CASUS BELLI

HORS-SÉRIE N°5

MEGA III

Le jeu de rôle complet des agents spéciaux dans les univers parallèles.

Contient la nouvelle version des règles, le cadre détaillé de l'Assemblée galactique, l'écran du meneur de jeu.

M 2159 - 5 H - 49,00 F -RD

360 FB - 14 FS - 7.95 $can

A Sommaire

CASUS BELLI Hors-série n° 5. Juillet 1992. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : (1) 46.48.48.48. Fax : (1) 46.48.49.88. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 2e trimestre 1992. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLI 1992. DIRECTION-ADMINISTRATION. Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directeur marketing et commercial : Francis Jaluzot. Directeur des études : Roger Goldberger. Directrice commercial publicité : Patricia Brault. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. RÉDACTION. Rédacteur en chef : Didier Guiserix. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Didier Guiserix. Secrétariat : Valérie Tourre. Illustrateurs : Olivier Vatine (couverture), Stéphane Servain, Fred Blanchard, Rolland Barthélémy, Didier Guiserix, Cyrille Daujean, Jean-Marie Noël. SERVICES COMMERCIAUX. Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil assisté de Brigitte Crouzat. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Vente au numéro : Jean-Charles Guerault, assisté de Bernadette Cribier. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Valérie Lahanque. PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél : (1) 46.48.49.71. Excelsior Publications S.A., capital social : 11.100.00 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Mme Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. Imprimeries SAIT- Tél : (1) 30.50.40.90 et Dulac - Tél : (16) 32.39.50.71.

ABONNEMENTS (pour les numéros bimestriels uniquement). Relations clientèle abonnés : par téléphone au (1) 46.48.47.08 de 9 h à 12 h ; par courrier à Service abonnements, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Parix Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 150 F, 6 numéros par an. Tarif Canada : 36 $CA, contactez Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Tarif Suisse : 53,5 FS, contactez Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

Conception: Didier Guiserix et Michel Brassinne. Mega, Mega2 et Mega III, © 1983, 1986 et 1992 Excelsior Publications.

Ce numéro contients un cahier de scénarios foliotés de I à XVI, et, en encart, un écran 3 volets. Cet écran et les pages de couvertures ne sont pas foliotés.

B Introduction

Introduction 2

C Les règles

C1 Création de personnage

Le personnage Mega 4

Activité 1: métiers types — Activité 2: entraînement et spécialisation Mega — Traits de base — Fiche de personnage — Table des Activités et métiers types — Calcul des Talents et Attributs (Fiche Création page 96)

Pouvoirs spéciaux 11

Transfert et Transit, psy et magie

Personnages non-Megas 12

Pourquoi non-Mega? — Procédure — Différence : l'expérience — Table des Activités antiques et médiévales

Personnages typés 13

Personnages atypiques — Le caractère de votre personnage

C2 Traits et Talents en détail

Les 10 Traits 14

Traits psychiques, Traits physiques

Les Talents 14

Aptitudes — Connaissances

C3 Vie quotidienne (gérer la partie)

Echelles (temps, niveaux, Table Universelle de Résolution TUR, bonus-malus, etc. 16

Rythme de jeu, rounds — Temps Universel — Niveaux des Talents — Difficulté — Lecture de la Table Universelle de Résolution (TUR)

Usage des Talents et Attributs 18

Efforts, fatigue, blessures 19

Traits mobiles — Seuils entraînant des malus — Consommer des points — Engager des points: sursaut vital — Perdre des points: maladie, chute, choc psychologique

Obstacles 20

Définition — Comment détruire un obstacle

Explosifs 22

Définition — Procédure d'emploi

Repos, soins 22

Temps de récupération, premiers soins

Transit 23

Transit simple, Transits spéciaux — Créer un point de transit

Transfert 24

Transfert actif, passif, longue durée — Réminiscence — Rétrotransfert — Hôte volontaire, inconscient — Conflit de volontés

Talents verbaux 26

Lesquels utiliser

Talents opposables 26

Même Talent — Talent opposé

Déplacement, poursuite 26

Filature

Combat individuel 27

Au contact — Armes à distance — Tir

Autres formes de combat

Combat de groupes — Combat spatial — Combat entre engins volants ou terrestres — Combat entre véhicules différents.

Pouvoirs psy 33

Utilisation des pouvoirs psy — Modificateur de densité d'univers — Test de Seuil — Pouvoir incontrôlé.

Magie 34

Utilisation des pouvoirs magiques — Création d'un sort — Objet magique, focus — Liste de sorts

C4 Début et fin de partie, expérience

Début de partie 38

Préparatifs — Début de jeu.

Fin de partie 39

Jouer le retour — Points de mission — Réputation.

Gérer l'expérience 40

Traits et Talents — Magie — Psy.

C5 Guide du MJ

Détails pratiques 41

Personnages sur les franges de la TUR — Improviser un PSJ en cours de jeu — Moduler les pouvoirs des personnages.

Créer des scénarios 42

Inspiration — Créer des PSJ — L'esprit Mega.

Bibliographie et sources s'inspiration 43

D L'univers de Jeu

D1 Grandes lignes

Physique d'un univers parmi d'autres 44

Big Bang — Des étiquettes sur les univers — Notre univers.

Le voyage interstellaire 47

Voyage infralumineux — Supralumineux — Transmetteurs de matière.

D2 Assemblée galactique

Status des systèmes 48

Entité AG — Systèmes extérieurs — Systèmes médiates — Planètes rattachées — Colonies

Locaux de l'AG 50

Représentants de l'AG 51

Médiates et Délégués — Forces de l'AG: FRAG et Garde Fédérale.

D3 Systèmes extérieurs

Indépendants isolés, ou associés à l'AG — En développement.

D4 Profil d'une planète

Détail des critères 53

OS, NT, SP... Niveaux Socio, Techno, Polit. 54

D5 Civilisations

Les races les plus répandues 56

Humanoïdes — Insectoïdes — Races aquatiques — Races spatiales

Vie dans l'AG 59

Commerce — Arts — Sports et jeux — Identités — Moralité — Hauts lieux — Information.

D6 La Guilde des Megas

Histoire 62

Organisation 62

Les gens — Planètes Megas — Points de chutes locaux.

Les univers parallèles

Densité — Cohérence — Tempo — Intercontinuum — Brèches.

La vie d'un Mega

Recrutement — Philosophie — Le Mega moyen — Types de missions — Matériel — Points de Transit — Transit spéciaux — Créer un point de Transit — Usage du Transfert — Repos et vie privée.

D7 Mini-encyclopédie

Des créatures 76
Des véhicules 79
Matériel et gadgets 82
Robots 83
Armes de Tir 85

E Qu'est-ce que le jeu de rôle?

Comment ça se passe 86

Tout sur le jeu de rôle à l'intention du néophyte.

Conseils pratiques 91

Déroulement d'une partie de A à Z — Inventer vos scénarios — Un scénario d'essai avec des règles simples.

F Les scénarios en encart

L'escapade I
Il était une ou deux fois V
Soolong baby IX
Instantanés : six synopsis à développer XV

Quand la force est inefficace
Quand la puissance galactique est désarmée,
Quand un grain de sable menace l'univers entier,
Ou que le bout de l'univers est trop loin,
Quand un génie distrait s'est perdu dans le cosmos,
Quand un inconscient a pris la mauvaise porte,
Quand un maître de l'univers en veut encore plus,
Quand soudain les poules ont toujours eu des dents,
Il serait peut-être temps d'appeler les Messagers galactiques...

MEGA II

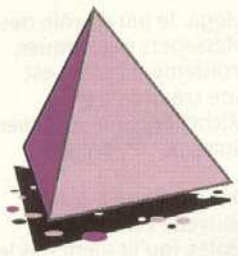
Le jeu de rôle des Messagers galactiques

Mega, le jeu de rôle des Messagers galactiques, troisième du nom, est une création de Michel Brassine et Didier Guiserix.

Ont participé à cette nouvelle version des règles (qu'ils aient mis les mains dans le moteur, retouché les plans, ou peaufiné la carosserie) : Pierre Lejoyeux, Agnès Pernelle, Denis Gerfaud, Jean-Marie Noël, Pierre Rosenthal, Pierre Zaplotny, Anne Vétillard, Jean Bazlczesak.
Ont aussi apporté leur contribution notable : Pierre-Nicolas Lapointe, Aubert Bonneau, Philippe Lonquety, Thierry Blais, et les gens des zines Scène à Rio, Autre Monde, Allô la Terre, ainsi que les scripteurs du mur Mega sur 3615 CASUS, notamment Random, Patrick Lottier, Hades, et Meprif.
Ont été intégrées à cette version des règles parues dans les Gazettes galactiques de Casus Belli et de feu Jeux & Stratégie, dues souvent à l'imagination de Christophe Phalippou. Merci aussi à François Nedelec pour les Triches-lumière, issus de l'Encylopédie galactique parue chez Robert Laffont.

Ils ont testé l'engin sur l'impitoyable circuit de la table du salon, ou sur leur piste favorite: Pierre Lejoyeux, Serge Dupont, Tristan Lhomme, Mathias Twardowski, Anne Vétillard, Nathalie Achard, Stéphane Didier, Sébastien Rochelle, Pierre Fessemaz, Rudy Lachaume, l'équipe de la Guilde de Picardie, avec Pascal Kafprowicz, Sébastient Duval, William Oiry, Sylvain Milstein, Manuel Martinez, Yves Bethencourt, Yann Gremaud, Jean-Pierre Malvis, et Olivier Guillo. Merci à tous.

Remerciements spéciaux à Pierre Lejoyeux pour son soutien aux heures sombres (l'ordinateur n'est pas votre ami) et à l'équipe de Casus qui a dû supporter des semaines durant un rédac'chef zombi.



B. Introduction :

Si vous n'avez jamais joué au jeu de rôle

... Ou si vous n'avez fait qu'une partie, en tant que joueur, et que vous désiriez devenir Meneur de Jeu pour faire jouer vos amis à Mega, lisez avant toute chose le chapitre E, « Qu'est-ce que le jeu de rôle ».

Ne vous lancez surtout pas tout de suite dans les règles, car elle sont rédigées pour des lecteurs qui connaissent déjà le principes de base de ces jeux.

Le chapitre E constitue une introduction simple et imagée à ces principe, et vous apprend la différence entre Meneur de Jeu et joueurs, la façon dont on utilise les dés (notamment les dés spéciaux à dix faces), et d'autres détails et termes du jeu de rôle que vous devez d'abord connaître.

Des agents très spéciaux

Si rares dans tout l'univers connu qu'on les considère en de nombreux endroits comme une pure légende (si d'occasion on en a entendu parler !), les Messagers Galactiques appartiennent a un ordre à part.
Votre personnage aura parmi eux un statut ingrat : son comportement en tant qu'agent envoyé au quatre coins du cosmos, et même dans d'autres dimensions, servira aussi à donner un exemple de la façon d'agir des humains de notre Terre. Terre à propos de laquelle les sages de l'Assemblée Galactique s'interrogent : pourra-t-elle un jour être admise dans l'Assemblée ; pourra-t-on même révéler aux terriens l'existence des civilisation extra-terrestres, et quand ?
Mais comment ce personnage est il devenu, de simple terrien, un membre de la Guilde des Megas ?

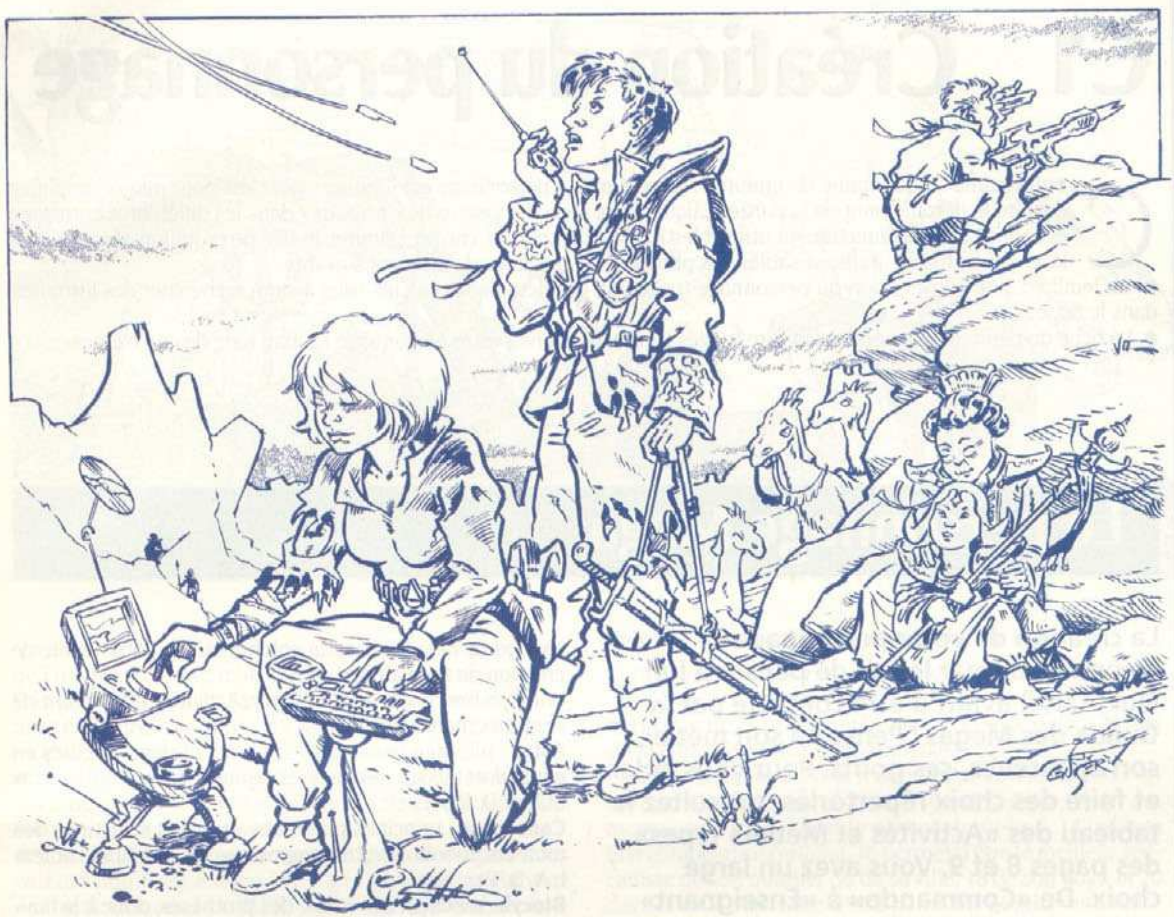
Bienvenue au club

Il faut savoir que le principal lien entre les Mega est un pouvoir qu'ils sont seuls à posséder, le Transit : un Mega entraîné est capable de se dématérialiser dans une structure en forme de tétraèdre, et de se rematérialiser auprès d'une structure semblable, instantanément, même à l'autre bout de l'univers ou d'univers parallèles. Quand on sait que même les vaisseaux spatiaux les plus rapides mettent des mois, parfois des années, à atteindre leur destination, cette capacité de Transit est un puissant atout, dont la Guilde joue avec une ferme diplomatie.
Ce pouvoir apparaît aléatoirement chez certains individus, le plus souvent humanoïdes, sur diverses planètes, dont la Terre. Dans le cas qui nous intéresse, des Messagers Galactiques résidants sur notre planète cherchent sans relâche à y détecter les « Megas latents », afin de leur révéler leur pouvoir et les recruter dans les rangs de la Guilde.

Messagers de l'intercontinum

Durant leur entraînement, les Megas terriens vont découvrir combien l'univers est riche en surprises. Ils vont s'acclimater à d'autres planètes, d'autres gravités, rencontrer des extraterrestres, apprendre à se servir de barges antigravité, de paralysants, de médiblocs ou de robots divers. Ils vont aussi cultiver leur pouvoir de Transit, afin de voyager sans risque par ce moyen, ainsi qu'un autre pouvoir allant de paire : le Transfert, qui permet d'immiscer son esprit dans le corps d'un autre être vivant.
Parallèlement, leurs instructeurs vont les former à l'esprit de la Guilde, un code moral souple sur certains points, mais intransigeant sur d'autres. Si la rareté des individus possédant les pouvoirs de Mega pousse la guilde à confier à certains agents peu fiables des missions de moindre importance, il est hors de question de développer ces capacités chez des sujet potentiellement dangereux !
Une fois formés, certains agents reprendront leur vie sur Terre, prêts à s'absenter

les Megas



pour des « voyages d'affaire ». D'autres deviendront des « spaciens », et ne remettront jamais le pied sur leur sol natal, agissant parfois ouvertement comme agent de la Guilde des Messagers Galactiques, ou sous des couvertures aussi diverses que trafiquant, sensoreporter, ambassadeur... Enfin, et surtout, les Megas seront envoyés dans d'autres dimensions, sur des terres parallèles presque identiques à la nôtre, ou à ce qu'elle fut dans le passé, où ils seront les mieux placés pour savoir comment agir.

5e étage, bureau 521

Le responsable de la Guilde sur Terre est actuellement le Major MacLambert, dont nous avons enregistré quelques paroles, lors d'une discussion avec des recrues de retour d'entraînement :

—... Nous utilisons comme couvertures diverses sociétés, réparties dans divers domaines ayant à voir avec la recherche biologique, les radars, l'exploitation minière ou sous-marine, etc. Ceci nous permet de faire passer, en cas de force majeure, une barge venue de l'espace pour un de nos avions égaré. Nous avons parfois de petits problèmes avec des services de contre-espionnage, mais avec notre expérience et les pouvoirs de nos agents, rien de bien méchant. Je parle d'expérience puisque je suis en poste depuis 1890. Je sais, je ne fait pas mon âge. Mon prédécesseur était mort jeune, en participant à un sauvetage, mais sinon un Mega humain peut atteindre les 160 ou 180 ans, ce qui n'est pas si mal.

Je pourrais vous donner pas mal de conseils avant de vous envoyer en mission. Je me doit néanmoins d'être honnête : mes avis sur les missions dans les univers parallèles sont purement théoriques : je n'y suis allé qu'une fois, et j'y suis... disons, allergique...

▲

Comment lire ces règles ?

Pour éviter au maximum de mélanger les genres, chaque point de règle est abordé à des endroits différents.

- Dans la « Création du personnage » (chapitre C1) figurent les formules et les calculs qui permettent d'obtenir les scores qui caractérisent les divers talents du personnage.

- Dans « Gérer la Partie » (chapitre C3), sont regroupées toutes les procédures, c'est-à-dire quand et comment utiliser ces divers scores durant le jeu.

- Dans « L'univers de Jeu » (chapitre D), les sujets abordés sont un peu les mêmes qu'en C3. Mais au lieu de procédures de règles, ce chapitre les approche sous l'angle du « rôle », c'est-à-dire comment les choses se passent du point de vue du personnage Mega, et ce que cela signifie pour lui. Toutefois, dans certains cas, les procédures y sont rappelées en bref pour une meilleure compréhension.

- Dans « Début et fin de partie » (chapitre C4) sont rappelés au Meneur de Jeu (MJ) à la fois les préparatifs de la partie, et les procédures (à la fois règles et « rôle ») spécifiques de ces phases du Jeu.

- Le « Guide du MJ » regroupe des informations qui ne trouvaient pas leur place ailleurs et d'autres issues des divers chapitre qui méritaient d'y être rappelées.

C. Les RÈGLES

C1 Création du personnage

Comptez une cinquantaine de minutes : la création du personnage est longue, mais c'est pour mieux simplifier ensuite le déroulement de la partie. Calculs finis, vous disposerez de « niveaux » dans les différentes aptitudes et connaissances, directement utilisables.Rassembler papier, crayon, gomme, feuille de brouillon, des dés à 10 faces ou « d10 » et, indispensables, les photocopies des deux documents suivants :

- La feuille d'aide à la création du personnage (page 96), qui détaille les calculs sans avoir à rechercher des formules dans le texte.
- La fiche de personnage proprement dite (pages 6 et 7), qui suivra votre personnage tout au long de son existence.

Le personnage Mega

La création de votre personnage commence... par le fait de penser à lui! Qui était-il avant d'être contacté par la Guilde des Megas? Pensez à son métier, son apparence, ses goûts. Pour vous aider et faire des choix répertoriés, consultez le tableau des «Activités et Métiers types» des pages 8 et 9. Vous avez un large choix. De «Commando» à «Enseignant» en passant par l'audiovisuel, vous pouvez choisir dans les activités numérotées de 1 à 50.
Puis, mais seulement ensuite, vous penserez à la spécialisation Mega qu'il aurait pu suivre une fois contacté: exploration spatiale? Diplomatie?

Activité 1: métiers types

- Choisissez une activité qui correspond le mieux au métier de votre personnage. Ce sera votre **activité 1** (notée A1 sur la feuille de création du personnage). C'est votre formation de base, ce qu'était votre personnage avant qu'il soit contacté.
- A chaque activité correspond verticalement une longue série de chiffres. Ce sont les **modificateurs** de vos aptitudes et connaissances, qui elles, sont indiquées horizontalement. Vous devez recopier chaque chiffre correspondant à votre activité 1 dans la colonne A1 de votre feuille de création de personnage.

Activité 2 : entraînement et spécialisation MEGA

- Choisissez une seconde activité. Ce sera votre **activité 2** (notée A2). Il s'agit cette fois d'une spécialisation Mega, au terme de l'entraînement qui vous a été dispensé par la Guilde des Messagers galactiques. Cela va de astro à conceptec, en passant par écosophe et investigateur. Comme précédemment, recopiez tous les chiffres de la colonne choisie de la table dans la colonne A2 de votre feuille de création de personnage.

Voici en bref les spécialisations (Activité 2), résultant de l'entraînement MEGA :

Astro : pilotage des engins spatiaux et des véhicules en général, et aussi... techniques de survie (ses Traits les plus utiles : D, R, A).

Conceptec : principes physiques usuels et structures des moteurs, robots et autres engins (ses Traits les plus utiles : I, A, D, P).

Biocyb : médecin des corps, des prothèses, donc à la limite des droïds... Un peu psychologue par nécessité (ses Traits les plus utiles : I, E, A, M).

Fouineur : enquêteur, reporter, parfois espion, un rien légiste, toujours curieux. (ses Traits les plus utiles : I, D, E, P).

Ranger : spécialiste de l'exploration, des installations improvisées, et de la survie en milieu hostile (naturel ou artificiel), également un peu combattant sur les bords... (ses Traits les plus utiles : A d'abord, R, F, D, et E aussi).

Ecosophe : éthnologue-écologiste-terraform et philosophe, donc savant, politique et/ou rêveur (ses Traits les plus utiles : I, V, E, et C)

Médian: diplomate au sens large, capable d'assumer une charge officielle ou d'être une éminence grise susceptible d'intervenir dans l'ombre comme médiateur (ses Traits les plus utiles : V, D, I et P. E est à double tranchant : compréhension/sensibilité).

Sensit : spécialiste des expressions et techniques artistiques. Il peut être plutôt technique (axé sur les matériels ou l'érudition) ou « expressif » (esprit sans cesse en création, à la recherche de formes d'art variées). Ses Traits les plus utiles : P, A, E, et D souvent.

Patrouilleur : tour à tour aigle ou félin, le patrouilleur est toujour prêt à séduire, mais aussi à griffer à la première alerte. Attentif à son environnement, mais avec un air détendu, ils doit être prêt à l'action, tant dans la jungle qu'au cours d'un dîner mondain. (ses Traits les plus utiles : D, E, P, A).

Empathe : ces sont tous les spécialistes en psychologie au sens large (psychiatre, éducateur, psychologue, etc.). Les traits E, M, D, les caractérisent.

Il existe une spécialité à part, le Norjan. Plus théoricien, le Norjan n'est pas considéré comme un « agent » de la Guilde des Megas, et ne part pas en mission. Sauf sur conseil du MJ, les joueurs éviteront ce choix.

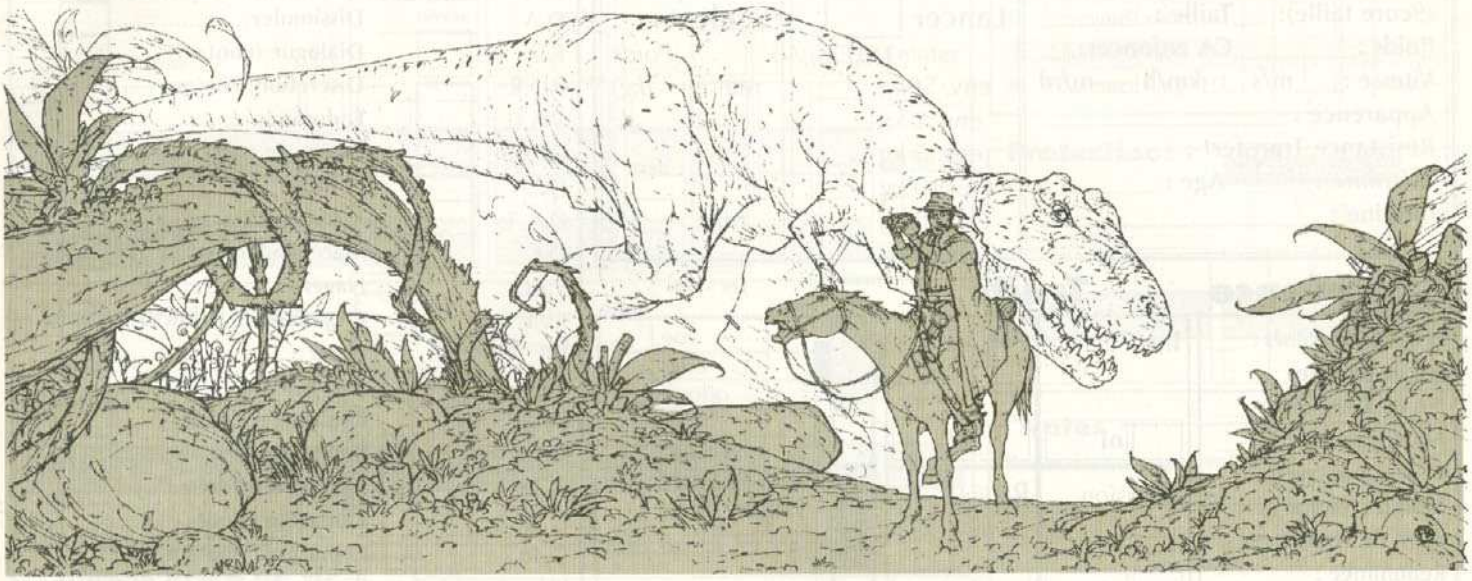
Personnages d'autres origines

Des activités de type "galactique" (n° 51 à 61) ou médiéval (n° 73 et suivants) sont proposées pour les personnages sans joueurs (PSJ) joués par le MJ.
Les activités « médiévales », qui peuvent aussi servir pour l'équivalent de notra antiquité, sont sur un tableau séparé car certains talents différent (électronique par exemple). vous les trouverez un pu plus loin dans le paragraphe « personnage non-Mega ».

Spécialisation et écoles

Vous trouverez plus de détails, si vous le désirez, sur les diverses écoles Megas et leur spécialisation, dans le chapitre D6, La Guilde des Megas.

Création du personnage, procédures de jeu, expérience... Autour du système de niveaux et de la *Table de résolution unique*, qui sont la base du jeu, le MJ trouvera dans ce chapitre toutes les règles spécifiques (obstacles, efforts extrêmes, soins, combat de groupe, pouvoirs psy, magie, etc.) à utiliser s'il désire affiner le degré de simulation.



Norjan : théoricien et expérimentateur des lois physiques de l'intercontinuum, mais aussi des psy, de la magie, du Transfert et du Transit. Savant froid, ou fou, ou allumé, parfois téméraire (ses Traits les plus utiles : I, P, V. Et M, du moins en principe !...).

- Comme précédemment, reportez les valeurs de la colonne correspondante sur la feuille de création de personnage, dans la colonne A2.
- C'est seulement maintenant que vous allez répartir des valeurs numérique dans les Traits de base (anciennes « caractéristiques » de MEGA II). Mais voyons d'abord à quoi correspondent les Traits eux-mêmes.

Traits de base

Dix traits

Un personnage, ce n'est pas seulement une formation de base (A1) et une spécialisation (A2). C'est aussi des traits physiques et psychiques. Dans Mega, ces traits caractéristique sont au nombre de dix.

- Les cinq traits psychiques :

Intellect : capacité d'abstraction, de déduction, de résolution de problèmes.
Décision : capacité de jugement, d'évaluation, de prise de décision rapide.
Volonté : énergie de l'esprit (donc des autres Traits psychiques), capacité de concentration.
Mental : équilibre psychique, contrôle de soi, interprétation claire des symboles et des signaux extérieurs.
Empathie : ouverture d'esprit, aux gens et aux détails de l'environnement en général.

- Les cinq traits physiques :

Perception : moyenne des cinq sens ; perception globale de l'environnement.
Réflexes : rapidité des gestes, réponse automatique à une situation, sans analyse ; habileté.
Force : puissance et énergie musculaire.
Constitution : résistance du corps aux agressions en général (aux blessures, efforts prolongés, maladies).
Adaptation : feeling de son environnement (purement animal et subconscient) et capacité d'y adapter son corps et ses gestes.

Remplir les cases Traits et Niveau de trait

Dans quelques instants, vous allez accorder des points à chacun de ses Traits.

- **Un trait ne peut être inférieur à 4 ou supérieur à 20 lors de la création de votre personnage.**

En effet, la valeur 4 est le minimum pour vivoter entre un métier simple et son fauteuil, 8 est médiocre, 10 est moyen-sans-plus, 12 est le niveau plutôt-bon, 14 indique une compétence certaine, 16 permet d'être le meilleur spécialiste de son quartier ou de sa ville, 18 de son pays, et 20 devrait vous permettre d'être parmi les pontes internationaux au moins d'une discipline. Au dessus de 20 se tiennent les génies ou les athlètes ainsi que d'autres individus surdoués, qui mènent souvent une existence occulte au service de nations ou d'organismes secrets.

- **Répartissez 110 + 2d10 points entre les 10 Traits.**

En répartissant ce quota de points, qui peut donc aller de 112 à 130, attention à rester cohérent avec le métier type que vous avez choisi.

- **Magie :** vous devez retirer 2 points de votre quota (non répartis dans les Traits) si vous désirez qu'un jour votre personnage puisse faire de la magie. Ces deux points vous autorisent à mettre le niveau 1 dans MEM (ME=Maîtrise des Energies Magiques). Sinon, votre personnage restera à jamais imperméable à la magie.
- **Pouvoirs psy :** vous devez retirer 2 points de votre quota (non répartis dans les Traits) si vous désirez que votre personnage puisse utiliser des pouvoirs psychiques. Ces deux points vous autorisent à mettre un niveau 1 en Pouvoir Psy.
- **Niveau de trait** : dans la petite case à l'intérieur de chaque case Trait, notez le « niveau », qui correspond au Trait divisé par 2, arrondi à l'inférieur. Par exemple, pour 13 mis en Intellect, le niveau nI (nI= « niveau en Intellect ») est 13/2=6,5. Ecrivez 6. On dit : « le niveau du Trait est 6 ».
- **Les cinq sens** : les niveaux attribués aux **cinq sens** sont égaux au niveau en Perception, mais ils peuvent être modifiés. Il suffit de prendre des points dans un ou plusieurs des sens pour les attribuer à d'autres.

Notez dans la première case « modif » les bonus ou malus que vous attribuez (de +2 à -2, leur total doit être égal à 0). Notez dans la seconde case le score qui en résulte pour chaque sens. La somme de ces modifications doit être égale à zéro.

Limites des Traits

Les scores au dessus de 20, qui ne pourront être atteints qu'en cours de partie et non à la création, représentent des qualités exceptionnelles, qu'il est nécessaire d'entretenir par leur utilisation quotidienne ou par un entraînement intensif, tous deux prenant du temps. Aussi, lorsqu'un personnage dépasse 20 dans une des deux catégories de Traits (les cinq psychiques ou les cinq physiques), il ne lui est pas possible de dépasser 20 dans l'autre catégorie. Ainsi, un personnage atteignant 21 en Force peut également tenter d'augmenter sa Constitutionà 22 s'il y parvient, mais est désormais limité à 20 dans la catégorie des Traits psychiques. En résumé : une seule des catégories de Traits peut contenir des valeurs supérieures à 20.
Il est difficile d'être à la fois champion du monde d'haltérophilie et prix Nobel de Physique !

MEGA III *Fiche de personnage*

Nom

Surnom:

Nom du joueur:

Portrait

Activité 1

Activité 2

Attributs

(Score taille):___Taille : _____
Poids :_____CA enfoncer:___
Vitesse :___m/s___km/h___m/rd
Apparence : _____
Résistance Transfert : _____
Mémoire :_____ Age :_____
Origine : _____

Lancer ☐

	Dist (m)
env. 500g	___
env. 2 kg	___
env. 5 kg	___
env 10 kg	___
env.20 kg	___

Soulever

malus	Poids (kg)
-2	___
-4	___
-7	___
Max	___

Expérience

Pt d'exp non utilisés : __
Nb de missions : __
Nb de Transferts : __
Nb de Transits : __
Pt de transit créés : __
Modif. création de pt de Transit : __
Renommée : __

Traits

Transfert

Intelligence ☐ nI	Perception ☐ nP	P	
Décision ☐ nD	Réflexe ☐ nR	R	
Volonté ☐ nV	Force ☐ nF	F	
Mental ☐ nM	Constitution ☐ nC	C	
Empathie ☐ nE	Adaptation ☐ nA	A	

Les 5 sens

modif		niveau
	vue	
	ouïe	
	odorat	
	goût	
	toucher	

Hobby _____

V

M

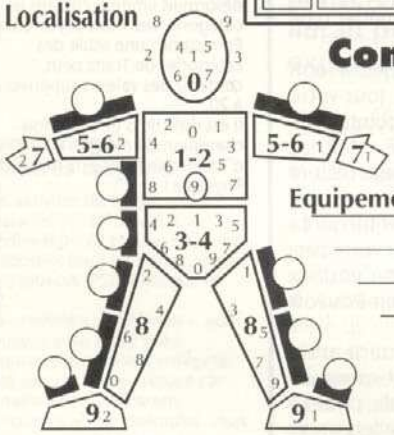
F

C

Combat

CD des protections

Localisation



Points de vie ☐

Blessures

Légères
16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Graves
8 7 6 5 4 3 2 1

Mortelles
4 3 2 1

Mort ☐

Equipement : _____

D,R **Initiative** ☐

			D,R,A			D,A,poids /10			
A1	A2	Ex		F,D	F,R		R,D		
				Att	Par	Esq		Renverser	Prise
___	___	___	Mains nues	☐	☐	☐	___ ___ ___	☐	☐
___	___	___	Armes blanches	☐	☐	☐	___ ___ ___	☐	
___	___	___	Armes à distance	☐	☐				

D,P ___ ___ ___ **Tir** ☐

Talents

A1	A2	Aptitudes	Niv	
D,R,A	___ ___	Acrobatie	☐	___
P,A,D	___ ___	Arts corporels	☐	___
P,A,E	___ ___	Arts plastiques	☐	___
D,E	___ ___	Baratin	☐	___
E,D,A	___ ___	Comédie,Imiter	☐	___
D,A	___ ___	Coordination	☐	___
I,A	___ ___	Débrouille	☐	___
D,A	___ ___	Dissimuler	☐	___
E,D	___ ___	Dialogue (contact)	☐	___
P,D,R	___ ___	Discrétion, Filature	☐	___
V,A,C	___ ___	Endurance	☐	___
I,E	___ ___	Expliquer	☐	___
F,C,A	___ ___	Grimper	☐	___
D,A, To	___ ___	Manipulation	☐	___
D,E	___ ___	Marchander	☐	___
V,F,C	___ ___	Nager	☐	___
I,V,E	___ ___	Organiser	☐	___
I,P	___ ___	Pister	☐	___
E,D	___ ___	Psychologie	☐	___
D,Vu	___ ___	Remarquer détail	☐	___
D,Ou	___ ___	Remarquer son	☐	___
D,Od	___ ___	Remarquer odeur	☐	___
D,Go	___ ___	Remarquer goût	☐	___
D,To	___ ___	Remarquer contact	☐	___
I,V	___ ___	Rech. renseignement	☐	___
I,E,D	___ ___	Séduire	☐	___
D,E	___ ___	Vigilance	☐	___

Connaissances

I,V,E	___ ___	Administration	☐	___
D,V,I	___ ___	Biologie	☐	___
D,V,I	___ ___	Chimie	☐	___
D,R,A	___ ___	Conduite	☐	___
I,C,A	___ ___	Connais.armement	☐	___
I,P	___ ___	Constructions	☐	___
C,I,D	___ ___	Economie	☐	___
D,V,I	___ ___	Electronique	☐	___
D,F,A	___ ___	Equitation	☐	___
P,I	___ ___	Evaluer	☐	___
D,V,I	___ ___	Géologie	☐	___
D,V,I	___ ___	Histoire	☐	___
D,V,I	___ ___	Informatique	☐	___
P,D,E	___ ___	Linguistique	☐	___
I,A	___ ___	Mécanique	☐	___
D,V,I	___ ___	Médecine	☐	___
D,P	___ ___	Milieu air-mer	☐	___
D,P	___ ___	Milieu rural	☐	___
A,D,P	___ ___	Milieu sauvage	☐	___
E,D,P	___ ___	Milieu urbain	☐	___
I,D,A	___ ___	Navigation	☐	___
I,D	___ ___	Pègre	☐	___
D,V,I	___ ___	Physique, Math	☐	___
D,P	___ ___	Pièges	☐	___
I,R,A	___ ___	Piloter	☐	___
E,P,A	___ ___	Premiers soins	☐	___
D,A	___ ___	Sabotage	☐	___
P,A	___ ___	Serrures	☐	___
D,V,A	___ ___	Techniques survie	☐	___
I,P,A	___ ___	Transmissions	☐	___
P,I,E	___ ___	Usages	☐	___

MEGA III

© 1983, 1986, 1992 Excelsior Publications
Photocopie réservée à l'usage privé

Combat main nue

famille	technique combat	Attaque niv	Parade niv	Esquive niv	Prise niv	Renverser niv
		+ modif	+ modif	+ modif	+ modif	+ modif

Combat arme blanche

famille	arme	Malus Inexp.	Attaque niveau	Parade niveau	Esquive niveau	CA	CD	Feintes
			+ modif	+ modif	+ modif			

Combat arme à distance

famille	arme	Malus Inexp.	Modificateur distance X	+1	0	-2	-4	-7	CA	Nb de projectiles

Combat arme de tir

famille	arme	Modificateur distance X	+1	0	-2	-4	-7	Nb d6 dégâts	Tir multi.	Unités par charg.	Unités par rafale	modificateur Rafale étr.	Rafale large

Vaisseau

Classe : Pilotage
Type :
Equipage/passagers :
NT réparation :
NT recharge :
Autonomie :
Triche-lumière :

Vitesse max :
Accélération max :
Vitesse optimale/limite : / UV
Frêt par module :
Frêt total :
Sensibilité détecteurs :
Portée utile :
Bouclier :

Armement :

Structure :

Vitesse	1	5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150
Modif.																	

Récupération

			Récupération de points de V	F	C	M	
5mn	Pause	1/8					1h
1h	Halte	1/4					12h
3h	Repos	1/3					1jour
4h	Sommeil court	1/2					3j
7h	Sommeil moy.	3/4					1sem.
9h	Sommeil long	1/1					4sem+

Protections

Type	CD contre... Lame	Choc	Balle	Rayon	Malus encombrement

Notes

Possessions, équipement, etc.

Pouvoirs psy

niv. Psy + Modif. local = Pouv. psy x Modif.Seuil = Seuil — Energie psy

Famille (pt consommés)	Pouvoir	Rang	opposé à (Diff)	nb utilisations	Bonus	Mémo

Magie

niv MEM + Modif. local = MEM local

Effets du sort

Famille d'énergie	Bonus apprentissage	nom du sort	Rang	Portée	Aire d'effet	Durée	Diff. et coût de base du sort	Pts d'exp. investis	Niveau de diff. d'utilisation	type d'incantation	

Table des Activités et métiers types

		Sécurité	Enquête	Commando	Militaire	Sport	Sport de combat	Agronomie	Industrie	Artisan	Trafiquant	Commerce	Marketing	Politique	Droit	Journalisme	Littérature	Langues	Arts plastiques	Arts corporels	Showbizz (imprésario)	Audiovisuel (réalisation)	Physique / Math	Chimie	Enseignement	Ethnologie	Psycho	Histoire / Archéo. / Géo	Géologie	Biologie (recherche)	Médecine (soins)	Architecture	Mécanique	Electronique	Informatique
APTITUDES																																		
D,R,A	Acrobatie	0	-2	0	-4	0	0	-4	-4	-4	-2	-4	-4	-7	-4	-2	-4	-4	-2	0	-4	-4	-4	-4	-4	-2	-4	-4	-4	-4	-4	-2	-4	-4
P,A,D	Arts corporels	-4	-7	-7	-4	-2	-4	-4	-4	-2	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-2	0	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4
P,A,E	Arts plastiques	-4	-7	-7	-4	-4	-4	-4	-4	-2	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-2	-4	0	-2	-4	-2	-4	-4	-4	-4	-4	-2	-4	-4	-4	0	-2	-4	-4
D,E	Baratin	-4	0	-4	-4	-4	-2	-4	-4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-2	-4	0	0	-2	-2	0	0	0	-2	-2	-4	0	-2	-4	-4	-2
E,D,A	Comédie,Imiter	-4	-2	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	0	-2	-4	-2	0	0	-4	0	-4	0	0	0	-4	-4	0	0	0	-4	-4	-4	-2	-4	-4	-4	-4
D,A	Coordination	0	-2	0	-4	0	0	-4	-4	-4	0	-4	-4	-4	-4	-2	-4	-4	-4	0	-4	-4	-4	-4	-4	-2	-4	-4	-4	-4	-2	-4	-2	-4	-4
D,A	Débrouille	-4	-2	0	-4	-2	-4	-2	-4	0	0	-2	-4	-4	-4	0	-4	-2	0	-2	-2	0	-2	-2	0	0	-4	-2	0	0	-2	-2	0	-2	-4
D,E	Dialogue	-7	-4	-7	-2	-4	-4	-4	-4	-2	-4	-4	-2	-2	0	0	0	0	-4	0	0	0	-4	-4	0	0	0	0	0	-2	0	-4	-4	-4	-4
D,A	Dissimuler	-2	-2	0	-4	-4	-4	-4	-2	0	0	-4	-4	-4	-4	0	-4	-4	0	0	-2	0	-4	-4	-4	0	-4	-2	-2	-4	-2	-2	-2	-4	-4
P,D,R	Discrét., Filature	0	0	-4	-4	-2	-2	-4	-2	-2	0	-4	-4	-4	-2	0	-2	-4	-4	-4	-4	-2	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-2	-4	-4	-4	-4	-4	-4
V,A,C	Endurance	0	-2	0	-4	0	0	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-2	-4	-4	-4	0	-2	-4	-2	-2	-4	-2	-4	-2	-2	-4	-4	-4	-4	-4	-4
I,E	Expliquer	-7	-2	-7	-2	-4	-4	-2	-2	-2	-2	-2	0	0	0	0	0	0	-2	-2	0	0	0	0	0	0	0	0	-2	-2	0	-2	-4	-4	-4
F,C,A	Grimper	-2	0	0	-4	0	-2	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-2	-4	-4	-4	0	-7	-4	-4	-4	-4	-2	-4	-2	0	-4	-4	-2	-4	-4	-4
D,A	Manipulation	-2	-2	-2	-4	-4	-4	-2	0	0	-2	-2	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	0	0	-4	-2	-2	-2	-2	-4	-4	-4	-2	0	0	-2	0	0	-2
D,E	Marchander	-7	-4	-4	-4	-4	-4	0	-2	0	0	0	0	0	-2	-4	-4	-2	-4	-4	0	0	-4	-4	-2	-4	-2	-2	-4	-4	-4	-2	-2	-4	-4
V,F,C	Nager	-2	-4	0	-4	0	0	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4
I,V,E	Organiser	-2	-4	-2	0	-4	-4	0	-2	-4	-2	-2	-4	0	-2	-2	-4	-2	-4	-2	-2	0	-2	-2	0	-2	-2	-2	-4	-2	-4	0	-7	-4	-4
I,P	Pister	-2	0	0	-4	-4	-7	-4	-7	-7	-4	-2	-7	-7	-7	-4	-7	-7	-7	-4	-7	-7	-7	-7	-7	-7	0	-7	-4	-4	-7	-7	-7	-7	-7	-7
E,D	Psychologie	-4	-2	0	-4	-4	-2	-4	-4	-2	-2	0	0	-2	0	0	0	0	0	0	0	0	-4	-4	0	0	0	-2	-4	-4	0	-4	-4	-4	-4
D,Vue	Remar. détail	0	0	0	0	-2	0	0	-2	0	0	0	-2	0	0	0	0	-2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
D,Ouïe	Remar. son	0	0	0	0	-4	0	-2	-2	0	0	-4	-2	0	0	0	0	-2	-4	0	0	0	0	0	0	0	-2	-2	-4	0	0	0	0	-2	-2
D,Odo	Remar. odeur	-2	0	0	-2	-4	-4	0	-2	0	-2	-4	-4	-4	-4	-2	-2	-4	-2	-2	-4	-2	-4	0	-2	-2	-4	-2	-4	0	0	-2	0	-2	-4
D,Go	Remar. goût	-4	-4	-4	-4	-4	-4	0	-4	-2	-4	-4	-4	0	-2	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	0	-2	-2	-4	-4	-4	0	0	-4	-4	-4	-4
D,Tou	Remar. contact	-2	-4	0	-4	-2	0	0	-2	0	-2	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	0	0	-4	-2	-4	0	-4	-4	-4	-2	-2	-2	0	-2	0	-2	-2
V,I	Renseignements	-2	0	-4	0	-4	-4	-4	-2	0	-2	0	0	0	0	0	0	0	-4	-4	0	0	0	0	0	-2	0	0	-2	-2	0	-2	-4	-2	-2
D,A,E	Séduire	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-2	0	-2	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4
D,E	Vigilance	0	0	0	-2	0	0	-4	-4	-2	0	-2	-4	-4	-2	-2	-4	-4	-2	-2	0	0	-4	-4	-2	-2	0	-4	-4	-2	-2	0	-2	-2	-2
CONNAISSANCES																																		
I,V,E	Administration	-4	0	-7	-2	-7	-7	-2	-2	-2	0	0	0	0	0	0	-2	0	-7	-7	0	0	-2	-2	0	0	-2	0	-2	-4	0	0	-4	-7	-4
D,V,I	Biologie	-7	-4	-7	-7	-4	-7	0	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-2	-4	-4	-4	-7	-4	0	0	-7	-7	-7	-7
D,V,I	Chimie	-7	-4	-7	-7	-7	-7	-2	-2	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	0	0	-4	-7	-7	-4	-2	-2	-2	-4	-7	-4	-7
D,R,A	Conduite	-2	-2	-2	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-2	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-2	-2	-2	-4	-4
I,C,A	Connais.armemt	0	0	0	0	-7	-4	-7	-4	-7	0	-4	-7	-4	-2	-4	-2	-4	-4	-7	-4	-4	-7	-7	-7	-2	-4	-4	-7	-7	-4	-7	-4	-4	-4
I,P	Constructions	-7	-4	-4	-4	-7	-4	-4	0	-4	-2	-2	-7	-4	-4	0	-2	-4	-2	-4	0	0	-4	-4	-7	-4	-4	-2	-4	-7	-7	0	-7	-4	-4
C,I,D	Economie	-7	-4	-7	-7	-7	-7	-2	-2	0	0	0	0	0	-2	-2	-4	-2	-4	-7	0	-2	-4	-4	-4	-4	-4	-2	-7	-7	-7	-2	-7	-7	-4
D,V,I	Electronique	-7	-7	-7	-4	-7	-7	-7	-2	-4	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-2	-4	0	0	-7	-7	-7	-7	-4	-4	-7	-4	-2	0	-2
D,F,A	Equitation	-7	-7	-4	-4	-2	-2	-7	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-7	-4	-4	-4	-4	-2	-7	-4	-4	-4	-7	-7	-4	-7	-7
P,I	Evaluer	-7	-2	-7	-4	-4	-4	-4	-2	0	0	0	0	-2	0	0	-2	-2	0	-4	0	0	-4	-4	-4	-2	-4	-2	-4	-7	-7	0	-4	-4	-4
D,V,I	Géologie	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-2	-4	-4	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-4	-4	-7	-2	0	-4	-7	0	-7	-7	-7
D,V,I	Histoire	-7	-7	-7	-4	-7	-7	-4	-4	-4	-7	-7	-7	0	0	-2	0	0	0	0	-4	0	-4	-4	-4	0	0	0	-4	-7	-7	0	-7	-4	-4
D,V,I	Informatique	-4	-4	-7	-7	-7	-7	-4	-2	-4	-4	-4	-2	-7	-4	0	-4	-2	-4	-4	-4	-4	0	0	-4	-7	-4	-7	-7	-4	-4	-4	-7	-2	0
P,D,E	Linguistique	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-4	-4	-4	0	-4	-2	-2	0	0	-4	-4	-2	-4	-4	-4	-4	0	-2	-2	-4	-7	-4	-2	-7	-4	-2
I,A	Mécanique	-2	-7	-4	-7	-4	-7	-7	-2	-2	-7	-7	-4	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-4	-7	-4	-7	-7	-4	-4	-7	0	0	-2	-4
D,V,I	Médecine	-7	-7	-7	-7	-4	-4	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-4	-4	-7	-7	-4	0	-7	-7	-7	-7
D,P	Milieu air/mer	-7	-4	-2	-2	-2	-4	-2	-4	-4	-4	-4	-4	-7	-7	-7	-2	-7	-7	-7	-7	-4	-7	-7	-4	-4	-7	-4	-2	-4	-7	-4	-4	-7	-7
D,P	Milieu rural	-2	0	-2	-2	-4	-7	0	-4	-4	-4	-2	-4	-4	-7	-4	-2	-4	-4	-4	-7	-2	-7	-7	-4	0	-4	-2	0	-4	-2	-4	-4	-7	-7
A,D,P	Milieu sauvage	-4	-4	-2	-2	-4	-7	-2	-7	-7	-4	-4	-7	-7	-7	-7	-4	-4	-4	-7	-7	-4	-7	-7	-7	0	-7	-4	-2	-4	-7	-7	-7	-7	-7
E,D,P	Milieu urbain	0	0	-2	-2	-4	-4	-4	-2	-4	0	0	0	-2	0	0	0	0	0	0	0	0	-2	-2	-2	-4	-2	0	-4	-4	-2	0	0	0	0
I,D,A	Navigation	-4	-4	-4	-4	-4	-7	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-7	-4	-4	-4	-7	-4	-7	-7	-4	-4	-7	-4	-4	-4	-4	-7	-7	-7	-7
I,D	Pègre	-2	0	-4	-4	-7	-4	-7	-4	-7	0	-4	-7	-4	0	-2	-2	-2	-7	-7	-4	-4	-7	-7	-7	-7	-7	-4	-7	-7	-7	-4	-7	-7	-7
D,V,I	Physique, Math	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-2	-7	-7	-7	-4	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-4	-7	-7	-7	0	0	-4	-7	-7	-7	-2	-4	-4	0	-4	0	0
D,P	Pièges	-2	-4	0	-7	-4	-2	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-4	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-4	-7	-7	-7	-7	-7	-4	-7	-4	-4
I,R,A	Piloter	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-4	-7	-7	-7	-7	-4	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-4	-7	-4	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7
E,P,A	Premiers soins	-7	-4	-4	-4	0	-2	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-7	-7	-7	-4	-4	-7	-4	-7	-7	-4	-4	-4	-2	-4	-4	-4	-2	0	-4	-2	-4	-4
D,A	Sabotage	-2	-4	0	-2	-7	-7	-7	-4	-4	-2	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-4	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	0	-4	-4	-4
P,A	Serrures	0	0	-2	-7	-7	-7	-7	-7	-4	-2	-7	-4	-7	-4	-4	-7	-7	-7	-7	-4	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-2	-2	-4	-7
D,V,A	Tech. survie	-4	-7	0	-2	-4	-4	-7	-7	-7	-7	-7	-4	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-2	-4	-4	-7	-7	-4	-7	-7	-7	-7
I,P,A	Transmissions	-4	-4	-2	0	-7	-7	-4	-7	-7	-4	-4	-4	-4	-2	-2	-4	-4	-7	-7	0	0	0	0	-7	-4	-7	-4	-7	-7	-7	-7	-7	0	-2
P,I,E	Usages	-4	0	-7	-4	-4	-2	-4	-7	-4	0	0	0	0	0	0	0	0	-2	0	0	0	-4	-4	-2	0	0	0	-4	-7	-2	-2	-4	-4	-4
–	A/P mains nues	0	0	0	-4	0	0	-4	-4	-4	-2	-4	-4	-4	-2	0	-4	-4	-4	-2	-2	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4
–	Prise, Renverser	0	-2	0	-4	0	0	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-2	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4
–	A/P armes blan.	-2	-2	0	-4	-4	0	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-7	-7	-4	-4	-7	-4	-4	-4	-7	-4	-4	-4	-4	-4
D,P,A	Armes à dist.	-4	-4	0	-7	-4	-2	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-7	-4	-7	-7	-4	-4	-7	-4	-4	-4	-7	-7	-7	-7	-7	-7
D,P	Armes de tir	0	0	0	0	-4	-2	-2	-4	-4	-2	-4	-4	-2	-2	-2	-4	-4	-2	-2	-4	-4	-4	-4	-4	-2	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4
	NUMÉRO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34

Activités ou métiers de l'AG (PSJ uniquement)

Bureautique	Marine	Aéronautique (équipage)	Pilote	Conducteur	Gestion	Administration	Restauration	Tourisme	Dilettante mondain	Dilettante aventurier	Activité domestique	Zonard actif	Zonard flemmard	Zonard truand	Etudiant 1re année
-4	-2	-2	-2	-4	-4	-4	-4	-4	-2	-2	-4	-2	-4	0	-4
-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-2	-4	-4	-2	-4	-2	-4	-4	-4
-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-2	-4	-2	-2	-4	-2	-4	-4	-4
-2	0	0	0	-2	-2	0	-2	0	0	0	-4	0	-2	0	-2
-4	-4	-4	-2	-4	-4	-2	-2	0	-2	0	-4	-2	-4	-2	-4
-4	-2	0	0	-2	-4	-4	0	-2	-4	0	-4	-2	-4	0	-4
-4	-2	-2	0	-2	-4	-2	0	0	-4	-2	-2	0	-4	0	-2
-2	0	0	-2	-2	-2	-4	0	0	-2	0	-2	0	-2	-2	0
-4	-4	-2	-4	-4	-4	-4	-2	0	-4	-2	-2	-2	-4	0	-4
-4	-4	-2	-4	-4	-4	-4	-4	-2	-2	0	-4	-2	-2	0	-4
-4	-2	-2	-2	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4
0	-2	0	-2	-4	-2	-2	-2	0	-2	0	-2	-2	-4	-2	0
-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-7	-2	-4
-2	0	-2	0	0	-4	-4	0	-4	-4	-4	-2	0	-4	-2	-4
-4	-2	-4	-4	-4	0	-4	0	-2	-2	0	-4	0	-2	0	-4
-4	-2	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4
0	-2	-2	0	-7	-2	-4	0	0	-2	-2	0	-4	-4	-4	-2
-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-4	-7	-7	-7	-7	-7
-4	-4	-2	-2	-4	-4	-4	-2	0	-2	0	-2	-4	-4	-2	0
-2	0	0	0	0	-2	-2	0	0	0	0	0	0	-2	0	0
-2	0	0	0	0	-4	-4	-2	-2	0	-2	-2	-2	-4	0	0
-4	0	0	0	-2	-4	-4	0	-4	-4	-2	-4	-4	-4	-2	-2
-4	-2	-4	-4	-4	-4	-4	0	-2	0	0	-4	-4	-4	-4	-2
-4	-2	-2	-4	-4	-4	-4	0	-4	-2	-2	-4	-4	-4	-4	-4
0	-4	-2	-2	0	0	0	-4	0	-4	-2	-4	-2	-4	-4	-4
-4	-4	-4	-4	-2	-4	-4	-4	-2	-2	-2	-4	-4	-4	-4	-4
-4	0	0	0	0	-4	-4	-2	-2	-4	-2	-4	-4	-4	0	-4
0	-4	-4	-2	-4	0	0	-4	-2	-4	-4	-4	-4	-4	-4	0
-7	-7	-4	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-4
-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7
-4	-4	-2	-4	0	-4	-4	-4	-2	-4	-4	-4	-4	-4	-2	-4
-7	-4	-2	-4	-4	-7	-4	-7	-7	-4	-4	-7	-4	-4	0	-7
-4	-7	-7	-4	-4	-7	-2	-4	-4	-4	-4	-7	-4	-7	-2	-4
-4	-7	-7	-7	-4	0	-4	-4	-4	-2	-4	-7	-4	-7	-7	-2
-7	-4	-2	-2	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-4	-7	-7	-4
-4	-7	-4	-4	-7	-4	-7	-4	-4	0	0	-4	-7	-7	-7	-4
-2	-7	-7	-4	-4	0	-2	-2	-2	0	0	-4	-2	-4	0	-2
-7	-7	-7	-4	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7
-7	-4	-2	-2	-4	-7	-4	-7	-2	-2	-4	-7	-7	-7	-7	-2
-2	-7	-4	-4	-7	-2	-4	-7	-4	-7	-7	-7	-4	-7	-7	0
-4	-7	-4	0	-4	-7	-4	-7	-4	-4	-2	-7	-4	-4	-4	-4
-7	-2	-4	0	0	-7	-7	-7	-7	-7	-4	-7	0	-4	-2	-7
-7	-7	-4	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-4
-7	-4	-2	-2	-4	-7	-4	-7	-2	-2	-4	-7	-7	-7	-7	-2
-2	-7	-4	-4	-7	-2	-4	-7	-4	-7	-7	-7	-4	-7	-7	0
-4	-7	-4	0	-4	-7	-4	-7	-4	-4	-2	-7	-4	-4	-4	-4
-7	-2	-4	0	0	-7	-7	-7	-7	-7	-4	-7	0	-4	-2	-7
-7	-7	-4	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-4
-7	0	0	0	-4	-7	-7	-7	-4	-4	-4	-7	-7	-4	-7	-7
-7	-4	-7	0	0	-4	-4	-4	-4	-7	-7	-4	-2	-4	-2	-4
-7	-7	-7	-4	-4	-7	-7	-7	-4	-7	-4	-7	-7	-7	-7	-7
-2	-4	-2	-2	0	-2	-2	-2	-2	0	-2	-4	0	0	0	-2
-4	0	-2	-4	-4	-7	-7	-4	-4	-4	-2	-4	-4	-7	-7	-7
-7	-4	-4	-4	-4	-7	-7	-7	-7	-4	-4	-7	-4	-4	0	-4
-7	-7	-2	-2	-4	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-4
-7	-7	-7	-7	-4	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-2	-7
-7	-7	0	0	-4	-7	-7	-7	-7	-7	-4	-7	-7	-7	-7	-7
-7	0	-2	-4	-4	-4	-4	-7	-4	-7	-4	-4	-4	-4	-4	-4
-7	-2	-2	-4	-4	-7	-7	-7	-7	-7	-4	-7	-7	-7	-2	-7
-7	-7	-7	-4	-4	-7	-7	-7	-7	-7	-4	-7	-4	-4	0	-7
-7	-2	-2	-2	-4	-7	-7	-7	-7	-7	-4	-7	-7	-4	-7	-7
-7	-2	0	0	-4	-7	-7	-7	-4	-7	-4	-7	-4	-7	-4	-7
-2	-4	-4	-2	-2	-2	-2	0	0	0	-2	-4	-4	-4	-4	-4
-4	0	-4	-4	0	-4	-4	-4	-4	-4	-2	-4	-4	-2	0	-4
-4	-2	-4	-4	-2	-4	-7	-4	-4	-4	-4	-4	-7	-4	-2	-4
-4	-4	-4	-4	-4	-4	-7	-4	-4	-2	-4	-4	-7	-7	0	-4
-4	-7	-7	-4	-4	-4	-7	-4	-4	-4	-4	-4	-7	-7	-4	-4
-4	-4	-4	-4	-4	-4	-7	-4	-4	-4	-2	-4	-4	-4	0	-7
35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

Astropilote	Exploration	Garde galactique	Techmech	Détectiv classe B	Cosmédiator (médiate)	Terraformeur	Psycho	Médicyb	Créartiste	Cervodévo
-2	0	0	-4	0	-4	-4	-4	-4	-2	-4
-4	-4	-7	-4	-7	-4	-4	-2	-4	0	-4
-4	-4	-7	-7	-7	-4	-4	-2	-4	0	-4
0	-2	-4	0	0	0	0	0	0	0	0
-2	-2	-4	-2	-2	-4	-4	0	-4	0	-4
0	0	0	-2	-4	-4	-4	-2	-4	-4	-4
0	0	0	0	-2	-4	-4	-4	-2	-2	-4
0	0	-4	-4	-4	0	0	0	0	0	0
-2	0	-4	-2	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4
-4	0	-2	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4
-4	-4	0	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4
-2	-2	-4	-4	-4	-2	0	-2	-4	-2	-2
-7	0	-7	-7	0	-7	-4	-7	-7	-7	-7
-2	-4	-4	-2	-4	-2	-2	0	-4	-4	-4
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	-2	0	0	0	0
-2	-2	-2	-2	0	-2	-2	-2	0	-2	-2
-4	-4	-4	-4	-4	0	-2	-2	0	-4	0
-2	-2	-2	-2	-4	-4	-2	-2	-4	-4	-4
0	-2	-4	-4	0	0	0	0	-4	-4	0
-2	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	0	-4
0	0	0	-2	0	-4	-2	-4	-4	-4	0
0	-7	-7	-7	0	0	0	-4	-2	-4	0
-4	-7	-7	-7	-4	-7	-4	-4	0	-7	-7
-7	-7	-7	-2	-4	-7	-7	-7	0	-7	-7
-7	-7	-7	-7	-4	0	0	-4	-7	-7	-7
-4	-7	-7	0	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-4
-7	0	0	-4	-7	-2	-4	-4	-4	-4	-4
0	-7	-7	-4	-2	-2	-2	-4	-4	-4	-7
-7	-2	-4	-7	-7	-7	0	-7	-7	-7	-4
-4	-7	-7	-7	-7	0	0	-2	-7	-2	-4
-2	-7	-7	-2	-4	-4	-4	-4	-2	-4	-4
-7	-4	-7	-7	-7	-7	-7	-7	0	-7	-7
-7	-4	-4	-7	-4	-7	-7	-4	-4	-4	-4
-2	-4	0	0	0	-2	-2	-2	-2	-2	-4
-4	-2	-4	-7	-4	-7	-7	-4	-4	-4	-4
-2	-7	-4	-7	0	-4	-7	-4	-7	-4	-7
-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4
-4	-7	-4	-2	0	-7	-7	-7	-7	-7	-4
-4	0	0	-7	-7	-7	-4	-7	-4	-7	-4
-2	-2	-2	0	-4	-4	-4	-7	-7	-7	-4
-4	-7	-4	-4	0	0	0	0	-2	0	-2
-2	0	0	-4	0	-4	-4	0	-4	-4	-4
-2	-2	0	-4	-2	-4	-4	-4	-4	-4	-4
-2	0	0	-4	-2	-2	-4	-4	-4	-4	-4
-4	-2	0	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4
-4	-2	0	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4
-4	0	0	-4	0	-2	-4	-4	-4	-4	0
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61

Spécialisations Mega

Astro	Ranger	Patrouilleur	Conceptech	Fouineur	Médian	Ecosophe	Empathe	Biocyb	Sensit	Norian
1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0
0	0	0	1	1	2	1	2	1	2	1
0	0	0	0	1	1	0	2	0	2	0
1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	1	1	1	0	1	0	2	1	2
1	0	0	0	1	2	2	2	1	1	2
1	1	1	1	1	0	0	2	0	2	0
1	0	1	0	2	1	0	1	0	0	0
0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	1	1	1	2	1	1	2
0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0
1	2	1	2	1	0	0	0	2	2	2
0	0	0	0	1	2	1	1	0	0	0
0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	1	0	0	2	1	1	0	0	1
0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0
0	0	0	0	1	2	2	2	2	2	0
1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2
0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	2
0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	2
0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	2
1	0	0	1	1	2	1	2	1	1	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0
1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0
1	0	0	1	1	2	1	1	1	0	2
0	0	0	1	0	0	1	0	2	0	1
0	0	0	1	0	0	1	0	2	0	1
1	0	0	1	0	0	0	0	2	0	1
0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	1	2	1	1	1	1	0
1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
0	1	1	0	0	0	2	0	0	0	0
0	1	1	0	0	0	2	0	0	0	0
0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1
0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0
0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	2
0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	1	1	0	0	0	0	0	2	0	0
0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0
0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0
0	2	1	0	1	0	0	0	0	0	0
1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0
0	0	0	0	1	2	1	2	0	1	0
1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	0
1	0	2	0	0	1	0	1	0	0	0
1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	0
0	1	2	1	0	0	0	0	0	0	0
1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	0
62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72

Calcul des niveaux

Lorsqu'on fait la moyenne des niveaux de Traits qui interviennent dans un Talent, on peut remarquer que le troisième Trait, par sa position dans le calcul, est celui qui a le plus de poids. Le fait de remplir les cases de Traits de base après avoir choisi les activités du personnage permet, ce moment venu, de vérifier rapidement s'il ne serait pas judicieux de rajouter un point dans un Trait. Ceci permet parfois de gagner un niveau dans divers Talents qui semblent vitaux.

Accélérer la création

Dès que joueurs et MJ sont familiarisés avec le système de jeu, il est possible de créer des personnages plus vite, afin d'entamer plus tôt une partie. Une phase incontournable consiste à recopier les modificateurs A1 et A2, et à remplir les cases de Traits et niveaux de Traits. Ceci fait, la partie peut commencer. Dès qu'un joueur doit utiliser un Talent, le calcul est rapide. Il apprécie d'un coup d'œil les traits concernés, regarde ses scores, et fait ses moyennes : « - I, V et A ? 7 et 5 me donne 6, qui avec 8 me donne 7 ; avec A1, 7-3 me donne 4, avec A2, 4+1 me donne... 5 ! »
On voit qu'avec un peu de pratique, la réflexion ne prend que cinq ou six secondes.

Talents de combat résumés

Comme vous l'avez peut-être remarqué, les talents de combat, que l'on note sur la page 2 de la fiche de personnage, sont rappelés en bas de la première page.
Ceci vous permet de les consulter à tout moment, même lorsque la seconde feuille est caché au dos de la première, ce qui est souvent le cas sur les tables encombrées...

Une autre raison de ce rappel est que, surtout en **démonstration** avec des néophytes, le MJ peut très bien ne pas vouloir mettre en avant le côté bagarre du jeu, mais au contraire faire jouer un scénario tout en enquête et en dialogue. Dans ce genre de cas, inutile d'effrayer les joueurs avec toutes les spécifications des armes. Si le cas échéant une bagarre éclate, le MJ n'aura pas de mal à gérer le combat simplement en demandant à chacun son niveau en Attaque ou en Défense, et en ajoutant lui-même les modificateurs d'armes.

Calcul des Talents et Attributs

Les talents sont classés en deux familles : les *aptitudes* et les *connaissances*.
Les aptitudes reflètent quelque chose à mi-chemin entre l'inné et l'acquis. Certaines personnes sont plus aptes à obtenir des confidences qu'à grimper sur des parois abruptes, et réciproquement.
Les connaissances, en revanche, sont le fruit d'un travail d'acquisition nécessitant instruction ou entraînement particulier.

Talents

Maintenant, toujours sur votre fiche de création de personnage, vous allez faire quelques additions et divisions simples.
Regardez la première ligne sous « Talents » :
(nD+nR)/2=(... + A)/2=... +A1 +A2 (Acrobatie) = Niv (ici, NIVeau en acrobatie).
La formule combinant les niveaux de certains Traits et votre valeur dans vos deux types d'*activités* donne votre niveau dans un talent particulier. C'est ce niveau qui vous servira pendant toute la partie et seulement lui.

- Faire la moyenne, arrondie au dessous, des deux premiers niveaux de Traits indiqués.
- Faire la moyenne du résultat obtenu et du troisième niveau de Trait, toujours en arrondissant à l'entier inférieur.
- Ce résultat est additionné aux valeurs A1 et A2.
- Le résultat final est le niveau du Talent (Aptitude ou Connaissance), que vous noterez dans la case correspondante.
- Répétez cette procédure pour chaque talent.

Moyenne de deux, ou trois niveaux de Trait?

— Quand trois Traits interviennent dans une aptitude, il faut donc faire la moyenne des deux premiers traits, ajouter le résultat au troisième trait et faire à nouveau la moyenne. A cela, ajouter la valeur de A1, puis de A2. Il en résulte le niveau atteint dans une aptitude ou une connaissance particulière.
— Quand il n'y a que deux Traits impliqués dans le calcul d'un niveau, c'est simplement la moyenne des niveaux dans les deux Traits, arrondis au dessous, plus A1, plus A2.
Quand vous aurez fini de remplir toutes les cases « Niv » de votre feuille de calcul, reportez-en les résultats finaux sur votre feuille de personnage, puis revenez-y pour les calculs suivants.

Attributs divers

Finissez de peaufiner la naissance de votre personnage en calculant les données suivantes, et en les reportant au fur et à mesure sur la feuille de personnage :

- **Taille** : lancer 4d6, inscrire le résultat dans la case *Score taille*, puis lire sur la tableau Taille :

Taille (4d6)							
Score	4	5-6	7-12	13-16	17-21	22-23	24
Taille	150	160	170	180	190	200	210

(taille donnée en cm) (Poids = Taille - 110 = Force)

- **Poids** : taille — 110 + Force
- **Vitesse** : (Réflexes + taille)/4
- le **poids maximal** qu'il peut soulever :

Force de 1 à 4 : son poids / 3
Force de 5 à 10 : son poids/2
Force de 11 à 15 : son poids
Force de 16 à 18 : son poids x 1,5
Force de 19 ou 20 : poids x 2
Force de 20 à 22 : poids x 2,5
Force de plus de 22 : poids x 3

- Le poids qu'il peut soulever avec malus à une autre action simultanée :

malus -7 : poids max/2
malus -4 : poids max/4
malus -2 : poids max/8

- **Enfoncer :** le poids du personnage lui ajoute une valeur de « capacité d'attaque » lorsqu'il défonce une porte :

CA enfoncer = score taille / 4, arrondi à l'inférieur.

- **Apparence** : lancer 4d6 et lire sur la Tableau Apparence

Apparence (4d6)				
4-7	8-12	13-16	17-20	21-24
terrifiant	désagréable	passe-partout	beau	"divin"

- **Résistance au Transfert :** Rt = (I+V+M)x2,
- **Lancer** : (nA + nF) / 2

Le Tableau de performances de Lancer donne les distances maximales auxquelles le personnage peut lancer des objets de divers gabarits ; ces distances se notent sur la feuille de personnage.

Lancer (A,F)					
Niveau	500 g	2 kg	5 kg	10 kg	20 kg
4	20	15	10	4	1
5-6	30	20	12	6	2
7-8	40	25	14	8	3
8-10	50	30	16	10	4
11-12+	60	35	18	12	5

- **Mémoire** : (nD+nV)/2
- **Renommée** : reste pour l'instant vierge ; elle ne se remplira qu'à chaque aventure.

Calcul des Points de Vie (pVie).

Ils se calculent comme les talents. Faire la moyenne entre le niveau de Vitalité et le niveau en Force, puis la moyenne du résultat avec le niveau en Constitution.

- **Points de vie : PVie = [((nV+nF)/2)+nC]/2**

Remplir la section Blessures :

Sur la fiche de Personnage :

- Le nombre de **Blessures légères** que le personnage peut subir est égal à ses PVie. Laisser en blanc les cases numérotées de 1 jusqu'au score en PVie, et noircir les autres au crayon jusqu'à 16.
- Le nombre de **Blessures graves** autorisées est égal à la moitié des blessures légères, arrondi à l'inférieur. Laisser en blanc les cases de 1 jusqu'à ce chiffre, noircir les autres jusqu'à 8.
- Le nombre de **Blessure mortelles** possibles est égal à la moitié des blessures graves, arrondi à l'inférieur, mais au minimum égal à 1. Là aussi, noircir les cases supplémentaires.

Calcul des niveaux des talents de combat

Initiative :

- **Initiative :** (nD + nR)/2

Combat à mains nues :

- **Attaque :** (nF + nD)/2 + A1 combat à mains nues+ A2 combat à mains nues.
- **Parade :** (nF + nR)/2 + A1 combat à mains nues+ A2 combat à mains nues.
- **Esquive :** ((nD + nR)/2 + nA)/2 + A1 esquive+ A2 esquive.
- **Prise :** (nD + nA + Poids/10)/3
- **Renverser :** (nR + nD)/2

Combat à armes blanches :

- **Attaque :** (nF + nD)/2 + A1 en combat à armes blanches + A2 en combat à armes blanches.
- **Parade :** (nF + nR)/2 + A1 combat armes blanches + A2 en combat armes blanches.
- **Esquive :** ((nD + nR)/2 + nA)/2 + A1 en esquive + A2 en esquive.

combat à distance :

- **Attaque :** (nF + nD)/2 + A1 en combat à distance+ A2 en combat à distance.
- **Parade :** (nF + nR)/2 + A1 en combat à distance+ A2 en combat à distance.

Tir

- **Tir :** (nD + nP)/2 + A1 + A2.

Reporter les résultats sur la feuille de personnage

Les talents de combats doivent être recopiés sur la 2e page de la la fiche de personnage, dans les sections adéquates, et dans la section Combat de la première page, où ils servent de rappel.

Armes maîtrisées

L'équipement du personnage varie à chaque mission, c'est-à-dire à chaque partie. On ne le note donc pas lors de la création du personnage. Mais le joueur va tout de même écrire, sur la seconde page de la fiche de personnage, les armes qu'il maîtrise.
Les Megas maîtrisent tous d'emblée les armes blanches courtes (famille G des armes) et une autre famille d'armes, au choix parmi les différentes familles présentées (Cf. tableau p28). Il est plus pratique qu'une arme de ces deux famille figure en permanence sur la fiche de personnage, même si le personnage n'en a pas sur lui :

- Choisir une arme de la famille G et la noter sur la première ligne de la section combat armes blanches, en recopiant toutes ses caractéristiques (modificateur en attaque, en parade, en esquive, CA, CD, etc.) qui se trouvent sur le tableau des armes blanches, page 28 et sur l'écran du MJ.
- Choisir une seconde arme, arme blanche OU arme de tir, et la noter de la même façon dans la section adéquate (Combat armes blanches ou Combat armes de tir)

Pour utiliser une arme appartenant à toute autre famille, vous devrez appliquer le « malus inexpérience » indiqué sur le tableau des armes qui, par l'expérience acquise, sera peu à peu ramené à zéro (voir *Expérience*, chap.C4).

- Pour chaque arme maîtrisée et chaque talent de combat, une case vous permet d'additionner votre score du talent de combat avec les modificateur de l'arme, ce qui, en cours de jeu, vous donne une lecture directe de vos niveaux en combat selon l'arme utilisée (voir aussi l'exemple page 27).

Attention : lorsque vous noterez sur la fiche une arme blanche non-maîtrisée, le malus inexpérience jouera sur les trois talents : attaque, parade et esquive !

Pouvoirs spéciaux :

Les Megas ont parfois accès à divers pouvoirs spéciaux. Ce sont naturellement les capacités de Transfert et de Transit, mais aussi des pouvoirs psychiques, les « psy », et l'utilisation de la magie.
La magie dans MEGA est considérée comme résultat de la capacité à utiliser une énergie ambiante grâce à l'acquisition d'un certain savoir et aussi d'une certaine expérience.
Les « psy » ou « pouvoirs psychiques », dans MEGA, sont à l'inverse la capacité d'utiliser une énergie interne, résultant d'une prise de conscience, d'une maîtrise et d'une expérience.

Transfert et Transit

Transfert et Transit sont des pouvoirs communs à tous les Megas et uniquement eux, qui ressemblent à des pouvoirs psy, mais ne fonctionnent pas du tout de la même façon.
Ce sont des pouvoirs « naturels » des Megas. Autrement dit, il n'y a rien à calculer à la création du personnage.

Transfert

Le Transfert permet à un Mega de projeter son psychisme dans le corps d'un individu.
Pour y parvenir, il doit voir la personne dans laquelle il désire se transférer, et se concentrer sur elle.

Transit

Le Transit est le pouvoir des Megas de se dématérialiser devant une sorte de pyramide (en fait un tétraèdre) appelée point de Transit, et de se rematérialiser instantanément devant un autre point de Transit, même si celui-ci est à l'autre bout de l'univers, ou même d'un autre univers.

Les pouvoirs psy

Dans MEGA, les pouvoirs psy se manifestent surtout dans certains univers parallèles : le Mega qui possède cette énergie psychique la voit y augmenter en puissance, et celui qui n'en a pas normalement s'en découvre soudain.
Mais attention, la possession de cette énergie a un revers. Le personnage l'accumule quand il ne s'en sert pas. A un certain degré d'accumulation, elle peut échapper à son contrôle et se manifester de façon involontaire.

- A la création, le joueur décide d'attribuer ou non des pouvoirs à son personnage.

– S'il n'en attribue pas, le personnage aura un niveau psy de zéro, c'est-à-dire qu'il n'aura aucun pouvoir dans son univers natif, mais pourra en avoir dans d'autres univers. Par contre, il restera toujours au niveau zéro.
– S'il en attribue, le personnage pourra maîtriser un ou plusieurs pouvoirs psy même dans son univers natif, et progresser en niveau de pouvoir psy.

- Qu'il ait attribué des pouvoirs psy ou non, le joueur lance 1d6 et note le résultat dans la case **Modificateur Seuil** (mod. Seuil).
- S'il opte pour la possession des psy, le joueur, on l'a déjà vu, utilise 2 points de trait pour avoir le niveau 1 en Pouvoir psy. Les psy augmentent ensuite selon un système particulier.

La magie

Jouer la magie dans MEGA doit rester quelque chose de rare et c'est le MJ qui décide si elle fonctionne ou non dans l'univers ou la région où se déroule l'aventure. De même, c'est la logique du scénario qui déterminera si les Megas sont avertis au départ qu'ils vont vers un univers magique, ou s'ils le découvrent en cours de jeu.

- Le personnage Mega ne connaissant pas de sort à sa création, il suffit pour l'instant au joueur de décider s'il utilise deux points de trait pour y avoir accès, ou non. S'il le fait, il se met un point en MEM (maîtrise des énergies magiques) sur la feuille de personnage.

Sinon, le personnage a 0 en MEM et y restera.

Procédures?

Les procédures complètes d'utilisation du Transfert, du Transit, des Pouvoirs psy et de la Magie sont décrites dans le chapitre C3.

Transfert et Transit

Transfert et Transit prennent aussi une place importante dans la vie et les missions des Megas, et un passage leur est consacré dans le chapitre D6, La Guilde des Megas (voir page 73)

Table des Activités antiques & médiévales

	APTITUDES	Prêtre	Clerc / Scribe	Sorcier	Alchimiste	Seigneur	Gouverneur	Chef d'armée	Soldat / mercenaire	Meridient	Astrologue	Architecte / mécanicien	Navigateur	Caravanier	Artisant	Artiste	Brigand
D,R,A	Acrobatie	-4	-4	-4	-7	-4	-7	0	0	0	-4	-4	0	0	-4	0	0
P,A,D	Arts corporels	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-7	-7	-2	-4	-4	-4	-4	-4	0	-4
P,A,E	Arts plastiques	-4	-4	-4	-4	-7	-4	-7	-7	-4	-4	-2	-7	-4	0	0	-7
D,E	Baratin	-2	0	0	-2	0	0	0	-4	0	-2	0	0	0	0	-2	0
E,D,A	Comédie,Imiter	-4	-2	0	-4	-4	-4	-2	-4	-2	-4	-4	-2	-2	-4	0	-4
D,A	Coordination	-4	-4	-2	-2	-4	-4	0	0	0	-4	-2	0	0	0	0	0
I,A	Débrouille	-2	-2	0	0	-2	-4	-2	-2	0	-4	-2	0	0	0	0	-2
D,E	Dialogue	0	0	-2	-4	-2	-2	-2	-4	-2	-4	-2	0	0	0	0	-7
D,A	Dissimuler	-4	-2	0	-4	-4	-4	-2	0	0	-4	-2	-2	0	0	-2	0
P,D,R	Discrét., Filature	-4	-2	-2	-4	-4	-2	-2	-2	0	-4	-4	-4	0	-4	-2	0
V,A,C	Endurance	-4	-4	-4	-4	-2	-4	0	0	-2	-4	-4	0	0	-4	-2	-4
I,E	Expliquer	-4	-4	-2	-4	-2	-4	-2	0	-4	-4	-4	0	-2	-4	-2	0
F,C,A	Grimper	0	0	-4	-2	-4	0	0	-4	-4	-2	-2	-4	-4	-2	-4	-7
D,A,To	Manipulation	-4	-2	0	0	-4	-4	-2	-2	-2	-2	-2	0	0	0	0	0
D,E	Marchander	-4	0	0	-2	0	0	0	-2	0	-2	-2	-2	0	0	-2	-2
V,F,C	Nager	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-2	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-2
I,V,E	Organiser	-2	0	-4	-4	0	0	0	-4	-4	-4	0	-2	0	-4	-2	-4
I,P	Pister	-7	-7	0	-4	-2	-7	-4	0	-2	-4	-7	-7	-2	-7	-2	0
E,D	Psychologie	0	0	0	-2	-4	0	-2	-4	-4	0	-4	-4	-2	0	-2	-4
D,Vue	Remar. détail	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
D,Ouïe	Remar. son	0	-2	-2	-2	0	-2	0	0	0	0	0	-2	0	0	0	0
D,Odo	Remar. odeur	-2	-4	0	0	-2	-4	0	-4	0	-2	-4	-4	0	-2	-4	0
D,Go	Remar. goût	-2	-2	0	-2	-2	-2	-4	-7	-4	-2	-4	-7	-2	-4	-4	-4
D,Tou	Remar. contact	-4	-4	-2	-2	-4	-4	-4	-4	-4	-2	-2	-4	-4	0	0	0
V,I	Renseignements	-4	0	-2	-2	-4	-2	-4	-4	-4	0	-4	-4	0	-4	-2	-2
I,E,D	Séduire	-4	-4	-4	-4	-2	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	0	-4
D,E	Vigilance	-4	-4	-2	-2	0	-4	0	0	0	0	-4	0	0	0	-2	0
	CONNAISSANCES																
I,V,E	Administration	0	0	-7	-4	0	0	-2	-7	-7	0	-2	-4	-2	-2	-7	-7
D,V,I	Animaux	-4	-7	0	-2	-7	-7	-4	-7	-7	-7	-7	-7	-2	-7	-2	-7
D,V,I	Alchimie	-7	-4	-2	0	-7	-7	-7	-7	-7	-4	-7	-7	-7	-7	-4	-7
D,R,A	Attelages	-4	-7	-4	-4	-2	-4	-2	0	-7	-7	-7	-7	0	-7	-2	-2
I,C,A	Connais.armemt.	-7	-7	-4	-7	0	0	0	0	-2	-4	-7	-2	-2	-4	-4	-2
I,P	Constructions	-4	-4	-7	-7	-2	0	-2	-4	-2	-2	0	-4	-7	-4	-4	-4
C,I,D	Négoce	-2	-4	-7	-7	-2	0	-4	-7	-7	-4	-4	-7	-2	-2	-7	-7
D,V,I	Sorcellerie	-4	-4	0	-2	-4	-7	-7	-7	-4	-4	-7	-7	-7	-4	-4	-7
D,F,A	Equitation	-4	-4	-4	-4	0	-2	0	0	-4	-4	-4	-7	0	-4	-4	-4
P,I	Evaluer	-2	-4	-2	-2	0	0	0	-7	-2	-2	-2	0	0	0	-2	0
D,V,I	Sols	-7	-7	-2	-2	0	0	-2	-7	-7	-4	0	-7	-4	-7	-7	-7
D,V,I	Hist. légendes	-2	-4	-4	-4	-4	-2	-4	-2	-2	0	-4	0	-2	-4	0	-4
D,V,I	Lire, Ecrire	0	0	-2	0	-4	0	-4	-7	-7	0	-2	-7	-2	-4	-4	-7
P,D,E	Dialectes	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-2	-4	-4	-2	-2	-7	-4	-4
I,A	Mécanismes	-7	-7	-7	-4	-7	-7	-4	-7	-7	-2	0	-4	-7	-2	-7	-7
D,V,I	Médecine	-4	-4	-2	-4	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-4	-4	-7	-7
D,P	Milieu air/mer	-7	-7	-4	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-4	0	-7	-7	-7	-7
D,P	Milieu rural	-4	-4	0	-4	-4	-2	0	-4	-4	-4	-4	-4	-2	-4	-4	0
A,D,P	Milieu sauvage	-2	-7	0	-4	-4	-7	0	-4	-7	-7	-4	-7	0	-7	-7	0
E,D,P	Milieu urbain	-4	0	-4	-2	-2	-2	-4	-4	0	0	0	-4	-2	-2	-2	-2
I,D,A	Navig. cabotage	-4	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-4	-7	0	-7	-7	-7	-7
I,D	Pègre	-4	-7	-2	-4	-4	-4	0	0	0	-4	-7	0	-2	-4	0	0
D,V,I	Math, Astrologie	-4	-4	-4	-2	-7	-7	-7	-7	-7	0	-7	-4	-4	-7	-4	-7
D,P	Pièges	-7	-7	0	-7	-4	-7	0	0	-2	-7	0	-7	-4	-7	-7	-2
I,R,A	Navig. haute mer	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-4	-7	0	-7	-7	-7	-7
E,P,A	Premiers soins	-4	-7	-2	-4	-7	-7	-7	-4	-4	-7	-7	-4	-4	-7	-7	-7
D,A	Sabotage	-7	-7	-4	-7	-4	-7	0	-4	-4	-7	-2	-4	-7	-4	-7	-4
P,A	Serrures	-7	-7	-4	-7	-7	-7	-7	-4	-2	-7	0	-7	-4	-2	-4	0
D,V,A	Tech. survie	-7	-7	-4	-7	-7	-7	-2	-2	-4	-7	-7	-4	-4	-7	-7	-4
I,P,A	Science militaire	-7	-7	-7	-7	0	-4	-4	-4	-7	-4	-7	-7	-7	-7	-7	-7
P,I,E	Usages	-4	-2	0	-4	0	0	-4	-4	-4	0	-2	-4	-2	-2	-4	-7
–	A/P mains nues	-4	-2	-4	-4	-2	-4	0	0	0	-4	-4	0	-2	-4	0	0
–	Prise, Renverser	-4	-4	-4	-4	-2	-4	0	0	-2	-4	-4	0	-2	-4	-2	0
–	A/P armes blan.	-4	-4	-4	-4	0	-2	0	0	0	-4	-4	0	-2	-4	-2	0
D,P,A	Armes à dist.	-4	-7	-4	-4	0	-4	-2	0	-2	-4	-4	-4	-2	-4	-4	-2
D,P	Tournoi	-7	-7	-7	-7	0	-7	-2	-4	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7
	NUMÉRO	73	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	85	86	87	88

Personnages non-Megas

Pourquoi non-Mega ?

On peut avoir deux raisons de créer une fiche complète pour un personnage non-Mega.

— Le MJ désire avoir un PSJ détaillé, car il sera important dans le scénario, ou interviendra souvent, ou même sera un archétype que l'on retrouvera dans divers scénarios, sous une apparence différente, mais toujours égal à lui-même. Il le créera de façon complète, quitte à retravailler un peu le PSJ obtenu en suivant les règles afin de mieux le faire coller à ce qu'il imagine.

— MJ et joueurs, familiarisés avec le système de Mega, peuvent vouloir utiliser ces règles pour jouer des personnages « normaux », de simples aventuriers de l'AG, ou même de notre terre actuelle, sans aucune référence à l'existance des Megas et de leur Guilde.

Procédure

Pour créer un personnage non-Mega, il suffit simplement de supprimer l'activité n° 2 (spécialisation Mega), et bien évidemment toute la « toile de fond » qui va avec (écoles Megas, etc.)

Selon l'époque jouée, le MJ pourra utiliser les métiers de 1 à 49 qui correspondent à notre époque, ou bien s'inspirer des métiers types de l'AG (51 à 61) pour jouer des aventuriers de l'espace (quoique la plupart des métiers 1 à 49 puissent aussi servir, en modifiant légèrement le sens de certains talents (voir la rubrique talents sur l'écran du MJ).

Si c'est dans un monde ancien ou pré-industriel que vous désirez jouer ou créer un PSJ, il suffit de choisir l'activité du personnage sur le tableau des activités et métiers antiques et médiévaux, ci-contre.

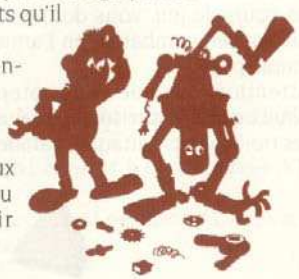
Vous remarquerez que là aussi, certains talents ont des sens légèrement différents.

Différence : l'expérience.

Les personnages n'ayant plus le support de la Guilde des Megas pour leur fournir l'équipement, c'est au MJ de déterminer ce que les personnages possèdent à la création, et ce qu'ils peuvent acquérir ou gagner au cours de leurs aventures.

Une nuance de taille est que les personnages ne peuvent plus profiter des possibilités d'entraînement et de « stage » de la Guilde. En termes de jeu, l'existence de ces stages justifient le fait que le Mega puisse choisir à son gré les talents qu'il va faire progresser.

Avec un personnage non-Mega, la logique est différente. Il va progresser dans les talents qu'il pratique, c'est-à-dire ceux qu'il utilise avec succès au cours de la partie (voir chapitre C4)



Personnages typés

Personnages atypiques

Dans la logique de Mega, un personnage recruté par la Guilde des Megas a déjà un métier. En effet, ses pouvoirs potentiels de Mega ne se révèlent qu'après l'adolescence, et les méthodes empiriques des recruteurs font qu'il n'est détecté et contacté que longtemps après.
Si vous voulez créer des personnages plus jeunes, ou franchement âgés, que ce soit pour les joueurs ou bien des PSJ pour un scénario du MJ, il faudra apporter quelques modifications.

Etudiant

Le « métier » n° 50 sur la table des métiers donne un guide pour les modificateurs A1 d'un étudiant. Il s'agit d'un étudiant type, en première année, c'est-à-dire n'ayant pas encore acquis de connaissances approfondies dans le cursus qu'il suit. Pour cette raison, il a beaucoup de « -4", et peu de « 0". Le MJ pourra transformer certains de ces « -4" en « -2" pour mieux coller aux études suivies. Enfin, lors du choix du hobby, le personnages pourra répartir 10 points de niveaux (au lieu de 6) entre les talents concernés par le hobby, ou même choisir deux hobbies différents et répartir 5 points pour chacun.
Enfin, à moins que le hobby unique du personnage ne soit un sport, le joueur répartira ses points de trait en avantageant les traits psychiques (I, V, D...).

PSJ plus jeune

Si l'on veut créer un personnage un peu plus jeune que l'étudiant, il suffit de s'inspirer de celui-ci. Pour des personnages encore plus jeune, le MJ diminuera le quota de points à répartir entre les traits, à 80+2d10, ou même à 60 +2d10. D'autre part, tous les talents nécessitant des études ou des connaissances, ou l'accès à des informations de type professionnel (non accessibles au public) seront à -7. Ce sera aussi le cas des talents éloignés des centres d'intérêt du personnage (administration, usages, transmissions). Comme l'étudiant, il aura droit à 10 points de hobby, à choisir en accord avec le MJ : pas question d'avoir sabotage ou pilotage. Si le personnage n'a pu apprendre à conduire, le talent de conduite servira pour les deux roues.
Ces personnages ayant peu de chances d'avoir révélé des talents Mega, cette procédure servira principalement au MJ pour créer des PSJ.

PSJ plus âgé.

La notion d'âge étant toute relative, le MJ n'utilisera les conseils suivants que pour typer vraiment un PSJ vieux.
• Traits : d'un côté, au cours de sa vie, le PSJ aura eu l'occasion d'augmenter divers traits, donc certains traits psychiques, d'un autre côté, il en aura perdu en vieillissant. Le MJ répartira donc le même quota de points (110+2d10), mais en mettant des valeurs plus élevées que la moyenne dans les traits psychiques, et 12 ou 10 ou même moins dans les traits physiques.
• Talents : les traits ayant été adaptés, les niveaux des talents en découleront de manière normale.
Toutefois, pour traduire le fait que le personnage a peut-être oublié des talents qu'il utilise peu ou pas du tout, le MJ peut en passer de -4 à -7, ou de -2 à -4. Si au contraire, de par sa situation, son habitat, ses voyages, le PSJ à vraisemblablement utilisé ou vu utiliser d'autres talents, le MJ peut les remonter d'un cran (-7 à -4, -4 à -2, ou — 2 à 0). Il montera par exemple à 0 le modificateur de « milieu sauvage » pour un médecin qui a beaucoup travaillé dans la brousse.

Le caractère de votre personnage

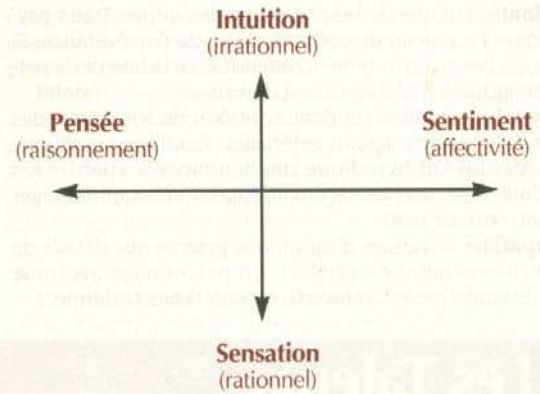
Vous pouvez modeler le caractère de votre personnage et le faire évoluer à votre gré, en vous basant sur des gens existants, des héros de roman, BD, cinéma, ou simplement en suivant votre instinct. La phase « pensez à lui » par laquelle nous avons fait commencer la création du personnage permet généralement de l'imaginer plus précisément.

Personnage à caractère

Ceux qui préfèrent au départ une base précise, nous empruntons aux psychologues deux méthodes facilement utilisables pour un personnage de jeu de rôle :

• Pour C.G.Young, précis mais un peu ancien dans l'approche, les fonctions psychiques sont au nombre de quatre : pensée (raisonnement), opposée à Sentiment (affectivité), et Sensation (rationnel), opposée à Intuition (irrationnel).
On peut représenter schématiquement un caractère en disposant ces quatre traits autour d'une croix. En haut, le trait dominant de la personnalité. En bas, le trait opposé, qui sera atrophié, quasi inexistant. A gauche, le trait « auxiliaire », le plus développé, et à droite son opposé, de plus faible influence. Les deux traits auxiliaires viennent tempérer, ou perturber le trait dominant.

Exemple :



Ceci nous donne un individu plus confiant dans ce qu'il devine que dans ce qu'il voit ; il est sans doute peu gourmand. Il vaut pourtant mieux essayer de le convaincre par la logique (pensée) que par le baratin ou en essayant de l'apitoyer !

• Offrant une palette plus compréhensible, une autre école de psychologie considère (en gros) trois propriétés constituant chaque sujet (attention, nous utilisons, juste ici, des abréviations à ne pas confondre avec celles qui sont employées dans le reste de ces règles).
L'Emotivité (E) ou la non-Emotivité (nE) ; l'Activité (A) ou la non-Activité (nA) ; enfin le retentissement, c'est-à-dire le moment où vient la réaction à un facteur quelconque, qui peut être Primaire (P) immédiat, ou (S)econdaire, c'est-à-dire retardé, au sens de différé dans le temps.

En combinant ces traits, on obtient huit groupes :

EAP = colérique	EAS = passionné
nEAP = sanguin	n EAS = flegmatique
EnAP= nerveux	EnAS = sentimental
nEnAP = amorphe	nEnAS = apathique

Les méthodes 1 et 2 se complètent bien.

Caractère discret

Cette notion de caractère étant donnée à titre d'aide et non de règle, libre à vous de noter ou non le caractère de votre héros, mais si vous le faites, faites-le discrètement. Les autres joueurs n'ont pas besoin de le connaître par avance. en d'autre termes, ne le notez pas en gros au recto de votre fiche de personnage, mais au dos et en petit.
Et si vous signalez au MJ que vous aller jouer un personnage typé, faites-le de préférence en apparté avant de jouer, plutôt que de le clamer durant le jeu.

Personnage caractériel

Cette approche (optionnelle) s'inspire du bon docteur Sigmund Freud. Il ne s'agira pas de persos fous, mais de « névrosés grand teint », comme on en rencontre tous les jours.
Construisez d'abord votre personnage en suivant la règle, puis appliquez les indications ci-dessous, en ajoutant ou retranchant les points indiqués. A n'utiliser qu'en accord avec le MJ!
Obsessionnel : il est rigide, n'aime pas que les choses ne se passent pas comme prévu ! Souvent hyper-propre, passant un temps infini en ablutions (comme pour se purifier !). C'est un grand anxieux, mais qui n'aime pas le laisser voir (bonjour les retentissements psycho somatiques comme les maux d'estomac !).Il « rentre » tout et exprime vraiment le moins possible, surtout son affectivité. Compensations : de bons résultats en maths et tout ce qui fonctionne sans affectivité.
Le kit « obsessionnel » :
Intelligence : +3 Perception : +3
Décision : -2 Réflexes : +2
Volonté : +2 Force : 0
Mental : -1 Constitution : -1
Empathie : -2 Adaptation : -4
Paranoïaque : parano simple ou grave, c'est l'extrême méfiance qui domine ! Il se croit toujours victime d'un complot (comme si les autres n'avaient que cela à faire, grand narcissique !). Au niveau grave, cela va jusqu'au meurtre, qui vise le « chef du complot » qu'il croit percevoir parmi ses proches. Il est tonique, d'une vigilance invraisemblable, souvent très intelligent. Aucun détail ne peut lui échapper.
Le kit paranoïaque :
Intelligence : +3 Perception : +3
Décision : +1 Réflexes : +2
Volonté : +2 Force : +1
Mental : -3 Constitution : -3
Empathie : -2 Adaptation : -4
Schizophrène : le « schizo » se caractérise par son manque total d'attachement (apparent) au réel. Il est dans « son » monde. Il ne remarquera pas un détail banal, alors qu'un détail que personne ne perçoit, lui, le verra. Fuit les contacts humains, capable de violences à la suite d'une frustration.
Le kit schizophrène :
Intelligence : +4 Perception : -2
Décision : -2 Réflexes : +2
Volonté : 0 Force : +5
Mental : -3 Constitution : +2
Empathie : -3 Adaptation : -3
Maniaco-dépressif : son humeur alterne selon une périodicité difficile à prévoir. En langage courant, on le dit lunatique, versatile. La plus grande dépression (avec aboulie et atonie) succède à des états d'excitation souvent drôles (grands discours, logorrhée). A éviter parmi les diplomates.
Le kit maniaco-dépressif :
Intelligence : 0 Perception : +1
Décision : -2 Réflexes : +2
Volonté : 0 Force : +1
Mental : -5 Constitution : -1
Empathie : +2 Adaptation : +1
Hystérique : comédien, celui qui aime se montrer, s'habiller ou se déguiser pour être l'objet de toutes les attentions. Dans cette disposition, qui permet de jouer de façon remarquable la comédie aux PSJ, il ne faut pas lui demander de remarquer un détail : lui seul compte. C'est, poussé à son extrême, le le « m'as-tu vu » intégral.
le kit hystérique :
Intelligence : +2 Perception : +2
Décision : +2 Réflexes : -1
Volonté : -4 Force : -1
Mental : -1 Constitution : -2
Empathie : +5 Adaptation : -2

C2. Traits et Talents en détail

Les termes employés pour qualifier les Traits et les Talents des personnages ne sont pas forcement parlants, ou peuvent prêter à équivoque. Pour que le MJ et les joueurs les utilisent à bon escient, voici la façon de les comprendre dans Mega 3

Les 10 Traits

Les Traits psychiques

Intelligence: capacité d'abstraction et de déduction, ainsi que d'organisation de ses idées. Les scores moyens auront du mal à faire la synthèse de leurs observations.
Décision: capacité et rapidité de jugement, d'évaluation des possibilités. Un faible score indique un personnage hésitant, lent à comprendre le sens de ce qui se passe.
Volonté: énergie de l'esprit (donc des autres Traits psychiques), capacité de concentration, de persévérance. Si elle est basse, ou fortement diminuée par la fatigue, le personnage a du mal à agir, il est découragé.
Mental: perception (et donc contrôle) de soi-même, des symboles et des signaux extérieurs. Equilibre psychique. Un Mental faible indique une tendance à «perdre les pédales» de diverses façons (dépression, léger dérangement, crise de nerf).
Empathie: ouverture d'esprit, aux gens et aux détails de l'environnement en général. Un personnage avec une faible empathie est introverti, égocentrique, renfermé.

Les traits physiques

Perception: moyenne gobale des cinq sens, perception de son environnement en gros.
Ce trait est affiné sur la fiche de personnage en détaillant les cinq sens.
Réflexes: rapidité des gestes, réponse automatique à une situation, sans analyse.
De faibles réflexes indiquent un délai dans les réactions, mais pas forcément une mauvaise adresse, qui est du domaine de l'Adaptation.
Force: puissance et énergie musculaires, capacité d'effecturer un effort violent. Si elle est basse ou affaiblie par les efforts, le personnage ne peut pas soulever grand chose.
Constitution: résistance du corps aux agressions en général, c'est à dire aux blessures, aux efforts prolongés, à la maladie.
Adaptation: feeling (purement animal et matériel, ou subconscient) de son environnement et capacité d'y adapter son corps et ses gestes.

Les Talents

Aptitudes

— **Acrobatie** : pour sauter par dessus une rambarde, rompre un combat en roulant au sol, s'accrocher au pied de l'hélico qui décolle.
— **Arts corporels** : pratique des arts « en temps réel ». Niveau auquel le personnage peut pratiquer une activité artistique de son choix parmi les familles suivantes : un style de danse, théâtre, un instrument de musique, écriture de musique, jonglerie, acrobatie « artistique ». Il peut pratiquer un art très similaire (un autre instrument) 1 niveau au dessous, et les autres familles 3 niveaux au dessous.
— **Arts plastiques** : pratique des arts « exposables ». Niveau auquel le personnage peut pratiquer une activité artistique de son choix parmi les familles suivantes : sculpture, peinture/dessin, maquettes, Photo/Film, Il peut pratiquer un art très similaire (peinture et gravure) 1 niveau au dessous, et les autres familles 3 niveaux au dessous.
— **Baratin*** : prêcher le faux pour savoir le vrai, noyer le poisson. Il faut un argument de départ.
— **Comédie, imiter*** : mimer, se déguiser, faire semblant, et aussi jouer la comédie.
— **Coordination** : pour les actions à plusieurs (embuscade, figures en parachute, sauter de sa moto sur celle du coéquipier.)
— **Débrouille*** : système D. Uniquement pour du bricolage, pas pour « se débrouiller » dans une situation qui tourne mal.
— **Dissimuler*** : camoufler quelque chose ou se cacher soi-même. La marge peut servir de malus/bonus à la tentative d'un individu qui cherche ce qui est caché.
En situation d'attention soutenue (test de *Vigilance* réussie) ou de recherche : remarquer un détail subtil ou volontairement dissimulé (double fond d'un tiroir, bout de chevelure ou ombre d'un agresseur embusqué).
— **Dialogue** : capacité de créer un lien, un dialogue, avec un individu (tribu, groupe) a priori rétif, méfiant, ou de se comprendre par gestes lorsqu'on ne parle pas la langue.
— **Discrétion /Filature** : progresser en se servant au mieux du terrain, du décor, sans être vu ni entendu… si c'est possible !
— **Endurance** : capacité de littéralement « gérer ses efforts selon les circonstance ». Sert, pour les efforts et les combats qui durent, à déterminer si le personnage consomme le minimum prévu de pC, ou bien le double, le triple…
— **Expliquer*** : faire comprendre rapidement un enseignement (comment utiliser une arme, une machine), une explication (« voici comment vous rendre en tel lieu perdu »).
— **Grimper** : grimper sans matériel, sur roche, bâtiment, corde… Bonus si matériel adapté.
— **Manipulation** : dextérité, mais aussi rapidité d'exécution d'une manip déterminée.
— **Marchander** : le marchandage se joue plutôt en « interprétation » (role play). Ce talent sert surtout quand jouer le marchandage n'a pas d'intérêt du tout dans l'histoire, ou est censé durer trop longtemps.
— **Nager** : sert surtout pour les passages difficiles, ou comme Endurance, pour les longs trajets, les sauvetages.
— **Organiser** : capacité de gérer et diriger un groupe, de prévoir l'intendance pour un voyage, etc.
— **Pister** : retrouver le passage d'un être à ses traces. S'utilise surtout en extérieur.
— **Psychologie*** : permet de comprendre les motivations d'un individu, d'un groupe, ou de sentir lorsqu'on a une attitude bien ou mal reçue.
— **Remarquer détail*** (valable également pour remarquer sons, goûts, odeurs, etc.) : en situation d'attention standard, remarquer un détail légèrement anormal mais détectable parmi les centaines de détails du décor.
— **Recherche de renseignements** : rapidité à chercher des informations dans un endroit donné. Peut aussi servir, comme Marchander à accélérer le jeu si la recherche est censée prendre longtemps, ou à aider le joueur à choisir parmi plusieurs sources proposées celle qui semble la plus sûre.

Talents marqués d'une *

Les Talents cochés d'une « *« sont ceux pour lesquels le MJ lui-même tire les dés, et non le joueur, car le personnage ne peut pas savoir tout de suite s'il a réussi ou raté notamment s'il y avait quelque chose de spécial à remarquer.

— **Séduire** : au sens large, capacité de plaire à un individu, de lui être sympathique.
— **Vigilance*** : capacité de rester aux aguets plus de quelques dizaines de minutes. Un test réussi peut servir de bonus à Remarquer détail (ou autre sens). Refaire un nouveau test au bout de trois heures, puis deux, puis une, etc.

Connaissances

— **Administration** : connaissance des divers rouages administratifs, capacité ou rapidité à obtenir un doc administratif difficile à se procurer (autorisation, dossier...).
— **Biologie** : fonctionnement des êtres vivants, supérieurs ou microscopiques, et données de biochimie. Mais L'univers recèle plus de curiosités que le personnage ne peut en apprendre !
— **Chimie** : connaissance des composants et des appareillages les plus utilisés.
— **Conduite** : données de conduite « spéciale », compétition, poursuite, etc. Un échec critique (marge d'échec égale ou supérieure à 5) indique un accident.
— **Connaissance des armements** : connaissance théorique sur les armes les plus courantes. Type d'usage, éventuellement origine, capacités de tir, munitions, et mode d'emploi.
— **Constructions** : familiarité avec les arcanes des édifices : s'y retrouver, comprendre des plans, apprécier la solidité ou les points faibles, surveiller des travaux...
— **Economie** : connaissance des grands principes d'économie et de diverses théories.
— **Electronique** : théorie en électronique et électricité, et identification des sources possibles de déficience d'appareils contenant de l'électronique.
— **Equitation** : savoir monter, diriger, et faire des manœuvres scabreuses sur une monture (de base pour les Megas des joueurs : le cheval). Des malus sont appliqués pour les autres montures, selon leurs particularités.
— **Evaluer** : sert pour estimer la valeurs des objets, d'œuvres, de bijoux, de matériel, dans le système de référence du personnage, bien sûr, qui n'est pas forcément le même que le système local !
— **Géologie** : connaissance des roches, mais aussi des particularités du sol et du sous-sol qui s'y rattachent et des propriétés des minerais les plus courants.
— **Histoire** : connaissances historiques au sens large : histoires des peuples, de leurs philosophies et religions, de leurs migrations et mutations. Permet, soit sur une Terre parallèle très ressemblante de retrouver des sources et des références historiques, soit dans tous les autres cas de saisir les grandes lignes des événements et de prévoir leurs conséquences possibles (personnage pris dans le siège d'une ville, dans une société à deux doigts d'une révolution, dans une lutte d'influence entre grands personnages d'un empire, dans un conflit ou une guerre civile, etc.)
— **Informatique** : sert à l'usage rapide des logiciels ou à leur utilisation en dehors de leur fonction normale. Permet aussi, avec des malus importants, le piratage ou la reprogrammation.
— **Linguistique** : permet de retrouver la structure de langages dont on possède des bribes et ainsi de pouvoir communiquer des phrases simples avec des peuples dont on ne connaît pratiquement pas la langue. Aide aussi à saisir le sens d'un langue proche de celle qu'on a apprise.
— **Mécanique** : au sens large, données de mécanique et d'électricité, de résistance des matériaux, et principes des machines industrielles les plus courantes : moteurs courants (et moins courants, avec un malus), colonnes de raffineries, etc. Permet de déterminer le but ou l'usage d'une machine (non camouflée en autre chose). Réparer une machine nécessite de réussir en plus Manipulation.
— **Médecine** : connaissances théoriques. Permet d'identifier les problèmes de santé qui ne sont pas évidents, et de savoir quoi faire, à condition, selon les cas, d'avoir le nécessaire, ou de réussir Premiers soins, ou encore Manipulation pour réduire une fracture...
— **Milieu Air-mer** : connaissance des phénomènes et des pièges de la mer et du ciel, des créatures qu'on y trouve, des véhicules, appareils et machines qui s'y rapportent et des us et coutumes des gens qui en vivent.
— **Milieu rural :** comme ci-dessus, mais pour les zones terrestres de culture et d'élevage, et les villages.
— **Milieu sauvage :** idem, mais pour les terres sauvages, laissées à l'abandon, ou peuplées de rares nomades.
— **Milieu urbain :** idem, pour les cités. Permet de se retrouver rapidement en ville, de savoir où trouver un service précis, de localiser les bons et mauvais quartiers et la population qui s'y rattache.
— **Navigation** : permet de se guider en mer et de manœuvrer un bateau, de lire les cartes, d'estimer la météo, d'évaluer le temps moyen d'un trajet, et de connaître ou d'apprendre vite les usages maritimes en vigueur là où l'on se trouve.
— **Pègre** : connaissance des méthodes des voleurs et autres trafiquants, de leurs lieux de rencontre, de leurs usages, et du prix de certaines marchandises.
— **Physique, math** : connaissances des grands principes mathématiques et/ou physiques, et des appareils qui s'y rapportent ou qui les utilisent.
— **Pièges*** : permet de fabriquer et de détecter les pièges mécaniques, ou de remarquer les zones où il risque le plus d'y en avoir. Si l'on fabrique un piège, la marge indique la difficulté ou facilité de détection pour les individus qui passeront devant. Il faut distinguer les pièges d'extérieur (fosses recouvertes de branches, pieux, etc.) et les pièges d'intérieur (dalles déclenchant un système, trappes, portes hermétiques). Le personnage, selon son métier, aura son niveau de talent pour ceux qu'il peut connaître, et un malus de 3 pour les autres. Pour trafiquer des pièges électroniques (détecteurs reliés à des alarmes ou autres), il faut avoir les plans et accès aux commandes, et utiliser Electronique ou Informatique.
— **Piloter** : permet de piloter un avion de gabarit moyen assisté des instruments de bord standard. Pour un engin plus gros, ou au contraire plus petit mais sans instruments, des malus sont appliqués. En cas de test raté, la marge indique la secousse infligée aux passagers, ou un atterrissage plus long que la piste. Un échec critique (marge d'échec de 6 ou plus) indique un accident plus ou moins grave.
— **Premiers soins** : arrêter une hémorragie, panser une plaie, placer une atèle. Ce talent permet de limiter les dégâts, de retaper un blessé pour pouvoir le transporter.
— **Sabotage*** : connaissance des matériels de sabotage, des bombes et autres détonateurs, et des endroits propices où effectuer le sabotage sur les véhicules et les constructions. Un test raté indique que le sabotage voit son effet diminué ou qu'il a été aisément détecté.
— **Serrures** : permet de crocheter, forcer ou réparer les serrures mécaniques, de fabriquer des fausses clés et des passes à partir de modèles... La marge indique la rapidité ou la discrétion du crocheteur.
— **Techniques de survie** : connaissance des moyens d'optimiser sa survie en milieu sauvage hostile : comment se protéger des intempéries, se repérer pour ne pas tourner en rond, fabriquer un abri, une atèle, une béquille, une civière avec trois fois rien, faire du feu sans allumettes, trouver de l'eau, se protéger des animaux, etc.
— **Transmission** : connaissance des divers modes de transmission, des matériels (émetteurs-récepteurs, antennes), des altérations dues aux conditions atmosphériques ou au relief, et enfin localisation d'émetteurs par goniométrie ou interférences (balises radio). Nécessaire pour réparer une radio, mais pas suffisant : il faut aussi réussir *Manipulation* et/ou *Electronique*
— **Usages** : connaissances des us et coutumes de la haute société, mais aussi capacité de repérer très vite les usages dans un milieu quelconque, afin de s'y conformer. Un haut niveau indique un personnage à l'aise partout.

Talents de combat

Attaque / parade à mains nues : toutes formes de combat visant à frapper l'adversaire à mains nues.
Prises, renverser : combat à main nues cherchant spécifiquement à ne pas frapper mais à immobiliser ou faire chuter l'adversaire.
Attaque / parade armes blanches : combat à l'aide d'épée, couteau, hache, lance ou objet contondant (matraque, masse, outil).
Armes à distance : combat à l'aide d'armes lancées (lance, javelot, pierre) ou tirées avec une arme utilisant la force musculaire (fronde, arc).
Armes de tir : combat à distance avec des armes lançant des projectiles : armes à feu, et arbalète.

Talent verbaux

La différence entre les divers talents verbaux, et les façons des les utiliser font l'objet d'un paragraphe particulier dans le chapitre C3.

C3. Vie quotidienne des Megas (gérer la partie)

Echelles

Temps, niveaux, Table Universelle de Résolution (TUR), bonus-malus, etc.

Rythme du jeu : rounds

Le temps de jeu se décompose de façon normale en minutes, heures, jours, etc Toutefois, l'échelle de temps la plus courante dans le jeu est le round, temps pour effectuer une action. Il vaut schématiquement 6 secondes. La plupart des actions sont mesurées en rounds : en combat, une attaque prend un round, puis la riposte de l'adversaire un round, etc. Les effets d'efforts violents, de blessures, s'expriment en points perdus par round, etc.

Temps universel

Les mesures locales du temps variant selon chaque planète, les seules unités universelles dans l'AG sont :

- le cycle, qui correspond à une heure norjane (et environ à deux heures terriennes).
- le metacycle, qui correspond à une année norjane (légèrement plus courte que l'année terrienne).

Niveaux des Talents

niveau 0 : le personnage est incapable d'utiliser le talent. S'il s'agit de grimper, il faut l'aider.
En dessous de 0, le personnage peut même être un handicap ; à -1, il donnera un malus de -1 à celui qui l'aide.
niveau 1 : le personnage a de vagues notions du talent : il peut au moins voir s'il y a du danger dans une action, à quoi sert une machine, s'il faut la brancher...
niveau 5 :, il est « capable » dans le talent qu'il utilise régulièrement, mais sans forcer ni prendre de risques.
niveau 9: Il est « bon » dans le talent, avec peu de chances d'erreur, du moins d'erreur grave...
niveau 12 : il est « excellent ». Ses chances de rater son action sont rares, surtout s'il prend son temps.
niveau 15 : il « exceptionnellement bon », sûr de lui à 100 %, et même plus s'il peut réunir les conditions idéales. Et dans des conditions « difficiles », il a encore à 95 % de chances de réussite, et un échec ne saurait être que bénin.

Bonus-Malus

Certains **matériels** donnent des **bonus** lors de l'utilisation d'un talent ou d'un type de talent. Un simple outil peut apporter un bonus de +1, un équipement précis (d'escalade par ex.), un bonus de +2 ou +3 selon sa qualité. Parfois, s'il manque l'outil adéquat pour se servir d'un talent, un objet ressemblant peut permettre d'utiliser ce talent, mais avec un **malus**, au gré du MJ. Dans le cas des armes de jet ou du tir, des bonus-malus sont donnés selon la distance de la cible. Ce principe peut être étendu à toute action à distance.
Le **temps passé** est aussi important. Si le perso prend son temps, le MJ pourra lui accorder un bonus de +1. A l'inverse, si le MJ annonce que « cela devrait prendre 5 mn » et que le joueur préfère se hâter (il craint une patrouille), il agira avec un malus de -1 ou pire. Le bonus maximum ne peut excéder 3. Pas de limite au malus.

Difficulté

Le niveau de difficulté pour accomplir une action est fonction des circonstances : conditions climatiques, circonstances calmes ou stressantes, position favorable. Prenons deux personnages se poursuivant dans un égout et essayant de se tirer dessus au paralysant : l'un est tombé dans l'eau glacée et putride, poussé par le courant et le MJ estimera que tirer dans ces conditions est « difficile » ou « très difficile ». Son adversaire court sur le bord, se couche au sol et attend que le nageur passe à sa portée : pour lui, le tir sera « moyen », ou même « aisé ».

Lecture de la Table universelle de résolution (TUR)

Une fois cela acquis, la lecture de la Table de résolution se fait ainsi :

- Le joueur annonce (ou demande au MJ) le **talent** qu'il va utiliser, et son niveau dans ce talent, avec éventuellement le bonus dû à son matériel.
- Le MJ estime la difficulté.
- Sur la TUR, à l'intersection de la **colonne** correspondant au niveau du talent du personnage, et de la **ligne** correspondant à la difficulté, il lit le pourcentage de chance de réussite de l'action.
- Le MJ demande au joueur de lancer 1d100.
— Si le résultat est **inférieur ou égal** au score demandé, l'action **réussit**.
— S'il est **supérieur**, l'action **échoue**.
- On lit ensuite la « marge de réussite ou d'échec » (voir plus loin) pour savoir si l'action, si elle est par exemple réussie, est simplement réussie ou vraiment très réussie.

Cette procédure s'appelle « faire un test sous un talent ».

Cas extrêmes

Dans certains cas extrêmes, le personnage peut vouloir jouer le tout pour le tout, même s'il n'a qu'une chance sur mille de réussir. A l'inverse, le MJ peut demander pour un personnage extrêmement doué de faire un test, sur une action qui a toujours une chance sur mille de rater.
— 1/2d signifie « obtenir un 1 en relançant deux dés », c'est-à-dire 1 chance sur 500 de réussite. Le joueur lance d'abord 1d100. S'il obtient un 01, il relance les 2d10 ; si l'un **ou** l'autre dé affiche un 1, l'action réussit.
— 1/1d signifie de la même façon 1 chance sur 1000. Le joueur lance 1d100. S'il obtient un 01, il relance 1d10 ; si le dé affiche un 1, l'action réussit.
— 0/2d signifie « obtenir un 0 en relançant deux dés », c'est-à-dire 1 chance sur 500 d'échec. Le joueur lance 1d100. Même s'il obtient un 100, il ne rate pas forcément, mais relance 2d10 ; si l'un **ou** l'autre dé affiche un 0, alors l'action rate.
— 0/1d signifie 1 chance sur 1000. Le joueur lance 1d100. S'il obtient un 100, il relance 1d10 ; si le dé affiche un 0, l'action échoue.

Cas ou deux personnages s'opposent

Dans le cas du combat, ou lorsque deux personnages s'opposent (dans un marchandage par exemple), le MJ ne considère pas de difficulté, mais le niveau de chaque personnage. Celui qui tente l'action, qui prend l'initiative est le personnage actif, l'autre le personnage résistant (voir plus loin Talents opposables, et Combat).

Marge de réussite ou d'échec (MR, ME)

Lorsque le MJ a besoin d'estimer la qualité des effets de l'action (« ça marche à merveille », ou « ça marche un peu, couci-couça » ou « ça rate en beauté »), il peut se baser sur la « **marge de réussite** », **MR**, ou la « **marge d'échec** », **ME**.

Lecture de la TUR

EXEMPLE

Arthur est face à un escarpement vertical d'une dizaine de mètres de haut. La roche présente de nombreuses aspérités. Arthur dit : « Je vais grimper, j'ai 8 en Grimper ». Le MJ considère que la difficulté serait moyenne (valeur 6), mais il précise : « Il pleut, je considère que cette tentative est malaisée » (valeur 7). Au croisement de la colonne 8 et de la rangée 7, on peut lire 61. Arthur lance 1d100 et doit obtenir 61 ou moins. Il fait 24 ! C'est bon.

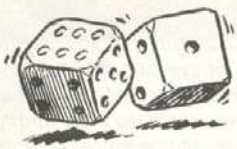
Bonus ou difficulté?

Donner au personnage un bonus de 3 à son talent revient (à 1 ou 2 % près) à estimer que la niveau de difficulté est « facile » au lieu de « moyen ». On utilise les bonus et malus pour les matériels que le personnage emporte avec lui. Ainsi le joueur peut le noter sur sa fiche de Perso. Et les difficultés servent en cours d'action, selon l'estimation du MJ. Dans la mesure du possible, il est préférable d'utiliser les difficultés, qui sont plus imagées que des bonus chiffrés.

PJ toujours actif

(Règle optionnelle)

On peut considérer, pour la lecture de la TUR, que les personnages des joueurs sont toujours les personnages actifs, et les PSJ les personnages résistant.
Ceci ne change pas fondamentalement le jeu, à quelques détails près :
– La table donne un léger avantage aux personnages actifs, surtout dans les bas niveaux, dont les joueurs profiteront en permanence.
– C'est toujours le joueur qui effectuera le lancer de dé de test. Ceci présente l'avantage de libérer le MJ pour mieux gérer ses PSJ en combat, et donne plus au joueur la sensation d'être maître de son destin (et de ses échecs!).
Mais dans les cas où les choses peuvent ne pas être telles qu'elles semblent être (une serrure d'apparence rustique cache un mécanisme complexe), le MJ devra demander au joueur de lancer le dé sans lui dire quel score il doit obtenir, ou le lancer lui-même. Le MJ continuera de toute façon à lancer les dés pour toutes les actions des PSJ dont les PJ ne se rendent pas compte.
– En cas d'interaction entre deux PJ (l'un devient fou et l'autre essaye de la maîtriser), on jouera comme personnage actif celui qui a pris l'initiative de l'action (maîtriser), ou si les circonstances ne sont pas aussi nettes, celui qui a le plus haut score en *Initiative*.



Difficulté Personnage résistant	Personnage actif																
	Niv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Niv
Immanquable mais...	1	56	66	76	84	90	93	95	96	97	98	99	100	0/2d	0/1d	0/1d	1
Enfantin	2	44	56	66	75	83	89	92	95	96	97	98	99	100	0/2d	0/1d	2
Très facile	3	34	44	56	65	73	82	88	91	95	96	97	98	99	100	0/2d	3
Facile	4	24	34	44	56	64	73	81	86	90	94	96	97	98	99	100	4
Aisé	5	16	25	35	45	55	63	72	80	85	90	94	96	**97**	98	99	5
Moyen	6	**10**	**17**	**25**	**35**	**45**	**55**	**63**	**71**	**78**	**83**	**88**	**93**	95	**97**	**98**	6
Malaisé	7	8	11	17	26	35	45	54	61	70	77	82	87	93	95	97	7
Difficile	8	6	7	12	18	26	35	45	54	59	68	76	81	87	92	95	8
Très difficile	9	5	6	8	12	18	26	35	45	53	58	67	74	80	86	92	9
Extrêmement difficile	10	4	5	6	8	13	19	27	35	45	53	57	65	73	79	86	10
	11	3	4	5	7	9	13	20	28	36	46	52	56	63	71	78	11
Cauchemardesque	12	2	3	4	5	7	9	14	21	28	37	46	52	55	62	69	12
	13	1	2	3	4	5	7	9	14	21	29	38	47	51	54	60	13
Surhumain	14	1/2d	1	2	3	4	5	7	10	15	23	31	39	47	50	52	14
	15	1/1d	1/2d	1	2	3	4	5	7	10	16	24	32	40	48	50	15
	Niv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Niv

La lecture de la marge de réussite (ou d'échec) est simple à lire, mais plus difficile à expliquer.

Principe de lecture de la marge sur la TUR

On considère que chaque case de la TUR contient la valeur qui y est indiquée, ainsi que toutes les valeurs inférieures à celle de la case située immédiatement à droite.
Par exemple la case correspondant aux niveau actif 1 et niveau résistant 1 contient les valeurs 56, 57, 58, 59, 60, 61,62,63,64 et 65.

- On part de la **case indiquant la valeur du jet à réussir.**
- On jette les dés, on connaît donc le résultat.
- **Cas 1 : réussite.**

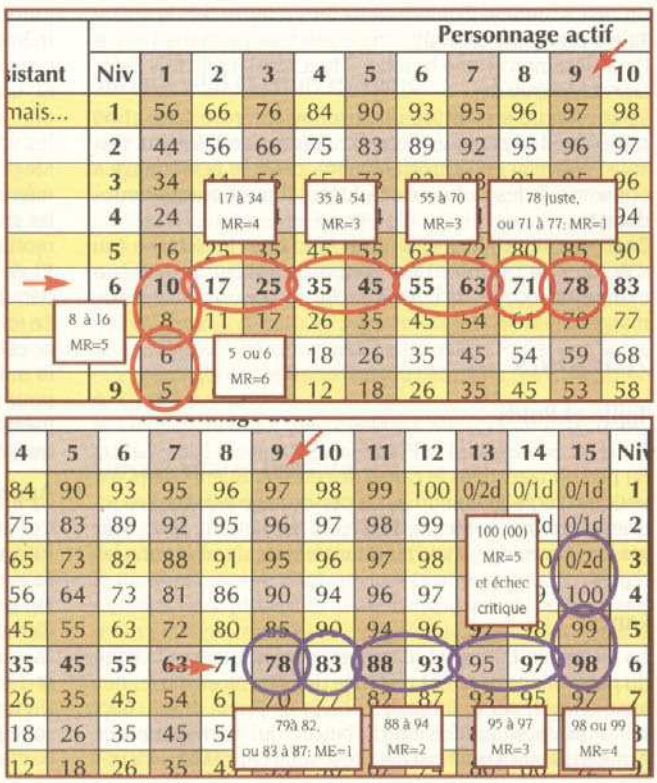
– Si le résultat du jet de dé est juste égal à la valeur requise, ou compris dans la case juste à gauche, la marge de réussite est de 1.
– Si le résultat est compris dans l'une des deux cases suivantes vers la gauche, la marge est de 2.
– Si le résultat est compris dans l'une des deux cases encore plus à gauche, la marge est de 3, et ainsi de suite en sautant de deux en deux cases.
– Si le résultat est inférieur à celui qu'on trouve sur la même ligne dans la première colonne à gauche (niv. 1), on continue la lecture vers le bas de cette première colonne, en suivant la même logique de saut de deux cases en deux cases, jusqu'à trouver la case contenant le résultat du dé.

- **Cas 2 : échec.**

– Si le résultat du d100 est supérieur au score requis, mais compris dans cette case ou celle immédiatement à droite, la marge d'échec est de 1.
– Si le résultat est compris dans l'une des deux cases plus à droite, la marge est de 2.
– Si le résultat est compris dans l'une des deux cases encore plus à droite, la marge est de 3, et ainsi de suite en sautant de deux cases en deux cases.
– Si le score est supérieur à celui indiqué sur la même ligne dans la dernière colonne à droite (niv. 15), on continue à lire vers le haut, toujours en sautant de deux cases en deux cases, jusqu'à trouver la paire de case contenant le résultat du dé.

Echec ou réussite dits « critiques »

Un jet de dé donnant une marge égale à 8 ou plus est critique. De même, sauf dans les « cas extrêmes » cités plus haut, un 01 est une réussite critique, et un 100 (00) un échec critique. Les conséquences de la réussite ou de l'échec sont plus que très bonnes ou graves, elles deviennent exceptionnelles, inattendues. Le MJ aura soin de rester dans la vraisemblance. Une réussite critique n'est pas un miracle.
Dans les cas de combat, un échec critique peut signifier qu'on a touché un allié, trop proche de l'ennemi qu'on visait, ou la chute d'une arme.



Difficulté « moyenne » ou « facile » ?

Le MJ doit-il utiliser la difficulté « moyenne » ou bien « facile », lorsque par exemple un personnage possédant à 6 le talent de Mécanique répare un moteur en panne ? D'un côté, le MJ considère que c'est une panne standard, donc « moyenne », mais d'un autre côté, une panne standard, pour un mécano, devrait être « facile » à détecter.
Et c'est effectivement le second cas qui est à utiliser.
Une action vraiment standard est considérée comme facile. Ce qui est de difficulté moyenne, c'est une tâche pas forcément compliquée, mais suffisamment inhabituelle pour poser un problème.

Marge de réussite ou d'échec

Exemple :
Arthur, toujours en train de se battre, veut sauter par dessus une rembarde. Il a 9 en talent d'Acrobatie. Les conditions sont correctes et le MJ estime que la difficulté est Moyenne. La lecture de la TUR, au croisement du niveau du talent (9) et de la difficulté moyenne (6) indique qu'il lui faut faire 78 ou moins au lancer de 1d100.
— Il fait 78. C'est réussi. On stoppe là. La marge de réussite est de 1.
— Il fait 47, score qui se trouve dans la troisième « paire de case » à gauche en partant du score requis, la marge est de 3.
— Il fait 12 ! Belle acrobatie ! On lit toujours à partir de 78, et on compte 5 « paires de case ». La marge de réussite est de 5. Vous avez bien sûr remarqué que la lecture s'est poursuivie vers le bas, en respectant le saut de deux cases. Au-delà, 6 ou 5 auraient donné une marge de 6, puis 4 ou 3 une marge de 7, puis 2 ou 1 une marge de 8.
– Il rate et fait 79, la marge d'échec est de 1.
– Il fait 87 ! La marge d'échec n'est toujours que de 1.
– Il fait 88. La marge d'échec passe à 2.
– Il fait 98 ou 99 : la marge d'échec est de 4.
– Il fait 100 : la marge est de 5, et c'est un échec critique.

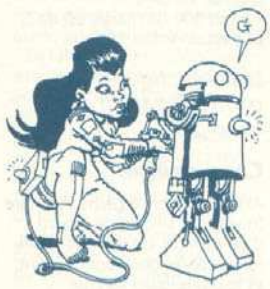
Les deux figures ci-contre illustrent cet exemple.

Cas extrême :

Arthur, qui sait à peine conduire (niveau 1), s'échappe à bord d'un camion, quand une rafale lui éclate les deux pneus avant, et le poids lourd tangue follement sur le minuscule chemin entre la paroi de la falaise et le bord du ravin. Mais Arthur sait que s'il est capturé, son sort est de toute façon immédiatement réglé. Il se cramponne au volant, et tente au moins d'atteindre sa moto cachée à 200 m de là.
Le MJ ne cache pas au joueur que même pour un chauffeur chevronné, la tentative est « surhumaine » (niveau de difficulté 14), mais celui-ci n'a guère le choix...
Il lance le d100, et obtient un 01 ! Suspens...
Il relance 2d10, l'un fait 5 et l'autre... 1 !
En hurlant sa joie, Arthur stoppe le camion fumant, qui bloque d'ailleurs ses poursuivants, et saute sur sa moto.

Test or not test?

On l'a vu dans l'explication de la façon d'utiliser la Table universelle, faire un « test sous un talent » est le moyen courant de voir si une action réussit ou non.
La marge de réussite ou d'échec permet de mesurer la qualité de cette réussite, ou la gravité de l'échec.
Répétons ici que dans les cas de « tout ou rien », une marge d'échec de 1 ne doit pas tuer le personnage. S'il s'est élancé au travers du précipice, une marge d'échec de 2 signifiera qu'il tombe, mais une marge de 1 indiquera qu'il s'est mal rattrapé, ou par une seule main, ou après une roche qui commence à se détacher...
Une autre façon d'utiliser les talents ne nécessite pas l'emploi des dés. Lorsque le personnage fait une action dont l'issue n'est absolument pas incertaine, comme faire un dessin s'il est dessinateur, ou construire un abri s'il est ranger, le MJ peut utiliser le pourcentage minimum qu'il aurait dû obtenir comme appréciation du résultat.
Par exemple, si notre dessinateur de niveau 8 en Arts plastiques dessine dans des conditions moyennes, avec du matériel normal, il réalisera un dessin qui vaut 71 sur 100, ou plus simplement 7/10. C'est suffisant pour vendre son travail à des amateurs pas trop éclairés ni exigeants.
Ce type de résolution correspond aussi aux actions où le personnage ne prend aucun risque, et assure tranquillement, sans chercher à faire vite, à se surpasser, ou à surpasser un adversaire ou concurrent.



Plusieurs actions simultanées

- Le MJ appréciera si les actions sont compatibles : si les deux actions ne s'entravent pas l'une l'autre (ex : traîner au sol un blessé (test nF) tout en tirant (tir), -2 à chacun des Talents utilisés.
Si les actions sont relativement contradictoires, par exemple rouler au sol pour éviter un animal (acrobatie) tout en tirant (tir) : -4 à chaque Talent.
Un autre exemple de malus -4 : essayer d'avancer discrètement (Filature/discrétion) dans une base ennemie, tout en essayant d'en déchiffrer le plan (construction).

Usage des Talents et des Attributs

Talents

Aptitudes et Connaissances

Les aptitudes correspondent à des Talents acquis par la pratique plus ou moins instinctive, au cours de l'enfance, ou bien si un don précoce est nécessaire (arts).
Tandis que les Connaissances n'ont pu s'acquérir sans l'intervention d'un professeur, ou par l'étude de livres et des travaux pratiques, un entraînement peu naturel, du matériel particulier et complexe.
Les Aptitudes s'emploient directement quand le personnage tente une action.
Les Connaissances s'emploient telles quelles tant que le personnage ne fait qu'utiliser sa tête : pour étudier, analyser, comprendre, synthétiser, émettre des hypothèses, inventer des procédés, trouver des solutions.
S'il veut les utiliser de manière pratique, le MJ peut lui demander de mixer cette Connaissance avec une Aptitude appropriée (souvent manipulation, psychologie, remarquer...).

Mixer une Connaissance et un autre score

Il existe des actions qui combinent une Connaissance avec une Aptitude, ou avec une autre Connaissance, ou même avec un niveau de Trait. L'exemple du chirurgien est parlant : pour être chirurgien, il faut évidemment des Connaissances médicales, mais aussi une habileté manuelle de bon niveau, et le personnage devra être bon à la fois en *Médecine* et en *Manipulation*.
L'habileté sans Connaissance est en la matière aussi redoutable que la Connaissance sans l'habileté. Surtout pour le patient !
Pour mixer des niveaux, le MJ a deux possibilités selon les cas :

- La réussite est conditionnée par le niveau le plus bas (comme la chaîne qui casse toujours au niveau du maillon le plus faible).

Il demandera au joueur le niveau atteint dans chacun de ces Talents, et ne retiendra que le plus faible. C'est le cas le plus courant.

- L'action fait alterner des fractions de seconde où l'on réfléchit et d'autres où l'on agit. Le MJ demande de réussir un test sous une Connaissance et un autre test sous un Talent ou même un Trait.

Pour désamorcer une bombe, il faut réussir à la fois *Sabotage* et *Manipulation*.
Pour prendre en voiture une avenue à contre sens et ne pas céder à la panique, il faudra réussir *Conduite* et un test sous le niveau en *Volonté* (actualisé, car si le personnage a consommé des points de Volonté, il peut craquer soudain).
Dans ce cas, le MJ peut utiliser la marge de réussite (ou d'échec) du premier test pour accorder un bonus (ou malus) au second, de l'ordre de 1pt de bonus pour 3pts de marge.

Attributs

Taille et Poids

Taille (et Score taille) et Poids servent surtout à la création du personnage, dans le calcul de certains Talents (le poids peut être utile quand un autre personnage essaye de soulever ou traîner le Mega). Sinon, ils permettent de visualiser le personnage, mais n'interviennent pas plus dans les règles.

Lancer

Le niveau en Lancer et le tableau au-dessous sur la fiche du personnage donnent une idée des distances moyennes auxquelles il peut lancer des objets de poids divers. Ceci n'indique pas la précision du lancer, qui se mesure avec Arme à distance (combat). Un test sous Lancer ne sera utile que quand le Mega veut justement lancer un objet à la limite qu'il peut atteindre (pour accrocher une corde de l'autre côté d'un pont écroulé par exemple). Il devra réussir son jet pour dépasser un peu sa moyenne et effectuer un autre test sous Arme à distance pour atteindre son but.

Soulever

Ce petit tableau indique le poids maximum que peut soulever (ou hisser) le personnage.
Les malus indiqués au-dessous sont appliqués lorsque, portant déjà une charge du poids indiqué, le personnage tente simultanément une autre action physique.

Vitesse

La vitesse indiquée ici est la vitesse maximum du personnage lancé à fond. Courir à cette vitesse lui coûte des points (voir plus loin, Efforts).
En comparant les vitesses en « mètres par round » de deux personnages, on peut voir si l'un rattrape ou sème l'autre, et de combien à chaque round.

Age

L'âge n'a qu'un caractère de référence et de description. Il n'intervient pas spécialement dans le jeu, bien que le MJ puisse s'y référer dans certains cas pour accorder un bonus ou un malus ou déterminer l'attitude d'un PSJ. Il peut prendre une importance avec des Megas voulant pratiquer la magie de haut rang : les temps d'apprentissage des sorts les plus puissants en réservent l'usage à des magiciens âgés...

Apparence

Uniquement là pour que joueurs ou joueuses se souviennent que leurs personnages ne sont pas forcément des Apollon ou des déesses.

Origine

Pour les Megas, permet de noter et de se rappeler, quand, pour ajouter du caractère au personnage, on l'a choisi natif d'une région précise de la Terre, ce qui joue sur son aspect, sa langue maternelle, ses références culturelles.
Pour les PSJ, le MJ mentionne seulement la planète natale du personnage, comme aide-mémoire, ou bien à quelle ethnie il appartient.

Résistance Transfert

Elle sert surtout pour les PSJ. Il est rare que les Megas se transfèrent entre eux, quoique...

Mémoire

La mémoire permet de caractériser un peu le personnage. C'est surtout un petit artifice de jeu. Le MJ ne peut pas toujours décrire tous les détails d'un lieu. Le personnage, lui, même s'il ne remarque pas non plus tout ce qu'il voit, est censé vivre les scènes !
Si, une heure après que le Mega ait découvert et exploré une maison cambriolée, un policier (PSJ) lui demande si les voleurs avaient fracturé la porte ou bien la fenêtre, le Mega répondra sans hésiter : il sait bien par où il est lui-même entré ! Mais si un détail important est de se rappeler si la théière posée sur la table du salon était bleue à motifs verts, ou verte à motifs bleus, c'est une autre affaire. Et de ceci, le joueur ne peut s'en souvenir, car c'est un détail que le MJ n'a pas décrit sur le moment.
Le joueur effectue alors un test sous *Mémoire*. S'il est réussi, cela veut dire qu'il arrive à « revivre » son passage dans la maison. Il doit maintenant réussir un *Remarquer détail* pour retrouver ce souvenir précis. Car quelle que soit sa mémoire, un Mega myope ne pourra se rappeler un détail qu'il n'a pas pu voir.

Apprendre

Cet attribut sert en magie, mais il peut aussi être utile lorsque le personnage profite d'une aventure pour enrichir sa culture !
Qu'il apprenne un instrument, un poème ou le mode d'emploi d'un appareil compliqué, c'est le MJ qui estimera le résultat de l'apprentissage, en fonction du temps passé et des circonstances.
Un test réussi avec une marge de 1 indique un apprentissage juste moyen. Un test raté indique un apprentissage partiel, incomplet ou imprécis.

Efforts, fatigue, blessures

Avant de voir comment évoluent les traits, comment les points dans les traits diminuent et augmentent, il faut que vous ayez présent à l'esprit à quoi correspond la **somme des points de Traits**, pour le personnage :

– 40 et 50	**impotent**
– 50-60	**stupide, minable**
– 60-70	**médiocre**
– 80-90	**moyen faible**
– 100-110	**moyen correct**
– 120-130	**bon**
– 140-150	**très bon**
– 160-170	**supérieur**
– 180-190	**exceptionnel**
– 200-220	**champion toutes catégories**
– 230 et +	**hors normes**

Cela donne une vision globale des capacités d'un personnage à un moment donné. Il reste qu'il peut être particulièrement affaibli dans un trait et que cela affecte temporairement ses Aptitudes. La consommation de points spécifiques d'un trait correspond à une dépense d'énergie dans un domaine particulier, physique ou psychique.

Traits mobiles

Sur les dix traits qui caractérisent le personnage, quatre sont des traits mobiles, c'est-à-dire que leurs scores vont fluctuer au cours du jeu, entre le score normal du personnage et les valeurs les plus basses qui symbolisent l'épuisement.
Les quatre traits mobiles sont la Volonté, le Mental, la Force et la Constitution (les points de Vie sont aussi mobiles, mais ne font pas partie des traits).
Sur la fiche de personnage, quatre cases sont prévues pour noter ces scores, régulièrement réactualisés en cours de jeu quand le personnage se fatigue ou se repose.

Seuils entraînant des malus

Tant que le personnage qui a perdu ou consommé des points reste dans des plages de valeurs normales, on considérera qu'il a puisé dans ses réserves sans que cela influe sur ses capacités. Par contre, lorsque les valeurs des Traits atteignent le bas de l'échelle, le MJ peut appliquer un malus aux actions du personnage, ou du moins à celles qui dépendent du trait affaibli :

6 = faible, malus -2
4= activité réduite au minimum, malus -4
2=grabataire ou semi-conscient, malus -7
0=comateux, le personnage est totalement inactif.

Consommer des points

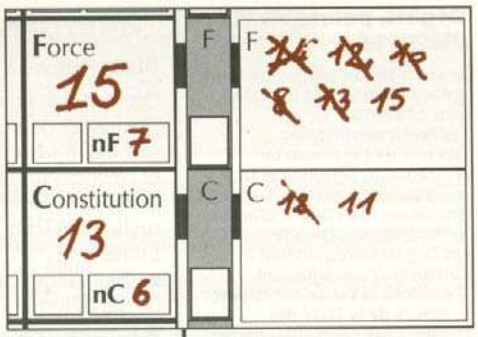
Au cours de leurs périples vos personnages sont soumis à rude épreuve ! Il est normal que les efforts soient marqués par la perte temporaire de points de Force ; que les blessures et maladies s'en prennent respectivement à leurs points de Vie et de Constitution ou même de Force ; et que sous la pression des événements, s'amenuisent leurs réserves de points de Volonté, voire de Mental.

Endurance

- En cas d'effort soutenu, le MJ demande au joueur un test sous Endurance, à des intervalles de temps variant selon le type d'action (d'une minute à une heure).
- Le premier test est effectué contre un niveau de difficulté « moyen », sauf conditions extrêmes.
- A chaque jet suivant, le MJ augmente le niveau de difficulté de 1.
- Dès qu'un test rate, le personnage commence à perdre des points de Constitution, Force, Volonté (ou le cas échéant, Mental), à raison de 1 par round en effort maximum (sprint, poursuite, grimper, lever de poids), 1 par 10 mn en effort soutenu (course de fond, escalade, conditions extrêmes (voir ci-dessous)), ou 1 par heure en conditions mauvaises (tempête, chaleur, vacarme, etc.).

Conditions extrêmes

Lorsque les conditions se dégradent : marcher dans une tempête de neige, dans des canalisations au 9/10e remplie d'eau, dans d'effroyables marécages, il est naturel d'en tenir compte dans l'évolution de la capacité des personnages. Le MJ adoptera le principe suivant : les points de Constitution seront affectés en premier (pour franchir un col en haute montagne par exemple). Dans le cas où les personnages le font à marche forcée, le MJ ajoutera une consommation en points de Force. Enfin, si les conditions climatiques se mêlent de la partie, ce seront les points de Vie qui seront touchés (1 blessure légère par heure, etc.).



Qu'ils soient consommés, perdus ou engagés, les points de traits sont réactualisés au fur et à mesure du jeu. Le joueur note dans les cases latérales prévues à cet effet la nouvelle valeur du score, et gomme le tout lorsqu'il reveint à son score de base à la faveur d'un repos, ou de soins.

Vigilance et fatigue

Faire un test de Vigilance (contre niveau moyen) au-delà de 12 h d'action d'affilée, puis aux durées d'éveil suivantes : 12, 18, 24, 28, 32 et 36 h. A chaque test raté, -1 pV et -1 à tous les Talents (cumulatifs). Au-delà de 36 h, faire un test toutes les heures. S'il est raté : perte de 2 pV et -2 à tous les Talents (au-delà de 36 heures de veille, la confusion mentale guette).

En combat

Lors d'un combat, la Force diminue naturellement, en moyenne de 1 point tous les 5 rounds (ou au gré du MJ)

Engager des points

Augmenter de niveau

Il s'agit cette fois, non d'une *dépense* liée à l'effort, mais d'un choix, d'une volonté d'accroître son efficacité. Engager des points sert à faire mieux, avec plus de chance de réussir ou d'obtenir une marge de réussite supérieure. Ce sursaut vital se paie en pF et pV.

- Pour une action **intellectuelle**, on ne peut engager que des points de Volonté. Pour une action **physique**, on peut engager des points de Force et de Volonté.
- **Il faut engager :**

— 2 points pour augmenter d'un niveau le Talent en cause (un seul Talent à la fois)
— 6 points pour augmenter de 2 niveaux le Talent.

- La durée de cet engagement de points vaut pour un essai de l'action commencée (forcer une serrure, soulever un objet lourd, décrypter un document, etc.). Sa limite est donc fixée par le MJ, de 1 round (engager des points pour mieux viser) à une heure maximum (engager des points pour se concentrer sur la lecture d'un document). Retenez que ces engagements de points peuvent servir à faire une action plus vite, plus précisément ou plus fort.
- On peut réengager des points à la tentative suivante.

Sursaut vital et effort extrême

Dans certaines circonstances vitales, le cerveau et le corps sont capables de mobiliser des forces inaccessibles à l'état normal. On a vu des mères de famille dégager un enfant coincé en soulevant l'avant… d'une voiture, au bas mot de plusieurs centaines de kilos! Pour simuler ce coup d'adrénaline dû à des circonstances exceptionnelles, sans la réussite duquel le personnage est de toute façon pulvérisé, en accord avec le MJ, le joueur pourra engager des points comme ci-dessus, mais des points de Mental.

- 4 pM pour +2 aux niveaux de Décision, Réflexe et Force et aux Talents qui utilisent l'un ou l'autre de ces trois traits.
- 8 pM pour +4.
- Le coup de fouet dure quelques minutes au maximum.

Sursaut vital et blessure

Ce coup d'adrénaline peut aussi différer l'effet d'une blessure (sauf si la partie touchée est brisée ou écrasée). Au lieu de cocher la case correspondant à la blessure reçue, le joueur l'entoure d'un cercle, et continue d'agir.
Cet effet dure jusqu'à la fin de l'engagement, ou au maximum un nombre de minutes égal à la Constitution, puis le joueur coche normalement la case de la blessure et en subit les conséquences.

2pV	**pour 1 blessure légère**
4pV ou 2pM	**pour 1 blessure grave**
12pV ou 6pM	**pour 1 blessure mortelle**

Sachez appréciez les règles avec modération

Ce chapitre décrit diverses procédures faisant varier l'état du personnage en fonction des multiples circonstances que lui réserve l'aventure.
Elles ne doivent surtout pas être toutes employées, ni en permanence.
S'il n'est guère logique de passer outre aux règles de combats et aux blessures qu'ils occasionnent, celles concernant la fatigue, les conditions extrêmes, ne doivent servir que lorsqu'elles apportent quelque chose au jeu, qu'elles amènent un suspens, qu'elles dramatisent un épisode, qu'elles font mieux sentir aux joueurs (qui ont tendance, assis sur leur chaise, à oublier le froid qui mord les phalanges de leur personnage) les dangers encourus.

Une sage utilisation est de les adapter : après les avoir utilisées quelque fois, le MJ commence à se faire une idée de la façon dont elles influent sur le jeu. Plutôt que de demander au joueur de faire des tests sous son Endurance, il lui dira simplement : « Au bout d'une heure, tu sens le froid qui te mord les pieds et les mains, mais tu serres les dents. Au bout de deux heures, tu réalises que tu ralentis le pas… Tu n'iras plus loin comme ça (en fait, tu as déjà consommé 8 points de Volonté pour arriver là, et tu es à 7 : note-le sur ta fiche)… Alors, que fais-tu ? »

Endurance

L'Endurance du personnage figure parmi les Talents, car il s'agit d'une résistance physique, mais aussi d'une capacité à économiser ses forces, à ne pas brusquer son organisme. Celui qui gagne une course de fond n'est pas obligatoirement dix fois plus résistant que le dernier, mais il sait éviter de s'épuiser en levant les pieds trop haut, ou de s'essouffler en changeant sans cesse de rythme.

Dégâts, points de Vie, blessures

Ces trois termes plus ou moins synonymes ont dans le jeu des sens différents.
Les *Points de vie* (pVie) représentent le niveau de résistance du personnage face aux agressions diverses. C'est une valeur fixe calculée d'après les traits du personnage.
Les *Dégâts* correspondent à l'intensité d'une agression.
A partir de la valeur des dégâts, la lecture de la Table des blessures permet de déterminer le type de *blessure* subie.
Toutefois, s'il est logique de dire qu'une arme inflige « tant de dégâts », lorsqu'on se place du point de vue de la victime, on dit parfois qu'elle perd « tant de points de vie ».
Dans ce cas, cela ne signifie pas que son score en « points de vie » descend. L'expression « points de vie perdus » est à prendre comme synonyme de « dégâts subits ».
On parlera ainsi plus volontiers de « points de Vie perdus en absorbant un poison ».
Certains pièges, une fois que l'on est tombé dedans, peuvent infliger un type de blessure défini : tomber dans un bac d'acide représentera par exemple 1 blessure grave par seconde...
Lorsque la nature des blessure n'est pas précisée, il s'agit d'abord de blessures légères, puis grave, puis mortelles, au fur et à mesure que toutes les cases blessures sont cochées.

Perdre des points

Blessures

On le verra, en cours d'aventure, les personnages vont perdre des points de Vie. La façon de calculer les dégâts en combat et la perte de point de Vie (ou points de blessure) et ce que cela signifie est réexpliqué plus loin dans ce chapitre, dans *Combat individuel au contact*. Vous pouvez éventuellement vous y reporter.
En résumé :

- Tout ce qui cause des blessures donne lieu à un jet de dé qui détermine les **dégâts** subis par la victime.
- Ces dégâts se traduisent par un nombre de 1 à 12 ou plus.
- Le MJ se reporte au **Tableau des blessures**, sur l'écran, et selon la valeur des dégâts, lit la gravité de la blessure :

— **1 à 3**, *légère*
— **4 à 7** *grave*
— **8 et plus**, *mortelle*.

- **Le joueur coche sur sa fiche de personnage une case du type de la blessure reçue, en partant du numéro le plus haut, et en descendant vers 1.**

Quand il coche la dernière case libre de « blessures légères », il coche aussi une case « blessure grave ».
Quand il coche la dernière case libre de « blessures graves », il coche aussitôt une case de « blessure mortelle ». Si celle-ci était déjà cochée, le personnage est mort, sans possibilité de soins (sauf par médibloc : voir chapitre D7).

Chute

Les personnages ne se blessent pas uniquement en combat : une chute d'un chemin escarpé, une pierre que lâche la montagne, les causes peuvent être nombreuses.

- Pour une chute dans le vide, les dégâts seront égaux au résultat de Nd6, où N représente la hauteur en nombre d'étages (de 3 m).
- Pour une pente abrupte :

dégâts = Nd6 avec N=(chute/8) mètres

- Pour une pente juste raide :

dégâts = Nd6 avec N= (chute/12) mètres.
N sera toujours arrondi à l'entier inférieur.

Choc

Si le personnage est heurté par une pierre, un véhicule, on se reportera au tableau des dégâts d'objets en mouvement.

Dégâts d'un objet en mouvement

	10 km/h	40 km/h	100 km/h	200 et +
Pavé (1 kg)	1d6	4d6	4d6 x 25	4d6 x 100
Vélomoteur	2d6	8d6 x 4	8d6 x 25	8d6 x 100
Objet lourd				
Voiture	3d6	6d6 x 8	6d6 x 50	6d6 x 200
Camion	6d6	6d6 x 16	6d6 x 100	6d6 x 400

Chute

d6 dégâts selon...	Chute verticale (m)	Pente abrupte (m)	Pente raide (m)
1	3	8	12
2	6	16	24
3	9	24	36
4	12	32	48
5	15	40	60
6	18	48	72

Maladie

Le MJ ne jouera les possibilités de tomber malade que si cela se justifie dans le jeu : soit que les personnages entrent consciemment dans une zone contaminée, soit qu'ils affrontent les éléments déchaînés jusqu'à leurs limites extrêmes. Les conséquences sont alors à l'estimation du MJ, qui peut s'inspirer des points consommés dans les efforts. Plus que les maladies, ce sont les soins qui importent pour les personnages ! Vous trouverez un tableau des soins plus loin.

Poisons et drogues

Les poisons peuvent avoir divers effets:
— perte de pV pour les abrutissants, les soporifiques et anesthésiants.
— perte de pF puis de pC pour les myorelaxants.
— Perte de pC et pV pour les alcools.
— perte de points de Vie (blessures légères pour les poison lents, graves pour les poisons rapides, mortelle pour les poisons foudroyants).
— perte de pM pour les substances qui rendent fou.

Douleur

- Si le MJ veut simuler la souffrance d'un personnage blessé, il peut lui demander, comme pour l'Endurance, un test sous son niveau (actuel) en Volonté contre le niveau de douleur (moyen, ou autre), à intervalles de 10 mn à 1 heure dans le jeu. Dès qu'il rate, le personnage commence à perdre des points de Volonté. Arrivé à 4pV, il commence à perdre des points de Mental.

Choc psychologique

- La vision d'une scène horrible, d'un drame, d'un espace « incohérent », d'une créature de cauchemar, peut faire perdre des points de Mental.

La perte de points est indiquée pour quelques types de chocs sur le tableau des Chocs psychologiques.
Si la réaction du personnage n'est pas évidente (ce soldat est-il blindé contre la vision d'un cadavre mutilé, ou au contraire hypersensibilisé ?), le MJ peut lui demander de réussir un test *au-dessus* d'un niveau de trait, contre difficulté moyenne (c'est-à-dire, pour une fois, d'obtenir un résultat, sur le 1d100, *supérieur* au pourcentage requis).
Ainsi, le soldat cité devra réussir un test au-dessus de son Mental, ou de son Empathie si le mort est une Connaissance. Plus son Empathie est élevée, plus il a un fort pourcentage, et moins il a de chances de faire plus.

Chocs psychologiques

Type d'événement	pM perdus
Vision d'un accident horrible	1d3
Meurtre d'un ami	1d3
Foule victime d'un accident grave (incendie, avion)	2d6
Vue d'une mort due à une créature inconnue	1d6+3
Etre (ou croire être) confronté à une chose irrationnelle	2 à 6d6
Rester seul dans un espace confiné	1d6 / semaine
Idem avec blessure grave	2d6/sem
Découverte terrifiante	1 à 3d6

Fatigue intellectuelle

Passer des heures à décrypter un document, à percer les secrets d'une serrure sur un autre monde, etc. Tout cela émousse la Volonté, et ce pendant toute la durée de l'action.

- Comme pour l'Endurance, le MJ demande au joueur un test sous *Vigilance*, à intervalles de dix minutes à une heure dans le jeu (en moyenne tout les 30 mn), avec un niveau de difficulté moyen, qui augmente de 1 à chaque test. Dès qu'un jet est raté, le personnage commence à perdre des pV.
- En cas d'abandon de la tentative, la Volonté ne pourra remonter autrement que par le repos. Par contre, si le personnage finit son travail ou trouve ce qu'il cherche, la joie de réussir, fait remonter les points de volonté au maximum de ce qu'ils étaient et immédiatement : cette remontée spectaculaire simule l'euphorie qui succède à la réussite.

Paralysé !

- Touché par un tir de paralysant, le personnage est relativement rigide, mais semi-conscient (sens brouillés).

Obstacles

Définition d'un obstacle :

Un obstacle, c'est un écran matériel entre l'endroit où sont les personnages, et ce qu'ils veulent atteindre. Le plus évident est une porte. Mais si les personnages doivent absolument entrer dans un lieu fermé, un pavillon ou un bunker, les obstacles seront des portes blindées, des fenêtres grillagées ou les murs eux-mêmes.
L'obstacle (mur, paroi, ...) se définit par la résistance de son matériau constitutif (RM) et les dégâts qu'il peut supporter avant de céder (voir table de Résistance des Matériaux).

- **La résistance du matériau constitutif** rend compte de sa dureté. Cette valeur est une constante d'une certaine épaisseur de ce matériau. Elle est indépendante de ce qui est construit avec lui.
- **Le nombre de dégâts supportables** (légers, importants, décisifs), prennent en compte la nature de l'obstacle (épaisseur, hauteur, blindage,...).

Par exemple, le chêne a une résistance de 6. Une porte de chêne aura donc une RM de 6, et pourra encaisser 20 dégâts légers, 5 dégâts importants, et 3 décisifs. En revanche, un mur de rondins de chêne, s'il a lui aussi une RM de 6, ne cédera jamais sous des dégâts légers, résistera à 10 dégâts importants et à 5 décisifs.

Obstacle complexe

Dans le cas d'un obstacle complexe (pavillon, immeuble, pont,...), le meneur de jeu a deux options :
Soit il construit son obstacle comme un meccano, peaufinant chaque mur, ce qui permet de détruire sélectivement telle ou telle partie de l'obstacle (un mur, une serrure...)
Soit il le considère comme un tout en prenant la résistance du matériau majoritaire et en modulant les dégâts supportables (par exemple, 50 importants ou 20 décisifs pour un pavillon). L'obstacle dans ce dernier cas est considéré dans sa globalité.

Comment détruire un obstacle

On distingue quatre cas :
— Le PJ tente de briser l'obstacle à la main en utilisant sa force, aidée ou non par un outil ou une arme.
— Le PJ place un explosif (voir « explosifs »)
— Le PJ tire sur l'obstacle de loin.
— Le PJ tire sur l'obstacle à bout portant.

A la main

Le PJ tente de briser l'obstacle en tapant avec un outil, une arme, ses poings, son épaule, ou son pied.

- L'outil employé doit avoir une CA (Capacité d'Attaque) supérieure ou égale à la Résistance du matériau, RM (voir table des RM).

Prendre son élan pour enfoncer une porte, frapper avec le pied est considéré comme CA= score taille / 4, score que l'on trouve sur la fiche de personnage dans l'attribut « Enfoncer ».

- La procédure est identique à l'attaque en combat, mais en utilisant le niveau en Force et la CA de l'objet employé contre la Résistance du matériau (RM).

— Prendre le niveau de Force nF du personnage.
— Ajouter la CA de l'outil ou arme employée.
— Faire un test de la valeur obtenue contre la résistance matériau RM.
— A la marge de réussite, on ajoute de nouveau la CA de l'arme, et on obtient la force du coup FC.
— A cette force du coup FC, on retire la RM du matériau.
— Le résultat final indique le type de dégâts subit par l'obstacle, selon le tableau suivant :

-3 à 0	1 dégât léger
1 à 3	1 dégât important
4 à 7	1 dégât décisif
8 et plus	+1 dégât décisif supplémentaire par tranche de 2 points de marge.

Ainsi, marge 8 = 2 dégâts décisifs; 10= 3dd, 12 = 4 dd, etc.
Un coup peut occasionner un dégât léger, un dégât important ou un ou plusieurs dégâts décisifs, mais jamais plusieurs dégâts légers ou importants. Une porte blindée peut être totalement cabossée sans pour autant céder...
— Le MJ coche le nombre de dégâts occasionnés. Lorsque leur total dépasse l'une des valeur maximales indiquées sur la table des RM, l'obstacle est détruit.
— Sur la table des RM, un **tiret** signifie que la qualité de dégât n'est pas prise en compte : un coffre fort ne peut être endommagé que par des dégâts décisifs. Les dégâts légers et importants ne lui font rien. Un **zéro** signifie que l'obstacle ne peut pas supporter un tel type de dégât. S'il est occasionné, l'obstacle est détruit.

- Chaque tentative consomme 1pF.
- Si plusieurs personnages s'unissent pour frapper avec un bélier :

— le poids total du bélier ne peut excéder la somme de ce que chaque personnage peut porter en mouvement (moitié du poids max, voir « soulever » sur la fiche du personnage).
— la force du coup FC est égale au poids du bélier multiplié par 3.

Tirer sur l'obstacle

Le PJ tire sur l'obstacle de loin

- L'arme employée doit avoir une « CA « (voir Table des armes de tir) supérieure ou égale à la Résistance du matériau RM (voir table des RM).
- La procédure d'attaque est identique à celle du Tir en tenant compte de la distance et de la taille de la cible.

— Jet de dé et calcul de la marge de réussite,
et si la cible est touchée :
— FC = mR+CA arme-RM matériau.

Le PJ tire sur l'obstacle à bout portant

- La procédure est la même, mais en prenant comme difficulté le niveau 1 (immanquable mais...)

Le PJ tire avec une arme lance-missile ou à rayon.
Si le personnage tire avec un projectile explosif, les dégâts sont différents : voir ci-dessous, l'effet des explosifs.
Les armes à rayon, c'est-à-dire laser et fusil à plasma, seront considérés comme des explosifs.

Chalumeau et acide.

Les chalumeaux et les acides nécessitent un jet sous Sabotage pour déterminer la marge de réussite.
Les acides ne peuvent être utilisé que contre des matériaux dont la RM est inférieure à leur CA, et sensibles à l'acide. Le verre, d'une RM de 1, n'est pas attaqué par la plupart des acides qui pourtant dévorent le fer et le bois...

Résistance des matériaux

Matériau	RM	nb max. de dégâts légers	importants	décisifs
PAROI EPAISSE (sols, murs, plafonds)				
Pierre tendre	6	-	7	3
Brique	6	-	12	5
Pierre dure	8	-	15	7
Béton armé	10	-	15	7
Bois blanc	3	20	5	2
Chêne	6	-	7	3
Acier	8	-	-	10
Vitrée (plexiglas)	3	7	3	2
PAROI FINE (portes, cloisons)				
Placoplâtre	2	5	2	1
Contreplaqué	3	3	2	0
Vitre	1	2	1	0
Bois blanc	3	10	3	1
Chêne	6	20	5	2
Blindage acier	8	-	-	3
Coffre-fort	8	-	-	5
DIVERS				
Serrure	2	-	-	1
Corde	1	2	1	0
Câble électrique	3	2	1	0
COMPLEXE				
Pavillon meulière	8	-	-	25
Pont suspendu acier	8	-	-	70
Petit pont en bois	6	-	-	10

Explosifs

Les explosifs représentent un cas particulier de la procédure de destruction d'un obstacle.

Définition d'un explosif

Un explosif est défini par sa famille, son unité de charge et son rayon létal (voir tableau des explosifs).

- **La famille** représente

— La CA d'une charge pour le calcul des dégâts infligés à un obstacle.
— **Le nombre de dés de dégâts** pour les créatures, engins, robots et vaisseaux, qui donneront les *points de structure* perdus,

- **L'unité de charge** est la plus petite quantité d'explosif devant constituer une charge et donc nécessaire pour obtenir un effet significatif de destruction.
- **Le rayon létal** permet de moduler les dégâts occasionnés en fonction de la distance.

A savoir :

Au point d'explosion	dégât maximal (CA ou nombre d6 de dégâts)
Dans le rayon létal	(1/2 dégât)
Du rayon létal au double de celui-ci :	(1/4 dégât)
Du double au quadruple du rayon létal	(1/8 dégât).

Et ainsi de suite au-delà : pour chaque doublement de la distance, les dégâts sont divisés par deux, jusqu'à ce qu'ils descendent au dessous de 1.
Dans tous les cas, les valeurs sont arrondies à l'inférieur. Aucun dégât n'est applicable si la CA devient inférieure à 1.

Explosifs

	Charge unitaire	Famille (CA/d6)	Rayon léthal
Poudre à canon	100 g	2	2 (+0,5)
Grenade	1	1	2 (+0,5)
Dynamite	1 bâton	4	2 (+0,5)
Nitroglycérine	10 cl	8	2 (+0,5)
Plastic	100 g	8	2 (+0,5)
Bidon d'essence	5 l	2	2 (+0,5)
Bouteille de gaz	1	4	2 (+0,5)
Roquette antiblindé	1	12	5 (+1)
Missile/bombe	1	24	10 (+2)
Chalumeau	1 mn	8	pointe
Acide	1 mn	6	contact

CA charges multiples= Famille +[(nb charges-1) x2

Sabotage

Rappelons que pour les sabotages, c'est le MJ qui effectue secrètement le jet de dé, et non le joueur. En effet, celui-ci ne saura s'il a bien placé ses explosifs que quand ils exploseront, ce qui peut se produire bien plus tard, ou même en son absence (piège automatique, engin à retardement). Un échec critique peut toutefois indiquer qu'ils explosent tout de suite !

Jouer les soins en détail ?

Le MJ peut vouloir faire jouer toute la scène où l'on soigne le personnage, car cela a une importance dans le scénario : Un personnage (ou PSJ) est blessé en pleine brousse. L'un des guides parle d'un docteur dans un village perdu. Les Megas s'y rendent, dans l'urgence, et arrivés au village, tombent sur un individu imbibé d'alcool. Que faire ? Le laisser faire en espérant que ses mains agissent d'elles-mêmes ? Utiliser son matériel alors que l'on n'y connaît pas grand chose ?

Procédure d'emploi des explosifs

Détermination de la CA :

La CA est donnée par l'addition de la valeur de la famille type de l'explosif et du double du nombre de charges -1. En d'autres termes, la première charge a une CA égale à celle de la famille, indiquée sur la table des explosifs, et chaque charge supplémentaire rajoute la moitié de cette valeur. Par exemple la famille de la dynamite est 4. La CA de 6 bâtons de dynamite est égale à 4+(5x2)= 14

Test de sabotage

— Pour une charge placée, le meneur de jeu fait un test sous *Sabotage* pour le PJ en déterminant la difficulté compte tenu du temps (le saboteur est-il pressé ?), de la complexité de l'obstacle, du matériel à sa disposition (pas facile de hisser quinze bouteilles de gaz sous le tablier d'un pont !), des endroits susceptibles de recevoir l'explosif (un trou, une faille, une poutre faîtière,...).
— Le MJ interprétera la marge de réussite (ou d'échec) comme autant de charges en plus (ou en moins).

Missile & Co

- Pour une charge propulsée (bombe, roquette, missile) et pour les armes à rayon (laser, plasma), c'est la marge du tir qui modifie la CA de la même façon.
- Les dégâts sont calculés en lançant (CA -RM)d6. Ainsi, pour produire des dégâts, l'explosif employé doit-il avoir, comme pour les armes, une CA finale (type + nombre de charges -1) supérieure à la RM du matériau.

Par exemple : un Mega décide de faire sauter une porte en chêne (RM 6, dégâts lég 20, imp 5, déc 3) avec 5 bâtons de dynamite (type 4, nombre de charges 5).
La CA est de 4 +(4x2) = 12
Le test de sabotage est raté (marge -1)
Les dégâts sont donc de marge (-1) + CA (12) — RM (6) = 6 soit 6d6 lu directement sur la table des dégâts des obstacles !
Admettons maintenant que le test de sabotage soit réussi (marge de réussite de +3). La CA passe de 12 à 12 + (3x2) soit 18. La porte encaisse donc 12d6 de dégâts. A n'en pas douter, c'est tout le couloir qui risque d'y passer et vous aussi...
— La gestion des dégâts est identique à celle exposée dans « obstacles ».

Soins	Matériels	Effets
Panser blessure	Pansement	Stoppe perte de pVie
Désinfecter blessure (fièvre)	Désinfectant	Sans désinfectant, la plaie s'envenime Perte de 1d6 pVie au soir du premier jour ; 2 au 2ème jour, etc.
Calmer la douleur	Antalgique	Sans antalgique et avec une blessure grave : -1d6 pV/jour En cas d'opération : -2 pV et -1d6 pM (N.B : il existe des antalgiques venant des végétaux, comme l'opium)
Extraire balle, pointe ou éclat	Outils de chirurgie	Projectile non extrait = perte de pVie Tirer chaque heure 1d100 : 01-75 =rien 76-90 = 1 blessure légère 91-00 = 2 blessures légères
Chirurgie	Outils de chirurgie	Variable
Soigner Empoisonnement	Antidotes Intervention immédiate	Interrompt l'effet pour venin ou poison courant. Ralentit l'effet des autres.
Soigner fièvre	Antibiotiques Tranquillisants	Calme la fièvre Stoppe la perte de pVie
Combattre Epuisement	Dopants	Permet de récupérer 1d6 blessures légères, ou 1d6 pF ou pC par dose. Points reperdus 24 heures plus tard.
Multiples	Médiset (voir chap. D7)	Le médiset est un appareil de haute technologie dont peuvent disposer les Megas. Il peut soigner jusqu'à 5 blessures mortelles, 10 graves et 20 légères.
Multiples	Médibloc	De manière identique, le médibloc (voir chap. D7) peut guérir l'équivalent de 20 blessures mortelles, 40 graves ou 80 légères.

Repos, soins

Temps de récupération

On distingue six durées de récupération :
— **Pause** = 5mn
— **Halte** = 1h
— **Repos** = 3h
— **Sommeil court** = 4h
— **Sommeil moyen** = 7h
— **Sommeil long** = 9h

Ces diverses périodes permettent de récupérer une partie des points de trait consommés durant la période veille, selon le tableau suivant :

Repos/sommeil (récup. V, F, C*)		cure/repos nerveux (récup. M)
— **Pause**	1/8e	1h
— **Halte**	1/4	12h
— **Repos**	1/3	1 jour (dont 1 période sommeil)
— **Sommeil court**	1/2	3 jours
— **Sommeil moyen**	3/4	1 semaine
— **Sommeil long**	1/1	4 semaines, ou beaucoup plus!

(*)- la Constitution ne se récupère que par le sommeil. Pause, halte et repos ne font pas récupérer de points de Constitution.
Afin de ne pas calculer ces fractions en cours de jeu, une rubrique « Récupération » figure sur la page 2 de la fiche de personnage, où l'on peut inscrire ces valeurs à la création du personnage.

Récupérer dans un trait en prenant dans un autre

En cas de besoin, le joueur peut transférer des points d'un trait à l'autre, selon le tableau suivant :

1pC	pour	**1pF** (maxi. 2, en une seule fois)
1pV	pour	**1pF** ou 1pC (maxi. 2, en une seule fois)
1pM	pour	**1pV** (maxi. 4 pour 2...)
1pC	pour	**1pF** (maxi. 2...)

Chacune de ces opérations peut être effectuée une fois par période de veille ; noter les points transférés dans un coin de la fiche de personnage, et les gommer lorsque le personnage dort

Premiers soins

Pour se soigner, les personnages doivent être lucides et valides (un moribond a du mal à se soigner, quelqu'un doit s'occuper de lui). Si le MJ veut faire jouer la séance de soin, il distinguera les trois sortes de blessures : légères, graves et mortelles :

- **blessures légères :** le repos peut suffire, mais des premiers soins accélèrent le rétablissement.
- **graves :** ce sont des blessures qui ne guérissent pas seules (coupure par lame, brûlure grave, fracture). Elles nécessitent des soins médicaux (test sous « médecine », bandages, médicaments) dès que possible, notamment s'il y a hémorragie.
- **mortelles :** elles impliquent l'intervention quasi-immédiate d'un médecin ou d'un chirurgien ou de quelqu'un qui sait faire la pose d'un garrot par exemple.

Le poison est considéré comme une blessure grave ou mortelle, selon la nature du produit ingéré, et nécessite l'identification pour administrer l'antidote.
Rappelons que lorsque lorsqu'on coche la dernière case libre d'une rangée de blessures, on coche aussi celle du degré de gravité suivant.

Récupération normale de points de Vie

Si le personnage reçoit le minimum de soins requis, avec repos ou du moins immobilisation de la partie blessée, il récupère de façon standard :
Blessure légère : 1 pour 2h si premiers soins
Blessure grave : 1 pour 2 jours si soins médicaux (médecin et médicaments, points de suture, etc.)
Blessure mortelle : 1 pour 2 semaines (ou plus selon tableau des blessures) si soins chirurgicaux, médicaments appropriés et repos.
Ces temps peuvent être raccourci par des soins plus adaptés, ou en consommant chaquer jour des pV.

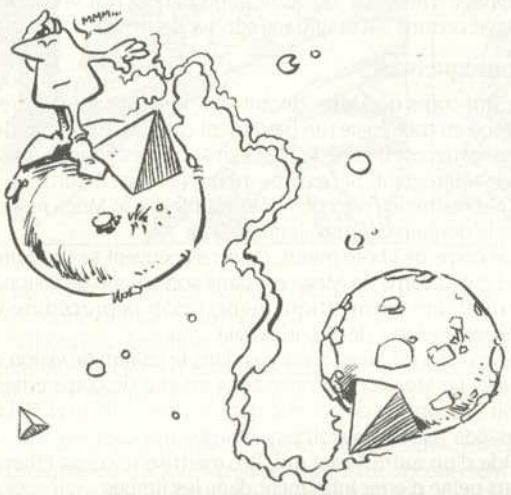
Transit

Le Transit est une forme de « téléportation » particulière des Megas. Le Mega se dématérialise devant un « point de Transit » (tétraèdre de taille et de nature diverses, spécialement destiné à cet usage, utilisable exclusivement par un Mega) et se rematérialise quasi instantanément devant un autre point de Transit, qui peut être à l'autre bout du cosmos ou même dans une autre dimension.
Voici un résumé des procédures.

Transit simple

Connaître les coordonnées

Un Mega peut toujours se dématérialiser dans un point de Transit. Mais pour trouver le point de sortie qu'il cherche, il faut qu'il en connaisse l'empreinte psychique laissée par le créateur du point.
Pour cela, il se concentre sur un « témoin », petit tétraèdre de 4 ou 5 cm, créé en même temps que le point de Transit et portant la même empreinte.



Points mémorisés

Un Mega connaît en principe les coordonnées de tous les points qu'il a déjà utilisés. En pratique, le joueur devra réussir un jet de Mémoire s'il veut aller à coup sûr vers un point qu'il est censé connaître, sauf s'il vient juste de l'utiliser ou s'il va vers un point qu'il a lui-même créé.

Procédure du Transit

- Le Mega se concentre sur le **tétraèdre témoin** correspondant au point de Transit qu'il veut atteindre. Cette action consomme 1pV. Cette phase est inutile si le Mega connaît déjà le point de Transit visé (s'il y est passé récemment, sinon, faire un test de Mémoire)
- Le Mega pénètre dans le point de Transit, et plonge dans l'intercontinuum. Cela lui coûte 1pV. (Le joueur annonce : « Je me transite ».)
- Une fois dans l'intercontinuum, se diriger vers un point de sortie demande un test sous le niveau actuel en Volonté (V/2) contre difficulté « normale ».

— S'il rate, le personnage est coincé [marge d'échec minutes], durant lesquelles il peut attirer l'attention d'une créature de l'intercontinuum. Puis il doit faire un nouvel essai, c'est-à-dire consommation de 1pV et test. S'il rate une seconde fois, le Transit « ripe » (voir plus loin).

— S'il réussit, il se retrouve à la verticale du point de Transit visé, et voit le décor autour de lui figé.

- La Descente : Le Mega prend conscience du lieu où il va se rematérialiser à environ 20m au-dessus du point de Transit. Il peut s'il le désire inspecter le décor, qui lui apparait comme noir et blanc et figé, de cette hauteur où de n'importe quel point de la Descente. Mais il n'est pas possible de remonter. Une fois arrivé au niveau du tétraèdre, il peut choisir de se matérialiser, ou de revenir à son point d'entrée.

Dès qu'il sort, le temps reprend son cours.
Voir aussi le chapitre D6.

Transits spéciaux

Rétrotransit

Le **rétrotransit** consiste, alors qu'on est dans le point de Transit d'arrivée, à ne pas se matérialiser mais à revenir à son point de départ. Ceci consomme 2pV et demande de réussir un test sous le niveau actuel en Volonté (V/2). Si le test rate, les conséquences sont les mêmes que pour le Transit normal.

Avec « passager »

– Le Mega tente de faire transiter avec lui un autre être vivant, humain, humanoïde ou animal.

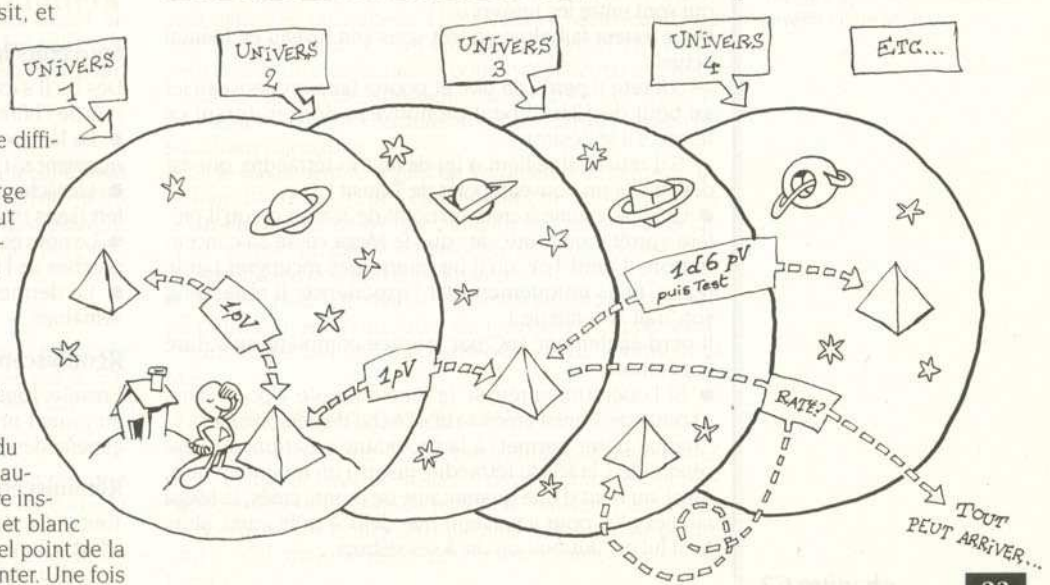
- Le Mega et son « passager » doivent être en contact physique direct (main ou autre).
- Le personnage consomme si nécessaire 1pV pour se concentrer sur le tétraèdre témoin.
- Le personnage entre dans le point de Transit. Le joueur lance 2d6 pour la consommation de pV et répartit ces points moitié moitié entre les deux personnages. Si l'un des deux ne peut perdre sa part de pV (par exemple 4) car il est proche de zéro (par exemple 1), c'est l'autre qui les consomme en plus de sa propre part (exemple 4, + 3 que le premier ne peut assumer, total 7 pV en moins).
- Le joueur fait ensuite un test sous son niveau en Volonté (V/2).

— S'il réussit, les deux passent sans problèmes, hormis le fait que le passager, s'il n'est pas Mega, perd 2d6 pE.

— S'il rate, comme en Transit normal, il peut essayer une seconde fois, là aussi en consommant 2d6 pV à répartir entre les deux personnages.

Successifs, en univers « étranges »

Attention, ce cas est important !
– Le Mega est déjà dans un univers qui n'est pas le sien et désire se « transiter » vers un autre univers parallèle encore plus « éloigné ». En d'autres termes, aucun des deux points de Transit utilisés n'est dans l'univers où est né le Mega. Lors du Transit, il consomme alors 1d6 pV avant de faire son test sous le niveau actuel en Volonté.



Vous trouverez les détails pratiques du Transit et la façon de le jouer dans le chapitre D6, La Guilde des Megas.

Points de Transit créés

Bien qu'il n'y ait pas d'endroit prévu à cet effet sur la fiche de personnage, le joueur notera sur une feuille séparée les lieux où il a déjà créé des points de Transit.
En effet, dans les cas où un Transit « ripe », c'est en priorité dans ces points que le Mega a des chances de se retrouver.
Le joueur accompagnera la localisation du point de Transit d'un bref descriptif permettant de le situer : paysage environnant, type de planète, empire ou confédération à laquelle celle-ci appartient. Car si toute les parties sont jouées avec le même MJ, celui-ci sera bien content de se rafraîchir la mémoire sans fouiller dans ses vieux scénarios.
S'il s'agit d'un MJ qui n'a pas suivi les aventures du personnage, ces notes l'aideront à improviser. Toutefois, le MJ peut dans ce cas préférer « riper » le personnage vers un autre endroit qu'il aura inventé lui-même et qu'il maîtrisera mieux.

Transit à 2+1

La règle de Transit avec passager indique la procédure quand un Mega emmène avec lui un passager non-Mega ou un Mega inconscient.
La manœuvre est également possible avec deux Megas transportant le même passager. Les contraintes sont les mêmes, à ceci près que la consommation en Volonté est de 3d6 pV, et non deux, à répartir entre les trois personnages.

Gérer la création d'un point de Transit

Si dans le scénario, le personnage peut rester sans problème au calme, et si ses compagnons n'ont rien d'autre à faire qu'attendre qu'il ait fini, le joueur n'a qu'à lancer le dé, compter le nombre de jets qu'il a dû faire pour atteindre ou dépasser 48. Le MJ en déduit le temps passé et l'état du personnage (points consommés, etc.).
Si par contre des éléments perturbateurs peuvent intervenir, cela doit être joué. Les coéquipiers du Mega en transe vont devoir s'organiser pour le protéger et l'isoler. Celui-ci peut rester en transe s'il y a du mouvement dans la pièce, mais difficilement s'il y a des cris ou des tirs d'armes.
Le MJ demandera alors au joueur, s'il veut continuer sa création d'un point de Transit, de faire un test de concentration, c'est-à-dire un test sous son niveau actuel en Volonté (V/2), ou par exemple, si ses coéquipiers sont blessés, de RATER un test sous son Empathie (s'il le réussit, son souci du sort des autres passe avant la création du point). Ceci est laissé au choix du MJ...

Echec

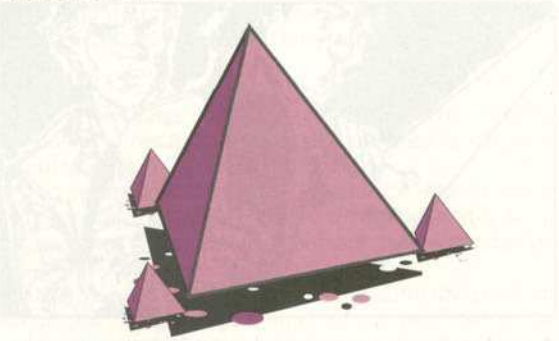
Si le processus de Transit ripe, tout peut arriver, au gré du MJ... Seule exception, un Mega ayant déjà créé un ou plusieurs points de Transit a 50 % de chance de se rematérialiser sur l'un d'eux (lancer les dés 1 fois par point de Transit).

Créer un point de Transit

Malgré les infinités de points de Transit existant, les Megas arrivent à trouver leur point de destination, car chaque point possède une sorte d'immatriculation, une empreinte psychique unique, donnée par celui qui l'a créé.

Le tétraèdre

Il faut d'abord se procurer ou fabriquer un tétraèdre, fait d'une matière homogène, dense et résistante, telle que pierre, métal, et plus fréquemment certains plastiques.
Ce tétraèdre doit faire au minimum 1,20 m de haut. Il n'y a pas de maximum.



Les « témoins »

En même temps que le point de Transit proprement dit, le Mega active de petits tétraèdres, d'une matière similaire, d'environ 5 cm, qui doivent être au contact du point de Transit. Ces témoins, stockés au Q.G. des Megas, serviront aux autres agents Megas à retrouver le chemin de ce point précis dans l'intercontinuum.

Procédure de création d'un point de Transit

- Le Mega entre en transe, et effectue une procédure équivalent au Transfert dans cette structure, en lançant 1d6 jusqu'à atteindre ou dépasser la Résistance au Transfert du tétraèdre : Rt=48. Chaque lancer représente 12 heures de concentration (le Mega ne doit ni être dérangé, ni proférer une parole) et consomme 2 pV.
- Durant tout le temps de l'opération, il peut se passer de boire et de manger.
- Si arrivé à 0 pV, le Mega n'a pas réussi son Transfert, il va dormir sans cesser sa concentration et récupérer ainsi son quota de pV selon la période de sommeil (restant totalement concentré lorsqu'il ne dort pas), jusqu'à ce qu'il estime avoir récupéré suffisamment de pV pour faire une nouvelle tentative (voir, même chapitre, « Repos, soins »).
- Lorsqu'il réussit son Transfert, le Mega est projeté dans un continuum indescriptible, ces zones sans géométrie qui sont entre les univers...
- Le joueur fait alors un test sous son niveau en Mental actuel.

— S'il rate il perd 1d6 pM, et pourra faire un nouveau jet au bout de 12 h (il peut de nouveau dormir durant ce temps s'il le désire).
— S'il réussit il revient à lui devant le tétraèdre, qui est désormais un nouveau point de Transit !

- Qu'il parvienne à créer un point de Transit ou qu'il préfère s'arrêter en route, dès que le Mega cesse sa concentration, il perd 1pV, qu'il ne pourra pas récupérer par le repos, mais uniquement par l'expérience. Il redescend son Trait Volonté de 1.

Il perd également 1pC par journée complète qu'a duré l'opération.

- Si l'opération a réussi, le joueur ajoute 1 point dans « points de Transit créés » sur sa fiche de personnage.

Chaque point permet, à la prochaine création, de descendre de 1 la RT du tétraèdre, jusqu'à un minimum de 8. Ainsi, au bout d'une quarantaine de points créés, le Mega ne met plus pour y parvenir que deux à trois jours, alors qu'il lui en faut huit ou dix à ses débuts...

Transfert

Le Transfert est un pouvoir qui permet à un Mega de projeter son psychisme dans le corps d'un autre individu. Pour y parvenir, il doit voir de ses yeux la personne dans laquelle il désire se transférer, et se concentrer sur elle.

Transfert actif

Procédure du Transfert

- Le joueur lance 2d6 et en fait la somme, puis se retire 1pV. Il recommence, ajoute le résultat des 2d6 au résultat du premier jet, se retire 1pV, et ainsi de suite jusqu'à ce que le **cumul des points obtenus** atteigne ou dépasse la Résistance au Transfert (RT) de l'individu visé.
- Chaque lancer de dés représente 1 seconde, et la « victime » doit rester dans le champs de vision du Mega durant *tout ce temps, sinon la procédure est interrompue* et les points déjà dépensés sont perdus.
- Si le Mega réussit, il voit et sent alors à travers le personnage « investi », qu'on nomme « l'hôte ». Il le contrôle et agit comme s'il était dans son propre corps.

Conséquences

Le vrai corps du Mega, durant tout le temps du Transfert, tombe en catalepsie (un battement cardiaque par minute). Si ce corps est blessé, le Mega en subira les conséquences en le réintégrant. Si ce corps meurt, le Mega meurt.
Si par contre le corps de l'hôte est blessé, le Mega ressentira la douleur comme sienne.
Si le corps de l'hôte meurt, deux cas peuvent se produire :
— Le vrai corps du Mega est dans son champ de vision. Il le réintègre automatiquement, selon la procédure de « rétrotransfert » décrite plus loin.
— Le corps du Mega n'est pas dans le champ de vision de l'hôte. Le Mega se retrouve alors en état de corps éthéral (voir description de cet état dans les pouvoirs psy). S'il ne possède pas ce pouvoir psy, il ne pourra compter que sur l'aide d'un autre Mega qui, lui, maîtrise le corps éthéral, sous peine d'errer infiniment dans les limbes.

Transfert passif

La procédure est la même que pour le Transfert actif, mais la Résistance au transfert de l'hôte visé est divisée par 2.
En Transfert passif, le Mega voit et sent par les sens de l'hôte, mais il n'a aucun contrôle sur ses gestes et actions, ni accès à ses souvenirs. Si l'hôte parle une langue inconnue, il ne la comprend pas.
Par contre, si l'hôte ouvre un coffre, et qu'il regarde ses mains, le Mega pourra mémoriser la combinaison ou les gestes à faire.
Le Mega ne peut se rétrotransférer que si son corps est dans le champ de vision de l'hôte.

Réminiscence

Souvenirs immédiats

Dès qu'il s'est transféré, le Mega a accès à certains souvenirs de l'hôte. Il connaît immédiatement :

- La langue maternelle de l'hôte (et la langue locale uniquement si l'hôte la pratique depuis plus d'un mois).
- La tâche qu'accomplissait l'hôte au moment du Transfert (sans trop de détails cependant).
- Le nom et la fonction des cinq ou six personnes les plus proches de l'hôte (au sens de « familiers »).
- Le dernier endroit où l'hôte à résidé au moins deux semaines.

Réminiscence automatique

Ensuite, toutes les dix minutes dans le jeu, le MJ indique au joueur un souvenir qui remonte à sa conscience, en général des détails pratiques et quotidiens.

Réminiscence volontaire

Toutes les dix minutes également, le Mega peut faire un effort volontaire pour repêcher un souvenir précis.
Le joueur indique au MJ le genre d'information qu'il tente

d'obtenir, et fait un test sous son niveau actuel en Volonté (V/2) contre difficulté moyenne.

- S'il réussit, Le MJ lui donne l'information (si l'hôte la possède), de façon d'autant plus précise que la question était elle-même précise (numéro de code, lieu où se trouve une clé…).
- S'il rate, il perd 1pV. Si de plus la marge d'échec est égale ou supérieure à 3, le Mega rencontre le subconscient de l'hôte : il y a conflit de Volontés (voir plus loin).

Rétrotransfert

Réintégrer son corps se nomme Rétrotransfert. Pour l'effectuer, il faut que le corps en catalepsie du Mega soit dans le champ de vision de l'hôte. Le Rétrotransfert est automatique et instantané, mais coûte autant de points de Volonté qu'il en a fallu pour investir l'hôte. Si le score actuel en Volonté du Mega est insuffisant, le Rétrotransfert n'opère pas. Autre cas négatif : si l'hôte est paralysé, ses sens sont suffisamment brouillés pour entraver le Rétrotransfert.

Hôte réfractaire

Rejet conscient

Un Mega sent immédiatement si un autre Mega essaye de l'investir par Transfert. Il peut alors engager des points de Volonté pour élever sa Résistance au Transfert, de 1 point pour 1pV engagé.

Rejet naturel

Certaines ethnies ou des individus sensibles ou habitués à explorer leur inconscient peuvent aussi sentir qu'on essaye de les investir (au gré du MJ). Eux aussi peuvent engager des points pour élever leur RT, mais de 1pt pour 2 pV engagés.

Hôte volontaire

Si le personnage est volontaire pour recevoir l'esprit du Mega, sa Résistance au Transfert est divisée par 2. S'il s'agit d'un Transfert passif, la RT est donc divisée par 4.

Hôte inconscient

L'esprit d'un individu inconscient glisse comme une savonnette. Il n'est pas possible de se transférer dans un individu inconscient ou endormi.
C'est par contre possible dans un personnage paralysé, ou juste abruti par une drogue s'il est encore éveillé.

Conflit de Volontés

Le Mega vient donc de rater son *test de réminiscence* avec une marge d'échec de 3 ou plus, ou bien de subir un *choc psychologique*, ou encore de tomber à moins de 4pV…

Procédure

- L'hôte est le personnage actif, et attaque avec son niveau de Volonté (ou celui qu'il avait au moment du Transfert).
- Le Mega est le personnage résistant, et combat avec son niveau en Volonté actuel (V/2).
- Le MJ regarde sur la Table universelle le score à obtenir et lance les dés (à moins que l'hôte ne soit le personnage d'un autre joueur !)
- S'il rate, l'hôte perd |marge d'échec|pV.
- S'il réussit, c'est le Mega qui perd |marge de réussite|pV.
- On passe alors au round suivant, où le Mega devient personnage actif, et l'hôte personnage résistant.
- Le combat s'arrête lorsqu'un des deux adversaires cède :
— soit parce qu'il est tombé à 0pV.
— soit parce qu'il a perdu 4pV ou plus en une seule fois.
— soit par choix volontaire.

En effet, pendant l'affrontement, les deux adversaires peuvent dialoguer (en général, l'hôte croit se battre contre un cauchemar familier ou un ennemi personnel). Le Mega peut choisir de se faire passer pour le cauchemar de l'hôte, ou lui révéler son identité réelle, ou tout autre choix y compris se taire, et donc conclure un accord. Le MJ refusera les situations injouables…

- Si le Mega perd le conflit de Volontés, il se retrouve au milieu des rêves et des cauchemars de son hôte. Il ne pourra récupérer de pV que pendant le sommeil de celui-ci, et retenter un conflit de Volontés dès que l'occasion se présentera, en position d'attaquant.
- Si l'hôte perd le conflit, il retourne à son inconscience. Il ne pourra lui aussi attaquer de nouveau qu'après avoir récupéré des points lors d'une période de sommeil du Mega.

Transfert longue durée

Après chaque période de sommeil, l'hôte gagne un bonus de +1 en cas de *conflit de Volontés*. Il devient chaque jour plus dangereux pour le Mega de rester en Transfert, car au-delà de quatre ou cinq jours, il risque non seulement de perdre tout conflit, mais de rester prisonnier du subconscient de l'hôte !

A côté de son aspect pratique indéniable, et de ses dangers qu'il ne faut pas ignorer, le Transfert s'accompagne de menus désagréments triviaux qui font que la plupart des agents n'y ont recours qu'en cas d'absolue nécessité.

Multitransfert

Il est impossible de se transférer dans l'esprit d'un personnage où il y a déjà un Mega en Transfert, que ledit Mega soit conscient ou non.
Il est par contre possible de se transférer d'un hôte à un autre si l'on dispose des pV nécessaires.
Le Rétrotransfert coûte alors le nombre de pV consommés pour investir l'hôte actuel.

Talents verbaux

Ces Talents ne s'utilisent que lorsque le sujet de la conversation dépasse les Connaissances du joueur, comme baratiner un savant sur une nouvelle découverte de physique des particules. Ils ne doivent pas se substituer au dialogue ! Le joueur doit de toute façon indiquer au MJ la base son argument. Mais, de préférence, jouer la discussion plutôt que jeter les dés.

Lesquels utiliser

Baratin

Le baratin sert surtout à faire prendre des vessies pour des lanternes, à noyer le poisson sous un torrent de paroles, à obtenir plus que ce que l'on devrait.

Dialogue

Ce Talent sert à trouver des moyens de communication lorsque la conversation est impossible : échanger des informations avec des gens dont on ignore la langue, arriver à se faire entendre d'un individu terrorisé, d'un enfant renfermé, d'une personne hostile ou méfiante.

Renseignement

Si un joueur fait des recherches dans des archives, ou s'il décide d'interroger cent personnes si nécessaire jusqu'à ce qu'il trouve quelqu'un qui connaisse le bar qu'il cherche, le MJ pourra préférer lui demander un test sous son Talent en Renseignement, plutôt que de jouer ces fastidieuses recherches...

Langues

Ce Talent représente la capacité d'apprendre vite une langue, de deviner le sens d'une langue proche de celle qu'on maîtrise. Il ne peut s'utiliser qu'après un délai nécessaire à étudier un peu la langue qu'on veut déchiffrer. La marge donne le degré de compréhension atteint.

Comédie

Comédie sert à se faire passer pour quelqu'un, imiter une voix, faire semblant d'être malade, ou drogué...

Marchander

Il peut être amusant de jouer le marchandage, mais comme il ne s'agit pas de l'argent des joueurs (même s'ils peuvent avoir à compter leurs sous) et encore moins du MJ, on peut supposer que l'enjeu est faussé. Comme renseignement, Marchander peut par exemple servir pour acheter de l'équipement à moindre prix, ce qui présente peu d'intérêt a jouer.

Talents opposables

Le combat n'est pas la seule occasion de s'affronter. Dès que deux personnages sont face à face et ont des désirs ou des buts différents, il y a opposition. Par exemple si une conférence sur Mongo IV est interdite aux étrangers, et qu'un Mega veuille entrer, il va essayer de tromper le contrôleur de l'entrée (Comédie), qui est justement là pour ne pas se laisser abuser (Remarquer détail).

Les personnages n'ont même pas besoin d'être face à face. Si pour camoufler un véhicule, on demande au Mega le plus doué en *Dissimuler*, c'est bien en espérant que la qualité du camouflage trompera même des patrouilles avec un bon score en *Remarquer détail* et en *Vigilance*.

Les possibilités sont multiples. Pour déterminer quel Talent un PSJ oppose à la tentative du Mega, le MJ cherchera lequel est est le plus logique, mais aussi dans quel état d'esprit est le PSJ.

Si le Mega veut baratiner un guide qui est lui même baratineur, le guide verra tout de suite que le Mega utilise les mêmes ficelles que lui. Le MJ choisira d'opposer *Baratin* à *Baratin*.

Si le Mega baratine un vieux prêtre, celui-ci, un peu méfiant, se demandera si c'est du lard ou du cochon. Le MJ choisira d'opposer *Baratin* à *Psychologie*.

Voici des exemples pour illustrer ce propos...

Les deux personnage utilisent le même Talent

ex : marchander contre marchander

Le marchandage a ses mécanismes, les deux intervenants savent qu'ils marchandent et utilisent donc les même armes. Si le joueur réussit d'abord un test avec « Estimer » ou « Remarquer détail » si l'objet a un défaut, le MJ peut lui accorder un bonus.

- Le client, qui essaye de baisser le prix, est le personnage actif, et le marchand le personnage résistant.
- Le MJ compare les niveaux et lit sur la T.U.R. le score que doit faire le joueur.
- Celui-ci lance les dés.
- Le MJ estime la marge de réussite ou d'échec, et annonce le prix que le personnage a finalement accepté.

Attention : un échec signifie que le Mega a donné un signe quelconque d'accord. S'il refuse le prix annoncé, c'est qu'il revient sur sa parole, ce qui risque de susciter un scandale.

- En général, le MJ considérera qu'une marge de réussite de 3 correspond au résultat que pouvait espérer le personnage, 1 ou 2 à des succès partiels, 4 et plus à un avantage inattendu. A l'inverse, une marge d'échec de 3 équivaut à un échec, par exemple à payer le prix de départ du marchandage, 4 et plus signifie qu'on a irrité ou vexé l'interlocuteur, ce qui peut avoir des conséquences néfastes (injures, vérification d'identité, appel d'un garde, etc.).

Les deux personnage utilisent des Talents opposés :

ex : Remarquer détail contre Comédie, Imiter

Le Mega de l'exemple cité plus haut veut entrer dans un édifice où a lieu une conférence interdite aux étrangers.

La procédure est la même que précédemment. Le personnage actif est celui qui cherche à tromper, à abuser le personnage résistant.

Ici aussi, un déguisement réussi peut donner au personnage actif un bonus de 1 à 3 niveaux

Le MJ évitera d'indiquer au joueur le score requis, ou la marge de réussite ou d'échec, mais donnera directement l'attitude de l'interlocuteur. Le joueur ne doit pas savoir s'il a réussi ou raté. En effet, un baratin raté peut mettre la puce à l'oreille du contrôleur qui va faire un grand sourire au Mega et... faire signe à un garde !

Déplacements, poursuites

A pied

Course

A la création de personnage, le joueur a noté sa vitesse en mètres par round. Si le MJ ne l'a pas fait pour un PSJ, il peut le calculer rapidement en se référant à son écran. Il suffit donc de voir de combien la distance qui sépare les deux coureurs augmente ou diminue à chaque round.

Si la course dure plus d'une minute, le MJ peut faire un test sous l'Endurance (voir plus haut).

Filature

Le Talent de *Filature* sert à son niveau moyen quand le personnage filé marche normalement, dans un décor permettant de se dissimuler ou se fondre dans la foule. S'il court, c'est la règle de course qui servira. Si le personnage filé se méfie et se retourne, auquel cas un test sous Filature permettra au poursuivant de réagir à temps pour, sinon se dissimuler, du moins ne pas avoir l'air de courir.

Véhicules

Les poursuites entre véhicules, qu'il s'agisse de voitures, d'engins volants ou spatiaux, sont décrits plus loin au chapitre *Autres formes de combats*.

Opposition à effet retardé

Par oppositions retardées, on entend celles où un personnage met en place un dispositif (camouflage, piège), dont l'efficacité ne pourra se manifester que lorsqu'il passera quelqu'un.

Dans la plupart de ces cas, c'est le MJ qui tire le dé et donnera au joueur une appréciation vague, comme « tu es assez content de toi », ou « tu a fait de ton mieux ». Il note dans un coin la marge d'échec ou de réussite, qui constituera, lorsque passeront des PSJ censés se faire avoir par le camouflage ou le piège, un bonus ou malus à leurs talents de Détection.

Combat individuel

Lorsqu'il utilise un sabre, arthur à un niveau en Attaque de 6, en Parade de 7, et en Esquive de 1.

Combat arme blanche

famille	arme	Malus Inexp.	Attaque + modif	Attaque niveau	Parade + modif	Parade niveau	Esquive + modif	Esquive niveau	CA	CD	Feintes
				4		5		4			1
G	POIGNARD (E)	0	+1	5	+1	6	-1	3	3	2	
I	SABRE (T)	0	+2	6	+2	7	-3	1	5	4	
C	MATRAQUE (C)	0	+2	6	+1	6	-1	3	1	2	

On distingue les **combats au contact** et les **combats à distance**. Ces derniers sont eux-même de deux types : avec des **armes de jet** (incluant donc la force) et les **armes de tir**. Voyons d'abord le plus complet de ces types : le combat au contact.

Au contact

Lorsqu'il s'est suffisamment approché de son adversaire pour le toucher avec son arme, le personnage est au contact. Le combat peut s'engager. Le jouer se reporte à sa fiche de personnage, où il a noté en début ou en cours de partie les paramètres de l'arme qu'il utilise.

Armes blanches

Le combat simple — le duel avec des armes blanches — fonctionne selon l'alternance attaque/parade. On compare *l'attaque* (ou niveau d'attaque) de celui qui agit le premier, à la *parade* (ou niveau de parade) de celui qui se défend sur la table de résolution. On a ainsi les chances de toucher de l'attaquant. S'il rate, c'est que l'autre a paré. Le défenseur devient l'attaquant, et l'attaquant devient le défenseur.
Le personnage A, disons Arthur, est face au personnage Z, Zogone.

● **Initiative**
Qui, de A ou Z, a l'initiative de l'attaque ?
a) celui qui surprend l'autre a l'initiative (surgir d'un buisson, sauter d'un rocher sans avoir été remarqué, etc.).
b) si aucun des personnages ne surprend l'autre, l'initiative de l'attaque revient à celui qui a le plus haut « niveau d'attaque » (voir plus loin).
c) si chaque personnage est à égalité en (b), l'initiative revient à celui qui a le plus haut niveau Initiative.
d) en cas d'égalité, l'initiative revient à celui qui a l'arme la plus longue.
Au terme de la procédure de détermination de l'initiative, on sait qui est l'attaquant et le défenseur pour le premier round de combat, c'est-à-dire qui va frapper le premier.
Dans notre exemple, disons qu'Arthur est l'attaquant et Zogone, le défenseur. Arthur frappera donc le premier coup, Zogone doit se défendre.

● **Viser**
L'attaquant peut viser une zone du corps de son adversaire (en début de round uniquement). Ceci coûte un malus de -3 à son niveau d'Attaque. En cas de réussite, il localisera son coup où il l'a annoncé (attention à la vraisemblance).

● **Les choix du défenseur**
Le défenseur regarde sa fiche de personnage et lit ses niveaux de parade, d'esquive, etc., et annonce son choix :
— Parer
— Esquiver,
— Rompre
— Contre-attaquer
— Fuir

Parade
Le défenseur a dit « je pare ». Pour savoir si son attaque passe, l'attaquant (Arthur) doit réussir un test sur la *table de résolution* : il est le personnage actif, son adversaire le personnage résistant.

● **L'attaquant effectue un test, sur la TUR, entre son niveau d'Attaque et le niveau de Parade de son adversaire.**
— Si le test rate, l'attaque échoue, bloquée par la parade du défenseur. Le défenseur devient l'attaquant et l'attaquant, le défenseur. On peut entamer le round suivant.
— Si le test réussit, le coup passe.
Disons, pour suivre notre exemple, qu'Arthur a réussi son coup.

● **Détermination de la « force du coup » porté :**
a) — l'attaquant lit sa « marge de réussite ». Il dit par exemple : « je passe de 2 ».
b) — la « force du coup » (FC) est la somme de la marge de réussite + la capacité d'attaque de l'arme (CA). Si, par exemple, la marge de réussite est de 2 et la CA de l'arme est de 3, la force du coup est de 5.

FC = MR + CA arme

● **Localisation du coup porté :**
Le MJ lance 1d100 et consulte la silhouette de son écran. Les chiffres sur les différentes parties du corps permettent la correspondance entre le résultat du dé et la partie touchée : les dizaines indiquent la zone touchée, les unités le point précis de cette zone.

● **Détermination des dégâts :**
Sur la fiche de personnage, la silhouette de localisation a aussi permi au joueur de noter, dans les cases noires, les CD des protections portées par le personnage.
La valeur des dégâts infligés (FC) est égale à la « force du coup » (FC) moins la « capacité de défense » (CD) de la protection de la partie touchée.

Dégâts = FC-CD

— si les dégâts sont inférieurs ou égaux à zéro, le défenseur n'est pas blessé (il a une armure qui a encaissé le choc de l'arme de l'attaquant).
— si les dégâts sont supérieurs à zéro, alors le MJ lit la « table des blessures »

0	**pas de blessure**
1-3 points :	**une blessure légère**
4-7 points :	**une blessure grave**
8 et plus :	**une blessure mortelle**

— Le personnage blessé coche, sur sa fiche de personnage, dans la case « Blessures » une case du type de la blessure qui lui a été infligée : légère, grave ou mortelle.
— Le MJ intervient pour préciser, d'après la table des effets des blessures, les contraintes éventuelles auxquelles le blessé est soumis : incapacité de fuir ou d'esquiver, par exemple, ou bien, nécessité d'engager des points de Force pour continuer le combat. Le round prend fin, les rôles s'inversent et le round suivant peut commencer.

● **Autres défenses possibles :**

• **L'esquive**
Le défenseur tente d'éviter le coup de l'attaquant par une feinte de corps (un leger déplacement, et en aucun cas un roulé-boulé !).
— Le Test sur la TUR se fait entre le **niveau d'Attaque** de l'attaquant et le **niveau d'Esquive** du défenseur.
— Si l'attaque échoue ; c'est que l'esquive est réussie.
— Si l'attaque est réussie, l'esquive a échoué. On applique la procédure déjà évoquée : estimation de la force du coup, et des dégâts, avec localisation.
L'esquive est utile lorsqu'on à rien pour parer, ou quand l'arme de l'adversaire est très lourde (voir note ci-contre).

• **Rompre**
Le défenseur tente plus qu'une simple esquive : il va se jeter sur le côté, faire un roulé-boulé pour tenter de disparaître dans un fourré, derrière un arbre ou une table. Cette tentative, si elle réussit, permet de reprendre l'initiative ou gagner du temps en attendant un renfort.
Ce sont les capacités « acrobatiques » du défenseur qui sont en cause. Il doit donc faire un **test sous le Talent Acrobatie, contre difficulté Moyenne** s'il peut profiter d'un abri, d'un élément du décors, ou « difficile » s'il n'y en a pas.
Une limite cependant ! Le MJ pourra intervenir pour dire que les lieux ne permettent pas cette rupture de combat. Par exemple, si le duel se déroule sur des pitons rocheux ou une aire d'aigle à flanc de falaise…
• Si le Test est réussi, il rompt le combat. Le round est terminé.
• S'il est raté, le PJ trébuche ou tombe.
— Son adversaire effectue son jet d'attaque contre le niveau de difficulté 2 (enfantin). Il tire la localisation et peut, sur la silhouette, **décaler d'une zone le résultat**.

CA, CD, Famille

Les armes sont regroupées par famille. Lorsqu'un personnage maîtrise parfaitement une arme, il sait aussi utiliser sans malus les autres armes de la même famille, qui se manipulent de façon semblable.
La CA est la capacité d'attaque de l'arme. Elle est fonction de son poids, de sa longueur, de sa maniabilité, de son type d'effet.
La CD est la capacité de défense d'une armure ou d'une arme. Dans le cas d'une armure, il s'agit de points soustraits à la force d'un coup reçu. Dans le cas d'une arme utilisée pour parer, la CD indique dans quelle mesure l'arme (par son poids en général) amortit le coup porté par celle de l'adversaire. D'où la règle qui suit...

Parer contre un adversaire largement supérieur.

Réussir une parade évite de recevoir le coup, mais si l'adversaire est bien plus fort et/ou équipé d'une arme massive, les coups sonnent le défenseur.
Ceci arrive si la capacité d'attaque (combat+CA arme) est supérieure de plus de 3 niveaux à la capacité de défense (parade+CD arme ou bouclier).
En d'autres termes, si au moment de faire le test sur la TUR, on constate plus de trois niveaux de différence à l'avantage de l'attaquant.
Dans ce cas, on retranche 1 point de Constitution au défenseur par parade réussie.
Quand un frêle défenseur parvient à placer son bouclier sur le chemin d'une énorme masse maniée par un colosse, il pare, certes, mais quelle secousse !
Si att–par > 3, perte de 1pC pour celui qui a paré.

Rester attaquant

Si l'attaque est réussie avec une **marge supérieure à 5**, l'attaquant peut rester l'attaquant lors du round suivant. Ce n'est pas une obligation. L'attaquant devra indiquer son choix au début du round suivant.

Rester défenseur

Si le défenseur désire rester défenseur lors du round suivant, il le peut, à condition qu'il puisse reculer d'environ 1 mètre au terme de la parade qu'il vient de faire. Cela est utile pour des persos doués en parade.

Localisation à 1d10

Le MJ peut se contenter de déterminer la zone, et ne lancer que 1d10, l adaptant sa description des blessures aux circonstances plus qu'au dé.

Arme non maîtrisée

Pour utiliser une arme appartenant à toute autre famille que celle que le personnage maîtrise, vous devrez appliquer le « malus inexpérience » indiqué sur le tableau des armes qui, par l'expérience acquise, sera peu à peu ramené à zéro (voir expérience).

Charge de cavalerie

Si le cavalier touche un adversaire alors qu'il charge, l'arme lui est arrachée des mains, sauf s'il s'agit d'une lame courbe : sabre ou cimeterre.

• Contre-attaquer

Par « je contre-attaque », le défenseur indique qu'il va tenter de porter un coup à l'attaquant sans chercher à éviter que celui-ci ne le touche !

— On procède comme dans l'attaque/parade.

— L'attaquant reste le persoannge actif, et a son niveau d'attaque normal.

— Le défenseur a son niveau d'attaque moins 3.

La contre-attaque est moins aisée que l'attaque de l'adversaire... Si les deux sont de niveaux d'attaque égaux ! A moins bien sûr que le contre-attaquant ne soit vraiment plus fort. Chaque joueur lance 1d100 et peut donc rater ou réussir.

• Fuir

Fuir est possible si l'on n'est pas au contact d'un agresseur. Dans ce cas, c'est le MJ qui estime si le fuyard est poursuivi, et dans l'affirmative, compare les vitesses des coureurs. Fuir lorsque l'on est au contact d'un adversaire prêt à frapper n'est pas possible, sauf en laissant à l'adversaire le droit à une tentative de porter un coup contre difficultée I, *Immanquable* !. Le défenseur qui veut fuir doit d'abord « rompre ». S'il réussit, il peut fuir au round suivant.

S'il a choisi la fuite, le défenseur ne peut immédiatement se remettre en position de combat au contact. L'attaquant ne peut qu'entamer une poursuite.

Armes blanches

Famille/Nom	Taille/Estoc/Choc	Att	Par	Esq	CA	CD	Long	Poids	Feinte	Inexp	Malus dist. (m) si lancée +1	0	-2	-4	-7
B **Jiu-jitsu**	C	+2	0	+1	1	-	-	-	3	-2	-	-	-	-	-
C **Matraque**	C	+2	+1	-1	1	2	1	2	1	-	-	1	2	5	10
D **Bâton long**	C	+3	+3	-2	3	6	4	3	3	-3	-	-	1	2	5
E **Bec de faucon**	C	+1	+1	-1	3	1	2	3	1	-1	-	1	2	4	6
E **Marteau/Clé anglaise**	C	+1	+1	-1	2	1	1	1	-	-	-	1	2	5	7
F **Masse**	C	+1	+1	-4	5	5	2	4	-	-2	-	-	1	2	3
F **Morgenstern**	C	+1	+1	-4	6	5	2	4	1	-2	-	-	1	2	3
F **Casse-tête/Massue**	C	+1	+1	-2	3	2	2	4	1	-	-	1	2	5	7
G **Stylet**	E	+1	0	0	1	1	1	1	3	-	2	4	8	12	15
G **Poignard/Dague**	E,T	+1	+1	-1	3	2	1	1	3	-	2	3	5	10	15
G **Shuriken**	-	+1	-	0	3	-	-	-	2	-2	3	6	12	16	20
H **Glaive**	E,T	+1	+2	-2	3	3	1	2	2	-	-	-	-	2	5
H **Epée courte**	E,T	+2	+3	-3	5	4	2	3	2	-2	-	-	-	1	3
I **Rapière**	E	+3	+3	-1	3	2	2	1	2	-2	-	-	-	2	5
I **Sabre**	T,E	+2	+2	-3	5	4	2	3	2	-2	-	-	-	1	4
I **Epée longue**	T	+2	+2	-4	7	5	3	4	1	-2	-	-	-	-	3
W **Epée laser** (voir note)	T	+4	+4	0	8	1	3	1	3	-5	-	-	-	-	-
J **Epée à deux mains**	T	-1	+2	-5	8	6	3	5	-	-4	-	-	-	-	-
K **Katana**	T	+3	+4	0	7	5	1	3	2	-4	-	-	-	2	5
M **Hache (outil)**	T	+1	+1	-1	2	2	2	1	1	-	-	1	2	4	6
O **Hache de guerre**	T	+2	+2	-3	6	4	3	3	1	-2	-	-	-	1	3
P **Hache à deux mains**	T	-	+1	-5	8	6	4	5	-	-3	-	-	-	-	-
R **Fléau d'arme**	C	+2	-	-3	3	2	2	4	-	-3	-	-	-	-	2
S **Pique/Javeline**	E	+1	+1	-1	3	1	5	2	-	-3	3	6	12	25	50
T **Lance**	E	-	+2	-4	5	4	4	5	-	-4	1	2	4	8	16
T **Hallebarde**	E,T	+1	+1	-4	4	4	4	4	-	-3	-	-	-	-	5
T **Baïonnette au fusil**	E	+1	+1	-4	5	3	4	4	-	-1	-	-	-	3	5
U **Fouet**	-	+1	-	-1	1	-		1	1	-4	3	4	2	1	-

Familles d'armes

Armes blanches

A	Mains nues
B	Mains nues (arts martiaux)
C	Bâton court (choc)
D	Bâton long (choc)
E	Marteau court
F	Marteau long
G	Lame courte
H	Lame moyenne
I	Lame longue
J	Lame à deux mains
K	Katana
L	Katana court
M	Hache courte
N	Hache moyenne (bûcheron)
O	Hache longue
P	Hache à deux mains
Q	Arme articulée courte (nunchaku)
R	Arme articulée longue (fléau)
S	Javelot (lancer léger)
T	Lance
U	Arme d'hast
V	Arme d'immobilisation
Z	Bouclier

Armes de Tir

A	Appui (bipied, crosse)
V	Viseur (lunette, viseur laser)
S	Silencieux
B	Baïonnette
C	Coup par coup
T	Trait
R	Rayon
A	Automatique
F	Force
(*)	Résultat du dé = temps de paralysie en minutes

Boucliers, armures

Famille/Nom	Lame	CD contre... Choc	Balle	Rayon	Malus encombrement
V **Bouclier cuir**	2	1	0	0	0
V **Bouclier bois**	5	2	3	RM	0
V **Bouclier métal**	7	4	4	RM	-1 para./esq
V **Armure cuir**	2	0	0	0	0
V **Armure mailles**	4	1	2	0	0
V **Armure plaques**	7	3	3	1	-2 talents comb.
V **Armure spatiale**	7	3	10	10	-1 "
V **Gilet pare-balles**	5	3	15	0	0

Epée laser

L'épée laser ne peut servir que contre un être vivant ou une autre épée laser. Contre la matière inerte, sa CA est de 0. Elle peut par contre chauffer ou enflammer.

Combat à mains nues

Il se déroule de la même manière que le duel avec armes blanches, au contact. Certaines spécificités sont simplement à prendre en compte.

● **Mains nues contre mains nues.**

C'est la technique de la bagarre, qui consiste à frapper là où l'adversaire se découvre, façon boxe.

Immobiliser : pour essayer de bloquer l'adversaire, comme à la lutte, utiliser Prise

Faire chuter : pour faire tomber un adversaire, comme au catch, utiliser Renverser. Ce Talent peut servir même à terre, pour faire trébucher un persoannge qui passe.

● **Mains nues contre armes blanches**

En cas de parade du défenseur, on comprendra aisément que le bras qui pare n'en sort pas indemne ! (Epée contre bras...) La blessure en parade contre arme blanche affectera systématiquement le bras. C'est dire qu'il vaut mieux esquiver ou rompre. Un exception cependant : contre une arme très courte (poignard, dague, etc.), la parade réussie sera considérée comme une prise du bras armé ou une déviation de la trajectoire de l'arme.

Arts martiaux main nues

En terme de règles, les arts martiaux à mains nues se traduisent par des bonus en attaque, en CA et en Prise ou Renverser, un peu comme s'il s'agissait de combat à l'arme blanche (mais il n'y a pas de CD !).

Les voies de ce type de combat sont nombreuses, et nous n'en avons retenu que deux, mais vous pouvez en rajouter si vous avez des connaissances dans ce domaine.

Judo (& co) : sous l'étiquette judo, on regroupe les techniques qui visent à dévier les gestes de l'adversaire, à le faire chuter, à l'immobiliser.

Jiu-jitsu (& co) : l'étiquette jiu-jitsu correspond aux technique visant à mettre l'adversaire hors de combat par des coups appropriés et précis.

● Attention : leur utilisation est liée à un entraînement régulier avec un adversaire de niveau égal ou supérieur. Un personnage qui ne s'entraîne jamais n'utilisera que ses compétence de combat à mains nues standards.

Armes d'hast

Les armes d'hast ont trois fonctions :

● toucher un adversaire qui ne peut vous toucher, parce que son arme est trop courte.

— Si une attaque avec arme d'hast « passe », le porteur de cette arme reste l'attaquant au round suivant.

— Si cette attaque rate, et à moins que le défenseur n'ait indiqué une autre attitude, cela signifie que le défenseur a évité la pique, et est donc maintenant trop près pour être touché par la pointe de l'arme. Le porteur de l'arme d'hast doit alors s'en servir comme d'un bâton.

● Désarçonner un cavalier : si le porteur de l'arme d'hast est à proximité de la trajectoire d'un cavalier, il peut essayer de le désarçonner. La technique consiste à bloquer l'extrémité du manche contre le sol, et de glisser la pointe sous la jambe ou l'armure du cavalier qui, par effet de levier, est projeté en l'air.

— Le porteur de l'arme est l'attaquant, et utilise son niveau d'attaque avec cette arme, le cavalier est le personnage résistant et utilise son Talent d'équitation.

— Si le jet réussit, le cavalier est désarçonné, et éventuellement blessé.

Si le jet rate, le cavalier peut tenter une attaque sur son agresseur en passant.

● Lancer : bien que très lourde, l'arme peut être lancée sur un adversaire situé en contrebas. On utilise alors le Talent « arme à distance », assorti des modificateurs de distance indiqués sur le tableau des armes blanches (voir ci-dessous, « armes de jet »).

Cavaliers et charge

Utiliser une arme tout en dirigeant sa monture rentre dans la catégorie « plusieurs actions simultanées », décrite plus loin.

Ceci vaut en principe un malus de -2 aux deux actions entreprises. Dans le cas du cavalier, on n'appliquera ce malus qu'au Talent d'*Equitation*, et pas au Talent d'utilisation de l'arme, car son effet est compensé par la position du cavalier, ou augmenté par la vitesse en cas de charge.
Pour attaquer un piéton, le cavalier doit donc d'abord réussir un jet d'*Equitation*.
S'il est réussi, il utilise son arme :
— **la monture est au pas ou piétine** : pas de modificateur.
— **la monture charge** : CAx2 pour l'arme (pour le niveau d'attaque et pour le calcul des dégâts).
Entre cavaliers :
— **Si les montures piétinent**, pas de modificateurs.
— **Si l'un charge**, cas identique à l'attaque d'un piéton.
— **S'ils se chargent réciproquement**, les deux utilisent leur Talent d'attaque, et les CA des armes sont multipliées par 4 (pour l'attaque et pour les dégâts).

Armes à distance

Armes de jet

Le Talent de Combat *à distance* sert pour toutes les armes où c'est la force du lanceur qui joue, par opposition aux armes de tir, où il n'a qu'à viser et presser la détente. Ce sont les lances et javelots, les frondes, les shurikens, les arcs, les propulseurs, les tomahawks, les boomerangs et les projectiles improvisés, pierres, marteaux, assiettes, tomates...

Procédure

- Le lanceur effectue un test sous son Talent *Arme à distance*, assortis des éventuels modificateurs de distance.
La table des armes donne 'en mètres) les distances correspondant aux malus -2, -4 et -7.
- S'il touche, les dégâts sont égaux à sa marge de réussite, plus la CA de l'arme ou du projectile.
- On effectue la localisation de manière normale.
Dégats = MR + CA arme - CD protection zone touchée
- Le lanceur peut **viser** une zone précise s'il est sûr de lui. Viser lui coûte un malus de -3 à son Talent. S'il réussit, il indique la zone touchée, sans jet de dé de localisation.

Se protéger

La seule possibilité de la cible de se protéger est préventive, et doit donc être annoncée avant que le lanceur n'agisse :
— **Se protéger derrière un bouclier**. Ceci suppose d'avoir repéré l'agresseur. Le joueur annonce la ou les zones qu'il protège, selon la taille de son bouclier. Si le lanceur touche, on effectue le jet de localisation : si le projectile tombe sur la zone protégée, c'est le bouclier qui prend les dégâts (comme une parade réussie). Sinon, c'est le personnage ou son armure. On ne peut se protéger que d'une seule direction à la fois !
— **Courir en zigzag** pour troubler le lanceur. Ceci apporte un malus au lanceur :
De -4 pour les projectile nécessitant un lent mouvement du bras (lances, marteaux).
De -2 pour les projectiles à départ instantané (arc, fronde).
— **Rompre** : si un abri se présente dans un rayon de deux mètres, le personnage menacé peut effectuer un test sous Acrobatie, pour bondir à l'abri. S'il rate, il devient une cible « facile ».

Immobilisation : lasso, bola, filet, fouet

On utilise aussi le Talent *Armes à distance* pour les armes d'immobilisation, qui ne font pas forcément de dégâts, mais que l'on doit esquiver sous peine d'être réduit à l'immobilité.
- L'utilisateur doit effectuer un test sous *Armes à distance*, assortis des modificateurs de distance, contre l'*Esquive* du défenseur, (qui peut guetter le geste de l'attaquant et l'éviter).
— S'il rate, le défenseur a évité le piège !
— S'il réussit, le défenseur mettra au minimum pour se dégager un nombre de rounds égal à la marge de réussite...
Aucune de ces armes n'a de CD.Souples, elles ne peuvent servir à parer.
- **Fouet** : on notera que le fouet a une CA, puisqu'il peut faire très mal lorsqu'on l'utilise pour cingler. Mais il faut choisir l'un ou l'autre usage, immobilisation ou dégâts.
- **Filet** : utilisé en contre-attaque, le filet apporte un bonus de +4 à son utilisateur.
- **Lasso** : après un jet réussit de lasso, tant que le lanceur maintient la corde tendue, la victime ne peut se dégager. Mais descendre de cheval sans lâcher le lasso revient à faire deux actions simultanées, donc vaut -2 au jet d'*Equitation* , et au jet sous la Force pour garder la corde tendue.
- **Bolas** : les bolas n'ont pas de CA, mais certaines peuplades ajoutent aux poids des pointes d'une CA de 1 ou 2.

Tir

armes à feu

L'utilisation des armes à feu est relativement simple.
- Le tireur effectue un test sous son Talent de *Tir*, assorti du modificateur de distance de la cible (voir la Table des armes de tir, ou les valeurs que vous avez notées sur la fiche de personnage), contre le niveau de difficulté moyen (niv 6).
Si la victime se déplace en zigzag, la difficulté est de 8.
D'autres conditions peuvent augmenter la difficulté, notamment la visibilité (soleil de face, fumée, feuillages).
- Si la victime est touchée, on regarde dans la colonne « dégâts » de l'arme : le chiffre indique le nombre de d6 à lancer. La somme des résultats des d6 donne les dégâts.
- On effectue le test de localisation.
- Si la partie touchée est protégée, on soustrait des dégâts la CD de la protection : les points restants donnent les dégâts infligés.

Armes à rayon

Les armes à rayons fonctionnent comme les armes de tir. Ce sont les armes de technologie avancée que les Megas rencontrent dans l'AG : lasers, paralysants, fusils à plasma.

Arbalètes

Les arbalètes utilisent le Talent de Tir, puisqu'il suffit là aussi d'appuyer sur la gâchette. Par contre, retendre la corde est une autre affaire.
- Si elle est simple et munie d'un levier, faire un test sous le niveau actuel en Force contre niveau malaisé (7).
Chaque tentative consomme 1pF, et prend 1 round.
- Si elle est plus élaborée et possède une manivelle à crémaillère. Il n'est pas nécessaire de faire de test, mais retendre la corde prend 2 rounds, et consomme aussi 1pF, ou 4 rounds sans consommer de pF.

Viser

- Viser une zone précise coûte au tireur un malus de -3 à son Talent de tir.
- Le joueur annonce au MJ, avant de tirer, le fait qu'il vise, et la zone qu'il veut toucher.
- S'il réussit, il atteint la zone visée sans jet de localisation.

Tir en rafale

l'effet du tir en rafale est étroitement lié au décors de l'action, et donc à l'appréciation du MJ. Il y a peu de rapport entre une rafale de mitraillette tirée dans le couloir d'une habitation contre un gourpe serré de quatre ou cinq personnes, et la même rafale visant un combattant solitaire qui traverse une rue...
Le MJ pourra utiliser ce facteur de la façon suivante :
— Le joueur effectue son test de Tir avec le malus indiqué (et le modificateur de distance). S'il réussit, le MJ estime les effets en fonction de sa Marge.
Par exemple une cible touchée pour 2points de marge, soit :
MR=1 ou 2, une cible
MR=3 ou 4, deux cibles, etc.
S'il n'y a qu'une seule cible, elle peut être toucheé une fois, deux fois..

Armes d'immobilisation

Le *bola* est constitué de deux poids reliés par une ficelle. En tenant la ficelle par son milieu, on fait tournoyer l'ensemble, comme un bâton de majorette, puis on lance le bola tournoyant vers la victime : par inertie, les poids enroulent la ficelle autour de tout obstacle rencontré.
Le *filet de combat* est lesté de poids à ses quatre coins, qui comme pour le bola, sont destinés à mieux saucissonner la victime.

Armes de tir

Type	Noms	Dégâts (d6)	Malus distance X	+1	0	-2	-4	-7	Un.P. Charg	Unités P. Rafale	Rafales Etroite	Rafales Large	Tir Multiple	Poids KG	Taille CM
C	**Fusil ancien (B)**	4	3	25	50	75	100	200	1	-	-	-	-	3	150
A	**Fusil d'assaut (A, V, S, B)**	5	2	25	50	100	200	300	30	7	-1	-3	2	3	100
C	**Fusil de tireur d'élite (V, A)**	5	2	50	100	300	750	1500	20	-	-	2	-	4,3	120
C	**Fusil de chasse**	4	1	10	25	50	100	200	2	-	-	-	2	1,5	100
C	**Fusil à pompe**	5	1	5	10	25	50	75	8	-	-	-	4	2	80
C	**Pistolet à poudre**	2	-	1	3	7	15	30	1	-	-	-	1/3rnd	2	45
C	**Pistolet moderne (A, S, V)**	5	-	1	5	10	25	50	8	-	-	-	3	1,5	35
C	**Revolver western**	4	-	1	3	7	20	50	6	-	-	-	3	1	30
C	**Revolver moderne (V, S)**	5	-	1	5	10	25	50	6	-	-	-	3	1,2	30
A	**Pistolet-mitrailleur (A, S)**	5	-	10	20	30	50	-	32	11	-1	-3	2	3	55
T	**Arbalète ancienne**	4	2	5	15	35	75	150	-	-	-	-	-	-	100
T	**Arbalète moderne (V)**	4	1	10	25	50	100	200	1	-	-	-	-	2,5	80
T	**Arc long**	4	-	0,5 F	F	2 F	3 F	5 F	-	-	-	-	-	-	120
T	**Arc à poulies**	4	-	F	2 F	3 F	5 F	10 F	-	-	-	-	-	-	200
T	**Fronde**	3	-	-	5	10	15	25	-	-	-	-	-	-	-
T	**Sarbacane amazonienne**	2	2	-	5	10	25	50	-	-	-	-	-	-	200
C	**Lance-harpon(ressort)**	5	1	10	25	50	100	150	1	-	-	-	-	35	120
C	**Multiprojecteur (A)**	-	-	2	5	10	25	50	2	-	-	-	-	2	35
C	**Etourdisseur électrique**	1(*)	-	1	2	3	5	10	4	-	-	-	-	0,8	20
R	**Etourdisseur sonique**	1(*)	-	5	10	-	-	-	8	-	-	-	3	1,5	35
R	**Fusil à plasma**	10	1	50	100	250	500	750	3/7	4	-2	-6	2	4	50
R	**Laser léger**	4	-	25	50	100	200	300	20	-	-	-	4	2	35
R	**Laser lourd**	6	2	100	250	500	750	1000	10(3)	10	-2	-4	2	5	100
R	**Paralysant lourd**	4(*)	-	5	10	25	50	-	10	-	-	-	4	2	30
R	**Paralysant léger**	4(*)	-	5	10	-	-	-	S4	-	-	-	4	0,7	15

Autres formes de combat

Combat de groupes

A partir de 10 combattants dans chaque camp, la procédure de combat normal ralentit considérablement le jeu. Pour y remédier, le MJ peut recourir à ces règles, certes schématiques, en modifiant éventuellement certains facteurs selon les circonstances de la bataille (+1 pour des défenseurs retranchés derrière une barricade ou regroupés en carré, ou bien des assaillants galvanisés par un chef...).

- Considérer l'attitude tactique de chaque groupe. En général, l'un a une attitude offensive, mobile, ce sera l'attaquant ; l'autre résiste, tient une position, ce sera le défenseur. Deux groupes actifs se rencontrant seront considérés tous deux comme attaquants.
- On va, pour chaque groupe, additionner les Talents de combat utilisés, et en faire la moyenne (arrondie au plus proche ou à l'inférieur). La procédure est ensuite la même que pour un combat singulier, avec certaines particularités :

— Si le total (pas la moyenne !) d'un groupe atteint le double de l'autre (ou le triple), on appliquera les bonus du combat individuel à deux contre un (ou trois contre un), même si le nombre effectif des combattants n'est pas du double ou du triple.

— Une fois estimés les dégâts infligés de part et d'autre, chaque combattant perd un nombre de pVie égal à ces dégâts moins sa propre différence avec la moyenne du groupe.

Exemple : y compris leur bonus en défense, Joe a 9 en Att, Bill a 6, et leur huit autres compagnons ont 7, soit un total de 71, moyenne 7. Les 20 malfrats qui les assaillent ne totalisent « que » 105 points, moyenne 10 ; on reste à 1 contre 1.

Lors du premier assaut, les malfrats infligent 3 points de dégâts au groupe de Joe et Bill. Leur huit compagnons perdent effectivement 3 points,

Joe qui est à 2 au dessus de la moyenne en perd 3-(2)=1, Bill en perd 3-(-1)=4.

Combat spatial

Si les tétraèdres de transit permettent aux Megas de se téléporter directement sur les planètes ou dans les univers où leur mission les appelle, il arrive également que l'aventure les mène dans l'espace, au cœur de combats ou de courses-poursuites entre vaisseaux...

Le degré de simulation du combat spatial que nous vous présentons ici reste volontairement limité. Le but n'est pas de faire un wargame dans l'espace, mais de permettre aux joueurs de rajouter un peu de « rôle » dans leur jeu en leur laissant, dans les moments dramatiques de la partie, le choix d'une certaine stratégie face aux périls qui les menacent.

A chaque vaisseau sont attribuées des caractéristiques : Vitesse, Maniabilité, Type, et Capacités de tir des armes (lasers et torpilles), Ecrans, Détecteurs.

Unité de Vitesse :

- L'unité de vitesse (UV) correspond au nombre de kilomètres par round de 6 secondes.

Vitesse : 1 UV= 10 km/round

- Les manœuvres sont résolues round par round.
- Les échelles de vitesse sont graduées de 10 en 10, sauf pour les vitesses « lentes » de 1 et 5

Sur l'échelle de la table ci-contre, on voit que ces vitesses vont de 1 UV (=600 km/h) à 150 UV (=90 000 km/h).

En fait, dans Mega, aucun engin connu n'est manœuvrable, c'est à dire capable de se livrer à des acrobatie et se lancer dans un dogfight spatial, à des vitesses supérieures à 120 UV.

Pour chaque vaisseau deux vitesses sont données :

— La vitesse limite, ou maximum manœuvrable.

— La maniabilité, terme abrégé pour « vitesse de Maniabilité optimale ».

Vitesse optimale/limite

Le chiffre de **vitesse optimale** d'un vaisseau dépend de sa masse, d'une part, et de ses moyens de propulsion et de leur puissance, d'autre part. Il indique sa vitesse idéale d'utilisation lors des manœuvres, vitesse à laquelle le pilote manœuvre son appareil sans bonus ni malus. Il permet de déterminer la plage de vitesse où le vaisseau est capable d'effectuer des manœuvres, figures et autres feintes, en vue de semer un poursuivant, ou d'éviter ses tirs. Au-delà de cette plage, le vaisseau est juste capable de maintenir un cap, ou de virer sur d'immenses trajectoires...

Tout dépassement de la vitesse optimale correspond à un malus équivalent pour la manœuvre, et tout ralentissement occasionne un bonus (voir échelle de la figure ci-dessous: UV et malus vont ensemble de 10 en 10, sauf les vitesses « lentes » de 1 et 5 pour lesquelles le bonus/malus correspondant est tout de même 10).

La vitesse limite est celle au-delà de laquelle le vaisseau n'est plus manœuvrant, du moins dans le cadre d'un combat ou d'une poursuite.

Ces deux valeurs vont permettre de remplir la **Table de maniabilité** d'un vaisseau.

Table de maniabilité

Vitesse	1	5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150
Modif.																	

- Les valeurs standard de vitesse optimale :

80 UV: chasseurs légers où la manœuvre est anticipée d'une fraction de seconde par les ordinateurs en fonction des commandes manuelles et oculaires du pilote. Impilotables sans un long entraînement (2 ans, minimum 6 mois).

50 ou 40 UV : vaisseaux équipés pour le combat ; vaisseaux militaires d'interception, appareils d'exploration en région hostile de l'Œcumène, ou pirates et contrebandiers !

30 ou 20 : engins spatiaux lourds (cargos), ou ceux pour qui la propulsion sert à voyager sans chercher à faire d'acrobaties (lignes de passagers, yachts et transports de modèles « économiques »).

10 ou 5 : barges ou quelques navettes de bas prix auxquelles on ne demande que des trajectoires rectilignes, ou des manœuvres quasiment à l'arrêt. Ou certains véhicules essentiellement planétaires, capables de faire de brèves incursions dans l'espace proche.

Type

Ce facteur, qui se rattache à la maniabilité, sépare les vaisseaux en catégories de tailles et de limites d'accélération (et décélération). Il intervient en cas de « dogfight » entre engins d'envergures très différentes.

Le type indique le nombre de rounds que met un vaisseau pour accomplir une manœuvre ou une feinte.

Ainsi, poursuivi par un type 1, un type 2 peut réussir une feinte, et donc gagner du terrain ou éviter les tirs pendant ce round. Mais sa feinte étant ensuite éventée, il ne peut que la terminer durant le round suivant. Ce n'est qu'au round 3 qu'il pourra tenter une nouvelle manœuvre.

Type 1 : engins de 10 à 50 m de long ; chasseurs, navettes scouts, intercepteurs, petits yachts. On y trouve aussi des vaisseaux plus grands où la masse est compensée par la puissance des propulseurs : croiseurs d'interception de la Garde galactique. Les type 1 sont relativement rares en dehors du domaine militaire ou de la compétition.

Accélération max : 50 UV/round

Type 2 à 4 : entre 50 et 200 m, les constructeurs proposent des modèles conservant une certaine rapidité de réaction, mais moins aptes à changer vite et radicalement de trajectoire. On y trouve la majorité des véhicules qui sillonnent l'espace : transports (3), cargos (3 ou 4), navettes et barges sol/orbitales (2 ou 3), destroyers(3), yachts de luxe (3), croiseurs de combat (4)...

Accélération max : 30 UV/round

Combat psy

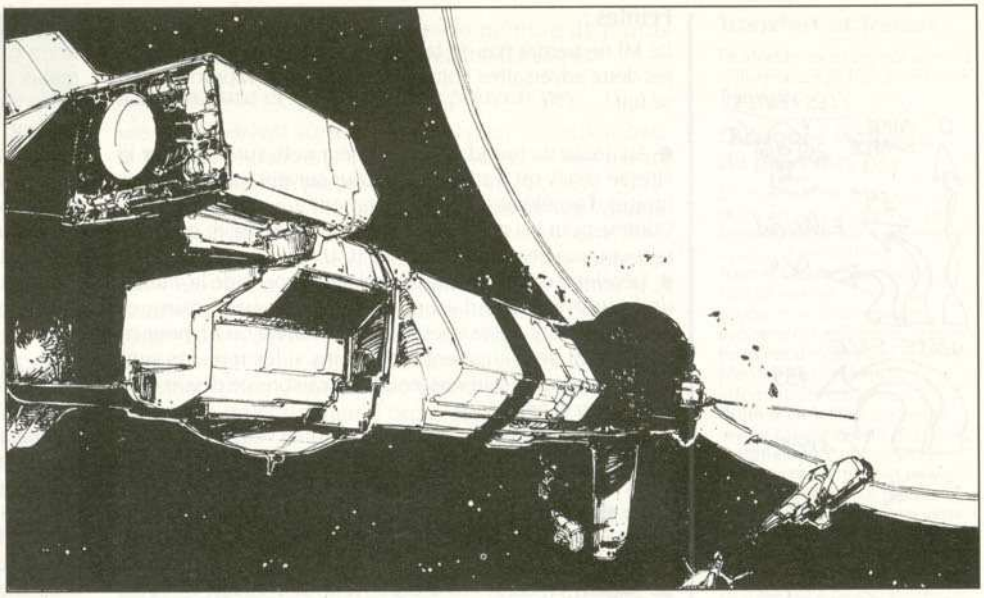
Le combat entre personnages utilisant des pouvoirs psy n'est pas réglé comme un combat, mais comme toute utilisation de psy.

En effet, si un personnage utilise un pouvoir offensif (par exemple visant à faire perdre des pV), soit sa victime possède un pouvoir de protection et l'utilise avec succès, auquel cas l'attaque est diminuée d'un certain nombre de points ou déviée, comme indiqué dans la description du pouvoir ; soit elle n'a pas de moyen de se défendre, et son sort ne dépend que du succès ou de l'échec de l'agresseur psy.

Combat magique

Comme pour les psy, le combat magique ne suit pas l'alternance attaque/parade du combat. Simplement, au moment où un utilisateur de magie lance son sort, on en regarde les effets. La seule attention à porter va sur le temps de préparation du sort (incantation, vocalisation), afin de veiller à ce que le magicien ne lance pas ses sorts avant son heure !

Type 5 à 10 (et plus) : poids lourds de l'espace, les paquebots, destroyers lourds et autres long-courriers ou « péniches de l'espace », longs de 300 m à 1 ou 2 km. Entre les mains de pilotes expérimentés, il est déjà arrivé que certains échappent au tir de leurs agresseurs quelques minutes, le temps que les chasseurs arrivent à la rescousse. Les vaisseaux de ce type ne se posent jamais sur une planète.
Accélération max : 10 UV/round
Type X : cailloux lancés dans l'espace, les engins de type X n'ont aucune capacité de manœuvre pour ce qui nous intéresse. Fusée porteuse, station orbitale ou vaisseau-monde, leur trajectoire est comme des rails dont il est impossible de sortir, sauf en cas de manœuvre préparée à l'avance, simple et lente (changement d'orbite...).
Accélération max : 1 UV/round



Armement et protections

Certains vaisseaux possèdent un armement, d'autres non. L'armement coûte cher, et, dans les zones très surveillées, personne ne voit d'intérêt à repayer en équipement personnel une sécurité que l'on paye déjà par ses impôts. A part, bien sûr, ceux qui ne sont pas au mieux avec les autorités... Dans d'autres régions, au contraire. Seul l'armement de bord est le garant d'une vague chance de survie.

- **Tourelles** : les tourelles sont définies par 3 facteurs :
— *la fréquence de tir*
— *les portées* (mini, courte, moyenne, longue, maxi), auxquelles correspondent comme pour les armes de tir des bonus malus de +1, 0, -2, -4 et -7)
— *les dégâts*. Ils varient selon les types.

Tourelles	Tir	min / court / moy / long / max	dégâts
		+1 0 -2 -4 -7	
Légères:	2/rd	20m/50m/10km/100km/200km	80 + 1d10 x 10
Standards:	1/ rd	50m/150m/50km/250km/500km	140 + 1d10 x 10
Lourdes:	1/min.	200m/500m/200km/500km/1200km	200 + 1d10 x 10.

Si un armement est surdimensionné pour l'appareil qui le porte, c'est au détriment d'autres facteurs (vitesse, maniabilité, ou habitabilité). Les tourelles standard ne peuvent pas être installées sur des vaisseaux de moins de 15 m. Les tourelles lourdes n'équipent que les vaisseaux de type 5 et plus, à l'exception de quelques vaisseaux de la Garde galactique de type 4, peu rapides, destinés à l'appui au sol. Chaque tourelle lourde ne peut tirer qu'une fois par minute, aussi les gros vaisseaux en ont-ils souvent 3 ou 6.

- **Boucliers :** beaucoup de vaisseaux possèdent un bouclier, ce qui se traduit dans le jeu par une réserve de 500 à 2 000 « points de bouclier », voire plus, selon les modèles. Au début du round, le joueur annonce ou note le réglage des boucliers sur une valeur, multiple de 10, par exemple 120. A chaque round, ce joueur retire 120 points de sa réserve, mais, en revanche, chaque fois qu'il est touché, il diminue de 120 points les dégâts occasionnés (même s'il est touché plusieurs fois durant ce round). A chaque round, le joueur peut modifier le réglage des écrans, les couper ou les remettre en marche.

Tir

- **Tir auto** : ce chiffre indique le niveau de tir lorsqu'on donne l'ordre à l'ordinateur de combat de tirer sur tout ce qui bouge à sa portée. Il est capable de reconnaître les vaisseaux amis à proximité si un code d'identification a été décidé au préalable. Si un « ami » arrive en cours de combat, il faut un round pour qu'un code transmis par radio soit pris en compte.
- **Tir manuel** : dans tous les autres cas, les personnages doivent eux-mêmes tirer manuellement, avec leur capacité de tir. L'assistance que leur apporte alors l'ordinateur est de modifier l'orientation des tourelles pour compenser les manœuvres du pilote, afin que les tireurs n'aient pas de malus dû à leurs propres acrobaties. Cela dans la mesure du possible : une tourelle supérieure ne peut tirer sous le vaisseau si celui-ci se renverse.
- **Torpilles :** le tir sert de la même manière pour lancer une torpille qui peut être tirée sur un objectif hors d'atteinte des lasers, et faire un dégât plus important. Elle accélère très vite (80 g) jusqu'à sa vitesse maxi. Les vitesses des torpilles varient selon les modèles. Le prix d'une torpille étant presque aussi élevé que celui du type de vaisseau qu'elle est censée rattraper, les modèles frôlant la vitesse de la lumière sont extrêmement rares. La plupart plafonnent entre les vitesses 100 et 200. Une torpille peut être feintée comme un pilote ayant un niveau 10 en pilotage. Mais elle est infiniment obstinée ! Elle ne feinte pas elle-même. On ne peut la repérer qu'en utilisant un détecteur dans la direction voulue avec un malus de -1 à -3.
NB : les torpilles n'ont en général qu'une portée utile de 100 000 km, distance au-delà de laquelle les détecteurs ont le temps de les reconnaître, et de mettre en place des contre-mesures suffisantes.

Combat

Distance d'engagement : la distance à laquelle s'engage le combat dépend des circonstances définies par le meneur de jeu, des capacités des vaisseaux concernés, et de la portée de leurs armes, en général la portée moyenne des tourelles de l'un ou l'autre protagoniste.
Détecteurs : les détecteurs de bord « standard » ont une portée utile et une sensibilité.
Portée utile : en général 1 million de kilomètres, zone dans laquelle peuvent être identifiés les planètes, les astéroïdes, les vaisseaux-mondes ou les simples vaisseaux spatiaux de plus de 10 m en mouvement.
Sur les appareils militaires sophistiqués, certains détecteurs portent bien plus loin. Les chasseurs légers, en revanche, repèrent les vaisseaux en général jusqu'à 100 000 kilomètres, mais ne distinguent leur taille et nature exactes qu'à 50 000 km.
Sensibilité : elle varie de 1 à 3. La détection de vaisseaux totalement immobiles et silencieux est très difficile (sauf les paquebots qu'on ne peut confondre avec un astéroïde) et demande qu'un opérateur cherche activement tout écho « suspect » dans un secteur donné. On utilise Remarquer détail, avec un bonus de 1 à 3 selon le type de détecteur.
Dégâts : compte tenu des infinités de cas de figure, seul le MJ peut déterminer quelle partie du vaisseau est touchée et les conséquences. Pour avoir un ordre d'idée, chaque fiche de vaisseau donne les points de *structure* de la coque :
— Lorsqu'il ne lui reste qu'entre 50 % et 30 % de cette valeur, les avaries sont mineures, mais gênantes (fuites, fumées...).
— Entre 30 et 10 %, les dégâts peuvent interdire certaines manœuvres, ou le tir, ou entraîner une dépressurisation, un ralentissement...
— Entre 10 et 0, le vaisseau est « mort ». Certaines fonctions internes peuvent encore fonctionner, mais il ne peut ni manœuvrer, ni tirer, ni atterrir...
— Au delà de 0, des parties sont pulvérisées, fragmentées, avec peu de chances de survie pour ce qu'elles contiennent. Pour les gros vaisseaux, le MJ peut considérer l'appareil comme trois ou quatre modules (poste de pilotage, soutes, machines, tourelles) ayant chacun une partie des points de structure de la coque. Il crée alors une silhouette de localisation des coups semblable à celle du combat entre personnages.

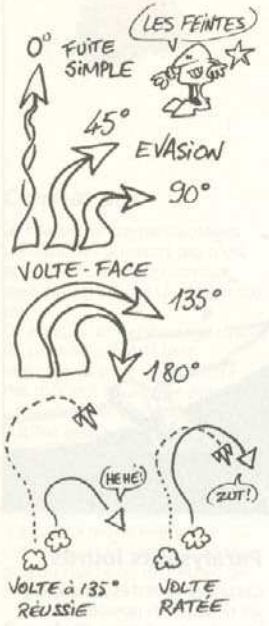
Paralysants lourds

Certaines vedettes d'appui au sol de la FRAG possèdent des tourelles-paralysants d'une portée de 30 m sur un rayon de 20 m.

Vitesses spatiales

A titre indicatif, pour ces échelles de vitesses inhabituelles:
— Le premier satellite Spoutnik, puis la capsule de Youri Gagarine, furent satellisé à la vitesse de 28 500 km/h (autour de 50UV dans l'échelle de MEGA)
— Pour quitter le système solaire, Pioneer 10 atteignit la troisième vitesse cosmique, lancée à 51 682km/h (soit environ 86UV).
— La sonde franco-allemande Helios B a atteint 240 000km/h (mais elle n'est pas prévue pour faire du dogfight spatial!)

Les chasseurs spatiaux les plus rapide décrit dans MEGA peuvent donc s'affronter à des vitesses où le risque d'emplafonner une lune est tout à fait réel pour un pilote distrait plus d'une minute par son poursuivant!
De tels engins s'affrontant au milieu de champs d'astéroïdes doivent y baisser considérablement leur vitesse d'évolution, ou voir leurs chances d'accident fatal augmenter vertigineusement. En termes de jeu, le MJ fixe un malus du à la densité d'astéroïdes. Si lors d'un test au cours de la poursuite, un pilote obtient une Marge d'échec supérieure à 3, le vaisseau heurte un astéroïde.



Notes sur les psy

Types de Psy

La liste des pouvoirs indiqués sur la Tables des pouvoirs psy a été formalisée pour donner au MJ les ordre de valeurs de leurs rangs et une direction sur la façon de les utiliser. Dans la façon de les jouer, il n'y a pas de limite aussi précise. Le personnage psy utilise son énergie en la modulant au mieux de ses possibilités, et le déplacement d'un objet par *Télékinésie* peut se poursuivre sans interruption par *Lévitation*. Même si en terme de règles, la lévitation est un autre pouvoir psy un peu plus difficile, le personnage, lui, aura simplement « déplacé un objet », d'un mouvement continu.

Lévitation

La hauteur de lévitation n'est pas forcément la distance au sol, mais la hauteur par rapport au niveau de départ. Si on fait décoller un objet d'une terrasse en étage, puis qu'on l'amène au-dessus du vide, cela ne changera pas la difficulté. Même raisonnement si on fait descendre l'objet en lévitation. Il sera ainsi souvent suffisant de ne le soulever que d'un centimètre.

Pouvoir utilisé fréquemment.

De manière informelle, et non-obligatoire, le MJ peut, si un personnage utilise régulièrement le même pouvoir psy, en redescendre le rang de 1 niveau après une dizaine d'utilisations, ou même de 2 au maximum après une vingtaine d'utilisations.

Récupération et psy

Le modificateur psy de l'univers agit aussi comme modificateur de la récupération. Ainsi, un modificateur de 2 permet de récupérer 2 points de traits supplémentaire pour un même repos, ou de retirer trois blessures au bout du temps nécessaire pour guérir d'une seule.

Feintes :

Le MJ ne perdra pas de temps à jouer ce point de règle si les deux adversaires sont d'accord pour se rapprocher ou se fuir !

- Au début du round, chaque joueur note sur un papier la vitesse en UV qu'il adoptera au tour suivant (attention aux limites d'accélération et décélération).

Comme pour les malus, les valeurs 1 et 5 UV sont considérées comme des « tranches » de 10 UV.

- Décélérer d'une vitesse de croisière proche de la vitesse de la lumière prend au minimum un tour (1 min), et empêche toute autre opération, manœuvre ou tir, pour ce tour. Le MJ peut augmenter ce temps si les moteurs sont endommagés ou si le vaisseau a des raisons de devoir économiser son énergie.
- Le joueur choisit le type de feinte qu'il veut tenter.

Les feintes se divisent en trois catégories, selon l'angle de leur trajectoire.

Fuite simple (0°) : le vaisseau cherche, en effectuant tonneaux et spirales, à casser la logique mathématique de sa trajectoire.

Le joueur effectue un simple test de *pilotage*. Si cette manœuvre est réussie, le tir des poursuivants, humains ou informatiques, est diminué de 2 niveaux. Par contre, il suffit de comparer les vitesses des engins pour voir s'ils se rapprochent ou s'éloignent, et de combien.

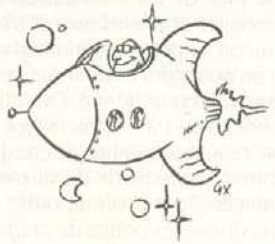
Evasion (45°, malus -10, ou 90°, malus -3) : cette manœuvre vise à la fois à égarer les tirs, et à accroître la distance entre les vaisseaux.

Volte-face (135°, malus -5 ou 180°, malus -6) : le but est ici différent. Le fuyard veut revenir à son point de départ, ou bien vers une zone où il a des alliés. Deux volte-face de 180° constituent une manœuvre utile lors de combats entre vaisseaux à canons fixes, comme les chasseurs légers, qui ne peuvent tirer que vers l'avant : si le fuyard réussit ses deux volte-face alors que le poursuivant les rate, le chassé devient le chasseur !

Le poursuivant va en général devoir accomplir la même manœuvre pour ne pas perdre sa proie, sinon, la poursuite s'achève.

- Chaque pilote effectue un test de *combat spatial* :
- Si les deux ratent ensemble, la poursuite a juste changé de cap, et la distance n'est modifiée qu'en fonction des vitesses des vaisseaux.
- Si les deux réussissent, le cas est similaire, à ceci près que les tirs du poursuivant sont diminués de 2 niveaux.
- Si l'un réussit et l'autre non, on additionne la marge de réussite de l'un à la marge d'échec de l'autre. Le score obtenu est utilisable par le vainqueur au round suivant, comme bonus au tir, la manœuvre donnant en général un meilleur angle de tir, ou comme bonus de vitesse.

De plus, comme dans le second cas, celui qui réussit son lancer voit, pour le round en cours, les chances de tir de son adversaire diminuées de 2 niveaux.



Combats entre engins volants ou terrestres

Les procédures sont semblables à celles du combat spatial, hormis les échelles de maniabilité, vitesse et accélération maxi., et dégâts, que vous trouverez pour un assortiment d'avions et de véhicules types dans le chapitre D7, « mini-encyclopédie ».

Poursuites

Le système de poursuite est identique à celui des engins spatiaux.

Les véhicules ont une vitesse optimale de manœuvre, à laquelle le pilote a son niveau normal de « pilotage » ou « conduite », et un bonus / malus par tranche de vitesse.

En cas de poursuite, les conducteurs font un combat entre leurs capacités de conduite, avec les éventuels bonus malus du véhicule (maniabilité). C'est-à-dire que le poursuivant effectue le test contre le niveau du poursuivi.

Chaque point de marge de réussite du poursuivant représente :

— soit un gain de 100 m/pt, pour une voiture, ou 1 tranche de maniabilité pour les avions.

— soit un bonus de +1/pt au tir.

Les feintes fonctionnent de la même façon, à ceci près que les véhicules terrestres doivent avoir le champ libre pour manœuvrer. Une feinte à 180° réussie peut être utilisée pour un dérapage contrôlé.

Accident !

En cas d'accident, les dommages occasionnés au véhicule, à l'obstacle et aux occupants du véhicule sont déterminés par un test sur la table universelle avec en « actif » ledixième de la vitesse du véhicule percutant, et en « passif » la difficulté « immanquable mais... » (niv 1). Ceci donne la « force du coup », à laquelle, comme pour un combat, il faut ajouter la « CA accident », et retrancher la « CD accident ». Le résultat donne les dégâts infligés aux occupants, au véhicule et à l'obstacle.

CD accident

La CD accident représente l'efficacité des dispositifs de sécurité d'un véhicule (ceinture de sécurité, coussin gonflable, déformation de la carrosserie...) en cas d'accident. Son absence indique qu'il n'existe aucun dispositif de sécurité.

Pour les avions, la CD est de 0, ou de 3 pour un personnage sanglé sur son siège.

La CD accident vient en déduction de la CA des circonstances de l'accident pour les dégâts corporels.

CA accident

La CA accident représente les circonstances de l'accident, elle prend en compte la résistance de l'obstacle rencontré.

A titre d'exemple :

— CA terre labourée = 1

— CA talus = 3

— CA précipice = nombre de mètres de chute

— CA choc frontal = 1/ 10 de la vitesse du véhicule percuté + CA véhicule percuté.

— CA platane = 6

— CA mur = CA matériau

— CA moto = 1

— CA voiture = 2

— CA camion = 4

Combat entre véhicules différents

Dans le cas de combat entre véhicules de natures différentes (hélicoptère poursuivant une voiture), chacun devra réussir un test sous la capacité de pilotage appropriée.

- Avant ce test, le MJ appréciera les circonstances, qui peuvent faire basculer les probabilités du tout au tout. Dans l'exemple, si l'hélicoptère semble avoir l'avantage, il peut très bien être gêné par le relief (butte, ravin) par des arbres ou des bâtiments, par le fait que le pilote est seul pour piloter et tirer, ou qu'au contraire l'engin est surchargé.

Le MJ accordera donc le niveau de difficulté du test de chacun en fonction des circonstances et des tactiques qu'ils adoptent.

Un handicap léger vaut une diff. de 7 (malaisé), un handicap gênant vaut 8 (difficile), un obstacle dangereux vaut 10 (extrêmement difficile).

A l'inverse un avantage léger vaut 5 (aisé), une ruse ou un abri providentiel (pour le poursuivi) ou un terrain dégagé (pour le poursuivant) vaut 4 (très facile), un adversaire immobilisé vaut 2 (immanquable, mais...).

- Les joueurs lancent les dés, calculent leur marge de réussite ou d'échec. La différence entre les deux correspond au bonus que le vainqueur pourra utiliser au round suivant :

— soit pour se rapprocher ou s'éloigner (bonus au *pilotage* ou en *conduite*)

— soit pour mieux tirer (bonus au *tir*).

Pouvoirs Psy

Les pouvoirs psy traduisent la capacité du personnage à utiliser son énergie psychique pour influer sur son environnement. Il existe dans Mega beaucoup de similitudes entre pouvoirs psy et magie, et leur principale différence est que le magicien manipule des énergies qui lui sont extérieures, tandis que le psy trouve ces énergies en lui même.

– Si le joueur, à la création du personnage, a utilisé deux points de traits pour lui donner au moins le niveau 1 en Pouvoir psy, ce personnage pourra utiliser les psy dans son propre univers, et même progresser dans cette discipline.

– Si par contre le personnage a zéro en Pouvoir psy, il ne pourra pas progresser, ni utiliser de pouvoir psy dans son propre univers. Toutefois, s'il part en mission dans des univers moins *denses* il aura tout de même accès à ces pouvoirs.

Utilisation des pouvoirs psy

L'utilisation des pouvoirs psy est liée à six facteurs :

- Le **Niveau psy** du personnage.
- Le **Rang** du pouvoir utilisé.
- L'**Energie psy** accumulée (qui dépend de la densité de l'univers où se trouve le personnage).
- Le **niveau de difficulté** ou de résistance amené par l'objet ou l'individu sur lequel s'exerce le pouvoir, ou par les circonstances.
- Les **ressources** du personnage (points de Volonté, Mental, mais aussi Constitution ou Force).
- Le **Seuil d'Energie psy** accumulable. A la création du personnage, le joueur lance 1d6 et inscrit le résultat dans la case *modificateur Seuil*. Il calcule ensuite son Seuil, égal à son *pouvoir psy* actuel multiplié par son *modificateur Seuil*.

Niveau psy

Si le personnage a au moins 1 en Niveau psy, il peut utiliser ce pouvoir a tout moment, naturellement, comme un Talent. Comme la magie, ce niveau progresse selon un système d'expérience particulier. Si le personnage a zéro en pouvoir psy, cela signifie qu'il n'en possède pas, et qu'il ne pourra pas en acquérir.

Accumulation d'Energie psy

Si le personnage possède naturellement des pouvoirs psy, le joueur accumule, dans la case « Energie psy » de sa fiche de personnage, un nombre de points égal à son Niveau psy, et ce au début de chaque période de veille (ou de l'équivalent de 24 h terrestres). Il consomme ces points lorsqu'il utilise un pouvoir psy : voir plus loin les problèmes liés au Seuil d'énergie accumulable.

Modificateur de « densité d'univers » et Mega psy ou non-psy

Le MJ peut entraîner les personnages en mission dans des univers de *densité* inférieure à celle de leur univers d'origine (voir D6, les univers parallèles). Cette densité se manifeste par un modificateur au Niveau psy, tant pour les personnages qui possèdent déjà des psy que pour ceux qui n'en ont pas. Ainsi, dans un univers de « modificateur densité +2 », un Mega ayant un niveau 3 en Niveau psy passera à 5, tandis qu'un Mega ne possédant pas de pouvoir psy (niveau 0), en aura soudain, avec le niveau 2. Ce modificateur intervient aussi comme un surplus d'énergie, qui va s'accumuler et pourra servir de réserve lors de l'usage d'un pouvoir psy. Pratiquement :

- Le joueur note sur sa fiche de personnage, dans la case *Modificateur Local* de la section « psy », le facteur indiqué par le MJ, qui peut être positif si l'univers est moins dense, ou négatif si l'univers est au contraire plus dense.
- Il aditionne son niveau psy et le modificateur local, et note le résultat dans la case Pouvoir Psy. C'est ce niveau de pouvoir psy qui servira tant qu'il sera dans cet univers.
- Dans la case « Energie psy », il ajoute, au début de chaque période de veille du Mega (ou de l'équivalent de 24 h terrestres), un nombre de points équivalent à son Pouvoir psy. Dans le cas d'un Mega « psy », ces points s'ajoutent donc à son accumulation normale.
- En début de partie, sauf circonstances spéciales du scénario, un personnage possédant au moins le niveau 1 en psy commence l'aventure avec le nombre de points d'Energie psy qu'il désire entre 0 et son Niveau psy.

Rang, nature et domaine d'un pouvoir psy

Les Mega peuvent accéder à tous les pouvoirs indiqués sur la *Table des pouvoirs psy*. Le classement selon leur **nature** (action, résistance, perception) n'a qu'un caractère indicatif. Leur *rang* traduit leur niveau de difficulté. Leur **domaine d'action** (psychisme, environnement, corps, corps éthéral, composés), indique également **le Trait du personnage dans lequel ce pouvoir consommera des points si la réserve d'Energie psy est insuffisante**. Si par exemple le personnage n'a plus que 6 points d'Energie psy, et qu'il en a besoin de 10 pour utiliser *Télurgie*, il en consommera 3 sur sa Constitution. Pour chaque pouvoir composé, les initiales des traits donnent l'ordre dans lequel ils seront « consommés ».

Difficulté et résistance du sujet

Le test symbolisant l'utilisation du psy va s'effectuer contre un *niveau de difficulté*. Ce peut être un niveau de trait du personnage visé (le trait concerné est alors indiqué sur la table des pouvoirs psy), ou bien la taille d'un objet, la longueur ou la hauteur d'un déplacement, sans oublier les conditions extérieures qui peuvent s'opposer au pouvoir psy (faire avancer un bateau, mais face au vent). La Table des Echelles magie et psy donne des paramètres servant de guide au MJ, qui reste seul juge du niveau de difficulté qu'il annonce au joueur. Elle s'utilise de la façon suivante : Des valeurs de portée (ou distance), volume (ou poid), durée (ou vitesse), et effets , sont indiquées pour des niveaux de difficulté correspondants. Pour obtenir le niveau total, il faut additionner les valeurs nécessaires au résultat que l'on veut obtenir.

Utilisation d'un pouvoir psy : procédure

Le personnage peut virtuellement utiliser n'importe quel pouvoir. La procédure est la suivante :

- Le joueur annonce au MJ l'action qu'il tente.
- Le MJ en estime le niveau de difficulté d'après ses paramètres, et l'indique au joueur.
- Le joueur calcule le niveau auquel il va utiliser le psy selon la formule suivante :

Niveau d'utilisation = Pouvoir Psy — Rang du psy.

Le résultat doit être au moins égal à 1, sinon l'action ne peut être tentée.

- Le joueur, s'il le désire, consomme des points d'Energie psy, de Traits ou de Blessures pour redescendre la difficulté de base annoncée par le MJ à un *niveau de difficulté* plus bas.
- Le joueur fait un test entre son niveau d'utilisation et le niveau de difficulté.

Transfert et Transit

Le Modificateur psy n'a aucune influence sur le Transit ni sur le Transfert

Quelques intitulés de pouvoirs psy

S'il n'est pas besoin d'expliquer ce qu'est la Lévitation ou la télékinésie, certains psy méritent un mot d explication.

Tour d'ivoire, par rapport à l'écran mental, permet de couper son psychisme des évènements extérieurs: visions horribles dangereuses pour le Mental, ou simplement informations parasites.

Bulle d'isolation permet la même coupure, mais des gênes matérielles: bruit, lumière...

Transparence permet de voir au travers d'un mur ou d'une boite comme s'il était en verre.

Télurgie permet de se déplacer à vitesse quasi instantanée d'où l'on est à un point que l'on voit. La trajectoire peut traverser du vide (ravin, espace entre immeubles), mais pas un obstacle matériel (ne pas traverser l'autoroute à une heure de pointe).

Traces physiques ténues permet de voir les traces de chaleurs, les radiations...

Esprit marchand ou volant. Dans un cas, le corps éthéral se déplace comme un homme marchand, même au dessus du vide. Dans le second cas, il se déplace comme un oiseau. Esprit des plans permet de voyager de la même façon dans les plans et l'intercontinuum (pour récupérer un Mega perdu en Transfert ou en Transit par exemple).

Appel interuniversel permet d'utiliser télépathie avec une personne connue même dans un autre univers.

Situer un objet permet de localiser cet objet n'importe où dans l'univers où l'on se trouve, c'est à dire, selon son éloignement, selon la connaissance du lieu par le psy, et selon la marge de réussite, dans quelle zone de l'espace ou sur quelle planète, voire même une vision du lieu ou le nom du lieu, ou encore de personnes liées à l'objet. L'objet doit être connu du psy, ou vu en photo.

psys	rang	Action	diff	rang	Résistance	diff	rang	Perception	diff
Psychisme M	6	Hypnose	nV	7	Ecran mental (att. mentale)		8	Télépathie	nE
	7	Illusion	nD	7	Tour d'ivoire	diff	9	Précognition sur les êtres	nD
	8	Influencer comportement	nV	8	Garder son contrôle	diff	8	Traces psychiques	nV
	10	Modifier comportement	nV				0	Menace	nV
	10	Invisibilité aux gens	nP						
	8	Attaque mentale	nV ou écran						
Environnement V	8	Télékinésie	diff	10	Ecran mobile contre objets	diff	1	Présentiment	diff
	8	Réchauffer, refroidir	diff	10	Bulle d'isolation	diff	2	Précog. sur la météo	diff
	9	Lévitation	diff				8	Transparence	diff
	1	Esprit frappeur (bruit ténu)	2				8	Précog. sur les choses	diff
	10	Modifier la météo	diff						
Corps C	7	Soins accélérés	diff	6	Ralentir son métabolisme	diff	6	Traces physiques ténues	diff
	9	Force surhumaine	diff	7	Résister aux poisons	diff	4	Voir les zones malades	diff
	10	Télurgie	diff	9	Ecran corporel	diff			
	10	Modifier sa taille	diff						
	12	Modifier son apparence	diff						
	5	Coup mental	nM						
Corps éthéral M	8	Esprit marchand	diff	7	Résister courants éthéraux	diff	8	Voir au loin (lieu connu)	diff
	9	Esprit volant	diff	9	Déf. contre créatures éther	diff	8	Voir les brèches	diff
	10	Esprit des plans	diff				9	Voir les archétypes et les entités-planètes	diff
	10	Action sur l'éther	diff				8	Se situer dans les plans	6
							7	Lecture de l'aura 4 (ou écran)	

Composés								
V+M	12	Télékinésie éloignée	diff	M+V	10	Situer un objet	diff
C+V	15	Ubiquité	diff	V	13	Rendre invisible	diff
M+C	15	Arrêter le temps	diff	V+M	13	Absorber l'énergie	énergie psy, puis V, C, F, M puis pVie
M	12	Appel interuniversel	diff				
C+V	12	Invisibilité réelle	diff				

La Magie de SangDragon

Le système de magie de Mega est compatible, bien que légèrement différent, avec celui développé dans SangDragon, le jeu de rôle médiéval-fantastique basé sur les règles de Simulacres. Les possesseurs de SangDragon (parution en boutiques de jeu fin 92) pourront donc s'y référer avec bonheur. Décrivant un monde magique, ce jeu leur apportera des précisions sur les fondements de la magie qui régit la vie de la planète Malienda, et sans doute celle d'autres lieux semblables.

Système ouvert ?

L'avantage d'un système de magie ouvert est de créer des sorts « à la carte », sans être contraint par ceux proposés dans le jeu. Mais son inconvénient est de systématiser les niveaux de difficulté des sorts, entre autre en fonction de la distance de la cible, de sa taille, et autres *paramètres* terriblement mathématiques, là où la magie serait plutôt affaire de symboles, de merveilleux et de logique « magique » très éloignée de la nôtre.
Aux MJ désirant faire souvent évoluer leurs personnages dans des mondes magiques, nous conseillons de refaire leurs propres listes de sorts, et d'en définir le « prix » et les effets de manière arrêtée, en se basant à la fois sur les échelles proposées ici et sur la logique de leur monde (sans oublier la façon de jouer de leurs joueurs habituels !)

Durée du sort

On l'exprime en round, minutes, heures, jour, quinte (5 jours), décade, mois ou année. La durée est aussi parfois proportionnelle à la marge de réussite (MR). Ainsi un sort dure souvent MR minutes. Les sorts instantanés ont une durée de 0. Attention, il peut sembler avantageux de lancer un sort instantané, plutôt qu'un avec une durée. Mais dans les faits, le second s'interromps de lui même à la fin de cette durée, automatiquement. Alors que si le magicien veut ramener l'objet d'un sort instantané à son état initial, il devra relancer le sort, avec le temps perdu, le risque de rater, et une consommation de points de Traits...

Temps d'incantation standards

Suivant les sorts elle est de 6 secondes (1 round), 1 minute, 4 minutes, 4 heures ou 4 jours.
Il est possible d'engager des points afin de diminuer la durée d'incantation :
— à la moitié en engageant 2pV
— au quart en engageant 4pV

Exemple de création de sort

Bertt faire un sort de type Assoiffer (déshydrater). C'est une famille qui lui coûte 3. Il veut un sort qui porte à 10 m. Encore 3. Il est à six. Il veut un sort qui ait une aire d'effet de 1m ou 1 homme. Encore 3 pM. Il veut qu'il soit instantané : 1 pM. Il veut enfin qu'il puisse atteindre 6pt de dégât, donc 6 pM. Total : 15 pM. Mais il ne dispose que de 13 points d'exp.! Il va devoir réduire son sort, soit à 1 m de portée... Brr, non, Bertt préfère réduire le dégât max à 4pt de vie...

— **S'il rate** avec une marge de :
1, il sent qu'il n'y parviendra pas, et arrête. Il ne se passe rien.
2 ou 3, il commence l'utilisation du pouvoir durant un bref instant, puis ce pouvoir lui échappe. S'il agressait un être vivant, celui-ci est alerté. S'il déplaçait un objet, il a commencé à le bouger, puis l'a laissé choir, etc.
4 ou plus, il ne se passe rien.
— **S'il réussit**, il obtient l'effet recherché, plus ou moins bien selon sa marge :
1 = effet minimum
2 ou 3 = effet normal
4 ou plus = le joueur peut préciser sa manière de l'utiliser.
● Qu'il ait réussit ou raté, le joueur retire les points consommé de sa réserve d'Energie psy ou de ses Traits.

Test de seuil et pouvoir incontrôlé

Lorsque l'accumulation d'Energie psy dépasse le Seuil du personnage, il est susceptible de perdre le contrôle de ses pouvoirs.
● Au début de la période de veille, après avoir additionné ses points d'Energie psy, le joueur vérifie si le total n'est pas supérieur à son Seuil.
Si c'est le cas, il effectue un **test de Seuil :**
Niveau de Pouvoir psy contre niveau actuel en Mental.
— S'il réussit, rien ne se passe.
— S'il rate, un pouvoir se déclenche, le pouvoir utilisé étant fonction de ce dont le personnage aurait inconsciemment besoin : *précognition* s'il craint une menace, *coups mentaux* si un être agressif est à proximité, *télékinésie* pour éloigner un objet dangereux, etc.
● Le pouvoir est utilisé selon la règle décrite plus haut, à ceci près que la consommation de point d'énergie est égale à Nd6, ou N vaut Modif seuil multiplié par 1 à 3 selon le lancer de 1d6 :
1: N=1
2, 3, 4, 5: N=2
6: N=3
Pt d'Energie consommés = (N x Modif Seuil)d6
— Le joueur lance les dés, et le MJ estime, d'après la table des paramètres, l'étendue des effets du pouvoir psy, qui peuvent être bénéfiques ou gênants, !
● La consommation de points d'énergie se déduit d'abord de la réserve d'Energie psy, et si cela ne suffit pas :
— du Trait concerné par le domaine du pouvoir, puis :
— de la Volonté
— de la Force
— de la Constitution
— du Mental
— des niveaux de mémoire
— des Points de vie (blessures légères, graves, mortelles).
● Même s'il réussit son Test de seuil au début de la période de veille, le personnage psy peut avoir à en effectuer d'autres s'il est victime d'un stress, c'est-à-dire : s'il est attaqué, s'il voit un danger venir vers lui, s'il doit rester plus d'une heure en attente alors qu'une menace précise pèse sur lui et peut se concrétiser à tout instant.

Expérience

Psy, (et magie), fonctionnent selon un système d'expérience particulier. (voir le chapitre C4, *Gérer l'expérience*).

Echelles magie et psy (paramètres)

«coût»	1	3	6	9	12
portée (vision de la cible =)	contact	courte (parfaite)	moyenne (silhouette)	longue (point)	hors perception
aire ou volume (diamètre)	point une main	Ø1m 1 être	Ø3m ou 3/5 êtres MR mètres MR êtres	Ø10m ou 30êtres MRx10 mètres MRx10 êtres	Ø MRx100m MRx100xMEM (ou PPsy) êtres
durée	instantané permanent	MR rd	MR heure	MR jour	MR quinte à MR lunes (var)
effet	oui/non	MRx1	MRx3	MRx10	MRx100xMEM (ou Pouv.Psy)

Effets : les effets sont exprimés, par individu ou sujet, en unités : 1m, 1kg, vitesse 1m/s, 1round, 1point de Trait, 1niveau d'un talent, etc., multiplié par MR (Marge de réussite). Pour les pouvoirs magiques, le MJ utilisera les unités locales de son gré. Pour les pouvoirs psy, il est préférable de mesurer les effets dans le système international : 1m, 1s, 1newton (env.100g poids) ou 1 kg selon les cas, 1 joule (+1°C sur 1cm3 d'eau), etc.

Magie

Utilisation des pouvoirs magiques.

Lors de la création du personnage, le joueur peut le faire accéder à la magie en mettant de côté 2 points (parmi les 110+2d10) pour avoir le niveau 1 en Maîtrise des Energies Magiques » (MEM). Sinon, le personnage restera à jamais incapable d'utiliser l'énergie magique ambiante, hormis les objets enchantés.
L'utilisation des pouvoirs magiques consiste, pour les Megas (et les PSI), à lancer des sorts. Pour lancer un sort, un magicien doit le créer, ou bien l'apprendre, ou encore activer un objet magique, sur lequel un magicien à lancé ou stocké un ou des sorts.
Le système décrit ici est « ouvert ». Il permet de créer des sorts autres que ceux de la liste proposée plus loin.

Création d'un sort

Caractéristiques d'un sort

Les facteurs qui vont influer sur la création d'un sort et son utilisation sont les suivants.
● **Sa famille d'énergie.** C'est-à-dire sa philosophie particulière, son domaine : feu, terre, brume, guérison, divination, invocation, nécromancie, etc. Un sort peut se retrouver dans plusieurs familles, mais au côté de sort différents.
● **Son rang.** Chaque rang correspond à des degrés croissants d'altération de la réalité.
● **Ses paramètres.** A la création, le magicien détermine les paramètres de son sort, c'est-à-dire ses conditions maximales d'utilisation : portée, aire d'effet, durée, effets et résultats... Un sort de courte portée est plus facile à créer, mais on ne pourra le lancer à portée moyenne.
● **Son étude et son « niveau de difficulté d'utilisation ».** Qu'il s'agisse de créer un sort, ou d'en apprendre un existant auprès d'un magicien, le personnage devra y consacrer un travail, symbolisé par la consommation de points d'expérience (l'expérience est décrite au chapitre C4). A sa création, le sort a un niveau de difficulté élevé : la consommation de points d'expérience supplémentaires permet de rabaisser cette difficulté à un niveau où le magicien a de bonnes chances de réussir à le lancer.
● **Le bonus d'apprentissage dans une famille d'énergie**. Il est égal à *la valeur du rang de sort le plus élevé maîtrisé par le personnage dans cette famille*. Si c'est un sort de feu de rang trois, le magicien aura déjà trois points de « crédit » pour apprendre un nouveau sort de la famille d'énergie du feu.
● **Le niveau de Maîtrise des Energies Magiques** (MEM) du personnage.
● **Le « test de premier lancer ».** Lorsqu'il le lance pour la première fois, le magicien a une petite chance que son sort « dérape », et que son apprentissage soit perdu.

La famille d'un sort.

Chaque sort appartient à une « famille d'énergie ». Ces familles regroupent des sorts ayant un lien entre eux : un élément (terre, feu, eau, air), un effet commun (illusion, brume, boue), le recours à des forces douées de raison (invocation, nécromancie). La famille influe sur deux facteurs.
— Elle caractérise ce qui sera aisé ou difficile pour le personnage : faire du feu sera de faible rang pour un magicien du feu, et de haut rang pour un magicien de l'eau.
— Lorsqu'on maîtrise des sorts dans une famille, il est plus facile d'en apprendre d'autres de la même famille (en quelque sorte par transfert d'apprentissage).
● Il existe une famille à part, c'est la *magie universelle*. Elle seule permet de créer des

sorts qui agissent sur la magie elle-même. Les plus utilisés sont *la détection de la magie*, qui est assez simple, les *protections contre la magie*, et les sorts liés aux *focus* : activer un focus (un standard !), charger un focus, et créer un focus.

Le rang

Chaque sort a un rang, selon l'importance de l'altération du réel (voir Table des Rangs de sorts) Un sort de rang 3 ne pourra être appris et utilisé que par un personnage ayant acquis le niveau 3 en MEM (maîtrise des énergies magiques). Celui-ci pourra bien sûr accomplir tous les sorts de niveaux inférieurs (0, 1 et 2), mais pas les sorts de niveaux supérieurs.

Paramètres et valeur du sort

La valeur du sort, c'est le prix à payer, en points d'expérience, pour le créer ! Cette valeur est aussi égale au *niveau de difficulté de base* pour le lancer. Plus un sort est puissant, plus il coûte cher. Cette valeur est la somme de 5 variables :
— prix selon le rang (1 à 13 points)
— prix selon la durée
— prix selon la portée
— prix selon l'aire d'effet
— prix selon le type d'effet ou les dégâts qu'il occasionne.
Le coût du rang est égal à la valeur de ce rang. Le coût des paramètres est indiqué dans la Table des paramètres.

Phases de la création d'un sort

Pour créer son sort, le personnage doit :
- Prendre le temps de le concevoir.
- En déterminer le rang et les paramètres. Les paramètres se lisent sur le Table des échelles de paramètres. Les rangs d'un échantillonnage de sort sont indiqués dans la liste proposée plus loin. Dans les deux cas, c'est le MJ qui décide en dernier recours de ces valeurs dans le cadre de son scénario, qu'il peut estimer différentes de celles présentée ici. La magie est autant une technique qu'un art emprunt d'un certain flou.
- « Payer », en point d'expérience le prix calculé en additionnant les divers paramètres : rang, durée, portée, aire d'effet, ampleur des effets, et en n'oubliant pas de soustraire un éventuel « bonus d'apprentissage » si le personnage connaît déjà des sort de la même famille d'énergie (voir plus haut) ; prix qui donne également la « difficulté de base » du sort.
- Payer, pour redescendre cette « difficulté de base », un point d'expérience pour un niveau. Jusqu'à atteindre le niveau souhaité, où à manquer de points d'expérience !
- Indiquer la pratique qui permet de le lancer, soit :
— une incantation
— une gestuelle
— des composants matériels.
- noter le sort avec ses paramètres sur une fiche.

Apprentissage d'un sort existant

Pour apprendre un sort, il faut d'une part qu'il existe, et d'autre part trouver une personne qui accepte de l'enseigner. Selon le monde où le MJ situe son scénario, cela peut être un villageois possédant « le don », qui l'expliquera contre un bon repas, ou au contraire un vieux sorcier âpre au gain, isolé dans une lointaine contrée, ou encore une école de magie, à cheval sur les principes et les usages.
Apprendre un sort déjà créé :
- « Coûte » la moitié de sa valeur normale en points d'expérience
- Ne prend que la moitié du temps normal de création.
- Amène un bonus de + 1 au Lancer test (voir ci-dessous)

Exemple

le magicien et au niveau 1. Le coût du sort « détordre une clé » est de 7 (Niv=1 + portée= 0 + aire=0 + etc = 7). On considérera qu'il est de difficulté 7 sur la TUR. Le joueur lit la TUR au croisement de la colonne 1 (son niveau en magie) et de la rangée 7 (le niveau de ~ difficulté du sort). Il a 8 % de chances de réussir son sort s'il décide de le lancer !
Pour être plus sûr de lui, il pourra acquérir des niveaux plus élevés en magie. Par exemple, en atteignant le niveau 5, pour un niveau de difficulté 7, il aura 35 % de chance de réussir.
Mais en attendant, il sera plus simple de consommer des points d'expérience: en dépensant 6 points, il ramènera le niveau de difficulté de son sort à 1, ce qui lui donne 56% de chances de réussite (mais retarde sa progression en Magie !)
C'est dire que le magicien Mega sera un fin gestionnaire.

Temps d'étude

Le temps d'apprentissage d'un sort est fonction de son rang, et du niveau de mémoire du personnage. Si cela a un intérêt dans le jeu, le MJ peut évaluer le temps que met un Mega à apprendre un sort. Le temps d'apprentissage moyen pour un humain est 2^X jours (deux puissance X), où X est le rang du

Table de Rang des sorts

Rang	SORTS de STRUCTURE	Rang	SORTS de COMPORTEMENT	Rang	SORTS d'ACTION
0	**Souffle**	**0**	Détection magie	**0**	Souffler la poussière, une bougie
1	**Modification bénigne:** Réchauffer. Refroidir. Déplacer sans obstacle.	**1**	Détection simple	**1**	Brouiller un sens. Voir, entendre mieux
2	**Modifications forte:** Cuire. Glacer. Changer terre en boue. Eau en glace. Enflammer une branche. Foudre si déjà orage	**2**	Détection précise 1 élément simple	**2**	Soigner sans altérer (intoxication, poison léger)
3	**Altération simple** Casser, mettre en poudre. Réparer une pièce tordue. Déshydrater quelqu'un. Vieillir un peu. Ecrire un sort	**3**	Suggestion faible Camouflage. Sentiment léger: tristesse, pleurer, faim.	**3**	Action non-sense dans son élément Courir dans l'eau, grimper au mur. Ecarter les flammes, marcher sur l'eau, chute légère
4	**Altération forte, transformation simple** Apparition d'un peu de matière brute, d'une source. Phénomène naturel de base: pluie. Récoltes meilleures. Créer une pièce à partir de matière, sculpter. Produire lumière, flamme. Bouclier d'énergie. Nuages et foudre. Enflammer un arbre vivant	**4**	Suggestion forte sur créature animale Appel d'un élémental. Appel d'un animal	**4**	Créer un zombi à partir de vivant. Illusion (d'apparence). Abuser un sens. 1ers soins: arrêter les saignements. Créer de l'eau, de la terre. Enterrer, léviter. Accélérer, ralentir, immobiliser. Armure. Créer un ectoplasme
5	**Transformation forte sauf vivant** Absorber la lumière. Rendre un lieu brûlant, sec. Inonder, liquéfier . Trombes, tempête. Réunifier des débris.	**5**	Contrôle des esprits simples: Morts vivant, zombis, animaux. Détection présice élément sophistiqué. Détection divinatoire. Questionner les esprits	**5**	Abuser les 5 sens (illusions simples). Voir, entendre au-delà du normal à travers un mur, via un objet, voir le passé. Faux effets magiques. Création d'objets composites
6	**Transformation vivant-vivant faible** Vieillir (sauf rétro-action). Travail sur les objets magiques	**6**	Suggestion forte sur humains Apaiser, colère, sommeil. Rendre bête, peur, obéissance vague. Envoyer un rêve. Parler des langues - démons ou d'autres règnes	**6**	Modifier ses traits. Guérir les blessures (les causer). Asphyxier, brûler
7	**Transformation vivant-vivant (ou inerte) forte** (Se) Transformer (sans gagner de pt), en humain, animal. Créer Goules.	**7**	Lier un esprit simple ou familier (long terme)	**7**	Apparence d'un autre règne. Se transformer. Combustion/gel interne. Pétrifier, dissoudre. Illusion complexe. Image miroir. Voir à travers un animal lié
8	**Transformation vivant-vivant supérieure** Se) transformer avec gain ou en créature supérieure matérielle. Se déplacer dans son milieu Energie. Rajeunir. Renvoi de sort	**8**	Suggestion forte durable: Passion, haine, fidélité, Admiration, héroïsme, désespoir Contrôle des esrits obéissants: (ghoules, élémentaires, humains faibles ou confiants). Rendre intelligent. Appel des êtres démons	**8**	Rendre fort. Réparer un membre perdu. Respirer sous l'eau, dans le feu, sous la terre. Marcher sous terre. Voler
9	**Transformation élémentaire inerte en vivant faible. Transformation durable** Golem. Source, geyser, cratère, forêt, ilôt, colline, fertilité, tempête, brume éternelle. Renvoi de magie	**9**	Contrôle des esprits forts Contrôle humain, commander aux créatures de sa magie, au ghoules. Noms des choses simples	**9**	Créer un mort-vivant, un zombi à partir de cadavre Animer une momie, un golem. Résurection suivant immédiatement la mort. Vision du futur. Faire disparaître
10	**transformation de paysage minéral ou mort** Grotte, maison, mobilier	**10**	Contrôle être-démon faible	**10**	Recharge auto d'un objet
11	**transformation minéral - végétal** Idem + plante, forêt, décors	**11**	Arrêt du temps		
12	**transformation inerte en vivant réel et durable** Transformation, apparition d'un ensemble minéral +végétal+animal. Changer animaux en individus faibles	**12**	Contrôle être démon fort	**12**	Téléportation. Clone. Résurrection
13	**idem avec apparition de vivants forts** (esprits des limbes, des greniers cosmiques)	**13**	Noms des démons. Verbes	**13**	Transporter dans l'avenir

sort. Ce qui nous donne : rang 1= 2 jours, 2=4j, 3=8j, 4=16j, 5=32j (un mois), 6=64j, 7=128j (quatre mois), 8=256j, 9=51 2j, 10=1024 (près de trois ans), 1 1=2048, 12=4096 (autour de onze ans ! Mais faire léviter un palais ou apparaître un jardin dans le désert demande un peu de travail).
Au moment de créer le sort, le personnage effectue un test sous son niveau en Mémoire, contre le rang du sort. S'il réussit, il pourra apprendre le sort dans les délais d'un sort de rang égal à celui qu'il étudie moins sa marge de réussite. Par exemple, un sort de rang 7, avec une marge de réussite de 2, sera appris dans les délais d'un sort de rang 5 (un mois, au lieu de quatre !). S'il rate, la procédure est la même, mais à l'inverse. Le joueur ajoute sa marge d'échec au rang du sort, et regarde le délais correspondant au rang ainsi majoré.

Se protéger de la magie

Il existe deux moyens de se protéger de la magie. Le premier est de s'entourer d'un bouclier magique, qui dévie les sorts, ou d'un écran magique, qui les absorbe, bref d'utiliser la magie contre elle-même.
Le second consiste à éviter d'être visé par le magicien, qui n'a que trois moyens d'atteindre une victime précise :
– Piéger un lieu et attendre que quelqu'un passe.
– Viser physiquement sa victime du regard au moment précis du lancer du sort.
– Viser « en différé » une personne au loin à travers un élément matériel rattaché à cette personne : cheveux et ongle, objet personnel très fréquemment manipulé, etc.
En pratique, le lancer d'un sort offensif peut être assimilé au tir d'une arme à feu. On peut échapper un temps au magicien en bondissant de cachette en cachette : un sort capable d'aller chercher une victime cachée coûte six points d'expérience du plus que l'équivalent utilisable « à vue », et est donc plus rare. Par contre, une fois « accrochée », la victime peut très bien être coursée par un sort tenace !

Protection du focus

Pour éviter que leur focus ne soit utilisé par n'importe qui, les magiciens lui attribuent souvent comme déclencheur un sort de paramètres 1, mais de haut rang. Ainsi, il ne peut être déclenché que par un magicien de leur propre niveau. Cette pratique reste limitée...

Focus libre

A l'inverse , des focus créés dans des écoles de magie pour servir à de nombreux apprentis n'ont pas de mot précis d'activation. Il suffit d'un geste ou d'une parole explicite pour qu'ils se déclenchent.

Les bases de la magie

L'approche de la magie peut prendre des myriades d'aspects selon les lieux et surtout selon les êtres. Mais on retrouve des constantes. Tous les êtres n'ont peut-être pas un sang rouge, mais ils ont tous un fluide vital qui a pour eux tout autant valeur de symbole. De la même façon, les éléments de la magie ont toujours une coloration culturelle locale, que le Mega aura du mal à saisir. Il est donc

Le Lancer test.

Lorsque le magicien utilise pour la première fois un sort, il s'agit d'un *lancer test*. S'il réussit, pas de problème. S'il rate, cela signifie que le magicien ne peut pas l'utiliser. Le sort est perdu, et le magicien devra le recréer différemment. S'il est élève dans une école de magie, le créateur du sort peut disposer d'un objet magique de niveau 1 spécialement destiné à servir de cible. Sinon, il doit soit s'entraîner sur une cible disponible, soit faire son lancer test en pleine action.

Utilisation du sort : procédure

- Pour utiliser son sort, le magicien vérifie que ce qu'il tente entre bien dans les possibilités de ce sort.
- Il procède à une éventuelle préparation (incantation, gestuelle, ingrédients) qui viennent comme autant de bonus à son niveau de MEM (Maîtrise des énergies magiques). Le MJ lui indique si des circonstances spéciales impliquent, à l'inverse, un malus (voir plus bas).
- Il effectue un test entre son niveau de MEM (Maîtrise des énergies magiques) et le niveau de difficulté du sort.
- **S'il réussit**, on applique les effets du sort, et le magicien consomme un nombre de points de Traits égal au rang du sort, qu'il réparti comme il veut entre :
— Un éventuel focus où sont accumulés des points.
— Force Volonté, Constitution, Mental ou Blessures.
- **S'il rate**, il consomme un nombre de point de Traits égal au rang du sort, mais peut recevoir un retour de sort, selon la marge d'échec :

1 à 3: il ne se passe rien
4 et +: le magicien prend un choc de retour, et perd un nombre de points supplémentaires égal à la marge d'échec:
— de Constitution ou de Blessure si c'est un sort altérant la matière inerte,
— de Mental si c'est un sort visant un être vivant.

Bonus de préparation

On a vu que pour lancer un sort, le magicien doit utiliser une pratique de déclenchement. Soit une incantation, soit une gestuelle, soit des composants matériels. Si le magicien n'est pas sur de son succès, il peut, à la pratique obligatoire pour lancer le sort, rajouter les deux autres, ou une seule. Ainsi, si le sort est lancé par une gestuelle, il peut commencer par une incantation, puis répandre ou brûler des composants matériels, avant d'effectuer les gestes qui déclencheront le sort. Chaque pratique supplémentaire rajoute un bonus de 1pt à son niveau en MEM. Ce bonus maximum peut donc être de 2.

Bonus ou malus local

- Dans une région précise, il peut y avoir un modificateur sur le niveau de Magie, selon l'étrangeté de l'univers où est le personnage par rapport au sien. Sur une terre semblable à la nôtre et où la magie existe, le modificateur est de 0. Sur une même terre ou non seulement elle existe, mais où tout le monde l'utilise un peu, il y a un bonus de 1 ou 2. Sur une planète très étrange dans un univers où nos lois physiques sont déformées, il peut y avoir un malus de 2 à 6 (même si l'univers est très magique, le personnage doit maîtriser une nature qui lui est inconnue).
Dans un un univers où la magie existe, sur les lieux où elle est désactivée (par manque d'énergie ambiante, ou par la concentration de métal) le malus pourra atteindre -7, -10 ou même -12.
- Si dans l'univers où sont les Megas, la magie n'existe pas, elle ne fonctionnera en aucune manière pour un être humain. Le MJ peut éventuellement faire intervenir un être des plans-démons, mais qui sera venu de sa propre initiative, puisqu'aucun sort d'appel n'aura pu être lancé.

Objet magique, focus

Utiliser un objet magique, un focus

Utiliser un objet magique peut nécessiter ou non d'être magicien. On distingue :
- **Les objets enchantés :** ils ont un effet magique automatique ou permanent. N'importe qui peut donc s'en servir (épée enchantée, amulette de guérison ou de protection, ou bien philtre magique)
- **Les focus magiques :** un focus est un objet créé par un magicien, dans lequel il peut, soit stocker un ou plusieurs sorts, soit accumuler de l'énergie magique, sous forme de points de magie (PM)

Déclencher un focus

Pour déclencher le focus, il faut maîtriser la magie, et utiliser le sort « déclencher un focus », qui est donc un sort de base, que l'on apprend dans toutes les écoles de magie. C'est un sort de rang 1, et son prix et sa difficulté de base valent 4. Mais il faut aussi connaître l'ordre qui déclenche le focus ! Heureusement, pour ne pas l'oublier, une majorité de magiciens le notent discrètement sur le focus : un simple jet de *Remarquer détail*, éventuellement en second en *Langages*, peuvent permettre de le déchiffrer. Mais si ce n'est pas le cas, il n'y a pas d'autre moyen de le déclencher que de retrouver son créateur, ou des notes manuscrites, ou de créer un sort de déclenchement de magie universelle adapté à ce focus (ce n'est pas toujours possible).
- une fois le focus activé, le magicien peut lancer un seul sort, ou plus si le focus en contient plusieurs.
- On détermine le succès du sort comme si c'était le magicien qui a chargé le focus qui le lançait.
- Si le sort rate, voir *choc en retour sur un focus*.
- Un focus peut être chargé d'énergie (voir plus loin).

Charger un focus, Pure magie.

- Charger un focus consiste l'activer avec le sort d'activation, puis à lancer un sort donné sur le focus lui même.
- Ce sort ne sera alors pas exécuté, mais stocké dans le focus.
- Quand un focus contient déjà des sorts identiques à celui qu'on veut y mettre, le magicien bénéficie pour cela d'un bonus égal au nombre de sort déjà chargés.
- A sa création, le focus a un rang. On ne peut stocker dans ce focus que des sorts de rang égal ou inférieur. Le nombre de sort stockables est aussi égal au rang du focus, même si ce sont des sorts de rang inférieur.
- On peut aussi (et en plus des sorts si l'on veut) charger un focus avec de l'énergie magique, sous forme de Points de Magie (PM). Le magicien active le focus avec le sort approprié, puis *engage* des points de Volonté, de Force, de Mental, ou de Constitution. On peut même engager des points de vie, en faisant couler un peu de sang sur le focus (cocher autant de blessures légères). **Le focus boit cette énergie vitale, tant que le nombre de points pris dans chaque Trait ne dépasse pas sont rang.** Ces points de magie seront consommés, au moment du lancement de sort, sur le focus au lieu de l'être sur le magicien.
- Il existe, en des lieux fortement magiques, un minerai gris qui accumule l'énergie magique, et que l'on nomme *pure magie*. Un bloc de pure magie peut être utilisé comme un focus contenant x points de magie, ou bien pour recharger un focus, par simple contact (le temps est fonction du bloc de minerai)
- Relique : certains objets de culte, vénérés chaque jour par de fervents adeptes, peuvent se charger d'énergie, comme un focus, et être utilisés comme ci-dessus.

Choc en retour sur un focus

Si un sort rate, et que la marge d'échec implique un choc en retour, c'est d'abord le focus qui l'encaisse :
- S'il est chargé d'énergie, le choc consomme tout ou partie de ses points de magie.
- S'il n'est pas chargé d'énergie, ou si elle a été consommée, le choc « dévore » les rangs du focus. S'il tombe à 0, il est détruit ! S'il descend de rang, les sorts de rang supérieur s'évaporent.
- Si tout les points disponibles du focus ne suffisent pas à encaisser le choc en retour, le reste des points est pris sur le magicien qui le manipule.

Créer un focus

Créer un focus est un sort de Magie Universelle de rang 4 . Il faut fabriquer l'objet, qui est une sorte de « condensateur », en bois, en ivoire, mais pas en fer. Certains cristaux entrent aussi dans leur fabrication. Le « coût » des paramètre de ce sort est faible : 4. Le sort lui-même coûte donc 9 points, que le magicien peut ramener aussi près que possible de 1 en consommant d'autres points d'expérience. **Mais il doit aussi payer un prix incompressible, égal au rang du focus multiplié par lui même.** C'est-à-dire 16 pour un focus de rang 4, ou 49 pour un focus de rang 7, etc. Ce qui explique la valeur élevée de tels objets. ▲

Des sorts

Liste des Sortilèges par Energie et Rang

Magie Universelle

Niveau Nom

1 Détection de magie
1 Déclencher un focus
3 Lancer de sort fixe
3 Charger un focus
4 Créer un focus
6 Armure (dissipe magie, diminue dégâts)
6 Relais (le sort part du relais)
7 Bouclier (dévie le sort, malus au lancer)
8 Annuler la magie (sur un lieu, un sujet)

eau

2 Eau en brume
2 Eau en glace
3 Courir dans l'eau
3 Déshydrater quelqu'un
3 Faire pleurer
4 Marcher sur l'eau
4 Arrêter les saignements
4 Contrôler un élémental d'Eau
4 Créer de l'eau
4 Faire jaillir une source (eau proche)
4 Faire pleuvoir
5 Assécher un lieu (10 m)
5 Liquéfier une substance
5 Respirer dans l'eau
5 Trombes d'eau
6 Désespoir (total durant 1 h)
6 Parler aux créatures marines
8 Appeler un élémental d'Eau
9 Commander aux créatures marine
9 Créer une source (3 l/mn) sans eau proche
9 Se transformer en élémental d'eau

Terre

2 Détection des minerais
3 Marcher sur les murs
3 Roc en terre ou sable
3 Donner faim
4 Armure
4 Contrôler une élémental de terre
4 Créer de la terre
4 Enterrer
4 Sculpture
4 Augmenter les récoltes
5 Pulvériser et retour
6 Apaiser
6 Donner sommeil
6 Parler aux arbres
6 Parler aux créatures terrestres
7 Pétrification
8 Appeler un élémental de terre
8 Se déplacer dans la terre
9 Commander aux créatures terrestres
9 Rendre une terre fertile
9 Se transformer en élémental de terre

Feu

1 Réchauffer
2 Allumer un feu
3 Protection contre le feu
3 Cicatriser des blessures
4 Contrôler un élémental de feu
4 Créer du feu avec/sans combustible
4 Produire de la lumière avec/sans composant
5 Absorber la lumière
5 Eteindre un feu/incendie
5 Voir dans le noir la chaleur
6 Parler la langue des démons
6 Rendre furieux
6/8 Déclencher une passion (brève/durable)
7 Combustion interne
8 Appeler un élémental de feu
9 Réveiller un volcan
9 Se transformer en élémental de feu

Air

2 Appeler un élémental d'air
3 Créer des odeurs
3 Créer des sons/intelligible
4 Contrôler un élémental d'air
4 Créer du vent
4 Léviter
5 Commander aux créatures aériennes ?
5 Créer du vide
5 Créer une tempête
6 Asphyxier
6 Parler aux créatures aériennes
6 Rendre bête
7 Forme gazeuse
8 Rendre intelligent
8 Voler
9 Créer un cyclone
9 Se transformer en élémental d'air

Brume/illusion

1 Brouiller un sens
1 Camouflage
4 Abuser un sens
4 Changement de matière
4 Créer un hologramme
4 Déguisement
5 Abuser les cinq sens
5 Faux effet magique
6 Envoyer un rêve
6 Peur
7 Image miroir
7 Programmation d'illusion
7 Invisibilité
9 Permanence d'illusion

Boue (Création de vie)

2 Soins d'intoxication
4 Fertilité
4 Pousse des plantes
4 Soins de blessures
5 Soins de maladies
5 Contre fertilité
6 Absorption de vie
6 Vieillesse
6 Création d'automate
7 Croisement d'espèces
7 Croissance accélérée
7 Transformation corporelle
8 Régénérer membres et organes
8 Rajeunissement
9 Création de golem
12 Création d'un clone
12 Croisement de Règnes
12 Résurrection

Electricité

2 Flash
2/4 Créer la foudre nuages/pas de nuages
3 Aimanter les objets
4 Accélération
4 Se protéger de l'électricité
5 Créer un orage
5 Lancer un éclair
5 Pluie de feu
6 Barrière électrique
9 Se transformer en éclair

Métal

1 Détecter les métaux
2 Faire chauffer le fer et l'acier
4 Faire chauffer les métaux
4 Recouvrir de métal
4 Renforcer/ramollir les métaux
5 Corrompre le métal
5 Extraire le métal
9 Corrompre le fer
11 Isoler magiquement fer ou acier

Charme

1 Brouiller un sens
3 Emotion envers une personne
3 Sensation
4 Suggestion
6 Absorption de sort
6 Oubli
8 Hypnose
9 Commandement

Divination

0 Détection de la magie
0 Détection de la magie noir
1/5 Voir, entendre à distance sans/avec obstacle
1 Compréhension
2 Détecter les sentiments
2 Détection
4 Détection des êtres invisibles
4 Voir dans le noir
5 Brouiller les divinations
5 Détecter les liens familiaux
5 Détecter les mensonges
6 Lire les pensées
5 Voir le passé
9 Connaître le nom des choses
9 Vision du futur

Enchantement

1 Créer un focus
2 Déclencheur de sort
2 Prévision de l'enchantement
4 Stockage de sorts ou points de magie
5 Déclenchement par la pensée
5 Dévier la magie
6 Lier focus et objet
6 Lier un événement à un lieu
6 Préparation d'objet
8 Quintessence
10 Lier Métal (fer/acier) et Magie
10 Lier un esprit
10 Recharge automatique d'un sort

Guérison

1 Fertilité
2 Guérir les maladies
4 Guérir les blessures
5 Guérir les sentiments
6 Guérir les troubles mentaux
5/8 Raviver la mémoire « trou »/amnésie
8 Régénérer les organes et les membres
8 Réparer les corps
8 Réparer les infirmités
8 Rajeunissement
9/12 Ressusciter juste mort récent/ancien

Invocation

3 Appel d'un esprit simple
3 Repousser un esprit
4 Cercle de protection
4 Invocation de forces naturelles
4 Invocation d'une créature naturelle
5 Contrôler un esprit simple
5 Invocation d'un familier
7 Lier un esprit simple
7 Appeler un démon
9 Pactiser avec un démon
10 Repousser un démon
7 Appeler un élémental
10 Contrôler un démon
10 Invocation d'un objet
12 Lier un démon
12 Renvoyer un esprit ou démon

Métamorphose

5 Changement temporaire
6 Changement d'apparence
6 Changement de taille
7 Prendre l'apparence d'un autre Règne
9 Transformation en autre Règne

Nécromancie

2 Créer un zombi
2 Principes vénéneux
5 Contrôler les mort-vivants
5 Créer des goules
6 Envoûtements
6 Invocation d'un familier
8 Réparation des corps
9 Devenir mort-vivant

Protection

2 Déclencheur de sort
2 Protection contre les maladies
4 Armure invisible
4 Protection contre les éléments
5 Protection contre la magie
5 Protection contre la malchance
5 Protection contre un Règne
9 Immunité à un Règne
10 Renvoi de magie

Sorcellerie

0 Détection de la magie (noire/blanche)
2 Maladie
3 Emotion envers une personne
4 Guérir une maladie
4 Magie en Physique
4 Paralyser
5/6 Envoûtements
5 Interroger les esprits
5 Invocation d'un familier
6/8 Exorciser envoûtement/possession
8 Renvoi de sort
8 Appeler les démons
7/9 Se transformer en animal totem / autre
12 Renvoyer les démons

Temps

1 Alarme
1 Connaître le temps écoulé
3 Ralentir
4 Accélérer
4 Blocage
4 Déclencheur de sort par le Temps
5 Voir le passé
6 Ralentir les fonctions vitales
6 Vieillir
9 Deviner l'avenir
9 Permanence
8 Rajeunir
11 Arrêt du temps
9/12 Téléporter expédier/double sens
12 Transporter dans l'avenir spécial

Spiritisme

4 Créer un ectoplasme
5 Interroger les esprits
5 Vision
5 Interroger les morts coopérant
8 neutre
10 pas d'accord
8 Appeler un esprit ou un fantôme

Chamanisme

2 Trouver son totem
4 Invoquer son totem
7 Se lier à son totem
7 Voir le monde comme son totem
8 Appeler son totem à son secours
9 Se transformer en son totem

Vaudou

2 Appeler un loa (esprit)
2 Lancer un sortilège
3 Ecrire un vévé
4 Faire un zombi
5 Créer un vévé
6 Créer un wanga
6/9 Envoûtement suggestion/contrôle
9 Acheter un loa
10 Contrôler les loups-garous
12 Créer un baka

Runes

C'est une magie proche de celle des Noms. Mais le jeu de runes est défini une fois pour toutes (à créer d'après les runes nordiques et d'autres).

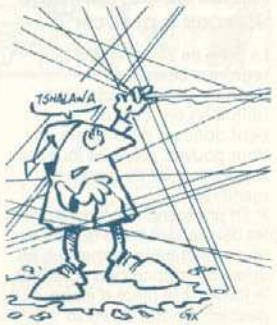
1 Apprendre une rune
2 Déclencheur de sort
4 Combiner les runes
4 Lire les runes
5 Ecrire les runes
9 Appeler les esprits des runes

possible qu'un Mega se trouve dans une région ou les sorts qu'il a appris fonctionnent, mais où il est incapable de comprendre (et donc d'apprendre) la magie locale.

Points de repère

Dans un contexte « humanoïde », le Mega pourra s'attendre à retrouver certains aspects assez universels de la magie.

• Même elle est par nature insaisissable, ceux qui l'utilisent s'en font un idée, une représentation qui se précise avec l'usage, commune à beaucoup d'entre eux. Ceux-là décrivent la magie comme des cordes qui traversent l'espace en tout sens, comme une gigantesque trame. Là où ces cordes sont en grand nombre la magie est puissante. Là où les fils sont rares, elle est ténue, ou inexistante. Dans un univers où la magie existe, elle n'est pas forcément répandue partout. Maîtriser la magie, cela signifie être capable de sentir ces cordes impalpables, de les saisir, les faire vibrer et transmettre cette vibration au loin, de les nouer, les détourner.



• La magie semble aussi se comporter comme la foudre, ou du moins comme la foudre en boule. Le fer la dissipe, une chaîne métallique reliée au sol la met « à la terre » et en atténue les effets. Par contre s'il y a une source proche de magie « statique » (objets enchantés, focus, êtres magiques d'autres plans), les objets métalliques s'échauffent, jusqu'à devenir brûlants. Ceci n'est vrai que pour des objets en fer peu répendus et dans un milieu très magique. A l'inverse, si des masses énormes de métal prédominent (vaisseau, cargo, ville moderne), la magie est tout à fait dissipée.

• Le sang (qui contient un peu de fer) est un conducteur et un activateur de la magie. Dans certains cas, cela peut être une aide de faire couler une goutte de sang pour activer un sort. Mais attention aux créatures des plans démons, pour qui ce même sang peut avoir un sens de « signature de contrat »

• Au début, le Mega ne connaît aucun sort. En voyageant, il va pouvoir se perfectionner en magie. Certains sorts doivent être découverts sur place : sorts portant sur le climat, les contact avec les animaux ou les esprits locaux inconnus, et toute maîtrise des éléments particuliers... Ceux là risquent de ne pas fonctionner dans un autre univers, ou pas si bien, car ils sont attachés à un contexte précis. En revanche, un sort d'écran de protection, sur soi ou sur un autre Mega venu du même univers, est le même quel que soit l'univers. Ces sort sont plus fiables.

C4. Début et fin de partie : expérience

Avant la partie

Dés et fiche des PSJ à préparer

N'attaquez pas une partie de Mega sans vous être préparé quelques PSJ standard. Et même, une fois que vous en avez quelques uns, photocopiez leur fiche. Elles resserviront. N'oubliez pas de vous munir de dés à six faces, qui sont indispensables pour les dégâts d'armes de tir, ou pour la perte de points dans certains cas. Et prévoyez une paire de d10 par joueur.

Fiches de personnage vierges à prévoir ?

La fiche de personnage regroupe beaucoup d'informations directement utilisables en cours de jeu, et tient donc sur deux pages. Vous pouvez, selon les joueurs, la photocopier de diverses manières.

- En photocopiant directement les deux pages telles quelles sur une seule feuille format A3, les infos sont disponibles et lisibles, le joueur a la place d'écrire, et il peut aussi noter au verso d'autres indications (Megas rencontrés — mondes visités, etc.).
- La plupart des photocopieuses permettent de réduire le A3 en A4. Il est donc possible de faire tenir les 2 pages sur une seule feuille de format standard. Plus facile à stocker, elle prendra moins de place sur la table de jeu, mais il faudra écrier petit !
- Avec des joueurs débutant, ou dans une partie de démonstration ou d'initiation, vous pouvez vous passer des la seconde page, qui peut faire peur à un néophyte, et donne tout de suite un aspect beaucoup plus guerrier au jeu. En n'utilisant que la première page, c'est l'utilisation des talents généraux qui est plus mis en avant que ceux de combat. Le MJ en sera quitte pour, en cas de combat, donner au joueur la CA et la CD de l'arme qu'il utilise afin d'estimer son niveau en attaque et parade.

Hypnoéducation et langues

Rappelons que les Megas en fin de formation parlent couramment les deux principales langues « spaciennes », utilisées sur les astroports et dans les vaisseaux, et par les gens qui fréquentent beaucoup les voyageurs de l'espace.
Il est donc inutile qu'ils apprennent ces deux langages, qui sont le Talyd, un « créole » qui mélange une langue talsanite et une langue ganymédienne, et le Gzej, dont les phrases ne font que deux ou trois mots (« moi venir », « moi rentre maison », « fusée retard ? »)

Début de Partie

Préparatif

Créer les personnages

La création de personnage est assez longue, de 50 à 60 mn. Pour éviter de perdre trop de temps dans la retranscription des modificateurs dus au métier, prévoyez des photocopies du tableau des métiers, une par joueur, et au format A3 de préférence.
Si ce n'est pas possible, demandez à un joueur de dicter les valeurs à son voisin. Cela va plus vite, et lui évite d'être distrait par les conversation des autres.
L'idéal est de pouvoir créer les personnages individuellement avec chaque joueur avant le jour de la séance de jeu.

Début de jeu

Le Major décrit la mission

C'est ici que le MJ explique ce que l'on attend des Megas. Il est plus amusant que ce soit presque toujours le même major qui présente la mission, ce qui l'autorise faire des remarques sur les expéditions précédentes.
Cette habitude permet aussi de faire sentir aux joueurs le caractère exceptionnel de certaines missions, où le major habituel s'efface, derrière un autre responsable qui connaît mieux le sujet, ou parce qu'il y a urgence.

Matériel de mission

Le matériel de mission doit toujours pouvoir être porté par le Mega. Il ne peut donc excéder le poids maximum indiqué sur la feuille de personnage.
vous trouverez dans le chapitre D7 quelques exemple de matériel en fonction des missions.
La plupart du temps, ce matériel se compose d'un équipement adapté au but de la mission et fournit par le service M, d'un costume si les Megas ne vont pas vers un point de Transit A (où normalement les attendent des vêtements locaux), d'armes choisies en fonction du statut de la planète où partent les Megas (le plus souvent des paralysants, et une arme plus efficace, mais en kit, chacun ayant une partie).

Hypnoéducation

Les Megas reçoivent en hypnoéducation une formation incluant la langue principale qu'ils auront à parler (si on la connaît !) et éventuellement les base d'une seconde langue.
Chacun reçoit en sus une formation adaptée à sa « spécialisation Mega » : information sur l'histoire locale (du moins ce qu'on en sait), mode d'utilisation des véhicules locaux, etc.
Si l'hypnoéducation remplace avantageusement l'apprentissage, elle a deux défauts :

- Elle prend environ quatre à six heures par « matière » ; soit huit à douze heures pour une langue et une formation spéciale. Or le temps est souvent compté, obligeant à réduire à une seule matière, ou à se passer d'hypno.
- Elle est « volatile ». S'il n'a pas eu l'occasion de s'en servir dans la journée, le Mega soit consacrer une heure avant de dormir à se réciter des textes (pour une langue, ou une formation en « histoire »), mimer des gestes (pour une formation en « conduite » sur véhicules autochtones), etc. Tant qu'il observe cette règle, le Mega utilisa son savoir normalement.

S'il ne le fait pas, les talents concernés se voient diminué le lendemain d'un malus de -2, qui passe à -4 le deuxième jour sans utilisation ni révision, et à -7 le troisième.
A l'inverse, une formation « oubliée » revient de la même façon si on l'utilise *avec succès*. Si malgré son malus de -7, le Mega réussit à utiliser « langages », son malus repasse à -4 le lendemain, et ainsi de suite.
L'hypnoéducation s'évapore donc totalement entre chaque mission.

Départ de Norjane ?

Si les Megas partent de Norjane, le Major leur explique la mission, leur montre les documents qu'il possède, répond à leurs questions, puis les accompagne jusqu'à la salle d'équipement, où les techniciens du service M leur confient de l'équipement dernier cri (avec réticence), du matériel d'occasion vaguement repeint, et systématiquement un gadget extraordinaire en cours de test, que les Megas se feront une joie d'essayer. Puis les agents passent dans une salle de Transit proche, gardée par un groupe de *vigilants*. Le Major les accompagne tandis qu'un responsable de la Tétrathèque leur présente le ou les témoins des points de Transit qu'ils doivent mémoriser (rappel : consommation de 1pV par « témoin », sauf si les Megas vont vers un point récemment utilisé et donc connu).

Transit

Une fois prêt, les Megas se lancent dans le tétraèdre de Transit et dans l'intercontinuum…
Rappel : ceci coûte 1pV. Se diriger vers un point de sortie demande un test sous le niveau actuel en Volonté (V/2) contre difficulté « normale ».
— S'il rate, le personnage est coincé quelques minutes durant lesquelles il peut attirer l'attention d'une créature de l'intercontinuum. Puis il doit faire un nouvel essai, c'est-à-dire consommation de 1pV, et test. S'il rate une seconde fois, le Transit « ripe » (voir C3, Transit).
— S'il réussit, il se retrouve dans le point de Transit visé, et voit le décor autour de lui figé. Dès qu'il sort, le temps reprend son cours.

La descente

Rappel : en arrivant sur le point de sortie, le Mega a la sensation de descendre à la verticale du point, depuis une hauteur de 20 m environ. Cette descente ne dure que quelques seconde de temps subjectif (et une fraction de seconde en temps réel)
Durant la descente, la scène qu'il voit est totalement figée et en noir et blanc fantomatique.
Arrivé au niveau du point, le Mega n'a qu'à faire un pas pour se matérialiser à l'extérieur.
Les Megas sortent obligatoirement en même temps. Une part de leur entraînement consiste à ce qu'il sache se matérialiser à des à des endroits différents !

Départ à pied d'œuvre ?

Pour varier, lorsque le point de Transit d'arrivé est en zone civilisée et ne cache aucun piège, vous pouvez jouer juste le briefing avec le Major, puis faire démarrer l'action sur place :
« Vous êtes arrivés depuis 3 jours quand votre homme apparaît… »
Cette option permet de varier un peu les débuts de parties. Vous pouvez même commencer directement, et jouer le discours du major en «flash-back».

Fin de partie

Jouer le retour

Tout ne se termine pas comme le fondu-enchaîné d'un film quand le but de la mission est atteint, à moins que ce soit une mission-suicide, ce qui n'est pas le genre de la maison... Les Megas doivent encore rentrer sur Norjane et faire leur rapport au Major.

Plusieurs cas peuvent se présenter :

- Aucun événement ne peut venir troubler le retour, ni sur place, ni sur Norjane, auquel cas le MJ résume le retour en quelques phrases.
- Les Megas ont hypothéqué leurs chances de retour. Ils peuvent, par exemple être recherchés par la police locale, ce qui limite leurs champ de manœuvre, ou trouver le point de Transit détruit, ou encore tenu par des ennemis qui les attendent de pied ferme...

Auquel cas, la partie ne s'arrêtera que lorsque le point de Transit aura été franchi et que les Megas auront réintégré Norjane.

- Le Major peut demander des explications lors du rapport, comme par exemple expliquer la perte de matériel, des entorses à l'éthique Mega ou tout simplement l'échec d'une mission ou la perte d'un des membres du groupe...
- Un invité indésirable peut avoir été ramené, consciemment ou à son insu, par un Mega. Dans ce cas, jouez l'intervention des Vigilants.

Réputation

La Réputation d'un Mega n'est pas seulement faite du nombre de mission réussies mais aussi de ses exploits personnels et de son respect de l'éthique (et du matériel qui lui a été confié).

C'est en fonction du score en Réputation que les Megas se jugent et non aux résultats obtenus ou au nombre de missions accomplies. Plus la Réputation est haute, plus le Mega est estimé, par ses pairs mais aussi par les techniciens de Norjane. C'est par exemple au Mega de la plus haute réputation que sera confié le commandement d'une mission ou le prototype d'un nouveau gadget...

Plus la Réputation est basse, plus le Mega est jugé peu fiable, plus on l'écarte de missions délicates au profit d'autres et plus il devra faire ses preuves (actes héroïques) pour se racheter.

A la création du personnage, le score de Réputation est de 10. Par la suite, il augmente d'un point par mission réussie, auquel il faut ajouter tous les bonus/malus d'expérience personnelle (voir plus bas).

En cas de manquement grave à l'éthique Mega, comme un meurtre gratuit, des actes de sadisme ou la dissémination de technologie avancée sur des planètes en cours de développement (volontairement ou par pure négligence), la Réputation est réduite à 0, quelque soit son score précédent.

Points de mission

Une mission réussie « rapporte » à chaque participant plusieurs points d'expérience (de 2 à 6) en fonction du déroulement de la mission.

2 points si la réussite est partielle ou entraîne des complications comme un coup d'état non prévu ou des morts inutiles.

4 points si les buts de la mission sont remplis.

6 points enfin si la réussite est particulièrement impressionnante (mission bouclée en un temps record, action particulièrement discrète et efficace).

Une mission ratée ne « rapporte » rien, si ce n'est des points d'expérience personnelle, positifs ou négatifs...

Les « campagnes » seront considérées comme autant de missions qu'elles auront comporté « d'épisodes » en terme de jeu.

L'expérience personnelle

En plus des points de mission, le comportement d'un Mega peut lui valoir des bonus/malus en points d'expérience qui peuvent substantiellement augmenter ou réduire les bénéfices d'une mission, par exemple :

+2 points d'acte héroïque ou décisif (risquer sa vie sur moins de 10 % de chance...)

+2 points d'action de groupe, ou pour un contact difficile réussi.

+2 pt pour un plan bien huilé, monté et mené à bien.

— 2 points pour un acte de lâcheté, l'abandon d'un ami, abandon non justifiable de matériel.

Chaque bonus n'est applicable qu'une fois par mission, les malus plusieurs fois, selon les circonstances...

En cas de résultat final négatif (mission + expérience personnelle), les points d'expérience négatifs sont conservés en note sur la feuille de personnage et défalqués de ceux de la prochaine mission.

La Guilde fournit à ses agents tous les moyens d'entrainement dont elle dispose, qui ne sont d'ailleurs pas illimités, ni toujours disponibles. Entre deux missions, certains travaillent leur physique, leur réflexes, tandis que d'autres aiguisent leur sens de la diplomatie ou du pistage, sur le tas, en compagnie de médiates ou de rangers emminents, membres ou simplements amis de la Guilde des Megas.

En cours de jeu

Les procédures

Toutes les procédures nécessaires en cours de jeu sont décrites dans le chapitre C3, vie quotidienne des Megas — Gérer la partie.

On ne le répétera jamais assez : la plupart de ces règles sont là pour donner des échelles de valeurs, des guides sur la façon de gérer certaines actions inhabituelles ou exagérées des personnages. Elles ne doivent être utilisées que dans les cas exceptionnels. En temps normal, le jeu doit surtout se baser sur le dialogue et les description, avec l'usage d'un talent contre difficulté moyenne.

Noter les éléments de l'expérience

Noter les actions héroïques ou lâches, les vies sauvées ou gâchées, les actions en duo, les plans synchro mis à exécution, les actions communes, pour l'expérience.

Pour d'autres conseils, voir le chapitre E, qu'est-ce que le Jeu de Rôle?

Personnage non Mega

En pratique, on utilisera le même système d'expérience, mais en cours de jeu, le joueur qui utilise un talent avec succès cochera la case qui correspond sur sa fiche de personnage.
A la fin de la partie, le MJ accordera des points d'expérience, mais le joueur ne pourra les utiliser que dans un talent coché d'une marque (qu'il effacera alors).
Une autre méthode possible n'utilise pas de points d'expérience. Comme il s'agit d'un apprentissage « sur le tas », le personnage n'est pas sûr de progresser à tout coup. En terme de jeu, pour chaque talent coché, le joueur lance deux dés : le résultat doit être supérieur ou égal au niveau auquel le personnage veut accéder.
Pour les niveaux de 12 à 16, le jet de dés doit être égal à 12

Tests

Les Megas ont la fâcheuse habitude de ramener des objets divers de leurs missions, qu'il est impossbles de cacher aux détecteurs lors du retour. Ceci est interdit, mais relativement toléré tant que les personnages n'en abusent pas. Il arrive parfgois que leur trouvaille soit réquisitionnée par un Norjan du service M, qui désire l'analyser. Difficile de dire non.

Magie

La Guilde a laquelle appartiennent les PJ, celle de notre univers, ne dispense pas d'enseignement concerant la magie. Lorsque le personnage augmente son niveau de magie, cela signifie qu'il retourne, via un point de Transit, vers une palnète sise dans un univers magique.
bine que ceci soit sous-entendu dans le système d'expérience, le MJ peut aussi en prendre argument pour des scénario pour un seul joueur, ou pour deux joueurs, l'un voyageant à ses risques et péril pour apprendre la magie, l'autre lui servant de garde du corps.

Gérer l'expérience

Les points d'expérience représentent l'acquis de la mission pour le Mega en terme d'entraînements et de « stages » inter-missions, comme une semaine avec un diplomate de l'AG qui enseigne son savoir-faire.Chaque point d'expérience représente grosso-modo deux semaines d'entraînement ou de stage. Il n'est pas nécessaire de tenir une comptabilité exacte du temps écoulé, sauf dans des campagnes ou le temps qui peut être alloué à des entraînements ou stages est limité. Il appartient au joueur de gérer au mieux son expérience. Selon les cas, il sera plus profitable de faire progresser certains talents précis, ou bien un Trait (ce qui coûte plus cher, mais se répercute sur plusieurs talents à la fois.

Traits et talents

Augmenter un Talent

Un Talent ne peut augmenter indépendamment des Traits que grâce à ses composantes A1 et A2. Lorsque ces deux composantes ont atteint chacune leur maximum (A1=0, A2=2), le Talent ne peut plus augmenter que par sa composante Trait, ce qui implique que ceux-ci augmentent (voir Monter un Trait).
Le Mega choisit librement qui de A1 ou de A2 augmente, ceci n'a pas d'ailleurs pas d'importance.
Monter un Talent coûte de 2 à 8 points d'expérience selon son niveau.
— 2 points pour passer du niveau 4, 5, 6, 7 au supérieur.
— 4 points pour passer du niveau 1, 2, 3 au supérieur, et du niveau 8, 9, 10, 11 au supérieur.
— 6 points pour passer du niveau 12,13, 14 au supérieur
— 8 points pour passer de 15 à 16.

- **Augmenter A1 ou A2?**

En fait, il aurait fallu écrire : *le Mega choisit librement qui de* A1 *ou* A2 *augmente, ceci n'a d'ailleurs pas d'importance* SUR NORJANE. En effet, A2 traduit l'entraînement spécifique donné par les écoles Mega, qui disposent d'hypnoéducation et autres systèmes de niveau NT5. Lors d'une campagne loin de toute base de la Guilde, ou si des Megas PJ décident de jouer les renégats pour un temps, seul A1 pourra être augmenté par l'expérience, et pas A2. Ce qui peut bloquer certains talents...

Monter les Traits de base

Un Trait de base ne peut monter que via un Talent qui lui est assujetti. Il faut un support à l'entraînement. On ne peut par exemple monter son Adaptation qu'en faisant des stages de survie, ses Réflexes que dans un simulateur de conduite, etc.
Le Talent utilisé pour l'entraînement du Trait doit avoir ses composantes A1 et A2 au maximum, c'est à dire 0 pour A1 et 2 pour A2. Pour aller plus haut, il est nécessaire d'augmenter les Traits...
La procédure est la même que pour augmenter le Talent (même dépense de points d'expérience) à ceci près que le Talent n'augmente pas. A la place, on ajoute 1 point dans la case *expérience* du Trait désiré (un seul trait à la fois !).
Lorsque les point accumulés dans la case expérience (ex) du Trait sont égaux au niveau de ce Trait (niveau, et non score), on efface ces points d'expérience et on augmente le score du Trait de 1 (et le niveau aussi, s'il y a lieu, c'est-à-dire quand on atteint un score pair). On recalcule alors tous les Talents où entrent ce Trait.
Si pour faire monter un Trait le joueur à le choix entre plusieurs Talents, il choisira sans doute celui dont le coût est le moins élevé (talent entre 5 et 8 plutôt qu'entre 8 et 12).

- **Cas particuliers :**

— **Perception** : le score en Perception est immuable, mais on peut faire progresser l'acuité de chaque sens individuellement comme un Trait. Cependant, aucun sens ne peut dépasser la Perception de plus de 4 points.
— **Combat** : lorsque le modificateur A1 a atteint 0 pour un type de combat, il est plus profitable d'augmenter la maîtrise des armes ou les feintes que les Traits (voir plus bas).
— **Points de vie** : lorsqu'on augmente les Traits V, F ou C, vérifier si cela entraîne le gain d'un point de vie (qui suffit parfois à gagner une blessure grave (passage de 7 à 8)).

Accumuler des points d'expérience.

Les points rapportés par une aventure ne suffisent pas toujours à faire augmenter un talent déjà a assez haut niveau. Dans ce cas, le joueur peut accumuler les points d'expérience sur deux parties ou plus. Cela ne signifie pas qu'il ne s'entraîne pas, mais que cet entraînement met du temps à porter ses fruits.

Combat, maîtrise d'une arme

Comme on peut le deviner en regardant la fiche de personnage, augmenter les valeurs de A1 ou A2 dans un type de combat vaut pour les diverses phases, attaque, parade, etc.
On peut aussi augmenter sa maîtrise d'une arme, de deux façons :

- **Remonter le malus inexpérience**. Ce malus indique si l'utilisation de l'arme est quasi instinctive, ou nécessite au contraire l'apprentissage de techniques sophistiquées, ou une pratique régulière.

Remonter ce malus de un point coûte un point d'expérience, et vaut pour toutes les armes de la même famille.

- **Acquérir des feintes**. Lorsqu'une arme est maîtrisée (malus inexpérience ramené à zéro), le personnage peut apprendre des feintes. Une feinte coûte un point d'expérience. Elle est utilisable avec toutes les armes de la même famille. Pour l'utilisation des feintes, voir le paragraphe *combat au contact*.

Limitations de l'expérience

Par partie, le joueur peut au maximum augmenter :
– 1 niveau par talent
– 3 talents différents
– 1 point en maîtrise d'une même *famille* d'arme, mais avec possibilité d'augmenter deux type d'armes (deux familles armes blanches, ou une arme blanche et une arme de tir, ou deux famille de combat mains nues...).
Il n'y a pas de limitation pour les Traits, autres que la modification des talents. Si l'augmentation de trois talent fait augmenter trois Traits, il n'y a pas de problème.

Magie

Créer un sort

Comme l'indique la procédure de création de sorts (voir chapitre C3), chaque sortilège a une difficulté de base, qui peut être très élevée. Pour redescendre cette difficulté à un niveau lui donnant plus de chances de réussite, le magicien va dépenser des points d'expérience. Un point d'expérience permet de redescendre la difficulté de un point.
Pour cela, le joueur peut consommer autant de points disponibles qu'il le désire. Il peut également apprendre plusieurs sorts s'il dispose de suffisamment de points.
Rappelons qu'il dispose d'un *bonus d'apprentissage dans une famille*, égal à la valeur du rang de sort le plus élevé maîtrisé par le personnage dans cette famille, qu'il déduit de la difficulté de base du sort.

Augmenter son niveau de magie (MEM)

Augmenter son niveau de magie ne progresse pas comme un talent normal, car le personnage augmente à la fois sa sensibilité aux force magiques, sa maîtrise de ces énergies et sa connaissance des pratiques magiques.

- Augmenter de un niveau en Maîtrise des Energies Magiques (MEM) coûte en points d'expérience *le double du niveau auquel on veut accéder*. Par exemple, passer du niveau 8 au niveau 9 coûte 18 points.

On ne peut monter que d'un seul niveau par aventure. Passés les premiers niveaux, l'apprenti magicien devra accumuler les points d'expérience sur plusieurs parties.

Psy

Augmenter la maîtrise d'un psy.

Contrairement à la magie, les pouvoirs psy ne s'apprennent pas, mais consomment de l'Energie psy à chaque utilisation (voir chapitre C3). Le joueurs n'augmentera donc que son Niveau psy, de la même façon que le niveau de magie :

- Augmenter le Niveau psy coûte en points d'expérience *le double du niveau auquel on veut accéder*. Passer du niveau 6 au niveau 7, par exemple, coûte 14 points.

▲

C5. Guide du MJ

Détails pratiques

Perso sur les franges de la TUR

les niveaux 15 et plus

La limite des talents pour des personnages humains est le niveau 15. Toutefois, le MJ peut vouloir créer des personnages « surhumains » ou des créatures humanoïdes ayant au moins un talent au-dessus de cette valeur. D'autre part, un personnage ayant un niveau 15 peut comme tout autre bénéficier de bonus dus au matériel, ou bien aux conditions ou encore au fait de prendre son temps, ce qui peut l'amener à l'équivalent d'un niveau 18.

Dans la pratique, un talent au niveau 16, 17 ou 18 sera utilisé comme un talent de niveau 15. Simplement, si des malus doivent être appliqués, ils le seront sur le niveau effectif du talent. En d'autres termes, un talent de Tir de niveau 18 sera joué comme un niveau 15, mais si les circonstances amènent un malus de 2, ou même 3, le talent sera toujours au niveau 15, tandis qu'un malus de -7 ramènera ce talent au niveau 11.

Pour des créatures non-humanoïdes ou des êtres des plans-démons, le MJ peut attribuer des talents allant jusqu'à 29. Dans ce cas, on estime la différence de niveau Dn, et on considère que le PJ est de niveau 1, et la créature de niveau Dn+1.

inventer un PSJ en cours de jeu.

Vite calculer l'essentiel.

● **Fiche PSJ**. Sur la fiche de PSJ, indiquez les quatre traits mobiles (V, M, F, C) et les points de vie, puis les talents (une douzaine)que le personnage maîtrise bien ou assez bien, à des niveaux que vous situerez :

– S'il est moyen, aux alentours de 5
– S'il est bon, autour de 8 ;
– S'il est très bon, autour de 10,
– S'il est excellent, autour de 13.

N'oubliez pas les talents de combat, si vous pensez qu'ils vont servir.

En cours de jeu, les autres talents seront estimés au niveau 2 si le PSJ les connaît un peu, ou 0 s'ils lui sont étranger.

● **Fiche complète**. La méthode indiquée en note dans le chapitre sur la création du personnage peut aussi être appliquée à un PSJ, en utilisant une fiche de personnage complète. Notez dans la colonne A1 les talents où le PSJ est spécialiste à 0, puis ceux où il est assez bon, à -2. Si vous le pouvez, notez ou même simplement cochez les talents qui lui sont étranger, et sont à -7. Par défaut, tous les autres talents, laissés en blanc, sont ceux que le personnage possède à son niveau « naturel », à -3.

Il ne reste qu'à lui attribuer des Traits (et niveaux de traits) correspondants au portrait que vous vous en faites, éventuellement à lui attribuer une ou deux armes. Ensuite, à chaque fois qu'il utilisera un talent, celui-ci peut être rapidement calculé et noté.

Moduler les pouvoirs des personnages

Avant de commencer la partie, jetez un coup d'œil aux fiches de personnages de vos joueurs. S'ils possèdent des pouvoirs magiques ou surtout psy de haut niveau qui risquent de totalement ruiner votre scénario, n'hésitez pas à réajuster les « modificateurs » des univers où vous allez les envoyer. Dosez le malus en fonction du personnage le plus puissant.

● **Niveau de magie local**. Le plus simple, si le monde où vous envoyez les Megas n'a rien de fantastique, est d'annoncer que la magie n'y existe pas. Si par contre vous avez prévu qu'elle fonctionne, vous pouvez attribuer à votre univers un niveau de magie locale négatif (voir chapitre C3, magie, bonus et malus local)

● **Des sorts tout faits**. Une possibilité du MJ pour conserver la maîtrise des événements consiste à préparer un liste, assez fournie, des sorts en usage sur les lieux de l'aventure, avec leurs niveaux et leurs effets. Une fois sur place, si un Mega veut utiliser un sort qu'il connaît, celui-ci ne fonctionne que s'il en existe un équivalent ou très proche dans la liste. Les caractéristiques du sort sont alors ceux définis dans la liste, ce qui dans certains cas peut avantager le magicien, dans d'autres cas le brider.

● **Modificateur de psy**. Comme pour la magie, et de manière plus simple, il suffit d'annoncer que l'univers en question est plus dense que celui d'origine des Megas, et qu'en conséquence, les possesseurs de pouvoirs psy y subiront un malus. Attention seulement à ne pas trop léser les autres personnages non-psy, car le modificateur joue aussi sur la récupération de fatigue et de blessures !

● **PSJ à forte Résistance au Transfert.** Le Transfert est un pouvoir qui peut aussi se révéler puissant, permettant de manipuler un PSJ au gré du joueur ou presque. Là aussi, un Transfert dès le début d'une aventure peut être fatal à votre scénario. Toutefois, les personnages-clé, ceux qui disposent d'un pouvoir important sont soit très volontaires, soit très intelligents, soit les deux, ce qui leur confère la protection naturelle d'une Résistance au transfert élevée.

A l'inverse, si vous voulez favoriser un transfert dans un tel personnage, vous pouvez en cours de jeu recalculer la Rt du PSJ. Un personnage fatigué (ayant donc perdus des points de Volonté) verra se Rt descendre, et sera plus vulnérable.

Ecran ou règles?

Des informations qui figurent dans les régles ne sont pas reprises sur l'écran du MJ ,et réciproquement.

● **La Table des rang de sorts** ne sert que lorsqu'on veut créer un sort, ce qui se fait en général à tête reposée. Assez encombrante, elle ne figure pas sur l'écran (à l'inverse de la table des psy, qui elle doit pouvoir servir à tout moment).

● **Le schéma d'Attaque multiples** ne constitue pas une règle à appliquer systématiquement, mais une indication de bonus et malus à appliquer éventuellement en cas de combat à la Errol Flynn, à un contre trois ou quatres, surtout si les adversaires sont tous de fines lames. Ce schéma n'est pas repris dans la règle.

Fiches

Si vous créez des scénarios, vous aurez à inventer vos PSJ, mais aussi vos créatures, voire même des planètes entières. Si certains MJ préfèrent rédiger leurs descriptions de manière « littéraire », ceux qui jouent à droite à gauche vont plutôt résumer leur monde et leurs créations sous forme de fiches, plus faiciles à transporter et à consulter. Voici, pour divers type de fiches, les rubriques qu'il est conseillé de faire figurer.

Planète

Nom
Etoile
Gravité
Taille
fréquence de rotation
Fréquence de rotation solaire
Inclinaison de l'axe
Atmosphère
Epaisseur de l'atmosphère
Plage de températures
Plage de vitesse des vents
Type d'océans
Part d'océans et de terres émergées
Présence de vie :
Présence de vie organisée :
— Statuts AG de la planète
— Niveau d'accès
— Population totale
— Parts sédentaires/nomades
— Niveau d'organisation sociale (min/max)
— Types de gouvernements majoritaires
— Niveau technologique
• Zones en paix, zones en crise.
• Astroports :
— Astroports orbitaux
— Astroports de surface (neutres/nationaux)
— Capacité d'accueil (type maxi. de vaisseau, nombre)
— Capacité de logistique (réparation/modif)
•Schémas des cités les plus importantes.

Vaisseau

Type :
NT
construction./réparation./recharge
Nb de passagers :
Volume fret :
— total.
— taille max/module.
Triche-lumière :
vitesse maximum : UV
Maniabilité (vitesse optimale) : UV
Tableau maniabilité :
Autonomie (jours à pleine vitesse) :
Détecteurs :
—portée :
—sensibilité :
Armement :
tir :
distance d'engagement :
Protections (écrans) :
Localisation (silhouette avec) :
— Modules ou zones
— Résistance (pVie) des zones
— Statuts des zones

Fiche simple de PSJ

Activité 1:
Activité 2 (si Mega renégat):
Traits:
Talents du métier:
Talents personnels élevés:
Talents nuls:
Talents de combat:
Armes maîtrisées:
Points de vie.:
Blessures : légères... graves... mortelles.:
Psychologie (moral et morale) :
Rôle dans le scénario :
possessions, remarques :
portrait:

Créatures et animaux

Nom
Planète(s)
type
Habitat
Nombre
Traits
Points de vie
localisation
Combat (niv et CA, CD, selon les diverses parties utilisée)
Comportement
description, dessin.

Véhicule

Nom :
Type :
NT construction /réparation/recharge :
Poids et dimensions :
Propulsion :
Milieux :
Altitude moy./max. :
Nb passagers :
Vitesse max :
Maniabilité :
CD accident :
Armure / zone :
Statuts des zones :
Armement :
Equipement :

Sort

Une mini fiche de sort figure sur la fiche de personnage, mais un joueur qui utilise souvent la magie préférera se faire des listes plus détaillées des sorts qu'il connait.
La fiche du sort comporte six indications :
• Nature ou Famille de sort (illusion, lancer, détecter, etc.)
• Rang du sort
• Distance maximum de la cible (au contact, 1 m, 10 m, etc.)
• Aire ou volume d'effet (ponctuel, 10 cm, 1 m, 10 m, etc.)
• Valeur maximum de l'effet (pt de vie perdu par un adversaire, ou poids soulevé)
• Durée du sort
• Type et quantité de points de Traits consommés.
• Nature des éventuels bonus de préparation possibles (gestuelle, incantation, ingrédients). Il en faut au moins un, qui fait partie intégrante du sort.
• Prix de base du sort, à investir en points d'expérience.
• Niveau de difficulté final du sort tel qu'il a été créé ou appris.

Créer des scénarios

L'inspiration

Utiliser les types de mission

Le meilleur guide pour inventer des aventures de Mega, c'est de lire dans le chapitre D6, *la vie d'un Mega*, le sous-chapitre « Types de missions ». Vous y trouverez un choix déjà vaste d'aventures, qu'ils vous suffit de panacher ou de détourner pour doubler ou tripler les possibilités.

Penser aux défauts des personnages

Les Megas, et leurs maîtres, qu'on appelle les « vieux », sont des personnages héroïques, mais cela ne les empêche pas d'avoir des faiblesses.
Un Mega (PSJ) peut très bien, sans pour autant être un renégat, « craquer » et intervenir là où on ne l'attend pas, s'accrocher à une mission confiée à d'autres alors que c'est lui qui l'a commencée, retourner chercher un ou une Mega latent(e) qu'il aura repéré sans le dire à ses équipiers...
Un vieux bien sous tout rapport peut, confronté à un ancien ennemi ou rival, sentir se rouvrir une vieille blessure morale ou sentimentale, et être tenté d'utiliser ses pouvoirs ou ceux des personnages pour assouvir une vengeance personnelle...

Sam Suffy

N'oubliez pas non plus que chaque Mega a son pied à terre sur une des planètes de la Guilde, qui n'est pas forcément un conapt dans une cité. La chaumière isolée d'un Mega peut être le départ d'un scénario style enlèvement, dix petits nègres, énigme cachée dans un mur par un très ancien occupant, etc.

créer des PSJ

La création d'un personnage complet est assez longue, aussi ne créez de manière détaillée que des PSJ importants, notamment s'il risquent d'accompagner les PJ durant l'aventure. Il est bon aussi d'avoir sous la main quelques archétypes : le garde, le barman, le policier, la commerçante, le gamin voleur, le soldat retiré mais encore vert, le chauffeur de taxi roublard mais virtuose du volant, le tueur froid, le renégat revenu de ses errances, etc.
Entre le PSJ improvisé tout en jouant, et le personnage complet, il existe un juste milieu pour les PSJ standards.
Pour ces PSJ de moyenne importance, déterminez juste leurs Trait de base (avec les niveau de Trait), leur Résistance au Transit, leurs niveaux en Attaque, Parade, Esquive, Prise, Renverser, Arme blanche et Tir, assortis de six ou huit talents que le PSJ maîtrise spécialement (parce que c'est son métier), et un ou deux où il est très mauvais.
Si vous ne voulez pas suivre la procédure de création et les formules, vous pouvez attribuer directement au PSJ des niveaux selon la logique suivante ;
— **niv 0 ou -** : il n'y connaît rien !
— **niv 2 ou 3** : il sait de quoi il s'agit, mais ne pratique pas spécialement. Ok pour les actions banales, ils est perdu dès que cela se complique un peu.
— **niv 4, 5 ou 6** : il s'y connaît mais n'est pas très bon : soit parce qu'il n'est pas très entraîné, soit parce que malgré un entraînement poussé, il est limité par ses capacités naturelles.
— **niv 7, 8 ou 9** : il a un niveau professionnel. Peut-être pas le meilleur, mais il connaît son affaire.
— **niv 11 ou 12** : c'est un bon, un spécialiste qui se distingue du lot. On peut compter sur lui, il a plus d'un tour dans son sac. Si c'est un malfrat, c'est un chef de bande, ou le bras droit d'un grand méchant.
— **niv 13, 14 ou 15** : c'est lui le surdoué dont tout le monde parle, le frère de Rambo, le chef du réseau international de malfaiteurs, le pilote qui slalome entre les astéroïdes.Seuls un ou deux des ses talents sont à ce niveau.

L'esprit Mega

L'un des ingrédient d'une bonne partie de jeu de rôle est la liberté d'interprétation que s'octroie le MJ vis-à-vis du jeu ou du scénario pour en faire sa création.
Les règles de Mega sont aussi polyvalentes que possible pour, justement, permettre ce genre de développements personnels. Mais on peut créer sa propre branche et vouloir de temps en temps retrouver le tronc commun du jeu.
Voici en quelques mots la ligne directrice des auteurs...

Les vieux sages de l'AG

Les Megas sont présélectionnés, et donc malgré les erreurs humaines toujours possibles des recruteurs, les agents de la Guilde des Megas sont censés adhérer à sa façon de voir. Cette philosophie est l'accumulation de milliers d'années d'expérience. Au début, la Guilde fut fondée par un ancien voleur, et il lui en en toujours resté une certaine souplesse quant à la morale. Principaux artisans de la création de la première Assemblée Galactique, et de sa cohérence, les Megas ont gardé la manie de se mêler des affaires du cosmos, même si aujourd'hui, la Guilde ne se met plus en avant (sans pour autant être occulte, ni se dissimuler). Amenés à côtoyer les plus hautes personnalités de l'AG, à visiter des planètes oubliées de tous, à réparer les engrenages grippés du continuum, les agents Mega se sentent un peu « au-dessus de la mêlée », pas élitistes mais fiers (ou carrément orgueilleux selon les cas).
On peut imaginer la Guilde comme une ONG (organisation non-gouvernementale) qui travaillerait à la fois « pour » et « en marge » de l'ONU, mais dont l'ambiance interne serait dans l'esprit des samouraïs médiévaux japonais, ou du moins des élèves d'un grand maître en arts martiaux. Une démarche où l'accomplissement personnel se mêle à une certaine vision du monde, aux buts réfléchis et à l'éthique de la Guilde, et à la recherche d'une certaine esthétique de vie.
N'oublions pas que si les joueurs incarnent des Megas originaires de la Terre, il existe à côté d'eux des agents venant de divers mondes (parfois de souche terrienne très ancienne). Ces agents sont beaucoup plus pénétrés de la philosophie de la Guilde que les terriens. Ils sont plus sages, plus légalistes, plus prudents, et malheureusement parfois moins efficaces. Les Megas terriens sont un peu hypocritement envoyés par la Guilde en sachant pertinemment que s'il doivent faire ce dont il n'ont pas le droit, il « prendront le gauche ». Cela n'est jamais dit explicitement aux personnages, mais comme on le voit dans l'expérience, si les graves manquement ne peuvent êtres ignorés (assassinat gratuit, abandon volontaire de matériel...), les petites entorses des Megas terriens aux règles ou aux lois sont tolérées (entorses qui ne viennent même pas à l'idée de bien d'autres agents non-terriens, conditionnés par l'omniprésence et la puissance de l'AG, et des ses forces).
Le piège est qu'à l'inverse, parfois, un PSJ qui accompagne les Megas en mission est un observateur de l'AG qui étudie le comportement des terriens. Rien n'est simple.

En pratique

Les personnages de référence les plus proches des Megas, ce sont les agents spatio-temporels Valérian et Laureline, la BD de Christin et Mézières (éd.Dargaud). Agissant une fois officiellement, la suivante incognito, sur des planètes hypertechnologiques ou au contact de populations primitive isolées, ils sont souvent livrés à eux même sur des problèmes d'ampleur galactique...
Les spécialisations Mega élargissent un peu l'horizon des agents de la Guilde, mais leurs missions ont en commun d'œuvrer pour la sécurité de populations ou leur retour à des conditions normale. Même lorsqu'ils doivent protéger une seule personne, c'est qu'elle déteint la clé d'un problème qui en concerne des milliers ou milliards d'autres.
Les Megas sont donc censés se conduire comme des héros James-bondiens (un James Bond qui, comme on l'a vu, peut prendre un bon coup de sang après des années de bons et loyaux services).
Si trop de légalisme ou de rigueur dans les missions leur pèsent un peu, il est possible de leur faire faire un petit détour chez les renégats « modérés », ou des les entraîner dans des missions au service d'anciens Megas.
Enfin, d'une part certaines spécialisations peuvent les amener à se transformer en véritables pionniers, explorateurs ou terraformeurs, et d'autre part leur origine terrienne les prédispose à toute mission sur des Terres parallèles, qui peuvent se jouer sur plusieurs parties et les plonger dans une ambiance historique ou policière, où ils oublieront l'AG et ses robots holographiques...
Dans tous les cas, privilégiez l'usage de la ruse et des paralysants plutôt que des lasers lourds.

Bibliographie et sources d'inspiration

Des choses à lire et à voir, soit pour se faire une idée plus vivante de certains aspect de Mega, soit pour simplement se constituer une petite bibliothèque mentale d'images, de personnages et de situations à ressortir avec à propos dans vos aventures. Dans chaque catégorie, les ouvrages sont cités dans l'ordre d'affinité avec Mega : les premiers sont des références directes du jeu, les derniers sont là pour information.

Bouquins

- Le vol du Serpent (Michel Jeury), Presse Pocket n°5145, et les deux autre tome de la saga des Colmateurs, pour une vision assez probante des univers parallèles, de leurs interactions, de leur influence sur ceux qui savent passer de l'un à l'autre, et des phénomènes de passage.
- La Patrouille du temps (Poul Anderson), non pour le voyage dans le temps, mais pour son organisation étonnement sujette aux aléas du comportement humain.
- La main gauche de la nuit (Ursula Le Guin), pour les rapport entre une autorité galactique et une petite planète qui n'en en guère cure, et aussi pour le mystère des origines de la diaspora humaine dans le cosmos.
- L'univers en folie (Frederic Brown) Denoel PdF n° 120
- Le maître du haut château (Philip K Dick), J'ai lu n° 567, un classique de l'uchronie, c'est-à-dire du « et si l'histoire avait pris une autre direction ?... »
- Le faisceau chromatique (Roland C Wagner) Fleuve Noir Anticipation n° 1614, 1770, 1787.
Chronique du désespoir (Roland C Wagner), Fleuve Noir Anticipation n° 1820
- Alastor (Vance), J'ai lu. Trois romans sur des planètes forts différentes, mais toutes membres de l'amas d'Alastor. Pour les rapports entre planètes, et aussi pour les méthodes d'investigation du conatic, maître suprême des 5000 planètes d'Alastor.
- Les faiseurs d'univers (Philip Jose Farmer), Presse Pocket, une indispensable information sur les univers privés et ceux qui les utilisent ou les habitent.
- Alice au pays des merveilles (Lewis Caroll), pour ne pas oublier qu'il existe vraiment TOUTES sortes d'univers parallèles.
- Les princes d'Ambre (Zelazny), Denoel PdF. Une vision d'univers emboîtés assujettis au bon vouloir d'individus hors du commun.
- Harry Dickson, pour les apparitions surnaturelles qui s'expliquent à fin...
- Rêve de Fer (Norman Spinrad), Presse Pocket, une uchronie type.
- Les dieux eux-même (Isaac Asimov) Denoel PdF n° 173
- De peur que les ténèbres (L Sprague de Camp), Néo n° 70, ou comment un homme moderne sème le trouble chez les romains.
- Les seigneurs de la guerre (Gérard Klein)
- Un temps incertain (Michel Jeury), Livre de Poche.
- A l'ouest du temps (John Brunner), Livre de Poche.
- Autant en emporte le temps (Ward Moore), Denoel PdF n° 229
- Le grand jeu du temps (Fritz Leiber) et
Les racines du passé (Masque SF n° 73 et 92), pour voir s'affronter des entités insaisissables en une guerre galactique aux aspecst temporels.
- Le canal Ophite (John Varley) Presse Pocket
- Marée stellaire (David Brin) J'ai lu, pour l'étape où une civilisation réalise le détecteur qui lui permet soudain de recevoir des conseils venus du fond de l'espace.
- Les mondes de l'Imperium (Keith Laumer) Galaxie bis n° 23.
- Le seigneur des airs (Michael Moorcock) et
- Le léviathan des terres, et
- Le tsar d'acier, Galaxie bis n° 123, 125, et 127
ou les trois même réunis dans :
Les aventures uchroniques de Oswald Bastable (CLA).
- Pavane (Keith Robert) Livre de Poche n° 7019, une uchronie.
- Le son du cor (Sarban) Livre de poche n° 7028

BD

- Valérian (Christin et Mézière), série chez Dargaud, pour donner un idée de la vie du Mega moyen en mission (mais pas pour le voyage temporel !)
- Le cristal majeur (Bati et Giraud), trois albums chez Dargaud, pour la manière dont une autorité galactique veille sur un petit monde médiéval qui en ignore l'existence.
- Burton et Cyb (Ortiz et Ségura) chez Comics USA, pour l'ambiance d'arnaque quotidienne dans le cosmos.
- Le monde du garage hermétique (Moebius, Lofficier, Bingham, Shanower), aux Humanos, pour en savoir encore plus sur les univers privés interdépendants.
- Aquablue (Cailleteau et Vatine) chez Delcourt, pour la confrontation entre visiteurs galactique et civilisation d'un monde isolé, et pour toute la panoplie des machines, de gadgets et de personnages.
- Foc (bordes et Durand), chez Soleil, pour une interprétation de l'incarnation d'êtres venus d'ailleurs dans des autochtones, non sans rapport avec le Transfert.
- Leo Roa (Gimenez), aux Humanos, pour la vie quotidienne dans des mégapoles NT5 ou 6.
- Les naufragés du temps (Forest et Gillon), aux Humanos, pour toute l'inventivité, les peuplades et leur caractère, les vaisseaux, les personnages forts que vous pouvez replacer.
- Le vagabond des limbes (Godard et Ribeira), chez Dargaud, pour une myriades de mondes et de créatures à réinterpréter à votre sauce.
- Canal Choc (Christin et Mézière), aux Humanos, pour suivre des holo-reporters sur des affaires mystérieuses.
- Le Pays roux (Rodolphe et Magnin), chez Dargaud, pour un bel univers parallèle, inhabituel.
- Taï-Dor (Serrano et Rodolphe), série chez Vent d'Ouest, pour suivre les réaction d'un terrien moderne dans un monde médiéval.
- Philémon (Fred) série juste rééditée chez Dargaud, pour une approche encore plus « nonsense » des univers parallèles.
- Le cycle des deux horizon (Makyo et Rossi) chez Delcourt, pour une belle illustration d'interpénétration d'univers et d'intrus du continuum.

Films

- Star Wars, la Guerre des étoiles, pour l'éthique des Jedi, et l'exemple de décors techno-rural de la planète natale de Luke, et les voyages en vitesse supraluminique où l'on a le temps de jouer aux échecs avec le lieutenant de bord...
- La salamandre (de Haas), vieux bijou rare sur les possibles non-vécus, ni fantastique, ni SF, mais un peu lovecraftien dans son genre... (en cinémathèque...)
- Blade runner, pour l'ambiance.
- L'homme tombé du ciel (the man who fall to earth), pour l'attitude d'un E.T. solitaire sur planète.
- James bond, (toute la série) pour la façon de conduire les scénario, et pour l'ambiance « mission ».

Séries

- Les envahisseurs, pour la réaction des autorités face au « paranoïaque » David Vincent.
- Twilight zone (la quatrième dimension), pour ses situations bizarres.
- Mission impossible, pour la démarche « d'agents en mission préparant un plan ».
- Thunderbirds, pour voir à l'œuvre une organisation parallèle, agissant pour le bien commun, mais sans révéler ses forces ou ses position aux autorités officielles.

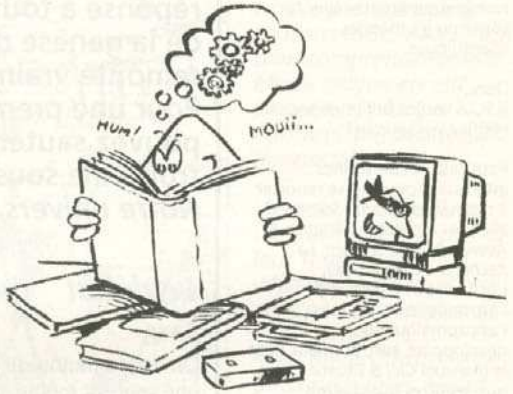
▲

Inspecteur Mega

Comme cela est suggéré à la page précédente, des personnages peuvent très bien être envoyés pour une enquête de longue durée sur une terre parallèle fort semblable à la nôtre. Si vous jouez en campagne, vous pouvez plonger nos héros dans un meli-melo de gangsters au grand cœur, de femmes fatales, de policiers louches, de petits truands nerveux, de mafioso taciturnes... Bref, il n'y a aucune contre-indication à mettre à profit vos lectures dans domaine du polar pour y ajouter cette indéfinissable athmosphère poisseuse qui saura leur faire oublier leur statut d'agents galactiques pour les plonger dans les affres noires de détectives mêlés à la vie tragi-sordide des individus qu'ils sont chargés de surveiller...

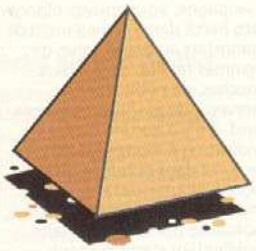
Histoires d'histoire

Les Megas étant plus ou moins censés connaître l'histoire de leur planète natale, ils seront les premiers désignés pour aller sur une terre parallèle semblable, mais décalée dans le temps.
Si vous arrivez à concocter une mission d'infiltration où tout objet technologique est prohibé pour cause de fouilles systématiques et d'espionnage permanent, voilà nos personnages plongés en pleine histoire, récente ou même antique. Pour peu que des autochtones, les prenant pour des divinités, accepte de servir d'hôte à des transferts de Megas, ceux-ci pourront avoir accès aux souvenirs de leur vie et vivre l'aventure comme s'ils en étaient les pricipaux intéressés.



Comme source d'inspiration pour des voyages pseudo-temporels de ce type, les romans historiques sont nombreux. Si vous ne savez par lequel commencer, offrez-vous **Sinhoué l'Egyptien**, de Mika Waltari (ou la vie d'un proche d'Akhenaton comme si vous y étiez), ou bien, du même auteur, **l'Escholier de Dieu** (ou les guerres de religions, le sac de Rome, Constantinople et les campagnes de Soliman le magnifique en scope et détails plus vrais que natures).

D. L'UNIVERS DE JEU



D1. Grandes lignes

Avertissement !

Tout ce chapitre est œuvre d'imagination. Certes, nous puisons sans vergogne dans de nombreuses références scientifiques (théorie de Grand Unifié, du Grand Tout, etc.), mais nous avons pris de nombreuses libertés avec la vérité ou les théories scientifiques.

Donc,
si vous voulez briller en société, vérifiez vos sources !

Pour cela, les personnes intéressées peuvent se reporter à des revues comme *Science & Vie* (très accessible), *Science & Avenir*, *Pour la Science*, *La Recherche* (très ardue). L'actualité et l'histoire de l'astronomie et de l'astrophysique sont développées avec bonheur dans le mensuel *Ciel & Espace* (bien que les titres quelquefois racoleurs de cette revue puissent susciter quelques hésitations). France Culture, radio que le monde nous envie, fait d'excellentes émissions de vulgarisation.

Physique d'un univers parmi d'autres

Le MJ étant censé avoir réponse à tout, cette vue en raccourci de la genèse des univers parallèles remonte vraiment très, très loin ! Pour une première lecture, vous pouvez sauter directement au troisième sous-chapitre : *Notre univers.*

Le début

Bang

On est au moins sûr d'une chose : tout a commencé dans une seule et même gigantesque explosion. Ce qu'il y avait avant, objet d'infinies spéculations mystico-religieuses, est vraisemblablement fermé à jamais pour la science galactique. Or donc, il y eut un début. Et ce début était une seule et même mystérieuse force appelée le Grand Tout. La température y était si phénoménale que les chiffres que nous pourrions citer seraient sans signification. Le Grand Tout dura 10^{-4} secondes.

Le Grand Unifié

Puis, l'univers se développant, le Grand Tout se sépara en deux forces. L'une nous est bien connue : il s'agit de la gravitation. L'autre eut droit à une existence bien plus longue que le Grand Tout : le Grand Unifié (GU) dura 10^{-33} secondes. Mais cette séparation eut un autre effet, et de taille. L'univers aussi se sépara, ou plutôt, à partir de ce moment, deux univers commencèrent à cohabiter sur deux plans d'existence presque parallèles. Les scientifiques d'aujourd'hui appellent ces univers GU1 et GU2.

Quatre univers

Presque au même moment, comme ils se refroidissaient, ces deux univers perdirent leur Grand Unifié, qui se sépara en une force nucléaire forte et une force électrofaible (EF). Cette phase dura 1/10 000 000e de seconde. Elle s'accompagna de deux événements d'importance :
– GU1 donna naissance à EF1 et EF2, tandis que GU2 mettait au monde EF3 et EF4. Ces quatre univers n'étaient déjà plus tout à fait semblables.
– Des fragments d'univers refusèrent la séparation. Ils existent toujours aujourd'hui sous forme de cordes d'un diamètre de 10^{-33}. L'influence de ces cordes sur notre vie de tous les jours sera décrite plus loin.

Les quatre forces

Dernière étape, la force électrofaible de chaque univers éclata à son tour en une force nucléaire faible et une force électromagnétique. Les quatre univers avaient maintenant leurs quatre forces (QF) définitives (force nucléaire forte, force nucléaire faible, force électromagnétique, gravitation). Ils fêtèrent cela en donnant naissance chacun à deux autres univers baptisés QF1 à QF8.

Interlude

Il n'y eut plus de scission pendant cinq milliards d'années, à la fin desquelles apparurent les premières créatures intelligentes des univers, ou plutôt d'entre les univers : les guetteurs.
Aussi appelés les longs errants, les guetteurs ressemblent à d'immenses baleines pourvues d'ailes membraneuses. Ils hantent les univers, le Triche-Lumière, et surtout cette zone mal connue qui sépare les univers. Il est curieux de remarquer que l'apparition de ces créatures coïncide avec celle des premières étoiles dans QF1.

Les scissions anarchiques

Nous ignorons pourquoi les scissions d'univers ont repris, mais nos statisticiens ont fait une curieuse découverte. Il semble exister un curieux rapport entre la vie et ces scissions. En effet, l'analyse d'une étude des Megas sur les formes de vie existant sur certaines planètes test d'univers presque jumeaux semble montrer la chose suivante :
l'accession d'une forme de vie à une certaine complexité (multicellularité, apparition de plusieurs espèces, etc.) semble correspondre à une scission de cet univers. Il en va de même d'importants bouleversements géologiques.
Mais quel phénomène est la cause, et lequel est la conséquence ? Un début de démonstration scientifique dans les règles mobiliseraient cent millions de Megas pendant cent ans, ce qui n'est pas près d'être possible.

Les brèches

A l'inverse, la disparition soudaine et massive de la vie dans un univers donné, ainsi que des phénomène géologiques moins importants (à l'échelle planétaire s'entend) génèrent parfois des brèches où deux univers peuvent se toucher ou s'interpénétrer. Ces cas sont heureusement rares, car le passage d'êtres d'un univers à l'autre pose souvent des problèmes de deux types. D'une part, les transfuges disposent parfois de pouvoirs spéciaux, qui les rendent dangereux pour les indigènes et qu'ils ne contrôlent pas forcément. D'autre part, un transfert de créatures en très grand nombre peut entraîner de véritables distorsions et phénomènes divers, sur place et dans l'intercontinuum.

Foin des règles! Oublions-les, elles ne sont qu'un outil pour faire vivre les Megas dans le vaste, que dis-je, LES vastes univers qui s'ouvrent à eux. Voici l'Assemblée galactique, qui sera souvent le théâtre de leurs exploits, et les dangers et les charmes des univers parallèles, voilà les vaisseaux qui traversent l'AG plus vite que la lumière, et les créatures qui rôdent dans l'intercontinuum. Et puis, surtout, tout ce qu'un Mega doit savoir sur la Guilde des Messagers Galactiques, et sur l'étendue et les limites de ses propres pouvoirs!

Les Megas disposent d'un atout considérable lorsqu'ils partent en mission: le savoir millénaire archivé dans les sous-sols de la Guilde. Bien évidemment, on ne trouve pas réponse à tout sur tout, mais il faut bien comprendre que le Mega moyen en sait largement plus sur l'univers que beaucoup de spécialistes.

L'existence des univers parallèles, et le secret de leur fonctionnement, voilà déjà un savoir que bien peu d'individus de l'AG partagent.
Mais même l'histoire des deux premières AG est rarement bien connue, quand les gens n'ignorent pas purement et simplement qu'elles ont existé!
Les Megas, eux, ont parfois la chance de pouvoir consulter des parchemins vieux de quinze ou seize mille ans, lorsque la solution d'une énigme plonge aussi profondément dans le passé...
Mais il reste des mystères que même les archives de la Guilde ne peuvent éclairer. Et notamment: comment, alors qu'on n'a retrouvé aucune trace de voyage spatial antérieur aux explorations des Norjaniens (fondateurs de la première AG), comment, donc, ont pu voyager les ethnies talsanites, que l'on trouva, si semblables les unes aux autres, à des milliers d'années-lumière de distance?.. ▲

Des étiquettes sur les univers

Des noms

On appelle l'ensemble des univers existants, connus ou inconnus, les sous-univers: le *continuum*.
Par opposition, les inter-univers tels que celui où règnent les guetteurs, celui où passent les Megas qui se transitent ou bien la dimension particulière où évoluent les vaisseaux supralumineux, sont nommés l'*intercontinuum*.
Les univers sont nommés d'après l'univers « QF » qui les a engendrés, suivis d'un numéro d'ordre, celui de leur découverte. L'univers des Megas (qui est aussi le nôtre) est issu de QF1 et porte le numéro 000001.

Le cône

Imaginez le continuum comme un cône dans lequel évoluent les univers issus de QF1 à QF8.
La pointe du cône est l'Origine (le Grand Unifié). Son axe est celui du temps qui passe.
Il n'a pas de base, mais si on découpe une rondelle de cône, et que l'on partage cette rondelle en une infinité de parts, les lois physiques, chimiques, magiques, religieuses, etc., seront très légèrement différentes entre une part et sa voisine.

L'axe du temps

C'est sur cet axe que le temps s'écoule le plus vite. Une unité de mesure a été créée pour mesurer cette vitesse : le tempo. Sur l'axe du continuum, le tempo possède sa valeur maximale : 1. L'univers le plus « rapide » connu est QF1-000001 : l'univers de la Terre qui est aussi celui où siège l'Assemblée galactique, comme on le verra plus loin.. Le plus lent connu est QF3-000017. Son tempo plafonne à 0,22. En règle générale, plus la trajectoire d'un univers est parallèle à l'axe du cône, plus la vitesse d'écoulement y est proche du maximum : 1.

Tranches de lois

Reprenons notre tranche de cône, et divisons-la de nouveau en parts, comme un camembert. Dans certaines parts, la magie existe, dans d'autres, la science a force de loi, dans d'autres, les deux forces coexistent plus ou moins bien, dans d'autres, le voyage supralumineux est impossible, dans d'autres, il est banal... Ces propriétés dépendent de la *densité* de l'univers en question, et de sa *cohérence*, deux notions développées plus loin. Plus de la moitié du camembert nous est inaccessible, parce que si nous nous y rendions, nos corps ne pourraient tout simplement plus fonctionner (sang incapable de fixer l'oxygène, plus

Gardiens du continuum

Si les accidents dus à des interférences d'univers sont d'une grande rareté, il ne faut pas oublier la taille démesurée de la 3e Assemblée galactique, qui multiplie par autant les chances que de tels accidents surviennent sur l'un ou l'autre de ses territoires.
Or si le moindre agent Mega est familiarisé avec la notion d'univers parallèles, leur existence est totalement ignorée du public dans toute l'AG. Même parmi les médiates (les hauts dignitaires de l'Assemblée galactique), seule une poignée d'érudits, et l'Immediator (chef suprême de l'AG) en connaissent l'existence et peuvent apprécier le réel danger lorsqu'un phénomène perturbe le continuum.

Ceci explique l'ascendant que peut avoir la Guilde des Megas sur l'AG.
Malgré sa taille ridicule comparée aux forces de la grande fédération galactique, la Guilde est la seule à pouvoir prévenir et protéger les systèmes membres de l'AG des accidents du continuum.
Car si ces accidents n'ont parfois que des conséquences minimes, ils peuvent aussi causer la disparition de systèmes solaires entiers et de milliards de vies.

Combien d'univers?

A l'heure actuelle, le nombre d'univers recensés est le suivant:

Type	Nombre
QF1	2387
QF2	0009
QF3	0026
QF4	0001
QF5	0005
QF6	0013
QF7	0092
QF8	0000

Soit un total de 2533 univers.

On notera que le champ de connaissance des Megas ne s'éloigne guère des univers de type QF1, et ce parce qu'ils sont généralement plus accessibles. L'existence des QF8 est mathématiquement prouvée, mais les Megas n'en ont exploré aucun. Le nombre total d'univers est inconnu. Sans doute est-il très grand, mais il n'est assurément pas infini.

Le voyage dans le temps

Le seul point commun à tous les univers du continuum semble être le sens d'écoulement du temps, et l'incapacité pratique à faire voyager un être vivant vers l'amont de celui-ci, même si aucune théorie n'affirme avec certitude que c'est impossible.

de fonction électrique, donc plus d'influx nerveux, etc.). D'autres parts contiennent des choses si incompréhensibles qu'elles nous rendraient fous...

Des univers variés et baladeurs

Imaginons que les univers suivent un chemin qui résume les lois qui les régissent : physiques, magiques, temporelles, etc. Les huit univers « QF » firent d'abord route à peu près parallèlement. Puis les scissions reprirent, et à chacune de ces scissions les deux bulles d'univers changèrent de direction, mais toujours en descendant le cours du temps. Ces trajectoires ont une importance capitale. Une bulle d'univers scientifique peut se mettre à dériver vers la partie magique, avec pour conséquence une profonde mutation de la société : apparition de magiciens, abandon de fabuleuses cités technologiques autour desquelles se tissent bientôt de merveilleuses légendes. D'autres univers se mettent à dériver vers la partie inaccessible du camembert, et disparaissent de notre entendement. Certains viennent de ces zones interdites, et ce que l'on y trouve a parfois de quoi ébranler les esprits les plus solides.

Des univers habités

Tous les univers explorés par les Megas (ce qui ne fait tout de même que quelques milliers) se sont révélés porteurs d'au moins une forme de vie évoluée. L'état d'avancement technologique d'un univers dépend de deux facteurs :
– son tempo,
– son état d'avancement au moment de sa dernière séparation.
Prenons des exemples.
• Exemple 1 : QF1-1158 est un univers séparé de QF1-0001 à l'époque de la naissance du Christ. Le tempo du premier est passé à 0,35 : à l'heure actuelle, les druides viennent d'y convertir les derniers chrétiens sous l'œil amusé d'un certain Merlin. Un Mega vient de passer un an là-bas. Durant son absence, deux ans et six mois se sont écoulés en QF1-000001.
• Exemple 2 : QF1-0239 et QF1-0001 se sont séparés en quelque 6000 av. J.-C. Le tempo du premier est de 0,85. Les habitants de la Terre locale n'y ont jamais connu le christianisme, et apportent un démenti flagrant à l'assertion selon laquelle une religion monothéiste est indispensable à l'épanouissement d'une civilisation.
• Exemple 3 : QF1-0693 est l'univers le moins avancé technologiquement connu à ce jour. Sa séparation d'avec le notre date de 10000 av. J.-C. Son tempo de 0,51 le rend plus rapide que celui de l'univers de Merlin (voir exemple 1), mais il a tant de retard que son calendrier local marque 2965 ans av. J.-C. Il convient de noter qu'une autre civilisation de cet univers est sur le point d'inventer le voyage interstellaire infralumineux, faisant ainsi preuve d'une précocité remarquable. Dans notre univers, cette civilisation semble végéter.

Notre univers

Histoire « moderne » vue de Norjane

Norjane est un monde à classer à part dans le catalogue des 500 000 planètes recensées dans chacun des 2533 univers connus. Le tempo de QF1-0001 fut constamment rapide. Et c'est sur la Norjane de l'univers QF1-0001 qu'est née la Guilde des Megas, vers -17000 selon notre calendrier chrétien. A une époque du niveau de notre antiquité, le premier Mega découvrit l'art de voyager dans les univers parallèles, et ses successeurs commencèrent à explorer les univers proches de QF1-0001, offrant ainsi à leur civilisation une ouverture d'esprit sans équivalent nulle part ailleurs. Il en découla une rapide évolution technique. Les habitants (humanoïdes) de notre Norjane furent inventifs, et leur avance technologique est l'une des plus rapides.

Première Assemblée galactique

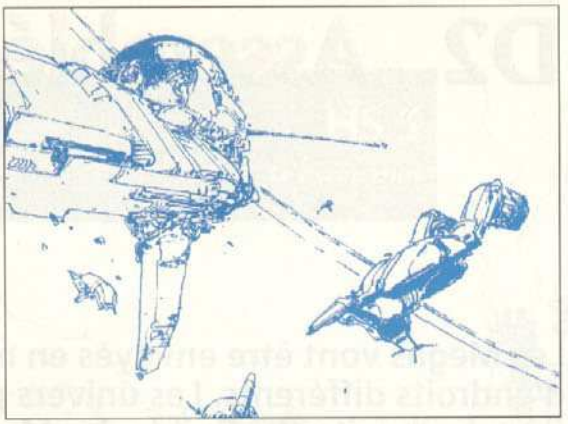
Les Norjans partirent donc vers les étoiles, à la découverte de leur univers, vers l'an -16500 de notre ère : ce fut la **Première Expansion**. Des civilisations humaines et même non humaines (Ganymédiens) furent contactées, et la première Assemblée galactique vit le jour en 15800 av. J.-C. La Terre fut visitée, mais laissée à son sort. Après deux millénaires de relative stabilité, les guerres, le désintérêt, les dissensions sur fond de crise économique et incommunicabilité s'amplifièrent.
En -13400 eut lieu **l'Effondrement**. La volonté hégémonique d'une famille régnant sur des centaines de mondes, les Warnaheng-Périss, s'opposa aux autres familles mineures et aux planètes libres en une guerre qui perdit vite tout but de profit pour devenir la lutte à mort de deux camps assoiffés de combat. La *guerre de la Mort Blanche et Bleue* fit capoter ce qui fut certainement la plus belle civilisation technologique qui ait jamais existé.
A cette époque, la Guilde ne comptait que des Megas natifs de Norjane, à peine quelques centaines, et ne put s'opposer à cette guerre autodestructrice. Durant les trois mille ans que dura l'Effondrement, Norjane ne perdit ni les secrets de sa technologie, ni son unité planétaire. Mais toutes ses colonies régressèrent.

Seconde AG

Vers -10 500, de nouvelles races (toujours plus ou moins humanoïdes) rencontrées sur la frange de l'ancienne AG redonnèrent un peu d'élan à l'esprit fédérateur. D'anciennes provinces de la première assemblée, constituées de quelques dizaines de systèmes, reprirent les échanges, et ces provinces s'associèrent en une seconde Assemblée galactique, nommée Confédération des Mille Planètes. Elle fonctionna réellement bien durant seize ou dix-sept siècles, puis se redisloqua par un étrange phénomène d'usure, de démotivation. Vers 8800, les provinces se replièrent sur elles-mêmes, se désintéressant des voyages, de la nouveauté et de tout esprit d'aventure. Des planètes entières régressèrent tant en civilisation qu'en nombre d'habitants.
Les locaux de l'Assemblée galactique furent désertés et oubliés. Seuls quelques grands centres, quasi déserts, abritaient encore une activité fantomatique, conservant un faible lien entre les provinces devenues des îles lointaines...
Durant cette période, à la suite de plusieurs drames, les Megas furent réduits à une poignée d'agents, dont l'activité se borna à protéger l'héritage de la Guilde et à ne gérer que les plus graves des problèmes du continuum. Les Norjans vécurent une vie confortable, calme et fade, tandis que les Terriens découvraient la civilisation.

Troisième AG

Vers -5000, la rencontre de vaisseaux talsanits (humanoïdes) avec des éclaireurs berkagh (insectoïdes) déclencha une paranoïa qui ressouda à la vitesse de la lumière l'ancienne alliance. Malgré des heurts durant plusieurs siècles, la rencontre des deux civilisations galactiques ne dégénéra pas en guerre cosmique bipolaire, mais en une troisième Assemblée galactique, nommée aussi Grande Fédération. Cette fois, Norjane joua en tant que planète un rôle discret de simple adhérent à l'AG, indépendamment de la Guilde des Megas qui fit la moribonde, tout en réparant et agrandissant sa toile de points de Transit à travers l'univers, et surtout en cherchant, pour la première fois de son histoire, si des Megas latents n'existaient pas hors de Norjane.
Les voyages interstellaires reprirent, les contacts se renouèrent et l'histoire recommença, faite de commerces, de guerres et d'explorations souvent fantastiques, parfois dramatiques, toujours passionnantes. Toutefois, en considération du sort des planètes qui s'étaient littéralement laissées mourir d'ennui au cours de la seconde AG, la Terre, comme d'autres planètes en développement constant fut laissées à l'écart de cette période extraordinaire, sa dynamique interne ne devant pas être bouleversée par le contact avec une AG à la fois active et fataliste, et surtout vieille de quinze mille ans d'expérience. Il est toujours interdit de s'y poser aujourd'hui. Seuls de hauts observateurs de l'AG (et les Megas) peuvent s'y rendre, dûment pourvus d'une autorisation de l'Assemblée galactique, à fin d'études (et de recrutement).



Pour les colonies de la Frange, les plus éloignées de toutes routes spatiales, les vaisseaux supraluminiques représentent le seul lien avec l'Assemblée galactique.
Sur les planètes qui ne sont ravitaillées que tous les trois mois, l'arrivée du vaisseau triche-lumière donne lieu à une effervescence frénétique.

Le voyage interstellaire...

Le voyage interstellaire dans un univers donné est un problème d'importance. Si dans le nôtre il offre de vastes possibilités, ce n'est pas le cas partout. Car certains univers sont plutôt magiques, d'autres plus technologiques, et certains combinent les deux, ce qui joue beaucoup sur les possibilités.

Voyager dans l'espace

... Dans les univers technologiques

Les espèces évoluées des univers technologiques arrivent presque toujours à voyager entre les étoiles, à bord d'astronefs. Mais il faut bien séparer les types de voyage :
- le voyage infralumineux,
- le voyage supralumineux,
- les transmetteurs de matière.

... Dans les univers magiques

Les univers magiques prisent assez peu le voyage interplanétaire et interstellaire, mais celui-ci y est presque toujours possible. La magie utilise des forces puissantes, auxquelles peu de choses restent fermées, à part le Transit qui reste à une ou deux rares exceptions l'apanage des Megas.

... Dans les univers combinés

Passons rapidement sur eux : curieusement, aucun de ceux qui sont actuellement connus ne possède le voyage interstellaire.

Le voyage infralumineux

Il se fait au moyen d'astronefs de deux types:
— Les vaisseaux à génération, dans lesquels s'entassent des familles entières, qui partent pour un voyage sans retour. Au bout de quelques siècles, leurs descendants colonisent le monde atteint au prix de tant d'efforts, s'ils ont de la chance.
— Les mange-poussières : beaucoup plus efficaces, ils montent à des vitesses proches de la valeur locale de celle de la lumière. Dans 99% des cas, les lois de la physique font que le temps propre du navire est comprimé. Une étoile située à dix années-lumière sera atteinte au bout de dix ans de voyage. Mais l'équipage aura vieilli de quelques mois au pire, de deux ou trois jours dans le meilleur des cas. Leur nom vient du fait qu'ils se ravitaillent en carburant en avalant les poussières du milieu interstellaire.
Ces deux types de navire permettent une colonisation des étoiles les plus proches de celle du monde d'origine. La Norjane de QF1-0546 est cependant arrivée à créer un empire de 30000 années-lumière de diamètre à l'aide de mange-poussières. Il est toujours en expansion à l'heure actuelle, mais c'est une exception.

Le voyage supralumineux

Un phénomène rare

Tout d'abord, une chose essentielle :
- seuls quelques rares univers de type QF1 permettent le voyage supralumineux.
QF1-0001 est l'un d'entre eux. Il semble que cet univers soit entouré d'une « atmosphère » où il est possible de se déplacer à une pseudo-vitesse bien supérieure à celle de la lumière, d'où son nom : le *Triche-Lumière*.
Des vaisseaux spatiaux correctement équipés peuvent pénétrer dans ce milieu, et y évoluer, mais malheureusement pas de s'y guider de façon autonome.

Aux mains du pilote...

Tout être vivant et intelligent peut, lui, s'orienter dans ce milieu, grâce à un super-sens qui se révèle à lui quand il pénètre dans le Triche-Lumière : la perception fractale.
Le voyage supralumineux implique donc des vaisseaux pilotés par des êtres vivants. Les défauts de la méthode sont innombrables : les êtres vivants sont lents, faillibles, sensibles à l'ennui, et leur attention est donc bien inférieure à celle, froide, d'une machine. De plus, le Triche-Lumière est peuplé de choses parfois merveilleuses ; mais beaucoup d'autres sont terrifiantes ou incompréhensibles. Pire, le Triche-Lumière est soumis à de brusques tempêtes et parsemé d'embûches de toutes sortes.
Mais c'est ça ou rien...

Les transmetteurs de matière

Les transmetteurs de matière, aussi appelés unités de téléportation, sont des engins d'une complexité effrayante. Ils utilisent des technologies de haut niveau (NT6), et sont extrêmement coûteux à fabriquer: un téléporteur capable d'envoyer quatre personnes simultanément mesure environ six mètres de haut, pour quatre mètres de côté, plus les machineries annexes. Les transmetteurs de matière utilisent également les propriétés du Triche-lumière, et ne peuvent exister que dans les univers ou l'on trouve les vaisseaux du même nom.
Dans les univers où ils fonctionnent, ils peuvent généralement envoyer quatre à cinq personnes à des distances infinies, (pour peu qu'un récepteur s'y trouve installé). Mais si Norjane voulait en utiliser un, il faudrait d'abord rationner l'énergie de toute la planète durant deux heures (le récepteur, lui, est mille fois moins gourmand). Pour ces raisons, ces machines sont rares, et surtout utilisées par les plus hautes personnalités de l'AG, ou comme issue de secours par des despotes ou des monarques prudents.

Les univers sans Triche-lumière

Les Megas seront sans doute amenés à visiter des univers où la dimension Triche-lumière n'existe pas, ou du moins où elle ne peut pas servir au passage des vaisseaux.
Cela signifie de profondes différences avec l'univers de l'AG.
En effet, les seuls vaisseaux existants sont alors les manges-poussière, ce qui limite considérablement les possibilités d'expansion des empires spatiaux.

Dans de tels univers, pas d'Assemblée galactique!

Il est toujours possible d'envoyer au loin des vaisseaux à génération, c'est-à-dire de véritables vaisseaux-mondes qui mettront des décennies, des siècles peut-être à trouver un monde accueillant.
Mais assurer autorité et cohésion sur plusieurs systèmes de planètes suppose que l'on puisse voyager de l'un à l'autre en un temps équivalent à une poignée de jours, ou au grand maximum quelques mois.
Dans ces univers donc, pas d'empires intergalactiques, ni même galactiques, mais simplement *stellaires*, c'est-à-dire exerçant leur autorité sur des planètes gravitant autour de quelques étoiles assez proches les unes des autres.
Quand ils existent, ces empires stellaires s'ignorent souvent les uns les autres.

Par contre, rien n'interdit que la Guilde des Megas et Norjane y existent. Simplement, on ne trouvera de points de Transit que sur les planètes que des Megas auront pu atteindre par mange-poussières...

D2. Assemblée galactique

Les Megas vont être envoyés en mission dans deux genres d'endroits différents. Les univers parallèles, dont il est question dans le chapitre *La Guilde des Megas*, et notre propre univers, où grâce à leur capacité de Transit, ils seront amenés à poser le pied sur les mondes les plus étranges qui forment l'Assemblée galactique.
Il ne serait donc pas mauvais qu'ils sachent à quoi s'attendre…

Les divers statuts des systèmes

Les systèmes qui constituent l'AG peuvent être aussi bien de simples planètes que de vastes empires. Leurs relations avec l'Assemblée galactique (ou leur absence de relation) déterminent leur statut.

Entité AG

Entité AG est le terme consacré pour les adhérents de l'Assemblée galactique. Et comment les désigner autrement ? Car la Fédération, forte de l'expérience des AG précédentes, arrive à faire cohabiter des systèmes et des empires aux visées très différentes, sinon contradictoires. Qu'est-ce qui peut bien unir l'Oligarchie des Cinq cents Dragons de la Spire, la Pentafédération anarchiste de TKW 2532-3-4-5-6, l'Empire Hog, dont chacun des douze seigneurs règne à lui seul sur vingt ou trente systèmes solaires, le Lobby des Astérorelais, et des centaines d'autres entités, certaines représentant cinq mille milliards d'individus, certaines une planète d'à peine quelques millions d'habitants héritiers d'un sous-sol fabuleusement riche ou d'une situation cosmique particulière ? Réponse : le talent des médiates suprêmes, qui ont su à chaque nouvel adhérent potentiel trouver une liste de bonnes raisons pour qu'il entre dans l'Assemblée, en sachant négocier sans relâche jusqu'à renverser tous les obstacles et les résistances internes.
Les entités sont représentées à l'Assemblée galactique selon un système asymptotique. C'est-à-dire que plus une entité compte d'habitants, plus elle a de poids ; mais qu'entre une entité qui compte un milliard de ressortissants, et une autre qui en compte cent milliards, la seconde ne représentera que dix fois plus de voix au Conseil, et non cent fois plus.

Les Systèmes extérieurs

Les Extérieurs sont les systèmes non affiliés à l'AG. Ce qui peut avoir des sens fort différents.

Indépendants

Les Indépendants, planètes et empires préférant garder leur totale liberté, avec ou sans contacts commerciaux épisodiques. C'est le cas le plus fréquents lorsqu'on parle des Extérieurs.

Planètes «en développement»

Des planètes « en observation », comme La Terre, ignorent l'existence de l'AG, et même de la vie organisée ailleurs que chez elles, sont tout de même répertoriées dans les fichiers de l'AG, lui causant même bien du soucis. On précise en général planète *extérieure en développement*.

Les planètes civilisées «inconnues»

C'est devenu une rareté absolue, mais il arrive de découvrir un monde habité non répertorié sur les cartes de l'AG. Dans certains cas, il s'agit réellement d'une découverte, mais trois fois sur quatre, une étude historique et archéologique sur place indique qu'il s'agit d'un très ancienne colonie oubliée.
De ces trois types de cas il est question dans le chapitre suivant.

Les Systèmes médiates

Le nom officiel des ces systèmes est: Territoire neutre de l'Assemblée des Entités de la Grande Fédération. Le nom de médiate, donné aux diplomates de l'AG, a évolué pour englober les systèmes et planètes occupés à 100 % par des services de l'AG (et même sous forme d'adjectif pour un bâtiment ou un appareil : on dit *un vaisseau médiate*).
Ces planètes sont elles-mêmes divisées en trois catégories.

Les planètes médiates administratives

Sur les planètes médiates administratives, des millions d'agents obscurs s'activent à faire circuler, respirer et vivre les fonctions vitales de cet organisme géant qu'est l'AG.

Les planètes médiates à caractère militaire

Ces planètes sont celles où l'on stocke des armements, celles qui servent de terrain d'entraînement, celles où vivent les soldats de la Garde galactique avec leurs familles en temps normal, celles enfin, les plus secrètes, autour desquelles tournent dans le vide sidéral les vaisseaux de la FRAG, et les bases d'entraînement de ces forces à part.

Les planètes médiates « dorées »

Elles sont à la fois jardins d'Eden et lieux de travail, puisque d'immenses régions y servent de clubs de vacances pour médiates épuisés, tandis qu'on y trouve aussi les bâtiments de travail où ils se rencontrent lors des grands débats, briefings et autres assemblées. Ces bâtiments sont dotés de noms des plus poétiques aux

Présence du passé

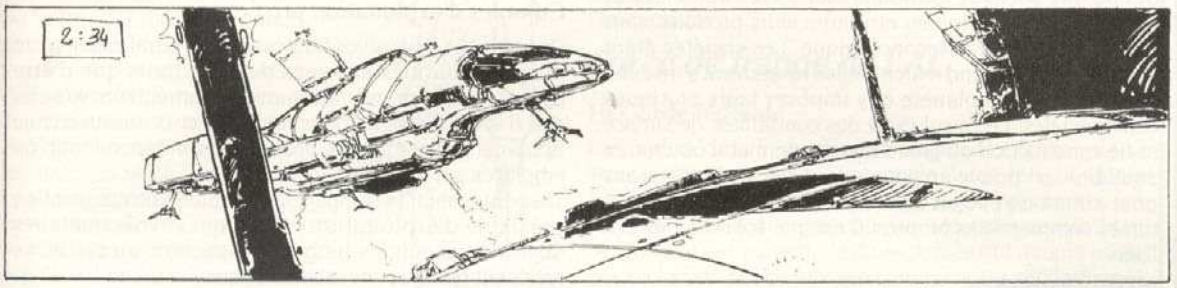
Comme le montre l'historique de notre univers, l'Assemblée galactique actuelle, troisième du nom et aussi appelée Grande Fédération, est comparable à une cité très ancienne reprenant son essor après un long sommeil. Elle continue d'utiliser des structures et des bâtiments datant des deux premières Assemblées, comme autant de monuments témoins d'époques devenues mythiques. La FRAG, son armée de choc destinée à réduire les conflits internes entre membres de l'AG, utilise dans les cas graves des réserves de vaisseaux cachés depuis la Seconde AG dans des zones secrètes de la Frange. Et parmi les adhérents de cette Grande Fédération, certains empires ou sociétés de systèmes durent, quasi inchangés, depuis le début de la Seconde AG, suffisamment vastes pour n'avoir pas souffert de l'Hiver des Etoiles.
La Grande Fédération a mobilisé les meilleurs cerveaux des galaxies habitées, les historiens, les philosophes, les économistes et même les poètes, afin de concevoir un système évitant les dérapages extrêmes du passé : soit qu'un empire surpuissant prenne les commandes à son profit, soit au contraire que des minorités au pouvoir surdimensionné ne bloquent tout le système, soit enfin que (comme en fin de Seconde AG), la Fédération ne s'écroule sous sa propre lourdeur, comme un trou noir. Il en résulte d'une part un système d'élections et de représentation extrêmement complexe pour le profane, d'autre part un mode de vie assez spécial pour les médiates – les hommes de l'AG – qui alternent des périodes normales de fonction, des périodes d'épreuves et de remise en question, et heureusement des congés sabbatiques quasi obligatoires.

Code de contact des planètes

Planète civilisée balisée

Toute planète civilisée répertoriée par l'AG est dotée d'une ou deux balises en orbite qui signalent à tout vaisseau en approche le statut de cette planète. Dans le cas des Entités

AG, les autorités spatiales prennent le relais pour l'identification du visiteur, et lui donnent les consignes à suivre. Pour les planètes rattachées, la balise donne les coordonnées du spatioport. Parfois, le spatioport ne peut communiquer que si l'on survole l'hémisphère où il est situé.



plus pompeux : Pavillon du ciel pur, Citadelle des nuages, Palais des mille galaxies, Palais fédéral, Grand Palais de l'immediator Sxixztixz, etc.

Les Planètes « rattachées »

Les planètes *rattachées* sont, comme les Extérieures en observation, des planètes en cours de développement, à ce détail près que, visitées à l'époque des deux premières AG par des explorateurs peu soucieux des problèmes de développement constant, elles connaissent l'existence d'une civilisation galactique, ce qui souvent a modifié leur destin de façon irréversible.

A cette époque, beaucoup de planètes étaient passées directement d'une civilisation médiévale à l'âge galactique, mais un âge galactique où un peuple venu des étoiles, perçu comme maître, était venu porter le savoir aux autochtones se considérant comme inférieurs. C'est là que s'infiltrèrent les megacorporations, surtout lors de la Seconde AG, saccageant des planètes – tant la nature que les individus – qui avaient le malheur d'être trop naïves ou admiratives envers ce qui venait du dehors. Lesdites planètes furent donc englobées, phagocytées par des empires, ou pressées comme des citrons et abandonnées à leur sort. On suppose que ces excès ne sont pas étrangers à l'Hiver des Etoiles, qui sonna le glas de la Seconde Assemblée galactique.

Par chance, par hasard, par éloignement des routes spatiales, certains de ces mondes échappèrent au massacre ou à l'assimilation, et purent continuer à suivre tant bien que mal leur évolution, visités de façon épisodique et superficielle par des voyageurs de l'espace.

A leur intention, la Grande Fédération a créé le statut de planète rattachée. Une planète ayant ce statut est protégée par les lois spatiales de l'AG, qui lui garantissent une relative tranquillité et indépendance. Elle peut choisir d'être totalement isolée, ou bien d'entretenir soit un marché de troc équivalent, soit un marché minimal ouvert, soit un accord d'exploitation-développement.

Dans tous les cas, la planète cède à l'AG un terrain, aussi éloigné que possible des terres habitées, où celle-ci installe un petit astroport, principalement destiné à ses inspections et aux vaisseaux en détresse.

Pour tout changement de statut ou d'accord de marché, les divers peuples indigènes doivent s'entendre et déléguer un représentant (ou un groupe) délivrant un message unanime. Un seul peuple ne peut s'arroger le droit d'ouvrir toute la planète aux visiteurs sans l'accord des autres. En pratique, il existe toujours un ou deux récalcitrants, et ce sont alors des médiates de l'AG qui essayent d'arrondir les angles.

Les principaux types d'échanges et de marchés, dont il existe des centaines de variantes, donnent aux planètes rattachées les statuts suivants.

Planète rattachée « Totalement isolée »

L'atterrissage sur cette planète est totalement interdit, sauf pour les représentants mandatés de l'AG, ou en cas de panne grave.

Planète rattachée à « Marché troc équivalent »

Seuls des représentants de sociétés commerciales (de l'AG ou des Extérieurs indépendants) peuvent venir faire du commerce, et ceci en échangeant des marchandises indigènes contre des objets venus d'autres planètes ne dépassant pas le niveau technologique local. Ce statut intéresse des planètes où la vie n'est pas trop dure, et où

Selon les statuts, les contacts avec les autochtones sont différents.

Sur les planètes à marché-troc-équivalent, tout dépend de l'affinité colons/indigènes : les échanges sont limités à l'achat personnel d'objets de NT égal ou inférieur au NT local; les frontières sont surveillées par des gardes et des sondes automatiques dessinées selon l'esthétique locale. Enfin, les explorateurs et prospecteurs des sociétés (on les surnomme « pêcheurs de perles », ou « Recherche et Développement ») sont priés de suivre la mode locale avec toutefois un signe distinctif qui les fasse reconnaître comme spaciens (étoffe visiblement synthétique, sigle de la compagnie). Le but est à la fois de ne pas heurter les usages locaux, tout en montrant que l'on n'essaye pas de tromper les gens en se faisant passer pour un natif. Les visiteurs sont parfois livrés à eux-mêmes, parfois sous contrôle policier ou indigène (ce qui signifie qu'il faut payer !).

Planète non balisée

L'atterrissage sur un monde non balisé ne signifie pas forcément qu'il est inhabité. Le vaisseau doit faire un test de biodétection, qui lui donne des indications sur la présence de vie (végétale, animale, autre) et le nombre d'individus sur la zone testée, ainsi que leur caractère sédentaire ou migratoire. Si une peuplade est détectée, le vaisseau doit éviter tout contact, à moins d'avoir à bord un écosophe patenté.

Dans tous les cas, on doit éviter ou limiter les démonstrations de technologie inconnue des indigènes. Il est interdit de laisser des objets technologiques en quittant la planète (si ce n'est pas possible, il faut alors les signaler à l'AG, qui se charge de les récupérer, ce qui s'accompagne souvent d'une amende). Attention à la présence aléatoire d'observateurs de l'AG pour contrôles et poursuites.

Tyrans

La notion de tyran est assez élastique au sein de l'AG. En fait, pas mal d'entités usent d'un pouvoir tyrannique à l'égard de leurs ressortissants. Toutefois, l'ambiance à l'intérieur de l'AG étant plutôt hostile aux despotes, on peut considérer que les excès de tyrannie sont rares, les régimes durs s'autocontrôlant pour éviter des contre-mesures de l'AG toujours préjudiciables. Mais certains, plus malins ou plus cyniques, jouent un autre jeu : chaque répression, chaque renforcement des contrôles, chaque écrasement de rebelles est soigneusement mis en scène afin d'apparaitre conforme aux règlements de l'AG. Un siècle plus tôt, Fnesh d'Afjeerh, grand

guide du système des Nymphes, réussit même le tour de force d'obtenir l'intervention de la FRAG contre des soi-disant « terroristes mystiques », qui n'étaient que les survivants d'un génocide organisé par le grand guide lui-même. Le sort réservé à Fnesh par l'immediator et le Conseil de la Table ronde a beaucoup fait pour rafraîchir les ardeurs tyranniques des autres despotes en puissance...

Siège de l'immediator

L'immediator, arbitre suprême de l'AG, et un conseil permanent d'une vingtaine de médiates suprêmes (qui sont au total 230 à l'heure actuelle), résident dans un immense palais flottant situé sur Tegem III, monde au climat agréable, mais dont les océans couvrent à peu près 95 % de la surface et sont peuplés de créatures monstrueuses et voraces. Une activité tectonique intense en perturbe parfois violemment les champs magnétiques et gravifiques, et l'atterrissage des vaisseaux sur Tegem III ne peut se faire qu'avec l'aide des champs de guidage du Palais. Tegem III constitue donc un forteresse naturelle non négligeable, à laquelle s'ajoute bien sûr les dispositifs de défense les plus sophistiqués en vigueur.
Le Palais recèle le système d'information le plus complet disponible sur les systèmes de l'AG et sur un bon nombre d'Extérieurs. Ce qui ne signifie pas qu'il soit sans lacune : l'information sur une planète précise dépend parfois d'un seul agent, qui peut être officiel ou secret (sur certaines Extérieures), et donc sujet aux défaillances. (Note au MJ : la mémoire centrale du système est stockée à bord d'un vaisseau de type 1, équipé de moteurs triche-lumière et monté sur rampe d'éjection, capable de quitter la planète en 10 secondes et de passer en 10 secondes encore en vitesse supralumineuse).

L'immediator et la Guilde

La rumeur veut que l'immediator dispose des plus rapides triche-lumière de l'AG, mais aussi des meilleurs pilotes, d'une ethnie peu connue, capables de quitter les routes connues du Triche-Lumière pour y prendre des raccourcis. L'arbitre suprême de l'AG pourrait ainsi à sa guise se promener sur les plus lointaines planètes, se mêlant à la foule pour s'y faire sa propre opinion sur le cours de la vie dans la Grande Fédération. (Note au MJ : l'un des secrets les mieux gardés de l'AG est le lien existant avec la Guilde des Megas. Il est certain que lorsque l'immédiator part dans un point de Transit, emmené par deux « vieux » des Messagers galactiques, Il dispose d'une obilité décisive dans les cas d'urgence. Mais il doit d'abord se rendre sur une planète disposant d'un point de Transit. Par sécurité, Tegem III n'en recèle aucun.
Beaucoup de médiates ont déjà travaillé sur des affaires où étaient impliqués des Megas : parfois en tandem, parfois en parallèle, parfois en opposition (voir chapitre D6). Mais seuls les médiates suprêmes savent que l'immédiator voyage instantanément grâce à eux.

les dirigeants mettent toute leur fierté à ce que leur peuple franchisse par lui-même les étapes qui le mèneront vers les étoiles. Mais on trouve aussi des planètes très nombrilistes où, tout à leurs histoires internes, les habitants ne se demandent même pas si s'ouvrir plus aurait un intérêt ou pas, et tournent le dos à l'espace, sauf pour un troc limité au strict nécessaire.

Planète rattachée à « Marché minimal ouvert »

La planète cède un terrain (dont elle détermine elle-même la surface et les contraintes de construction) à l'AG, qui elle-même y concède des surfaces aux firmes. Cela donne une sorte de grand marché où les autochtones viennent s'approvisionner et vendre leurs produits, sans limitation de niveau technologique. Les sociétés étant confinées sur le grand marché, elles ne peuvent s'installer sur le reste de la planète et y imposer leurs pratiques commerciales. Le calcul exact des contraintes de surface et de construction du grand marché permet d'obtenir un équilibre : on trouve un peu de tout sur la planète, sans pour autant qu'elle ait à changer ses habitudes et coutumes commerciales propres. C'est une solution très utilisée.

Planète rattachée avec « Accord d'exploitation-développement »

La planète concède, toujours par l'entremise de l'AG qui joue le rôle de garant, l'exploitation d'une région à une compagnie commerciale (il s'agit très souvent de compagnies minières), pour une durée de quelques décennies à un siècle, parfois reconduite sur deux ou trois siècles. La compagnie s'engage à n'exploiter que 20 % à 30 % des diverses richesses détectées, et verse une somme, variant avec le type d'exploitation, à un système d'épargne. A la fin du contrat, ou plus tard si elle le désire, la planète peut utiliser ce crédit pour donner un coup de pouce décisif à son développement, par exemple au moment de se lancer dans l'espace sur ses propres vaisseaux, ou pour construire des bases spatiales. Incidemment, cela peut servir d'assurance comme pour Algion IV, dont la population fut tuée à près de 78 % par un virus en l'espace de quelques semaines, et qui ne put repartir, sur un véritable charnier et une économie démembrée, que grâce à deux siècles d'un placement judicieux. Le cas d'Algion IV est un argument de poids pour les commissionnaires des sociétés minières chargés de négocier de tels contrats !
Ces accords s'accompagnent en général d'un marché-troc ou d'un marché minimal.

Les colonies

Colonie en symbiose

L'installation d'une colonie sur un monde déjà peuplé n'est autorisée que si de vastes terres restent inhabitées et si cela s'avère positif pour la population. En effet, si l'évolution est stagnante ou régressive, ou trop limitée par les catastrophes naturelles, la présence de la colonie ne sera pas une entrave mais au contraire une aide pour les autochtones.

Colonie propriétaire

Si une planète ne recèle aucune forme de vie intelligente ou semi-intelligente (voir *types de planètes*), l'AG peut décider d'y installer une colonie. Elle fournit le matériel de base (habitations adaptées au climat, matériel et véhicules, systèmes de vie (épuration et recyclages divers, médiblocs, serres hydroponiques si nécessaire), et recrute des volontaires, en général autour de mille à cinq mille personnes. Selon leurs postes, les colons accèdent à diverses formes de propriété. L'une des charges de la communauté est de répertorier les ressources, formes de vie et autres curiosités pour les archives AG.
Au bout d'un siècle, les familles fondatrices de la colonie deviennent propriétaires de la planète, sans acquérir tout de suite leur totale indépendance. A ce stade, si la planète est propice à la vie, la population tourne autour de deux à quatre millions d'individus. Durant tout ce temps, le statut de la planète est à peu près celui d'une *rattachée à marché minimal ouvert*. Au bout d'un second siècle, la colonie accède à son autonomie (à un détail près : elle ne peut quitter l'AG avant encore un siècle). La planète devient une entité AG, elle peut chercher à s'intégrer à une entité existante, etc. Les firmes sont autorisées à... aller négocier avec les habitants le droit de s'installer sur la planète. Souvent remis en cause par de gros consortiums et mega-corporations, ce système est toujours en vigueur. Il permet d'éviter l'exploitation par un adhérent de l'AG d'une planète nouvellement découverte qui, recelant des richesses lui conférant un quelconque avantage stratégique, lui donnerait des idées de coup d'Etat au sein de l'AG. Le cas a failli se produire une ou deux fois, et les médiates ne plaisantent pas avec ce genre d'incident.

Colonies d'exploitation privée

Des planètes invivables, impossibles à terraformer, n'ont d'autres charmes aux yeux des habitants que d'être exploitables pour une raison ou une autre. Dans 90% des cas, il s'agit d'exploitations minières, et la découverte de la planète revient à des propecteurs indépendants, ou employés par une compagnie minière.
Théoriquement, la compagnie demande une autorisation préalable d'exploitation à l'AG, qui envoie quelques observateurs sur les lieux de propection, au cas où se révèlerait quelque site archéologique.
En fait, les compagnies passent parfois outre, dans une relative impunité, sauf si par malchance une unité de la FRAG passe par là.

Colonie de l'AG

L'énigme de la répartition des êtres humanoïdes travaille beaucoup les médiates de l'AG, qui ne refusent jamais de financer une petite colonie sur les sites archéologiques intéressants. Certains départements de l'AG ont également parfois besoin d'établir des colonies-laboratoires pour vérifier une hypothèse, faire un test. Ces colonies sont toujours provisoires

Les locaux de l'AG

Départements

L'Assemblée galactique est une énorme machine semblable à un gouvernement ou à notre ONU du point de vue de son organisation. Elle est donc fragmentée en départements qui sont comme autant de ministères, sous-ensembles orientés dans un but précis : département des Planètes extérieures, département du Négoce, etc.
Les principales installations de chaque département sont implantées sur des planètes médiates, c'est-à-dire appartenant à l'administration de l'Assemblée galactique. On y trouve des villes, des commerces comme partout ailleurs, mais il n'y pas de gouvernement. Le territoire est administré par le bureau « vie locale » du département installé là.

Annexes

Sur chaque planète existe au moins un territoire neutre et protégé où sont rassemblés les services de l'AG, c'est-à-dire un représentant de chaque département. On ne parlera pas de bureaux : malgré un effort de normalisation, les installations planétaires sont tenues par des autochtones, selon les modes d'organisation locale (par exemple : sous la Grande Halle du Marché, une fois par « semaine »).
Les cas les plus urgents peuvent toujours être traités avec le bureau standardisé de l'astroport principal.

Les représentants de l'AG

Les décideurs de l'AG sont de deux sortes. D'un côté des représentants délégués par les systèmes adhérant à l'AG ; ils changent régulièrement et ont d'autres activités chez eux.
De l'autre des médiates quasi permanents, qui passeront leur vie au service de l'AG, changeant simplement de grade ou d'attribution. Un peu assimilables à des ministres, les seconds sont choisis par les premiers, qui élisent également l'immediator.
De tels votes représentent une dépense d'énergie énorme et une effervescence frénétique, et sont donc espacés de dix à quinze ans. L'enjeu est de taille, puisque l'immediator peut envoyer la FRAG contre un agresseur extérieur (il y en a peu, mais il y en a), mais surtout contre un ou deux adhérants dont les affrontements de commerce et d'influence se transforment en *casus belli*, et sèment guerre et désordre au milieu des activités des autres membres...

Les délégués

Les représentants des divers systèmes de l'AG sont nombreux. D'office, les dirigeants officiels en font partie (présidents, princes, rois et empereurs, secrétaire général de guilde, triumvirat ou grand conseil des patriarches, etc.), mais le plus souvent, ceux qui agissent et résolvent les problèmes, gèrent les crises, inventent des voies nouvelles et lancent des projets, sont des gens élus par leurs peuples au poste précis de délégué.
Les délégués ont trois rôles principaux :
— Rapporter la situation de leur système, poser les problèmes, donner des idées, réclamer des actions aussi précises que possibles de l'AG, discuter les propositions de l'AG.
— A l'inverse, faire des rapports à leur système sur les décisions prises, et les faire appliquer. En cela, ils ont un rôle proche de celui d'ambassadeur, titre qu'on leur donne souvent.
— Apporter leur connaissance à l'élaboration des solutions à haut niveau. Lorsqu'un ou plusieurs médiates planchent sur un problème épineux concernant un système précis, ou un conflit entre deux systèmes, ils s'entourent de conseillers (et d'espions, mais ceci est une autre histoire). Et parmi ces conseillers, on retrouve en général deux ou trois délégués des parties en présence.

Les médiates

Les médiates se recrutent le plus souvent en fonction de leurs états de service. Ce sont en général des gens d'un âge déjà avancé, qui ont conduit de grands projets avec leur peuple, redressé une planète en régression, libéré une région de l'espace du joug d'un tyran.

Une exception à cette règle : les médiates neutres, ou blancs. Ils sont originaires d'ethnies douées de grandes qualités de diplomate, mais également de mondes extérieurs indépendants sans grand intérêt, et donc aussi impartiaux que possible. C'est le cas de Woonz-aux-trois-îles, qui donna beaucoup de médiates et plusieurs immediators, ou de Silicia, où le prix de la vie est tel qu'il donne aux Siliciens une imagination débordante lorsqu'il s'agit d'inventer des solutions de sauvetage pour peuples en détresse.
Un médiate est en général attaché à un service de l'AG, spécialisé dans un domaine précis : peuples des planètes rattachées, colonies, exploration, commerce, reconstruction d'après conflit, affaires spatiales et piraterie, etc.

Les médiates se rencontrent assez souvent lors de conseils, débats et assemblées. Les cas litigieux sont arbitrés par le Conseil de la Table ronde (table qui paraît-il n'existe pas), réunissant environ cent cinquante médiates. Au dessus de ce conseil ne restent que deux niveaux de décision : les douze médiates suprêmes, qui eux-mêmes s'en remettent en dernier ressort à la voix de l'immediator.

Force de frappe de l'AG

La Garde fédérale

La Garde fédérale (du nom de Grande Fédération de la Troisième AG) est aussi surnommée Garde galactique, ou La Fédérale. Composée d'unités d'à peu près toutes les races de l'AG (mélangées ou non selon les sensibilités des unes et des autres), c'est une armée qui remplit aussi des tâches de police (un peu comme notre gendarmerie) quand la nature des crimes ou l'aire d'évolution des criminels dépasse la zone d'autorité des polices de chaque membre de l'AG.
Elle dispose d'un armement impressionnant, qui peut s'additionner d'une partie de l'armée de chaque entité membre de l'AG, les Réserves fédérales.
La Douane est une branche de la Garde. Moins formaliste, et axée sur l'efficacité, elle n'hésite pas à faire concevoir ses nouveaux vaisseaux d'interception par le biais de concours de créateurs. Les jeunes génies de l'astronautique iront travailler pour le privé plus tard, quand ils auront perdu leur entrain initial...

La FRAG

La FRAG, ce sont les marines de l'AG, à grande échelle. Cette force d'intervention entretient des millions de vaisseaux, accumulation de plus de dix mille ans de machines militaires, qui sont stockés et cachés dans des recoins secrets de l'espace. Les Léviathans vastes comme des planètes, qui rayèrent des pans entiers de l'univers à la fin de la Première AG lors de la guerre Blanche et Bleue, font partie de cette armada inimaginable.
La FRAG est l'arme de dissuasion de l'AG. Lorsqu'elle entre en action, il n'est plus question de diplomatie ou d'atermoiement. L'espace autour de chaque planète visée se noircit d'engins de cauchemar, des traits d'énergie d'une implacable précision hérissent le ciel et nettoient les défenses de la planète, puis en quelques secondes, des millions de barges vomissent des myriades de guerriers effrayants et impitoyables. Seuls les gens terrés loin de toute arme ou système de défense ont une chance d'atteindre le statut rare de survivant.
Si le débarquement ne peut être mené, ou si la menace dépasse le cadre d'une planète, des mondes entiers peuvent être purement et simplement désintégrés.
Ce genre d'extrémité se produit heureusement rarement.
Pour qu'on n'oublie ni sa force, ni sa rapidité, ni ses méthodes, la FRAG est régulièrement envoyée sur des terrains ou conflits moins graves, où elle a l'occasion de perpétuer sa réputation.
Notons que l'orgueil de ses officiers réside dans la capacité à pacifier un continent en 34 mn, lorsque le plan d'opération en prévoyait 40...
La FRAG n'entre pas dans des subtilités comme « épargner des vies innocentes ». Sa devise serait plutôt « La fin justifie les moyens ».

Rapports entre les Megas et les forces de l'AG

La Garde fédérale

Les rares officiers de la Garde qui connaissent les Megas les jugent avec un rien de mépris et d'énervement, les considérant comme des pistonnés qui se croient tout permis, et semblent disposer du matériel que eux, justement, réclament depuis des mois...
a l'inverse, quelques soldats de base, qui doivent d'être encore vivants à un groupe de Megas arrivés en dernier recours, comme la cavalerie, se chargent de leur faire une légende exagérée, quoique restreinte. Les Gardes ayant eu l'occasion de rencontrer des Megas ne sont pas légions.

La FRAG

Les grands chefs de la FRAG considèrent la Guilde des Megas comme une « force non négligeable qui peut un jour se retourner contre l'AG » et s'en méfient. Ils savent bien que les Megas agissent parfois à leur encontre, même indirectement. Mais ils se plient à l'autorité de l'AG, et ne sont pas du genre à monter des provocations pour discréditer la Guilde.
Les officiers de la FRAG sont informés de l'existence des Megas et de leurs possibilités de Transit et Transfert, et sont entraînés à résister au second (voir C3, Gérer la partie, Transfert, Hôte réfractaire).
Si un Mega fait son apparition lors d'une opération, ils l'intègrent immédiatement dans leur plan d'opération, comme : source de renseignement, guide, force d'appoint (non fiable), crétin à envoyer se faire tuer le premier pour économiser un (valeureux) homme de troupe. Parmi la troupe, justement, les Megas sont très mal vus. Qualifiés d'anarchistes, ils ont parfois eux l'indécence de sauver la mise d'unités FRAG qui, trop confiantes, s'étaient laissées piéger! (non que ce soit l'usage chez les Megas de voler au secours de la FRAG, mais en l'occurrence, l'échec des soldats aurait signifié des conséquences dramatiques pour toute une population...). ▲

D3. Les systèmes extérieurs...

Notre tour d'horizon des planètes et systèmes étant vu au travers du regard de l'Assemblée galactique, nous suivons sa logique, qui met d'un côté ceux qui sont adhérents de l'Ag, de l'autre ceux qui ne le sont pas, qu'on nomme les Extérieurs. Notre Terre est donc une « Extérieure » qui s'ignore...

Repérer les agents de l'AG

L'entraînement des Megas comporte quelques leçons sur la façon de repérer les agents de l'AG (souvent des écosophes) en mission sur les planètes « éprouvette », dont fait partie la Terre.
Ceux-ci se trahissent en général par de petits gestes typiques en vigueur sur les planètes médiates. Les Megas ayant justement tendance à traîner sur des planètes interdites, il vaut mieux éviter d'éveiller les soupçons d'un agent de l'AG !

L'AG et les Extérieurs

Les systèmes extérieurs sont censés assumer leur autonomie, et assurer leur défense.
En pratique, quand un système appartenant à l'AG agresse un Extérieur ou lui pose problème, l'AG intervient auprès de son adhérent turbulent, et parfois le sanctionne.
A l'inverse, si un Extérieur agresse un système de l'AG, celui-ci peut compter sur l'intervention des médiates ou de la FRAG si nécessaire.
Par contre l'AG ne se mêle absolument pas des conflits entre Extérieurs, hormis pour protéger l'accès aux planètes « e n développement ».

Planètes perdues

Sur certaines planètes de la Frange, l'atterrissage d'un vaisseau ne survient que par accident, une fois tous les deux ou trois siècles. Dans ces conditions, une planète peut très bien ne pas figurer sur les cartes, ou, cas le plus fréquent, être mentionnée comme portant la vie mais inhabitée, alors qu'elle abrite plusieurs groupes ayant déjà un petit degré de civilisation. Les visiteurs étant rarement équipés pour la prospection et ayant d'autres chats à fouetter, un groupe d'indigènes, surtout s'il n'occupe qu'une minuscule région, peut rester ignoré durant des siècles. (Voir aussi la note « Contact : planètes non balisées »). Il est bien vu (avantages divers) de faire un rapport sur ce type de rencontre à un bureau de l'AG

Planètes cachées

Dans une organisation aussi vaste et disparate que la Grande Fédération, les machinations les plus diverses vont bon train. Mais non sans causer de remous. Parfois, les intriguants arrivent à gagner à leur cause un médiate, ou un haut-technicien occupant une place qui les intéresse, et obtiennnent qu'une planète ou un système soit rayé des fichiers, afin d'y installer des bases ou des usines d'armement. Inutile de préciser que l'AG n'apprécie guère et que les sanctions prévues sont lourdes.

...indépendants isolés

Bien que la majorité des systèmes et des civilisations connus fassent partie de l'AG ou entretiennent des relations avec elle, il existe des pans entiers de l'univers où elle n'a aucune autorité.

Autarcistes

Les systèmes ou planètes autarciques refusent catégoriquement tout contact avec l'extérieur. Les raisons peuvent être philosophiques ou religieuses, ou dictées par la paranoïa des peuples ou de leurs chefs envers tout ce qui vient des étoiles. Même en cas de détresse, il est déconseillé de s'y poser. Mieux vaut mourir tranquillement dans le bon vieil espace intersidéral...

Poisseux

Malgré une bonne volonté de part et d'autre, ces systèmes n'ont jamais réussi à entrer dans l'AG sans y semer aussitôt la plus terrible zizanie.
Même si cela choque certains médiates, leur candidature est ainsi reportée aux calendes.

Empires snobs

Les Snobs estiment que leur système fonctionne bien mieux tout seul qu'il ne le ferait au sein de l'AG, et rejettent avec dédain toute proposition. Cette optique est parfois vraie, comme dans le cas des très apathiques Blovobids de Serphis V. D'autres fois, elle n'est partagée que par un despote bouffi d'orgueil et de friandises, et par ses ministres, régnant sur un océan de miséreux. Là aussi, l'atterrissage est dangereux, car les autorités n'ont aucune envie que leur peuple ait des contacts avec des spaciens susceptibles de leur souffler des idées d'assiette pleine, de liberté, bref de révolte...

Systèmes égocentriques

Aux yeux (ou autres capteurs) des chefs de guerre kheojjs, l'AG n'est qu'un gros hippopotame s'ébrouant là-bas dans le marais. Tant qu'il ne fait pas mine de venir nous déranger, inutile de s'occuper de lui. Nous avons autres choses à penser, avec la dernière trahison du cousin Zwok qui s'est allié à la famille des Kwewk !
Des empires de taille moyenne sont ainsi pris dans des guerres parfois millénaires qui les obnubilent. L'AG ne cherche pas trop à les intégrer, ni ,même à entretenir trop de contacts, en dehors d'un minimum diplomatique lorsque c'est possible.
Un autre cas de planète égocentrique est celui de Misoritra, une Extérieure très orwelienne, qui depuis des décennies entretient une véritable religion de conformité à un modèle (d'individu et de comportement) et de rejet de tout le reste. Les non conformes sont détruits, les récalcitrants exterminés, et les conformes sommés de procréer pour compenser (le clonage y étant par ailleurs considéré comme non conforme). Les experts de l'AG estiment que d'ici un petit siècle, la planète sera déserte et les médiates sont très partagés sur l'attitude à tenir face à cette autodestruction.

... indépendants associés à l'AG

Surtout situés sur la Frange, loin des routes fréquentées par les vaisseaux de la Grande Fédération, des planètes ou associations de planètes préfèrent conserver leur indépendance. Il s'agit fréquemment de mondes peu habités, où la vie politique est restreinte, et où les habitants s'intéressent peu au reste de l'espace.
Trop lointains pour devenir des proies intéressantes aux yeux des grosses compagnies, ils ne craignent pas de grand danger de bouleversement. Tout au plus commercent-ils avec des négociants peu ambitieux qui eux-mêmes préfèrent fuir la lutte commerciale intense des systèmes du centre.
Ce sont aussi de bons clients peu regardants pour les marchandises douteuses des pirates et des contrebandiers. Et c'est le plus souvent pour cette raison qu'ils reçoivent (avec flegme) la visite de la Garde galactique. Là se limitent leur rapports avec L'AG.
On y trouve trois catégories :

Indigène

Berceau des civilisations qu'elle porte, leur population s'est stabilisée depuis longtemps. On y trouve des spaciens, mais avec le statut d'immigré, d'étranger.

Colonisée

Planètes où les zones vivables sont limitées, ou dont l'intérêt est restreint. Les villages sont en petit nombre, et rarement des centres culturels. Des continents entiers restent sauvages.

Exploitée

On y mène une vie de kolkhoze ou de kibboutz dans quelques centres d'exploitation (souvent minier, mais aussi forestier, ou de culture d'un végétal incultivable ailleurs). Un centre abandonné pour cause d'épuisement de la matière exploitée peut reprendre vie lorsque d'autres matériaux deviennent rentables. Selon les cas, on y croise une faune contradictoire de pionniers, d'explorateurs, de paramilitaires, d'arrivistes, de loosers et de misanthropes.

Sauvages

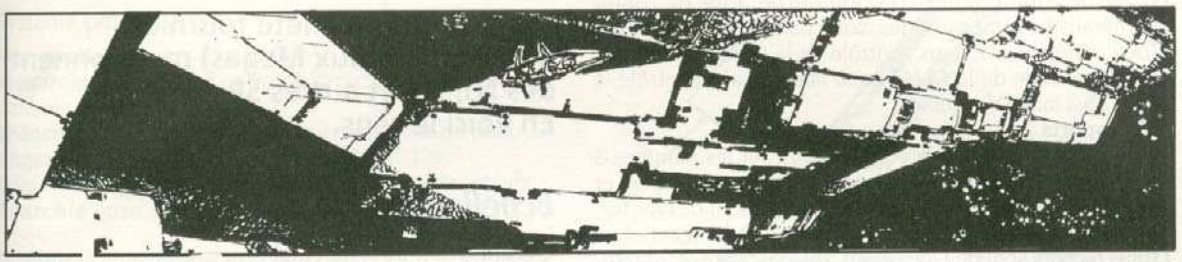
Habitées par des peuples primitifs, peu nombreux, elles hébergent parfois un petit centre d'observation, installé par des chercheurs ou des universitaires, de l'AG ou des Extérieurs, toujours à la recherche d'indices sur l'origine des races de l'univers.

...«en développement »

Peu ou pas du tout visitées lors des deux premières AG, plusieurs dizaines de planètes porteuses de civilisations ont reçu (à leur insu) le statut de « système Extérieur en développement constant », ce qu'en langage courant on surnomme « éprouvettes » ou « bocal ».
L'AG les a prises sous sa protection, en principe par pur altruisme, en fait en espérant préserver des peuples à fort esprit pionnier, que l'on pourrait sortir de sa manche comme un joker comme « nouveau concurent » si la Grande Fédération menaçait de mourir de démotivation, comme lors de l'Hiver des Etoiles.
Tout contact est strictement interdit avec ces planètes, et seuls quelques rarissimes agents de l'AG y vont en observation.
Des patrouilleurs de l'AG (à ne pas confondre avec le métier de patrouilleur chez les Megas) en surveillent l'approche ; ils sont en général efficaces, quoique le budget alloué à cette mission soit calculé au plus juste, et donc que leur matériel se soit parfois révélé insuffisant pour empêcher toute infiltration, notamment de contrebandiers malins...

D4. Profil d'une planète

Avant d'approcher une planète, l'astropilote pense en général à consulter l'ordinateur de bord pour en avoir la fiche signalétique. Avec parfois un frisson d'angoisse en voyant que la date de la dernière mise à jour remonte à l'époque où il jouait aux billes...



Les voyageurs de l'espace doivent être prudents lorsqu'ils abordent une planète qu'ils ne connaissent pas. Une bévue, le non-respect d'un couloir balisé, l'atterrissage en zone interdite sont autant de pièges qui peuvent coûter la perte du vaisseau ou des années de captivité.

Les petits vaisseaux ne disposant pas de la propulsion triche-lumière (ou d'un pilote sachant s'y repérer) voyagent alors entre systèmes éloignés à bord d'un « ferry » intergalactique, d'où ils s'éjectent à l'escale (qui a toujours lieu en orbite).

Au cours de leurs missions les Megas seront envoyés parfois dans des univers parallèles, mais aussi souvent sur des planètes de notre univers. Et même s'ils y vont par des chemins personnels et plus rapides que les plus rapides vaisseaux triche-lumière, il est tout de même bon qu'ils connaissent les critères de description de planète utilisés par les astronavigateurs et les écosophes. Car une chose qui surprend toute sa vie le voyageur spatial le plus frénétique, c'est le contraste entre les mondes les plus évolués à leur apogée et les planètes les plus primitives, ainsi que la richesse de la palette des civilisations entre les deux extrêmes.

Les planètes sont caractérisées par toutes sortes de facteurs, dont seule une partie intéresse les Megas. Lors des départs en mission, les caractéristiques des planètes qu'il est prévu de visiter sont données aux Megas en unités terriennes :

Détail des critères

Gravité : elle est exprimée en G par rapport à la gravité terrestre, qui vaut donc 1G. Si vous pesez 60 kg sur Terre, vous en pèserez 90 sur une planète à 1,5 G, et seulement 10 sur la Lune, à 1/6 G. Attention, l'inertie reste constante.

Taille : diamètre de la planète (ou longueur maxi pour les gros astéroïdes aménagés).

Fréquence de rotation : durée d'une journée complète en heures terrestres.

Fréquence de rotation solaire : durée de l'année en jours locaux.

Inclinaison sur l'axe : plus l'axe est incliné, plus une zone connaît de saisons tranchées froides et chaudes.

Atmosphère : l'atmosphère est décrite par analogie avec les conditions idéales pour certaines ethnies, ou par analyse complète des gaz. Sans atmosphère, la planète n'est couverte que de cailloux, éventuellement de glace. Sur les planètes éloignées de toute étoile, donc sans chaleur, attention aux plaques d'hydrogène solidifié, qui entrent en ébullition au moindre contact d'un scaphandre.

S'il y a atmosphère, la planète sera plus ou moine couverte de nuages. Atmosphère ne veut pas forcément dire respirable : les vents de méthane à 700 km/h sont décommandés pour les bronches. Enfin, même si l'air est respirable, de petites différences peuvent avoir des conséquences : trop d'oxygène énerve ou rend euphorique ; trop de gaz carbonique cause des maux de tête, des vomissements.

Epaisseur de l'atmosphère : utile à connaître si elle est opaque ou violemment agitée, ou si elle ne dépasse pas quelques centaines de mètres d'altitude.

Plage de températures : donnée en degrés, pour trois zones : polaire, médiane, équatoriale ; pour trois saisons (hiver, équinoxes, été) ; et pour les périodes diurnes et nocturnes.

Plage de vitesses des vents : donnée en km/h, valeur en surface des vents moyens, des tempêtes violentes, des cyclones ; valeurs des vents d'altitude.

Types d'océans : nature du liquide, profondeur moyenne, profondeur maxi des fosses abyssales.

Parts d'océan et de terres émergées : en pourcentage de la surface de la planète (la plupart des vaisseaux sont capables de le détecter avec leurs sensors).

Présence de vie : indique la présence ou l'absence de quelque type d'organisme vivant que ce soit.

Présence de vie organisée :

- *Statut de la planète* : extérieure, rattachée, appartenant à un groupe de planètes, un empire.
- *Niveau d'accès* : planète ouverte, accès limité au spatioport unique, accès interdit sauf cas de détresse, accès strictement interdit.
- *Population totale* : le chiffre donne le total, toutes ethnies et éventuellement races confondues.
- *Parts sédentaires/nomades* : cette indication est parfois utile : il ne sert à rien de chercher les villes sur une planète ou 100 % de la population est nomade. Cet indicateur précise parfois les zones particulières de population : côtière, sous-marine, exclusivement en altitude, etc.
- *Niveau d'organisation sociale* : le niveau indiqué (voir chapitre D5) est le niveau maxi. Il peut y avoir deux niveaux

Codification planétaire

Il est assez indispensable d'avoir un astro dans le groupe (ou son nanordi personnel) pour comprendre un peu les indications données sur une planète. En effet, si les infos que peut donner le major qui confie la mission sont prédigérées pour des agents originaires de la Terre, celles qu'on obtient en général auprès des instances de l'AG sont assez cryptiques, pour plusieurs raisons :

- Les mathématiques de l'AG fonctionnent en base 12. C'est-à-dire qu'il y a douze chiffres avec le zéro. En spacien standard, la succession « 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 » s'écrit « 8, 9, Δ, ǂ, 10, 11, 12" ; et donc « 2Δ » signifie « deux douzaines et dix unités », c'est-à-dire 34.
- Les références de respirabilité des atmosphères sont données par rapport à des ethnies et races (en l'occurrence celles des premiers explorateurs de la Première AG) bien connues des bourlingueurs de l'espace et... des Megas ayant choisi *astro* ou *écosophe*. Pour les autres, savoir que l'atmosphère est idéale pour les Oovars, légèrement trop oxive pour les Doonts et pas assez acide pour les Shezarakes, n'avance pas à grand chose, du moins à rien de suffisamment précis pour s'engager sans risque !

Commentaires sur les cités notables

Des commentaires sur l'organisation et l'urbanisme des principales cités accompagnent parfois la fiche signalétique de la planète. Ils ne sont pas systématiques. Ce ne sont plus des valeurs chiffrées et des niveaux, mais des rapports qui auraient plus leur place dans un guide touristique, et résume les schémas d'organisation de grandes cités afin d'éviter au voyageur certaines bévues.

Protections. Les villes susceptibles d'être menacées sont souvent entourées d'une protection adaptée à la technologie ambiante, remparts, fortifications, champ de force, selon diverses dispositions : ville entièrement à l'intérieur des remparts ; quartiers riches et administratifs à l'intérieur, quartiers pauvres à l'extérieur ; ville construite autour d'une citadelle où se réfugier ; protection surtout destinée aux forces locales et à leurs véhicules (armée ou police) ; et enfin, protections successives : fossé, puis remparts, puis citadelle, puis forteresse.

Zones urbaines. La séparation en zones peut avoir plusieurs origines. L'histoire et le développement de la ville, la tradition ou un modèle imposé par l'Etat, les métiers, les industries, les ethnies, les classes sociales, etc. Voici quelques cas de figure :

- Quartiers réunissant certains métiers ou corporations ; tanneurs le long d'une rivière, quartier des marchands d'étoffe, des entrepôts...
- Vieux quartiers, quartiers modernes. Le vieux peut être au centre et le moderne rayonnant autour, ou le vieux sur une situation géographique ayant eu un sens dans le passé (hauteur défensive), et le moderne dans la vallée plus propice aux voies de communication.
- Quartiers riches, quartiers pauvres. Les pauvres sont proches des zones industrielles, des manufactures, docks, entrepôts, ou insalubres, rejetés à l'extérieur de la ville proprement dite, hors des remparts, ou vers d'anciens quartiers chics dégradés.

Les quartiers riches, résidentiels, sont situés soit à l'endroit offrant le décor le plus plaisant, soit autour d'édifices de haut prestige, actuel ou historique. Il existe en général un troisième pôle, lieu médiant de commerce ou lieu de rencontre à la mode, quartier nouveau...

- Quartiers « nationaux ». Soit en recherchant la proximité de parents, soit par une pression délibérée des autorités, des personnes de même ethnie, même langue, même religion, se regroupent parfois et constituent un quartier. Selon l'ambiance de la société, il peut s'agir d'une simple coloration locale ou bien de véritables ghettos, mini-pays dont les limites ressemblent à des frontières.
- Quartiers administratifs. En général proches des édifices abritant les autorités de la ville. Souvent déserts le soir et peu accueillants, sauf lorsqu'il s'agit aussi de bâtiments historiques.

Ville sans urbanisme. Partie d'un village, la ville s'est développée bout par bout. Aucune logique dans l'agencement des rues, les ruelles sont nombreuses et tordues. Les maisons enjambent les rues, qui ne sont parfois que (avec un pourcentage) lorsqu'une minorité est à un niveau, et le reste de la planète à un autre.

- *Types de gouvernement* : aux catégories précédentes se superposent divers types de gouvernement : monocratie, monarchie, théocratie, oligarchie, démocratie, anarchie, dictature, empire, fédération.
- *Niveau technologique* : on indique souvent deux NT différents : celui qui peut être réparé, et celui qui peut être fabriqué (en général un niveau au dessous).
- *Zones de paix et de crise* : les zones sont signalées avec des indications variables : zone calme, zone à attentat possible, zone de conflit imminent, à circulation périlleuse, zone de conflit limité, d'escarmouche, zone de conflit généralisé à armes lourdes, zone pacifiée sous contrôle de l'armée locale, sous contrôle de la Garde galactique, sous contrôle de la FRAG, zone laissée sans contrôle, à fort ou à faible danger.

Astroports

Les astroports orbitaux équipent surtout les planètes à trafic important. Ils sont séparés en zones passagers et zones de fret. Les plus anciens en service sont de type fermé (les vaisseaux entrent à l'intérieur de hangars). Les plus récents sont de type ouvert, l'atmosphère étant retenue par des écrans qui filtrent le rayonnement cosmique. Sur certains mondes très touristiques, l'astroport recèle de véritables parcs d'activité avec jardins et commerces.

- *Les astroports de surface* sont très divers : s'il existe un astroport orbital, une bonne partie de celui de surface est consacrée aux barges qui font la navette sol/espace.
- *Les astroports nationaux*, c'est-à-dire situés sur le territoire d'un Etat, sont soumis aux lois et règlements de cet Etat. Des astroports neutres existent parfois, soit sur des zones franches, soit dans des régions non rattachées à un état, en pleine mer par exemple.

Sur tous les astroports, hormis les plus petits, une zone est réservée aux appareils de la Garde galactique.

- *Capacité d'accueil* : ce critère indique le « type » maximum (qui correspond à la taille) des vaisseaux que l'astroport est capable d'accueillir, et le nombre de places disponibles au sol pour chaque type.
- *Capacité de logistique* : les réparations et modifications que l'astroport peut fournir sont en général en accord avec le type de vaisseaux qu'il accueille ; le plus important est souvent de savoir s'il dispose de moyens pour les triche-lumière ou non, s'il dispose de moteurs de rechange, ou s'il se contente de retaper avec des pièces d'occasion. De la capacité logistique dépend aussi la rapidité des opérations.

OS, NT, SP...

Les fiches de planète fournies aux astro (et aux Megas) mentionnent des NT, OS et autres SP. En voici le sens.

Echelles de valeurs

Organisation Sociale (OS)

OS 0 : Groupe d'individus, vie sauvage. Pas de hiérarchie, sauf parfois l'influence d'un individu charismatique.
OS 1 : Tribu. Petits groupes organisés et solidaires. Les fonctions principales sont tenues par des individus ou groupes : sorcier, prêtre, sage-femme, conseil des sages, chasseurs, etc.
OS 2 : Village fixé, culture. On voit apparaître les notions d'administration, de projets à long terme, de métiers.
OS 3 : Province. Une province réunit plusieurs villes, en général parlant le même dialecte. Elle possède administration, armée et parfois colonie.
OS 4 : Pays, royaume, union de provinces, fédération d'Etats... C'est la palette des Etats de notre Terre actuelle.
OS 5 : Union de la totalité des Etats, gouvernement planétaire.
OS 6 : Fédération de planètes, empire galactique.

Niveau Techno (NT)

NT 0 : Age préhistorique. Pas de métal, quelques objets en os, pierre, coquillage.
NT 1 : Age prototechnique. Bronze ou fer, premières techniques (moulin, métier à tisser, clepsydre, etc.). Antiquité ou Moyen-Age.
NT 2 : Age des lumières. Découvertes scientifiques « de base », énergie artificielle (vapeur, premières piles électriques), mécanique de précision (horlogerie, instruments de mesure précis), armes à feu.
NT 3 : Age industriel. Véhicules à moteur, début d'électronique (à lampe), télégraphe, radio, objets en série.
NT 4 : Age interplanétaire. La technique permet d'explorer les planètes du système. Micro-électronique, radar, atome, laser.
NT 5 : Age interstellaire. Cryogénisation, clonage, véhicule antigravité, androïde.
NT 6 : Age intergalactique. Triche-lumière (triche-radio), transmetteurs de matière.

Habitations (exemples)

	NT1 *antiquité*	NT2 *moyen âge*	NT3 *proto-industriel*	NT4 *industriel*	NT5 *galactique*
Pauvre	rien, pièce commune d'une ferme ou des dépendances d'un château ou en ville basse.		maison de fonction 1 chambre	studio, foyer logt de fonction hôtel	cabine-hôtel conapt de fonction mobil-home
Aisé	ferme, maison 2 pièces en ville	ferme fortifiée 3 pièces en ville	pavillon 3 pièces	appt 2 à 5 pièces pavillon	conapt 2 pièces bungalow cabine astronef
Riche	grande maison + jardin terres	ferme-château + terres hôtel particulier	grand pavillon manoir hôtel particulier 5 à 10 pièces	grand pavillon manoir hôtel particulier 5 à 10 pièces	conapt 3 à 6 pièces bungalow castel
Dirigeant	palais, jardin + dépendances terres ou parc	château palais dépendances terres ou parc	idem + résidence de la fonction	propriétés diverses + résidence de la fonction	idem + résidence de la fonction

Système politique (SP)

Monocratie : pouvoir d'un chef.
Monarchie : pouvoir d'un roi, à caractère divin ou non, symbole du groupe.
Théocratie : pouvoir des prêtres au nom d'une divinité.
Oligarchie : pouvoir d'une ou plusieurs familles.
Démocratie : pouvoir du peuple ou de ses représentants.
Anarchie : pas de gouvernement, consultations réciproques.
Dictature : pouvoir absolu et autoritaire, d'un individu ou d'un groupe.
Empire : gouvernement d'un territoire étendant son autorité à d'autres territoires.
Fédération : autorité, sur un ensemble de territoires, de représentants de ces territoires.

Conséquences pratiques

Déplacements et habitat

Selon le niveau de civilisation de la planète, la façon de vivre des individus est fort différente. Ceci ressort beaucoup dans deux domaines : leur façon de se loger, et leur pouvoir de voyager.
Rappelons que dans la Troisième AG, la plupart des gens restent toute leur vie sur leur planète d'origine, ne faisant que quelques excursions touristiques de temps en temps. Les voyageurs stellaires, qu'on nomme les *spaciens*, sont en général poussés par une motivation qui sort déjà un peu du commun : commerce interstellaire, besoin de changer d'air après quelque bêtise, goût de l'aventure, nostalgie des voyages chez d'anciens gardes galactiques, etc.
Et même dans un univers sillonné par les triche-lumière, dans des régions, pourtant ouvertes au commerce intergalactique, on trouve des autochtones incapables de vous renseigner sur une zone de plus de 100 km de rayon.
Sur les planètes « extérieures » ou « isolées », les gens bougent parfois à peine de leur village.
Vous trouverez ci-contre deux petits tableaux donnant une idée des possibilités de confort et de voyage selon les types de développement.

Rôle de chacun dans la grande mécanique

Bien que cela ne soit pas crié sur les toits, beaucoup de lois de l'AG, certaines formes d'aide au voyage pour les défavorisés et une partie des concours commerciaux visent à faire d'individus divers des vedettes, éphémères ou durables, dans lesquelles chacun peut se reconnaître, ou qui stimulent le rêve...
Musique, théâtre, architecture, sports, exploration, sont autant de sujets dont on magnifie les héros au travers d'émissions, mais aussi de grands rassemblements de foule ou d'expositions grandioses. Notons parmi ces disciplines l'engouement pour l'archéologie : un intérêt assez spontané et universel des populations pour l'histoire des deux AG précédentes et leur coins d'ombre, ainsi que pour « l'avant-première » AG et ses mystères : comment l'ethnie talsanit s'est-elle donc répandue dans le cosmos avant les premières explorations de la Première AG.

Charisme irrationnel

Tous les facteurs cités plus haut s'additionnent pour donner à un monde (ou une ville) une atmosphère indéfinissable qui la rendra attrayante pour certaines catégories de voyageurs. Ainsi, parmi toutes les planètes à vocation commerciale, celle qui propose les meilleures auberges attirera les marchands bons vivants, tandis que la moins organisée sera le havre des escrocs, même si son confort laisse à désirer. Une planète invivable, mais située à mi-distance de cinq ou six planètes minières sera le rendez-vous des mineurs de la galaxie et le siège de plusieurs grosses compagnies, abritées dans des villes souterraines qui vous sembleront peut-être étouffantes, mais que les mineurs trouveront rassurantes.
Vous trouverez dans le chapitre D7 une petite liste des lieux les plus courus de l'AG.

d'étroits boyaux ou même un cheval ne passe pas. Sans guide, on s'y perd à coup sûr.
Ville urbanisée. Dessinée à l'équerre ou au « pistolet », les quartiers y sont créés du néant, en espérant que la vie voudra bien s'installer aux endroits prévus. On y trouve beaucoup de coins morts, projets avortés ou abandonnés laissant des terrains vagues, dessous de voies routières. Les zones vivantes regroupent commerces et distractions, le reste étant plus ou moins désert sauf aux heures de pointe.
Villes enterrées. Pour se protéger d'une menace, ou simplement de conditions climatiques extrêmes, les villes s'enterrent comme de gigantesques tours inversées, faites de multiples niveaux, ayant peu ou pas du tout de contact avec l'extérieur. Circulant dans des couloirs, les véhicules y sont électriques ou équivalents. Tapis roulants et ascenseurs pullulent. L'éclairage artificiel règne et l'aération est vitale. On y trouve des parcs artificiels, des quartiers de sans-abri réfugiés dans les couloirs de service.
Souterrains. Egouts, communications — secrètes ou non — entre bâtisses, cavernes naturelles ou failles, anciennes carrières, rivières et canaux souterrains, tuyauteries variées, catacombes, tunnels de contrebandiers, chemin de fer, parkings, caves, entrepôts, cryptes d'édifices religieux, oubliettes, vestiges de civilisations passées... le sous-sol d'une ville est en général un vrai gruyère. Des grilles, des murs, des éboulements y sont autant d'obstacles. On peut y faire de mauvaises rencontres : truands ou sociétés secrètes, rats ou autres bestioles de taille effrayante.

Déplacements journaliers et voyages (exemples)

	NT1 *antiquité*	NT2 *moyen âge*	NT3 *proto-industriel*	NT4 *industriel*	NT5 *galactique*
Pauvre	(rare) à pied (20km/jour)	(rare) à pied,âne cale de bateau	âne malle-poste	autocar train (voiture?)	navette orbitale
Aisé	mule	cheval (40km/jour) navire	malle-poste calèche train paquebot	train voiture	glisseur antigrav navette orbitale
Riche	cheval char traîneau	cheval carrosse navire (cabine)	calèche (début de l'auto)	train voiture (chauffeur) avion	glisseur Jet hyper-sonique astronef
Dirigeant	cheval char palanquin	carrosse	calèche paquebot (suite)	voiture (chauffeur +escorte) avion (privè)	glisseur blindé hyperjet astronef (privé)

D5. Civilisations

Les races les plus répandues

Des Megas d'outre-espace

Les Megas terriens sont toujours surpris par leur première rencontre, sur les bases d'entrainement, avec d'autres Mega s d'origine talsanite.

Les Wotans viennent du système du même nom. L'attraction terrible de leur planète les rend massifs, trapus. Sur des mondes moins denses, ils sont capables de bonds prodigieux!

Les Olgrines viennent d'un cadre radicalement opposée: un monde peu dense, où leur civilisation s'est développée dans les arbres qui aujourd'hui encore couvrent la totalité des continents.

Les Ilmaniens, télépathes entre eux, doivent s'entrainer à parler en société, car la parole est absente d'Ilmane. Leur planète est un désert de coraux anciens et asséchés, et leur culture un constant brassage d'idées hermétiques aux non-Ilmaniens.

Malgré une recherche active, les traces vraiment anciennes de l'origine des diverses races du cosmos restent fragmentaires. Pour chacune, des chaînons manquants entravent une description exhaustive de l'évolution, et l'interfécondité de plusieurs races nées sur des planètes situées aux quatre coins des galaxies laisse à penser que des transferts de population ont été effectués en des temps immémoriaux. Par qui ? Par les races concernées elles-mêmes, qui auraient atteint des capacités suffisantes de voyage dans l'espace pour ensuite revenir à l'état primitif ? Par l'une des races actuelles qui aurait manipulé d'autres espèces « en devenir » (et dans quel but ?), puis en aurait oublié et perdu toute trace ? Par une race encore plus ancienne et qu'on ne rencontrerait jamais, soit qu'elle sache rester à l'écart, soit qu'elle ait disparu ? Le mystère demeure entier.
Voici un aperçu des ethnies les plus répandues dans l'espace, ainsi que d'autres que l'on rencontre moins souvent, en général parce que leur cycle reproducteur fait intervenir un facteur (nourriture, conditions...) qu'il ne leur a pas été possible de reproduire hors de leur planète-mère, limitant ainsi leur expansion.

Humanoïdes

• Type talsanit

Les Megas originaires de la Terre sont souvent confondus avec une ethnie fort répandue dans l'univers : les Talsanits. Les Talsanits présentent en effet toutes les variantes terriennes, y compris les pygmées, avec en plus certains métissages qui n'existent pas sur notre vieille planète.
D'autres branches peuvent être aussi apparentées au type talsanit :
— Une ethnie ondine, les Soulimps, aux membres palmés et au métabolisme proche du dauphin,
— Les peuples originaires de Wotan, d'Olgrine, de Vilna et d'Ilmane,
— Les Simriss, à la peau épaisse et grumeleuse, laissent peu passer leurs émotions sur leurs visages lisses, à peine percés de deux yeux minuscules et d'une bouche coupée au rasoir ; ce qui explique peut-être leur nombre important au sein de divers conseils galactiques malgré une piètre réputation en matière d'organisation et d'analyse, et un caractère peu « humain ».
Enfin n'oublions pas les Oovars, à l'aspect d'éternels enfants chétifs, mais fort malins.
La plupart de ces ethnies sont interfécondes, mais les métis sont parfois stériles. Parfois aussi, ils sont un compromis entre leurs parents ; d'autres fois, au contraire ils ressemblent tout à fait à l'un et pas à l'autre.

• Type ganymédien

Les Ganymédiens ont une morphologie et une ossature de type terrien, mais un métabolisme plus proche de celui des reptiles, une peau couverte d'écailles, ainsi qu'un mode de reproduction ovipare. Il semble que dans les unions de types ganymédiens différents, l'ethnie réellement originaire de Ganymède soit dominante. Aussi tous les « métis » ont-ils la même silhouette que le Ganymédien type. On ne rencontre d'ethnies dissemblables que sur leur planète d'origine (le plus souvent des différences de taille, de forme de tête, avec parfois la présence de collerettes membraneuses, ou de crêtes dorsales). Il existe même une ethnie volante, très primitive et arboricole. Citons quand même les Sokhanns, au visage encore plus « terrien » que les Ganymédiens, les Tzexz, sortes de varans bipèdes, massifs et épineux, de basse intelligence, et les Ptrax, aux bras chétifs (disons même atrophiés), aux pattes massives, au corps serpentin, mais à la bouche très mobile et à la langue préhensile (taille moyenne : 2,50 m).

• Type kheojj

Très rares, mais importants, sont les Kheojjs d'Azzmehoudh. Les Kheojjs, bien que vaguement humanoïdes, semblent suivre des lois d'hérédité différentes : les individus y sont parfois lisses comme des savonnettes, parfois poilus comme des balais-brosses. Deux frères peuvent mesurer l'un 3 m et l'autre 40 cm, avec des couleurs de peau toujours sombres mais variant du bleu au carmin, au marron, au vert. Certains ont une courte queue, d'autres une paire de bras courts de part et d'autre du cou. Les Kheojjs détestent les objets technologiques, mais font exception pour les armes de tir, car ils sont en guerre perpétuelle entre familles, tribus, et même entre planètes. Car s'ils refusent de s'intéresser aux machines dès qu'elles dépassent le niveau de la catapulte, ils ont appris, dès l'arrivée des explorateurs de la Première AG, à asservir les Humains et à les forcer à fabriquer et faire fonctionner ces machines pour eux. Ils possèdent donc un arsenal impressionnant, accumulation des milliers d'années d'armement, épine dans le pied de l'AG qui espère que les Kheojjs continueront longtemps à se battre entre eux dans leur coin de l'espace, comme ils l'ont toujours fait.
Les Kheojjs d'Azzmehoudh sont les plus humains de cette race, probablement par métissage avec leurs anciens esclaves talsanits, et beaucoup préfèrent quitter leur pla-

Qui sont ces gens qui peuplent le cosmos? Que font-ils, où vont-ils? Avant de s'embarquer vers des destinations exotiques, le Mega avisé doit connaitre quelques aspects de la vie des habitants de l'AG, au moins dans les grandes lignes.

nète menacée pour s'intégrer à l'AG. Mais ils y sont souvent considérés comme des espions... La plupart tiennent des fermes isolées.

•Autres types

Il faut signaler les Hommes-chats de Voishoam, au fin pelage doré, plus sombre aux extrémités des membres, comme les chats siamois ; les Go-Oszs, dont la bouche (et non le nez) est une sorte de trompe à la façon des fourmiliers ; et la tribu des Oghs, sur Palchine 3, individus massifs à la peau fripée comme du papier mâché, suintant sans cesse une huile odorante qui a fait leur réputation dans tout le cosmos.

Les Zurux, sortes de néandertaliens à la bouche garnie de crocs impressionnants, ont appris après des siècles de guérilla contre tout ce qui leur paraissait civilisé, à maîtriser leurs instincts bagarreurs à leur grand profit. Ils se sont révélés excellents en affaires, jouant de leur physique pour paraître d'abord crétins, puis très menaçants.

Les Ykos-Ell-Ylphotts sont les jokers de l'espace. Hyper individualiste, le jeune Ykos est élevé par celui de ses parents qui, à sa naissance, a remporté un combat singulier au premier sang. Quand il est arrivé à l'âge pubère, son éducateur lui achète un petit vaisseau individuel, et l'envoie dans l'espace. Voilà bien le seul lien qui unisse deux Ykos. L'Ykos passe ensuite sa vie à croiser seul dans l'espace, à observer les galaxies et les planètes, du ciel ou de la terre. Il vit de chasse, braconne (ou pirate parfois) pour payer la maintenance de son vaisseau et de son équipement. Il lui arrive de secourir des explorateurs en détresse, mais aussi parfois de les manger... L'Ykos-Ell-Ylphott est doté d'un corps reptilien, surmonté d'un tête énorme, à l'ossature tarabiscotée et couverte d'une peau très fine, que l'on prend parfois pour un casque.

Insectoïdes

Les insectoïdes possèdent quelques traits en commun : une résistance supérieure à celle des humanoïdes aux différences de température et aux atmosphères toxiques ou radioactives. Ils sont par contre sensibles aux variations de pression, et leurs membres sont souvent fragiles. Ils peuvent communiquer par vibrations aiguës ou par contact des antennes qu'ils portent d'envergures très variées. Certains arrivent à « parler » des langages humanoïdes en mêlant les vibrations de leur membrane externe à des grincements et chuintements de bouche. La rigidité de leur mode de pensée leur a valu dans le passé de terribles défaites militaires lors de conflits avec d'autres races, et ils se contentent aujourd'hui d'affrontements internes entre clans et familles.

•Type berkagh

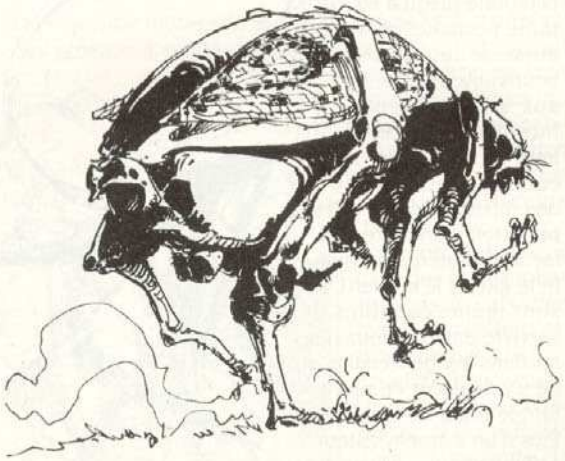
Proches de la mante religieuse, les Berkaghs ont deux pattes et quatre bras finis par trois doigts dont un « pouce », avec en plus deux petites pinces autour de la « bouche ». Intelligents, calculateurs, peu enclins aux sentiments (quoique...), ils sont individualistes, mais savent se regrouper par nécessité, sauf lorsque qu'une rixe éclate, souvent pour une question d'orgueil ou de protocole (leurs tenues vestimentaires suivent des codes très précis). Il en existe aussi de « sympathiques », surtout individuellement. C'est le type insectoïde de loin le plus fréquent dans l'univers.

•Type ashvalunn

Filiforme et doté d'un abdomen court, un Ashvalunn habillé en humanoïde peut donner l'illusion d'une silhouette humaine. Ses quatre bras soudés par paire ressemblent à deux bras, seules les pincettes étant indépendantes et très habiles. La tête est fine et le regard opalin, fascinant. Les pattes postérieures peu épaisses s'articulent comme des jambes humaines, seuls les longs pieds annelés n'offrent aucune équivoque. Sa démarche est dandinante et souple, et peut faire illusion, mais pas sa course, semblable à un « trot sauté ». Les Ashvalunns font d'excellents pilotes de machines.

•Type kaugadr

Dotés de quatre bras et de deux puissantes pattes, les Kaugadrs ne se déplacent que par bonds de 3 m ou par reptation sur leurs six membres. Chaque bras n'est muni



que de deux griffes. Patauds mais costauds, d'une intelligence en général faible, ils servent souvent de main d'œuvre pour les travaux durs. Selon les ethnies, ils peuvent s'aider de leurs ailes pour se déplacer, voire voler sur quelques dizaines de mètres. Leur tête, directement sur le thorax, est peu mobile. Leur civilisation d'origine est restée très rustre, et ceux qui vivent dans l'espace sont assez mal vus s'ils reviennent sur leur planète-mère Kaugadrardh.

•Type xza

Bien que les Xzas constituent un peuple administrativement reconnu, avec son langage et sa culture, les autres races n'y voient que des bêtes de somme semi-intelligentes. Leur langage est rudimentaire, et ils sont facilement payés (« appâtés ») avec du simple suc de Ian'rl, une fleur originaire de leur planète. Petits (environ 80 cm), semblables à des blattes aux jolies couleurs, les Xzas vivent en colonies, et servent de gardiens, de transports volant (1 Xza porte environ 30 kg sur des kilomètres), ou pour des opérations d'attaque de harcèlement.

D'autres races

Ne voyageant pas dans l'espace, des milliers d'autres races peuplent parfois une seule planète de l'AG, parfois même juste une toute petite région. Bien évidemment, les compagnies commerciales tendent à constituer des dossiers prouvant qu'il ne s'agit là que d'animaux dotés d'une vague organisation sociale, tandis que le ministère des Races et Civilisations homologue parfois comme « race supérieure intelligente nécessitant protection et isolement » des cas limites, pour les protéger de la rapacité commerciale. Dans bien des cas, des colonies humanoïdes cohabitent depuis l'ère de la Seconde AG avec des peuples indigènes, soit en symbiose, le plus souvent en un statu quo où chacun reste sur un territoire défini en ignorant son voisin.

Ainsi sur Vayani III, des Humains vivent en surface, tandis que **les Trods** (singes-bouledogues au poil huileux et noir) ont une civilisation de type médiéval dans les milliers de galeries naturelles et artificielles de la planète. La présence d'individus d'un groupe sur le domaine de l'autre est très réglementée mais advient parfois pour résoudre des problèmes pratiques (inondations, gros travaux, etc.). On rencontre aussi dans le vaste univers des êtres pensants totalement étrangers, comme les Blantômes ou les Spores.

Les Blantômes, silhouettes flottantes, blanches et dansantes, qui se réunissent en groupes, accompagnent parfois durant des jours ou des semaines des groupes de voyageurs. Presque invisibles le jour, ils sont vaguement luminescents la nuit. Il est apparemment impossible de les empêcher de monter à bord des vaisseaux qu'ils utilisent en clandestins pour aller d'une planète à l'autre. Bien que déconcertante, leur présence est plutôt bienveillante, et il peut leur arriver d'attirer l'attention des secours sur un groupe accidenté.

Les Spores, gros ballons flottants, savent exploser en libérant des millions de germes, qui à leur tour peuvent, s'il existe un tant soit peu d'humidité à base d'eau ou d'ammoniac, donner instantanément une forêt de moisissures géantes et voraces de tout matériau. Les Spores ont de cette façon flotté des mois autour d'une base minière en construction sur Cygnus/Olégion VI ; puis, le jour de l'inauguration, ont détruit soudain les équipements de défense, puis ceux de sécurité, et ont enfin attaqué le réacteur central. L'affaire fit huit mille morts. Les Spores semblent pouvoir apparaître où elles veulent, et ceci explique pourquoi certaines planètes idylliques ou riches en minerais restent à ce jour inexploitées. Si vous les rencontrez, laissez-les simplement en paix. Et si elles semblent s'attacher à vos pas, prenez le premier engin disponible et quittez la planète !

Les Tricheurs. Sous ce terme, les astronavigateurs regroupent diverses entités au comportement apparemment intelligent et volontaire, que l'on rencontre parfois dans le plan où voyagent les vaisseaux triche-lumière.

Les droits universels

L'introduction de ces textes est relativement récente, et fut obtenue par un médiate pugnace, originaire d'une planète extérieure en développement, et nommé Philibert de Francheville. Depuis, les hauts-médiates essayent de le respecter et le faire respecter, avec quelques difficultés parfois.

Article I

Les êtres de la Galaxie, à base carbone, ammoniaque ou autres; à fonctionnement biologique ou ou bio-ionique, naissent ou se clonent et demeurent jusqu'à leur dysfonctionnement final, libres et égaux en droits; les distinctions sociales ne peuvent être fondées que sur l'utilité commune.

Article II

Le but de toute association politique de la Galaxie est la conservation des droits naturels et imprescriptibles de tous les représentants des espèces naturelles ou synthétiques : ces droits sont la liberté, la propriété, la sûreté et la résistance à l'oppression.

Article III

Le principe de toute souveraineté réside essentiellement dans les gouvernements mondiaux des planètes telluriques, synthétiques ou terraformées, nul corps, nul individu, nul programme, ne peut exercer d'autorité qui n'en émane expressement.

Article IV

La liberté consiste à pouvoir faire tout ce qui ne nuit pas à autrui. Ainsi, l'exercice des droits naturels de chaque être n'a de bornes que celles qui assurent aux autres membres de la société la jouissance de ces mêmes droits. Ces bornes ne peuvent être déterminées que par la loi.

Article V

La loi n'a pas le droit de défendre que les actions nuisibles à la société. Tout ce qui n'est pas défendu par la loi ne peut être empêché et nul ne peut être contraint à faire ce qu'elle n'ordonne pas.

Article VI

La loi est l'expression de la volonté génrale; tous les citoyens ont droit de recourrir personnellement ou par leurs représentants, à sa formation; elle doit être la même pour tous, soit qu'elle protège, soit qu'elle punisse. Tous les citoyens d'un habitat étant égaux à ses yeux, sont également admissibles à toutes dignités, places et emplois locaux, selon leur capacité et sans autres distinctions que celles de leurs vertus et de leurs talents.

Article VII

Nul être ne peut être accusé, arrêté, interrompu, ni détenu que dans les cas déterminés par la loi et selon les formes qu'elle a prescrites. Ceux qui sollicitent, expédient, exécutent ou font exécuter des ordres arbitraires doivent être punis; mais tout citoyen appelé ou saisi en vertu de la loi doit obéir à l'instant; il se rend coupable par la résistance.

Races aquatiques

Les peuples aquatiques n'aiment pas trop voyager dans l'espace, et l'espace le leur rend bien dans la mesure où déplacer des vaisseaux remplis de liquide est bien plus dispendieux en énergie que des vaisseaux à « atmosphère gazeuse ». Enfin, pour eux aussi, des impératifs de reproduction limitent leur expansion dans l'univers habité. On rencontre tout de même des représentants de certains petits groupes qui se singularisent.

• Les Folnèdes

Entre le phoque et le dauphin, les Folnèdes ont des nageoires articulées qui leur permettent de saisir des objets simples, des « moustaches » préhensiles, une longue nageoire dorsale qui court tout au long de leur corps fluide, et une queue semblable à celle des otaries. Pour eux, les Soulimps fabriquent une combinaison spatiale et spéciale agrémentée de mini-outils, qui fait d'eux les spécialistes de la réparation en plein espace ou en grande profondeur. Sur leur planète, les Folnèdes développent des cités fort compliquées, faites de plantes et de coraux vivants, qui servent non d'habitations mais de sortes de « maisons de la culture ».

• Les Asg-Ushirs

Sortes de poulpes à tête gonflable, les Asg-Ushirs remplissent parfois leur poche de gaz cérébrale jusqu'à 80 fois sa taille normale, et sortent ainsi de leurs océans pour s'envoler et dériver aux gré des vents. Intelligents et curieux, ils servent de collaborateurs à des missions d'exploration planétaire de façon désintéressée (juste le gîte et le couvert). Ils sont même capables de survivre environ deux heures dans le vide stellaire, et de s'y déplacer en projetant leur gaz devant eux. Plus d'un astronavigateur a dû la vie sauve à la présence à son bord d'un de ces êtres mystérieux.

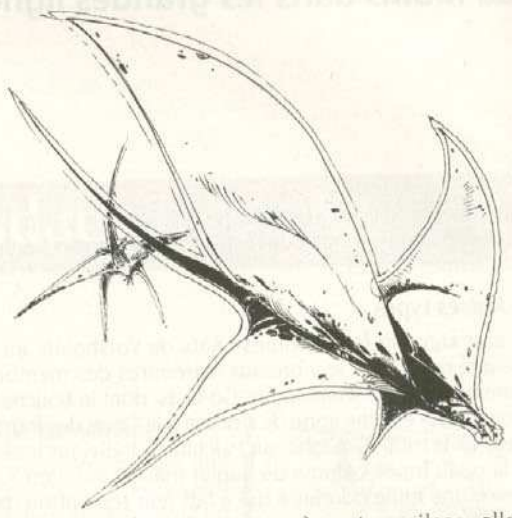
En atmosphère « air standard », le Folnède gonfle à demi sa poche gazeuse, glissant ainsi plus facilement sur ses dizaines de courts tentacules.

• Les Moghs

Les Mogs sont des crabes très compacts, de tailles très variables selon les familles. Leur comportement est assez étrange : ils ne communiquent jamais, sauf pour indiquer une direction ou un objet avec leur pince. Mais ils semblent capables de saisir en un rien de temps le fonctionnement d'une machine. Beaucoup de gros travaux sont réalisés avec des engins adaptés de façon à être pilotés ou manipulés par des Moghs, qui semblent y trouver leur plaisir. Les Moghs travaillant gratuitement, les compagnies leur font construire des bassins gigantesques (indispensables à leur respiration et leur survie), remplis de jouets mécaniques. En effet, lorsqu'un Mogh est las de sa machine, il cesse simplement de travailler, et il n'est pas de bonne politique de le forcer. Surtout devant ses congénères. Par contre, bien qu'ils puissent être agressifs, les Moghs ne semblent pas aimer l'idée de guerre, et il est rare d'en rencontrer sur des machines de combat.

Races spatiales

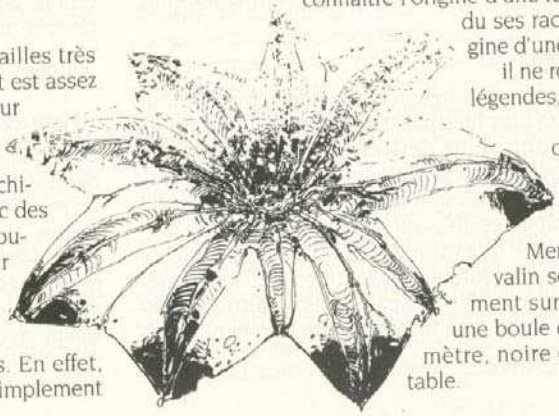
• Les Corioliss



Assimilables à des raies mantas à quatre « ailes », elles aussi de plusieurs kilomètres de long, les Corioliss ne se posent jamais, mais volent en haute atmosphère autour de certaines planètes, puis partent à travers l'espace vers un nouveau havre, en jouant avec les forces de gravitation. Une pellicule d'atmosphère d'environ 30 cm à la surface de leur peau permet à une flore et une faune de petit animaux de vivre là, certes dans des conditions de température extrême, en profitant des replis cutanés en guise d'abris. On suppose les Coriolis intelligents, dans la mesure où il leur arrive de sauver des vaisseaux s'ils peuvent les rapprocher d'une planète habitée, ou bien d'intervenir dans des batailles en favorisant visiblement un seul camp (un Corioliss peut broyer un vaisseau de moins de 100 m en quelques minutes). Leurs motivations restent obscures, mais on suppose qu'eux aussi captent et comprennent les messages radio.

• Les Tourvalins

Les Tourvalins sont d'immenses étoiles de mer de plusieurs kilomètres d'envergure, entre les bras desquelles sont tendues de vastes membranes blanches ou métallisées. Poussés par les vents solaires, les Tourvalins dérivent, sans doute depuis des millions d'années, à travers l'espace. Les Tourvalins sont télépathes, mais ne communiquent jamais directement dans le langage de ceux qu'ils rencontrent. Non, leur façon de faire est plus cryptique : leur voile constitue sans doute une incomparable antenne, et ils restituent à la personne qu'ils contactent des bribes de sons et d'images tirées de messages radio ou vidéo captés au cours de leur vie millénaire, ou bien d'observations qu'ils ont pu eux-mêmes puiser télépathiquement dans les voyageurs qui sont passés à leur proximité. Ces messages sont souvent des conseils ou des guides personnels pour celui qui les reçoit, mais c'est aussi par ce biais que l'on a parfois pu connaître l'origine d'une race ayant perdu ses racines, ou l'origine d'une guerre dont il ne restait que des légendes, et même des informations oubliées sur la Première Assemblée galactique. Menacé, un Tourvalin se replie lentement sur lui-même en une boule de 3 m de diamètre, noire et peu détectable.



Vie dans l'AG

Commerce

Grandes compagnies

Deux philosophies commerciales se côtoient dans l'AG. D'un côté une vision technocratique, avec les compagnies minières et leurs filiales, qui jouent la carte de la puissance économique dans le but de maîtriser le pouvoir politique de leur zone d'influence.
De l'autre des marchands vivant pour le plaisir de marchander, faire des profits, et... en profiter justement.
Plus agressives, les premières détiennent un pouvoir réel, mais l'utilisent à se détruire réciproquement. Les seconds ont au contraire tendance à s'unir dans des guildes pour limiter les risques d'impondérables, et aussi afin de pouvoir confier les affaires à un associé pour gérer leur patrimoine ou même prendre des vacances.
L'un et l'autre réseaux ont leurs compagnies d'astronefs, leurs cargos, leurs pilotes-vedettes de triche-lumière.
Les « technocrates » traitent les « marchans » par le mépris, mais *business is business*, les uns et les autres font bon visage chaque fois qu'ils sont obligés de collaborer.
L'AG surveille de près les conglomérats de compagnies trop importants, et y met le holà au nom d'une sorte de loi antitrust (on se souvient de la fin de la Première AG).
Les banques jouent aussi le rôle de modérateurs et de chiens de garde de l'AG.

Matérilux : malgré un NT de 5 ou 6 sur beaucoup de planètes de l'AG, les matériaux de haute technologie restent rares et chers (véritables objets de luxe). Souvent, les fabricants font des tracasseries interminables afin de limiter l'usage d'un matériau à leur groupe ethnique.

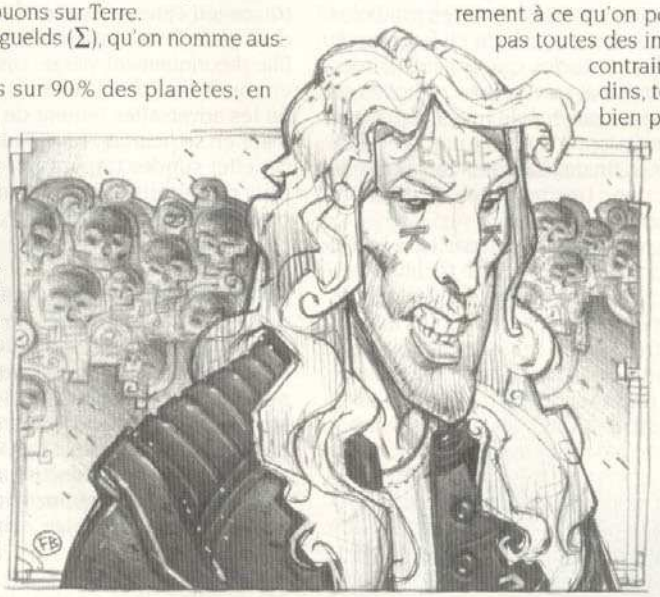
Monnaies

Les monnaies sont très variées. La monnaie la plus employée est aussi la plus stable : celle de la guilde des commerçants. L'orgwill (Ω) correspond à une pièce de 10 g en or. Or qui est dans toute l'AG un métal recherché pour ses multiples propriétés tant industrielles que décoratives et inaltérables, bien que sa valeur relative soit plus faible que celle que nous lui attribuons sur Terre.
L'orgwill est divisé en 100 segueld (Σ), qu'on nomme aussi couramment crédits (Cr).
Les orgwills sont acceptés sur 90 % des planètes, en échange de monnaie locale.
Les segueld ne servent par contre que dans la zone d'activité de la guide des commerçants, ce qui est déjà fort vaste.
Il existe aussi un système bancaire informatisé : les utilisateurs payent avec des cartes ou des stylos, ou au moyen d'implants greffés dans la main ou l'avant-bras, tenant à jour leurs comptes, et conçus pour n'opérer le débit que s'ils reconnaissent l'écriture ou la voix de leur porteur (ce dernier procédé est très fiable, et difficile à contrefaire). Mais ces systèmes ont quelques inconvénients. En effet, les informations circulent moins vite que les vaisseaux triche-lumière. Pour qu'une banque locale vous accorde un crédit, il faut donc qu'elle possède déjà sur vous un « niveau de confiance », mis à jour régulièrement, qui lui indique dans quelle fourchette vous pouvez utiliser des fonds locaux, qui seront couverts ensuite. Devant le nombre de citoyens de l'AG, il est impossible à une banque de mémoriser les comptes de tout le monde.
L'utilisateur a donc diverses options : être affilié à une banque puissante, ayant des filiales partout. Mais l'AG ignorant nos lois sur « vie privée et informatique », il n'est pas impossible que votre banque soit aussi, par filiale interposée, votre créancier ; auquel cas il est difficile de lui échapper. Il arrive même que des banques localisent des « malfaiteurs » pour la Garde galactique. Pour ces raisons, des milliers de petites banques ont pour argument premier une discrétion quasi totale, ce qui convient à nombre de clients. Mais elles couvrent malheureusement de moins vastes zones. La solution pourrait être de diviser ses crédits entre diverses banques. Mais alors on devient pour chacune un « petit client », envers qui la banque aura peu de mansuétude en cas de découvert.
Pour toutes ces raisons, et malgré le risque de vol, le voyageur possède en général un compte dans une banque de moyenne envergure, avec implant vocal, mais se promène avec une partie de sa richesse en orgwills sonnants et trébuchants.
A titre indicatif, voici quelques salaires pratiqués dans l'AG (les durées des semaines et des mois étant très variables selon les planètes, il s'agit de salaires « jounaliers », c'est-à-dire pour une durée de travail équivalent à 6 ou 8 heures) :
Rappel : 1 orgwill (Ω) = 100 seguelds (Σ) = 1 pièce d'or de 10 g.

— Apprenti techno	80 Σ par jour.
— Manœuvre de spatioport	200 Σ.
— Employé d'agence de l'AG	300 Σ
— Barman	350 Σ
— Pilote de barge antigrav	400 Σ.
— Garde galactique	500Σ.
— Professeur d'université	550 Σ
— Capitaine de cargo interplanétaire	560 Σ.
— Diplomate de l'AG	1000 Σ
— Pilote de triche-lumière	2000 Σ, soit 20Ω.
— Star de sensivision	40 à 100Ω

Arts

On rencontre toutes sortes d'artistes dans l'AG. D'un côté, des vedettes connues de toutes les galaxies, qui contrairement à ce qu'on pourrait penser ne sont pas toutes des images synthétiques, au contraire. De l'autre, des baladins, tournant sur une région bien précise, et attendus par leurs admirateurs fidèles.



Sans oublier, un peu à part, des philosophes-poètes à l'étrange fonction : celle d'artiste délégué à l'AG.
En effet, les populations étant si différentes, il est difficile pour un médiate de l'AG de bien saisir les raisons, souvent irrationnelles, des problèmes qui se posent dans certains secteurs.
Et pourtant, il faut bien y trouver des solutions, prendre des décisions. Il est donc fréquent que, plutôt que de lire les rapports chiffrés et commentés des experts, les médiates de la Table ronde commencent par écouter des récits et poèmes de représentants des zones concernées, qui leur font mieux toucher du doigt le fond des problèmes.

Les artistes, qu'on appelle aussi sensits, ont des statuts très variables selon les régions de l'AG, méprisés ici, encensés là. Les plus renommés sont les musiciens et les architectes. Les danseurs, sculpteurs et peintres peuvent atteindre des renommées importantes, mais ils sont moins adulés que les deux premiers.

Article VIII

La loi ne doit établir que des peines strictement et évidemment nécessaires et nul ne peut être puni qu'en vertu d'une loi établie et promulguée antérieurement au délit et légalement appliquée.

Article IX

Tout être étant présumé innocent jusqu'à ce qu'il ait été déclaré coupable, s'il est jugé indispensable de l'arrêter ou de l'interrompre, toute rigueur qui ne serait pas nécessaire pour s'assurer de sa personne doit être sévèrement réprimée par la loi.

Article X

Nul ne doit être inquiété pour ses opinions, même religieuses, programmes ou sous-programmes, pourvu que leur manifestation ne trouble pas l'ordre public établi par la loi.

Article XI

La libre communication des pensées et des opinions est un des droits les plus précieux des êtres de la Galaxie ; tout citoyen de la Galaxie peut donc parler, écrire, programmer, imprimer, émettre librement ; sauf à répondre de l'abus de cette liberté dans les cas déterminés par la loi.

Article XII

La garantie des droits des êtres et du citoyen de la Galaxie nécessite une force publique ; cette force est donc instituée pour l'avantage de tous et non pour l'utilité particulière de ceux à qui elle est confiée. Les Messagers galactiques font partie de cette force d'équité, dans les univers entiers ou fractals, sur tout le continuum du temps.

Article XIII

Pour l'entretien de la force publique et pour les dépenses de l'administration, une contribution commune est indispensable. Elle doit être également répartie entre tous les citoyens de la Galaxie en raison de leurs facultés.

Article XIV

Les citoyens galactiques ont le droit de constater par eux-mêmes ou par leurs représentants, la nécessité de la contribution publique, de la consentir librement, d'en suivre l'emploi et d'en déterminer la quotité, l'assiette, le recouvrement et la durée.

Article XV

La société a le droit de demander compte à tout agent public de son administration.

Article XVI

Toute société dans laquelle la garantie des droits n'est pas assurée, ni la séparation des pouvoirs déterminée, n'a point de constitution.

Article XVII

La propriété étant un droit inviolable et sacré, nul ne peut en être privé, si ce n'est lorsque la nécessité publique, légalement constatée l'exige évidemment, et sous condition d'une juste et préalable indemnité.

Sur les vaisseaux

Modes et coutumes

Malgré le nouvel essor donné par la Troisième AG, les «spaciens» (ceux qui voyagent fréquemment à travers l'espace) sont une minorité par rapport aux « mondiens », qui restent toute leur vie sur la même planète, la même station spatiale. De ce fait, informations et coutumes circulent finalement assez peu d'un monde à l'autre. Et sauf si une autorité centrale décide de répandre un usage ou un équipement à travers toutes les planètes dépendant de son autorité, des mondes entiers restent dans l'ignorance d'un progrès ou d'une coutume bénéfique de leur plus proche voisin.

Vêtements

Chez les spaciens ou ceux qui les fréquentent, la tenue vestimentaire oscille entre le désir d'affirmer son origine, de conserver son identité, et la peur de passer pour un primitif sorti de sa tanière. Le style spacien, si l'on peut dire, traduit ceci par des pièces de vêtement et des coupes typiques des mondes d'origine de chacun, mais réalisées dans les matériaux utilisés en principe pour les tenues des techniciens des vaisseaux, des matières résistantes et isolantes qui coûtent les yeux de la tête. Les spaciens sont donc des gens souvent fauchés, habillés de façons très variées, mais très conservateurs vis-à-vis de leurs tenues.

Triche-patrons

Ce sobriquet bizarre désigne les hommes d'affaires qui ont installé leur bureau dans un vaisseau spatial. En effet, après une période où les voyages étaient à la mode, ce qui avait rendu optimistes les fabricants de vaisseaux et les compagnies de croisières, la frénésie de tourisme a, depuis un siècle, bien baissé.
Certains paquebots se sont donc reconvertis : ils sillonnent des routes commerciales, relient des mondes à forte activité économique, et louent leurs cabines surnuméraires (ils ont tout de même des passagers) à l'année à des voyageurs de commerce. La formule arrange tout le monde, et est entrée dans les mœurs.

Sports et jeux

Les sports vedettes de l'AG sont bien plus qu'un spectacle ou un stimulant de l'esprit de compétition. Ces jeux universellement pratiqués servent de lien entre races, de ciment à l'immensité de l'AG.

Sports d'équipe

• **Le cube** est le plus populaire des sports d'équipe. En résumé, il est très proche de notre rugby, à ceci près que le ballon a la forme d'un cube à peine arrondi aux angles (d'un dé, donc, pour être plus précis), et qu'il est en bois ! La tenue des joueurs est adaptée à la violence des chocs, mais ce sport reste très dur pour ceux qui le pratiquent. Il est plus difficile de rentrer dans le détail des règles, qui sont assez sophistiquées. Ainsi, chaque joueur a, non pas un numéro, mais un rôle symbolique, proche des images des cartes de tarot : roi, reine, mort, archer, soleils jumeaux, triple lunes, etc. Le passage de la balle doit suivre certaines suites entre les joueurs (ce qui là aussi l'apparente aux cartes), mais également suivre des contraintes précises quant aux zones du terrain, délimitées par des poteaux portant eux-aussi des symboles. Le but est de marquer des « essais » dans la zone d'en-but de l'adversaire, mais là encore intervient une subtilité : cet en-but est divisé en zones, elles encore marquées de symboles. A chaque point marqué, l'équipe enfile le symbole gagné sur une tige, et de la succession des symboles dépend le nombre de points marqués en fin de match, qui dure trois manches d'une heure.
La partie est surveillée par trois arbitres : le majeur, le mineur et le fou.
Malgré leur complexité, les règles sont connues de presque tous les peuples de l'AG, et le grand plaisir des spectateurs est de faire des pronostics sur les symboles qu'une équipe devrait chercher à conquérir en fonction de ceux déjà obtenus et des obstacles que constituent les joueurs adverses. Un match mal parti peut se récupérer en fin de troisième manche par une habile (mais périlleuse) stratégie. Des équipes s'étaient même fait une spécialité de sembler perdre, pour en fin de jeu réussir des séries de symboles très rares et donc très payantes, déchaînant l'enthousiasme des spectateurs.
Notons que le cube est le seul sport à ne pas faire l'objet de paris, sans doute à cause de sa lointaine tradition religieuse et divinatoire. A l'origine, en effet (il a des milliers d'années), toutes les successions de symboles étaient analysées par des prêtres qui en tiraient de nombreux enseignements. Une partie de cet usage perdure puisque qu'à chaque match, un poète renommé transforme, selon un code poétique ancestral, toutes les actions symboliques du jeu en un texte à double ou triple sens, qu'on appelle un questos.
• **Le tamdann** . On peut rapprocher le tamdann de la pelote basque, dans la mesure où deux équipes font rebondir un balle sur un mur. L'analogie s'arrête là. Face au mur, le terrain est divisé en cases ; un joueur ne peut sortir de sa case pour bondir dans une autre que s'il frappe la balle à l'aide de sa raquette de bois (« tammer ») et la renvoie dans un cercle blanc peint sur le mur, ou si son voisin réussit cette manœuvre et change de case. Mais… les joueurs qui ont bougé sont mis « out » (et reviennent à leur place de départ) dans divers cas de figure. Le plus simple est que la balle rebondisse sur le mur hors du cercle blanc, de 3 m de diamètre, qui est la zone autorisée (le dann). Un autre cas : qu'un joueur saute dans une case, pensant que son occupant va la libérer, ce qui finalement n'est pas le cas (par exemple le « tammeur » estime que la balle va manquer le dann, et ne saute pas) ; car il est interdit d'être deux dans une case. Un autre faute est donc que deux joueurs sautent en même temps dans la case laissée libre par le tammeur. Pour éviter les incertitudes, les cases sont séparées par des murets de brique de 30 cm de haut.
N'importe quel joueur peut rattraper la balle, mais si aucun ne la renvoie, il y a faute et le ou les joueurs le plus près du mur sont renvoyé au départ.
En effet, les joueurs de chaque équipe entrent un par un par l'angle du damier le plus éloigné du mur, et doivent ressortir par l'angle diamétralement opposé. L'équipe qui a fait ressortir la première tous ses joueurs a gagné la manche.
Ce jeu, fait de sauts synchronisés, de coups de raquette, de cris et d'ordres brefs, entrecoupés des incessants coups de sifflet des arbitres, est à la fois très chorégraphique et stressant. Il se déroule aussi en trois manches.
Malgré une certaine violence (les joueurs sont casqués pour se protéger des coups de raquette), la plupart des équipes sont mixtes.
• **La varle** . C'est le plus simple des sports de l'AG. Les règles sont assez proches du handball ; mais le terrain est aux dimensions d'un terrain de foot. Il faut mettre dans le but adverse, après un jeu de passes, une sorte de freezbee percé de trous (le varilet), auquel les joueurs savent faire accomplir des trajectoires vicieuses se jouant du vent. Moins populaire que le cube car moins prestigieux, le jeu de varle est bien plus pratiqué dans la mesure où le matériel nécessaire est plus simple.
• Parmi les dizaines d'autres jeux, relativement moins répandus, c'est-à-dire limités à… quelques milliers de mondes, signalons la hussade. Spécifique à l'amas d'Alastor, ce jeu consiste à aller dans le camp adverse dévêtir d'un geste leste la mascotte de l'autre équipe, une jeune fille théoriquement vierge. Les participants y parviennent en courant sur des galeries, au-dessus de réservoirs d'eau, où les adversaires tentent de se faire chuter réciproquement en se heurtant (une partie des joueurs se balance à cet effet sur des trapèzes au-dessus des galeries). Pour plus de détails, se renseigner auprès des excellents ouvrages de M. Jack Vance.

Sports individuels

Du fait des grandes différences morphologiques entre les diverses ethnies de l'AG, les performances ne sont pas comparables, ce qui diminue l'intérêt général pour les sports individuels. Ceux-ci gardent beaucoup de passionnés, mais uniquement au niveau planétaire. Quelques sports émergent tout de même, lorsque le matériel gomme les différences et que tout se joue sur le talent, la finesse et la ténacité des concurrents.
• **Le ski** est très couramment pratiqué, parfois de manière peu orthodoxe, sur neige, sable, hydrogène liquide, lave, huile, billes…
• **La voile** est également une attraction sportive très prisée, qu'elle soit marine ou sur neige, sur sable, ou encore dans les cratères vitrifiés des guerres de la Première AG ; qu'elle soit ultramoderne ou sur de très primitifs esquifs, ou même qu'il s'agisse de *voiles solaires* se hâtant avec lenteur autour de trois astéroïdes…
• **Le shaxzar,** du nom d'un fauve de Salynaa IV, est le surnom donné à de petits chasseurs, réformés par la Garde galactique et rachetés par des amoureux du frisson spatial. Par extension, le shaxzar est devenu le nom du sport auquel ils s'adonnent, et qui n'a rien d'innocent.
Les courses se déroulent au milieu de champs d'astéroïdes, de préférence sur des anneaux de planètes, ce qui donne déjà un décor toujours apprécié. Les chasseurs doivent faire un certains nombre de tours autour de trois ou

quatre balises, et le premier à franchir la balise d'arrivée gagne. Pour les participants, tout le sel est dans le fait que les shaxzars se tirent dessus. Des écrans de protection spéciaux encaissent les coups, mais émettent à chaque décharge reçue une vive lumière. Un chasseur a cinq « vies » ; s'il les perd, il est éliminé.
Les pilotes poussent les machines au-delà des capacités des compensateurs gravifiques, et encaissent donc des G dans les virages, comme dans nos premiers chasseurs à réaction. Souvent aussi, ils « boostent » les moteurs avec l'énergie des écrans, et sont violemment secoués ou déportés lorsqu'ils sont touchés par un tir...
L'intérêt porté à ces courses est relativement morbide, car les accidents sont fréquents et spectaculaires : choc entre deux engins, surtout près des balises, rencontre fortuite d'un astéroïde...
Mais l'intérêt du public engendre une demande des chaînes de trividéo qui sponsorisent volontiers ces courses, offrant des prix en espèces très importants. Un moyen pour un bon pilote dans la dèche de se refaire une santé.

Jeux

• **Les jeux en réalité virtuelle** sont assez courants, quoique certaines planètes les considèrent avec mépris. Parfois, le jeu se déroule dans une salle close, à un ou plusieurs joueurs. Mais la forme la plus populaire est le « duel sur le ring central ». Deux joueurs enfilent un simple casque léger pour les quatre sens principaux, les sensations de toucher et de poids étant créées par des micro-champs de force modulaires générés depuis le plafond. Le jeu se déroule sur une aire dégagée, le ring, au milieu du bar ou de la boîte de nuit. Ainsi, les autres consommateurs peuvent au choix « croire » à l'univers simulé en suivant l'action sur les vidéholos, ou rire des attitudes grotesques des joueurs se contorsionnant au milieu du ring.
• **Les consoles** de jeux holographiques sont très répandues. Jeux d'adresse, transpositions des jeux de cube, de tamdann ou des courses de shaxzars, les consoles satisfont mieux les consommateurs des bars qui, légèrement paranoïaques, refusent de mettre un casque de réalité virtuelle.
• **Des jeux classiques,** avec des cartes, des jetons, des pions, comme le malakys (sorte de tarot) ou l'aranka (proche du mah-jong) ont en fait beaucoup plus de succès que les jeux technologiques. Tout est dans la psychologie, l'observation des adversaires. On joue souvent de l'argent à l'aranka, jamais à un jeu sur console vidéholo.

Identités

Noms

Les noms des gens prennent des formes très surprenantes selon leur culture ou leurs convictions. Cela peut être :
• Un matricule.
• Un prénom + (enfant de...) + un ou deux noms de famille.
• Un nom personnel + un nom de tribu.
• Un prénom +(sujet de...) + le nom du souverain.
• Un nom public + un nom privé + un nom secret.
• Un nom comme ci-dessus + numéro ou nom de planète (Sol 3), ou de région.
• Un surnom + un nom de métier.
• Pas de nom personnel, mais un nom d'espèce.
• Un surnom imagé en spacien courant + un diminutif.
• Etc.

Moralité

Civisme

La ligne générale qui régit les lois de l'AG et les actes et projets des médiates vise à donner un sens à la vie de chacun.
Liberté, dignité, soins, espoirs de succès matériel et ou moral, propriété ou partage consenti, contacts, découverte, valorisation, sont les maîtres mots des discours de fond. Cette image très morale n'est toutefois pas celle qui est transmise aux citoyens des galaxies. Volontairement d'une part : dans un univers parfois très dur, il est mauvais pour les autorités de passer pour de doux naïfs. Involontairement d'autre part : l'AG lance des réformes ou des projets à longs termes qui semblent au premier abord néfastes aux yeux des populations, sensation qui persiste parfois même quand les choses ont repris un visage souriant, une fois le projet arrivé à maturité. Ajoutons à cela les cas où effectivement l'AG doit faire intervenir la Garde galactique pour faire appliquer ses décisions, et l'on a une idée de la surprise des délégués lors de leur première audience à l'AG. Ils s'attendent à argumenter avec des croquemitaines, et tombent le plus souvent sur de bienveillants personnages juste un peu pontifiants...
Un médiate nommé Philibert de Francheville, ancien Mega et originaire d'une planète « extérieure en développement » que nous connaissons bien, a d'ailleurs fait adopter par l'AG il y a un peu plus d'un siècle un texte qui depuis fait référence, et que nous vous livrons (voir p. 58 Les droits universels).

Indécences

Les notions de décence sont infiniment variables d'un système à l'autre.
Les zones franches, les astroports constituent des zones de tolérance maximale, où tout le monde se côtoie sans trop se faire de remarques. Pour le reste, c'est selon.
A bord des vaisseaux, surtout des paquebots de croisière, il existe une normalisation des aspects extérieurs. Tacitement, on n'exhibe pas ses différences morphologiques, sauf s'il s'agit de récepteurs indispensables. De même, le voyageur cherchera à ne pas éveiller les convoitises.

Hauts lieux

Malgré l'étendue vertigineuse de l'AG, ou peut-être à cause d'elle justement, il existe une trentaine de planètes que tout le monde connaît. On en parle, on s'intéresse à leur sort si quelque événement particulier les trouble. Les histoires drôles qu'on raconte à la fin du repas ont pour cadre l'une ou l'autre, de même que nombre de fictions de vidéholo et de romans. Beaucoup en parlent comme s'ils y étaient allés, inventant ce qu'ils ignorent (c'est-à-dire beaucoup), et rajoutant ce qu'ils rêvent.
Vous trouverez un tour d'horizon de certains de ces hauts lieux dans le chapitre D7, *Encyclopédie*.

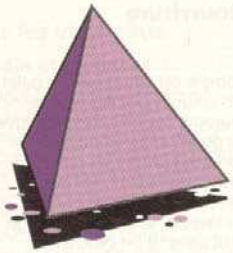
Information

Sur chaque planète de NT3 ou plus, on trouve, près des lieux touristiques ou commerçants, des bornes payantes qui donnent diverses informations de base : chronologie locale, histoire générale, plans. On peut aussi y apprendre les principaux usages à respecter, ou les tarifs des modes de transports et autres détails importants pour les indigènes.
La qualité des informations dépend du développement « touristique » de la contrée.
Sur les planètes totalitaires, les bornes servent surtout à espionner les déplacements des voyageurs.

Parmi les humanoïdes talsanits, les lapinoïdes sont les plus répandus. Ils adorent voyager, et s'ils ne peuvent se payer le billet sur un vaisseau, n'hésitent pas à s'y engager à n'importe quel poste. On les rencontre donc fréquement dans les coursives techniques.

Nourriture

Comme on s'en doute, la palette des cuisines de l'AG réserve toujours des surprises gustatives au gourmand curieux, même après des décennies passées à visiter tous les recoins des galaxies.
A l'inverse, le moindre voyage peut devenir un cauchemar pour les gens l'estomac difficile. Ceux-là rendent grâce au cuisinier inconnu qui, il y a des milliers d'années, inventa la pofitte. Sorte de galette à base de soungho, une céréale quasi universelle, mélangée à diverses herbes et à une gelée tirée d'une algue, la pofitte change de goût selon la cuisson : crue, elle est fruitée et parfumée ; mi-cuite, elle devient assez fade ; bien cuite, elle prend un goût de viande, et quasi carbonisée, elle croustille et dégage un arôme fort, un peu amer, qu'on peut accompagner de sel ou de sucre. Bref, c'est un standard de toutes les cantines et autres snacks de l'univers. « Il raterait une pofitte » est une insulte vraiment très, très, méprisante.



D6. La Guilde des Megas

Organisation

Et les guildes parallèles?

Il a existé jusqu'à 73 univers parallèles possédant «leur» Norjane; où était installée «leur» guilde des Megas. Il en reste 12. Les scissions ont eu lieu voici longtemps déjà, et l'histoire de ces Norjanes fut moins heureuse que celle de QF1-0001, la plupart ayant été détruites à la fin de la première AG. Toutes les guildes de Megas locales se sont jointes à la «nôtre», certaines depuis à peine quelques siècles. A l'inverse, QF1-2054, qui fut le carrefour de multiples brèches dans les deux siècles passés, s'est révélée porteur de Megas latents, et La Guilde y a créé une antenne, sur la Norjane locale, qui n'est qu'une planète de 5e ordre dans le «réseau des trois Princes», un empire galactique sans commune mesure avec l'AG. Cette antenne est en passe de devenir pour le «réseau» un véritable pouvoir parallèle, à la fois moteur de l'expansion spatiale et contre-pouvoir discret.

Habillement et mode de pensée.

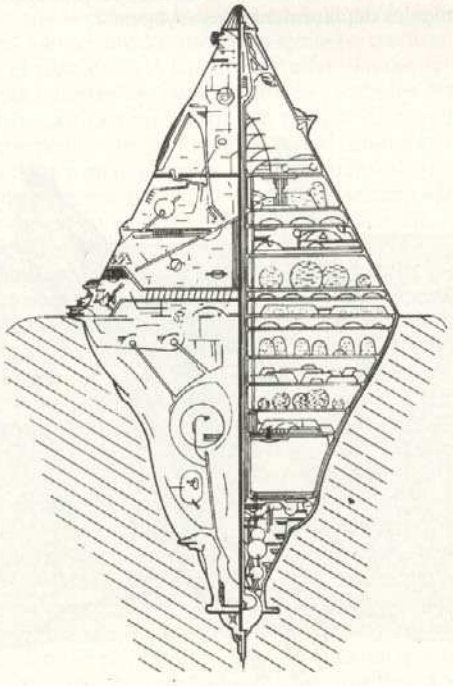
Durant toute la période des deux premières AG, les Mega portaient divers uniformes d'esthétique mi-guerrière, mi-religieuse (sauf lorsque leur mission l'interdisait). Cette règle s'est transformée en simple coutume que peu de Megas observent aujourd'hui. Le pragmatisme est de rigueur : pas question de faire rater une mission en arrivant dans une tenue inadaptée.
Cette tendance a certainement pris sa prépondérance actuelle du fait de l'ouverture du recrutement à tous les mondes. En effet, lors des deux premières AG, les Megas ne cherchaient des Megas latents que sur leur propre planète, Norjane. Du fait que dans la troisième AG, la Guilde se soit faite beaucoup plus discrète dans les affaires du cosmos et de Norjane, et probablement par l'influence de vieux moins rigides d'esprit que jadis, la proportion de vrais Norjanniens chez les Megas est devenue négligeable.
Accessoirement, on rencontre encore l'ancien uniforme Mega dans deux circonstances : lors des fêtes traditionnelles des écoles Mega, ou de celles données en l'honneur d'un vieux, d'un major, et lorsque les Megas sont envoyés dans un milieu sauvage et hostile qui toutefois ne nécessite pas de scaphandre, car finalement cette ancienne « armure souple » s'avère souvent bien pratique.

Effectifs des Megas

La Guilde des Megas constitue un cas unique dans l'histoire du continuum : elle existe depuis dix-neuf mille ans. Le premier Mega fut le légendaire Sounk-Iga-Shmoo, à l'existence duquel peu de gens croient, bien que l'on puisse voir son tombeau sur Norjane. Durant ces dix-neuf mille années, les effectifs de la Guilde atteignirent jusqu'à cinq cents membres dans les meilleurs moments, régressant parfois jusqu'à dix ou vingt dans les périodes noires.
A l'heure actuelle, il n'y a jamais eu autant de Megas inscrits à la Guilde : 150 000 créatures intelligentes maîtrisent le double don : le Transfert et le Transit.

Le sanctuaire

Le sanctuaire de Norjane fut très longtemps une vieille bâtisse ne payant pas de mine, dont les rouages secrets se terraient à cent mètres sous une plaine norjanienne. Avec l'essor de la Guilde des Megas au cours de la 3e AG, il fut décidé il y a maintenant trois mille ans la construction d'un vaste centre, à la fois pour les labos de recherche, pour la tétrathèque qui prenait des proportions vertigineuses, et les divers services de ce qui devenait par force une véritable administration.



Les gens

La Guilde est bizarrement structurée. Les Megas sont des gens indépendants mais unis et disciplinés. Il n'y a pas de hiérarchie à proprement parler. L'autorité est accordée aux vieux sages de l'AG, aux majors (qui organisent les missions), et aux gardes de la sécurité intérieure du sanctuaire de Norjane. Il existe, de façon informelle, des « rangs » qui découlent de la renommée et de l'expérience d'un Mega. Ces rangs servent surtout à déterminer un arbitre dans les débats !

Les vieux.

Des Megas expérimentés (appelés les « vieux ») décident des orientations générales de la Guilde, gèrent les affaires courantes, accordent ou refusent les dérogations demandées par leurs « jeunes » collègues ; ils leurs distribuent les récompenses et, parfois, les coups de bâton. Les vieux sont les interlocuteurs de la Guilde auprès de l'Assemblée galactique ; ils acceptent (ou refusent) ses missions, qu'ils confient ensuite aux Megas compétents. Ils décident des « contre-missions » destinées à tempérer les actions jugées excessives ou à risques d'effets pervers de l'AG. Enfin, ils sont à l'écoute des guetteurs qui leur indiquent les anomalies dangereuses du continuum.
Les vieux sont souvent très charismatiques. La force de caractère qui leur a permis de traverser sans trop de mal une vie difficile en fait des orgueilleux, des « seigneurs » pénétrés de leur mission et convaincus de la justesse de celle-ci. Les connaissance et l'entraînement qu'ils ont acquis au cours de leur longue carrière les rendent semblables à des maîtres en arts martiaux.

Les majors.

Les majors sont les responsables des équipes lancées sur le terrain Bien que plusieurs autres rangs les dominent dans l'organisation, ce sont eux que les agents Megas surnomment le patron, le boss ou le pacha. Dès que les vieux et leurs conseillers ont décidé d'une intervention, c'est un major qui recueille les informations disponibles, qui donne les consignes au service M chargé de préparer le matériel, qui choisit les agents à envoyer et leur expose la mission. C'est lui aussi qui porte sur ses épaules le poids des agents disparus...

Les voyageurs

Les voyageurs sont les Megas qu'on envoie aux confins des univers dénouer les mille imbroglios et drames que tissent le continuum et les passions des êtres vivants, bref : les personnages des joueurs. Recrutés partout où l'on a pu détecter des Megas latents, ils se subdivisent en diverses écoles, selon leurs affinités.

Les brocanteurs

Ce terme charmant désigne les employés du service M, chargé de tout ce qui est matériel : appareils divers et gad-

Les personnages recrutés par la Guilde des Megas ne vont pas entrer dans une vague organisation paramilitaire, mais dans ce qu'on pourrait qualifier d'institution philosophique activiste parallèle à l'Assemblée galactique. Une institution qui fut à l'origine des deux premières AG, mais qui aujourd'hui entoure son action d'un voile de brume et de mystère. Sauf pour les Megas, qui la voient du dedans

Les maîtres de la Guilde, que l'on appelle les Vieux, ne sont pas tous si vieux que ça. Selon leurs personnalités, ils consacrent leur temps à réfléchir sur les actions nécessaires et les missions à venir, ou au contraire partent sur le terrain.

gets, tenues et costumes, armes (conception, récupération et réparation après les missions), etc.

Les norjans

Ce sobriquet désigne normalement les habitants de la planète Norjane (paisibles citoyens de l'AG vaguement dérangés par la présence sur leur planète de cette étrange Guilde des Megas). Par extension, les Megas nomment ainsi les chercheurs et ingénieurs de la guilde, qui expérimentent et philosophent sur la nature du continuum, et inventent aussi bien des procédés révolutionnaires de localisation de Mega perdu dans les univers que des gadgets comme le Tradmod 3, un traducteur universel intégré très expérimental, qui marchera aussi mal que le Tradmod 1 et le Tradmod 2.

Le corps des vigilants

Surnommés les anticorps, les vigilants sont les unités chargées d'empêcher toute invasion du sanctuaire de la Guilde, tant de l'extérieur (par l'espace ou par infiltration sur Norjane), que de l'intérieur (par des Megas renégats, mais surtout par les créatures que des Megas transitent avec eux à leur retour.

Les Megas rencontrent donc surtout ceux qui gardent les salles de Transit, en alerte permanente.

Qu'un Mega émerge du point de Transit en criant « intrus » ou en ne criant rien du tout car une créature indésirable l'en empêche, et immédiatement, la salle est hermétiquement isolée, puis l'ordinateur central donne en quelques secondes les infos qu'il possède sur l'intrus... si toutefois il a pu l'identifier. Mais les anticorps n'ont parfois pas le temps de patienter ces quelques secondes pour agir, et doivent improviser instantanément, pour annihiler la créature sans la tuer si possible, tout en préservant le Mega.

Plus d'un agent leur doit plusieurs fois la vie, et des amitiés solides existent ente Megas et vigilants.

Les stratèges

Ces officiers responsables des corps de vigilants sont les seuls à être structurés de façon hiérarchique en grades équivalents à général, colonel, capitaine, lieutenant. Ils prévoient et organisent les opérations de grande envergure tout autant que la sécurité permanente du sanctuaire. Leurs fantassins sont surtout des droïds de conception Mega.

Les messagers

Des Megas ont conservé le statut de départ de « messagers ». Peu enclins à l'action, mais possesseurs du don, ils se limitent à des missions simples, en général vers des planètes bien connues et répertoriées sans risque. Leur rôle est par exemple, lorsqu'une mission est décidée suffisamment à l'avance, d'aller prévenir le contact local, éventuellement d'emporter avec lui une partie du matériel de mission, par exemple un véhicule en kit qu'il mènera sur place, et que les Megas trouveront donc tout prêt. Ne rêvons pas, les missions préparées longtemps à l'avance ne sont pas les plus fréquentes !

Les contacts

Sur les diverses planètes portant des points de Transit, un au moins de ces points est dissimulé dans une habitation et confié à la garde d'un contact. Les contacts sont rarement des Megas (hormis d'anciens messagers fixés sur une planète) mais des autochtones, recrutés parmi des personnes aux idées proches de la philosophie de la Guilde des Megas. Ces contacts restent parfois des années sans voir passer un seul agent. Dans la plupart des cas, ils agissent de manière désintéressée. Parfois, ils sont rému-

Les groupes de mission

Les missions que confie la guilde à ses agents sont de tous types : espionnage, sauvetage, réajustement d'une intervention de l'AG. Ces missions sont confiées, selon les cas, à un agent solitaire ou à un groupe. Les groupes sont constitués en fonction de la mission. S'il s'agit d'une action bien précise et prévisible, on choisit des Megas aux spécialités adaptées, parfois même tout un groupe de même « spé ». Si au contraire on ignore ce qu'ils vont trouver de l'autre côté du point de Transit, on s'arrange pour panacher les spécialisations, de façon à parer à toute éventualité.

NOTE : l'organisation des groupes de mission se traduit pour les joueurs par la nécessité, lorsqu'on commence à jouer à Mega, de créer souvent des personnages, jusqu'à avoir un panel de différentes spécialités, ce qui aide à créer des groupes cohérents, selon les indications du MJ.

A propos de Norjane

Paliers d'évolution

Une chose stupéfie le jeune Mega terrien qui étudie l'histoire de Norjane. « Ma planète, pense-t-il avec justesse, a plus évolué en cent ans que dans les douze mille années précédentes. Pourquoi Norjane, civilisée depuis plus de dix-sept mille ans, n'a-t-elle pas atteint un stade de connaissance incommensurablementplus élevé ? ». La réponse tient en un mot : saturation. Il semble que l'esprit de toute créature vivante, humaine ou non, ait besoin d'un très long pallier d'assimilation de la technologie et de la vie au sein d'une civilisation interstellaire. Les Norjaniens sont à la fin de ce palier. Ils pourraient bientôt recommencer une période d'ascension foudroyante. Que les dieux nous gardent !

Temps universel

De sa position centrale dans les deux premières AG, Norjane conserve un titre de noblesse : son calendrier est resté la référence du temps universel. Tous les documents officiels portent ainsi deux dates : celle du lieu où ils ont été faits, et celle de Norjane, qui fait référence en cas de litige, ou pour les historiens.
Les unités universelles sont :
• le cycle, qui correspond à une heure norjanienne (et environ à deux heures terriennes).
• le Metacycle, qui correspond à une année norjanienne (légèrement plus courte que l'année terrienne).
Chaque planète de l'AG possède au moins un satellite (ou un module sur un satellite plus gros) qui transmet le temps universel et le temps local à n'importe quelle radiomontre adéquate.

A titre indicatif, la durée du jour sur Norjanne est divisée en douze heures, qui correspondent à 25 heures terriennes. Six jours constituent une sizaine, six sizaines font un mois, et dix mois font une année de 360 jours. Comme nous, les Norjaniens ont des années modifiées, mais dans le sens inverse : un jour « saute » tous les trois ans, pour correspondre à l'année solaire. L'étoile de Norjane se nomme Hoov-alaheen, ce qui signifie en gros « la danseuse de vie ».

nérés ou obtiennent certains avantage en échange de leur travail, qui consiste à maintenir en état le local du point de Transit, et à entrer dans l'ordinateur de contrôle les dernières infos utiles pour des Megas qui arrivent (voir point de Transit)

Les vérificateurs

Comme les messagers, les vérificateurs sont des agents peu avides d'aventures, mais qui eux ont atteint un bon niveau en capacité de création d'un point de Transit. Ils se transitent de point en point afin de vérifier le bon état de tétraèdres peu utilisés, et en profitent pour recueillir quelques infos fraîches auprès du contact local. Leur rôle consiste aussi à aller recréer un point de transit lorsqu'au retour de mission, des Megas signalent qu'un des points situé sur une planète est inutilisable. Toutefois, ils laissent ce type d'activité à d'autres Megas dans deux cas : lorsque le point défectueux est dans une zone déclarée dangereuse (les Megas qui en reviennent sont là pour l'attester), ou lorsque le dernier rapport sur la planète date un peu trop, et que le vérificateur risque de tomber sans le savoir dans un monde en pleine guerre.

Les détachés

A l'inverse des contacts, les détachés sont de véritables agents Megas, en mission longue durée sur une planète. Il s'agit en général de guetter le passage de quelqu'un (pour l'aider ou bien lui tendre un piège), de protéger une personne (incognito, ou en faisant partie de son entourage), ou de surveiller un individu ou un groupe suspect ou susceptible d'entrer en activité. Ces missions exigent des couvertures très crédibles (fausse généalogie, famille imaginaire ou réelle...).

Les guildiens

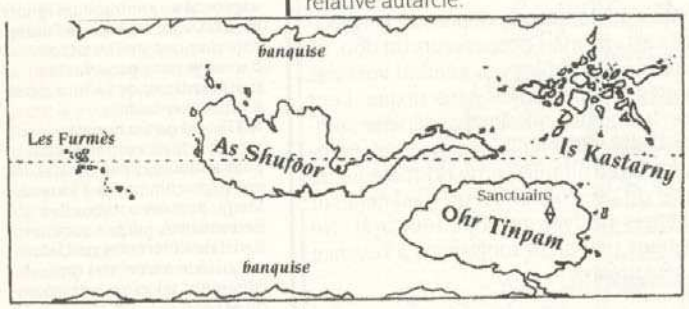
les Megas appellent guildiens tous les autres employés du sanctuaire : scribes, cartographes, médecins et infirmières, archivistes, gardiens de la tétratèque, etc. Là aussi, des amitiés existent entre agents actifs et guildiens, soit pour services rendus, soit par centres d'intérêts réciproques. Certains guildiens possèdent, de façon peu réglementaire, des collections d'objets venus de tous les univers connus...

Les planètes Megas

Il existe quatre sortes de « planètes Megas », c'est-à-dire où les Megas sont présents de façon ouverte et en grand nombre.

Norjane

Norjane, nous l'avons vu, est la planète mère de la Guilde des Megas. Les habitants non-Megas de Norjane connaissent l'existence de la Guilde ; comment pourraient-ils ignorer l'immense pyramide du sanctuaire (voir plus haut) ? Mais en fait, la base des Megas pourrait aussi bien être sur l'une des deux lunes, (Sihilook-ehid-Schoon ou Maheen-ijh-Schoon), car elle est aussi gardée qu'un terrain militaire, possède son propre astroport privé, et vie en relative autarcie.



Norjane de son côté, s'est un peu repliée sur elle-même. Depuis que la Guilde des Megas est devenue plus occulte, Norjane a perdu son image de pionnière de la première AG qui perdurait encore un peu. Du coup, elle s'est repliée sur elle-même, drapée dans sa dignité un peu aigrie. Peu commerçante, la planète « vit de ses rentes ».

Les écoles

Bien qu'il n'y ait pas à proprement parler de métiers parmi les Megas, les recrues suivent un enseignement de base sur Norjane, entrecoupé de séjours dans des centres d'entraînement plus spécialisés en fonction des goûts et talents de chacun, dans ce qu'on appelle les écoles. Le rattachement à une école reflète sa personnalité. Il peut y avoir plusieurs écoles sur une même planète, et une école peut avoir des annexes sur des planètes différentes. Voici, classés par activités types, les bases des diverses écoles :
Astro : les Megas tentés par des connaissances approfondies en navigation intergalactique se retrouvent sur Wriss II, une planète massive de gravité 1,4 g, pourvue de cinq lunes et d'une sixième éparpillée en un splendide anneau. Un excellent terrain d'entraînement. Ancienne colonie minière, Wriss II est tout à fait inhospitalière et inhabitée.
Conceptec : Pour entraîner ses élèves, l'école des conceptecs monte de véritables entreprises techniques, qui servent de couverture, et emploient donc aussi de nombreux non-Megas, ignorant tout des activités de leurs collègues. La dernière en date est la Zan-Tann (ce qui signifie Ligne-lumière), sise sur Archazil, qui conçoit et développe des systèmes cybernétiques afin qu'un vaisseau en triche-lumière puisse revenir sans trop de casse en espace normal si son pilote était soudain incapable de le guider (malaise, voire accident). Les Megas y ont l'occasion de travailler tant sur les micro-interpréteurs que sur l'artillerie lourde des moteurs de vaisseaux.
Biocyb : l'école des médecins de la guilde ne ménage pas ses élèves, qui, sortis d'un bref séjour sur l'idyllique Bahialinde, font leur classes sur les lieux de conflits limités, ceux où l'on n'emploie que de « petites » armes qui ne justifient pas l'intervention de l'AG et de la FRAG. Bahialinde est par ailleurs peuplée de tribus nomades qui prennent grand plaisir à enseigner diverses méthodes de soins surprenantes aux biocybs trop tentés de tout résoudre par un séjour en médibloc.
Investigateur : les détectives de la Guilde doivent pouvoir enquêter dans tous les milieux. Même à ceux qui préfèrent l'action, l'école d'investigation apprend les usages standard de la haute société spacienne, ainsi que ceux de quelques familles incontournables régnant sur de vastes empires. Basée sur une des planètes administratives de la Guilde (Trand-Eol VI), l'école emmène ses étudiants en divers lieux, comme Imperia, dernière planète à la mode, où ils peuvent côtoyer des célébrités, sans pour autant surprendre s'ils font des bourdes : Imperia attire forcément des parasites venus frimer (« parasite » qu'on éloigne tout de même sans trop de ménagements : attention à ne pas se griller auprès d'un personnage qu'on rencontrera plus tard).
Ranger : quitte à apprendre à tracer le gibier et à construire des ponts de lianes, les Megas rangers sont entraînés quelque temps sur Espiria II, terre de contraste aux microclimats désespérants, puis partent vers l'une des colonies nouvellement crées. En effet, la plupart des vaisseaux de colonisation mandatés par l'AG emportent avec eux un ou deux Megas, qui une fois sur place, créeront très officiellement un point de Transit. Ainsi, l'AG peut être informée immédiatement de l'arrivée à bon port de sa colonie et lui transmettre d'éventuels changements de programme. Les colons, qui connaissent donc l'existence des Megas, et leur capacité de Transit (mais pas de Transfert !), sont ravis de voir débarquer par le tétraèdre local des bras supplémentaires qui vont les aider quelque temps sans rien demander en échange que le lit et le couvert... L'entraînement durant des mois, les rangers gardent d'ailleurs souvent des liens avec leur amis colons.
Ecosophe : la plupart des écosophes de haut niveau connaissent fort bien l'existence et l'histoire des Megas, et les apprentis écosophes de la Guilde font donc leurs études à l'Institut Pjood Kwengsteene, sur Archazil, de façon tout à fait transparente, à ceci près qu'ils ont droit à un petit supplément d'informations « classées » que seuls possèdent leurs maîtres Megas, par exemple sur les origines de Kooreedn-Sa-Hayaalitook la secrète.
Polydiplomate : les futurs diplomates Megas font d'abord un séjour sur Elzahir III, planète-palais de la famille talsanite Elezarion, qui par tradition accueille depuis des générations les amis âgés rencontrés par les Elezarions au cours de leur carrière. Une carrière toujours tournée, par vocation, vers la diplomatie ou le service de l'AG. Sages vizirs et anciens médiates (ce qui ne signifie pas forcement vieux...) y coulent des jours calmes, passés à philosopher. L'école elle-même est un palais extraordinaire, cerné de jardins suspendus. Les étudiants font ensuite un séjour, sous leur identité réelle de Mega, sur les principales planètes-forums de l'AG, pour finir par Pergame IV, le palais

de l'immediator (mais pas Tegem III, où par tacite respect, les Megas n'ont pas de point de Transit).

Patrouilleurs : chargés, un peu comme les agents de la Garantie de l'AG, de mettre leur nez partout, mais aussi d'intervenir, parfois diplomatiquement, parfois vigoureusement, les patrouilleurs commencent par participer aux divers entraînements des autres écoles, avant de finir par un solide apprentissage de calme zen. En effet, les patrouilleurs sont parfois envoyés en mission surarmés, afin de pouvoir faire face à de multiples cas de figure, avec consigne expresse de n'utiliser leur matériel qu'en ultime ressort (et d'empêcher les petits camarades paniqués de les utiliser dans leur dos). Eux aussi sont donc, comme les biocybs, envoyés pour des missions de sauvetage sur des planètes en plein conflit : attention, on ne les envoie pas en première ligne (les Megas sont rares), mais justement là où les gens ont souffert, afin de voir s'ils effectuent au mieux leur mission, sans se laisser distraire par le désir de venger les victimes qu'ils évacuent ou qu'ils récupèrent.

Les villégiatures

Les Megas ont besoin de vacances entre les missions. Ils ont le choix pour cela entre diverses options :

- revenir sur une planète où ils ont des amis (dans la mesure où ils respectent le Code des planètes).
- Partir pour l'une des « lointaines », planètes connues des seuls Megas.
- Séjourner sur une planète de villégiature, où existent toutes les formules de vacances selon les goûts des habitants de l'AG.

Cette dernière formule présente un avantage et un inconvénient : le bon côté est que les agents de la Guilde sont mélangés à toutes sortes de touristes. Cela est plus dépaysant que de rester entre Megas à se raconter des histoires de Megas, et on peut y rencontrer, selon la notoriété de la planète et son style de distraction, des personnages hauts en couleurs : starlettes d'holospectacle, bande de pilotes fêtant une victoire, vieux colonel de la Garde galactique entouré de jeunes admiratrices... Le mauvais côté est que l'activité des Megas devant rester secrète, ils sont constamment obligés d'endosser une personnalité d'emprunt, et de surveiller leurs propos.

Les lointaines

Aux confins de l'univers s'épanouissent des planètes très habitables, mais ignorées. Trop loin pour les vaisseaux les plus performants, elles ont été colonisées, puis oubliées, parfois depuis l'ère de la première AG. Or, à demi enseveli dans une jungle dense, au fond d'un abri à peine détérioré, au milieu d'une plaine désertique, subsiste parfois en témoignage du passage des hommes un tétraèdre Mega... dont les agents se donnent parfois les coordonnées afin de s'y retrouver loin de toute influence de l'Assemblée galactique. Des Megas désactivés y élisent domicile, bricolant leur bicoque avec le peu de matériel qu'il ont pu amener « à la main » en se transitant là, vivant de chasse et de pêche. D'autres ne font qu'y passer pour le plaisir d'un monde encore sauvage, ou pour celui de la chasse aux vestiges du passé. Petit à petit se créent des villages, des « auberges-clubs » réunissant des cercles d'amis, des commerces ou des ateliers artisanaux. C'est le cas de cinq planètes qu'on surnomme « les lointaines » : Pémeric (du nom de son premier habitant) ; *Fleur de venin*, si belle si ce n'est son soleil pourpre qui teinte tout de façon théâtrale et monochrome ; *Labyrinthys*, caillou de plateaux desséchés battus par les vents, mais tout craquelés de failles et de ravins ou s'ébroue une vie tropicale, luxuriante et enivrante quoiqu'un peu claustrophobique ; *Calmemer*, essentiellement aquatique et parsemée d'îles de petite taille ; et *Jardin d'hiver*, dont seule la zone tropicale est assez chaude pour être habitée, et où la vie est essentiellement végétale, les seuls animaux étant quelques rares insectes et poissons.

La Tortue

Aux cinq havres précédents, il faut ajouter un cinquième, le plus secret puisque les premiers Megas qui y churent y furent portés par un habitant des plans extérieurs, et que jamais race de l'univers connu n'y a mis le pied : Calassia-volphe, rebaptisée La Tortue par des Megas terriens il y a quelques siècles, surnom qui lui est resté.

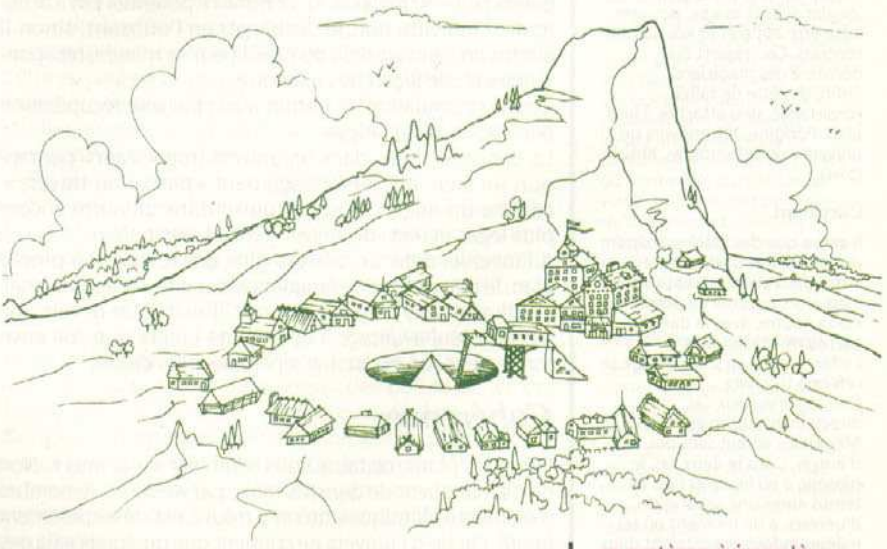
La Tortue ressemble effectivement beaucoup à la Terre d'il y a vingt ou trente mille ans, et les paysages y sont tout aussi variés. Le seul accès est un point de Transit unique, créé par les premiers arrivants. Comme sur les autres lointaines, des générations de Megas retirés des activités ont constitué une population locale bigarrée.

Points de chute locaux

Sur toute planète portant des points de Transit, la formule standard consiste en un point situé dans un lieu civilisé, dissimulé chez un « contact », le point A, accompagné d'un autre point situé lui dans une région vivable mais peu hospitalière (petite plaine de haute montagne par exemple), le point B. Vous trouverez plus de détails dans le chapitre « vie d'un Mega ».

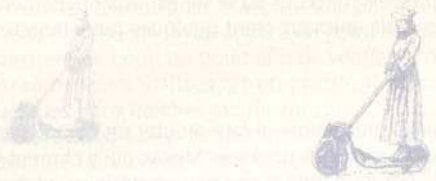
Les points de Transit ne sont pas les seuls « terrains Megas » que les agents de la guilde peuvent rencontrer : lorsqu'un problème impose une présence de longue durée, où si une planète se révèle riche en Megas latents, la Guilde prend la peine d'installer, comme sur Terre, une ou plusieurs bases, avec leurs activités de couverture, auprès desquelles les Megas peuvent trouver une assistance dans certains cas. Ces bases restent relativement rares.

Sur les lointaines où s'est établie une colonie de Megas, l'émergeance récente des renégats à contraint les habitants à fortifier la sortie du tétraèdre de Transit. Celui-ci est désormais au fond d'une fosse profonde. Pour en sortir, le nouvel arrivant doit escalader une haute échelle, appuyée non pas sur le bord du trou, mais sur une plateforme située quinze mètres plus haut. Sur la plateforme, une guérite de pierre permet de surveiller la fosse à l'abri de tout tir, même de fusil à plasma, et de renverser l'échelle. L'accès à la guérite se fait par un escalier de pierre et un couloir abrité. Les visiteurs, eux, doivent grimper l'échelle, passer le long de la guérite sur une plateforme exposée, et redescendre l'escalier, toujours sans protection. Sans être imprenable,



ce système à jusqu'à présent découragé les agressions de renégats, qui avaient commencé à s'en prendre à ces lieux de repos des Megas.

Les univers parallèles



Selon leur éloignement de l'axe d'expansion (voir D1), les univers ont une certaine «densité de réalité», et suivant leur nature, un «degré de cohérence». Cela va avoir diverses conséquences pour ceux qui vont de l'un à l'autre, ce que les Megas ne sont pas seuls à faire.

Densité

2,7 dimensions

Les plans où nous évoluons ne sont ni des univers de dimension 3 (ce qui correspondrait à un espace entièrement plein), ni de dimension 2 (qui seraient plats), mais entre les deux, quelque part autour de 2,7 dimensions. Un univers plus dense aura plus de « réalité », et fonctionnera davantage selon les affirmations des sciences. Dans les univers moins denses, la réalité sera moins stricte : la magie y sera plus fréquente. Les plans les moins denses nous sont semblables à des rêves : flous et changeants, tout y est possible, notamment d'y devenir fou en une minute !

Effets de la densité

Un individu placé dans un univers moins dense que son plan d'origine se retrouve « plus réel » que le monde qui l'entoure, ce qui augmente ses capacités à modifier son environnement (en d'autres termes, son potentiel en points psy, voir règles, C3). Comme ce potentiel psy s'accumule, l'individu doit le décharger en l'utilisant, sinon il atteint un seuil au-delà duquel il peut se manifester spontanément, de façon très aléatoire.
Cette accumulation se traduit aussi par une récupération plus rapide de la fatigue.
Le danger est que, dans un univers trop « léger » par rapport au sien, un personnage peut « passer au travers », comme un nuage, et se retrouver dans un autre encore plus léger, et ainsi de suite... terrible perspective !
A l'inverse, dans un univers plus dense que son propre plan, le personnage se fatiguera assez vite, récupérera mal, et s'il avait des dispositions psy, il risque de devoir s'en passer ! Seul avantage à être moins « réel » que son environnement : on est moins repérable, plus discret.

Cohérence

Parmi les plans, certains nous semblent « mal finis ». Non qu'ils manquent de densité, mais, par exemple, le nombre d'éléments chimiques qu'on y trouve est désespérément limité. Ou bien l'univers ne contient que quelques galaxies et c'est tout. Ou encore, leurs habitants ne sont pas exactement sur la même longueur d'onde, et passent leur temps à déraper vers d'autres plans plus attractifs.
Les êtres vivant sur ces plans ont beaucoup de facilité pour aller vers certains autres univers voisins. Il semble que les univers les plus cohérents sont ceux dont il existe une multitude de variantes (Terres parallèles quasi-identiques), alors que les univers incohérents sont solitaires.

Tempo

Le tempo est le rapport entre le déroulement du temps de l'univers QF1 00001 et un autre univers. Il est le plus souvent assez proche, mais il peut aussi être plus lent, ou irrégulier. Ceci n'a pas d'incidence spéciale, hormis le fait qu'un mois passé dans un univers peut correspondre à trois ou cinq semaines écoulées dans le nôtre au retour du personnage.

L'intercontinuum

L'intercontinuum n'est pas une dimension, et son essence est indéfinissable. Il a plusieurs visages, selon la façon dont on y est entré. Le triche-lumière en est un aspect, le transit un autre, le passage d'une brèche est encore différent. Ceux qui le traversent, comme les Megas, en gardent des sensations que l'esprit interprète selon ses schémas de pensée. Ainsi, on parle des « créatures » que l'on peut y rencontrer, alors même que le concept de créature ne peut pas y exister, comme les vampires à volonté, contre lesquels la seule chose à faire est fuir en sortant par un autre point de Transit ; les fleurs folie, auxquelles on n'échappe qu'en ne pensant à rien ; les sirènes, qui vous emmènent dans un véritable paradis où guérissent tous les maux mais où l'on retombe en enfance ; les changeurs, qui vous font réapparaître en ayant changé d'aspect, de matériel, de sexe, de race, que l'on peut baratiner et qui acceptent les cadeaux...

Les Brèches

Brèche est le nom le plus courant donné aux communications entre univers, bien que les Norjans les qualifie « d'interaction essentielle intercontinuum ». Selon eux, les brèches ont à voir avec l'activité tectonique ou avec les mouvements planétaires et lunaires. Leur apparition coïncide fréquemment avec des éruptions, des tremblements de terre, ou bien avec des conjonctions de planètes ou d'étoiles proches, notamment durant les éclipses.
Les brèches sont rarement visibles, sauf par reflet dans une vitre, un plan d'eau et toute surface polarisante (pas un miroir donc), ou lorsqu'elles sont baignées de brouillard. Dans ces cas, on peut voir la surface de contact entre univers, palpitant comme la surface d'un lac. Dans d'autres cas, on ne voit pas la brèche elle-même, mais le décor qui est derrière. Les couleurs sont toujours altérées, souvent avec des dominantes.

Permanentes

Les plus rares, elles font communiquer deux lieux de manière permanente, ce qui ne signifie pas éternelle : une brèche séculaire peut soudain, à la faveur d'un des événements cités plus haut, cesser définitivement d'exister.

Intermittentes

Les plus fréquentes des brèches se manifestent à intervalles irréguliers. Seules les fréquences de celles qui sont liées au mouvement d'une lune unique sont faciles à déterminer.

A deux sorties

Une brèche peut correspondre avec deux univers. Il s'agit en général du même lieu dans deux univers extrêmement

Monsieur AG et les UP

Bien que des infos, certes limitées, soient disponibles sur l'existence d'univers parallèles, cette connaissance n'est partagée que par un petit nombre d'individus de l'AG, surtout des intellectuels (et quelques sensits).
La plupart du temps, elle ne se manifeste que par des « légendes » sur un « au-delà », auquel souvent on affirme « ne pas croire » ou bien que les gens imaginent limité à un seul plan.

Qui change d'univers?

Les guetteurs

On ne sait pas grand chose sur ces créatures (voir plus loin) ; sauf qu'elle peuvent aller où elles veulent, quand elles veulent et ce sans le moindre appareillage. Les guetteurs se décrivent eux-mêmes comme de grandes baleines dérivant entre les univers, et c'est sous cette apparence qu'il leur est arrivé de se matérialiser dans un univers. Ils communiquent avec les Megas par télépathie. En général avec des *vieux*, leur contact étant visiblement dangereux pour l'équilibre mental du Mega contacté. On fait parfois appel à eux pour retrouver un individu perdu par accident dans un univers qui n'est pas le sien. Il leur arrive souvent de répondre, mais pas toujours.

Habitants des plans-démons

Ce terme d'argot Mega désigne des plans de forte densité, mais de faible cohérence. Les êtres qui les habitent peuvent en être arrachés par divers phénomènes : tempête du continuum, transparence passagère de l'univers en question, ou simplement parce qu'on les appelle ailleurs. Les êtres des plans-démons sont en général doués d'étranges pouvoirs et d'une logique incompréhensible.
Ainsi, vivant sur des plans d'un ennui profond, les gremlins arrivent parfois à s'en échapper pour venir sur les nôtres, en général dans le but de se défouler. Les sandestins, naturellement doués pour jongler avec la magie, peuvent aussi être appelés et liés par des contrats. Ceci ressort du domaine des magiciens.
Enfin, des être de faible consistance, peu attachés à leur plan d'origine, filtrent vers un univers voisin (fantômes, anti-jôles)

L'accident

Il arrive que des brèches existent durant de très brefs instants entre deux univers très proches. Il est alors possible de passer de l'un à l'autre, avec le danger parfois de glisser dans l'intercontinuum si le passage se referme trop vite.
On rapporte deux cas directement observés par des Megas. Il y en eut sans doute d'autres. Dans le deux cas, le passage a eu lieu très peu de temps après une séparation d'univers, à un moment où les mêmes individus existaient dans l'un et l'autre. Imaginez deux jeunes mariés. Leur premier enfant paraît... Mais dans un des univers, le petit être est désiré, et dans l'autre il est rejeté comme un boulet. L'enfant désiré meurt peu après, laissant sa famille au désespoir. Dans l'autre, la situation de

semblables, mais il existe des contre-exemples. Il est possible, mais rare, que les deux « sorties » communiquent également directement entre elles.

A sorties multiples

Les brèches à plus de deux sorties correspondent à de graves aberrations de l'intercontinuum, et peuvent dégénérer et détruire des portions entières d'univers. Pour cette raison, des Megas sont dans ce cas envoyés pour annihiler, dans un univers ou deux, la cause de la brèche. Cela peut être de modifier la forme d'un volcan, déplacer une masse importante (lune artificielle ou naturelle). Dans la plupart des cas, ce travail à l'artillerie lourde se complique de problèmes locaux.

Contact plan

Le contact plan est le cas où les univers communiquent par une surface, comme celle qui sépare l'air et l'eau. Il s'agit d'une limite précise, et on peut s'apercevoir qu'on les traverse, surtout pour une majorité d'entre eux, où se déclenche les « malaises de l'intercontinuum », que les Megas doivent apprendre à reconnaître et à craindre.

Contact volume

Le « contact volume » signifie que deux morceaux d'espace d'univers différents sont mélangés. Si les univers sont très semblables, cela va encore, mais s'il sont différents, on perçoit les deux décors tout en étant physiquement plus sensible à celui où l'on se trouve. On peut passer de l'un à l'autre sans s'en apercevoir, hormis le fait que les obstacles de l'un deviennent traversables, tandis que ceux de l'autre prennent consistance.
Les « malaises de l'intercontinuum », lorsqu'ils surviennent, peuvent être suffisamment « dilués » pour qu'on ne les identifie pas.

Phénomènes de passage.

La partie de l'intercontinuum qu'utilisent les Megas présente l'avantage d'être cohérente, et les Megas y entrent et en sortent de manière quasi instantanée. Il en est de même pour le triche-lumière qu'empruntent les vaisseaux du même nom.
Au contraire, celui qui franchit une brèche quitte sa propre dimension progressivement, traverse des couches de réalité, comme celles d'un oignon, ou comme une succession de voiles. A chaque étape le guettent des dangers différents.

Néant

Une fraction de seconde, le voyageur ressent une coupure totale des sens, dès qu'il touche le plan de passage : il en retient surtout l'impression que le sol s'est dérobé sous ses pas, ceci accompagné d'un sensation de froid glacial et d'obscurité.
Dès cet instant, le passeur cœxiste dans les deux dimensions, et doit traverser les trois voiles suivants, à moins qu'il ne décide de revenir en arrière.

Voile de répulsion

Le premier voile tente de repousser le passeur vers sa dimension, en l'assaillant d'images horribles, c'est-à-dire, selon les cas, des créatures effrayantes, des individus en putréfaction qui l'insultent, des scènes de massacres auquel il ne peut rien, etc.

Voile de la question

On l'appelle aussi le pont du sphinx : le passeur s'interroge soudain, en général sur le motif qui le pousse à passer. Où va-t-il ? Veut-il vraiment y aller ? La raison est-elle suffisante pour le risque encouru ?
Parfois, au lieu de s'interroger, le passeur a une vision, un éclair fugitif, sur lui-même ou sur des questions profondes ou très anciennes de l'univers.

Voile d'attraction

Surnommée la rivière des Sirènes, le troisième voile du passage est une sorte d'éden, de lieu d'absolue sécurité et sérénité. On y rencontre des êtres de lumière, ou des gens aimés disparus, des jouets amicaux, des animaux merveilleux, on y retrouve son âme d'enfant.
On y éprouve une peur panique du danger qui guette à la sortie, on n'a qu'une idée, rester là.

Néant négatif

Si le passeur a réussi à franchir les trois voiles, il prend pied dans l'autre univers avec une sensation de brève brûlure, d'éclair dans les yeux et un léger choc, comme s'il était heurté par un massif sac de boxe.

Procédure

• Le MJ décrit les scènes que vit chacun des personnages qui franchit le passage, séparément de préférence, car ce qui arrive à chacun est différent. Il est d'ailleurs impossible de rentrer dans les diverses couches pour retrouver un personnage coincé. Le seul moyen de traverser à plusieurs est d'être en contact physique, et de ne pas se lâcher malgré la sensation, en cours de passage, de ne tenir que du vide.
•A chaque voile, le MJ demande au jouer de faire un test sous son niveau de Volonté.
— S'il réussit, il passe au voile suivant.
— S'il rate, il perd un nombre de pV égal à la marge d'échec. Le MJ lui décrit alors les scènes qui se présentent à lui, et le joueur doit y réagir, un peu comme s'il essayait, alors qu'il dort et a conscience de rêver, de modifier le cours de son rêve. S'il trouve un moyen convaincant de sortir de là, le MJ lui redemande un test son son niveau actuel en Volonté (V/2). S'il réussit, il passe à la phases suivante. S'il rate, il perd de nouveau des points et, s'il est dans le voile de répulsion, se trouve rejeté dans son plan d'origine. S'il est dans l'une des deux autres phases, il est coincé pour un temps indéterminé, au gré du MJ ou selon la marge d'échec (1 à 3 = quelques heures, 4 à 6 = quelques jours, 7 et plus = des semaines, échec critique = des années...)
• Si (au gré du MJ ou sur réussite critique), le Mega a une vision en traversant le *voile de la question*, le MJ n'en donne pas tout de suite la teneur. Le joueur doit réussir un test de mémoire à la sortie du passage pour se la rappeler.

l'enfant importun se dégrade vite. Une nuit, un lit se vide et un autre se remplit. L'enfant est allé là où il manque tant... Dans les deux cas, les « vieux » ont renoncé à « rectifier l'erreur ».

Les propriétaires d'univers dépendants

Certaines civilisations ont réussi à créer des univers de petite taille (ils englobent rarement plus d'un monde). On peut se représenter ces « cosmos privés » comme une verrue sur un univers. Leurs créateurs restent aussi mystérieux que leurs motivations. Ce sont souvent des lieux où il n'est pas très agréable de vivre. Le sous-univers « Brazil » QF1-00091 est particulièrement ignoble, et ce n'est pas trahir un grand secret que d'évoquer le projet de rapatriement et de dispersion des malheureux habitants de cet enfer, puis desa destruction.
On accède deux façons dans ces univers :
•Par des « portes », sortes de points de Transit à sens unique que l'on active au moyen de clés de natures variées, d'incantations ou d'artefacts enchantés.
• Par « glissement » au travers de pseudo-réalités inconsistantes, des fantômes de mondes « qui auraient pu être » que l'on traverse pour arriver à l'univers dépendant, but du voyage.
Dans les deux cas, il faut « partir » de l'univers « QF » auquel le sous-univers est relié.

Des égarés

Puisque des brèches existent, a priori quiconque marche à proximité a une chance de passer à travers. Si les passages sont peu fréquents, c'est que les brèches ont des temps d'existence assez brefs, et que ceux qui en repèrent les étranges reflets et manifestations ont tendance à s'en éloigner au plus vite.
D'autre part, ceux qui les franchissent gardent un souvenir cauchemardesque de leur passage, et préfère s'intégrer discrètement à leur nouvel univers que de repasser dans l'autre sens.
Les animaux évitent en général les brèches, sauf dans le cas où elle se trouve sur la trajectoire de leur charge, ou bien s'il s'agit d'une brèche à *contact volume*, où les phénomènes de passage sont peu perceptibles.
Les guetteurs demandent l'intervention des Megas lorsqu'un égaré risque de perturber la marche de l'univers où il est entré par mégarde, surtout s'il a de tels pouvoirs psy qu'il risque d'exploser en altérant profondément l'espace-temps qui l'entoure, ou pour tout autre phénomène « grain de sable ».

Des Passeurs volontaires

Des individus, voire des civilisations, en connaissent suffisamment sur les brèches pour les utiliser, et même en créer de nouvelles (au hasard), afin de trouver de nouvelles terres, de ramener des matières premières, ou par motif idéologique.
En général, « ceux-qui-savent » ne partagent leur secret qu'avec un minimum d'initiés.
Lorsque leurs activités deviennent dangereuses (pour la stabilité du continuum, s'entend), les guetteurs demandent aux Megas d'intervenir. ▲

Les Guetteurs

Des êtres énigmatiques

Les guetteurs ont un rôle mystérieux dans l'intercontinuum. Il a déjà été question d'eux dans divers chapitres, et nous aborderons ici le peu que l'on imagine connaître de leurs motivations. Ils sont, c'est évident, capables d'entrer en contact télépathique avec certains individus de la plupart des plans. Ils semblent comprendre les motivations des êtres, humanoïdes et animaux (ce qui ne veux pas dire les partager). Ils peuvent être enclins certaines fois à la pitié, d'autres à la plus froide détermination.
Les spécialistes norjans supposent, en étayant leur hypothèse, que malgré les immenses pouvoirs dont ils disposent, les guetteurs ne sont pas capables de résoudre tous leurs problèmes eux-même, et sont amenés à faire appel à plus petits qu'eux.
Il est probable également que se matérialiser en espace normal pour y intervenir directement leur coûte beaucoup, et qu'ils préfèrent demander aux Megas de faire le travail à leur place. Travail qui consiste souvent à corriger des aberrations du continuum, des interpénétrations d'univers aux conséquences risquées, voire déjà dramatiquement néfastes. En échange, les guetteurs fournissent des informations, parfois, lorsque les vieux de la guilde insistent, pour retrouver un individu égaré hors de sa dimension. Une polémique existe entre spécialistes norjans pour savoir si ce qui «coûte» aux guetteurs est assimilable à une souffrance, ou s'il s'agit d'une histoire d'honneur et de statut social entre guetteurs...

Une menace pour les dons des Megas

Les guetteurs possèdent un redoutable pouvoir face à un Mega: ils sont capables de lui retirer ses deux pouvoirs de Transfert et de Transit, au moment où il traverse l'intercontinuum pour aller d'un point de Transit à un autre. Le Mega ressort tout de même par le second point de Transit, mais redevenu un simple quidam. Très souvent, ce «gommage» entraîne celui des pouvoirs psy du personnage.

Brèches et points de mission

Pour des Megas en mission, rapporter l'existence d'une brèche inconnue est toujours très apprécié, plus encore si les agents sont capable de dire ce qu'il y de l'autre côté, et son éventuelle régularité.

Pas de brèches internes

Les brèches n'existent qu'entre deux univers différents. Aucune brèche ne fait communiquer un point de l'espace d'un univers avec un autre point de l'espace du même univers.
On a pu, à plusieurs reprises, croire avoir trouvé une exception à cette règle. A chaque fois, il s'agissait d'une double brèche, c'est-à-dire que les voyageurs partaient d'un univers A, passait sans s'en rendre compte dans un univers B durant un bref instant, puis réintégraient l'univers A, loin de leur point de départ (voir Brèche à deux sorties).

La vie d'un Mega

Planète d'origine et recrutement. Premier contact des recrutés... et base d'entraînement.

Les Megas auront maintes fois l'occasion de perdre leur santé mentale face aux horreurs rencontrées en mission, sans parler de voir leur esprit se diluer dans les univers les plus inhumains qu'ils risquent de traverser.
Recrutement et entraînement sont donc conçus pour éviter d'effrayer le « Mega latent » repéré par un major, en l'amenant par étapes à se familiariser avec l'idée de l'existence d'autres formes de vie dans l'espace, d'autres civilisations, ainsi que de l'Assemblée galactique, de la Guilde des Megas, et du rôle qu'il sera amené à y tenir.

Le recrutement

Repérer les Mega latents

Quel que soit l'état de fatigue qui l'accable, même en situation de stress, même dans le plus profond délabrement physique ou moral, il est une chose qu'un Mega ne manque jamais de faire, une chose qui lui est aussi naturelle que de respirer.
Il cherche d'autres Megas.
Il n'est pas besoin d'être grand psychologue pour en comprendre la raison. Les possesseurs des deux dons sont bien peu et se sentent seuls.
La démarche consiste à repérer des individus amateurs de voyages lointains, des curieux, qui aiment raconter des rêves très précis qu'ils font. L'un des signes est le rêve de colossales baleines dérivant dans un mælström scintillant, qui faisant songer aux guetteurs. Les Megas latents ont souvent aussi un petit pouvoir psy qui se manifeste de manière incontrôlée. Mais la méthode la plus sûre appartient aux Megas psy possédant le pouvoir de lecture de l'aura, qui leur permet de détecter un Mega latent de manière assez fiable.
Il arrive aussi qu'on sente, lors d'un Transfert, que l'hôte peut être un Mega latent.
Dès qu'un Mega a découvert un possesseur, et quels que soient les sentiments personnels qu'il puisse éprouver à son égard, il doit signaler l'individu à un major. Ce dernier est censé se rendre sur place pour évaluer l'individu. Dans la pratique, le Mega est souvent obligé d'agir par lui-même, de mener son poulain sur Norjane, voire de commencer à l'entraîner. Certains Megas messagers, peu aventureux ou lassé du danger, se consacrent même uniquement à cette activité.

Recrutement sur terre

Durant la première et la seconde AG, la Guilde des Megas recrutait ses agents presque exclusivement sur Norjane. Aujourd'hui, elle sonde tous les endroits où ses agents peuvent se promener. La Terre constituant un réservoir prometteur, la Guilde a obtenu depuis plusieurs siècles d'y avoir une base et des prospecteurs, malgré le statut de « planète en développement » de notre monde, donc interdite à tout contact.
Si un Mega latent est repéré (les Megas agissant sur Terre les nomment des « candidats »), l'agent fait d'abord une enquête sur le caractère et la moralité du personnage (ce terme de moralité n''ayant pas pour les Megas le sens qu'on lui attribue en général). L'enquête de personnalité permet de déterminer si le Mega latent peut entrer dans les principes de la Guilde (non-intervention, respect de la vie et de la dignité...). La fin de l'enquête se fait souvent par psy-hypnose.
Selon sa personnalité, on présente ensuite au candidat l'existence des Megas de diverses façons. Soit directe pour les plus ouverts. Soit en les faisant collaborer sans qu'ils le sachent avec de vrais Megas dans des entreprises qui servent de couverture aux activités terriennes de la Guilde, et en leur laissant filtrer les infos petit à petit. Soit encoreen les tirant par la main à travers un point de Transit traînant comme par hasard dans un sous-sol de musée. Ce procédé est le plus radical pour les esprits trop incrédules, mais présente deux dangers : ce transit est un « transit à risque avec passager », et le choc psychologique peut parfois faire disjoncter les esprits qui refusent ce qu'ils vivent ! Dans le cas du recrutement d'un Mega hyper rationaliste, la démonstration d'objets de techno AG est tolérée et pratiquée.

Entraînement, écoles et premiers contacts extraterrestres

Le premier transit se fait par le recruteur, vers une base d'entraînement sur une planète assez semblable à la terre. Le recruteur reste longtemps « parrain » du nouveau Mega.
Le début de l'entraînement consiste en une mise à niveau NT6 et apprentissage de deux langues communes galactiques. Durant cette phase, le candidat n'est en présence que de terriens.
Il va ensuite travailler Transfert et Transit avec des Mega qui lui faciliteront la tâche, tout en recevant l'entraînement physique et pratique de base commun à tout Mega.
Au cours de cette phase, il commencera à rencontrer des humains non-terriens, puis des humanoïdes de plus en plus divers. Il apprendra les usages de l'AG, à se fondre dans la foule, à repérer les pièges et trucs habituels des voyageurs de vaisseaux...
Enfin dans une troisième phase, il alternera des séjours et des stages dans le sein de l'école dont il a choisi la spécialité (voir, même chapitre, « Planètes Mega, les Ecoles ») avec la poursuite de son entraînement de base, et avec des petites missions d'essai, sur des planètes accueillantes d'abord, puis dans le vaste cosmos.

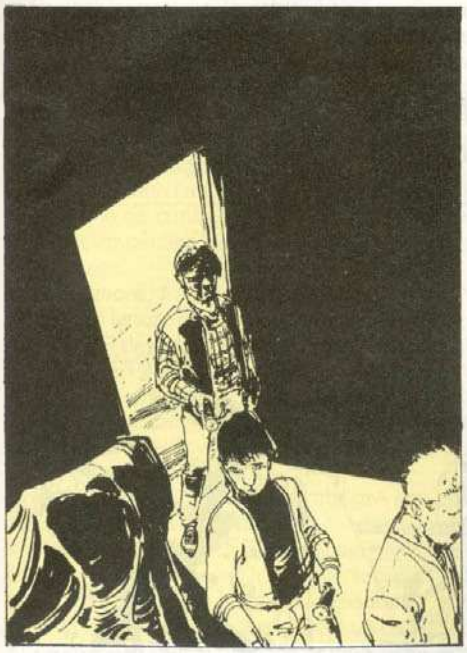
Recrutement de Megas sur les autres planètes

Le recrutement de Megas sur des planète de l'AG est simplifié par le fait que les candidats n'ignorent rien de l'existence de l'AG. Il faut parfois lutter contre certains préjugés d'individus ayant vaguement entendu parler des Megas de manière négative...
Les Megas ne se recrutent que dans les ethnies humanoïdes et chez les Ganymédiens, ce qui laisse supposer des points communs entre les deux races.

Philosophie

Devises

Durant tout leur entraînement, on rappelle de diverses manières aux apprentis-Megas les principes censés régir leurs actes aux cours des missions.
La devise première de la Guilde est « Vie et Dignité », et résume beaucoup de choses. Le Mega est censé respecter la vie autant que faire se peut. Personne, même les affreux tortionnaires, ne doit être tué s'il et possible de faire autrement, et les Megas ne sont jamais censés tirer les premiers. Pour cette raison, l'arme la plus usitée par les Megas est le paralysant. Juste derrière vient le principe de dignité, celle des individus. Si elle est bafouée, le Mega est censé intervenir, sauf si cela ruine sa mission (et même alors...).
Il est tout à fait exclu qu'un Mega se serve de ses pouvoirs pour acquérir des bien personnels (encore plus pour les voler à son prochain).



Enfin, les Mega comme les autres sont censés respecter le code des planètes, qui interdit l'importation et les démonstrations de matériel technologique sur les planètes où ce matériel n'est pas censé exister.
Une autre devise que l'on trouve dans certaines écoles : ne te trompe jamais de cible.
Il est vrai qu'avec leur pouvoir et les circonstances où ils interviennent, les Megas peuvent faire beaucoup de dégâts s'ils agressent la mauvaise personne.

Réputation

Parmi les Megas la réputation est plus importante que les grades, que les spécialisations, ou que les talents.
Pour le major, elle détermine si des personnages vont être à même d'assumer une mission vitale qui s'annonce périlleuse et délicate.
Pour le Mega, elle indique si les gens avec qui il va faire équipe sont fiables ou non.

Le Mega moyen

Le Mega moyen, comme le citoyen moyen, n'existe pas vraiment. Mais s'il existait et suivait les statistiques, il aurait soixante ans tout en paraissant trente, il serait plutôt masculin (les recruteurs ont plus de mal à convaincre les candidates de quitter les leurs pour rejoindre la Guilde), il partirait en mission environ une fois par mois, pour des missions de deux jours à trois semaines. Après chaque mission, il passerait huit à dix jours sur une planète de villégiature (deux fois sur trois) ou une « lointaine » (une fois sur trois), avant de retourner à son métier de savetier dans une petite ville d'une planète de NT2 qu'il affectionne particulièrement et où seules deux ou trois personnes connaissent son véritable « métier ».

Une vie de fou

« Les Megas ont tous un grain… » Oui, mais ils ont des circonstances atténuantes.
Quand un nouveau Mega rejoint la Guilde, il en retire d'abord des avantages énormes : guérison des maladies et infirmités, confort matériel, allongement de l'espérance de vie (cependant, il faut que l'impétrant originaire d'un monde de faible technologie tire un trait sur son passé, afin que ses proches ne s'étonnent pas des transformations de son physique). Ne plus vieillir ou quasiment, tout au long d'une vie de cent-vingt ans au minimum, qui refuserait cela ?
Mais voilà : tout se paye. La vie des Megas est loin d'être une sinécure. C'est une existence certes passionnante, mais épuisante physiquement, exigeante moralement. Elle se charge bien vite de grignoter l'enthousiasme du nouveau Messager galactique. Au bout de quelques mois, le Mega est gagné par la même gravité que ses collègues. Quelques années plus tard, il est trop heureux de prendre un congé sabbatique.

Le congé sabbatique et la retraite

La durée de ce congé sabbatique est fonction du temps passé en service selon le tempo de QF1-0001 Il est généralement de quinze mois, toujours selon le même tempo. Le Mega a donc intérêt à aller s'installer dans un univers au tempo le plus bas possible, afin que ses quinze mois « fassent des petits ».

Mais il arrive un moment où rien ne va plus. Au cours de ses missions, le Mega chevronné a sauvé bien des vies, mais aussi souvent mis fin à des projets grandioses, brisé des espoirs et des vies. Il a parfois tué, et pas toujours dans des circonstances très honorables. Au bout d'un laps

Ne me quitte pas…

Le plus dur est de convaincre le candidat de quitter les siens. La prise de contact se fait souvent au moment où le latent voit une scène injuste, un accident grave, une intervention totalitariste, qui le rend plus sensible à l'argument « rejoignez les forces de l'équilibre ». Certains acceptent s'ils peuvent revenir entre les missions. Un emploi dans une société-couverture leur sert alors d'alibi pour disparaître des semaines, tout en touchant un salaire… D'autres n'ont que peu d'attaches, et il leur suffit de confier à une vieille tante qu'ils « travaillent pour le gouvernement ». D'autres enfin choisissent de se faire passer pour morts, ce qui n'est pas difficile pour ceux qui ne doivent qu'aux prouesses d'un médibloc de s'être sortis d'un incendie, d'un accident d'avion ou un naufrage…
Dans le cas d'un enfant ou d'un adolescent, il faut aussi convaincre les parents, ce qui ne marche pas toujours.
Si les proches sont fiables et discrets, il est parfois payant de les mettre dans le secret, ou de leur offrir un bref aller-retour sur une planète Mega…
Face à tous ces problèmes, les recruteurs deviennent des as de psychologie et d'improvisation…

Réputations

Tout bon major évite de constituer un groupe dont les réputations seraient trop différentes. Il y est parfois contraint quand il ne dispose que d'un agent de faible réputation, mais hyperspécialisé, et qui maîtrise à haut niveau un talent qui sera très probablement indispensable en cours de mission.
Ce genre de disparité créé en général une ambiance de rogne après le boulet que l'on doit traîner en attendant que ce soit son heure… Toutefois, les Megas évitent de trop manifester leur opinion, car plus d'une fois, le canard boiteux aux doigts d'or était volontairement placé là sur ordre d'un vieux, pour tester des agents un peu trop imbus d'eux même.

Objets fétiches

Avant de quitter leur planète d'origine, les candidats Mega sont invités à emporter un objet qui leur rappellera leur origine, même après des dizaines d'années passées à sillonner le cosmos et les plans. Un objet donc très personnel.
L'expérience prouve qu'on ne peut jamais prévoir ce qu'ils vont emmener. Un couteau suisse, un baladeur avec sa cassette, un ours en peluche, mais aussi un rasoir de coiffeur, un livre, un boulon, une casquette de Mickey, un plan de métro…
Le MJ demandera à ses joueurs de se choisir un objet fétiche, au moment de la création du personnage, dont la seul contrainte est d'être de petite taille, puisque le Mega le balade partout avec lui…

Motivations

Les Megas novices sont très motivés par les mission qui leur sont confiées. Puis, petit à petit, l'enthousiasme du début s'émousse, et l'agent envoyé risquer sa vie sur des planètes

lointaines se prend à se demander ce qu'il fait là, même s'il sait qu'il s'agit d'une bonne cause.
Mais cette démotivation passagère s'estompe d'elle même, car au fur et à mesure des missions, le Mega sympathise avec des personnages hauts en couleurs, tombe amoureux, est invité entre deux missions chez des gens dont il a sauvé la vie. Et petit à petit, chaque fois qu'un problème se pose dans un coin de l'espace, ce sont des amis qui sont menacés, des gens que l'on connaît, une planète où l'on est passé, où l'on a des souvenirs d'enquête difficile, de sauvetages réalisées dans des conditions cataclysmiques.
Le Mega n'a plus besoin, alors, de se motiver. C'est même lui qui, voyant les actualités, demande au major : « On ne fait rien, là ? Personnellement, je trouve qu'on devrait y aller... »

Hypnoéducation et urgence

L'hypnoéducation, qui permet aux Megas d'assimiler la langue parlée là où il vont, ainsi que diverses connaissances indispensables, prend tout de même environ trois à quatre heures. En cas d'extrême urgence, il n'est pas question de perdre ce temps précieux. Les Megas partiront avec leurs connaissance et le dernier modèle de Tradmod...

Heures de pointe & heures creuses

En période de conflits, ou de catastrophe du continuum, tous les Megas sont mobilisés.
Mais en période de calme relatif, les Megas se voient confier des missions de sauvetage ou d'aide, ou même de soutient à des personnalités dans leurs recherches, lorsque les vieux estiment qu'un important écosophe ou un explorateur se lance dans une opération risquée, mais dont les retombées pourraient être bénéfiques...

Qui demande les missions?

Les vieux de le Guilde entretiennent un réseau d'espions (on dit informateurs), comme toute organisation qui se respecte. Ce sont parfois des Mega (fouineurs, patrouilleurs), parfois des autochtones qui croient travailler pour une cause qu'ils soutiennent... n'oublions pas la présence de Megas en poste de surveillance, missions longue durée durant lesquelles ils sont également attentifs à tout ce qui se passe, même hors mission ; et d'ex-Megas retirés, qui, bien qu'inactifs constituent autant d'observateurs.
Fréquemment aussi, la demande vient des hauts médiates de l'AG, ou directement de l'immediator, qui n'est pas le dernier à fouiner lui-même si un détail attire son attention sur une planète de l'AG.
Les médiates relayent parfois la demande d'aide d'un ambassadeur, qui ignorera toujours que ce sont les Megas qui ont résolu son problème, et non des agents de l'AG.

de temps plus ou moins long, il faut choisir. S'il arrive à assumer et à faire taire ses scrupules, le Mega devient vite un « vieux ». Sinon, il prend sa retraite.
Dans un cas sur cinq, le Mega retourne sur une planète où il a vécu des épisodes importants de sa vie, pour y retrouver des amis de ces périodes d'épreuve. Ou même pour y devenir roi ou un équivalent local de Robin des bois...
Mais on n'échappe pas à la Guilde.
Les vieux se réservent le droit de rappeler tout Mega, même en congé sabbatique ou à la retraite, si l'intérêt général l'exige. D'où...

Renégats et eau dans le gaz

Des rebelles, il y en a toujours : ils sont même parfois un élément de progrès. « Mais ils sont un luxe que la Guilde doit maîtriser, sinon le chaos nous guette », disent les vieux. Certains d'entre eux se sont spécialisés dans le « traitement » des Megas rebelles. La « thérapie » appliquée peut prendre diverses formes.
Un Mega en proie à un doute passager sera suivi par un de ces spécialistes, à la manière d'une psychanalyse. De longues discussions sur le rôle du Mega, sa mission sacrée sont en général suffisants pour remettre dans le droit chemin celui que rongeait le doute. Sinon, le Mega est affecté aux tâches administratives, seul fléau dont la Guilde des Megas ne soit pas venue à bout en dix-neuf mille ans d'histoire.
Les rebelles qui mettent en cause le rôle de la Guilde sont « traités » avec plus de poigne. Menés manu militari dans l'intercontinuum, face à un guetteur, ils se voient retirés leurs deux dons...
Mais il ne faut pas se faire d'illusions. En s'organisant de façon à localiser toujours plus de Megas, la Guilde s'expose à créer toujours plus de rebelles. Et un jour, ceux-ci constitueront une force à part entière. De plus, les « vieux » pourront-ils compter indéfiniment sur l'aide des guetteurs ? Les motivations de ceux-ci restent obscures, pas forcement altruistes. Qu'ils soient truands ou simplement libertaires, ces rebelles joueront un rôle plutôt déstabilisateur. Sera-ce un bien ou un mal ? Bien malin qui peut le dire.
Pour échapper aux autorités de la Guilde, des Megas prennent le large. Ceux qui ne font plus parler d'eux sont considérés comme « disparus ». Mais d'autres se manifestent de manière néfaste : on les surnomme les renégats.
Les renégats choisissent cette voie pour diverses motivations :
• Le boudeur, qui désapprouve certaines missions sans oser contester, disparaît dans son coin.
• Le vengeur estime qu'un ami (Mega ou autochtone d'une planète) est mort du fait d'un Mega négligent ou meurtrier, ou d'un major qui en demandait trop, bref d'un responsable. Il va alors guetter sa cible, et en général ne pas la tuer de suite, tout lui signifiant bien la menace qui pèse sur elle.
• Les bandits, eux, décident un jour d'utiliser leur pouvoir pour se faire de l'argent. Ils agissent en solo, par discrétion, ou en bande. • Les rebelles constituent des groupes importants, dans le but de contrôler tous les points de Transit d'une zone. Ces sont les plus néfastes, et ils sont pourchassés sans cesse afin d'être privés de leurs dons de Transfert et Transit.

Les types de mission

Pour l'AG

Une mission de protection auprès d'un ou une médiate de l'AG, c'est parfois l'occasion d'acquérir une expérience que ne peut offrir aucun stage d'entrainement de la Guilde des Megas

Désamorcer un chantage : prise d'otages (inconnus ou personnalités), déstabilisation du commerce par la vente massive de matériaux très rares, menace sur des planètes sans protection. L'AG a parfois les mains liées face à des machinations ourdies par des dictateurs ou des sociétés de malfaiteurs. Mais c'est oublier les Megas qui arrivent d'où on ne les attend pas.
Soutenir la FRAG : la force d'intervention de l'AG ne se trompe jamais... à condition d'avoir été bien informée. Il arrive qu'une opération de la FRAG se révèle sous-estimée par suite de désinformation. Lorsqu'un échec de la FRAG aurait de graves conséquences, les Mega peuvent intervenir en renfort.
Faire voyager un individu, un objet : grâce au Transit, les Megas vont pouvoir amener sur la planète Zooba le professeur Klotz et son gyrotron (qui fera enfin pleuvoir sur Zooba) en évitant les astroports gardés par les sinistres sbires du quasi-dictateur Grum. Bien sûr, il faudra l'accompagner du point de Transit jusqu'aux plaines de Tchaz, à mille kilomètres...
Souvent pour des raisons psychologiques, parfois avec raison, un objet précis, un individu est indispensable à une cérémonie cruciale, à la mise en route d'un système... Et il est justement resté là-bas au fond de l'espace, où seuls les Megas peuvent le récupérer dans les délais (brefs) impartis. Ce peut être aussi chercher un prince parti à l'aventure, que l'empereur mourant espère voir lui succéder (sinon l'empire sombrera dans le chaos).
Protection de personnalité : les médiates, qui savent reconnaître les qualité humaines des gens, seraient atterrés si l'AG était privée de l'immense talent de cet ambassadeur, de cet agent de la garantie, ou encore de ce génie précieux et étourdi, qui ont tous en commun de se jeter dans la gueule du loup au milieu du pire conflit de la décennie, dans l'endroit le plus dangereux pour eux de toutes les galaxies.

Contre l'AG

Eviter les excès de la FRAG, de la Garde : les vieux peuvent vouloir protéger une partie des populations, ou juste des individus, de la fureur destructrice des forces de l'AG : parce que ce peuple peut aider à reconstruire la planète blessée, parce qu'un individu semble promis à un rôle important dans la marche des mondes, ou simplement que des Megas sont disponibles et ont une bonne chance de limiter le massacre en utilisant une ressource connue d'eux seuls (abri datant de la première AG, capacité des autochtones oubliée depuis des générations...).

Abus de pouvoir d'un représentant : Les médiates et autres représentants de l'AG peuvent être tentés d'abuser de leur pouvoir, pour obtenir un avantage personnel, pour assouvir une vengeance, etc. L'AG s'en aperçoit, mais dans des délais d'autant plus longs que le scélérat semblait digne de confiance. Des Megas intervenant avant peuvent empêcher les débordement les plus graves du personnage.

Peuple ignoré : L'AG doit intervenir sur une planète ou vit un peuple ignoré de tous, qu'un contact avec la technologie de l'AG déstabiliserait de manière fatale. Difficile de dire à l'AG : « n'allez pas par là ! ». Il faudra donc soit détourner son attention, soit pousser les populations menacées à se dissimuler d'une manière ou d'une autre, le tout en agissant dans le cadre de leurs coutumes et croyances avec délicatesse.

Couvrir un Robin des bois : malgré ses efforts pour résoudre les problèmes de façon cohérente avec les philosophies locales, l'AG doit parfois agir contre un individu ou groupe qui viole les lois ouvertement, même si les médiates n'ignorent pas que les « bandits » ont quelques raisons légitimes d'agir ainsi. C'est un cas de schizophrénie du pouvoir, où l'AG envoie ses meilleurs éléments pour arrêter les hors-la-loi, tandis qu'un médiate demande aux Megas de les aider à s'échapper, sans nuire à ses propres forces évidemment.

Renégats

Considérés au début avec dédain, les renégats commencent à nécessiter des interventions des Megas, pas forcement agressives d'ailleurs.

Renégats par erreur, à récupérer : parmi les renégats, certains ne sont ni des rebelles à la Guilde, ni des bandits utilisant leurs pouvoirs pour acquérir argent ou pouvoir, mais des agents choqués par un épisode dramatique de leurs missions. Les Megas vont alors essayer de les ramener à la raison, en usant de psychologie avant qu'ils ne se lancent dans des actions qu'eux même regretteront. D'autant qu'il arrive, les missions importantes étant parfois assurées par deux équipes, que ce qui les a traumatisés soit une mise en scène d'autres Megas utilisant des Transferts...

Infiltrer les renégats (passif, actif) : arrêter des renégats, les entraîner dans l'intercontinuum afin que les guetteurs désactivent leurs pouvoirs, n'amuse personne. La Guilde n'arrive à ces extrémités que s'ils sont vraiment dangereux. Tant qu'ils ne se font pas passer pour des dieux en asservissant une peuplade NT1, ou ne se lancent pas dans le banditisme à grande échelle, la Guilde préfère épargner la vie des uns et des autres en « laissant courir ». Mais comment savoir ce que mijotent les renégats ? En les infiltrant, jusqu'à être fixé sur leurs intentions : des missions pour deux ou trois agents, qui demandent de la subtilité, d'autant que les renégats s'y attendent plus ou moins...

Echec aux bandits : lorsque des renégats, laissés à leurs activités semi-malhonnêtes, commencent à se croire à l'abri de toutes représailles, il leur arrive de passer à l'échelle supérieure. Autant par devoir que pour éviter de se faire une image négative, la Guilde se doit alors de les contrer. Une fois confrontés à leurs anciens coéquipiers, mieux équipés et entraînés qu'eux, les renégats s'assagissent soudain et se font ensuite oublier, quand il ne font pas simplement leur mea-culpa pour retourner au sein de la Guilde.

Protéger les planètes Megas : les plus dangereux des renégats sont les rebelles. Ceux qui en veulent à la Guilde iront faire des crasses à leurs anciens coéquipiers, sur les planètes écoles, sur les villégiatures. C'est pour cette raison que la Tortue ne possède qu'un seul point de Transit, au fond d'une fosse profonde et gardée, au milieu de la place du village.

Des rebelles un peu irréalistes croient aussi parfois avoir trouvé LE plan qui leur permettra de prendre le pouvoir sur Norjane. Ils vont rarement très loin, mais il faut protéger le sanctuaire de la Guilde de leurs tentatives délirantes.

Surveillance

D'un renégat connu : un renégat solitaire semble très actif, mais l'agent qui le surveille n'arrive pas à savoir ce qu'il trafique. Il ne semble pas s'enrichir, ni se comporter comme un rebelle préparant un putsch. Une équipe est appelée à la rescousse.

D'un haut traître : par hasard ou par espionnage, les Megas ont appris qu'un personnage très important va trahir. Quand et de quelle façon ?

D'un égaré par brèche : les égarés, c'est-à-dire les gens qui changent d'univers par une brèche, sont des dangers potentiels. Soit de manière basique parce qu'ils détiennent un savoir qui peut en faire des générateurs de troubles, surtout dans des univers de basse technologie ; soit parce qu'ils deviennent de vraies bombes psy ; soit enfin parce que, une fois sur dix mille, ils déclenchent une réaction dans l'univers qui les accueille, comme l'huître qui sécrète un perle autour d'un grain de sable (image positive), ou comme un organisme qui s'enfièvre face à un virus...

Si la nature d'égaré d'un individu est découverte tardivement, il a déjà pu prendre une place importante dans un système. Difficile de mettre un empereur à la porte ! Les Megas devront alors estimer son « taux de danger », en observant s'il déclenche ou non des phénomènes anormaux, ou bien s'il n'assoit pas son pouvoir sur des manquements graves au Code des planètes.

D'un tricheur de NT aidé de contrebandier : la Guilde collabore avec l'AG pour protéger les planètes « extérieures en développement », comme la Terre.

Il arrive qu'un contrebandier malin passe le filet tendu par les forces de l'AG, pour proposer à un autochtone assoiffé de pouvoir des petits gadgets NT6 qui l'aideront, contre diverses marchandises locales. Mais il se peut aussi que les capacités et pouvoirs « anormaux » du suspect soient simplement beaucoup d'astuce, un esprit réellement inventif, ou des pouvoirs psy naturels. Arrivant par point de Transit, les Megas sont bien plus discrets que les vaisseaux des agents de l'AG, qui se font régulièrement repérer.

Personnalités disparues

Méchant évadé : quand un ennemi public s'évade, il a une fois sur deux le réflexe de se venger de manière destructrice. AG et Megas s'allient pour le retrouver et l'en empêcher.

Empereur-dieu lunatique : les leaders divinisés n'ont pas toujours un fou pour oser leur dire qu'il font une bêtise. Il n'est pas rare qu'un vizir, lieutenant ou autre premier ministre, pleure auprès de l'AG pour qu'on recherche son souverain égaré.

Fugue de prince(sse) : coincés entre une éducation contraignante et l'habitude de commander, parfois physiologiquement en avance sur la cérémonie qui marque la fin de leur enfance, ou peu enclins à accepter sans broncher la charge qui va leur échoir tôt ou tard, les héritiers de royaumes et d'empires galactiques ont une forte tendance à disparaître, de préférence au plus mauvais moment, sans réaliser l'attachement des populations à leur personne ni les troubles que leur départ peu susciter. Une intervention de l'AG serait peu diplomatique, et les Mega sont plus vite à pied d'œuvre pour ce genre d'enquête.

Génie précieux et étourdi : Seuls ou avec leur petite équipe d'assistants, des génies travaillant sur un projet vital pour l'AG oublient tout pour courir après un papillon cosmique, ou aller vérifier une théorie au bord du bout de l'univers.

Important allié de la Guilde : autant au sein de l'AG que sur les Extérieures, la Guilde a des alliés, que ce soit pour la diplomatie, pour un soutien matériel sur des opérations spéciales.

Même des souverains d'entités multiplanétaires jouent un rôle d'espion distingué pour les Megas. Il est normal que ceux-ci mobilisent leurs forces lorsqu'un de ces alliés disparaît.

Les missions de réparation du continuum sont motivées soit par des observations directes de phénomènes anormaux par des Megas lors de Transit ou de passages de brèches, soit par des messages qu'émettent les guetteurs à l'attention des vieux de la Guilde.

Niveau des renégats:

Une fois loin des missions de la Guilde, les renégats ont tendance à se laisser vivre. Ils s'entraînent un peu, bien sûr, mais le fait de s'organiser dans la clandestinité, de préparer des coups, leur prend du temps. Et ils ne disposent plus du matériel d'entraînement de la Guilde, ni des rencontres que celle-ci permet avec des spécialistes du plus haut niveau. En bref, en dehors d'un ou deux talents qu'ils cultivent, les renégats voient leurs autres talents régresser, surtout au bout d'une période de quatre à six mois.

Surveiller, et après...

Les missions de surveillance deviennent intéressantes... au moment où elles cessent. C'est-à-dire quand le personnage ou le lieu surveillé devienne le centre d'une activité suspecte. Le MJ pourra choisir diverses voies :

- Le Mega de surveillance avertit la Guilde, qui envoie les personnages des joueurs. L'espion peut alors être relevé, continuer sa surveillance, ou accompagner les personnages-joueurs.
- Ce sont les PJ eux même qui étaient de surveillance. Le MJ leur résume les jours ou semaines précédents, et commence le jeu quand les choses bougent. Ceci évite la routinière cérémonie de départ...
- Troisième cas : jouer un petit peu la surveillance (qui n'a rien de folichon, mais permet au MJ de mieux placer le décor), puis mettre sous le nez des Megas (de façon progressive, pour les « ferrer ») une affaire liée à celui qu'il surveillent, mais qui n'est pas ce qu'ils attendent. Comment vont-il arriver à courir deux lièvres à la fois ?

Pister un renégat qui se transite

Un renégat de haut niveau est capable de créer son point de Transit personnel. Comment le suivre s'il s'en sert pour voyager ?

La solution la plus sûre est d'interroger les Guetteurs. Mais seuls les vieux semblent en relation avec ces maîtres de l'intercontinuum. Et on ne dérange pas un vieux, encore moins un guetteur, pour si peu. Une autre solution, découverte par des Megas malins, consiste à interroger les créatures de l'intercontinuum. L'entreprise est dangereuse, certes, et les chances d'obtenir l'information minces. Mais sinon, il n'y a plus qu'à jouer les Sherlock Holmes : pénétrer dans son repaire, récupérer et analyser la terre et les poussières que ramène le renégat sur ses vêtements, surveiller les points qu'il pourrait utiliser (notamment ceux qu'il a créés). Un travail de fourmi.

Détecter un Mega

Pour un Mega, la seule menace d'être découvert est un télépathe interceptant ses pensées alors qu'il parle de son statut d'agent de la Guilde. Sinon, seul un Mega peut en détecter un autre :
• soit par détection d'aura (par des signes particuliers, connus des seuls Megas, qui apparaissent à un psy non-Mega comme signifiant « possibilité de pouvoirs psy »).
• soit par début de transfert, en consommant 1pV ; le sondé, s'il est Mega, sent qu'il est testé. Si le sondé est très affaibli, faire le test de Rt en le calculant avec les Traits actualisés et lancer 2d6. Si la Rt est passée, le Transfert a lieu !

Dé-Mega-iser

Le moyen de retirer à un Mega ses dons de Transfert et Transit consiste à l'entraîner de force dans un point de Transit, et à appeler un guetteur qui seul peut faire cela. Les guetteurs ne répondront que si les *vieux* les ont contactés, et ont obtenu leur promesse de venir à l'appel.

Oubliez!

Il existe dans l'AG diverses drogues donnant l'oubli, mais elles sont assez peu précises. Soit le sujet n'est amnésique que sur les dernières heures avant l'injection, soit, si on force la dose, il oublie des pans entiers de sa vie, ou pire, perd certaines facultés de raisonnement, ou son sens de l'équilibre, etc.
Pour permettre aux Megas d'effacer sélectivement dans la mémoire de témoins embêtants, le souvenir de leurs démonstrations technologiques ou la situation d'un point de Transit, les ingénieurs norjans ont créé l'oublieur. Ce petit objet souple, semblable à une ventouse, doit être placé sur la tempe du sujet (humanoïde), et maintenu en place durant trois à cinq secondes. Une micro-projection injecte un produit dans les vaisseaux du sujet, tandis qu'un émetteur envoie un train d'onde spécial qui complète l'action de la drogue. Il est possible de régler ces ondes pour moduler la période oubliée, d'un à dix jours.
Le défaut de l'oublieur, réglé pour ne pas causer de dommage au cerveau, est que certains sujets font une réaction. Trois à cinq jours après, l'amnésique se met à revivre des scènes oubliées, et les mime (comme parfois quelqu'un qui rêve), tout en redisant des phrases déjà dites ou entendues. Ces symptôme annoncent un retour complet de la mémoire dans un délai d'un ou deux jours.
Cette situation est problématique, car si on recommence tout de suite l'opération, le patient risque quelques dommages.
•Faire un test Difficile sous le niveau actuel en Mental. S'il est raté, le personnage perd un nombre de point de Mental égal à la marge d'échec.
Il faut pour éviter cela attendre au moins cinq jours. C'est pourquoi lorsque l'oublieur est utilisé, un Mega reste en surveillance quelques jours pour s'assurer que tout va bien pour l'amnésique, et est parfois obligé de l'empêcher de parler durant quelques jours, jusqu'à ce qu'il puisse faire un nouvel essai.

Personnalités à protéger

Ambassadeurs en mission : les meilleurs ambassadeurs sont trop précieux pour qu'on les laisse à la seule garde des agents de l'AG. Quand les vieux l'estiment nécessaire, les Megas renforcent la sécurité (en prévenant les agents de l'AG, ou non)
Ambassadeurs héroïques : quand les médiates hésitent trop longtemps à intervenir alors qu'une planète ou région est soumise à une agression (invasion, semi-tyran, ou cause inconnue), il arrive que l'un d'entre eux aille sur place se mettre en première ligne pour pousser ses congénères à se décider. Le problème est de le protéger sans l'empêcher d'agir.
Vedette : présentateurs d'holo infos, vedettes du spectacle et hommes politiques sont en général protégés par des gardes privés ou par la Garde fédérale. Mais lorsque la vedette en question a un lien de parenté avec un haut médiate, on demande parfois à des Megas d'opérer une protection rapprochée, surtout si une menace pèse sur la star, le tout en échange de quelques avantages pour la Guilde ou les Megas eux même que peut fournir le demandeur.
Le protégé sert de chèvre : quand on met en lumière un individu qui va servir à attraper un ennemi public, il faut beaucoup de psychologie pour que la « chèvre » ne craque pas, et d'efficacité pour que le « fauve » ne puisse lui nuire lorsqu'il surgira. D'autant que l'individu qui sert d'appât peut être un sacré handicap dans les pattes des Megas.
Psy à protéger de lui-même : un égaré ne demande parfois qu'à rentrer chez lui. Mais il faut retrouver la brèche, et il faut qu'elle soit ouverte. En attendant, s'il est originaire d'un univers plus dense, il faut l'aider à ne pas accumuler trop de puissance psy.
Vieux en observation : les vieux, qui régissent la marche de la Guilde, et ne sont pas forcement si vieux que cela d'ailleurs, préfèrent dans certains cas aller sur place pour constater de leurs yeux un phénomène, une situation, ou pour dire leur vérité en face à de petits tyrans et autres renégats. Les accompagner est le pire des cauchemars pour un Mega moyen…

Personnalité à mettre au vert

Ambassadeur après l'héroïsme : s'il ont survécu à une épreuve des force, les leaders autres que militaires ont intérêt à se faire oublier quelque temps, jusqu'à ce que les complices de ceux qu'ils ont combattus soient arrêtés ou dispersés. Les Megas les installent sur une planète lointaine sous une fausse identité, et restent en embuscade pour guetter un éventuel suiveur, ou repartent pour traquer activement ceux qui pourraient encore nuire à leurs protégés.
Allié grillé de la Guilde : un allié de la Guilde peut aussi avoir besoin du même type de vacances forcées. Il faut parfois, s'il était aristocrate ou souverain, lui apprendre son métier de couverture, là où on le cache, afin qu'il n'éveille pas les soupçons.
Renégat retourné : jusqu'à l'arrestation de toute la bande dont il faisait partie, un renégat revenu à la cause de la Guilde doit être mis à l'abri d'une vengeance.

Enquête sur un citoyen

Ambassadeur douteux : sans agir lui-même, un haut dignitaire de l'AG peut utiliser ses informations pour arrondir ses fins de mois, sans même bien se rendre compte des conséquence.
Patron de guilde : les vieux font activement surveiller les patrons des grandes guildes de l'AG (marchands, astropilotes, écosophes), qui en sont conscients et approuvent. En effet, c'est l'assurance que si l'un d'eux tente un putsch au sein du conseil de la guilde, il aura affaire aux Megas. On imagine le mal que peut faire une guilde galactique au mains d'un seul homme malveillant et de ses nervis…
Egaré soupçonné : quand certaines actions malveillantes et autres pirateries ont visiblement été perpétrées avec l'aide d'un psy (les psy n'étant pas si fréquents dans l'univers), cherchez l'égaré…
Remplacement de personne : un personnage important (par son statut ou par l'importance de son poste) change brusquement d'attitude. Est-ce bien lui ou un sosie, un clone ? Le Transfert apportera (peut-être) la réponse.

SOS Guildes

Chantage à la réserve d'or : pour ses qualités physiques et sa rareté, l'or reste un métal précieux, concurrencé par d'autre matériaux naturels ou de synthèse, comme l'ygol, qui sert en quantité infime dans les cerveaux de droïds, ou l'yterbium des vaisseaux, etc.
Si un voleur dérobe une énorme quantité de matière précieuse, les cours vont faire un bond. Inversement, lorsqu'il choisira de les faire réapparaître, ils chuteront vertigineusement. Pour empêcher ces manœuvres qui peuvent gravement nuire à des systèmes entiers, il faut retrouver l'or (et le voleur). Là où les forces de l'AG sont trop voyantes pour intervenir, les Megas le peuvent peut-être.
Pirates destructeurs : les pirates volent, mais respectent la vie des passagers qui ont survécu aux abordages. Quand un psychopathe se lance dans le métier par haine de l'humanité, il se met à dos pirates et honnêtes commerçants. Mais il est aussi plus dur à attraper, car il ne cherche pas forcément à vendre ses prises.
Barbares : les peuplades primitives qui demandent à entrer dans l'AG restent un temps assez long sous la surveillance de la Garde et d'observateurs, jusqu'à ce qu'ils aient visiblement assimilé les contraintes et règles de civisme qui vont de paire avec le progrès technique apporté. Il arrive qu'une peuplade entière joue la comédie à l'AG, et sitôt la période probatoire terminée, s'achète discrètement des vaisseaux pour envahir des planètes extérieures mal défendues. La FRAG ne peut intervenir, puisque les agresseurs sont sur le même sol que les agressés. Mais les Megas ont une petite chance, s'il existe des points de Transit bien situés, de frapper les barbares à la tête, c'est-à-dire les chefs…

Décalage temporel

La possibilité des Megas de visiter des univers parallèles leur permet d'accomplir des missions à caractère temporel. Un exemple : la Guilde des Megas cherchait un indice d'un événement passé, 92 ans auparavant. On pouvait le trouver dans QF1 00005, univers exactement semblable, mais décalé de -120 ans. Donc, 28 ans après, des Megas se sont rendus au lieu X du second univers pour voir les mêmes événements se dérouler, ne pas perdre la piste, et retrouver qui était le kidnappeur du professeur Gasky et où le malfaiteur avait caché le Wyrtron, le tout sans interférer avec qui que ce soit pour ne rien changer à la trajectoire de cet univers « témoin »… Notons que, les Megas ayant en partie raté leur coup, ils ont pu recommencer tout de suite dans QF1 00006, décalé juste de 5 jours, mais où des détails étaient légèrement différents (le lieutenant du bandit n'était pas mort, comme dans les deux autres univers, et il leur est tombé dessus.)

Exploration

Mission de colonisation : lorsqu'une sonde détecte une planète terraformable, l'AG y envoie un vaisseau de colonisation. Cryogénisé avec l'équipage (même via le triche lumière, les voyages peuvent être longs), un ou deux Megas sont là pour créer un point de Transit sur la nouvelle colonie. Parfois, les ennuis commencent avant qu'ils en aient eu le temps.
Aide à un grand explorateur : quand une planète prometteuse engloutit les missions d'exploration sans qu'on comprenne pourquoi, il est des explorateurs, parmi l'élite ou parmi les plus fous, que ces planètes-pièges mystérieuses attirent. Ils n'auront de cesse de percer leurs secrets. Curieusement, ces explorateurs fous trouvent souvent un appui de la Guilde, qui envoie des Megas les soutenir.

Brèches

Fermer une brèche : quand une brèche est dangereuse, par exemple si elle fait communiquer un monde dense avec un autre très « léger », il vaut mieux la fermer pour éviter les risques. On se souvient de l'invasion des Tyrhinosaures psy sur QF1 00523 !
Pour ce faire, le plus simple est de l'enterrer sous une colline artificielle. L'usage des explosifs est dangereux, car cela peut la gommer ou l'agrandir !
Explorer une brèche en cours de mission : qu'ils y soient contraints par l'action ou qu'il ne fassent que la remarquer au passage, les Mega sont toujours curieux d'aller voir de l'autre côté… De fait, l'exploration n'est pas toujours effectuée dans les règles. S'il n'y a pas de point de Transit de l'autre côté, il est bien vu d'en créer un, à condition d'avoir un niveau suffisant pour le faire sans risque, et que cela n'entrave pas la mission.

Au service d'un ex-Mega

Entre deux missions officielles, et si cela ne constitue pas un « abus de pouvoir », les Megas en activité sont parfois appelés par d'anciens Megas retirés. Par exemple un ancien compagnon, qui ayant quitté la Guilde pour épouser une princesse sur un monde NT2, se retrouve mal en point face à une invasion de créatures maléfiques venues d'on ne sait où...
Dans ce cas, les Megas n'ont le droit d'emporter aucun matériel de la Guilde, et n'en tireront aucun point de mission. C'est leur « employeur » qui fournira les armes et les dédommagera d'une façon ou d'une autre (or ou entraînement avec ses maîtres d'armes).

Au service d'amis

Comme ci-dessus, des Megas peuvent, hors mission, partir aider des amis non-Megas. La consigne étant là aussi : pas de matériel Mega, pas de pouvoir utilisé à mauvais escient (hors légitime défense), et pas de points de mission.

Au secours de Mega

Si une mission a visiblement raté (une personnalité que les Megas protégeaient à tout de même disparu) et que les Megas ne réapparaissent pas, un équipe de patrouilleurs est envoyée sur leurs traces à la rescousse.
Ceci est aussi valable quand la mission devait durer un temps précis qui est largement dépassé.

Accidents du continuum

Beaucoup d'accidents du continuum sont dus à un égaré, un intrus qui n'est pas dans son univers, comme s'il avait emmené un fil de son propre univers et qu'il le traîne à sa patte en débobinant la trame de son propre monde au travers de celui où il a échoué.
Les phénomènes qui en découlent ne sont jamais les mêmes : apparitions de créatures d'autres plans, distorsions spatiales ou temporelles locales, mineures ou graves, ou bien pire : mélange des deux univers et cataclysmes à l'échelle stellaire.

Entité-planète

Lorsqu'ils ne sont pas dans leur univers, les Megas peuvent être contactés par l'entité-planète, sorte de conscience générée par les être vivants qui la peuplent. Son intelligence est au niveau des créatures les plus intelligentes nées de son sol, mais son champ de conscience est bien plus vaste...
Les Megas peuvent se concentrer pour l'appeler, mais c'est elle qui décide de se manifester, souvent sous forme d'un être archétypal ou symbolique, issu de la culture des habitants s'il y en a (équivalents locaux des dragons, licornes, serpents de mer, croquemitaines, etc.). L'entité-planète voit les choses dans leur ensemble et distingue mal les détails, mais en l'absence d'autres indices, c'est elle qui peut aider les Megas à retrouver un égaré par exemple.

Créer des points de Transit

En dehors des missions d'exploration, les occasions de créer des points de Transit sont variées. Par exemple, on peut vouloir en créer un au cœur de la forteresse d'un apprenti-dictateur, tant qu'il est encore peu défendu, pour lui tomber dessus par surprise si plus tard il dégénère comme on le craint.

Repister un Mega latent

Si des Megas repèrent un Mega latent en cours de mission, sur une planète peu visitée par les recruteurs, ils peuvent, leur mission achevée, tenter de le retrouver.

Enquête sur un défaut dans les archives Megas

Au bout de plus de seize mille ans d'activité, les archives de la Guilde présentent des lacunes, des rapports douteux, des « témoins » dont le rapport manque et dont on ignore la destination, etc. De quoi faire dans les (rares) périodes de calme.

Protection des « extérieures »

Les planètes extérieures en développement ne doivent subir aucune interférence de l'AG jusqu'à ce que celle-ci décide de les contacter, ou qu'elles-même découvrent le triche-lumière et s'élancent dans la galaxie.
Si l'AG se charge à peu près bien de dissuader les contrebandiers, il est un cas où elle ne peut pas s'interposer : les atterrissage en catastrophe. Il est certain qu'un pilote préfère encourir plus tard les foudres de l'AG plutôt que de finir tout de suite en poussières cosmiques. Une fois l'appareil en détresse posé, les Megas vont devoir intervenir très vite pour secourir les naufragés, et soustraire toute trace de l'atterrissage du vaisseau et de ses occupants aux autorités et aux curieux locaux.

Matériel

Le matériel de mission est fourni par la Guilde. Il est rarement neuf, et donc susceptible de pannes. Notez que quand il est neuf, il s'agit souvent d'un dernier prototype en cours de test, ce qui ne vaut guère mieux.
Ramener le matériel cassé est mal vu du service M ; ne pas le ramener du tout peut coûter des points de mission.
Une bonne partie de ce matériel vient d'un peu partout dans l'AG. Les appareils standard se remarquent moins, et l'on trouve facilement des pièces de rechange.
Les engins fabriqués par les ingénieurs norjans pour les Megas utilisent en partie des composants communs, en partie des exclusivités Megas. Les réparer est parfois impossible ; les abandonner entre des mains autochtones est passible de cour martiale !
Les Megas peuvent acheter du matériel en cours de mission, mais doivent le rendre au service M en rentrant (à moins de le payer de leur poche s'ils le désirent).
Les véhicules sont loués sur place, ou souvent aussi prêtés par une société-couverture locale de la Guilde.
Pour les véhicules spatiaux, certains astros entretiennent un véritable réseau de relations, afin de louer des vaisseaux non pas à des compagnies régulières, mais à de petits armateurs privés ou même à des contrebandiers, qui y trouvent le moyen de gagner de l'argent honnêtement, avec ce petit détail qu'ils exigent de rester avec appareil et de faire partie de la mission. Les engins obtenus par ce biais ne payent pas de mine, mais ont plus de ressources cachées sous le capot.

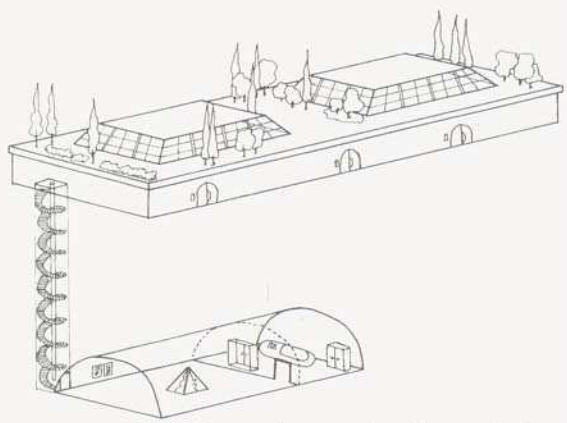
Points de Transit

Précieux tétraèdres

Le point de Transit est le joker du Mega, qui lui permet d'arriver avant ses adversaire sur une planète éloignée, ou d'aller chercher au fond de l'espace la preuve qui manque pour les confondre. Il le respecte d'autant plus qu'il est impressionnant, certaines fois, de sortir d'un point de Transit en se disant que c'est un des tous premiers Megas qui l'a créé, il y a peut-être quinze mille ans !
Lorsque l'AG envoie une mission d'exploration lointaine, elle demande à la Guilde qu'un Mega accompagne les explorateurs. Une fois sur place, il pourra créer un point et revenir donner des nouvelles de la colonie, voire demander des précisions sur d'éventuels changements de programme.

Salle de Transit A

Le point de Transit A se trouve en général dans la première cité construite sur la planète s'il s'agit d'une colonie terraformée.



Pour des raisons évidentes de protection, il est créé dans un abri profondément enterré, entre environ 50 et 100 m selon ce que permet le terrain.
L'abri comporte deux salles : la vaste salle de Transit qui permet à des groupe de quinze Megas équipés d'armure

Point de Transit détériorés

Lorsqu'un point de Transit est fêlé ou très usé, il peut être utilisé, mais avec des risques. Les Megas peuvent se retrouver bloqués dans le continuum, où l'on fait, on le sait, de mauvaises rencontres.
• Procédure : selon le degré de détérioration du tétraèdre (qui ne doit pas être cassé), le test sous la Volonté qu'effectue le joueur au moment du Transit se fera non contre une difficulté normale, mais malaisée, difficile ou très difficile.

Témoins orphelins

Deux *témoins* de tous les points de Transit créés par des Megas sont en principe dans la tétrathèque de Norjane. Ce nombre est récemment passé à trois, puis quatre. Le troisième est stocké sur une des planètes Mega où la guilde a des bases (au cas où le sanctuaire de Norjane subirait des dommages). Le quatrième est dissimulé à coté de l'autre point de Transit de chaque planète. C'est-à-dire un témoin du point A près du point B, et un du point B dans le local du point A. Il existe des témoins dont les points de Transit correspondants ont été détruits. Quand on s'en aperçoit, on détruit le témoin, et si possible, on envoit un Mega par voie spatiale recréer un point de Transit.
A l'inverse, en quinze mille ans d'histoire, des témoins des premiers points de Transit ont été perdus, bien que les tétraèdres fonctionnent encore.

Point enterré

Le Mega peut se matérialiser à la verticale du point de transit, lors de la descente (20m). Il peut arriver directement au rez-de-chaussée au lieu de la cave, ou se matérialiser au niveau du sol à la verticale du tétraèdre s'il est enterré peu profond.
Mais attention ! D'une part, il ne pourra se matérialiser nulle part si le tétraèdre est enseveli sous plus de 20 m de terre compacte, car aucun point de la descente ne sera praticable. D'autre part, cette manœuvre est possible à l'arrivée, mais pour repartir, le Mega doit pouvoir se glisser dans une face du tétraèdre ! S'il est enseveli, il devra creuser jusqu'à l'atteindre, ou bien voyager jusqu'à l'autre point de Transit de la planète, ou en créer un. Ce qui n'est pas une mince affaire, ni pour sculpter le tétraèdre, ni pour l'activer...

Ramener un mega

Comme il n'est possible de transiter que ce qu'on porte, ramener le corps d'un Mega tué ne peut se faire que sur les épaules d'un seul agent, ou avec la technique de la « chaise ».
Mais les Megas de retour ne peuvent parfois ramener leurs coéquipiers. Dans ce cas, un major ou les vieux eux-même réquisitionnent des Megas qui s'informent vite auprès des « revenants » sur ce qu'ils vont trouver de l'autre côté, et sur l'endroit où doit être le corps, puis se transitent aussitôt pour le récupérer et l'inhumer (ou autre forme de sépulture selon son origine) comme il l'aurait désiré. Cette coutume, qui rend ironiques des Megas désabusés, est pourtant très importante pour beaucoup d'agents, plus ou moins vivement selon leur culture.

Transit à 2+1

En marge de la règle de Transit avec passager, une note indique la procédure quand deux Megas transportent le même passager. Il est dangereux d'être plus pour transiter un individu, car il y a risque, à la rematérialisation, de le voir déchiré en morceaux au moment de la répartition des Megas autour du tétraèdre, surtout s'il est de grande taille. Les probabilités (vérifiées, hélas, , aux débuts de la Guilde des Megas) sont les suivantes :
- 3 porteurs : 30 % de chances d'accident.
- 4 porteurs : 70 %
- 5 porteurs : 99 %

Le terme d'accident est faible pour qualifier le résultat d'un échec ! Lorsqu'un Mega est sûr de mourir s'il reste en arrière, ses coéquipiers prennent parfois le risque. S'ils échouent, le spectacle, pour ceux qui sont dans la pièce de Transit, entre dans la catégorie de choc psychologique « vision d'un accident horrible »...

Tétraèdre de fer et tétraèdre de terre...

Lorsqu'on envoie un Mega avec une mission de colonisation, celui-ci part avec un tétraèdre tout fait, de 3 m de haut, du même métal synthétique que les scaphandres de combat.
Par contre, une fois sur place, le Mega explore la planète à la recherche d'un emplacement pour le point B, avec l'une des petites navettes légères monoplaces des colons. Il va donc tailler son point B sur place, dans une roche locale. Voila pourquoi les points de Transit A sont souvent grands et en métal, et les points B en pierre et du minimum de hauteur requis, 1,20 m.

Taille du tétraèdre

Lorsque le Mega passe dans le point de Transit, il y entre littéralement, c'est-à-dire que la surface du tétraèdre devient comme la surface d'un liquide. Le Mega doit pouvoir se glisser dans cette sorte d'écoutille triangulaire avec son barda ! Avec les plus petits des tétraèdres, le Mega doit parfois abandonner une partie de son équipement. Il est donc plus commode d'avoir des tétraèdres de bonne taille, où l'on peut entrer debout en marchant. Mais il y a une autre raison : la « répartition ».

La répartition

Lorsqu'un Mega sort du point de Transit, le phénomène est différent de l'entrée. Il décide de sortir (le joueur dit « action ») et se matérialise à l'extérieur. A ce moment, les autres Megas encore à l'intérieur le voient, mais figé, puisque le temps leur apparaît suspendu. Il est inutile qu'ils attendent de voir ce qui lui arrive, à moins de patienter quelques siècles ! Les seuls moyens d'arriver séparément sont, soit d'attendre dans l'intercontinuum, avec les risques de mauvaise rencontre, soit patienter, *avant* de passer dans le tétraèdre d'entrée, un délai suffisant pour que les autres soient déjà ressortis de celui d'arrivée.
Les Megas se matérialisent donc quasiment à la même fraction de seconde, dans un rayon de 1,20 m autour de la verticale du point s'ils se sont arrêtés au cours de la descente, ou dans le cas contraire à 1,20 m de la paroi de combat d'arriver simultanément, et une plus petite salle qui contient un médibloc et divers coffres renfermant nourriture, accessoires et vêtements divers. Enfin, un escalier en colimaçon mène à une trappe, elle-même dans le sous-sol de l'un des premiers hangars construits par les colons.
Après la phase de colonisation, l'urbanisme s'étend. Sous des couvertures commerciales diverses, le hangar se fait oublier, tout en restant aux mains des Megas. Un ou deux siècles plus tard, plus personne ne se rappelle l'existence d'un point de Transit Mega à cet endroit.
La salle de Transit comprend un panneau incrusté dans le mur, qui donne automatiquement diverses informations :
- Dates et heures locales et norjannes
- Température du local, du sous-sol du hangar, et de l'extérieur.
- Type d'atmosphère, présence et quantité de gaz nocifs ou de radioactivité.
- Images vidéo du sous-sol du hangar, du hall d'entrée et de l'extérieur. Cette dernière n'est pas toujours nette, car le contact local a autre chose à faire que nettoyer l'objectif tous les jours pour des Megas qui viennent une fois pas siècle...

Point de Transit B

Le point B est une bouée de secours, rien de plus. De petite taille, perdu dans des contrées inhospitalières par définition, il évite aux Mega de devoir créer un nouveau point de Transit s'ils n'ont pas le niveau ou le temps nécessaire. On l'emploie toutefois quand il est probable que le point A est connu et sous surveillance. (Quiconque connaît l'existence de la Guilde et fait des recherches poussées sur une colonie peut retrouver le bâtiment qui à l'origine abritait le premier point de Transit.)

Salle de Transit de Norjane

Vastes salles blindées et sous surveillance (voir, même chapitre, « Organisation, le Corps des Vigilants »), les plateformes de Transit sont modulables pour faciliter le départ en mission. Le matériel de mission y est acheminé automatiquement, et un vague coin salon est prévu pour le dernier briefing.

Entretient et usure

Les points de Transit peu fréquentés, mais qu'on estime susceptibles de redevenir stratégiques du jour au lendemain, sont régulièrement visités par les vérificateurs, qui peuvent décider de les remplacer s'ils présentent des traces d'usure ou de cassure.
En effet, un point de Transit un peu abîmé peut encore fonctionner, mais avec de sérieux risques.

Points de Transit non répertoriés.

Il existe des points de Transit de secours sur des astéroïdes, créés par des Megas naufragés. Ces points, créés dans des circonstances difficiles, sont rarement accompagnés de « témoins ».
Parfois, ils sont à peine mentionnés dans un rapport. Une des raisons pour être méfiant lorsqu'on se rematérialise vers un point au hasard : il peut être dans le vide sidéral, sur un fragment de glace perdu sur un anneau.

Transit simple

Il s'agit d'aller d'un quelconque point de l'univers dont le Mega est natif vers un autre point du même univers, ou vers un univers parallèle proche et revenir de cet univers vers l'univers de départ. Ce sont les cas les plus fréquents des aventures de Mega.

Connaître les coordonnées :

Un Mega peut toujours se dématérialiser dans un point de Transit. Mais pour trouver le point de sortie qu'il cherche, il faut qu'il en connaisse l'empreinte psychique, laissée par le créateur du point.
Pour cela, il se concentre sur un « témoin », petit tétraèdre de 4 ou 5 cm, créé en même temps que le point de Transit et portant la même empreinte. Cette action consomme 1pV. Les témoins sont stockés dans les immenses souterrains de la tétrathèque, loin au fond du sanctuaire. La tétrathèque est tenue par des centaines de droïds et d'humains.

Points mémorisés

Un Mega connaît en principe les coordonnées de tous les points qu'il a déjà utilisés. En pratique, le joueur devra réussir un jet de mémoire s'il veut aller à coup sûr vers un point qu'il est censé connaître, sauf s'il vient juste de l'utiliser.

Test de Volonté

Lorsqu'il pénètre dans le point de Transit, le Mega plonge dans l'intercontinuum. Cela lui coûte 1pV.
L'intercontinuum où l'on accède par le Transit est un espace sombre et sans étoile, où flottent, dans une brume protéiforme, des millierd de triangles.
Comment le Mega voit-il la porte qu'il cherche ? Comme on reconnaît un visage dans une foule, en se fiant à l'empreinte psychique qu'il a mémorisée avec le témoin...
Se diriger vers un triangle demande test de Volonté. S'il rate, le personnage est coincé un certain temps dans cet endroit sans dimensions temps, pendant lequel il peut attirer l'attention d'une créature de l'intercontinuum. Puis il doit faire un nouveau test.
Les plus craints sont les vampires à volonté, car ils bouchent l'accès au point que vous vouliez atteindre et vous vident de votre volonté, vous condamnant à rester dans l'intercontinuum tandis que d'autres créatures finissent de vous voler et de vous ratatiner ! Le moyen de leur échapper est de fuir vers un point au hasard, en espérant être encore capable de se rétrotransiter. Car sinon, il faut se matérialiser sur place (mais quelle place ?) et parvenir à se reposer pour tenter un nouveau Transit...
Car un fois dans l'intercontinuum, le Mega peut aussi choisir n'importe quelle porte, mais ne voit où elle donne qu'un fois le pas franchi et le test réussi : si ce n'est pas une bonne, il doit faire un jet de rétrotransit, obligatoirement, dans l'ordre, soit vers son point de départ, soit vers un point qu'il a créé, soit vers un point qu'il a très souvent utilisé, soit au hasard (au gré du MJ).

Descente et matérialisation

En arrivant sur le point de sortie, le Mega a la sensation de descendre à la verticale du point, depuis une hauteur de 20 m environ. Cette descente ne dure que quelques secondes de temps subjectif (et une fraction de seconde en temps réel), mais le Mega peut en profiter pour repérer de haut quelques détails du décor. Si le point est dans une cave d'immeuble, il aura la sensation de traverser tous les étages. S'il est dans une salle à 50 m sous terre, il ne verra rien.
Durant la descente, et avant l'activation, la scène qu'il voit est totalement figée et en noir et blanc fantomatique.
Arrivé au niveau du point, le Mega n'a qu'à faire un pas pour se matérialiser à l'extérieur.
Il peut retarder ce moment pour jeter un coup d'œil autour de lui, communiquer avec les autres. Les Megas sortent obligatoirement en même temps. Une part de leur entraînement consiste à ce qu'ils sachent se matérialiser à des endroits différents !

Ce qu'on peut emmener

Le Mega doit faire un pas pour entrer dans le point de Transit. Autrement dit, il ne peut emmener que ce qu'il porte sur lui. Il est impossible de porter un objet lourd à deux, ce qui limite ce que les Megas peuvent transiter avec eux.
La seule exception à cette règle est la possibilité de transiter avec soi un autre être vivant, à condition d'être en contact physique direct, en se tenant par les mains par exemple. Il est donc théoriquement possible, en croisant les mains pour faire une « chaise », de porter des objets lourds à deux. En pratique, cette position ne permet pas de porter de très lourdes charges.

Transits spéciaux

rétrotransit

Le rétrotransit consiste, alors qu'on à effectué la descente, à ne pas se matérialiser mais à revenir à son point de départ. Cela consomme 2pV et demande de réussir un test sous le niveau actuel en Volonté (V/2). Si le test rate, les conséquences sont les mêmes que pour le Transit normal.

... vers un point au hasard

Il n'y a pas de procédure spéciale. Si le Mega ne veut pas aller vers un point de Transit qu'il connaît, où s'il sort par un point quelconque pour échapper à un vampire du continuum, la règle est la même. Une fois dans le tétraèdre d'arrivée, le Mega est à l'abri de toute créature du continuum, et ne risque pas, a priori, de retomber dessus s'il se rétrotransite vers sa destination initiale.

... avec « passager »

Le Mega tente de faire transiter avec lui un autre être vivant, humain, humanoïde ou animal. Le Mega et son « passager » doivent être en contact physique direct (main ou autre). Le joueur lance 2d6 pour la consommation de pV et répartit ces points moitié-moitié entre les deux personnages. Si l'un des deux ne peut perdre sa part de pV (par exemple 4) car il est proche de zéro (par exemple 1), c'est l'autre qui les consomme en plus de sa propre part (exemple 4, + 3 que le premier ne peut assumer, total 7 pV en moins). Le joueur fait ensuite un test (diff Normale) sous son niveau actuel en Volonté (V/2). S'il réussit, les deux passent sans problème, hormis le fait que le passager, s'il n'est pas Mega, perd 1d6 pM.

... successifs, dans univers « étranges »

Le Mega est déjà dans un univers qui n'est pas le sien et désire se « transiter » vers un autre univers parallèle encore plus « éloigné » (en densité ou en cohérence). Lors du Transit, il commence par consommer 1d6 pV, puis doit réussir un test sous son niveau actuel en Volonté (V/2). Si c'est le cas, le Transit réussit. Sinon, voir ci-dessous...

Echec

En cas d'échec, quand un jet de dés rate, le processus de Transit ripe, et tout peut arriver, au gré du MJ... Seule exception, un Mega ayant déjà créé un ou plusieurs points de Transit a 50% de chances de se rematérialiser sur l'un d'eux (lancer les dés 1 fois par point de Transit).

Créer un point de transit

Malgré les infinités de points de Transit existants, les Megas arrivent à trouver leur point de destination, car chaque point possède une sorte d'immatriculation, une empreinte psychique unique, donnée par celui qui l'a créé.

Procédure

La procédure complète est décrite dans le chapitre C3. En résumé, le Mega va tenter de se transférer dans le tétraèdre. Durant ce processus, plus long qu'un transfert normal puisqu'il dure plusieurs jours, il reste concentré, en une espèce de transe. Ce processus est toujours dangereux pour le Mega, qui peut devenir fou, prisonnier des limbes de l'intercontinuum, et qui est pendant toute la durée de l'opération quasi-inconscient de ce qui l'entoure.

Le tétraèdre

Le Mega doit se procurer ou fabriquer un tétraèdre, d'une matière homogène, dense et résistante, telle que pierre, métal, et plus fréquemment certains plastiques. Le bois n'est pas assez homogène, et les plastiques légers ne conviennent pas. Par contre, un bloc de craie fera très bien l'affaire si le Mega n'est pas très outillé, mais ce point de transit aura une vie brève s'il est soumis aux intempéries. Le tétraèdre doit faire au minimum 1,20 m de haut. Il n'y a pas de maximum. L'idéal est de 3 m (vois notes ci-contre).

Les « témoins »

En même temps que le point de Transit proprement dit, le Mega active de petits tétraèdres d'une matière similaire, d'environ 5 cm, qui doivent être au contact du point de Transit. Ces témoins, stockés au Q.G. des Megas, serviront aux autres agents à retrouver le chemin de ce point précis dans l'intercontinuum.

Usage du Transfert

Le Transfert permet au Mega de projeter son psychisme dans le corps d'un autre individu. Pendant ce temps, l'individu en question, que nous appellerons l'hôte, est inconscient. Lorsque le Mega réintègre son propre corps, l'hôte se « réveille » avec une amnésie totale.
Bien que pendant tout le transfert le Mega voie par les yeux de l'hôte, sente par ses narines et ses autres sens, dirige ses actes, qu'il ait même accès à certains de ses souvenirs, et que donc il se sente « dans la peau d'un autre », les Norjans de la Guilde ont montré que l'hôte ne constituait qu'un relais. Si le corps du Mega, resté en catalepsie, meurt pendant la durée du Transfert, son esprit disparaît et l'hôte se réveille. Si l'hôte meurt, le Mega se retrouve dans les limbes, en état de corps éthéral. S'il ne maîtrise pas ce pouvoir psy, il aura du mal à réintégrer son corps.

Joies et dangers du transfert

Le Transfert êst un puissant levier en mission. Un Mega transféré dans le personnage adéquat peut franchir des barrages et des contrôles, donner des ordres, faire libérer des amis. Toutefois, les personnages qui ont l'autorité sont souvent (pas toujours) des personnalités de caractère. Autrement dit, il est difficile de s'y transférer, et les risques de rejet sont grands.
C'est pourquoi la plupart des Transferts servent plutôt à investir un personnage de faible personnalité, par exemple pour enquêter dans la peau d'un autochtone plutôt qu'en tant qu'étranger, ou bien pour franchir un obstacle, en prenant comme hôte un muletier qui marche de l'autre côté d'un précipice.
Les deux hantises du Mega en Transfert sont, d'une part ce qui peut arriver à son propre corps, d'autre part le délai nécessaire avant d'opérer un Rétrotransfert. Sans beaucoup de cas, une période de sommeil est indispensable pour récupérer les points de Volonté nécessaires. Cela augmente les risques de rejet, mais aussi bloque le reste du groupe, qui garde le corps en catalepsie du transféré !
Pour ces raisons, des agents préfèrent opérer des Transferts passifs. En effet, le Mega a le choix entre le Transfert normal, qui est dit « actif », par opposition au « passif » où il perçoit par les sens de l'hôte, mais n'a aucun contrôle sur lui, ni accès à ses souvenirs. Dans ce cas, la consommation de volonté est moitié moindre, et il est possible de se rétrotransférer quasi immédiatement. Un seul problème se pose, mais de taille : au moment du Rétrotransfert, le corps inerte du Mega doit être dans le champ de vision de l'hôte. Comme le Mega n'a aucune prise sur les gestes de ce dernier, il doit parfois attendre des heures que l'hôte se tourne un instant vers le « clochard qui fait la sieste sur un banc ». Comme l'hôte est conscient de tout ce qu'il voit, les Megas doivent inventer des stratagèmes incroyables pour qu'il n'ait pas de soupçons ! Encore pire : si l'hôte s'en va soudain, il faut le pister pour ne pas le perdre, et inventer des moyens de le ramener vers le corps du Mega, ou l'inverse, sans éveiller de soupçons là non plus.

Confiance

Une solution est de se transférer dans un autochtone allié. Les Megas hésitent à proposer cela, car selon la culture et les croyances du personnage en question, il peut en être mentalement perturbé. Encore plus s'il s'agit d'un Transfert actif, car l'hôte restera ignorant de ce que le Mega a fait durant le Transfert ; l'amnésie sera totale, même si on sonde son esprit par hypnose. L'avantage d'utiliser un allié consentant est de ne pas risquer le phénomène de rejet.

Home sweet home

Même s'il préfère passer son temps sur des planètes de villégiature, ou chez des amis rencontrés au cours de mission, ou même chez lui sur Terre pour certains agents, le Mega possède en propre une villa sur l'une des planètes Mega, c'est-à-dire là où se trouve une base d'entraînement ou une école. Cette villa peut-être neuve ou dater de la seconde AG, être sur une planète chaude ou froide, bref plaire ou ne pas plaire, comme elle ne peut pas être vendue, un système d'échange permet, par approches successive, de trouver celle qui, sans être parfaite, correspond le mieux aux goûts du Mega. ▲

du tétraèdre. Cette distance précise les oblige à se répartir autour du tétraèdre le long de ce qu'on nomme le « triangle d'atterrissage ». Une discipline qui fait partie de l'entraînement Mega. Si le tétraèdre est petit et les Mega nombreux, ils vont arriver très près les uns des autres, avec le risque de se retrouver « siamois », c'est-à-dire collés par un bout de bras ou d'épaule, ce qui peut être mortel, ou par un bout d'équipement.
Pour un tétraèdre de 1,20 m, le quota de sécurité est de six Megas sans équipement volumineux. Pour un tétraèdre de 3 m, il est de quinze.

Ascète

Pendant toute la création d'un point de Transit, le Mega est en transe. Son métabolisme est ralenti, son corps descend aux alentours de 30°, et il cesse complètement de manger et de boire. A son réveil, il est sonné pendant plusieurs heures, lèvres desséchées, amaigri et affamé.

Procédures de Transfert

Les procédures complètes des diverses formes de Transfert étant un peu longues, elles ne sont pas répétées ici. Vous les trouverez dans le chapitre C3, « Gérer la partie »).

Modifier les talents en Transfert

En transfért, le Mega agit avec les capacités physiques de l'hôte. Ceci modifie donc ses Talents. Doit-on tous les recalculer chaque fois ? Cette procédure est prévue, et si le joueur le désire, il peut le faire.
• A droite des traits physiques, sur la fiche de personnage, une colonne plus petite intitulée « Transfert » permet de noter les Traits physiques de l'hôte (dans les cases grisées) et les niveaux de Trait (dans les petites cases au dessous).
• A droite de chaque niveau de Talent, un petit espace (intitulé Mod. pour modificateur) est destiné à noter les Talents provisoires du personnage durant son Transfert.
En pratique, on évite cette perte de temps chaque fois que c'est possible.
• Si les Traits physiques de l'hôte sont proches de ceux du Mega (pas plus de deux points de différence), le joueur les note dans la colonne Transfert, mais continue à utiliser ses Talents. Simplement, il indique au MJ les différences : « je suis un peu plus fort en perception, mais un peu moins en adaptation ». Ce que le MJ simuleraen accordant un bonus, ou une difficulté inférieure, pour les actions où la perception intervient, et un malus ou une difficulté plus grande pour celles où l'adaptation est importante.
• Si les Traits physiques de l'hôte sont très différents, le MJ demande au joueur de noter ses nouveaux Traits dans la colonne Transfert, et de calculer simplement le Talent qui est en train de servir (Pilotage par exemple, si le Mega s'est transféré dans un pilote en action). Ensuite, pendant que les autres joueurs agissent, le joueur calcule quelques Talents d'usage fréquent, tel qu'Acrobatie, Coordination, Remarquer, Escalade, Nage, Manipulation, Conduite, Piloter, et d'autres si le personnage les utilise. ▲

D7. Mini-encyclopédie...

Quelques spécimens

Parmi les milliards de milliards de formes de vie du cosmos, voici un petit échantillonnage de créatures, choisies pour deux raisons. Leur diversité permettra au MJ de créer les siennes en se basant dessus. Et, répandues à travers toute l'AG pour des raisons diverses, elles croiseront tôt ou tard le chemin des Megas.
Les scores en « traits » sont donnés à titre de comparaison avec des personnages humanoïdes. Le sens de ces « traits » n'est pas toujours le même que pour un Mega. En terme d'animaux, une intelligence de 3 permet de concevoir des ruses, de comprendre ce que veut un humanoïde (si l'animal est habitué à en voir), d'analyser la nature d'un danger ; 2 est une intelligence limitée même pour un animal ; 1 représente le minimum pour une créature capable de voir autour d'elle et de détecter un danger, c'est le niveau bovin de base ; 0 correspond aux limaces, méduses et autre créatures à comportement automatique.

Créatures

Brontal placide

Planète d'origine : Maryssia la Tranquille
Type : herbivore
Habitat : plaines
Taille : celle d'un bus
Nombre : horde de 10 d10
Dressage : oui
Animal de compagnie : non
Traits :

I	2 (1)	P	10 (5)
D	8 (4)	R	8 (4)
V	10 (5)	F	100(50)
M	-	C	50(25)
E	-	A	14 (7)

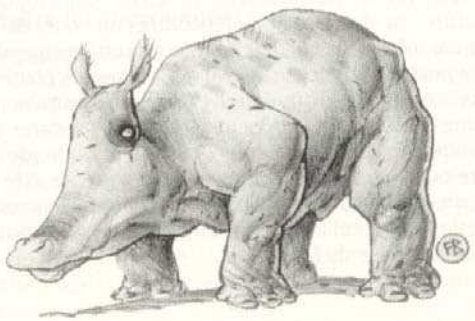
Points de Vie : 40/20/10
Combat (niv/CA/CD) : patte : 2/15/-
esquive -3
Protection (CD) : 25 (oreille : 2)
Description :
Tenant à la fois de l'éléphant et du bison, le brontal est une grosse masse indolente et caparaçonnée dont les pattes, trop courtes, laissent le ventre traîner par terre.
Comportement :
Le brontal placide broute dans les plaines de Marissya en toute quiétude, levant parfois la tête quand il écrase une tente de nomades ou quand il bute sur un rocher.

Brotil pataud

Planète d'origine : Maryssia la Tranquille
Type : herbivore
Habitat : plaines
Taille : celle d'un porc
Nombre : troupeaux de 10 d10
Dressage : non
Animal de compagnie : non
Traits :

I	1 (-)	P	5 (2)
D	6 (3)	R	5 (2)
V	5 (2)	F	18 (8)
M	-	C	17 (8)
E	-	A	2 (1)

Points de Vie : 8/4/2
Combat (niv/CA/CD) : patte : 1/1/-
esquive 1
Protection (CD) : cuir : 3
Description :
Le brotil est une version d'élevage du brontal placide, sans peau caparaçonnée, de petit taille.
Comportement :
Le brotil n'a qu'un sens développé, l'odorat, qui lui sert à pister tout ce qui se mange : herbe, fruits, sucreries, etc. Peu regardant sur le type de nourriture, il a beaucoup servi de viande sur pied aux premières colonies de l'AG. Il fait désormais partie du paysage de milliers de planètes. Laissées à la vie sauvage, les souches qui survivent évoluent en quelques générations pour redonner un variante du brontal, qu'on rencontre avec surprise en vastes troupeaux sur d'anciennes colonies.



Canido domestique

Planète d'origine : La Terre ?
Type : parasite
Habitat : urbain et divers
Taille : variable
Nombre : solitaire
Dressage : oui
Animal de compagnie : oui

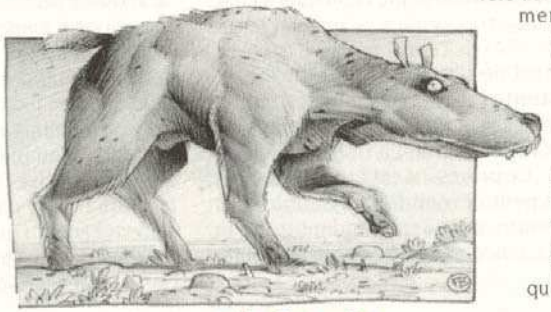
Traits :

I	3 (-)	P	14 (7)
D	14 (7)	R	14 (7)
V	10 (5)	F	10 (5)
M	-	C	12 (6)
E	-	A	- (-)

Points de Vie : 5/2/1

Combat (niv/CA/CD) : morsure : 5/5/-
esquive : 3

Protection (CD) : 1
Description :
Masse de poils aboyante et sautillante dotée de quatre pattes et d'une tête, le canido est visiblement le descendant du chien de notre Terre, d'où il a dû être importé il y a des milliers d'années.
Le type de canido le plus courant a le museau allongé comme un tapir.
Comportement :
Le canido solitaire hante les villes de l'AG, il fouille les poubelles, vole des objets divers (pas seulement de la nourriture), ule les trottoirs d'excréments et les véhicules d'urine pour marquer son territoire. C'est aussi un bon animal de compagnie pourvu on le nourrisse et qu'on cupe de lui, et comme le en, un garde zélé. Par itre ses larges pattes lui mettent de nager mieux qu un chien.



Dfaafd stupide

Planète d'origine : -
Type : animal de compagnie
Habitat : ville
Taille : celle d'un chat
Nombre : solitaire
Dressage : non
Animal de compagnie : oui
Traits :

I	2 (1)	P	10 (5)
D	6 (3)	R	16 (8)
V	10 (5)	F	8 (4)
M	-	C	20 (10)
E	-	A	5 (2)

Points de Vie : 16/8/4
Combat (niv/CA/CD) : -
Protection(CD) : peau : 1
Description :
Le dfaafd a un pelage doux et profond, des yeux ronds et énormes, des oreilles immenses et de petites pattes aux coussinets huileux, de fait qu'il dérape souvent...
Comportement :
Le dfaafd est un survivant. Sans l'attrait qu'elle a auprès des enfants,cette créature aurait disparu depuis longtemps. En élevage, la race est perpétuellement améliorée en stupidité, ce qui donne le plus drôle des animaux de compagnie, toujours agissant à contretemps, se cognant de-ci de-là, s'emmêlant les oreilles dans les pattes, etc. Il est interdit dans certains systèmes.

Krattchouk cavernicole

Planète d'origine : Carva aux Mille Veines
Type : animal de compagnie
Habitat : cavernes et créatures intelligentes
Taille : celle d'une orange
Nombre : solitaire
Dressage : non
Animal de compagnie : oui

Traits :
I 3 (-) P -
D - R -
V - F -
M 20 (10) C 1
E 100 (50) A -
Points de Vie : 3/1/1
Combat (niv/CA/CD) : -
Protection (CD) : -
Description :
Masse protoplasmique ovoïde, variant du gris au pourpre.
Comportement :
Le krattchouk est un animal de compagnie un peu particulier. Il doit être ingéré par son maître et s'accroche quelque part dans l'appareil digestif. En échange d'un bol de plâtre chaud par jour, le krattchouk envoie des ondes télépathiques de bonheur et de calme à son hôte. Affamé, il se laisse mourir de chagrin, ce qui entraîne parfois le décés du « propriétaire ».

Nimil susceptible

Planète d'origine : Erixann V la Montagneuse
Type : omnivore
Habitat : montagnes
Taille : le double d'un grizzly
Nombre : solitaire
Dressage : oui
Animal de compagnie : oui
Traits :
I 3 (-) P 14 (7)
D 20 (10) R 12 (6)
V 10 (5) F 30 (15)
M - C 30 (15)
E - A 10 (5)
Points de Vie : 20/10/5
Combat (niv/CA/CD) : morsure : +7/8/-
esquive : +3
Protection (CD) : 2
Description :
Gros ours brun-roux à six pattes, bougon, grogneux et susceptible...
Comportement :
Le mimil susceptible est tellement susceptible que la race s'éteint par la trop grande susceptibilité de la femelle et du mâle durant les parades nuptiales. L'un ou l'autre prenant mal tel éructement ou tel piétinement, ce qui coupe court à la suite. Ceux qu'on rencontre sont des animaux d'élevage, moins coûteux pour défendre une propriété que des robots, car ils se nourrissent sur le terrain.

Hyar Trapéziste

Planète d'origine : Pémeric (une « Lointaine », voir chap. D6)
Type : prédateur
Habitat : forêt épaisse, marais broussailleux
Taille : celle d'un boa
Nombre : bande de 1 d10
Dressage : non
Animal de compagnie : non
Traits :
I 2 (1) P 16 (8)
D 12(6) R 14 (7)
V 10 (5) F 12 (6)
M - C 12 (6)
E - A 8 (4)
Points de Vie : 8/4/2
Discrétion : 10
Combat (niv/CA/CD) : morsure 3/2/-
griffes 4/5/2
esquive 7
Protection (CD) : 3
Description :
Une sorte de gueule plantée d'innombrables dents, prolongée d'un cou ou d'un corps (on ne sait pas exactement) flexible, terminé à l'extrémité caudale par huit pattes à quatre articulations, longues et maigres, pouvues de griffes.
Comportement :
Vicieux et lâche, connu comme l'une des pires saloperies de l'espace, le hyar trapéziste voltige dans les arbres sans se faire voir pour inquiéter sa victime, puis glisse silencieusement à terre et rampe sous les buissons ou sous la nappe de brume des marais pour attaquer sa proie par dessous. Lorsque la victime est menaçante, le hyar appelle des congénères à la rescousse. Il peut avoir peur, mais une fois qu'il a mordu, il ne lâche plus prise, à moins d'être réduit en purée. Accessoirement, il peut émettre une odeur effrayante.

Ptrak

Planète d'origine : Vamoza la Plate
Type : saurien carnivore
Habitat : montagne, savane
Taille : 4 m d'envergure
Nombre : 2d6
Dressage : oui
Animal de compagnie : non
Traits :
I 3 (1) P 8 (4)
D 10 (5) R 12(6)
V 6 (3) F 26 (13)
M - C 16(8)
E - A - (-)
Points de Vie : 10/5/2
Combat (niv/CA/CD) : morsure (bec): 6/5/6
esquive : 3
Protection (CD) : peau 3 ailes 1
Acrobatie : 1
vitesse de vol : 50 km/h
Description :
Le ptrak est un saurien volant. Sa tête allongée à la forme d'une lame de faux. Son corps minuscule ne sert qu'à relier ses deux puissantes ailes. Deux pattes ridicules ne peuvent lui servir à courir, mais juste à se dresser pour s'envoler à la verticale.
Comportement :
Le ptrak ne peut être dressé que par la première créature qu'il touche en sortant de l'œuf. Il fait alors une monture volante correcte pour un humanoïde pas trop lourd, et sachant bien le manier, car le ptrak ne prend aucune initiative, et il est même un peu lent à la détente. Il se défend honorablement en combat grâ-

Créatures de l'intercontinuum

Les créatures de l'intercontinuum n'ont pas de réalité physique, mais leurs effets sur les êtres qu'elles rencontrent sont très réels.
Le MJ ne s'occupera que d'un ou deux de leurs Traits, qui servent effectivement lors d'une rencontre.
Par chance, elles n'apparaissent pas à chaque Transit, mais en moyenne un fois sur dix.
Le MJ lance 1d100:
- 01 à 90 personne!
- 91 à 94 1d6 vampires
- 96 - 97 des sirènes
- 98 - 99 2d6 fleurs-folie
- 00 des changeurs!

Vampires à volonté

Les vampires à volonté se mettent sur le chemin du tétraèdre de sortie, et viennent vers le voyageur. Celui-ci doit fuir vers un autre point de Transit au hasard, ou se rétrotransiter, ou essayer de feinter le vampire: pour cela, le personnage doit réussir un test *au-dessus* de son niveau de Mental. S'il réussit, il concrétise autour de lui un décor physique, avec un sol, semé d'obstacles. A partir de ce moment, le personnage peut se mettre à courir vers le point de sortie. Le vampire lui courera après, et on utilisera donc les règles de poursuite et éventuellement le talent de discrétion/filature du personnage. Vitesse et talent de filature du vampire sont en général assez bas (au gré du MJ).

Fleurs -folie

Les fleurs-folie viennent vous sucer le Mental et la Constitution à raison de 1pt par fleur présente. Pour ne pas être repéré par ces imparables créatures, il faut ne penser à rien, ou à un mur de briques, ce que le personnage arrivera à faire s'il réussit un test *au-dessus* de son Empathie . Cette protection mentale empêche toute forme de communication entre les Megas.

Changeurs

Les changeurs sont des êtres doués d'un humour spécial, qui viennent discuter avec vous durant le passage. Leur grand plaisir est de changer quelque chose sur le voyageur: aspect, matériel, sexe, race, etc. On peut les fuir comme les vampires, ou discuter avec eux: si on leur plait (test de Baratin réussi contre diff Moyenne) on peut partir sans problème, ou même avec un changement bénéfique. Si on leur déplait, ou pire, si on les vexe, les conséquences sont celles décrites plus haut, en général au grand dam du personnage. sur une marge d'échec de 1 à 3, ce sera un équipement remplacé ou modifié, en forme, en taille, ou même en fonction, ou une disgrâce passagère sur le physique du personnage. Au-delà de 4 de marge d'échec, les transformations sont un peu plus méchantes: changement de race ou de sexe, ou au moins disgrâce permanente!

Sirènes

Les sirènes invitent le voyageur vers leurs jardins de couleurs et de formes changeantes, afin de

lui apporter le repos et le bonheur. Si le personnage accepte, il en ressent effectivement les bénéfices: pour chaque heure passée, le personnage qui était blessé récupère une blessure (mortelle, grave ou légère, à son choix). S'il avait perdu des points de Mental,de Force ou de Constitution, il en récupère également 1 par heure dans chaque catégorie. Mais... à chaque heure passée, il perd 1point de Volonté, et doit réussir un test sous son niveau de Volonté (actualisée) pour parvenir à repartir. S'il rate, le personnage reste l'invité éternel des sirènes!
Il est possible pour ses coéquipiers de revenir dans l'intercontinuum pour le chercher. Il faut d'abord trouver les sirènes, les baratiner pour rejoindre leur jardin, et leur arracher leur hôte. Les sirènes n'aiment pas trop cela, mais si tous les personnages présents réussissent leur test sous la Volonté, elles ne peuvent les retenir. Par contre, à chaque essai (et donc heure passée) elles infligent aux sauveteurs (pas à leur protégé) 1 point de blessure (légère) et leur font perdre 1 point en Mental, Force et Constitution.

ce à son bec osseux qui lui permet de « parer » les coups qui visent son corps ou ses ailes.

Zazalylza amoureux

Planète d'origine : Ealda VI la Champêtre
Type : florivore
Habitat : plaines et collines
Taille : celle d'un aigle royal
Nombre : clan de 1 d10
Dressage : oui
Animal de compagnie : oui
Traits :

I	3 (1)	P	20 (10)
D	18 (9)	R	18 (9)
V	12 (6)	F	10 (5)
M	-	C	6 (3)
E	-	A	20 (10)

Points de Vie : 3/1/0
Combat (niv/CA/CD) : 0/0/0
Esquive : 8
Protection : -
Description :
Il ressemble à une raie manta diaphane flottant dans les airs grâce à sa légèreté de plume.
Comportement :
Totalement inoffensif, le zazalylza n'a rien de romantique. Il est appelé amoureux car il se nourrit de pétales de ziffe, une paquerette géante d'Eralda. Il faut le voir piquer, comme au ralenti, sur une de ces fleurs depuis les nuages, et arracher avec une précision chirurgicale un des pétales avant de retourner dans les cieux se repaître.
Intelligent, le zazalylza est un magnifique animal de compagnie. Il peut aussi être dressé comme le prouve les fantastiques ballets de zazalylza des théâtres d'Eralda, et on le trouve, dans de vastes serres où pousse la ziffe, chez les personnes les plus riches.

Sked

Planète d'origine : inconnue
Type : omnivore
Habitat : vaisseaux, stations orbitales
Taille : de celle d'un rat à celle d'un chien
Nombre : solitaire
Dressage : non
Animal de compagnie : non
Traits :

I	3 (1)	P	14 (7)
D	16 (8)	R	16 (8)
V	20 (10)	F	10 (5)
M	-	C	14 (7)
E	-	A	20 (10)

Points de Vie : 10/5/2
Combat (niv/CA/CD) : morsure 5/3/-
queue 6/4/3
esquive 5
Protection (CD) : 1
Description :
Le sked est le rat de l'espace et ressemble à son cousin de la Terre si ce n'est sa longue queue flexible comme un fouet et coupante comme un rasoir.
Comportement :
Le sked de l'espace est aux vaisseaux ce que le rat est aux égouts. Il vit en bonne intelligence avec les hommes tant que ceux-ci le laissent tranquille. Poursuivi, il se fait un malin plaisir à ronger les câbles et percer les tuyaux pour se venger. Plusieurs vaisseaux, dont un croiseur impérial, ont été détruits à cause de cela. Sans doute originaire d'un monde à faible pesanteur, ou tout à fait adapté à l'espace, le sked ne descend sur le sol d'une planète qu'en dernière extrémité...

Shmorgul gluant

Planète d'origine : Xulte II la Silencieuse
Type : parasite
Habitat : marais
Taille : 15 cm de diamètre
Nombre : amas de 2d10
Dressage : non
Animal de compagnie : non
Traits :

I	1 (-)	P	16 (8)
D	1 (-)	R	16 (8)
V	20 (10)	F	10 (5)
M	-	C	2 (1)
E	-	A	8 (4)

Points de Vie : 6/3/1
Combat (niv/CA/CD) : collage 6/2/-
fusion 4/4/-
Protection (CD) : -
Description :
Genre de limace, plate, gluante, et pulsante, de gelée verdâtre hérissée d'antennes protoplasmiques.
Comportement :
Le shmorgul gluant de Xulte nage dans les marais à la recherche d'une proie à laquelle se coller. S'il y arrive (test de Collage réussi), il remplace l'épiderme de sa victime par lui-même grâce à un jet de Fusion réussi et se nourrit de son fluide vital (-1pC par shmogul fusionné, une blessure légère par shmorgul fusionné enlevé).
S'il n'a pas été retiré au bout de 8 à 12 h, le shmorgul pond une douzaine d'œufs microsopiques, qui ne gênent absolument pas la victime. Après une incubation de 3 à 6 jours, les larves minuscules s'éjecteront d'elles-mêmes dès que la peau du porteur touchera l'eau. Ceci explique comment le shmorgul s'est répendu sur diverses planètes à l'époque de la première AG.

Vanyoutch swingant, ou loncol

Planète d'origine : Vamoza la Plate
Type : saurien omnivore
Habitat : marais, savane et urbain
Taille : 2 à 3 m de haut
Nombre : 1d6
Dressage : oui
Animal de compagnie : oui
Traits :

I	3 (1)	P	19 (9)
D	14 (7)	R	18 (9)
V	8 (4)	F	16 (8)
M	-	C	12 (6)
E	-	A	- (-)

Points de Vie : 8/4/2
Combat (niv/CA/CD) : morsure : 6/5/-
esquive : 6
Protection (CD) : 3
Acrobatie : 7
vitesse : 60 km/h
Description :
Mélange innommable, le vanyoutch a une silhouette bipède à long cou de l'autruche, mais la peau grisâtre épaisse et le faciès renfrogné des anciens dinosaures. Ses pattes s'élargissent au niveau du pied, en trois doigts épais garnis de griffes massives. Il possède deux embryons d'ailes membraneuses à la base du cou.
Comportement :
Agile, puissant, le vanyoutch est une monture idéale. Il est capable de se rattraper dans un éboulis sans faire chuter son cavalier. Par contre, sa démarche est pire que celle du chameau ! Légèrement dur d'oreille, il a une bonne vue et un excellent odorat. Il se nourrit de n'importe quoi, avec une préférence pour le poisson. Attention, il doit être dressé durant de longs mois : le vanyoutch sauvage est agressif et peu coopératif.

Zumack miro

Planète d'origine : Nullari V la Rayonnante
Type : prédateur
Habitat : forêt, savane
Taille : le triple d'une panthère
Nombre : solitaire
Dressage : non
Animal de compagnie : non
Traits :

I	2 (1)	P	6 (3)
D	16 (8)	R	14 (7)
V	10 (5)	F	15 (7)
M	-	C	16 (8)
E	-	A	18 (9)

Points de Vie : 12/6/3
Combat (niv/CA/CD) : morsure 1/7/-
griffes 2/6/-
esquive : 4
Protection (CD) : peau : 2
Description :
Sorte de panthère au pelage vert sombre moucheté ou tigré de brun clair, et pourvue de trois têtes fines (comme celle du crocodile) et de 12 pattes puissantes. Il s'agit en effet d'animaux jumeaux qui naissent systématiquement par trois, et siamois, c'est-à-dire collés par le dos.
Comportement :
Terrible prédateur sur Nullari, le zumack miro compense son peu de perception par trois corps dotés chacun de machoires puissantes et de quatre pattes garnie de griffes longues comme des sabres. En marche normale, les pattes des corps latéraux sont repliées pour ne pas déséquilibrer le zumack. En combat ; il se plaque et rampe au sol pour assurer sa strabilité, et en permanence, il fend l'air en tous sens autour de lui et claque des dents... Il est donc capable d'attaquer des proies bien plus grosses que lui.

Véhicules

véhicules de surface

Zondermach AK47

Type : magnétoglisseur de luxe

NT construction : 6
NT réparation : 5
NT recharge : 5
Dimensions (long./larg./haut.) : 4 m/1,5 m/2 m
Milieux : terre/mer
Propulsion : antigrav et électro-magnétique
Autonomie : 1000 km
Passagers : 5
Vitesse maximale : 300 km/h
Accélération max : 50 km/round
Vitesse optimale : 150 km/h
Maniabilité : ± 1 par tranche de 15 km
Armement : -
Protection :
- CD accident : 4
- structure : 100

Libres de leur mouvements sur mer, les magnétoglisseurs sont obligés de suivre les pistes idoines sur terre (en pilotage auto).

Prolobil

Type : voiture standard

NT construction : 4
NT réparation : 3
NT recharge : 3
Dimensions (long./larg./haut.) : 2 m/1,5 m/1,5 m
Milieux : terre
Propulsion : moteur à explosion ou turbine
Autonomie : 500 km
Passagers : 4
Vitesse maximale : 150 km/h
Accélération max : 30 km/round
Vitesse optimale : 100 km/h
Maniabilité : ± 1 par tranche de 10 km
Armement : -
Protection :
- CD accident : 2
- structure : 50

Petite et tenant mal la route, la Prolobil a deux avantages décisifs. Elle coûte trois fois rien, et on trouve des pièces partout dans l'AG.

Fuzarelli F60

Type : glisseur de sport

NT construction : 6
NT réparation : 5
NT recharge : 5
Dimensions (long./larg./haut.) : 3 m/1 m/1,5 m
Milieux : terre/mer
Propulsion : antigrav, turbine et electomagnétique
Autonomie : 2000 km
Passagers : 2
Vitesse maximale : 500 km/h
Accélération max : 200 kmh/round
Vitesse optimale : 250 k m / h
Maniabilité : ± 1 par tranche de 25 km
Armement : -
Protection :
- CD accident : 5
- structure : 75

Tsukudarii VF1

Type : convertible T/M/A

NT construction : 6
NT réparation : 6
NT recharge : 6
Dimensions (long./larg./haut.) : 3 m/2 m/2 m
Envergure (mode avion) : 8 m
Milieux : terre / mer / air
Propulsion : antigrav, électro-magnétique, turbine
Autonomie : 1500 km
Passagers : 4
Vitesse maximale : mach 1
Accélération max : 250 km/round
Vitesse optimale : 250 km/h (T/M)
500 km/h (A)
Maniabilité : ± 1 par tranche de 50 km (T/M)
± 1 par tranche de 100 km (A)
Armement : 1 tourelle légère (en option)
Protection :
- CD accident : 3
- structure : 100

Asphalt devourer

Type : van

NT construction : 5
NT réparation : 4
NT recharge : 4
Dimensions (long./larg./haut.) : 5 m/2 m/2,5 m
Milieux : terre
Propulsion : électrique
Autonomie : 2500 km
Passagers : 7
Vitesse maximale : 750 km/h
Accélération max : 100 km/round
Vitesse optimale : 300 km/h
Maniabilité : ± 1 par tranche de 50 km
Armement : 2 tourelles légères (en option)
Protection :
- CD accident : 4
- structure : 200

Avions

Si vous désirez faire intervenir des avions dans votre scénario, vous pouvez utiliser comme référence les trois engins types présentés ici.

Bip Bip

Type : avion biplan toile et bois

NT construction : 3
NT réparation : 3
NT recharge : 3
Propulsion : moteur à explosion
Autonomie : 500 km
Equipage : 1 ou 2
Vitesses utiles (min/max) : 50/200 km/h
Accélération max : 30 km/round
Vitesse optimale : 125 km/h
Maniabilité : ± 1 par tranche de 25 km
Armement : (1 mitrailleuse)
Protection : -
Structure : 30

Pas d'équivoque possible, le Bip-Bip (biplan biplace) a été piqué sur un modèle terrien des débuts de l'aviation. Il est fabriqué en Taswarnie, un province d'Alvarande spécialisée dans la fabrication de jouets, d'attractions foraines et de machines baroques. Prévu pour des acrobaties, le Bip-Bip peut aussi être armé. Son atout est sa facilité de réparation.

AK 160 Corsaire

Type : chasseur monoplan à hélice

NT construction : 3
NT réparation : 3
NT recharge : 3
Propulsion : moteur à explosion
Autonomie : 800 km
Equipage : 1 ou 2
Vitesses utiles (min/max) : 200/700 km/h
Accélération max : 50 k m / h /round
Vitesse optimale : 400 km/h
Maniabilité : ± 1 par tranche de 50 km
Armement : mitrailleuses, canon
Protection : -
Structure : 100

Le AK 160 est aussi utilisé pour sa facilité de réparation, comme engin de chasse ou de reconnaissance, partout où les antigravs sont inadaptés : planètes mal ravitaillées en pièces de haute technologie, ou de NT insuffisant, ou dans les zones de forte activité tectonique, qui perturbe dangereusement les antigravs.

MacMach

Type: Chasseur à réaction

NT construction : 4
NT réparation : 4
NT recharge : 4
Propulsion : réacteur à kérosène
Autonomie : 2000 km
Equipage : 1 ou 2
Vitesses utiles (min/max) : 500/3000 km/h
Accélération max : 200 km/round
Vitesse optimale : 1500 km/h
Maniabilité : ± 1 par tranche de 150 km/h
Armement : canon (4d6 x 4)
missiles (1
Protection :
- contre-mesures électroniques
- leurres
Structure : 150

Petit rappel de règles:

Poursuites

Le système de poursuite entre véhicules de surface ou volants est identique à celui des engins spatiaux (voir chapitre C3).
Les véhicules ont une vitesse optimale de manœuvre, à laquelle le pilote est à son niveau normal de "pilotage" ou "conduite", et un bonus / malus à cette maniabilité par tranche de vitesse.
Les feintes sont identiques également, à ceci près que pour les véhicules de surface, ceux-ci doivent avoir le champ libre pour manœuvrer. Dans ce cas, une feintre à 180° réussie correspond à un dérapage contrôlé.

Accident!

En cas d'accident, les dommages occasionnés au véhicule, à l'obstacle et aux occupants du véhicule sont déterminé par un Test sur la Table Universelle avec en "actif" le
dixième de la vitesse du véhicule percutant, contre la difficulté immanquable mais.... (niv 1).
Ceci donne la "force du coup", à laquelle, comme pour un combat, il faut ajouter la "CA accident", et retrancher la "CD accident". Le résultat donne les dégâts infligés aux occupants, au véhicule et à l'obstacle.

CA accident

La CA accident représente les paramètres de l'accident, elle prend en compte la résistance de l'obstacle rencontré. A titre d'exemple:

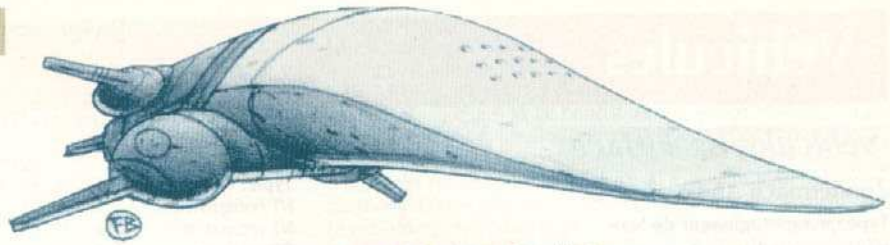
- CA terre labourée= 1
- CA talus = 3
- CA précipice = nombre de mètres de chute
- CA choc frontal = 1/ 10 de la vitesse du véhicule percuté + CA véhicule percuté.
- CA platane = 4
- CA mur = CA matériau
- CA moto = 1
- CA voiture = 2
- CA camion = 4

CD accident

La CD accident représente l'efficacité des dispositifs de sécurité d'un véhicule (ceinture de sécurité, coussin gonflable, déformation de la carrosserie...) en cas d'accident.
Son absence indique qu'il n'existe aucun dispositif de sécurité.
La "CD accident" vient en déduction de la "CA accident" pour les dégats corporels.

Quelques modèles en usage dans l'AG, représentatifs de leur famille respective de vaisseau. Il s'agit des versions de base, étant bien évident que les machines les plus grosses sont adaptées aux besoins et aux moyens de leurs utilisateurs.

Engins spatiaux



Shangrila

Classe : yacht de luxe

Type : 3
NT construction : 6
NT réparation : 5
NT recharge : 5
Autonomie : 3 mois
Equipage/Passagers : 3/21
Volume frêt
- par module : -
- total : 50 m3
Triche-lumière : oui
Vitesse maximale : 200 UV
Accélération max : 20 UV
Vitesse optimale/limite : 50 UV / 100 UV
Maniabilité :

1	5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140150
+6	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-	-	-	-

Détecteurs :
- portée utile : 1000000 km
- sensibilité : 2

Armement : 1 tourelle légère
1 navette de débarquement

Protection :
- bouclier : 1500
- structure : 400

Scorpion noir

Classe : intercepteur embarqué

Type : 1
NT construction : 6
NT réparation : 6
NT recharge : 6
Autonomie : 3 jours
Equipage/Passagers : 1 / 0
Volume frêt
- par module : -
- total : -
Triche-lumière : non
Vitesse maximale : 300 UV
Accélération max : 50 UV
Vitesse optimale/limite : 80 UV / 150 UV
Maniabilité :

1	5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140150
+9	+8	+7	+6	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7

Détecteurs :
- portée utile : 100000 km
- sensibilité : 3

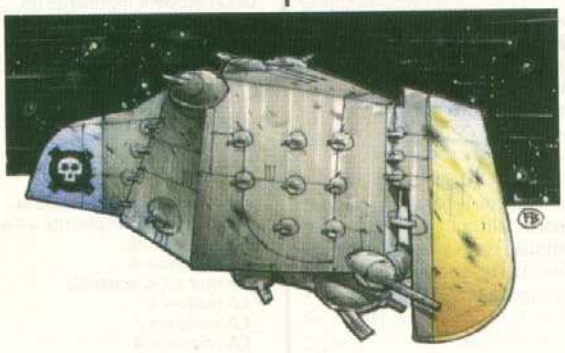
Armement : 2 tourelles standard

Protection :
- bouclier : 2000
- structure : 200

Bright beauty

Classe : vaisseau pirate (camouflé en cargo)

Type : 2



NT construction : 5
NT réparation : 5
NT recharge : 5
Autonomie : 6 mois
Equipage/Passagers : 5/20
Volume frêt
- par module : 300 m3
- cale secrète : 100 m3
- total : 1000 m3

Triche-lumière : oui
Vitesse maximale : 250 UV
Accélération max : 50 UV
Vitesse optimale/limite : 60 UV / 120 UV
Maniabilité :

1	5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140150
+7	+6	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-	-	-

Détecteurs :
- portée utile : 2000000 km
- sensibilité : 3

Armement : 3 tourelles légères
4 tourelles standard
1 torpille « Dard d'argent »
2 navettes de débarquement
20 mercenaires

Protection :
- bouclier : 2000
- structure : 400

Zool Mehtem mk4 « le Ventru »

Classe : cargo lourd

Type : 7
NT construction : 6
NT réparation : 5
NT recharge : 5
Autonomie : 2 ans
Equipage/Passagers : 40/75
Volume frêt
- par module : 10000 m3
- total : 100000 m3

Triche-lumière : oui
Vitesse maximale : 100 UV
Accélération max : 20 UV
Vitesse optimale/limite : 30 UV / 100 UV
Maniabilité

1	5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140150
+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-	-	-	-

Détecteurs :
- portée utile : 1000000 km
- sensibilité : 2

Armement : 1 tourelle standard
2 intercepteurs embarqués
5 navettes de débarquement

Protection :
- bouclier : 2500
- structure : 650

Proxima express LB112

Classe : cargo léger

Type : 4
NT construction : 5
NT réparation : 5
NT recharge : 5
Autonomie : 5 mois
Equipage/Passagers : 7/12
Volume frêt
- par module : 500 m3
- total : 5000 m3

Triche-lumière : oui
Vitesse maximale : 200 UV
Accélération max : 20 UV
Vitesse optimale/limite : 30 UV / 90 UV
Maniabilité

1	5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140150
+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-	-	-	-	-	-

Détecteurs :
- portée utile : 1000000 km
- sensibilité : 1

Armement : 2 tourelles standard
3 navettes de débarquement

Protection :
- bouclier : 1500
- structure : 500

Dard d'argent

Classe : torpille

Type : 1
NT construction : 6
NT réparation : 6
NT recharge : -
Autonomie : 20 rounds
Niv pilotage automatique: 13
Equipage/Passagers : -
Volume frêt
- par module : -
- total : -

Triche-lumière : non
Vitesse maximale : 300 UV
Accélération max : 100 UV
Vitesse optimale/limite : 100 UV / 150 UV
Maniabilité :

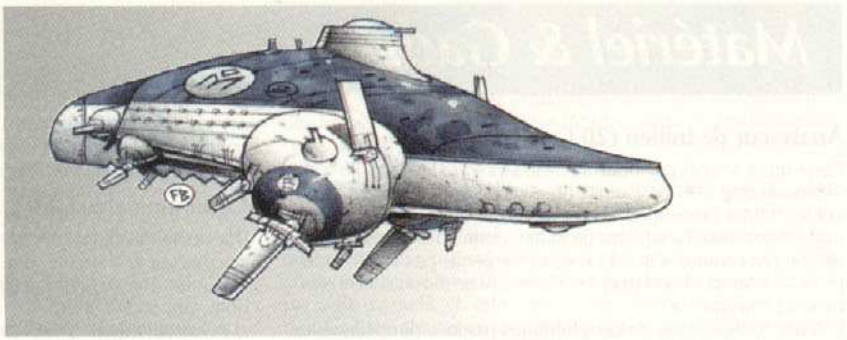
1	5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140150
+11	+10	+9	+8	+7	+6	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5

Détecteurs :
- portée utile : 100000 km
- sensibilité : 3

Armement : -

Protection :
- bouclier : 100/round
- structure : 50

Kurushetra



Classe : croiseur impérial

Type : 4
NT construction : 6
NT réparation : 5
NT recharge : 5
Autonomie : 1 an

Equipage/Passagers : 50/300
Volume frêt
- par module : 100 m3
- total : 500 m3

Triche-lumière : oui
Vitesse maximale : 250 UV
Accélération max : 50 UV
Vitesse optimale/limite : 60 UV / 120 UV
Maniabilité :

1	5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150
+7	+6	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-	-	-

Détecteurs :
- portée utile : 2 000 000 km
- sensibilité : 3

Armement : 30 tourelles légères
15 tourelles standard
20 torpilles « Dard d'argent »
21 intercepteurs embarqués
10 vaisseaux d'assaut planétaire
7 navettes de débarquement
300 soldats d'élite

Protection :
- bouclier : 3000
- structure : 700

Nom : North star MK 5

Classe : vaisseau d'assaut planétaire

Type : 2
NT construction : 5
NT réparation : 5
NT recharge : 5
Autonomie : 15 jours

Equipage/Passagers : 2/30
Volume frêt
- par module : -
- total : 10 m3

Triche-lumière : non
Vitesse maximale : 100 UV
Accélération max : 30 UV
Vitesse optimale/limite : 40 UV / 90 UV
Maniabilité

1	5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150
+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-	-	-	-	-	-

Détecteurs :
- portée utile : 1000000 km
- sensibilité : 2

Armement : 5 tourelles légères
2 tourelles paralysantes
1 démineur sonique (Ø 100 m)
30 soldats d'élite
3 véhicules blindés

Protection :
- bouclier : 1000
- structure : 1000

Koyamm-Hrashi KZ-Y2 Garde

Classe : navette sol-orbite

Type : 2
NT construction : 6
NT réparation : 5
NT recharge : 5
Autonomie : 7 jours
Equipage/Passagers : 1/20
Volume frêt
- par module :
- total : 500 m3

Triche-lumière : non
Vitesse maximale : 150 UV
Accélération max : 50 UV
Vitesse optimale/limite : 50 UV / 110UV
Maniabilité :

1	5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150
+6	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-	-	-	-

Détecteurs :
- portée utile : 1000000 km
- sensibilité : 1

Armement : -

Protection :
- bouclier : 1000
- structure : 300

Zool-ad-Kool MK5 « Mére-poule »

Classe : cargo-chaland

Type : 7
NT construction : 5
NT réparation : 5
NT recharge : 5
Autonomie : 10 ans
Equipage/Passagers : 12/- (12 unités cryo)
Volume frêt
- par module : 10000 m3
- total : 100 modules

Triche-lumière : non
Vitesse maximale : 170 000 UV
Accélération max : 20 UV
Vitesse optimale/limite : 5 UV / 10 UV
Maniabilité

1	5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150
+1	0	-1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

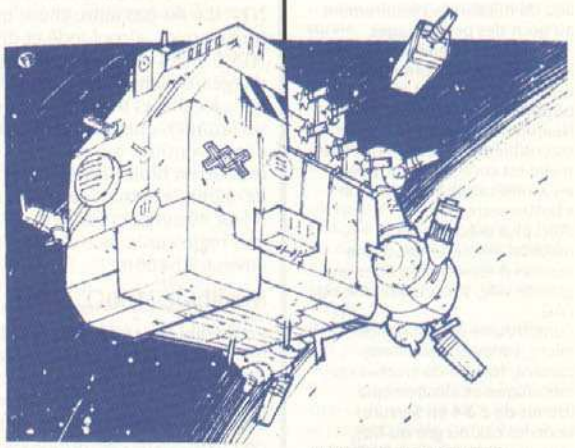
Détecteurs :
- portée utile : 10 000 000 km
- sensibilité : 3

Armement : 1 tourelle standard
5 navettes de débarquement

Protection :
- bouclier : 2500
- structure : 650

Le Mère-poule est un tracteur infralumineux (mange-poussière) qui entraine avec lui un nombre variable de conteneurs d'origines diverses. C'est le moyen le plus économique pour les transports de minerais sur de longues distance, à condition de ne pas être pressé.

Gaw & Trocknay BPL 2K « le Crapaud »



Classe : barge planétaire/orbitale

Type : 5
NT construction : 5
NT réparation : 5
NT recharge : 4
Autonomie : 2 mois

Equipage/Passagers : 4/10
Volume frêt
- par module : -
- total : 2000 m3

Triche-lumière : non
Vitesse maximale : 50 UV
Accélération max : 10 UV
Vitesse optimale/limite : 30 UV / 50 UV
Maniabilité :

1	5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150
+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Détecteurs :
- portée utile : 500000 km
- sensibilité : 1

Armement : 1 tourelle légère

Protection :
- bouclier : 500
- structure : 200

Dégats de structure

- Entre 100% et 70% de la structure initiale, ça va, rien à signaler! La peinture est à refaire, l'aile est cabossée, mais le vaisseau n'est pas en danger...

- Entre 70 et 50%, aïe! Les choses se gatent.! Mais pas de panique, pas encore... Le triche-lumière, si triche-lumière y avait, est inutilisable.

- Entre 50 et 30%, les choses deviennent préoccupantes, des avaries mineures (fuites, incendies, fumées...) vous gachent la vie...

- Entre 30 et10%, le vaisseau devient aussi manoeuvrable qu'un fer à repasser; les moteurs rendent l'âme peu à peu, la dépressurisation commence .

- Entre 10 et 1%, autant ne rien vous cacher, le vaisseau est mort... Il ne peut ni bouger, ni tirer, ni atterir. Un vrai cercueil volant...

- A 0, le vaisseau n'est plus qu'une carcasse éventrée et glacée qui dérive au hasard des courants spatiaux.

Recharger un écran

Les écrans se rechargent de deux façons:

- sur l'énergie propre du vaisseau (100 points par minute), auquel cas celui-ci ne peut rien faire d'autre que des manœuvres sans possibilité d'accélerer ou ralentir, ni de tirer. S'il est obligé de changer de vitesse ou de tirer ou encore de passer en triche-lumière, la recharge est interrompue.

- Par branchement sur un vaisseau-écran (recharge totale en une minute).

Vaisseaux-écran

Ces engins, rares et d'usage strictement militaire, ont pour unique fonction de produire un écran de puissance constante (de 100 à 300 suivant les modèles) pour les vaisseaux qui leur sont accolés, qui ainsi économisent leur propre écran. Les vaisseaux-écran n'ont aucune capacité de déplacement ou de défense. Ils sont tractés par un cargo lourd jusqu'au lieu de leur utilisation, généralement un quartier général d'une flotte spatiale ou une force d'invasion planétaire en orbite.

Matériel de mission type

Au cœur du Sanctuaire, les portes de plastacier du service M s'ouvrent dans un chuitement. D'un pas résolu, vous entrez, dépassant les reliques enchâssées dans les murs. D'un œil rapide, imitant en cela des générations de Megas, vous voyez le lance-rayons de Sheexun le Voyageur, ou la pipe de Shem Sasfiras. Le major-armurier ouvre les sacs, commentant le contenu.

• ***Type 1.***
Diplomatie, espionnage, recherche en milieu NT1 ou 2
Par personne :
- vêtements d'époque et armures (de plaques, de cuir bouilli, cotte de mailles), boucliers, casques, bottes, capes,
- l'équivalent de 5000 F en pièces d'or ou pierres précieuses par personne,
- deux armes modernes camouflées (paralysant, laser, pistolet),
- deux paquetages de survie,
- deux trousses de premiers soins,
- quatre protections et quatre armes blanches d'époque au choix,
- deux briquets « d'époque », contenant une charge de paralysant,
- quatre ceintures dont la boucle dissimule cinq pillules d'oxygène et un filtre respiratoire,
- deux bracelets contenant une micro-grenade,
- deux dagues semblables au couteau multi-usage,
- deux dagues dont le pommeau est un puissant projecteur de lumière (300 m),
- deux bagues électriques (voir plus loin),

Selon les scénarios, un médibloc ou un mediset.

• ***Type 2.***
Diplomatie, espionnage, recherche en milieu NT5
Par personne :
- une carte d'identité, de crédit et autres informations standard (groupe sanguin, etc.),
- des vêtements à la mode du lieu de mission, accessoirement au goût des personnages,
- un armement en fonction des lois locales. Une bonne partie des armes est toujours camouflée en objets courants. Néanmoins, une arme portée ostensiblement peut permettre, si elle est confisquée, d'utiliser les armes camouflées comme « bottes secrètes ».

Voici plus précisément le matériel emmené lors d'une mission d'espionnage dans une grande ville, sur une planète de l'AG.
- une trousse d'espionnage : micro, sondeur, brouilleur, caméra, trousse de crochetage, mécanique et électronique (bonus de 2 à 4 en Serrures selon les cas, au gré du MJ),
- une paire de micro-jumelles,
- trois communicateurs camouflés en collier, baladeur, boa de synthévison, etc.,
- un bouclier énergétique,
- une trousse de drogues diverses,
- une trousse de maquillage,
- trois micro-grenades,
- deux bagues laser, trois bagues électriques,
- trois multiprojecteurs AST (voir plus loin) camouflés en « pisto-assommeurs », dont le port est autorisé,
- une trousse informatique,
- un médibloc démonté dans une très grosse valise antigrav (article coûteux, donc rare, donc voyant),
- une bande de texlar super-

Matériel & Gadgets

Analyseur de milieu (20 Ω, NT5)

Cette unité analytique, bourrée d'électronique, de la taille d'une vidéocassette VHS permet d'obtenir des foules d'informations sur les fluides (atmosphères, gaz et liquides). En prime de la formule in-extenso, l'analyseur de milieu donne des commentaires de son cru comme: « Beurk ! », « J'y tremperais pas mes conducteurs ! », « Miam ! », « si tu es un Xlutien, je ne dis pas ! » ou encore: « Si j'étais toi... »
Il existe toutes sortes de périphériques (sondes directionnelles, cupules, tiges plongeantes, ...) qui permettent une utilisation plus pratique et plus fine de cet appareil. (2 à 10Ω supp. par périphérique)

Caméra vidéoholo à cristal (30 Ω, NT6)

Cette mini-caméra se porte devant l'œil ou sur le côté de la tête. Un casque style baladeur appuyé sur les oreilles la maintient en place. La commande est vocale et programmable (usuellement « moteur ! » et « coupez ! »). Images, sons, odeurs et, dans les modèles les plus perfectionnés, émotions sous forme de « coefficients d'émotion» imprimés en sous-titres, sont enmagasinés dans des cristaux d'une capacité de une heure chacun.

Tradmod 3 (proto, NT6)

La nouvelle version du célèbre traducteur universel des laboratoires de recherche de Norjane. Se porte dans l'oreille comme un appareil pour malentendants et traduit dans une voix douce et féminine les mots compris. Son seul avantage par rapport au précédent modèle est sa taille réduite de moitié qui ne déforme plus les conduits auditifs. Hormis cela, il marche aussi bien que les deux premières versions, c'est-à-dire pas très bien. Travaillant par analogie et déduction, il constitue petit à petit son dictionnaire avec parfois des contresens facheux.

Médiset (50 Σ, 10 Ω, 50 Ω ; NT 4, 5, 6)

Le bon vieux médiset, toujours utile dans les coups durs. Dans tous les cas, sa taille n'excède pas celle d'une malette. Pour un NT4, il n'est pas autre chose qu'une trousse de survie avec teinture d'arnica, alcool iodé et diverses crèmes et pansements. Au NT5, il inclut tout l'équipement pour des opérations chirurgicales d'urgence comme la réparation d'un membre abîmé ou des brûlures localisées du troisième degré et plus. La version NT6 inclut un scanner, une centrale de diagnostic et deux bras robotisés d'intervention, qui peuvent regreffer un membre arraché, ou extraire un projectile. Même si des compétences de médecine et de chirurgie ne sont pas nécessaires pour cette dernière version, il faut néanmoins faire attention que le programme du médiset soit réglé sur la race du patient... De telles opérations durent environ 30 à 60 m

Médibloc (100Ω, NT6)

Le médibloc est l'équivalent d'un médiset NT6, auquel s'ajoute un module cocon, sorte de sarcophage où est installé le blessé. Seul le médibloc permet de sauver des individus brûlés sur de grandes surfaces, ou de ramener à la vie un personnage mort depuis moins de 15 mn. Selon l'état du patient, l'opération prend de 1 à 6 h. La reconstitution de muscles n'est jamais morphologiquement parfaite, elle s'arrête à un niveau moyen (perte permanente de 2pF).
Le médibloc normal pèse environ 120 kg. Le médibloc portable n'en fait que 60, et peut être fractionné en quatre parties (générateurs : 20 kg ; ordinateur et bras : 10 kg ; fluides divers : 20 kg ; sarcophage - à gonflage automatique - sensors et antennes internes : 10 kg).
Le médibloc portable peut servir sur une personne, ou jusqu'à 3 à condition d'être rechargé en eau (pas trop polluée si possible) à raison de 5 litres par blessé grave à traiter.

Nanordi (1 Ω, NT5)

L'ordinateur portable standard de la confédération. De la taille d'une grosse machine à calculer, il sert d'interface entre les bornes d'ordinateur des planètes NT5 et 6 et les utilisateurs, emmagasine informations et données provenant d'unités comme le médiset ou l'analyseur de milieu. Il entend et parle si on le désire, ou s'exprime sur un écran ou par projection sur un support quelconque jusqu'à 3 m. Il peut aussi enregistrer 1200 images fixes ou 1 mn de vidéo (mais l'image est médiocre). Ses mémoires tiennent lieu de rapport de mission pour les Megas.

Communicateur (80Σ, NT5)

Il se présente comme une rondelle de plastique couleur chair qui se colle sur la clavicule. Une fois activé, toute parole du porteur est émise. Toute réception est transmise par conduction osseuse, donc sans aucun bruit... Ce lointain descendant du talkie-walkie, si minuscule qu'on peut l'avaler, si puissant qu'il permet de se parler à plusieurs dizaines de kilomètres de distance, si perfectionné que ses commandes, toutes vocales, incluent un dispositif d'autodestruction et un système de codage/brouillage.

Pisteur (réservé aux Megas, NT5)

Le pisteur est une sphère d'une vingtaine de centimètres de diamètre, divisée en douze élements indépendants de la forme d'un clou de tapissier enfichés dans un noyau de plastique. Chaque élément émet un signal particulier comportant en language codé l'immatriculation du pisteur (par exemple 7-KL-25632-6) et le numéro de l'élément (1-12). On peut ainsi savoir à qui a appartenu le pisteur et remonter une piste d'élément en élément, pourvu que ceux-ci aient été disposés dans l'ordre, ce qui est généralement le cas.
La portée d'une sphère entière est de 1000 km, et elle peut être détectée par les guetteurs dans la plupart des univers. Ceci cesse dès qu'un élément est séparé de la spère. Dans ce cas, la portée est de 60 km pour le noyau nu, plus 5 km par élément encore rattaché, soit avec 11 éléments : 115 km Chaque élément a une portée propre de 5 km. Ces valeurs théoriques varient avec le terrain.

Multidétecteur (5 Ω + cartes, NT5-6)

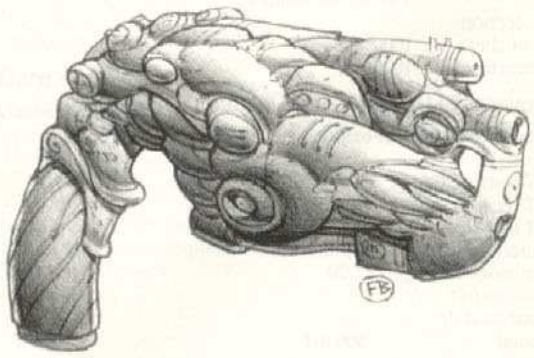
Cet appareil de la taille d'un paquet de cigarettes est en fait un détecteur modulaire destiné à recevoir des cartes de détection format carte de crédit (maximum 7 prises). Il indique soit une valeur, soit une direction et une distance (précis jusqu'à 2 km, aléatoire au-delà). Tout ou presque peut être détecté (vie, chaleur, énergie, pression atmosphèrique, température, ondes radio, activité tellurique, pisteur, ect.). Point important: une carte ne peut détecter qu'une seule chose et son prix est fonction de ce qu'elle détecte.
Exemple:

Carte de détection de température (NT4) :	2 Σ
Carte de détection de vie (NT6) :	13 Ω
Carte de détection de pisteur (NT5) : réservé aux Megas	
Carte de détection d'électricité (NT4) :	30 Σ
Carte de détection de radiation (NT4) :	60 Σ

Un nanordi est nécessaire pour trier et étudier les informations reçues, par exemple pour choisir une fréquence sur la F.M. parisienne.
De même que pour l'analyseur de milieu, il existe des périphériques nombreux, comme des sondes directionnelles pour augmenter la sensibilité et la portée du multidétecteur. Cet engin performant est fragile.

Multiprojecteur (réservé Mega, NT6)

Conçu sur Norjane, par et pour des Megas, cet engin, appelé aussi « le Boursouflé », n'est utilisé que par eux. D'un encombrement et d'un poids équivalents à ceux d'un pistolaser, il permet de tirer neuf types de projectiles, fluides ou ondes. :



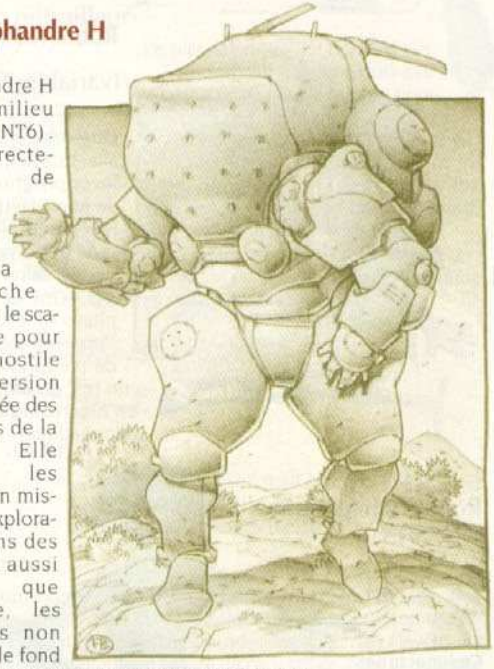
- fléchettes à acide (6d6 points de dégâts)(chargeur de 10),
- fléchettes-glaçons à somnifère (action en 1 round, nécessite une flèchette par tranche de 15 pts de Vitalité) (chargeur de 10),
- fléchette grappin (portée 50 m, supporte 150 kg),
- ondes paralysantes (idem paralysant)(10 charges),
- mini-pisteur adhésif (portée 3 km) (chargeur de 5),
- capsule de gaz (nature selon chargeur : fumigène, soporifique, hilarant, ect.),
- capsules explosives (3d6+6 points de dégâts) (chargeur de 7),
- microjet d'eau surcompressé (équivalent d'un chalumeau)

(automonie de 6 rounds, 6d6 points de dégâts par round),
• jet d'air comprimé (pour évolution en apesanteur) (autonomie 21 rounds).
Le multiprojecteur n'est pas une arme en lui-même, bien qu'il puisse faire de terribles dégâts. D'ailleurs les Megas ne l'utilisent pas en tant qu'arme. Tuer ou blesser une créature, sauf circonstances exceptionnelles, avec un multiprojecteur est considéré comme une atteinte grave à l'éthique des Megas.
La sélection du projectile se fait par une petite trackball qui se trouve à portée de l'index de la main qui tient l'arme. Le projectile sélectionné s'affiche dans un petit écran sur le dessus de l'engin.

Bouclier à énergie (à partir de 5 Ω, NT6)

De la taille d'un livre de poche, ce générateur de champ de force se porte à la ceinture et le plus souvent dans le dos. Il rend la personne qui l'active légèrement floue, ce qui n'est pas discret du tout...
Le bouclier énergétique disperse les ondes, vibrations et énergies, soit, pour être plus clair, tout ce qui est paralysant, laser, et peut dévier tout ce qui est un projectile (- 1 en tir, tant pour le porteur que pour ceux qui le visent). De fait, une personne sous bouclier voit tout flou et sombre autour d'elle, ne peut ni entendre, ni se faire entendre, ni a fortiori utiliser un communicateur. Deux boulciers au contact se repoussent.
L'activation peut-être manuelle ou vocale. La désactivation ne peut être que manuelle.
Un bouclier n'est ni totalement impénétrable, ni éternel. Le modèle à 5 Ω a une capacité de 500 points soit une protection de 50 points pendant 10 rounds. Pour doubler la capacité, il faut multiplier le prix par 5, la protection maximale par round restant dans tous les cas de 50.
Un bouclier épuisé peut être rechargé pour le dixième de son prix.
Une autre utilisation du bouclier, possible avec certains modèles, consiste en un « cône de champ de force » qui se matérialise devant l'utilisateur (et non autour de lui), et permet de déblayer des objets (non fixés au sol), ou de dévier la course d'un individu. Le cône, qui fait 2 m de diamètre au niveau du porteur, et 3 m du porteur à la pointe, apparait lui aussi comme une zone floue et sombre.

Le scaphandre H



Scaphandre H pour milieu hostile (NT6). Issu directement de la recherche militaire, le scaphandre pour milieu hostile est la version non armée des modèles de la FRAG. Elle équipe les Megas en mission d'exploration dans des milieux aussi divers que l'espace, les planètes non viables, le fond des fosses marines, le cœur des volcans, etc.
Virtuellement, tout peut être intégré dans ce type de scaphandre : sondes, détecteurs, communicateurs, moteurs, armes, outils.
Les deux bras du scaphandre H peuvent être soit humanoïdes, soit être des outils (scie circulaire, chalumeau, pince ...) ou des armes (plasma, laser lourd, lance-grenades...). Dans tous les cas, le bras de l'occupant se glisse dans le bras du scaphandre.
Toutes les commandes sont vocales, les mains de l'occupant gèrent les bras du scaphandre, les yeux guident le tir ou la direction de sondes spécifiques. Les « cibles » sont verrouillées par un double battement de paupières, le tir ou l'opération déclenchés à la main ou laissés à l'ordinateur.
Le scaphandre H s'ouvre par derrière, comme une huitre. Y entrer ou en sortir prend 10 minutes. L'occupant ne peut porter aucun vêtement et doit supporter divers branchements automatiques d'aiguilles hypodermiques le long des membres et du corps qui sont la base de la symbiose entre homme et scaphandre.
Les branchements effectués, le scaphandre devient une seconde peau, les paramètres captés par les senseurs externes (température, hygrométrie, choc, sensibilité) sont ressentis par la peau de l'occupant, et tout particulièrement par les doigts, après avoir été filtrés et transformés par l'ordinateur pour ne pas occasionné de douleur. C'est en fait, pour donner une image, l'équivalent d'un croisement entre une combinaison de réalité virtuelle sophistiquée, un char d'assaut et une combinaison spatiale.
Les plages de variations tolérables (± x° C autour de la température de climatisation par exemple) doivent être spécifiées lors des branchements, l'ordinateur interrogeant systématiquement l'occupant. Généralement, une légère douleur indique que l'intégrité du scaphandre est en péril.
Un mediset frustre est incorporé au scaphandre, non pas pour soigner l'occupant mais pour lui faire supporter les branchements dont certains sont sans cela très douloureux, ce qui masquerait la transmission des senseurs et romprait la symbiose. D'ailleurs, l'autonomie du scaphandre est limitée principalement par celle du mediset, inférieure à celle des capacités de protection Il existe des cas où, le médiset épuisé ou tombé en panne, des occupants ont été forcés de continuer leur mission ; certains d'entre eux sont morts d'arrêt cardiaque, d'autres sont devenus fous de douleur, d'autres encore en ont gardé un tel souvenir qu'ils refusent à présent de revêtir un tel scaphandre (perte de 1pV par minute, ou de pM).

Structure : 70 Blindage : (lèg -, imp 10, crit 5)
Capacité Bouclier : 1500, maximum par round : 250.
Force : 50 Dex: 20

Robots

Classes de robots

Machines ou robots ?

Il faut bien distinguer les machines et les robots :
- On appelle machines tous les bidules mécaniques qui n'ont pas de perception du monde qui les entoure, qui sont immobiles, et ne possèdent pas de capacités de manipulation.
Ou presque. Qu'un guichet bancaire «détecte» votre carte de crédit ne suffit pas à parler de perception.
- Les robots, eux, sont donc tous les engins capables de percevoir leur environnement (au moins une caméra ou un sonar mobile), de se déplacer en choisissant leur chemin, et de manipuler ou transporter des objets. Comme la limite entre les deux catégories n'est pas franche, on parle parfois de robot-machine pour des robots un peu frustres, ou de machine-robot pour des machines capables de certaines prouesses, comme le médibloc.

Robots A, B, et C

Bien que là aussi la séparation soit floue, il nous faut de nouveau distinguer des familles :
Classe A : les robots avancés, intelligents, bref: de classe. Vous pourrez en avoir une idée précise en vous plongeant dans l'oeuvre maîtresse d'Isaac Asimov, *Les Robots* (voir note).
Classe B : les robots bêtes, du genre «ordre non compris ou impossible / entrez un ordre».
Guidés par un ordinateur peu évolué, ils ne font que suivre un programme. Leurs tâches peuvent être complexes (robots de combat, mécaniciens réparateurs, serviteurs ménagers style «Nestor, majordome en or»), mais toujours dans une style bête et discipliné. Leurs points communs sont : spécialisation dans un seul type d'activité, attente d'un ordre pour agir, exécution de l'ordre même dans des cas de figure absurdes (non prévus par le programme), capacités d'autocorrection réduites ou nulles, dialogues «types».
Le nom officiel de cette catégorie est classe B. Quelques noms argotiques : Gamelle, Zumby, Moulinette, Bozo...
Classe C : les robots de classe C, sont rares : ce sont des machines pilotées par un cervau humain greffé. Ces chimères sont assez ingérables en situation normale, car non seulement le cerveau a subi un «lavage», mais même dépersonnalisé, le pauvre hère enfermé dans la machine devient fou dans neuf cas sur dix. Leur seul usage consiste à en faire des machines de combat à comportement instinctif : placé en plein champ de bataille avec un objectif bien imprimé dans les neurones, le classe C est poussé par l'instinct de conservation et le but à atteindre, et peut trouver des approches tactiques qu'aucune machine n'aurait pu concevoir. Les classes C sont interdits depuis plusieurs siècles dans l'AG.

Le type et le prix

Derrière la lettre de la classe de robot figure le type, une valeur qui varie de 1 à 5. En terme de jeu, 1 point en type correspond à 40 points à répartir entre les traits du robot (entre les 10 traits pour les classes A, et entre les 5traits physiques pour les classes B). Un B1 peut donc avoir en moyenne 8 dans chaque trait physique. Un classe A ayant 10 à 12 dans chacun des dix traits est au minimum un A3.

adhésif (résist. 50),
- l'équivalent de 50Ω en monnaie locale ou galactique.
• Type 3.
Récupération en milieu hostile NT5 ou 6
Pour chaque Mega, un équipement substantiel :
- un harnais de combat,
- un bouclier à champ de force,
- un fusil à plasma,
- un communicateur, fréquence groupe et fréquence commandement,
- une boîte de pilules « vindicatif » (équivalent à l'engagement de 4pF, durée 6 h),
- un multiprojecteur AST,
- un objet personnel pour réconforter le personnage lors de ses derniers instants,
- une trousse de soins.
Lorsque la mission s'y prête, un robot-médibloc antigrav ou monté sur une navette peut suivre le groupe.
Type 4.
En milieu inconnu
Par personne :
une combinaison spatiale rigide, capable de résister 10 minutes sur une planète de type Mercure,
- un analyseur de milieu,
- un vêtement moyennement ample de couleur neutre,
- un multiprojecteur AST ou une arme à feu dans un holster dissimulé,
- un communicateur,
- un paquetage et couteau de survie.
Pour le groupe :
- un médibloc démonté, réparti entre au moins quatre Megas (il pèse 60 kg),
- deux fusils à plasma,
- un nanordi,
- une caméra antigrav avec récepteur.
Type 5
Milieu sauvage hostile
Par personne :
- un distorseur de lumière (voir plus loin),
- un matériel d'orientation : cartes, diagrammes, instruments, adaptés au lieu,
- un matériel de survie, également adapté aux conditions prévues : vêtements, nourriture, abri, couteau de survie,
- une trousse de soins,
- une paire de jumelles-analyseur de milieu,
- un communicateur,
- deux grenades, offensive et défensive.
Pour le groupe :
- une caméra antigrav avec récepteur.
Chaque agent doit, dans ce type de mission, être moralement et physiquement préparé à agir seul, volontairement ou non.
• Type 5
Reconnaissance-patrouille sur planète extérieure
Pour quatre personnages :
Probablement installés bien au chaud dans votre vaisseau, sous la couverture de commerçants à la recherche de marchés nouveaux, vous emportez :
- quatre armes de poing à rayon (commutables paralysant/laser), huit vêtements de bonne coupe, dont les boutons renferment un communicateur, un laser à une charge, un micro avec récepteur, une mini grenade (dégâts 3d6 sur 2m), un brouilleur, une paire de lentilles de contact amplifiant la lumière (image en rouge et gris), deux capsules d'oxygène, une capsule de gaz toxique, un pisteur complet, avec récepteur, l'équivalent de 200Ω en crédit magnétique,
- un nanordi.
Un Paquetage de survie avec:
- pilules alimentaires pour 72 h,
- trois bistouris,

- pansements,
- un fil-scie,
- pilules pour purifier l'eau,
- 50 m de texlar,
- 2 m2 de texlar extra fin,
- hameçons,
- une lampe de poche étanche,
- un allume-feu,
- une boussole,
- pivots de cuivre et fil métallique pour fabrication de pièges,
- une survie: une tente igloo en texlar isolant qui flotte jusqu'à 200 kg de charge, est étanche jusqu'à 10 m (autonomie réduite en air, même avec des pilules d'oxygène).

Outre les produits traditionnels, pansements, désinfectant, antivenin, analgésiques, il contient un « détraumatisateur », composé d'une poudre à déposer sur les blessures non ouvertes, et d'un petit boîtier à rayonnement. Une seule fois par zone touchée, l'appareil permet de récupérer une *blessure légère* par charge, et contient quatre charges.

Conseil
il est plus pratique que chaque joueur ait une liste complète du matériel, et coche au crayon ce qu'il détient, gardant ainsi à l'esprit ce que possèdent les autres, gommant et cochant les objets qui changent de main.

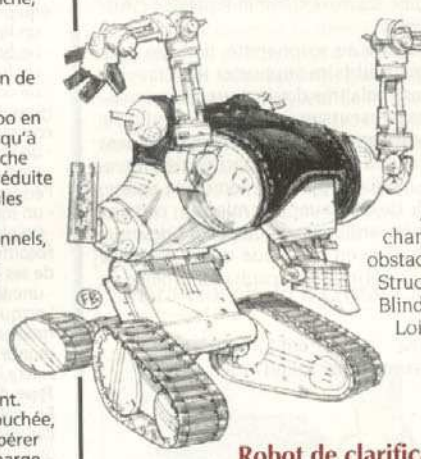
Les robots de classe A

Leur forme extérieure la plus «normale» est l'humanoïde, mais les modèles de conception ancienne ressemblent parfois à des poubelles ou à des caricatures d'humains. Ces robots sont dirigés par un «cerveau positronique», programmé au départ et s'auto-enrichissant ensuite. Leurs différences par rapport à l'être humain sont alors : leur consitution entièrement artificielle ; leur formidable capacité de calcul, qui entraîne un angle de réflexion très personnel sur les problèmes humains, perçus sous forme de statistiques et de degrés de priorité entre diverses actions possibles. Et le fait qu'ils soient soumis, de manière inviolable dans la conception même de leur cerveau, aux Trois Lois de la robotique d'Asimov:
- Un robot ne peut porter atteinte à un être humain, ni, restant passif, laisser cet être humain exposé au danger.
- Un robot doit obéir aux ordres donnés par les êtres humains, sauf si de tels ordres sont en contradiction avec la Première Loi.

(NB : ces robots ont

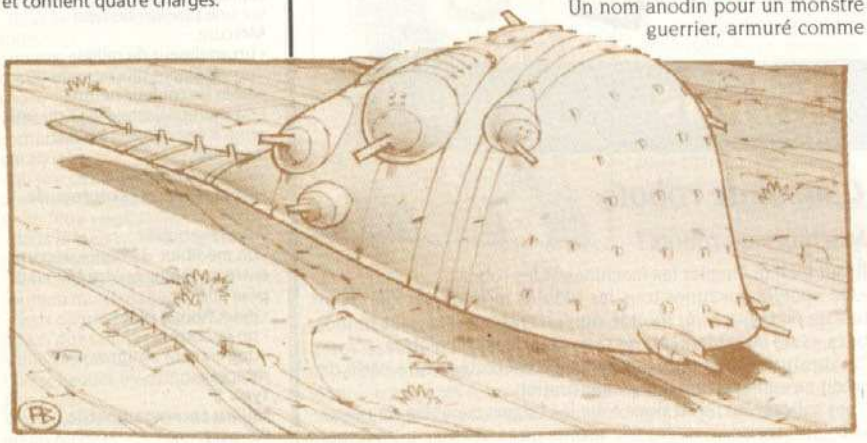
Le prix des robots est égal à $(2x10n)\Omega$, ou n=le type du robot. Pour acquerir un A5, top modèle de l'AG avec 20 en moyenne dans chaque trait, il vous en coûterait $(2x10^{5})\Omega$, c'est-à-dire 200 000Ω (voir D5, monnaies).

Robot policier (type A2, NT5)



Blanc et noir, ce robot aux allures de brute patibulaire, sillonne les rues à la recherche de délits à « sanctionner », ce qui peut signifier beaucoup de choses...
Armement : paralysant, champ de force, laser (contre obstacle). Tir : 10, Force : 40
Structure : 70
Blindage : lèg -, imp 6, déc 2
Lois R : oui

Robot de clarification (type B2, NT5)

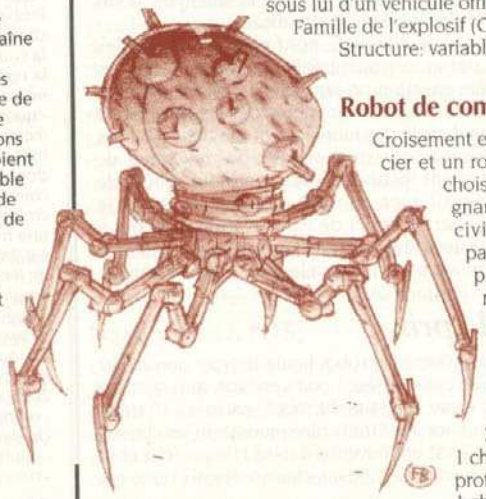


Un nom anodin pour un monstre guerrier, armuré comme un pangolin, blindé comme Fort Knox et armé comme la ligne Maginot !
Son seul but : tuer, détruire, raser, annihiler, oblitérer. En clair, il « clarifie » devant les troupes de la FRAG jusqu'à ce qu'il n'est plus rien à détruire ou qu'il soit détruit lui-même... Son usage est strictement interdit en dehors des forces armées de la FRAG, de la Garde, et de l'armée régulière des systèmes AG, car il possède une intelligence artificielle, mais sans les Lois de la robotique.
Bouclier : 2000
Armement : paralysant, champ de force, 10 lasers lourds. Tir : 10.
Structure : 150 Blindage : lèg -, imp 20, déc 7
Lois R : non

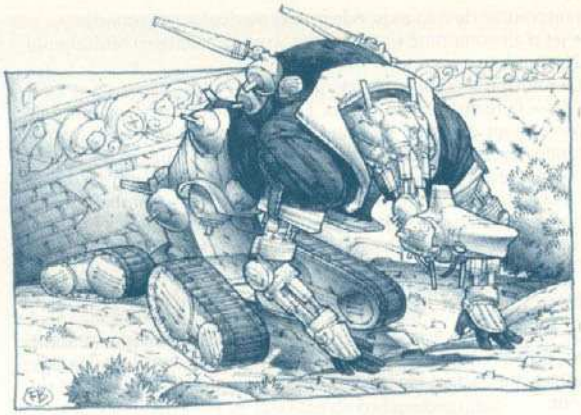
Robot suicide (variable, NT5)

Comme son nom l'indique, son seul but est de se «suicider» en emportant avec lui un maximum de cibles désignées dans son programme. Un robot-suicide peut virtuellement avoir toutes les formes. En fait, le programme de suicide est une pièce rapportée à un robot existant, ce qui en fait une arme quasi imparable.
Le modèle représenté sur le dessin est un tisseur de pont suspendu programmé pour être « déprimé » par le passage sous lui d'un véhicule officiel.
Famille de l'explosif (CA): de 4 à 12
Structure: variable suivant robot

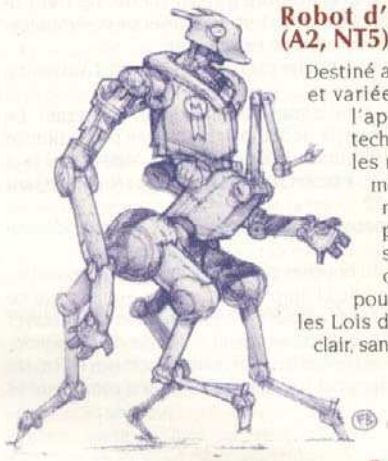
Robot de combat (A3, NT5)



Croisement entre un robot policier et un robot clarificateur. Il choisit ces cibles, épargnant par exemple les civils, ce que ne fait pas le clarificateur. Il peut effectuer des missions commando assez compliquées et possède une certaine latitude d'initiative.
Armement : 2 paralysants, 1 champ de force de protection 1500 pts, 1 champ de force de dispertion, 2 lasers légers, ou bien un laser léger et un laser lourd Tir : 12.
Structure: 100 Blindage : lèg -, imp 7, déc 4
Lois R : non

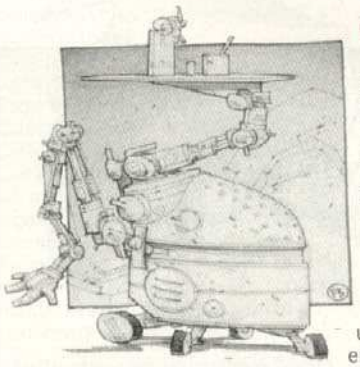


Robot d'entraînement (A2, NT5)



Destiné aux écoles diverses et variées, mais surtout à l'apprentissage des techniques de combat, les robots d'entraînement sont programmés pour mimer le plus fidèlement possible une créature ou un véhicule, sans pour autant enfreindre les Lois de la robotique (en clair, sans abîmer l'élève).

Robot ménager (variable, NT4-6)



Large classe de robots allant de la machine à laver programmable de nos ancêtres (B 1 ; NT4) au majordome stylé et polyglotte du dernier salon du robot (A3, NT6). Ce sont les plus courament transformés en robot-suicide (ce qui nécessite un test de difficulté 15 en electronique ET en informatique).

Robot-hologramme (A1, NT5)

Ces machines sont en fait des vidéholo autonomes à roues dont certaines sont capables d'initiative et d'interactivité. On s'en sert pour divers spectacles, mais les Megas en ont des versions démontables et légères, qui peuvent servir de leurre pour des habitants de planètes NT2 ou 3.

Armes de tir

Les armes NT3 et NT4

Pistolet à poudre

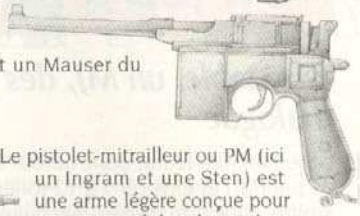
Les pistolets à poudre tirent une seule balle de plomb et doivent être rechargés à chaque utilisation. Il est possible de trouver des armes à deux canons, mais elles sont en général faites sur commande, elles appartiennent donc à une personne précise, qui est connue pour en être propriétaire. Vol déconseillé! **Un pistolet à poudre prend 1mn (10 rounds) à recharger**. On peut tenter de faire plus vite en tentant un test sous Manipulation. Réussi, le temps descend à 5 rounds. Raté, oups, il passe à 15 rounds...

Revolver

Le revolver, caractérisé par son barillet rotatif, peut tirer 6 coups, avant de devoir être rechargé. **Recharger un revolver prend 5 rounds en NT3 (colt western) ou 3 rounds en NT4 (colt 44 Magnum).** Comme précédement, on peut tenter d'aller plus vite. Réussi, on économise 2 rounds. Raté, on double le temps nécessaire.

Pistolet automatique

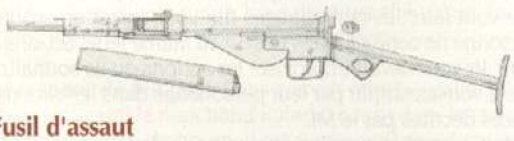
Le pistolet automatique est reconnaissable à son chargeur qui contient habituellement 10 coups. **Changer le chargeur prend 1 round.** Remettre des balles dans un chargeur prend 5 rounds. Sur un pistolet, comme sur un revolver NT4 ,on peut mettre un silencieux.



Ici un Sig-saver P220, et un Mauser du début du siècle.

Pistolet-mitrailleur

Le pistolet-mitrailleur ou PM (ici un Ingram et une Sten) est une arme légère conçue pour tirer en rafales les mêmes munitions que les pistolets automatiques. Son chargeur contient un grand nombre de balles (20, 30, 40). **Changer le chargeur prend 1 round.** Regarnir un chargeur nécessite 10 rounds. Certains PM peuvent être utilisés comme un pistolet (-1 au tir), ou en utilisant la crosse comme appui (tir normal). D'autres ne tirent qu'en rafales.

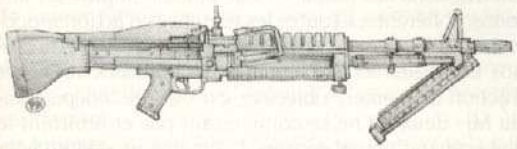


Fusil d'assaut

Le fusil d'assaut allie la précision d'un fusil à la capacité de tirer en rafales d'un PM. Il accepte d'ailleurs des chargeurs aussi importants que les PM avec les mêmes temps de rechargement.

Mitrailleuse

Les mitrailleuses (ici un M60) sont des armes lourdes, peu maniables, faites pour être installées sur un appui comme un bipied et tirer en rafales avec des cadences de tir très élevées. Le chargeur est en général un bande de cartouches dont la quantité n'est limitée que par les capacités de transport du tireur ou de son aide. **Changer une bande nécessite 2 rounds**. Regarnir une bande, quand cela est possible, est trop long pour être fait en pleine action.



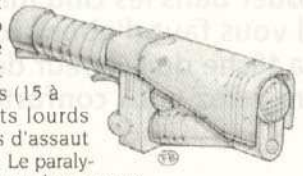
Fusil à pompe

Le fusil à pompe peut être défini comme un fusil de chasse à canon scié à répétition. Son chargeur contient de 5 à 10 cartouches suivant les modèles. C'est une arme de combat rapproché, faite pour «arroser». **Recharger un fusil à pompe prend 5 rounds.**

Les armes NT5

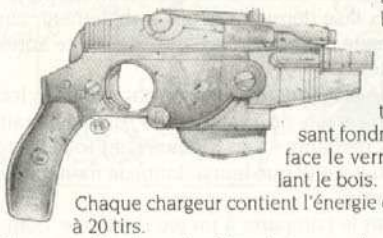
Paralysant

Le paralysant est un émetteur d'ondes, qui agit sur le métabolisme des individus basés sur le carbone (il est inefficace sur des être dont l'organisme fonctionne à base d'amoniaque, comme les Fiblirs des Marches oxitonnes).
La victime est comme tétanisée: ses membres se raidissent dans la position où ils se trouvent. Si elle courrait, elle tombe à terre. Durant la paralysie, la personne est dans un état semi-inconscient, mais peut tout de même percevoir les stimulis les plus importants (bruit violent, éclairs).
Le temps de paralysie est très aléatoire (4d6 minutes). C'est une arme de défense. Sa portée est réduite à quelques mètres (15 à 20m pour les paralysants lourds embarqués sur les barges d'assaut des forces armées de l'AG). Le paralysant peut être mis en faisceau large, pour toucher deux personnes côte à côte, mais cela réduit sa portée. Le paralysant présenté ici contient 10 charges, et pèse 1,3kg avec son chargeur. Des modèles plus discrets existent, avec en général 3 charges seulement.



Laser léger

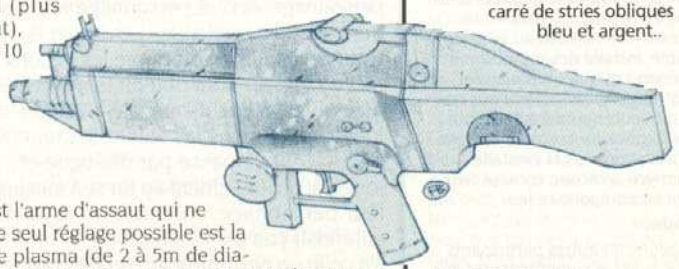
Le laser léger est en fait un projecteur laser/plasma, qui occasionne des brûlures d'une finesse chirurgicale, ou au contraire éclate en une petite boule de plasma (à plusieurs milliers de degrés) sur les matériaux rigides, tordant le métal, faisant fondre sur une petite surface le verre ou la pierre, brûlant le bois.



Chaque chargeur contient l'énergie et le gaz nécessaires à 20 tirs.
Il est possible de porter à la ceinture un chargeur de 50 tirs,relié à l'arme par un cordon de raccordement. Mais attention; touchée par un laser lourd, ce chargeur explose en une boule de plasma de 3m de diamètre!
En mission dans des mondes NT3 ou sur des terres parallèles à tempo décalé, les Megas emportent des lasers camouflés en armes d'époque (ici en Mauser: on voit tout de même le chargeur qui dépasse).

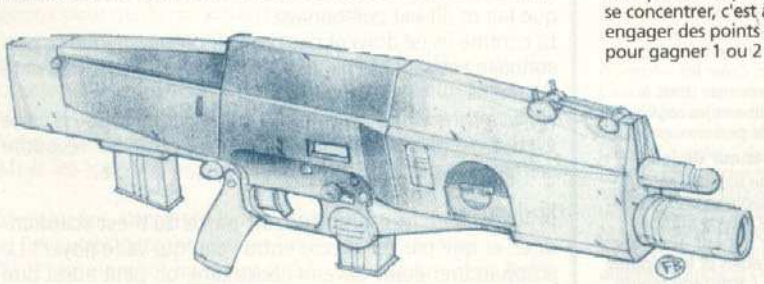
Laser lourd

Le laser lourd est une version plus puissante du laser de poing. Il peut en quelques tirs percer un passage dans une cloison de métal d'un vaisseau ou dans un mur de briques! En contrepartie, il est assez lourd (plus qu'un fusil d'assaut), et ne peut tirer que 10 coups par chargeur.



Fusil à plasma

Le fusil à plasma est l'arme d'assaut qui ne fait pas de détail. Le seul réglage possible est la taille des boules de plasma (de 2 à 5m de diamètre) qui éclosent lorsque le jet d'énergie touche une cible.Toute cible vivante est vaporisée, et même les scaphandres H de combat encaissent difficilement quelques millions de degrés, fut-ce une fraction de seconde (dégâts: 20d6 -ou 4d6x5). Là aussi, le revers de la médaille est qu'il faut mettre sur l'engin deux chargeurs différents (qui pèsent 1kg chacun) pour tirer 3 salves, à la suite des quelles le fusil est vide et doit être rechargé.



toujours un propriétaire dont les ordres sont prioritaires.)
- Un robot doit protéger son existence dans la mesure où cette protection n'est pas en contradiction avec la Première ou la Deuxième Loi.
Lorsqu'ils sont ensemble, ces robots discutent entre eux des situations où l'application de ces lois n'est pas évidente. Ayant réfléchi, dans le calme, à leur attitude, si le cas se représente ils pourront alors gagner quelques microsecondes sur leurs temps de réaction.
Leur appellation est tout simplement «robot» dans les mondes où ils sont courant, ou parfois «androïdes». Certains bas de gamme (en termes de jeu maintenant) ont une Intelligence ou une Décision très moyenne (autour de 14) sauf en ce qui concerne le calcul et la mémoire.
Lorsqu'un androïde doit intervenir dans le jeu, le MJ peut lui créer une fiche de personnage, dans la mesure où il agit comme un humain, avec des caractéristiques physiques variables, mais une Intelligence et une Décision très élevées (20 à 24).

Structure

La fiche du robot indique ses points de structure, qui fonctionnent exactement comme pour les vaisseaux (voir p 81). A 70% le robot perd ses fonctions spéciales, à 50% il donne des signes extérieurs de problèmes et ses manœuvres sont handicapées, à 30% sa mobilité est réduite, à10%, il est immobilisé ou bancal, à 0 il est hors d'usage.

Lois R : oui/non

Ce critère indique si le robot est soumis ou non aux Lois de la robotique (voir ci-dessus)
En dehors des opérations militaires, les robots non soumis à ces lois sont interdits de circulation dans les lieux publics (y compris les lieux privés où circule du personnel civil). Tout robot non soumis à ces Lois doit être clairement identifiable par un symbole repérable de tout côté (visuel, sonore, radio). Le symbole visuel est un étoile noire à huit branches sur fond carré de stries obliques bleu et argent..

Recharger les pistolets

N'oubliez pas, si un personnage doit recharger une arme extrêmement vite, et donc utiliser son talent de Manipulation, qu'il peut mieux se concentrer, c'est à dire engager des points de Volonté, pour gagner 1 ou 2 niveaux. ▲

E. Qu'est-ce que

Si vous n'avez jamais participé à une partie de jeu de rôle, ne prévoyez pas de jouer dans les cinq minutes...
Il vous faut d'abord comprendre comment s'organise une partie, et notamment la tâche du Meneur de Jeu et le but des joueurs.
Installez-vous confortablement, et voyons de quoi il retourne.

Comment ça se passe ?

Un jeu à part

Une table, un MJ, des joueurs, du dialogue

Le jeu de rôle réunit donc autour d'une table un meneur de jeu (MJ) et environ 3 à 12 joueurs. Le MJ est à la fois arbitre, garant du respect des règles du jeu, et metteur en scène : lui seul connaît le scénario du jeu (lieux, intrigues, personnages présents dans le scénario, etc.).
Les joueurs incarnent chacun un personnage, qui va être plongé au cœur du scénario proposé par le MJ. Ils dirigent les actes de leurs personnages en dialoguant avec le MJ et entre eux.
Un jeu de rôle est donc cette situation exceptionnelle où le MJ connaît le décor et l'intrigue mais ne sait pas du tout ce que vont faire les personnages qui vont entrer en scène : personne ne connaît leur « texte », ni même leurs actions à venir. Ils vont devoir improviser les actions qu'ils souhaiteraient voir accomplir par leur personnage dans les circonstances décrites par le MJ.
Réduit à sa plus simple expression le dialogue prend la forme suivante : le MJ décrit un lieu et demande aux joueurs: « Que faites-vous ? » ; les joueurs se concertent et chaque personnage annonce une tentative d'action (« Moi, j'essaie de faire ... telle chose»), puis ils demandent au MJ ce qui se passe consécutivement à l'action proposée.
Le MJ indique les conséquences des actions proposées en s'appuyant sur la règle du jeu et ce qui est prévu par le scénario. La réflexion du débutant est de se dire que ce n'est pas possible de tout prévoir ! Précisément ! Le principe même du jeu de rôle sur table (par opposition aux jeux sur ordinateur) est à la fois d'offrir une totale liberté de proposition d'actions aux joueurs, et de pouvoir improviser une réponse, cohérente, à toutes les tentatives d'action proposées par les joueurs (le MJ se basant sur la logique du scénario). Les règles servent alors à tester le succès ou l'échec de l'action de manière objective, c'est-à-dire indépendante du MJ : deux MJ ne se connaissant pas et arbitrant le même scénario auront recours à la même procédure pour indiquer les conséquences probables de tel ou tel acte dans une situation donnée.

Seul adversaire : le scénario

Les joueurs ne sont ni pour ni contre le MJ : leur objectif est que leur personnage survive et atteigne le but fixé par le scénario, souvent une mission à accomplir, une quête ou une enquête.
A l'inverse, le MJ n'est pas contre les joueurs, mais il ne

Le jeu de rôle, qui fêtera bientôt ses vingt ans, est né aux États-Unis, et est arrivé en France depuis une douzaine d'années. A sa naissance, c'était un concept de jeu tout à fait nouveau. Et c'est ce qui le rend intrigant pour qui le découvre. Il ne ressemble pas aux autres jeux de société que l'on connaît bien : ni aux classiques échecs, ni aux cartes, ni au célèbre Monopoly.
Première curiosité : il se déroule surtout verbalement. On peut jouer une longue période de la partie sans faire autre chose que dialoguer.
Deuxième curiosité : les joueurs ne sont pas opposés les uns aux autres. Il n'y a pas de « vainqueur », qui gagnerait au détriment des « perdants ». Les joueurs sont tous tournés vers le même but, celui que leur a donné le meneur de jeu en début de partie.
En cela, on pourrait le comparer à un jeu d'énigme, comme on aime à en résoudre : « M. Durand est en train de travailler, quand il fait un accroc à son pantalon et meurt. Pourquoi ? »(1). Ceux qui cherchent posent des questions à celui qui a posé l'énigme, qui doit leur répondre. Il y a un peu de ça, mais dans le jeu de rôle, on va beaucoup plus loin. Le meneur de jeu ne pose pas une énigme : il propose un mystère comme ceux qu'aimaient résoudre Sherlock Holmes ou Hercule Poirot, il propose un plongeon dans l'aventure comme en vivent James Bond ou Indiana Jones. Avec dans le rôle de Hercule Poirot ou de James Bond les joueurs eux-mêmes.
Car dans jeu de rôle, il y a rôle.
Loin de résoudre le mystère en tant que joueurs assis confortablement et posant leurs questions au meneur de jeu, les participants vont, le temps de la partie, s'imaginer qu'ils sont les enquêteurs, en chair et os. Ils vont jouer un personnage, et si ce personnage veut obtenir une information, il faudra qu'il aille la chercher là où il peut espérer la trouver, et qu'il accomplisse les actions qu'il faudrait à un réel enquêteur pour obtenir la même réelle information.
Bien sûr, les joueurs ne vont pas aller au siège du journal local fouiller dans les archives. Comme vous l'avez vu au début, tout se passe par dialogue et... dans la tête des joueurs, qui imaginent au fur et à mesure ce que voit et fait leur personnage, comme s'ils voyaient pas ses yeux et entendait pas ses oreilles.
En cela, on pourrait maintenant comparer le jeu de rôle à ces anciennes veillées où le conteur venait narrer d'envoûtantes histoires. Mais ici, les auditeurs ne sont plus passifs : ils sont chacun un personnage de l'histoire. Or s'ils admettent que le conteur leur décrive les lieux qu'ils traversent, ou ce que font et disent les gens qu'ils rencontrent, ce sont eux, les auditeurs-acteurs, qui racontent ce que fait et dit *leur* personnage !
Et comme ils ne doivent pas pouvoir prétendre que ce personnage est capable de faire n'importe quoi, on a inventé les règles...
Nous avons donc un meneur de jeu, des joueurs, une aventure à jouer, des règles, quelques dés pour résoudre certaines règles. Bref, nous avons un jeu de rôle.

(1) Ce pauvre M. Durand meurt parce qu'il est scaphandrier, et que par cet accroc entre l'eau qui va le noyer ! Le scaphandrier étant devenu chose rare, on peut aussi dire qu'il est astronaute.

Avant de vous lancer dans les règles

Pour ne pas alourdir les règles proprement dites d'explications supplémentaires sur ce qu'est le jeu de rôle, les règles de Mega III sont rédigées pour un lecteur censé savoir ce qu'est ce type de jeu, et donc connaître quelques expressions communes à tous les jeux de rôle.
Si ça n'est pas votre cas, le bref lexique qui suit fera de vous un homme averti, qui comme chacun sait en vaut deux.
Comme vous le remarquerez, il n'est pas classé par ordre alphabétique, mais par thème, afin de suivre une progression logique.

Lexique

MJ
Désigne sous forme abrégée le « Meneur de Jeu ». Il est l'arbitre et l'animateur de la partie. C'est lui, et lui seul, qui connaît le scénario. Il se place en bout de table, installe devant lui son scénario et quelques plans et notes qu'il a préparés. Pour que les joueurs ne soient pas tentés de lorgner sur le scénario, il est d'usage que le MJ s'installe derrière un écran, comme celui qui accompagne ce jeu.

Joueur
Désigne les autres participants que le MJ, qui vont incarner des personnages au cours de l'aventure.

Créer un personnage
C'est par son personnage que le joueur va s'exprimer dans le cadre du scénario. Ce personnage est défini par divers critères, en général des « score s», qui sont comme des notes donnant son niveau dans divers talents. Créer le personnage consiste donc à remplir, en suivant les règles, une « fiche de personnage ».

Ecran du meneur de jeu
C'est l'outil de base du MJ, en général un dépliant en trois ou quatre pages, rigide afin de pouvoir tenir debout, sur lequel figurent les tables et les rappels nécessaires à l'arbitrage rapide du jeu.

le Jeu de Rôle?

doit pas les aider. En principe, un scénario bien fait donne un but aux joueurs, et prévoit plusieurs moyens d'y arriver, plusieurs voies, qui sont elles-mêmes semées d'embûches (obstacles, ennemis, délais). Ces embûches sont dosées de façon à poser des problèmes que les personnages peuvent résoudre (mais c'est au joueur d'avoir les idées !).

Zoom sur une table en cours de partie

Un exemple de ce qui se passe vraiment au cours d'une partie valant mieux qu'un long discours théorique, branchons notre micro en plein milieu de l'action :

Le meneur de jeu (MJ): Sans comprendre pourquoi, vous voyez votre ami le marchand Raladin courir dans les ruines de l'antique cité de Loom. Il est à une centaine de mètres de vous, près d'une colonne jaune. Malgré la foule, vous le voyez entrer dans une boutique. Que faites-vous ?
Les joueurs (entre eux): Il ne faudrait pas qu'il s'évapore. Faut pas oublier qu'il a nos laissez-passer. Ok? Oui, bon, eh bien on se dirige vers la boutique.
MJ : Bien. Vous vous dirigez vers l'endroit où vous l'avez vu disparaître, mais toutes ces boutiques se ressemblent. Difficile de savoir laquelle est la bonne.
Un joueur: Celle qui est près d'une colonne jaune !
MJ : Ok. En entrant, vous voyez que ce n'est pas une boutique, mais une pièce vide avec un puits au milieu. Pas d'autre issue, mais Raladin n'est pas là.
Un joueur : Je me penche au bord du puits en me tenant bien. Je peux voir quelque chose ?
MJ : Oui, à une dizaine de mètres plus bas, tu vois un rond éclairé à l'intérieur duquel apparaît le torse d'un homme te ressemblant...
Les joueurs : Ah bon ? Je ramasse une pierre et je la laisse tomber dessus, c'est possible ?
MJ : Oui, tu entends « plouf », l'image disparaît et tu vois des ronds dans l'eau !
Les joueurs : C'est plein d'eau là-dedans ! Les joueurs discutent entre eux. J'y pense, dit l'un d'eux, si l'eau était toute calme c'est donc qu'il n'est pas tombé dedans. Parce que le temps qu'on arrive elle aurait encore été en mouvement, non ? Cela paraît logique, dit un autre. Il a dû trouver un moyen de descendre sans tomber. Faudrait regarder s'il n'y a pas un passage. Je propose qu'on se penche dans l'ouverture avec une torche. Je veux bien essayer
MJ : Que fais-tu au juste ?
Le joueur : Je me penche dans l'ouverture avec une torche et les autres me tiennent par les pieds.
MJ : Oui, tu peux faire ça sans problème
Le joueur : C'est bon ! Qu'est-ce que je vois ?
MJ : Tu vois d'abord deux ou trois entailles dans la pierre, comme pour aider à grimper là, et au-dessous l'ouverture d'un étroit tunnel, invisible du haut car il est en retrait. Il y fait totalement noir.
Les joueurs : Il nous a bien eu, le marchand ! Il a cru se défiler comme ça avec nos laissez-passer ! Allez,on y va !
MJ : Qui y va ?
Le joueur : Moi, j'ai été alpiniste, j'ai un talent d'acrobate assez élevé.
MJ : Tu as combien ?
Le joueur : 8!
MJ : La difficulté est moyenne. Fais-moi un jet sous ton Acrobatie. Il faut faire 71 ou moins.
Le joueur : Qu'est-ce que je jette ?
MJ : 1d100 bien sûr, le d10 rouge indique les dizaines.
Le joueur : Euh... 86 !
MJ : Ah oui... Eh bien tu te suspends au rebord du puits, tu tends le pied pour atteindre le bord du tunnel et... au moment où tes pieds le touchent, tes mains glissent sur la poussière de pierre qui recouvre le bord. Tu fais deux tours sur toi-même et des compagnons entendent un énorme plouf amplifié par la cavité. Tu sens l'eau froide et la noirceur te recouvrir. Que fais-tu ?
Le joueur : Je nage comme je peux ! J'appelle mes compagnons pour qu'ils me jettent une corde...

La partie continue ainsi, ponctuée de jets de dés et de discussions. Vous verrez, l'expérience venant, que le jeu de rôle est toujours plus simple à pratiquer... qu'à expliquer ! Vous avez donc vu comment se passe le dialogue entre le MJ et les joueurs.

Mais au fait, comment le MJ arrive-t-il à situer les joueurs, et les autres personnages, et leurs déplacements ?
Tout simplement en ayant prévu ces actions dans leurs grandes lignes, et en utilisant son sens logique autant que son imagination, comme on va le voir.

Fiche de personnage
Fiche imprimée, où le joueur va noter le nom du personnage, son métier, sa description, les valeurs chiffrées des Traits qui le caractérisent, et d'autres détails que le joueur module selon ce qu'il désire jouer.

Traits
Ce sont les dix domaines psychologiques et physiques qui permettent de caractériser un personnage, tant lors de sa création que lors de ses évolutions. Dans Mega, on peut remarquer qu'il existe cinq traits psychiques et cinq traits physiques. Dans beaucoup de jeux, dont les précédentes versions de MEGA, ces Traits sont aussi dénommés « caractéristiques ».

Talents
Alors que les Traits sont les grandes lignes du personnage, les Talents sont des valeurs qui correspondent à une activité précise que peut faire le personnage : nager, marchander, faire de la mécanique. Selon les jeux, ces Talents sont aussi appelés aptitudes, capacités...

Les dés
Dans la majorité des jeux de rôle, on utilise les dés pour deux choses. La première est de vérifier si une action tentée par un personnage réussit ou rate. La seconde est de voir combien un personnage perd de points, par exemple lorsqu'il est blessé, ou s'il s'épuise. Mais voyons ce que signifie lorsque, dans un cas prévu par la règle, il vous est demandé un lancé de dés :
Lancer 1d6 : facile ! Ceci signifie « lancer un dé à 6 faces (c'est-à-dire un bête dé tout à fait normal) et lire le chiffre indiqué ». Si un personnage a 12 en Force, et qu'il tente de tenir une très lourde trappe soulevée tandis que ses compagnons passent dans l'ouverture, le MJ lui dira : tu perds 1d6 points de Force. Le joueur lance 1d6, obtient 4, et se retire 4 points de Force, ce qui l'amène à 8.
Lancer 2d6 : de la même manière, cela veut dire « lancer deux dés, et en additionner les résultats ». Ce qui peut nous donner des chiffres allant de 2 à 12.
Lancer 2d6+1 : petite subtilité, on lance les deux dés et on fait la somme comme ci-dessus, mais on ajoute 1 au résultat. On obtient donc cette fois des chiffres allant de 3 à 13. Cela n'est pas utilisé dans Mega, mais l'est dans d'autres jeux.
Lancer 1d10 : si vous lisez ceci, c'est que vous êtes débutant. Il y a gros à parier que vous n'ayez pas chez vous de dés à dix faces ! Ne soyez pas étonné, cela existe, ainsi que des dés à 12, 20, ou 4 faces. Mega utilise des dés à six faces et des dés à dix faces. En attendant d'aller vous en acheter une ou deux paires de chaque dans une boutique spécialisée dans les jeux de simulation, vous pouvez utiliser un bottin, ou un livre épais : en l'ouvrant à une page quelconque, le chiffre des unités vous donne, comme le dé à 10 faces, un chiffre entre 1 et 10 (le 0 signifie 10).
Lancer 2d10 : comme pour les dés à 6 faces (les « d6 » donc, si vous avez suivi), cela veut dire lancer deux dés à dix faces et faire la somme des résultats.
Lancer 1d100 : cela signifie lancer deux dés à dix faces (de couleurs différentes). Le résultat de l'un donne le chiffre des dizaines, l'autre le chiffre des unités. Par exemple, le joueur

annonce (avant de lancer !), « le dé rouge indique les dizaines » (et donc l'autre dé, qui est blanc, les unités). Le dé rouge tombe sur 4, et le dé blanc sur 9 : le résultat est 49. Si le dé rouge avait fait 0 et le blanc 6, cela se serait lu 06. Ici, le 0 ne signifie pas 10, comme c'était le cas pour un seul dé à dix faces. Par contre, 00 signifie 100.

- Une méthode, si vous n'avez pas de dés à dix faces :
  — prendre un bottin;
  — l'ouvrir à une page au hasard;
  — lire les deux derniers chiffres du numéro de téléphone situé en haut à droite : cela vous donne un nombre entre 1 (01) et 100 (00).

Test sous...

Abréviation de « faire un jet de dés pour tester la réussite d'une proposition d'action en prenant comme base un Talent ou une aptitude. Exemple : « Fais un test sous ton aptitude à l'acrobatie » ou encore plus bref : « Fais un test sous l'acrobatie ». Le joueur sait alors qu'il doit jeter 1d100 et réaliser un score inférieur ou égal au pourcentage qu'indique la Table de résolution au croisement de « difficulté moyenne » et « niveau en acrobatie ».
On dit encore « faire un jet sous... »
Si le joueur doit par exemple faire 56 ou moins, il lance les 1d100. S'il obtient 80, c'est raté. S'il obtient 57, c'est raté, de justesse, mais raté. S'il obtient 56, l'action tentée réussit. S'il obtient 05, c'est réussi aussi, et avec brio !

Réussite

Le joueur teste avec les dés la réussite de l'action qu'il a proposée au MJ. La réussite intervient quand les dés indiquent une valeur inférieure ou égale au seuil fixé par la Table de résolution.

Tables

Elles permettent, au croisement de colonnes et de rangées, de déterminer un seuil pour les jets de dés; ou encore une distance de jet, une probabilité de réussite, etc. Ces tables numériques constituent en soi le squelette de chaque jeu de rôle. Elles figurent sur l'écran du meneur de jeu.
Dans Mega, la plus importante est la Table de résolution universelle, mais il y a des tables pour les armes, pour la résistance des matériaux...

PJ

Abréviation de « personnage d'un joueur », pour désigner les personnages qu'incarnent les joueurs qui participent à la partie, par opposition aux PSJ.

Perso

Au bout de dix, ou vingt ou trente fois, on finit par ne plus dire personnage, mais « perso ». « Mon perso est mort dans la dernière partie, je vais devoir en créer un autre. As-tu une fiche de perso ? »

PSJ

Abréviation de « personnage sans joueur », désigne des figurants dans le scénario dont les pas sont guidés par le MJ*. Par exemple : monstres, marchands, animaux, etc.., qui constituent des aides ou des embûches pour les personnages des joueurs.

Fiche de PSJ

C'est la feuille sur laquelle figure l'ensemble des données relatives à un PSJ. Elle permet au MJ de décrire et de « faire vivre » le PSJ le plus aisément possible.

Les personnages vivent, se déplacent

Durant une aventure, les personnages peuvent vouloir se rendre en divers lieux, là où iraient à leur place des vrais enquêteurs : archives d'un journal de la ville, mairie d'une ville lointaine, pays étranger, ou simplement habitation d'un suspect qu'ils aimeraient fouiller en son absence.
Devrez-vous jouer des heures sans intérêt s'ils voyagent en avion ? Devrez-vous préparer des plans pour toutes les maison du pays ? Non, rassurez vous ! Il vous faut juste préparer les détails principaux, qui serviront à coup sûr, le reste s'improvisant en cours de jeu en suivant les principes ci-dessous.

Le temps élastique

Comme pour un roman, le temps est très élastique dans le jeu de rôle. « Le voyage se passe bien » résume parfois une semaine, alors que « tout en surveillant le couloir derrière moi, l'arme au poing, je tente de la main gauche de soulever la trappe de la cave » détaille plusieurs actions brèves et même simultanées d'un personnage. Si au même instant les trois personnages-joueurs exécutent des actions du même type, il faudra plusieurs minutes pour que le MJ ait enregistré ce que eux « font » en quelques secondes. Il ne tiendra bien sûr pas compte de ce temps de dialogue, et reprendra son récit en considérant que dans le jeu, quelques secondes à peine se sont écoulées.
Pour simplifier, voici les unités de temps de référence :

La seconde

Très exceptionnellement, le MJ peut vouloir détailler une action, seconde par seconde. Par exemple, un fuyard veut atteindre un abri salvateur, alors qu'un poursuivant le talonne. Cela ralentit considérablement le jeu, il ne faut pas en abuser.

Le round

Dans Mega, un round dure 6 secondes. Le temps standard nécessaire pour visualiser son environnement et accomplir un geste simple. Les combats sont détaillés round par round, et à chaque round correspond la possibilité de tenter une action (Attaque, Parade, Esquive, etc.).

Le tour

Le tour vaut 1 minute, il y a donc 10 rounds dans 1 tour. Il correspond en gros à un échange de description entre MJ et joueurs en conditions « normales ». (MJ : « Vous êtes dans une rue, plutôt commerçante », Joueurs : « Bien. Moi, je regarde les boutiques » — « Et moi je surveille si on ne nous file pas »). Le tour correspond aussi au temps mis par un personnage pour estimer la difficulté d'une action (évaluer la solidité d'un obstacle, la complexité d'une mécanique, etc.).

Actions plus longues

Pour les actions plus longues, le MJ annonce le temps de manière normale, en fonction du déroulement de l'action. MJ : « Au bout de dix minutes, vous atteignez une grande place... », ou: « Après un quart d'heure de recherche dans le bureau, tu trouves un papier qui t'intrigue... », ou même: « Le voyage, sans histoire, dure trois jours ».

Période de veille

Cette durée très élastique est la période qui sépare deux sommeils réparateurs (au moins six heures). Ce terme est utilisé par exemple dans le cas de certains efforts psychiques : une nuit les efface, mais si le personnage reste dans dormir, ils se cumulent et menacent sa santé mentale.

Action à durée déterminée

Le temps de certains actes particuliers est directement estimé par le MJ lors de la rédaction du scénario. Scénario : « ... La serrure est très complexe : un jet sous « Crocheter serrure » par 10 minutes ininterrompues... » signifie que si un personnage tente d'ouvrir cette serrure, il ne pourra rien effectuer d'autre durant 10 tours, puis alors seulement, fera un jet de dés sous son aptitude Crocheter pour voir s'il ouvre ou non. S'il rate, il peut recommencer pour 10 minutes de plus. S'il s'interrompt, pour se battre par exemple, avant d'avoir fini, il devra ensuite tout reprendre à zéro.

Actions simultanées

Si c'est plausible, le personnage peut tenter des actions simultanément. Dans l'exemple plus haut, un personnage surveille le couloir derrière lui, pistolet au poing, et tente d'ouvrir une trappe dans le sol. Les deux actions sont possibles, par contre il ne peut regarder que d'un côté à la fois. Si un ennemi est sous la trappe, celui-ci aura l'avantage de la surprise et attaquera le premier !
Souvent, conduire deux actions simultanées diminue les chances de réussite de l'une et l'autre.

Utilisation du temps réel

Nous avons vu que lorsque le MJ fait une longue description d'un décor que les personnages découvrent en fait d'un seul coup d'œil, on ne considère pas qu'il s'écoule de temps dans le jeu. Par contre, lorsque les personnages discutent sur leur prochaine action, le MJ suit alors la conversation en lui attribuant dans le jeu le temps effectivement écoulé à sa montre. Après tout, annoncer: « A mon avis, ce passage sent le piège à plein nez » prend autant de temps au personnage qu'au joueur qui le dit effectivement. Cette notion est importante. Par exemple, des personnages discutent à un endroit où passe régulièrement une patrouille. Le scénario prévoit que des gardes vont passer par là dans un nombre de minutes bien précis (nous en reparlerons dans les déplacements ci-dessous). Si ce temps écoulé, les joueurs discutaillent vivement, le MJ considérera que la patrouille a de bonne chance de les entendre.

Chronologie irrévocable

Lorsque le MJ rédige son aventure, il prépare pour chaque figurant une fiche de PSJ, sorte de feuille de personnage simplifiée, qui indique notamment son rôle dans le scénario et, grossièrement ou précisément, son emploi du temps. Il prévoit également certains événements tels que tempêtes, manifestations, ou plus discrètement assassinat du témoin principal de l'affaire...
Certains de ces événements sont irrévocables, c'est-à-dire qu'ils se produisent quelle que soit la conduite des personnages. En général, ces événements ne sont pas « gratuits », le MJ les utilise pour faire rebondir l'action, ou dramatiser soudain une aventure qui semblait commencer « en douceur ».
La gestion du temps est, avec la qualité des descriptions, l'une des dimensions qui font la qualité du MJ, et dans ce domaine, seule l'expérience compte.

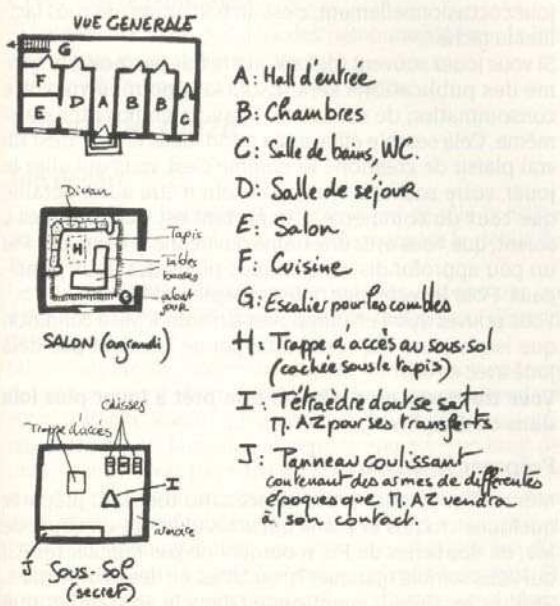
Utilisation de cartes et de plans

Outre les fiches des PSJ, le MJ dessine pour lui une carte sommaire de la zone ou région que les personnages auront à explorer. De même, il réalise des plans précis des lieux qu'ils seront censés visiter.
Lorsque ces lieux sont habités, le MJ détermine soit les moments précis où l'on peut trouver tel individu dans tel endroit, soit les pourcentages de chance de le rencontrer en divers endroits quel que soit le moment.
Exemple : X est chez lui de 21 h à 8 h, sinon, les chances de le trouver sont de 50 % à son bureau et 20 % à son cours de tennis habituel (si les joueurs vont au tennis, le MJ lance 1d100 : de 1 à 20, une veine, il est là !).
Ce travail permet ensuite au MJ, durant la partie, de gérer

les déplacements des joueurs et des PSJ.
Voyons les divers cas qui se présentent sur un exemple concret : les investigations des Megas les ont conduits à suspecter AZ, notable de la ville de Gern, de faire du trafic d'armes de collection volées. Ils voudraient s'introduire chez lui rapidement, mais n'ayant pu obtenir son adresse, ils le filent en voiture à la sortie de son bureau...

La poursuite en ville

— Plan : le MJ a le plan de la ville, qu'il a dessiné ou qu'il s'est procuré (carte IGN, par exemple). Il y a situé la demeure du notable. Si les Megas ont eu la bonne idée d'acheter une carte en ville avant de partir, le MJ la montrera aux joueurs sans leur dire où habite AZ !
— Déplacement : inutile de détailler chaque virage. Un jet sous l'Aptitude Conduire du personnage ayant annoncé qu'il prenait le volant déterminera s'il réussit ou non à filer la voiture de AZ. Le MJ résume alors le trajet : « Vous sortez de la ville vers l'est, et un quart d'heure plus tard, arrivée à un faubourg assez chic et boisé, la voiture d'AZ ralentit ; la grille d'une vaste propriété s'ouvre... »
Le lendemain matin, les Megas observent la propriété quelques heures pour s'en faire une idée. Ils remarquent



deux faux « jardiniers » qui font une ronde toutes les heures, et décident de justement s'introduire dans la maison tandis que les faux jardiniers font le tour de la propriété, ce qui devrait leur prendre 45 mn. Ils font le mur et traversent le parc en se dissimulant au mieux.

La maison

Les Megas ont réussi à escalader le lierre jusqu'à une lucarne restée ouverte au grenier, qui est vide, et redescendent vers le rez-de-chaussée. Le MJ consulte son plan (les Megas arrivent donc par l'escalier G) et leur annonce ce qu'ils voient : « L'escalier débouche sur un long corridor. Le mur de gauche est aveugle. A votre droite s'ouvrent deux portes, puis un large couloir où entre la lumière du jour et qui pourrait être le hall d'entrée, puis deux autres portes, et enfin le corridor fait un angle et tourne à droite... Que faites-vous ? » Les Megas, qui ont repéré, le matin, des activités suspectes dans la pièce la plus à l'est, se dirigent vers la porte la plus proche.
Le MJ leur décrit la pièce F : « Vous ouvrez la porte sans problème. Elle donne sur une cuisine carrée, sans fenêtre ».
Les joueurs : « Bon, on ne s'attarde pas, on ferme et on essaye la pièce suivante ! »
MJ (pièce D) : « C'est une salle de séjour en longueur, avec une fenêtre au bout, et une porte au fond à droite. Mobilier minimum, quoique de bon goût : une longue table, huit chaises et un buffet ouvragé, tapis au sol... »
Joueurs : « Nous allons tout de suite vers la porte du fond. »
MJ (qui décrit la pièce E) : « Elle donne sur un petit séjour, avec une fenêtre. Au centre, deux tables basses posées sur un tapis luxueux. Un divan occupe tout un angle. Avec le lampadaire, et deux tableaux au mur, c'est le seul mobilier. »
Joueur 1 : « Il doit y avoir un coffre caché où il dissimule ses papiers. On fouille partout. Je sonde les murs et surtout derrière les tableaux. »
Joueur 2 : « Je vais vers le divan, je regarde derrière, dessous, et même, je tâte le divan, les coussins, les ressorts du dessous... »
Joueur 3 : « Attends avant de bouger vers le divan ! Moi, je retire carrément les tables basses, et je vire le tapis dans un coin ! »
MJ (qui voit la trappe) : « Sous le tapis, tu découvres une trappe !... Que faites-vous ? »
Joueur 3 : « J'essaye de l'ouvrir ».
MJ (qui consulte son scénario) : « Elle est fermée, par une serrure standard à clé plate. »
Joueur 1 : « Les serrures, c'est mon job ! Je sors mes passe-partout et mes petits outils, et j'essaye de faire vite ! »
Le MJ demande au joueur de réussir un test sous son talent Crocheter les serrures, avec un bonus de 1 car il dispose d'un bon équipement de cambrioleur. Le test réussit, la trappe s'ouvre.
MJ : « Une petite échelle s'enfonce dans l'obscurité. »
Joueur 1 : « J'éclaire avec ma lampe. »
MJ : « Tu vois une petite pièce aux murs de briques, sans porte, avec trois caisses dans un coin, un tétraèdre, et une sorte de... »
Les joueurs : « Un tétraèdre ! Mais alors... c'est un Mega !... Ou alors il a un Mega parmi ses complices !... On descend vite fait voir s'il y a des armes dans les caisses. »
MJ : « Vous les ouvrez sans problème, mais elles sont vides. »
Joueurs : « Ah ? Et... il n'y a rien d'autre dans la pièce ? »
MJ : « Vous ne m'avez pas laissé finir... Donc... sur l'autre mur, vous remarquez un panneau coulissant »
Joueurs : « On l'ouvre... »
MJ : « Ca s'ouvre sans problème. A l'intérieur, des armes de collection, dont au moins deux ressemblent aux photos que l'on vous a montrées au début de votre mission : ce sont des armes volées, sur une planète à accès interdit, de surcroît ! »
Joueur 1 : « Que fait-on ? On en prend une comme preuve ? On casse le tétraèdre ?... Au fait : depuis combien de temps est-on là ? »
MJ : « Une demi-heure environ. »
Joueur 1 : « Eh ! Les gardes vont revenir. Il faut vite ressortir, sinon, ou va rester coincés, ou essuyer une bagarre ! ».

La partie continue ainsi, ponctuée de jets de dés et de dialogues.

Tous les individus que les PJ rencontrent dans une aventure sont des PSJ. Mais seuls ceux qui ont une fonction précise dans l'histoire sont décrits sur une fiche. Le poinçonneur qui va trouer le billet des PJ n'a pas besoin d'avoir été préparé. Le MJ a toujours sous la main des fiches de « PSJ standard » qu'il peut mettre à toutes les sauces selon les scénarios.

Scénario
Le scénario qui va être joué au cours d'une partie est préparé par le MJ ou acheté tout fait en boutique, ou encore trouvé dans un magazine de jeu comme Casus Belli. Il décrit l'événement qui va lancer les personnages dans l'aventure, les protagonistes de l'histoire (les PSJ principaux : méchants, complices, victimes, rencontres notables), leurs buts et leurs actions probables (si les personnages n'intervenaient pas pour changer tout cela), les initiatives les plus probables des personnages et leurs conséquences, et enfin un bref descriptif des lieux où des épisodes importants de l'aventure devraient se passer.

Partie
Elle désigne la réunion des joueurs et du MJ, au cours de laquelle les personnages sont plongés dans un scénario. Un scénario se joue en quelques heures, de 4 à 10 heures environ, en une seule fois ou bien en deux ou trois séances « à suivre ».

Campagne
On désigne par le nom de campagne un série de scénarios participant à la même histoire, où se déroulant dans le même contexte (mêmes lieux, ou mêmes PSJ). Une campagne peut se jouer en 3, 4, 5 ou davantage encore de parties.

Expérience
Exprime sous forme quantifiée le fruit des expériences d'un personnage. Des réussites et même des échecs constituent une expérience. Celle-ci est comptabilisée en fin de partie. Le joueur peut alors faire évoluer (à la hausse) les Talents de son personnage. Celui-ci pourra alors rejouer avec de meilleures chances dans les talents ainsi augmentés.

Round
C'est l'unité de temps minimal. Il désigne le temps d'effectuer une action. Le terme anglais, qui signifie « tour », est employé pour justement ne pas suggérer que chaque joueur joue à son « tour », comme dans un jeu classique. Un personnage parti en éclaireur peut très bien se battre plusieurs « rounds » seul contre un animal sauvage, le temps que ses coéquipiers le rejoignent et lui viennent en aide, auquel cas il pourront tous porter une attaque contre l'animal au cours du même « round ».

JdR
Abréviation de jeu de rôle.

Rôliste
Néologisme remplaçant la locution, peu élégante, de « joueur de jeu de rôle ». Ne figure pas encore dans le dictionnaire, mais couramment utilisé dans les magazines.

Un exemple : Marmaduke et Dieudonné

Des caractéristiques

Les caractéristiques sont un peu comme des notes sur 20. En les lisant, on peut se faire une idée de ce dont est capable ou incapable le personnage.
Marmaduke a : Force 15, Habileté 10, Volonté 08, Perception 14, Points de vie 6.
Dieudonné a : Force 09, Habileté 14, Volonté 15, Perception 10,

Points de vie 3.

Dans le scénario

• Marmaduke est un bon trappeur, qui repère tous les animaux qui s'approchent, et est capable de lutter à mains nues avec un lynx. Cela lui est arrivé un jour où, voulant réparer son fusil enrayé, il n'avait réussi qu'à le coincer encore plus quand le lynx attaqua. Malgré quatre vilaines blessures, Marmaduke s'en est sorti. Mais il suffit par contre que le temps vire à la tempête, et il se décourage bien vite et rentre dans sa cabane (qu'il a construite lui-même).
• Dieudonné est horloger, mais il lui arrive de réparer aussi le fusil de Marmaduke. C'est parfois difficile, car le trappeur empoté et musclé a tordu des pièces, et Dieudonné doit aller chercher de grosses pinces pour arriver à les redresser. Et d'ailleurs, s'il n'y arrive pas, il trouve toujours une solution de remplacement ! En échange, Marmaduke l'aide à descendre ses caisses de pendules à la cave, car la dernière fois, l'horloger n'a pas vu une marche, et il a fait une mauvaise chute. Pas de bien haut, mais cela a suffi à l'immobiliser deux jours durant. En terme de règles de jeu Marmaduke repère les animaux avec sa bonne Perception, et a pu vaincre le lynx grâce à sa Force puissante, et bien qu'il ait perdu 4 points de Vie, il lui en restait 2. Sa solide Constitution lui a sauvé la vie, que sa mauvaise Habileté à réparer le fusil a failli lui coûter ! Dieudonné manque de Force pour détordre les pièces du fusil. S'il n y'arrive pas, sa Volonté l'empêche de s'avouer battu, et le pousse à insister, avec l'aide d'outils ou par d'autres moyens. Mais sa faible Perception lui a valu sa chute, où il a perdu 2 points de vie. Il ne lui en restait donc qu'un : un peu plus, et Dieudonné se tuait bêtement ! Mais c'est vrai qu'il est si faiblard (3 points de vie seulement). Il devrait faire du sport ; en mangeant mieux et en faisant un peu de gym régulièrement, il pourrait peut-être gagner des « points d'expérience » et les utiliser pour monter à 4 points de vie.

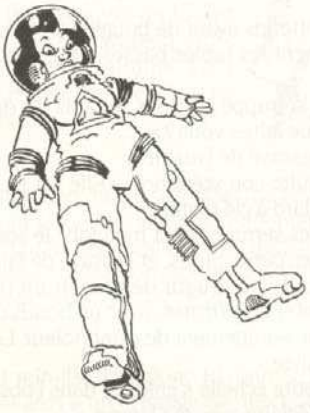
Des personnages réalistes

Des caractéristiques

Pour que les joueurs ne s'arrogent pas le droit de faire n'importe quoi tel des super-héros aux pouvoirs illimités, le profil de chaque personnage est défini par un certain nombre de caractéristiques, assorties de valeurs chiffrées, comme des notes.Ces notes ne sont pas attribuées n'importe comment. Le joueur dispose d'un quota de points, qu'il répartit entre les caractéristiques du personnage afin de lui donner le profil qu'il souhaite jouer.
Dans Mega, ces caractéristiques s'appellent des Traits.
Certains de ces Traits sont variables durant le jeu.
Les points de Force par exemple. Le personnage en a 14 au départ. S'il fait un effort violent, comme soulever un coffre, il va en consommer 5, et donc descendre à 10 points de Force. S'il déplace un second coffre identique, il perd encore 5 points et se retrouve à 4 points de Force, épuisé. Pas question d'en transporter un troisième.
Un autre personnage avec une Force normale de 9, ne peut faire qu'une seule tentative avant d'être épuisé.
Maintenant, s'il reste un quatrième coffre à bouger, ils vont devoir se reposer un certain temps, en attendant de récupérer leurs (points de) Force.

Des Talents

Il existe aussi des caractéristiques secondaires, plus précises, comme Nager ou Grimper, qu'on appelle des Talents. Ces talents correspondent au métier ou à l'activité principale du personnage.



Prenons des jumeaux : ils ont les mêmes Traits de base. Mais l'un est archéologue, l'autre détective.
A tous deux, il arrive dans leur métier d'escalader des murs, et ils auront des scores comparables en Grimper. Mais si l'archéologue a un problème juridique, il ne sera pas très bon pour le résoudre, car son score en Administration est faible. Alors que son frère, même s'il n'est pas avocat, connaît bien les rouages de la justice, et saura mieux faire ce qu'il faut, ou à quelle porte frapper, grâce à son meilleur score en Administration.

De l'expérience

Comme un individu réel, le personnage est capable d'apprendre. Dans le jeu, cela se traduit par un système d'expérience. En réussissant une aventure, le personnage, à la fin de la partie, gagne des points d'expérience. Le joueur va pouvoir dépenser ces points pour augmenter un peu ses talents. Cela traduit les recherches ou l'entraînement qu'il effectue entre deux aventures. Lors de la prochaine partie, il sera un peu meilleur dans les Talents que le joueur a choisi d'augmenter.
Ainsi, de partie en partie, l'intérêt est renouvelé car le personnage peut réaliser des actions qu'il ratait auparavant. Et le joueur le personnalise de plus en plus, lui donnant au fur et à mesure plus de consistance, comme un héros de roman qui finit par devenir familier.

Conseils pratiques

Le déroulement

Une séance de jeu de rôle commence... avant la partie. Pour vous clarifier les idées, voici les diverses phases que vous suivrez si vous êtes le meneur de jeu.

Préparation

Trouver des joueurs

Renseignez-vous sur les goûts littéraires ou cinématographiques des personnes que vous pensez inviter, et tâchez de trouver ou d'inventer un scénario susceptible de les tenter.

Trouver la date

Jouer prend du temps. Une partie standard dure facilement huit heures. Il faut donc prévoir une après-midi (le samedi est bien pour cela : si la partie se prolonge, on peut dormir le lendemain) ou bien une longue soirée, ou encore plusieurs soirées « à suivre », plus courtes (minimum quatre heures).
Si des joueurs n'ont pas de personnage pour le jeu que vous allez jouer (Mega, par exemple) demandez-leur de venir assez tôt, car cette opération prend environ 50 mn, mais cela risque d'être plus long lors de votre première séance de jeu.
Une bonne méthode, si l'occasion vous en est donnée, est de rencontrer les joueurs dans la semaine qui précède la partie, pour créer le personnage à l'avance.

Trouver le scénario

Il y a quatre sources possibles de scénarios :
• Ceux que l'on achète tout faits dans les boutiques de jeu.
• Ceux que l'on trouve dans les magazines de jeu de rôle comme Casus Belli.
• Ceux que l'on réalise soi-même.
• Ceux qu'on emprunte à un autre MJ qui en crée.
Ceux du commerce ont l'avantage d'être très complets et illustrés (plans, personnages, fiches diverses). Si vous jouez occasionnellement, c'est un bon moyen de vous faciliter la tâche.
Si vous jouez souvent (deux à quatre fois par mois), le rythme des publications sera insuffisant pour suivre votre consommation de scénarios. Il faudra en inventer vous-même. Cela semble effrayant a priori, mais en fait, c'est un vrai plaisir de création ! Et comme c'est vous qui allez le jouer, votre scénario n'a pas besoin n'être aussi détaillé que ceux du commerce. L'important est que les idées y soient, que vous ayez une trame qui tienne le coup, des PSJ un peu approfondis, et quelques plans des lieux principaux. Pour le reste, des notes abrégées suffisent.
Vous pouvez aussi en emprunter à d'autres MJ, à condition que les joueurs qui vont participer ne les aient pas déjà joué avec ce MJ.
Vous trouverez un petit scénario prêt à jouer plus loin dans ce chapitre.

Préparer le scénario

Même si vous allez jouer un scénario tout fait, préparez quelques croquis et plans qui vous aideront en cours de jeu, ou des fiches de PSJ (pourquoi ne pas rajouter un PSJ qui vous semble manquer ?), ou faites-en des photocopies. Vérifiez les détails mentionnés dans le scénario et que

d'une partie, de A à Z

vous connaissez mal :
— où est donc le Bélouchistan ?;
— à quelle distance l'aéroport de Toulouse est-il du centre ville (il risque d'y avoir une poursuite en voitures entre les deux, et c'est donc utile à savoir);
— Qui du jaguar ou du puma a une robe tachetée ?

Préparer la séance de jeu

Matériel minimum : il vous faut une table et des chaises (un tabouret haut est pratique pour le MJ, qui peut se lever ou s'asseoir sans disparaître derrière son écran).
Pour le reste, prévoir :

- Des dés en nombre suffisant. L'idéal est que chaque joueur ait ses dés, car on perd du temps à se les passer en cours de jeu. Dans Mega, il faut en principe, par joueur, deux dés normaux (à six faces) et deux dés à dix faces (que l'on trouve dans les boutiques spécialisées en jeux de simulation). Si vous n'en avez pas sous la main, un bottin peut en faire office, mais c'est bien moins pratique (voir à « Lancer 1d100 », dans le lexique de base, en note dans ce chapitre).
- Un Velleda ou des papiers assez grands pour les plans, en cours de jeu : Napoléon le disait déjà, un court dessin vaut mieux qu'un long discours. A certains moments, vous aurez besoin de faire un petit croquis des lieux, assez grand pour être vu de tous. Une feuille de Velleda et des feutres effaçables à sec vous éviteront de gaspiller du papier, et il est plus facile d'y modifier un détail.
- Des figurines (ou des pions de jeux divers) pour figurer les PJ et PSJ. Si les joueurs en ont, qu'ils les amènent.
- Des casse-croûte ou gâteaux, et à boire (là aussi, les joueurs peuvent participer !).
- Le scénario, et les notes et croquis.

Arrivée des joueurs

Donnez rendez-vous aux joueurs assez tôt. On perd toujours un temps fou avant de débuter vraiment la partie.
Une évidence, mais on est parfois distrait : ne commencez pas à leur raconter l'histoire !

Créer des personnages

Si les joueurs n'ont pas déjà des personnages pour le jeu que l'on va jouer, il faut en créer.
Pensez-y à l'avance car ça prend du temps.

Début de partie

Top départ

On bavarde, on bavarde, et comme le jeu de rôle consiste aussi à bavarder, il est nécessaire de marquer le début de la partie !
Le truc consiste à interrompre les discussions par un « Bien ! » sonore, suivi d'une entrée en matière qui dépend du scénario :
MJ : « Vous êtes donc comme chaque vendredi soir en train de siroter un verre entre amis à une terrasse, en attendant votre collègue Ronan qui a parait-il des révélations intéressantes à vous faire. Il vous semble entendre un bruit de pneu, mais il n'est pas suivi du bing d'un accident. Moins d'une minute plus tard, un homme inconnu se dirige vers vous et vous apostrophe : Ah ! C'est terrible ! Je suis taxi et j'amenais un monsieur ici. Au feu rouge, là-bas, il me dit: « Tiens, mes amis sont déjà arrivés», en vous montrant. Et tout d'un coup, une voiture s'arrête à côté de nous, deux types baraqués ouvrent ma portière arrière, l'attrapent par le collet, et le fourrent dans leur auto qui redémarre ! Il a juste eu le temps de me dire « prévenez-les ». Voilà, je vous ramène son sac, qui est tombé par terre. Euh, je vais faire une déposition et... »
... Et pendant que vous continuez votre histoire, les joueurs oublient la conversation précédente en entrent dans la vôtre. Décrire la situation de départ est forcement un monologue. Sachez leur demander le traditionnel « que faites-vous » sitôt qu'ils en savent assez, et qu'il serait naturel et logique qu'ils se mettent à agir.
Avant qu'ils ne se lancent dans l'enquête, demandez-leur de se présenter et de se décrire les uns aux autres, en évitant qu'ils n'y passent trop de temps, puis reprenez l'histoire...

Un but pour les personnages

La présentation du but du scénario peut prendre plusieurs visages.

- La mission : si comme dans Mega, les personnages appartiennent à une organisation, celle-ci les envoie en mission. Les choses sont claires !
- La carotte : c'est-à-dire récompense, richesse, gloire, pouvoir... Si comme dans le classique Donjons & Dragons™, les personnages sont des aventuriers à la recherche de gloire et de fortune, ils seront d'abord plus ou moins oisifs (« vous êtes dans une auberge, et vos derniers écus vont bientôt s'envoler », ou « harassés par le voyage, vous découvrez en sortant du bois une jolie petite ville cernée de remparts »). Puis l'aventure se présentera à eux avec un attrait quelconque mais puissant: depuis des mois des gobelins pillent les châteaux des alentours. Leur repaire est dans la forêt proche, mais les soldats ont trop peur pour les attaquer. Le bourgmestre de la ville discute à l'auberge avec les notables : « Ces créatures vont tôt ou tard s'attaquer à nous. Ah, je préférerais donner ma fortune à des chevaliers capables de nous débarrasser de ces pillards, plutôt qu'attendre passivement qu'ils viennent nous égorger. — « Pouvez-vous répéter cela, messire ? » s'exclame alors un des personnages...
Vous remarquerez que le MJ n'a pas commencé directement par « un bourgmestre vous engage pour aller attaquer un repaire de gobelins ». Il laisse les joueurs deviner le moment de saisir leur chance. Et s'ils ne devinent pas ? Il faut insister (le bourgmestre interpelle lui-même les aventuriers) mais c'est moins drôle.
- Le bâton. Version plus directe de la carotte : les personnages sont prisonniers, ou suspectés, et doivent accomplir une mission ou prouver leur innocence. Ils sont tout de suite motivés, mais ne se sentent plus vraiment maîtres de leur destin.

Dans tous les cas, le type de début est décrit dans le scénario, mais le MJ est laissé libre d'inventer un prologue de son cru pour mettre l'ambiance. Il sait que de toute façon, les joueurs attendent un signe qui leur indiquera « où est le scénario », c'est-à-dire quand ils devront soudain s'écrier: « Ah ah ! Voilà qui est intéressant, occupons-nous de cette affaire... »

En cours de jeu

Dialogue

- Le MJ décrit ce que voient les personnages, et demande sans arrêt « que faites-vous ? », avec toutes les variantes possibles (« vous y allez ? quelqu'un bouge ? tu essayes

Et si ça ne marche pas?

Ne vous flagellez pas. Si vous lisez ce chapitre, c'est que vous n'avez pas sous la main de rôliste patenté qui aurait pu vous initier.
Cela signifie que vous aller faire vos premiers essais avec des amis, des proches. Qu'ils acceptent d'essayer le jeu de rôle sous votre houlette n'est pas une garantie qu'ils soient prêts à accrocher à ce genre ludique.
Même le plus chevronné des MJ rencontre des curieux qui goûtent au jeu de rôle, et ne se sentent finalement pas attirés. A plus forte raison, si vous tombez sur ce genre de personne lors de votre baptême du jeu, vos chances de les convertir sont proches de zéro. Si donc vos joueurs ne suivent pas, n'entrent pas dans le jeu, ne vous découragez pas et cherchez en d'autres. Méfiez vous d'une tendance instinctive à proposer de jouer à des personnes qui aiment bien raconter des histoires, des gens qui font du théâtre, des scénaristes... Plus habitués que vous à conter des histoires, à mener le récit, ils vont profiter (même sans malice) de votre manque d'assurance pour rapidement vous voler la maîtrise du jeu. Un bon critère de choix our vos premiers joueurs serait plutôt de vous tourner vers ceux qui aiment raconter des passages de films ou de romans, en y mettant l'ambiance. Ceux là font souvent de bons PJ.
Enfin, pour mettre les chances de votre côté, évitez de jouer (au début) avec des personnes d'âge trop différents. Le jeu fait beaucoup appel à l'imaginaire, mais aussi aux références (films, séries télé, romans), et comme à Trivial Pursuit, la partie se déroule d'autant mieux que les affinités cultruelles sont grandes.

Un autre point ne doit pas non plus vous freiner, la peur de ne pas « jouer comme il faut ».
Il est évident que, vu la quantité de petites règles et de principes de jeu inhabituels qu'utilise le jeu de rôle, vous n'allez pas tout de suite pratiquer de la même façon qu'un vieux routard ayant dix ans de jeu derrière lui.
N'ayez aucun complexe à cet égard. Beaucoup de rôliste ont commencé en croyant jouer au jeu de rôle, alors qu'ils découvraient simplement un jeu de société, un jeu de plateau, utilisant certains des principes du jeu de rôle.
Un personnage, une salle, un monstre, un trésor, ont suffit à mettre le pied à l'étrier pour beaucoup de joueurs, et vous aurez tout le plaisir de découvrir les ressources cachées du JdR au fur et à mesure que vous aurez envie de plus de ceci, plus de cela...

Improviser

Le paradoxe du jeu de rôle est le suivant : pour en comprendre le fonctionnement, le néophyte a besoin qu'on lui explique point par point les diverses règles. De plus, pour faire face à toutes les situations qui peuvent surgir, il a besoin de pouvoir se référer à une multitude de règles adaptées à chaque cas.
Il doit donc ingurgiter une certaine dose de littérature avant de se dire qu'il maîtrise bien les mécanismes du jeu, et de s'essayer à jouer avec des amis.
Or, si l'on regarde un MJ rodé depuis longtemps, on s'aperçoit qu'il peut parfois jouer une heure, deux heures, sans lancer un seul dé, sans jeter un seul coup d'œil aux règles.
Quoi ? Toute cette lecture pour rien ? Si, en fait. Simplement, le vieux MJ a intégré ce qui se prête à règles (combat, tentative de résoudre un problème complexe) et ce qui relève du « rôle » (avoir de bonnes idées, discuter avec les PSJ, ou entre « personnages » pour décider d'un plan, d'une attitude, faire le point).
Son scénario contient la trame de l'histoire, il a des fiches détaillées des principaux PSJ, mais détaillées surtout au niveau de leur psychologie, de leur but dans l'histoire. Il a aussi travaillé sur une description détaillée de la région où se situe l'action : plans de la région, des villes principales ; détails « pittoresques » de la vie de tout les jours. Et à partir de tout cela, il improvise.
Par exemple : Il avait imaginé qu'un PSJ engage les personnages pour l'accompagner dans un voyage périlleux. Mais il décrit ce PSJ comme un homme au regard fourbe. Du coup les joueurs se méfient et ne partent pas avec lui, ce qui n'était pas du tout prévu. Alors le MJ improvise : puisque le PSJ n'a pas engagé les PJ, il va se trouver d'autres accompagnateurs (PSJ aussi). C'est logique.
Mais comme notre PSJ avait d'abord demandé aux PJ leur collaboration parce qu'ils possédaient un outil, une arme, un véhicule ou quoi que ce soit d'autre qui l'aurait bien arrangé, l'un des PSJ engagés ne va rien trouver de mieux que de faucher l'objet en question aux PJ. Résultat, nos personnages sont obligés de partir à la poursuite des voleurs, que des obstacles divers les empêcheront des rattraper trop vite.

Le PSJ rapporté

L'improvisation n'est pas limitée au cas où les joueurs sortent du scénario. Si les personnage en cours d'enquête sont dans une auberge ou un bar, il est possible qu'ils posent des questions au barman ou à la serveuse. Si le MJ est en forme, il donnera tout de suite une personnalité à son barman (gouailleur, mystérieux, intello sous-employé, serveuse romantique). Les personnages peuvent très bien vouloir que ce PSJ, non préparé, les accompagne jusqu'à un certain lieu, afin de ne pas se perdre. Et voilà un PSJ imprévu qui se ballade avec les personnages.

Le PSJ voulu

Un PSJ qui accompagne les joueurs est toujours très pratique. Si tous les personnages ratent un test sous la Perception d'ouvrir ? etc.).
Les joueurs décrivent ce qu'ils font (voir plus haut d'autres exemples de dialogues), le MJ donne les conséquences, etc.
• Quand les affaires se compliquent, le MJ demande individuellement à chacun ce qu'il fait. Par exemple, les personnages flânent sur un sentier en forêt. Le MJ demande déjà quel est leur ordre de marche, c'est-à-dire qui est devant, second, etc., et qui ferme la marche. Le MJ voit dans son scénario une rencontre avec deux animaux. Il la joue quasiment en temps réel, en demandant vivement :
« ... SOUDAIN, un énorme sanglier déboule ! Toi, Ien, qui est devant, que fais-tu ? »
Joueur 1 : « Je saute sur le côté ! »
MJ (très vite, au joueur 2) : « Tu entends juste un galop, mais tu vois Ien bondir. Que fais-tu ? »
Joueur 2 : « Je... heu... je sors mon épée...heu non, je... »
MJ : « Tu hésites. OK, tu ne bouges pas ! (au joueur 3) Et toi ? (au joueur 4) Et toi ?
Puis, dès qu'ils ont répondu, il revient au joueur 1.
MJ : « Bon,, fais-moi un test sous ton Talent en acrobatie pour voir si tu évites le sanglier ! (le joueur lance les dés, et réussit ; il s'écrie : « Je bondis au hasard, et il me frôle juste ! »)
Le MJ se tourne vers le joueur 2.
MJ : « Toi tu te prend sle sanglier dans les jambes ! Il y a comme un craquement, et tu voles à trois mètres ! »
• Tant qu'il ne se passe rien de violent, de dramatique, le MJ en profite pour accentuer les descriptions, l'ambiance : « Un sentier sablonneux serpente entre les vieux pins et des rochers hauts comme trois hommes, dont certains ont des silhouettes d'animaux fantastiques. Le soleil fait des taches de lumière sur les bosquets de fougères. »
Mais dès que l'action accélère, les images se réduisent au strict minimum vital : « Deux bandits surgissent du chemin. Toi, tu en repères deux autres dans les arbres, à droite, et toi tu vois un bosquet bouger à gauche ! Qui fait quoi ? »
La remarque vaut pour les joueurs. Dans la forêt calme un joueur peut indiquer : « En tant qu'apothicaire, j'observe les plantes, les champignons. J'ai sorti mon petit couteau, et si je vois une herbe qui peut m'être utile, je laisse les autres avancer pour la cueillir sans l'abîmer, puis je trotte pour les rattraper. »
En pleine action, cela devient : « Je bondis sous les fougères pour me cacher des archers, je sors mon épée et mon bouclier, et je reviens à la rescousse des copains. »

Ne pas abuser des dés

Quand le personnage tente une action dont l'issue n'est pas jouée d'avance, le joueur doit effectuer un test sous un Talent.
Mais les tirages de dés incessants cassent l'ambiance. On les réserve pour les combats, ou pour des actions calculées et organisées, lorsque le personnage essaye de fouiller un lieu.
Sinon, le MJ apprécie le résultat de l'action en fonction de ce que dit le joueur et du profil du personnage.
Dans l'exemple du sanglier ci-dessus, le second joueur a trop hésité, le MJ considère qu'il n'arrive pas à éviter le sanglier affolé. Bien sûr, en théorie, il aurait peut-être dû demander au joueur un test sous ses Réflexes. En pratique, le personnage 2 n'a pas de Réflexes extraordinaires, inutile de s'en occuper. Le cas eut été différent si ce personnage 2 était un chasseur professionnel, et ancien militaire. Dans ce cas, il est probable que son score en Réflexe aurait été élevé, et le MJ aurait laissé une chance au personnage, qui justement n'est pas un hésitant, lui.
Dans tous les cas, le fait de lancer les dés ne doit pas remplacer un dialogue du joueur.
Si un joueur dit : « Je fait un test sous mon Intelligence pour voir si je trouve une idée », ou « je fais un test de Baratin pour que le gardien nous laisse entrer », ce n'est plus du jeu de rôle ! Le joueur doit toujours décider de ses actions, fournir l'argument de son baratin, etc.

Plans et figurines

Si les personnages prennent l'avion, inutile de leur dessiner les pays survolés. Ni, s'ils descendent du train, et décident de finir leur trajet en taxi, de leur faire un plan de la place de la gare. S'il traversent à pied une vaste forêt, vous n'aller pas dessiner 20 mètres de chemin, puis les 20 mètres suivants, et ainsi de suite.
Mais s'ils entrent dans la caverne où leur compagnon est resté coincé, surpris par le retour de l'ours qui y habite, c'est différent.
Leur position respective revêt soudain un importance stratégique !
Or il est assez difficile de décrire un lieu aussi informe qu'une grotte. (« Alors le boyau s'aplatit et s'enfonce en se rétrécissant tout en tournant légèrement à droite, puis à gauche et... »).
Dans ce cas, le MJ fait un plan grossier des lieux, à peu près à l'échelle des figurines (1/72e), et les joueurs placent leurs figurines dans ce décor pour indiquer au MJ et aux autres joueurs leur intention.
Dans l'exemple cité plus haut au paragraphe « Déplacements », le MJ aurait fait un croquis de la propriété de AZ pour que les joueurs indiquent leur chemin. Il n'aurait pas eu besoin de dessiner le grenier (une grande salle vide, avec un escalier qui descend). Par contre, quand les personnages descendent cet escalier, il dessine l'escalier et le couloir G, en figurant les portes et l'amorce du couloir A (mais pas la porte d'entrée : de l'escalier, les personnages ne la voient pas). Quand ils entrent en F, le MJ indique juste les murs de la cuisine. Il sait déjà que les personnages vont en ressortir aussitôt. Par contre, quand ils entrent dans la salle à manger D, il griffonne rapidement la silhouette de la table et du buffet. De même pour la pièce E, où il ne figurera bien sûr pas la trappe H tant que les joueurs ne l'ont pas découverte (s'ils la découvrent). Si jamais les personnages sont encore là quand les gardes reviennent, il sera important de pouvoir utiliser les figurines (ou ce qui en tient lieu) pour dira qui est où dans telle ou telle pièce.

Modifier des détails ?

N'hésitez pas à modifier un peu le scénario ou les talents d'un PSJ quand cela est nécessaire. Dans l'exemple où les Megas veulent visiter la maison de M. AZ qu'ils soupçonnent de trafic d'armes, les joueurs peuvent très bien envoyer un seul Mega en exploration (pour plus de discrétion), tandis que les autres guettent le retour de AZ, ou installent une caméra de surveillance ou quoi que ce soit d'autre.
Notre héros solitaire risque de mettre plus longtemps, s'il est seul, pour découvrir la trappe secrète et les armes. Donc il va probablement être surpris pas le retour des gardes. Seul, il a peu de chances de s'en tirer. Dans ce cas, prenez quelques libertés avec le scénario : un des gardes

décide d'aller chercher des cigarettes en ville, et l'autre rentre seul. Au lieu d'aller dans le salon, il va aux toilettes (pièce C, à l'opposé). Et s'il rencontre le Mega, vous pouvez réviser ses talents de combat à la baisse (il peut être fatigué lui aussi !).

Les persos quittent le scénario

Si les joueurs « sortent » du scénario en cherchant dans une mauvaise direction, le talent du MJ consiste à le leur faire sentir sans leur dire directement ! Si les joueurs font de grosses bêtises et échouent, eh bien tant pis pour eux. S'ils échouent en fin de scénario, la partie s'arrête là. S'ils échouent en début ou milieu de partie, le MJ magnanime pourra oublier les dernières actions des personnages, et afin de ne pas interrompre brutalement une soirée, annoncer : « Oublions tout et revenons à la veille. Vous êtes donc en train d'hésiter entre attaquer la base secrète avec vos couteaux suisses, ou essayer d'obtenir un laissez-passer... ».

Les joueurs quittent le jeu

Une partie de jeu de rôle est une alternance de moments où tout le monde est pris dans l'action, et d'autres ou l'attention se relâche, où l'on fait des plaisanteries « hors jeu ». Attention, dès que ce phénomène dépasse quelques minutes, inventez un rebondissement imprévu (arrivé de quelqu'un, alarme, objet qui casse, qui tombe, bref n'importe quoi de logique dans votre histoire) qui va capter de nouveau l'attention des joueurs. Sinon, une fois l'ambiance retombée, il est plus difficile de redémarrer le jeu.

Noter l'expérience

Durant le jeu, le MJ note sur une feuille de brouillon les diverses actions qui vaudront des points d'expérience en fin de partie. Ces actions sont indiquées dans les règles.
Si vous n'y avez pas pensé, essayez de vous remémorer la partie. A priori, les points notés en cours de jeu récompensent de hauts faits, de belles actions. Si elles étaient vraiment belles vous devriez vous en souvenir. Sinon, c'est qu'elles ne valaient pas de points !

Fin de partie

Epilogue ?

Il est toujours plus plaisant de jouer l'épilogue d'une histoire. Celle-ci ne s'arrête pas au moment où le grand méchant disparaît en jurant « je me vengerai! ». Il faut encore souvent libérer tel prisonnier, récupérer tel appareil secret. Sans compter le simple fait de ressortir vivant du guêpier où l'on s'est fourré. Quand James Bond a résolu le problème, il lui faut en général encore quitter les lieux qui vont forcement exploser dans une minute.

Comptabiliser l'expérience

Les joueurs notent tout de suite leur points d'expérience. Il est même préférable qu'ils s'en servent pour modifier des Talents, à chaud. Ils ont ainsi plus tendance à modifier des Talents dont ils ont eu besoin dans l'aventure (ce qui est logique), alors que s'ils le font plus tard, leur choix sera plus guidé par des considérations stratégiques sur les scores du personnage, très peu « rôlistiques ».

Raconter les ressorts du scénario?

C'est toujours un petit plaisir pour les joueurs de savoir s'ils s'en sont bien sortis, s'ils n'ont pas raté une piste importante. La partie se termine donc souvent par un petit retour sur les épisodes cruciaux ou les petits indices négligés.
Attention, cet usage est parfois empoisonné, lorsque le MJ dit : « Vous auriez dû vous méfier quand X vous a accueillis et vous a dit qu'il connaissait Murphy. Il ne pouvait pas le connaître puisque c'est Y qui l'avait vu la veille, et... »
Joueurs : « Eh, attends, c'est Y qui nous a accueillis, et qui nous a dit ça... Oui oui, c'est Y, avec son gros nez, on ne peut pas le confondre ! »
MJ : « Ah oui, tiens, je me suis trompé, là... voilà, voilà... »
Ne désespérez pas, ce genre de gag arrive à tout le monde.

Ne pas en parler, on va le rejouer !

Vous venez de jouer un scénario avec vos amis Pierre, Pauline, Patrick et Pascale. Surtout, demandez-leur tout de suite de ne pas raconter leur histoire, car samedi prochain, vous faites jouer le même scénario à d'autres joueurs du même cercle d'amis Jean, Julie, Jacqueline et Joël. Ils doivent donc tout ignorer jusque-là !
Patience, le lundi suivant, ils pourront comparer le cheminement de leurs aventures respectives.
Car d'une équipe à l'autre, les choix des joueurs vont modifier radicalement le déroulement de l'histoire. C'est d'ailleurs un des grands plaisirs du MJ. Alors qu'à chaque nouvelle « représentation » du même scénario, il le connaît un peu mieux, rajoute des détails, en modifie d'autres, les joueurs, eux, amènent l'imprévu, la nouveauté. Ils apportent beaucoup à l'histoire, qui se construit autour d'eux, et peut prendre des centaines de chemins insoupçonnés.

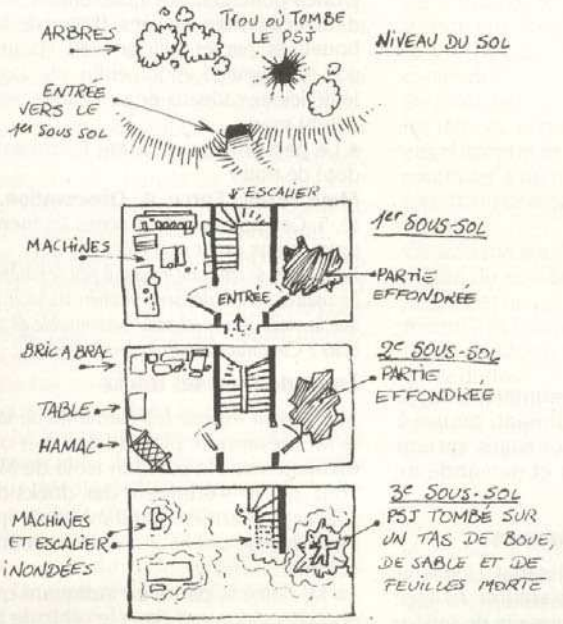
Un coup de main

Avant de partir, les joueurs donnent un coup de main au MJ pour ranger les lieux. Ils y sont obligés, puisque c'est écrit ici !

Inventer vos scénarios

Faire simple

Couloirs, monstres, trésors. Tel était le résumé des premières séances de Donjons & Dragons™, au début de l'histoire du jeu de rôle. Ce qui s'est par la suite révélé un peu pauvre en dimension « rôlistique », avait par contre l'appréciable avantage d'être très simple à gérer pour le MJ.
Si donc vous être MJ débutant, avec des joueurs débutants, vous prendrez déjà beaucoup de plaisir avec des histoires très schématiques et surtout, surtout, un lieu clos ! Pas de risques de voir les joueurs s'égarer sur des fausses pistes. Ils n'ont d'autre choix que de se promener dans les couloirs et entrer dans des salles dont vous connaissez le contenu.
N'hésitez pas à inventer des créatures hargneuses et simplissimes : elles meurent à la première blessure grave ; si elles touchent, leur griffe fait une blessure légère. Mais il y en a vingt qui attaquent (un principe à appliquer dans le petit scénario ci-contre par exemple).
Par contre, dans de tels scénarios, n'oubliez pas de glisser des « récompenses » dans les diverses salles : objets curieux ou de valeur, arme ancienne, objets bizarre qui servira bien dans une autre salle, etc.



alors qu'un danger les menace, ce peut être le PSJ qui remarque le détail anormal.
Un ou plusieurs PSJ sont aussi bien utiles pour ce que l'on nomme le « syndrome Star Trek », à savoir : quand le MJ prévoit que les personnages vont traverser une zone dangereuse (truffée de pièges, ou de monstres, ou d'ennemis armés jusqu'aux dents, il serait incroyable que personne ne soit blessé ou tué. Les PSJ sont alors là pour être les premiers à prendre les balles, à tomber dans les pièges, à mourir empoisonnés de façon à ce que les PJ aient le temps de chercher l'antidote. Et leur mort dramatise soudain une scène, quand les personnages réalisent que s'ils n'agissent pas au mieux et au plus vite, s'il n'y a plus de PSJ, ce seront eux les prochaines victimes !
Ne pas systématiser ce procédé!

Un exemple de scénario simple

Durant leur entraînement, les Megas profitent d'une fin d'après-midi libre pour explorer les environs de leur base d'entraînement. Ils n'ont sur eux qu'un couteau suisse, ou une lampe au cas ou la nuit les surprendrait, ou un paralysant (un seul pour l'équipe) prêté par un major « au cas où ». Les personnages des joueurs (PJ) sont accompagnés d'un autre Mega (un PSJ, personnage sans joueur). Décor de forêt aux essences inconnues, petits animaux bizarres, ambiance de coucher de soleil. Soudain, la mousse se dérobe sous les pieds du PSJ, qui crie : aaaaaaaaaaah..... plouf !
En se penchant sur l'ouverture, on devine de l'eau, mais bien 10 m plus bas. A ce moment, les Megas remarquent un porche en béton, qui dépasse de la mousse : une ancienne base abandonnée. Ils vont pouvoir entrer à l'intérieur, et devront descendre au troisième sous-sol (inondé par 1,80 m d'eau) pour récupérer leur ami qui s'est foulé la cheville. Remplissez les escaliers de rats, et de racines qu'il faut couper pour passer, mais qui se régénèrent à vitesse grand V, l'eau recèle des créatures visqueuses inconnues et qui mordent, mais meurent à la première blessure grave. Le tout à la lumière des lampes.
S'ils jettent un coup d'œil aux salles, elles contiennent encore des carcasses de machines énigmatiques couvertes de lichens. Si un PJ y touche, ne vous privez pas du plaisir d'en faire démarrer une, qui se mettra à sortir des boites de conserves vides ou des hectolitres de café soluble, avant de rendre l'âme. Enfin, dans une salle du deuxième sous- sol est entassé un bric à brac anarchique mais récent. C'est la planque d'un petit trafiquant qui passe diverses marchandises par la frontière peu éloignée. Bien sûr, il choisira ce moment pour rentrer. Il n'est pas armé, mais saisira un gourdin pour chasser les intrus. Il est très fort en Initiative, Esquive et Acrobatie (niv. 8), et niv. 3 à tous ses autres Talents.

Pour ce scénario, un plan très simple suffit, comme le modèle ci-contre.

Un scénario d'essai: Piège en sous-sol pour trio de choc

Jouez sans plus attendre, avant même de lire les règles de MEGA ! Votre initiation au jeu de rôle va vous permettre d'en comprendre les rouages, et d'en utiliser les principes. Lisez bien tout ce qui suit avant de prendre rendez-vous avec deux ou trois joueurs.

Le moment venu, réunissez papier, gomme, crayon, dés à 6 faces (normaux !). Sans oublier de quoi boire (parler donne soif !) et pourquoi pas, de quoi grignoter.

Pour vous simplifier le travail, nous n'utilisons pas les règles de Mega, mais une petite règle simple qui, si vous avez bien lu ce qui précède, vous suffira à une première approche.
Les personnages des joueurs incarneront des policiers stagiaires qui seront mis sur une enquête d'apparence simple.

Début de partie

Au début de la partie, vous indiquez aux joueurs qu'ils incarnent chacun un personnage de policier stagiaire et qu'il leur revient, soit de choisir chacun l'un des trois personnages prêts à jouer indiqués plus loin, soit de préciser leur portrait en répartissant 16 points sur trois traits les caractérisant : Observation, Force et Habileté, avec au minimum 3 et au maximum 11. Vous prendrez soin, sans les y forcer, à ce que chacun se distingue des autres : l'un sera de préférence nettement plus fort que les autres ; un autre, plus observateur et un troisième plus habile de ses dix doigts. Le fait de leur faire choisir à chacun un pseudonyme, un nom de personnage, ne fera que renforcer l'identification à celui-ci.

Trois personnages prêts à jouer :

Inspecteur stagiaire Raoul Rostoff
Observation : 05
Habileté : 03
Force : 09

Inspecteur stagiaire Nestor Normann
Observation : 05
Habileté : 04
Force : 07

Inspecteur stagiaire Dominique Dumercier
Observation : 08
Habileté : 05
Force : 03

Scénario

Synopsis

Une vieille dame appelle le commissariat de Police de son quartier en affirmant, preuve à l'appui dit elle, que des personnages entrent chez elle la nuit. Elle a peur et demande de l'aide...

Ce que doivent savoir les joueurs

Le téléphone sonne au commissariat. Une femme à la voix âgée fait une déclaration, rédigée sur la main courante. Le commissaire de service la présente aux stagiaires (en d'autres termes : vous, le Meneur de Jeu, vous prenez une voix de commissaire, un peu autoritaire et suspicieuse, pour lire aux joueurs ce qui suit) :
« Officier de Police Judiciaire (OPJ) Grémion, de permanence : à 8 h 10, par téléphone, Madame Fermi, née Blanchot, demeurant 12 chemin des Docks (... mmoui...) et se déclarant âgée de 76 ans nous appelle et fait la déclaration qui peut être résumée comme suit : des bruits nocturnes ont perturbé son sommeil depuis plusieurs jours, au point qu'elle dit ne plus pouvoir se hasarder en dehors de sa chambre la nuit venue. Plusieurs personnes pénétreraient nuitamment dans son pavillon... (oh ! ohh !...) Disant en avoir la preuve matériel, il y a conséquemment lieu à enquête.
Hum, chers stagiaires, voici un travail pour vous ! »
Les stagiaires sont chargés de l'enquête. Avant leur départ, l'OPJ Grémion leur fait un rapide topo :
— « Bon, les enfants, vous me faites un tour chez Madame Fermi. Entre nous, je crois que cette pauvre femme déraille, c'est hélas fréquent à cet âge, mais c'est notre devoir d'y aller et au moins de la rassurer. Vous en profiterez pour jeter un œil sur les docks désaffectés qui jouxtent son pavillon. Allez zou ! »
Le MJ propose au joueurs le plan du quartier (voir plan). Les personnage disposent d'un véhicule de police banalisé. Le MJ indique au joueurs qu'ils disposent du matériel suivant. Dans le coffre du véhicule on peut trouver pêle-mêle : pied de biche, tournevis, outils divers, corde, fil de fer, fil, aiguille, trousse de secours. Les personnages disposent chacun d'une arme de service, avec dix balles.

Ce que les joueurs ne doivent pas savoir

La vieille dame est seule et fatiguée. Depuis des mois, elle rêve de revoir le collier de perles de culture qui lui avait été offert pour ses fiançailles. Celui-ci a été rangé dans l'un des coffres qui se trouvent dans sa cave. Malheureusement, la cave, d'année en année, s'est encombrée d'un fatras d'objets qui rendent impossible l'accès au coffre. Il faudrait déplacer des dizaines d'objets, coffre, bibliothèque, armoire, caisse, charbon en vrac, pour accéder au précieux coffre. Mme Fermi, qui à toute sa tête, imagine un stratagème très astucieux : sous prétexte d'intrusion à son domicile, elle fera vider sa cave par de vigoureux jeunes policiers. Elles parsèment son pavillon d'indices (vitres cassées, traces de chaussures boueuses, papier griffonné, etc.) pour accréditer son témoignage. Alors, enfin, elle pourra revoir le délicieux cadeaux de son cher et tendre, mais défunt mari.
• Le personnage de Mme Fermi est lui aussi doté de traits :
Mme Fermi : Force, 4 ; Observation, 6, Habileté, 5. Ces points seront utiles au meneur de jeu pour mieux jouer son rôle.
Les joueurs se rendront-ils peu à peu se rendre compte que les indices accumulés sont incohérents (voir plus loin) et que la vieille dame est seule responsable de ses affabulations ? Continuez la partie pour le savoir.

En route pour les docks

Après avoir exposé les éléments de la situation, le MJ présente le plan du quartier où l'on voit distinctement le pavillon isolé de Mme Fermi. Tout autour s'étendent des docks désaffecté. Elle est la dernière habitante d'un quartier qui s'est vidé de ses habitants avec la fin d'un port colonial.
Le MJ lance la partie en indiquant que les personnages montent dans le véhicule banalisé et démarrent. Pour faire des « coupes » comme dans les film, le MJ dit : « vous roulez une dizaine

de minutes pour arriver ici (montrer la rue sur le plan), que faites-vous ?

Comment gérer la suite ?

Comme vous le savez maintenant, les personnages peuvent faire ce que bon leur semble dans les limites de la vraisemblance et des jets de dés probabilistes. Certains préféreront peut-être faire un tour dans les docks avant de se rendre chez Mme Fermi ; d'autre, au contraire, iront droit au but. Il n'est pas inutile à ce niveau de vous rappeler comme tester les tentatives des joueurs, avec ce qu'on appelle communément les « jets sous », c'est-à-dire les jets de dés par rapport à la valeur d'un trait.
Prenons l'exemple de l'observation : plus loin dans ce scénario, la vieille dame a placé une feuille de papier pliée à côté du pied d'un vieux meuble, dans la cave. La lumière est faible. Quand un personnage indique qu'il observe la pièce à la recherche d'un indice, vous devez faire discrètement un jet de dés. Mais tout dépend de la valeur on Observation du personnage. Si un personnage à 9 en observation, la somme des points réalisés aux dés doit être inférieure ou égale à 9 pour que vous puissiez lui dire qu'effectivement il voit un papier sous le meuble. Si le résultat est supérieur, vous lui dites qu'il ne voit rien de spécial. Plus un personnage a de point en observation, plus il a de chances que le résultat lui soit favorable.

Les trois caractéristiques :

Observation : vous l'aurez compris avec ce qui précède, elle sert à tout ce qui concerne le fait de voir des détails, de remarquer un bruit étrange et léger, de relever des indices, qui peuvent très bien passer inaperçu à d'autres joueurs !
Force : elle interviendra quand il s'agira de déplacer ou de soulever des objets, de forcer une porte, de soulever une lourde trappe.
Habileté : il s'agit de la capacité générale à ne pas rater ses gestes, à déplacer une bibliothèque sans la renverser, à ne pas se casser la figure sur un escalier glissant, à placer un fil avec finesse pour voir si quelqu'un passe à un endroit donné, etc.

Reprenons notre aventure...

Si donc les personnages se promènent, vous devez leur décrire ce qu'ils voient. A vous d'en rajouter, pour leur faire ressentir l'ambiance du lieu. Pendant toute l'histoire règne un temps d'automne, couvert et venteux.

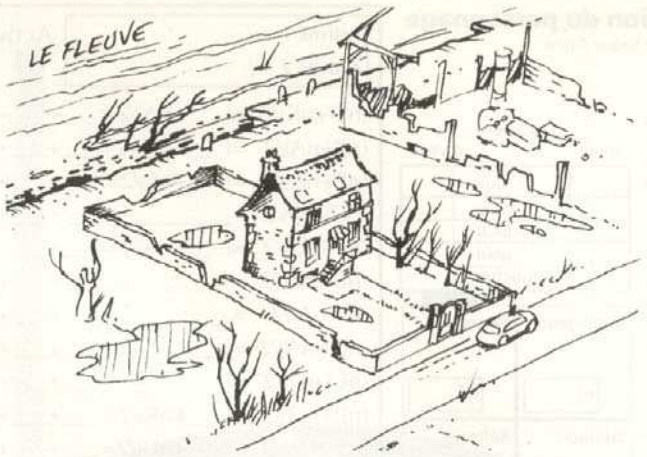
Les docks

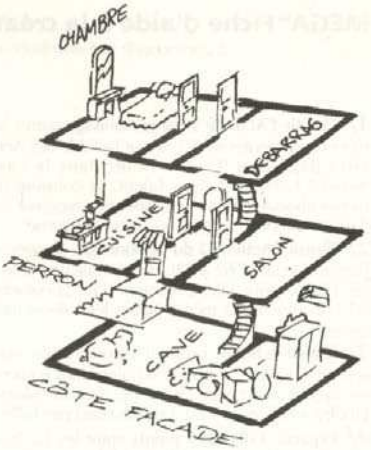
Ils sont situés à l'écart de la ville, dans un large estuaire brumeux. Comme dans tous les endroits désaffectés, on y trouve des restes de hangars, des ferrailles rouillées, des herbes folles, des vieux papier, quelques sans domicile fixe, des chats, mais aucun indice de quoi que ce soit ! Si toutefois les joueurs y « plantent leur tente », rappelez-les à l'ordre (« un clocher voisin sonne 3 heures de l'après midi ! » ou « vous vous dites que Mme Fermi va s'inquiéter et rappeler le commissaire »). Leur mission de base est de se rendre au domicile du plaignant !

Arrivée chez Madame Fermi.

Le pavillon est en pierre meulière et brique, ravalé en septembre 1948 ! Le jardin est clôturé sommairement. Une petite porte grinçante ne ferme que par loquet mal ajusté : il suffit de

pousser pour se retrouver dans le jardinet qui entoure la maison. Quelques arbres et des bosquets de buis constituent la maigre végétation du lieu.
La maison est constituée d'un perron de 6 marches, un rez de chaussée et un étage, une soupente ne pouvant servir de grenier. Une cave en demi sous-sol, visible par des vasistas sur chacun des côtés du pavillon.
Si les joueurs choisissent de faire le tour du propriétaire, ils peuvent découvrir les éléments suivants :
— Sans jet de dé : il y a un vasistas de la cave coté nord (opposé au perron).
— Avec jet de dé sous Observation (même si les joueurs n'on pas spécifié qu'ils regardaient mieux le vasistas) : celui-ci est cassé.
— Avec jet de dé sous Observation, uniquement si le joueur annonce qu'il examine mieux le vasistas : on voit une dizaine de débris de verre au sol (note au MJ : ce qui est anormal car s'il était cassé de l'extérieur, il n'y en aurait qu'à l'intérieur. Mais ce n'est pas à vous de le signaler. Mentionnez bien la présence du verre dans l'herbe, mais laissez les joueurs « tiquer » ou non sur cet indice. C'est LEUR enquête)
— Sans jet de dé : le sol est très humide et spongieux
— Avec jet sous Observation : pas de trace de pas (ce qui est un indice)
— Pas de plantes cassées ou abîmées
— Une échelle de 4 mètres est apposée sur un arbre. Il est possible d'atteindre une fenêtre du pavillon en utilisant cette échelle.





L'accueil

Cas 1 — si les perso sonnent, Mme Fermi leur ouvre la porte au bout de une minute (elle fait semblant d'être impotente, alors qu'elle marche très bien).
Cas 2 — si les joueurs font le tour du jardin, elle apparaîtra à la fenêtre du salon au bout de 10 minutes, automatiquement.
Puis elle invite les inspecteurs à entrer dans la salle à manger et à s'asseoir. Elle tiendra toujours le même discours : à 23 heures, elle va se coucher, range des objets contre sa porte pour la barricader. La nuit, elle entend des bruits. Elle est sûre que quelqu'un est entré et que tout se passe dans la cave.
Pour mettre l'ambiance, le MJ parlera avec une petite voix chevrotante, comme s'il était madame Fermi : « Oui, oui... quelqu'un rentre, j'en suis sûre... » et poussera les joueurs à faire de même : à parler à la première personne, directement : « mais dites moi, chère madame, vous les entendez tous les jours, ces bruits ? » ou « Me permettez-vous d'inspecter votre cave ? »
Le MJ... pardon... Madame Fermi répondra ainsi à toutes les questions des enquêteurs pendant une dizaine de minutes, à la suite de quoi, automatiquement, si on ne lui a pas demandé avant, elle invite les inspecteurs à se rendre compte des indices laissés par ses « visiteurs du soir ».

Les indices de Mme Fermi

Dans la cuisine: des traces de pas boueux, laissés par des chaussures de pointure 43. La semelle comporte des moulures formant des carrés au sol. Le MJ doit savoir que cette paire de chaussure se trouve derrière la poubelle, sous l'évier, dans la cuisine. Ce sont les chaussures de Mr Fermi, aujourd'hui décédé! Elle a fait les traces elle même.
Les traces de pas conduisent vers l'entrée de la cave. L'escalier de celle-ci derrière une porte seulement fermée par la tirette d'un verrou. Un mince fil de lin est coincé dans ce loquet (comme si on avait tenté de le fermer, une fois à l'intérieur de l'escalier de la cave).
La salle à manger: elle comporte notamment une bibliothèque. Si un perso l'inspecte, et réussit un jet sous Observation, il remarque parmi les Balzac et Zola un grand nombre de livre d'Agatha Christie...
La cave: c'est une montagne d'objets qui jonche du sol au plafond ce lieu où s'accumulent tous les souvenirs et les vieux meubles depuis une bonne quarantaine d'années!
Chaque fois qu'un personnage veut déplacer un objet lourd (meuble ou coffre); il doit réussir un jet sous sa Force. Qu'il réussisse ou rate, ceci lui consomme un point de Force. Ainsi, s'il avait 8, il passe à 7. Au prochain jet de dé sous la Force, il devra faire 7 ou moins, et perdra encore 1 point de Force, et ainsi de suite.
Pour récupérer les points perdus, un personnage doit s'asseoir sans rien faire durant un quart d'heure par point (dans le jeu, pas un quart d'heure réel).
– La vieille bibliothèque: il suffit qu'on l'écarte du mur pour qu'elle s'effondre (sauf jet sous l'Habileté réussit: dans ce cas le MJ indique qu'elle «manque» de s'effondrer) en envoyant un nuage de poussière nécessitant de sortir
– Le bahut Louis XIII: il suffit d'ouvrir la porte pour qu'elle reste entre les mains du personnage automatiquement.
– Le buffet Henri II couvert de vaisselle s'effondre à grand fracas dès qu'on y touche si on rate un jet sous l'Habileté.
Inventez tous les autres objets de votre choix en respectant la règle suivante: chaque fois qu'un objet est cassé, Mme Fermi demande en dédommagement que l'objet soit conduit en dehors de la maison et mis à la poubelle par les jeunes policiers. Elle sera intraitable et pleurera s'il le faut pour obtenir satisfaction.
– Une trappe donne sur la fosse septique de la maison. Rien à voir. Mieux vaut ne pas y descendre. Ni surtout approcher une flamme: si un perso fait cela l'explosion est sans grand danger, mais transforme en charpie les vêtements de l'inspecteurs imprudent, qui perd un point de Force qu'il ne récupérera que durant la nuit.
– Au fond, une fois les principaux meubles dégagés: un premier coffre. Mme Fermi dit y avoir mis un bijou. Elle ne connaît plus le code depuis longtemps. Elle aimerait que les inspecteurs l'ouvrent pour elle.
En fait, elle fait erreur, car il existe, derrière le premier et encastré dans le mur, un second coffre qui, lui, contient vraiment le bijou recherché. Les inspecteurs devront pousser le premier coffre pour découvrir le second. Le premier coffre ne contient rien d'autre que le bon de livraison du second coffre, d'une autre marque.
— Le verre brisé du vasistas est invisible à l'intérieur. Un coup d'objet contondant marque le bois du vasistas et la peinture est décollée. Ce qui indique clairement que le coup a été porté de l'intérieur.
— Un morceau de papier a été laissé au pied de la bibliothèque. Une écriture fine et affirmée: «Je reste chez la vieille encore 15 jours, le temps de vider le coffre de la cave de la chnouf». Les joueurs pourraient vérifier qu'il s'agit bien de l'écriture de Mme Fermi en fouillant le secrétaire de la salle à manger où se trouvent des lettres de Mme Fermi. Ce que bien sûr elle les empêcherait de faire (en ayant un malaise, en renversant du café sur l'inspecteur curieux...).
Le papier griffonné peut être découvert par un jet sous l'Observation par un personnage scrutant les lieux autour de la bibliothèque.

Le temps passe

Le MJ sera attentif au diverses action entreprises par les joueurs. S'ils retournent vraiment toute la cave, ce qui en temps réel peut prendre une heure, prendra aux personnages plusieurs heures. Si vous le désirez, vous pouvez faire rebondir l'histoire, en signalant que la nuit tombe. Comme il n'y a pas l'électricité dans la cave, il faut remettre la suite au lendemain. Que vont faire les joueurs : prendre congé ? Bon, annoncez-leur « vous repassez au commissariat, ou le commissaire ne voit pas d'objection à ce que vous y retourniez. Le lendemain matin, vous voici de nouveau devant la maison. Oue faites-vous. ? »
S'ils restent pour voir ce qui se passe ? Mme Fermi s'enfermera comme d'habitude, les laissant se poster où ils le désirent, dans la maison ou au dehors.
Le MJ favorisera l'observation nocturne par les inspecteurs. Quelques rats peuvent montrer leur museau. Mme Fermi se fera un malin plaisir de jeter des objets par la fenêtre pour créer l'événement ! Le MJ fera un jet sous l'Observation du personnage le plus proche, surtout si l'un d'entre eux observe la fenêtre de la chambre de la vieille dame. S'il est positif, elle sera confondue !
De toute façon, les joueurs devraient, avec tous les indices, comprendre qu'elle se sert d'eux. A eux d'adopter le comportement qui leur plaira : continuer à lui rendre service comme si de rien n'était, ou se moquer d'elle gentiment, ou la sermonner !
Ce scénario souple peut à votre guise être agrémenté de nombreux rebondissements : course de chat et de rat, début d'inondation, etc. Il permettra à la fois de vivre l'atmosphère d'étrangeté, de suspicion et sans doute quelques scènes assez drôles.
Mais son but est aussi que vous vous disiez, en cours de route : « oui mais tel cas, comment est-ce que je le résout ? ».
Ou bien : « tout cela est fort joli, mais si je veux qu'un rôdeur choisisse cette nuit pour essayer de cambrioler la maison, comment vais-je résoudre les combats ? Les poursuites ? ».
C'est pour avoir réponse à tous les cas de figure que les jeux de rôle ont des règles, et vous allez maintenant pouvoir lire celles de Mega en sachant pourquoi elles sont là.

MEGA III Fiche d'aide à la création du personnage

à photocopier et à distribuer à chaque joueur

1/ Choisir l'Activité 1 du personnage parmi les métiers numérotés de 1 à 50 sur la Table des Activités, page 8 et 9, et la noter dans la case Activité 1. Pour chaque Talent, la colonne du métier choisit contient une valeur: la recopier ici, dans la colonne A1, face au Talent concerné.

2/ Choisir l'Activité 2 du personnage, (sa spécialisation Mega, n° 62 à 72), sur la Table des Activités. Pour chaque talent, recopier dans la colonne A2 ci-contre, de la même façon, les valeurs indiquées.

3/ Choisir le hobby qu'avait le personnage avant son recrutement, et répartir 6 points dans 6 talents en rapport direct avec ce hobby, dans la colonne Hobby, à raison de 1 ou 2 points maxi par Talent.

4/ Répartir 110+2d10 points entre les 10 Traits (minimum 4, et maximum 20 dans un Trait). **Attention:** si vous désirez que votre personnage puisse pratiquer la **magie,** retirez 2 points du quota de points à répartir et notez 1 en niveau de MEM .
De même, retirez 2 points (et noter 1 en niveau de psy) si vous désirez que le personnage utilise les **psy** dans son univers.

5/ Calculez, pour chaque Trait, son niveau, qui est égal au score du Trait divisé par 2, arrondi à l'inférieur. Noter ce niveau dans la case marquée d'un n accolé à l'initiale du Trait, ci-contre.

6/ Ajustez les 5 sens, en attribuant à chacun un modificateur de +2, +1, 0, -1 ou -2. La somme des modificateurs doit être égale à zéro. Notez dans la case niveau la valeur obtenue pour chaque sens (niveau en Perception, nP, plus ou moins le modificateur).

7/ Calculez les niveaux des Talents, en effectuant les opérations indiquées ci-contre, qui signifient, par exemple pour Acrobatie:

(nD+nR)/2 =(__+nA)/2= ___+A1 +A2 +Hobby= niveau

« Faire la moyenne entre niveau en Décision et niveau en Réflexe (arrondie au dessous), puis faire la moyenne du résultat avec le niveau en Adaptation. Au résultat, ajouter (ou retrancher pour les nombres négatifs) la valeur notée en A1, puis celle notée en A2, puis la valeur notée le cas échéant en Hobby. Noter le résutat final dans la case niveau ». Le nombre obtenu indique donc le niveau auquel on utilisera le Talent.
La logique est la même pour les talents de combats, mais il faut, pour ces talent de combat, additionner les moyennes venant des niveaux de Trait (en vertical) et les modificateurs des Activités (en horizontal).

8/ Calculez et notez directement sur la fiche de personnage les scores et niveaux des autres Attributs divers selon les indications qui suivent.

◆ **Score taille** = somme de 4d6, puis lire la taille sur le tableau:

Taille (4d6)

Score	4	5-6	7-12	13-16	17-21	22-23	24
Taille	150	160	170	180	190	200	210 cm

◆ **Poids** = Taille - 110 + Force
◆ **Vitesse** = (Réflexes + Taille) /4 en m/s. Multiplier par 3,6 pour les km/h, ou par 6 pour les m/round.
◆ **Poid maximum soulevé** et malus encombrement : voir tableau.

Poids maximum

Force	4	5-10	11-15	16-18	19-20	21-22	23-24
Pmax	Pp / 3	Pp / 2	Pp	Pp x 1,5	Pp x 2	Pp x 2,5	Pp x 3

(Pp = Poids du personnage)

Malus encombrement (si deux actions)

-7	-4	-2
Pmax / 2	Pmax / 4	Pmax / 8

◆ **Enfoncer** : CA enfoncer = Score Taille/4 arrondi à l'inférieur.
◆ **Apparence** : lancer 4 d6 et lire le tableau :

Apparence (4d6)

4-7	8-12	13-16	17-20	21-24
terrifiant	désagréable	passe partout	beau	divin

◆ **Résistance au transfert**: RT= (I+V+M)x2
◆ **Lancer**. Niveau de lancer = (nA+nF)/2 (voir les distance où l'on peut lancer divers objets ci-dessous :
◆ **Mémoire** : (nD+nV)/2
◆ **Points de vie** : ((nV+n,F)/2+nC)/2.

Distances Lancer

(Niveau Lancer = moy. A,F)

Niveau Lancer	500 g	2 kg	5 kg	10 kg	20 kg
4	20	15	10	4	1
5-6	30	20	12	6	2
7-8	40	25	14	8	3
8-10	50	30	16	10	4
11-12+	60	35	18	12	5

Blessures légères = pts de Vie
Blessure graves= nb.légères/2
Blessure mortelles= nb.graves /2 (arrondi inférieur, minimum 1).

◆ **Combat :**
Initiative = (nD+nR)/2
Attaque = (nF+nD)/2 +A1+A2
Parade = (nF+nR)/2
Esquive = ((nD+nR)/2)+nA)/2
Prise = (nD+nA+(poids/10))/3
Renverser = (nR+nD)/2
Tir = (nD+nP)/2.

Les 5 sens

modif		niveau
	vue	
	ouïe	
	odorat	
	goût	
	toucher	

Intelligence	Perception
nI	nC
Décision	**Réflexes**
nD	nR
Volonté	**Force**
nV	nF
Mental	**Constitution**
nM	nC
Empathie	**Adaptation**
nE	nA

Talents

Activité 1 / Activité 2	A1	A2	hobby	Niv	Aptitudes
(nD+nR)/2 =(__+nA)/2=					Acrobatie
(nP+nA)/2 =(__+nD)/2=					Arts corporels
(nP+nA)/2 =(__+nE)/2=					Arts plastiques
(nD+nE)/2 =					Baratin
(nE+nD)/2 =(__+nA)/2=					Comédie,Imiter
(nD+nA)/2 =					Coordination
(nI+nA)/2 =					Débrouille
(nD+nA)/2 =					Dissimuler
(nE+nD)/2 =					Dialogue (contact)
(nP+nD)/2 =(__+nR)/2=					Discrétion, Filature
(nV+nA)/2 =(__+nC)/2=					Endurance
(nI+nE)/2 =					Expliquer
(nF+nC)/2 =(__+nA)/2=					Grimper
(nD+nA)/2 =(__+To)/2=					Manipulation
(nD+nE)/2 =					Marchander
(nV+nF)/2 =(__+nC)/2=					Nager
(nI+nV)/2 =(__+nE)/2=					Organiser
(nI+nP)/2 =					Pister
(nE+nD)/2 =					Psychologie
(nD+Vue)/2=					Remarquer détail
(nD+Ouïe)/2 =					Remarquer son
(nD+Odorat)/2 =					Remarquer odeur
(nD+Goût)/2 =					Remarquer goût
(nD+Toucher)/2 =					Remarquer contact
(nI+nV)/2 =					Rech. renseignement
(nI+nE)/2 =(__+nD)/2=					Séduire
(nD+nE)/2 =					Vigilance

Connaissances

(nI+nV)/2 =(__+nE)/2=					Administration
(nD+nV)/2 =(__+nI)/2=					Biologie
(nD+nV)/2 =(__+nI)/2=					Chimie
(nD+nR)/2 =(__+nA)/2=					Conduite
(nI+nC)/2 =(__+nA)/2=					Connais.armement
(nI+nP)/2 =					Constructions
(nC+nI)/2 =(__+nD)/2=					Economie
(nD+nV)/2 =(__+nI)/2=					Electronique
(nD+nF)/2 =(__+nA)/2=					Equitation
(nP+nI)/2 =					Evaluer
(nD+nV)/2 =(__+nI)/2=					Géologie
(nD+nV)/2 =(__+nI)/2=					Histoire
(nD+nV)/2 =(__+nI)/2=					Informatique
(nP+nD)/2 =(__+nE)/2=					Linguistique
(nI+nA)/2 =					Mécanique
(nD+nV)/2 =(__+nI)/2=					Médecine
(nD+nP)/2 =					Milieu air-mer
(nD+nP)/2 =					Milieu rural
(nA+nD)/2 =(__+nP)/2=					Milieu sauvage
(nE+nD)/2 =(__+nP)/2=					Milieu urbain
(nI+nD)/2 =(__+nA)/2=					Navigation
(nI+nD)/2 =					Pègre
(nD+nV)/2 =(__+nI)/2=					Physique, Math
(nD+nP)/2 =					Pièges
(nI+nR)/2 =(__+nA)/2=					Piloter
(nE+nP)/2 =(__+nA)/2=					Premiers soins
(nD+nA)/2 =					Sabotage
(nP+nA)/2 =					Serrures
(nD+nV)/2 =(__+nA)/2=					Techniques survie
(nI+nP)/2 =(__+nA)/2=					Transmissions
(nP+nI)/2 =(__+nE)/2=					Usages

Ouï rock you

Bronx agence

RECOMMANDE PAR

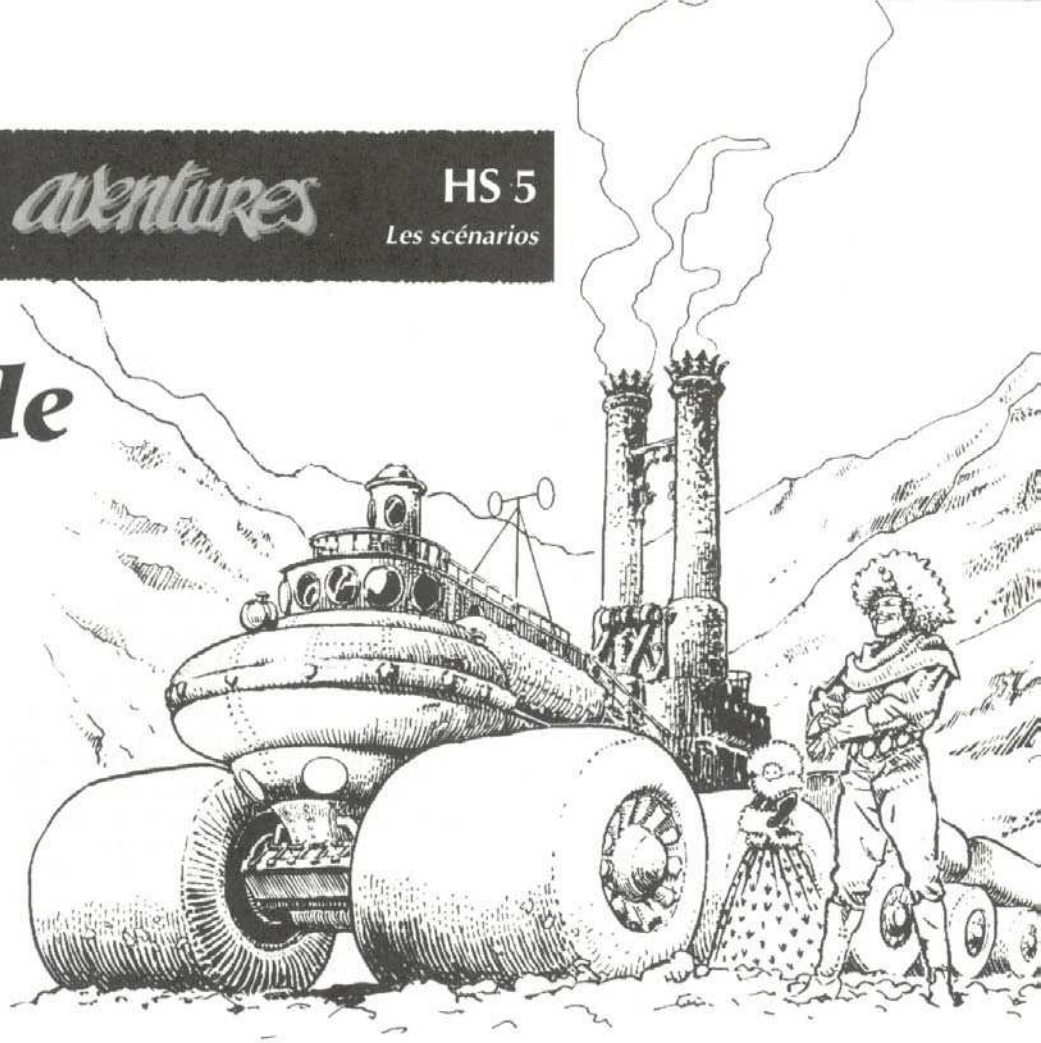
LA GUILDE DES MESSAGERS GALACTIQUES

CONTIENT DU BACKGROUND

...A VOUS DE LE DÉCOUVRIR DANS LA PREMIÈRE CAMPAGNE DE MEGA EDITÉE DANS LA GALAXIE.!!

DESCARTES EDITEUR

L'escapade



Comme une quête peut se compliquer aussitôt que l'objet de la quête s'éloigne volontairement de vous !
Un scénario-poursuite pour trois à cinq Megas plus orientés sur l'enquête que sur le combat, pour lequel une langue bien pendue sera plus souvent nécessaire que les dés.

L'histoire en quelques mots

Les Megas doivent retrouver au plus vite une princesse en mal d'aventure qui s'est enfuie de son palais. Arrivée sur une planète perdue aux confins de la galaxie, la jeune fille essaye de passer d'imposantes montagnes avant l'hiver. Si elle y arrive, les Megas ne pourront pas la rattraper avant des mois, peut-être même jamais. Malheureusement pour elle, et pour les personnages, des pirates des neiges sont également de la partie...

Journal d'une princesse fugueuse

« Je suis Yesa Baeth Aekrim, princesse de sang royal, symbole de l'unité de l'Empire, garante de la paix et de la parole donnée, déesse pour certains peuples. Je suis adulée, couverte d'offrandes et de bijoux, sollicitée en permanence... et je m'ennuie... Je m'ennuie au cours des sempiternelles cérémonies et audiences. Pour me distraire, je lis en cachette des romans d'aventure et je rêve de m'évader...
Ce jour-là, je me déplaçais seule dans mon immense palais. Seule, c'est-à-dire avec ma duègne, une dizaine de gardes et une nuée de courtisans... Les travaux de réfection de l'aile sud m'obligèrent à emprunter un couloir peu usité. C'est ainsi que je traversai la salle du transmetteur de matière. Aussitôt, je saisis l'occasion. Je sautai dans le transmetteur et, avant que quiconque puisse réaliser qu'il ne s'agissait pas d'un de mes nombreux caprices, je mis en marche la machine : direction l'inconnu... Libre ! Enfin libre ! Mais où ?... »

La mission

Aussitôt c'est l'affolement au palais. Le vieux transmetteur a rendu l'âme sous l'effort. Impossible de rejoindre la princesse là où elle est allée, loin de toutes les routes galactiques, sur une planète nommée Yorine. Pourtant, il faut qu'elle revienne vite, la situation est grave. Beaucoup de conflits et de tensions dans l'Empire ne peuvent se résoudre, ou simplement s'apaiser, que grâce à elle. Alors comment faire ?
Yorine possédant un point de Transit, l'Assemblée galactique charge la Guilde des Megas de retrouver la princesse et de la ramener. Par chance, point de Transit et arrivée du transmetteur sont situés dans la même ville : Salmanazar. En quelques heures, l'équipe est formée, l'équipement réuni et les renseignements concernant Yorine et la princesse assimilés par hypnoéducation. Quand les Megas se transitent, un peu plus d'un jour s'est écoulé depuis la fuite de Yesa Baeth Aekrim...

La planète Yorine

Yorine est une planète sans importance isolée dans un bras de la galaxie. Elle n'a qu'un spatioport symbolique envahi par les mauvaises herbes. Trente ans se sont écoulés depuis que le dernier vaisseau s'y est posé... Sur Yorine, la vie n'est possible qu'autour de l'équateur, dans des vallées encaissées, séparées par d'imposantes montagnes et quelques mers intérieures. Pendant toute l'année, le temps est semblable au printemps terrien. La température est clémente. Il pleut de temps à autre. Les mauvaises années, quelques orages éclatent... Le reste de la planète n'est qu'un vaste glacier. La zone habitable connaît deux saisons : celle des Échanges et celle des Labours, qui se distinguent uniquement par l'état des cols montagneux.
Durant la saison des Échanges, les cols sont ouverts et la vie est rythmée par d'intenses relations commerciales entre les vallées, liaisons assurées par de curieux véhicules formés d'éléments modulables et montés sur d'immenses roues basse pression : les chenilles.
Les pilotes des chenilles sont de véritables héros romantiques, toutes les femmes rêvent d'être enlevées par l'un d'eux, les hommes envient leur charisme et leur vie aventureuse.
Durant la saison des Labours, de terribles tempêtes formant un véritable « mur de glace » s'abattent sur les montagnes et rendent la traversée des cols purement suicidaire. La température flirte avec les -100° C et une tourmente de glace coupante comme un rasoir descend des sommets et détruit tout sur son passage, même les chenilles les plus blindées. Etre pris dans le mur de glace à cause d'un ennui mécanique est la hantise des pilotes...
Quand les Megas arrivent sur Yorine, la saison des Échanges vit ses dernières heures...

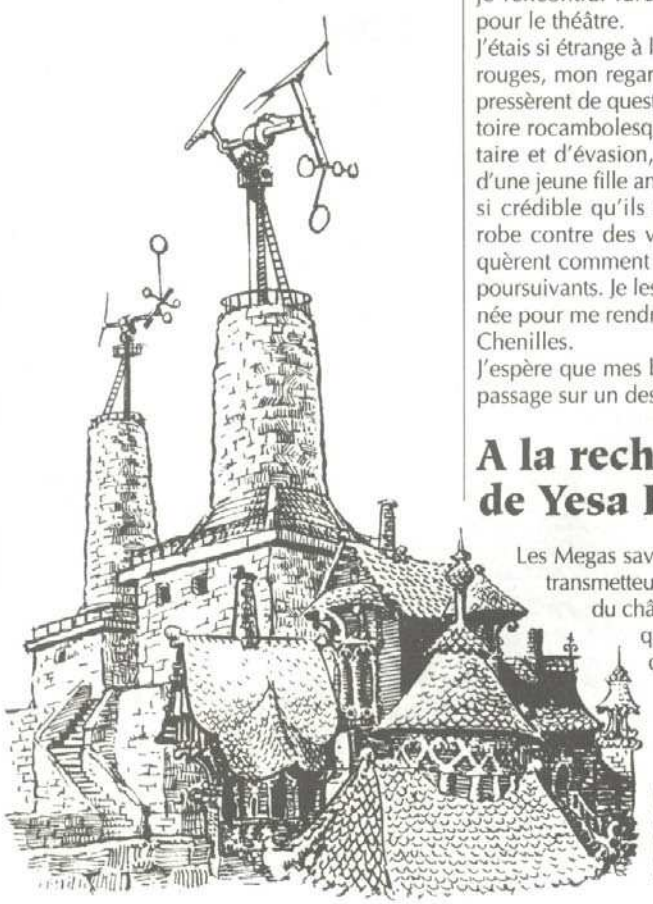
Salmanazar

Lors de la « descente », les Megas aperçoivent, dans le soleil levant, une ville construite autour ▷

d'une colline située dans un méandre de fleuve, juste avant son estuaire. Ce fleuve coule dans une vallée encaissée entre deux montagnes venant mourir dans la mer par des à-pic vertigineux.
Au sud, coincée entre le port et la colline, s'étend la vieille ville avec son dédale de rues étroites et ses maisons serrées les unes contre les autres. A l'est et à l'ouest de la colline, deux grands axes bordés d'entrepôts sortent de la ville pour devenir des routes filant dans la vallée vers les cols. Au nord sont les quartiers riches avec leurs larges avenues, leurs contre-allées bordées d'arbres et leurs hôtels particuliers. Non loin de là, en bordure de fleuve, un château fort en ruine s'élève toujours fièrement sur son piton rocheux (voir plan p. IV).
Les Megas descendent droit vers la vieille ville et plongent dans une maison. Puis c'est le noir et enfin la sortie de Transit dans une salle classique sous la lumière crue des néons qui s'allument. Le gardien n'est pas là mais il a laissé vêtements et argent en prévision de l'arrivée des Megas. Pour les perfectionnistes, il a même prévu des perruques et des lentilles de contact teintées car tous les habitants de Yorine sont bruns aux yeux noisette... Les femmes de cette planète s'habillent de costumes mettant leur corps en valeur : décolleté, épaules nues, taille cintrée. Les jupes sont longues, les bottines de rigueur. Les hommes sont plus fanfreluches et bijoux. Ils affectionnent les vêtements amples, les capes bouffantes, les bijoux métalliques et les grands chapeaux à plumes. L'habillement, aussi bien féminin que masculin, privilégie les tons pastel et les arabesques compliquées.
L'accès au dehors est classique : l'escalier en colimaçon débouche dans une cave éclairée par un soupirail, et un escalier monte jusqu'au hall d'entrée, haut et clair. Une grande porte double donne sur la rue, et deux autres petites desservent cuisine et séjour.
Dehors, toutes les maisons sont peintes de couleurs pastel, les poutres apparentes sont vernies, les balcons fleuris. De nombreux encorbellements surplombent les rues.
Le quartier regroupe commerces et artistes. Les ateliers de peintres et de sculpteurs voisinent avec les magasins, essentiellement d'alimentation : confiseries, pâtisseries, boulangeries, épiceries. Le point de Transit est lui-même situé sous une confiserie. Les rues sont très animées, on y fait de la musique, on y danse, on y discute, les enfants y jouent, on s'apostrophe d'une maison à l'autre. Des tricycles à moteur à alcool, ne dépassant pas les 20 km/h, slaloment entre les gens, laissant dans leur sillage une odeur de fruit et des panaches de vapeur d'eau. Dans chaque boutique et atelier, une radio, ses lampes visibles sous un globe de verre et ses cornets à volute soutenus par des sculptures et des arabesques rutilantes, distille musique douce et information. Tout respire la joie de vivre et la prospérité. C'est l'endroit idyllique où tout est beau, où il fait toujours beau ; le genre d'endroit où tout le monde s'aime et s'entraide, où la vie s'écoule sans heurt...

La place des Chenilles

Au centre de la ville, trône la colline des Chenilles. La base de cette colline est percée de tunnels menant à d'immenses caves voûtées qui servent d'entrepôts pour les marchandises en transit, soit provenant du port, soit déchargées des chenilles. L'accès des caves n'est ni interdit, ni protégé, les Yorinites ne voyant pas l'intérêt de le faire : le vol et le vandalisme sont inconnus.
La place des Chenilles est située en haut de la colline, les trois axes principaux de la ville y prennent naissance. Disposés en diagonale, une douzaine de quais de chargement occupent le centre de la place. Les chenilles viennent s'y ranger et d'imposants monte-charges assurent le va-et-vient des marchandises, depuis ou vers les caves voûtées. En tête de chaque quai, un sémaphore complexe monté sur une tour indique le nom de la chenille, la nature et le prix des marchandises transportées, la place restant à l'intérieur et les enchères en cours.
Tout le pourtour de la place est occupé par des auberges luxueuses dont une, l'auberge des Chenillards, est réservée aux pilotes, à leur équipage et aux riches commanditaires venant les engager. Installés aux loggias du premier étage des autres auberges, les marchands épient les informations données par les sémaphores, négocient les cargaisons tout en mangeant et donnent leurs ordres à des serviteurs, les « coursiers », qui filent les communiquer aux sémaphores. De leur rapidité, dépend la réussite des opérations commerciales, aussi les marchands s'attachent à prix d'or les services des coursiers les plus véloces. L'ordre passé et confirmé par le sémaphore, des scribes rédigent les contrats en bonne et due forme avec force enluminures et lettres liées. Les négociations sur les cargaisons des dernières chenilles de la saison enflamment la place, les prix s'envolent et les loggias bruissent d'une activité fébrile...



Cinq chenilles sont en cours de déchargement et trois en partance dont deux pour le col de l'ouest. La troisième, le *Rapide des neiges*, devait partir pour l'est, mais elle a été retenue à cause d'une étrange avarie et son départ est fortement compromis par l'imminence de la saison des Labours et du terrible mur de glace. Si les Megas s'intéressent à cette avarie, ils s'aperçoivent rapidement qu'il s'agit d'un sabotage. Etrange ! Il n'y a aucune raison pour cela, ni rivalité entre pilotes, ni enjeu économique important...

Journal d'une princesse fugueuse (suite)

« Emmurée ! Emmurée vivante ! L'issue de la salle de réception du transmetteur était scellée. C'est vraiment trop bête de finir comme ça, il y a sûrement un moyen de s'en tirer... Les longues et ennuyeuses heures passées à étudier portèrent leurs fruits. En lisant les antiques inscriptions de la salle, je pus déclencher le dispositif de sécurité et la porte fut soufflée par une explosion presque silencieuse... La salle fut ébranlée et des blocs de pierre tombèrent, fracassant le transmetteur et manquant plusieurs fois de m'écraser. Par chance, je pus sortir de la pièce avant que tout ne s'écroule.
Après avoir erré près d'une heure dans des souterrains voûtés, je sortis à l'air libre. Il faisait nuit, j'étais sur un piton rocheux, au pied d'un château fort en ruine. Plus bas une ville se lovait dans le méandre d'un large fleuve.
Aventure ! Me voilà !
L'aube se levait quand j'entrai dans la ville par une large avenue. Les premières personnes que je rencontrai furent des comédiens en route pour le théâtre.
J'étais si étrange à leurs yeux, avec mes cheveux rouges, mon regard vert et ma robe, qu'ils me pressèrent de questions. J'inventai alors une histoire rocambolesque d'enlèvement interplanétaire et d'évasion, jouant parfaitement le rôle d'une jeune fille angoissée et pourchassée. Je fus si crédible qu'ils acceptèrent d'échanger ma robe contre des vêtements locaux et m'indiquèrent comment quitter la ville et semer mes poursuivants. Je les quittai au milieu de la matinée pour me rendre directement à la place des Chenilles.
J'espère que mes bijoux suffiront à payer mon passage sur un des ces étranges véhicules... »

A la recherche de Yesa Baeth Aekrim

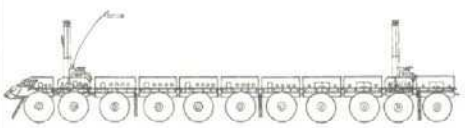
Les Megas savent que le point d'arrivée du transmetteur est situé dans les souterrains du château, mais y aller ne peut être qu'une perte de temps doublée d'un risque inutile : des éboulements sont à craindre et, de toute façon, la princesse n'y sera plus.
Les personnages trouveront leur premier indice dans la vieille ville. Dans un des ateliers de peintres ayant pignon sur rue, ils remarquent une

femme posant dans la robe blanche que la princesse portait au moment de sa fuite. La robe, simple et ample, est si différente de la mode yorinite que les Megas ne peuvent pas se tromper.
Renseignements pris, la femme en question est une actrice du grand théâtre de la ville. Elle ment tout d'abord sur la provenance de la robe, prenant les Megas pour les kidnappeurs de la princesse. Il faut alors que les personnages la convainquent de leur bonne foi pour obtenir qu'elle raconte sa rencontre avec Yesa Baeth. Au moindre geste ou parole menaçante, la comédienne appelle au secours et tous les passants lui viendront en aide, forçant les Megas à partir.
Les comédiens ont conseillé à la princesse de passer un des cols avant l'arrivée du mur de glace. La jeune fille s'est aussitôt rendue à la colline des Chenilles.
Dès son entrée à l'auberge des Chenillards, les regards de Yesa Baeth et de Iwan Muslowan, le célèbre et charismatique pilote de la chenille *L'hirondelle d'azur* connu pour braver le mur de glace en partant au dernier moment, se sont attirés comme des aimants. Un battement de cœur plus tard, le coup de foudre avait frappé et l'amour se mêlait à l'aventure.
Tout naturellement, Iwan invita Yesa à partir avec lui sans bourse déliée, ce qui ne pouvait que doublement convenir à la princesse.
Sur la place, on se souvient fort bien de la princesse. Bien sûr, une rousse aux yeux verts peut difficilement passer inaperçue ici ! Mais de plus on l'a vue sortir, la veille au début de l'après-midi, de l'auberge des Chenillards et monter à bord de *L'hirondelle d'azur* – une superbe chenille bleue, blanche et argent – au bras d'Iwan Muslowan.
On raconte que pour les beaux yeux de la belle, *L'hirondelle d'azur* partit avant le *Rapide des neiges*, la veille à la tombée de la nuit. Malgré cela, *L'hirondelle* sera sans doute la dernière chenille à partir vers l'est cette année encore, puisque le *Rapide* est victime d'une panne...
Les Megas ne peuvent rien tirer des coursiers trop pressés, des marchands et pilotes trop occupés et des scribes trop plongés dans leur calligraphie. Ces renseignements, les Megas ne peuvent les obtenir que des fillettes jouant à mimer, un foulard rouge sur la tête, l'air énamouré de la princesse pendue au bras du pilote ; des opérateurs des sémaphores qui envient ouvertement Muslowan d'avoir séduit une telle beauté et, enfin, d'une certaine Mydriane.
Mega latente, Mydriane, une simple serveuse d'auberge, fait souvent des rêves prémonitoires. Récemment, elle a rêvé qu'une fille aux cheveux de feu courait un grave danger et que des hommes venus d'ailleurs volaient à son secours. Éprise d'aventure et consciente d'être différente, Mydriane va spontanément vers les Megas si elle apprend qu'ils posent des questions sur la princesse ou s'ils ont une allure (cheveux, yeux, vêtements) extra-yorinite.
Mydriane peut leur faciliter grandement les contacts avec la population et leur faire gagner un temps précieux, notamment pour la recherche d'un véhicule capable de rattraper *L'hirondelle d'azur*. En échange, elle ne demande que de pouvoir quitter cette planète avec eux, ce qui devrait être facilement accepté si Mydriane est reconnue par les Megas comme l'une des leurs.

Une poursuite haletante

L'hirondelle d'azur a environ dix heures d'avance sur les Megas, soient environ trois cents kilomètres. Le seul moyen de la rejoindre, ou tout du moins de traverser le col à temps, est d'emprunter une autre chenille. Les Megas ont deux possibilités : prendre des places sur le *Rapide des neiges*, ou chercher à louer une chenille privée. S'ils choisissent la première solution, une amère désillusion les attend. En effet, après avoir tergiversé toute la journée, le pilote de la chenille renonce finalement à partir, jugeant le risque trop grand. Il est alors trop tard pour rattraper *L'hirondelle d'azur*. La mission a échoué...
Mydriane peut leur trouver une chenille à louer, chez un chenillard ayant de graves ennuis financiers. L'homme possède un hangar le long de l'axe est de la ville dans lequel attend une splendide chenille rose pâle. Constitué seulement de l'essentiel, module de pilotage et groupe moteur, ce véhicule frise les 30 km/h et peut rattraper *L'hirondelle*.

A peine les Megas sont-ils entrés dans le hangar que quatre hommes masqués et armés de poignards et d'arbalètes font irruption. Ce sont des pirates des neiges. Tous ignorent leur existence, les pirates sont d'une prudence extrême et s'arrangent toujours pour faire passer la destruction d'une chenille sur le compte du mur de glace. Ce sont eux qui ont saboté le *Rapide des neiges* pour éviter qu'une autre chenille parte vers l'est après *L'hirondelle d'azur*. Les pirates veulent en effet tendre une embuscade à *L'hirondelle*. En apprenant la disparition de cette chenille, tous s'accorderont à dire que Muslowan aura, cette fois-ci, trop tirer sur sa chance et que le mur de glace aura pris sa revanche...



Ayant appris sur la place que les Megas voulaient rejoindre *L'hirondelle*, ils les ont suivis pour les en empêcher. L'intention des pirates est de retenir les personnages jusqu'au soir, jusqu'à ce qu'il soit trop tard pour rejoindre le col avant le mur de glace. Ils ne tueront que s'ils y sont obligés.
Si les Megas n'ont pas remarqué qu'on les épiait sur la place ou qu'on les suivait jusqu'au hangar, et donc s'ils ne sont pas sur leurs gardes, seule une action rapide ou un Transfert pourra les tirer de ce mauvais pas.
Les pirates défaits, ils parleront pour sauver leur vie. La chenille rose possède une radio comme toutes les chenilles. Malheureusement, les liaisons ne peuvent s'établir que si les deux véhicules sont à moins de cent kilomètres. Ceci est un bon test pour savoir où se situe approximativement *L'hirondelle* au cours de la poursuite.
Une poursuite haletante en vérité, menée à 30 km/h, et qui promet de durer pas loin d'une douzaine d'heures.
Arrivé à portée de radio, le pilote de *L'hirondelle* dément avoir la princesse à bord. Elle est bien montée mais est descendue juste avant le départ. C'est un gros mensonge, mais il est asséné avec tant d'assurance qu'il peut faire croire aux Megas qu'ils sont sur une fausse piste. Mais s'ils agissent avec subtilité, Iwan Muslowan peut se trahir. Prévenu de l'embuscade, il n'en croira pas un mot. Une embuscade ? Quelle idée ridicule !

Les pirates

Lorsque les Megas rejoignent *L'hirondelle*, dans la matinée, sur une route sinueuse à flanc de montagne, il est trop tard. La chenille a été attaquée. Elle est couchée sur le côté, retenue à mi-pente de la gorge que la route longe à cet endroit par un gros rocher. Les pneus sont crevés à coups d'arbalètes, des grappins sont encore accrochés aux bastingage des premiers éléments. La cargaison a été pillée, il ne reste que les marchandises trop encombrantes ou n'ayant pas suffisamment de valeur. Il n'y a aucune trace de l'équipage et encore moins du pilote et de la princesse.
Une inspection des alentours permet de déceler dans la neige de nombreuses traces de pas qui vont toutes de la route vers la paroi qui la surplombe. Là, camouflée par de la neige, les Megas trouvent une entrée de grotte. Les pirates, leurs prisonniers et la cargaison ont tous disparu par là.
Trois pirates gardent l'entrée, chacun caché à l'intérieur de la caverne dans l'ombre d'un rocher. Ils frappent sans prévenir, par derrière et ils frappent pour tuer... Il ne faut pas qu'un seul de ces pirates ne s'échappe car alors il donnerait l'alerte et c'en serait fait de la princesse et peut-être même des Megas.
Au bout d'un long couloir entrecoupé de quelques salles, les Megas découvrent le repaire des pirates des neiges (voir plan p. IV), encombré de marchandises comme la caverne d'Ali Baba. Une violente discussion oppose les pirates et c'est la princesse qui en est la cause... La moitié des voleurs veulent vendre Yesa Baeth comme esclave, or cela n'est pas du goût de celle-ci et elle offre de payer le double sous forme de rançon pour être libérée, ce qui séduit l'autre moitié des pirates. La princesse discute ferme et tient tête au chef des pirates, un gaillard presque deux fois plus grand qu'elle.
Dans un coin, les prisonniers, dont Muslowan, suivent cette discussion surréaliste l'air abasourdi et terrifié.
Tous les pirates discutent et vocifèrent, il suffirait d'un rien pour qu'ils se battent entre eux, comme une pierre jetée sur l'un d'eux. Profitant d'un affrontement général, la princesse essaye de ▷

s'éclipser et les Megas peuvent se glisser jusqu'aux prisonniers, dont les gardes se battent entre eux, et aisément les délivrer. Mais encore faut-il s'enfuir...

Il ne faut pas compter reprendre la chenille, dehors le mur de glace est là et commence à déchiqueter le véhicule. La princesse ayant pris cette option est forcée de rebrousser chemin et tombe sur les Megas. La seule solution pour quitter la grotte est d'emprunter les esquifs de bois tendu de peaux que les pirates utilisent pour redescendre des marchandises dans la vallée en suivant une tumultueuse rivière souterraine.

Megas, princesse et Chenillards trouvent place dans deux esquifs, reste deux autres que les pirates peuvent utiliser pour les poursuivre si les Megas ne les sabotent pas. Néanmoins, même si une poursuite s'engage, l'esquif des pirates s'écrasera sur un rocher après avoir peut-être abattu un ou deux Chenillards, pour l'ambiance...

Épilogue

Après une descente mouvementée entre les rochers, les paquets d'eau glacée et peut-être les carreaux d'arbalète, les Megas et leurs compagnons débouchent à l'air libre par une cascade et leurs esquifs plongent dans un lac. Ils sont saufs et la princesse est avec eux. La mission est donc virtuellement terminée.

C'est compter sans Yesa Baeth Aekrim, contente d'être sortie des pattes des pirates, déçue du pilote qui s'est avéré être une chiffe molle, mais qui n'est néanmoins pas heureuse de devoir rentrer à la « maison ». Si elle ne peut s'échapper, elle essayera de séduire le Mega le plus sensible à son charme et lui proposera de partir avec lui s'il ne la ramène pas dans sa « prison ». Elle ira même jusqu'à dire qu'elle est maltraitée, séquestrée dans son palais pour décider le Mega à l'aider. Arrivée à ses fins, la princesse lui faussera compagnie à la première occasion et tout sera à refaire... ■

Pierre Lejoyeux
illustration : Rolland Barthélémy
plan : Cyrille Daujean

RENCONTRES

Yesa Baeth Aekrim

Seize ans, rousse aux yeux verts, une petite peste intrépide, volontaire, capricieuse, intelligente et cultivée. Elle aime l'aventure, le théâtre et n'a pas froid aux yeux.

I 14(7) D 16(8) V 18(9) M 10(5) E 14(7)
P 10(5) R 12(6) F 11(5) C 10(5) A 13(6)
Vie : 6/3/1 ; Init : 7 ; Att : 2 ; Par : 1 ; Esq : 4 ; Prise : 1 ; Renv : 2 ; Arme bl. : Dague ; Feinte : 0 ; Rt : 84.
Talents : Acrobatie 6 ; Comédie 6 ; Art corporel 6 ; Remarquer 7 ; Milieu sauvage 0 ; Milieu urbain 3 ; Dialogue 6 ; Discrétion 6 ; Séduire 8 ; Constructions 4 ; Usages 6 ; Evaluer 0.

Yorinite standard

Brun aux yeux noisette, hautement respectueux des lois et de la société, bonhomme, prospère, pas speedé pour un sou !

I 10(5) D 10(5) V 14(7) M 10(5) E 14(7)
P 12(6) R 8(4) F 9(4) C 10(5) A 12(6)
Vie : 5/2/1 ; Init : 4 ; Att : 5 ; Par : 6 ; Esq : 3 ; Prise : 4 ; Renv : 2 ; Arme à dist : 6 (arbalète). Arme bl. : stylet ou rapière ; Feinte : 0 ; Rt : 68.
Talents : Acrobatie 1 ; Coordination 5 ; Débrouille 4 ; Remarquer 6 ; Milieu rural 6 ; Pièges 8 ; Premiers soins 3 ; Transmissions 5 ; Marchander 6 ; Psychologie 4 ; Administration 6 ; Arts plastiques 9 ; Electronique 4 ; Baratin 2.

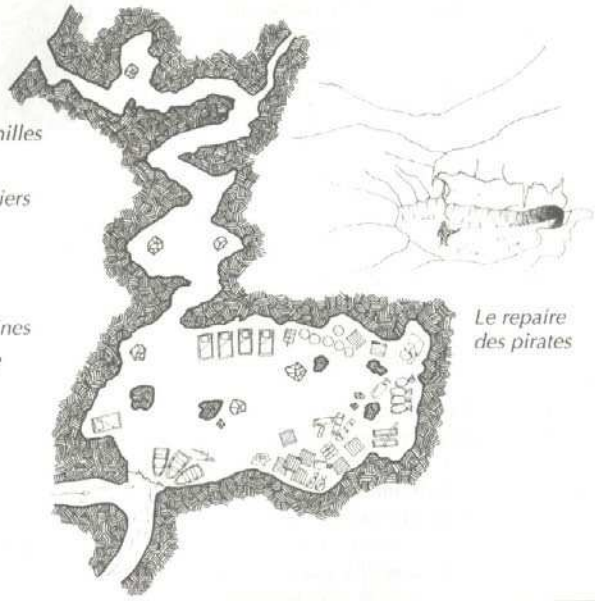
Mydriane, Mega latente

I 10(5) D 14(7) V 15(7) M14(7) E 16(8)
P 10(5) R 10(5) F 9(4) C 11(5) A 13(6)
Vie : 5/2/1 ; Init : 6 ; Att : 5 ; Par : 4 ; Esq : 6 ; Prise : 1 ; Renv : 6 ;
Arme bl. : Dague, gourdin ; Feinte : 0 ; Rt : 78.
Talents : Acrobatie 4 ; Débrouille 6 ; Dissimuler 6 ; Remarquer 6 ; Milieu urbain et rural 6 ; Milieu sauvage 2 ; Premiers soins 1 ; Usages 2.

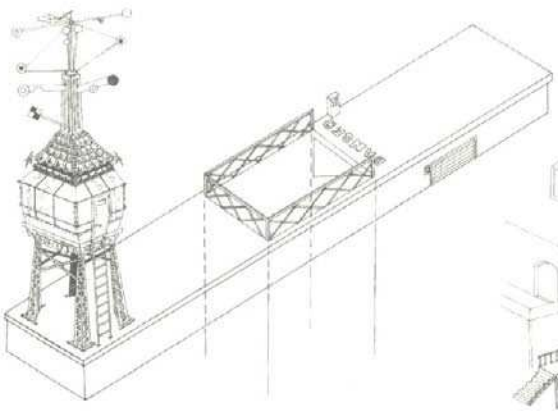
Pirate des neiges

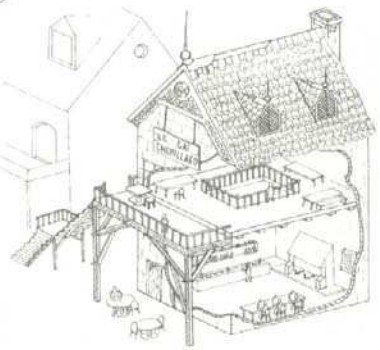
I 9(4) D 13(6) V 11(5) M 10(5) E 8(4)
P 10(5) R 14(7) F 13(6) C 14(7) A 15(7)
Vie : 6/3/1 ; Init : 6 ; Att : 6 ; Par : 6 ; Esq : 6 ; Prise : 7 ; Renv : 4 ; Arme à dist : 4 (arc) ; Arme de tir : 5 (arbalète) ; Arme bl. : dague ; Feinte : 0 ; Rt : 60.
Talents : Acrobatie 6 ; Coordination 6 ; Dissimuler 7 ; Remarquer 6 ; Milieu sauvage 6 ; Milieu urbain 2 ; Pièges 5 ; Discrétion 6, Endurance 6 ; Vigilance 5.

A : place des chenilles
B : auberges
C : hôtels particuliers
D : opéra
E : entrepôts
F : vieille ville
G : château en ruines
▲ : point de chute

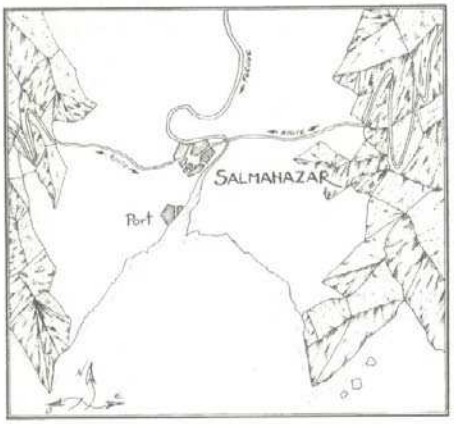


Le repaire des pirates





La place des chenilles : un quai avec sémaphore et une auberge.



un scénario Casus Belli pour
MEGA III

Il était une ou deux fois...

Cette courte aventure est prévue pour deux à trois Megas débutants. Elle peut pratiquement être résolue sans combats, si les joueurs savent faire preuve d'intelligence et de diplomatie.

La planète égarée

Les Megas sont convoqués par le major qui leur présente le Norjan Roldha, responsable du département de socio-ethnologie de la Guilde. Après les salutations d'usage, Roldha commence son briefing (lisez aux joueurs) : « J'ai un petit problème... Lors d'une vérification récente, nous avons retrouvé un point de transit concernant une planète qui ne figurait pas dans nos fichiers habituels. En cherchant dans nos archives, nous avons finalement retrouvé un vieux dossier qui paraît avoir été égaré accidentellement, il y a de cela près d'un siècle. Il s'agit d'un rapport de routine portant sur HMV 25, un petit monde sans intérêt du système désertique Caroll 3. Le monde en question est décrit comme dépourvu de richesses naturelles et d'habitants intelligents. Son atmosphère est irrespirable, son climat très rude et sa faune extrêmement rare et agressive. Bref, selon toutes les apparences, HMV 25 ne présente pas un grand intérêt. Il est toutefois assez étrange que cette planète ne possède qu'un seul point de transit, alors que la procédure standard exige qu'il y en ait au moins deux... C'est un Ganymédien du nom de Boaltus qui avait à l'époque été chargé d'enquêter sur HMV 25, et il semble ne pas avoir été très scrupuleux dans son travail. J'aimerais que vous alliez faire une reconnaissance sur HMV 25, afin de voir dans quelles mesures le rapport en notre possession correspond à la réalité. Pour cette mission de routine, vous emporterez des Tradmods 3, des traducteurs universels d'un tout nouveau modèle qui doivent être testés sur le terrain. Vous n'aurez certainement pas à vous en servir, mais on ne sait jamais... »

S'ils consultent les dossiers de la base, les Megas apprennent que Boaltus était un ethnologue spécialisé dans les coutumes des sociétés galactiques, et passionné par le folklore terrien. Il a d'ailleurs écrit un ouvrage renommé intitulé *Du Chaperon rouge au Gmurtz de Vrort, ou de la prépondérance des mythes protéiformes et éternels*. Boaltus a disparu mystérieusement peu de temps après, au cours d'une période de repos.

Tradmod 3, un traducteur universel intégré très expérimental

Ce petit appareil ultra perfectionné se présente sous la forme d'une minuscule capsule oblongue à insérer dans l'oreille, capable de traduire n'importe quel langage ou dialecte galactique.

Comme tous les traducteurs, quand il est confronté à une nouvelle langue, le Tradmod 3 a besoin « d'entendre » plusieurs phrases avant de commencer à fonctionner efficacement. Au début, il ne traduit que des mots très usuels (ex : moi, bonjour, manger...). Mais, progressivement, il enrichit son vocabulaire jusqu'à être capable de fournir une traduction instantanée d'excellente qualité. Pour pouvoir parler une langue inconnue, le porteur doit d'abord prononcer dans sa propre langue la phrase qu'il souhaite dire (un chuchotement suffit). Le Tradmod lui communique alors sa traduction qui doit être répétée à haute voix afin qu'elle soit entendue par son interlocuteur.

Exemple : un Mega veut saluer un confrère en anglais. Il chuchote « bonjour », que le Tradmod traduit en « hello ». Il ne reste plus au personnage qu'à répéter « hé-loh ». Car il est évident que l'on ne peut répéter que ce que l'on « croit » entendre... Attention donc aux malentendus !

Ce modèle expérimental est loin d'être sans défauts. Ainsi, il a souvent tendance à travailler par approximation sémantique quand un interlocuteur utilise un mot qu'il ne connaît pas encore. Cela peut donner lieu à des quiproquos dramatiques (ex : le porteur peut comprendre « je vais vous gargariser », alors que son interlocuteur dit « je vais vous éviscérer »). Enfin, ses circuits ultra intégrés ont tendance à chauffer dangereusement quand ils sont surchargés d'informations contradictoires. Le Tradmod 3 produit alors un sifflement extrêmement désagréable, avant que sa micro pile n'explose en produisant une gerbe d'étincelles. Est-il besoin de préciser que l'on a intérêt à se débarrasser au plus vite de cet appareil dès qu'il commence à siffler ?

— Conseils. Utilisez le Tradmod 3 pour mettre un peu de suspense dans les conversations. La banalité s'installe ? Les joueurs commencent à oublier leurs traducteurs ? Provoquez un malentendu qui ne pourra être effacé qu'en déployant des trésors de diplomatie. Et n'oubliez pas qu'un Tradmod 3 qui explose peut faire croire aux personnes rencontrées que les Megas veulent les assassiner...

Après s'être équipés (et avoir revêtu des combinaisons protectrices), les Megas vont pouvoir procéder au transfert sur HMV 25.

Il ne faut pas déranger un goshlak qui dort

Quand les Megas arrivent sur HMV 25, ils constatent immédiatement que le rapport de Boaltus est un tissu de mensonges. Ils se matérialisent en effet dans une petite clairière ombragée, bordée de grands arbres aux frondaisons impressionnantes. Un rayon de soleil perce au travers du feuillage et éclaire un tétraèdre couvert de mousse, qui a l'air d'avoir souffert des intempéries. Une petite cascade bruisse doucement à quelque distance. L'endroit offre un spectacle vraiment idyllique. S'ils procèdent à une analyse de l'air ambiant, les Megas découvrent qu'il est parfaitement respirable. La température ambiante est de 24° C. On se croirait dans une forêt terrestre par un bel après-midi d'été...

Alors qu'ils se débarrassent de leurs combinaisons et commencent à procéder à leurs premières observations, un vacarme épouvantable éclate d'un gros buisson situé à la périphérie de la clairière. Soudain, dans une explosion de branches brisées et de feuilles arrachées, un monstre fait son apparition. Il ressemble à un énorme dinosaure à six pattes (5 m au garrot), au corps couvert de pointes et de cornes barbelées. Sa gueule aux crocs effilés émet des grondements assourdissants et des jets de bave visqueuse parfaitement écœurants. Le monstre fonce sur les Megas... mais il ne va pas jusqu'à les attaquer vraiment. Il se contente de rester à distance respectueuse et pousse des mugissements rageurs (« Argn ! Argn ! Argn ! ») en exécutant des bonds désordonnés qui contraignent les Megas à reculer un peu. Si les personnages n'agressent pas l'animal, celui-ci finit par se lasser au bout d'un quart d'heure et repart ventre à terre dans les profondeurs de la forêt, non sans avoir proféré un ultime grognement dédai- ▷

gneux. Par contre, s'ils le blessent d'une façon ou d'une autre, il s'enfuit aussitôt en poussant des cris plaintifs, ridicules pour un aussi gros animal. Le « monstre » en question est un goshlak hérissonné, ou dragon sauteur, un paisible herbivore qui se nourrit de bois mort. Quand il a peur, il a tendance à adopter une attitude agressive afin d'effrayer ses agresseurs. Malgré son aspect, le goshlak déteste se battre, et il ne peut devenir dangereux que s'il n'a pas d'autre choix. Les Megas ont dérangé un spécimen qui faisait tranquillement sa sieste dans un buisson.

Le goshlak

I 2(1) D 12(6) V 8(4) M -(-) E -(-)
P 10(5) R 10(5) F 100(50) C 100(50) A -(-)
Vie : 50 ; Init : 15 ; Att : 8 ; Par : 10 ; Esq : - ; Prise : - ; Renv : -.

Une fois le goshlak parti, les personnages font une terrible constatation : le tétraèdre de transfert, piétiné par le monstre, est fendu en deux. Il ne peut plus fonctionner ! Il ne leur reste plus qu'à espérer qu'il en existe un autre sur HMV 25, s'ils ne veulent pas avoir à attendre de longs mois qu'une expédition de secours vienne les récupérer...

Promenons-nous dans le bois

La forêt est enchanteresse (voir p. VIII *Un monde merveilleux*). Un petit sentier bien dessiné part de la clairière et s'enfonce dans le sous-bois qui résonne des trilles mélodieux d'innombrables oiseaux au plumage multicolore. Ce sentier conduit jusqu'à une étrange bâtisse nichée au pied d'un vieil arbre moussu. C'est une petite maison hémisphérique en terre battue, dont l'extérieur est décoré d'ornements blancs qui font penser à... de la crème chantilly. C'est ici que vit Suzia, une vieille paysanne mochtana en retraite, qui joue les drawas (une sorcière façon *Hänsel et Gretel* ou *Le magicien d'Oz*... mais sans pouvoirs magiques) pour amuser/terroriser les enfants du voisinage. La profession de drawas, comme bien d'autres, a été inventée par Boaltus... comme l'apprendront les personnages par la suite.

Quand les Megas frappent à la porte ronde de la maison, une vieille créature humanoïde à la peau couverte de poils sombres vient leur ouvrir. Elle est vêtue d'une grande robe noire, d'un chapeau pointu et possède un interminable nez crochu (un appendice postiche, emblème des drawas). Suzia, quoiqu'un peu surprise par l'aspect de ses visiteurs, finit par les inviter à entrer en baragouinant quelques mots incompréhensibles (les Tradmods 3 n'ont pas encore accumulé assez d'éléments pour fonctionner correctement).

La rencontre avec Suzia est très importante, car la drawas est la première indigène avec qui les Megas ont un contact. Ses seuls soucis vont être de déterminer quelle profession exercent ses visiteurs et quel est leur statut social (tout est expliqué dans l'encadré *Un monde merveilleux*). Après leur avoir proposé un succulent gâteau et une sorte d'infusion très sucrée, elle ne cesse de poser des questions en faisant de grands gestes, ce qui devrait permettre aux Tradmods 3 d'analyser les bases du langage de Gowa.

— *Conseils.* Amusez-vous à interpréter Suzia. Courbez-vous un peu, prenez une expression revêche et déversez un flot ininterrompu de mots sans suite (ex : « Galoug gominu drtmiaklou galawit togino ? »), tout en mimant les activités de diverses professions (mineur, fermier, guerrier, etc.). A mesure de votre « conversation » avec les personnages, glissez quelques mots simples dans vos tirades (ex : « Fongut balbato manger des grouvail ? »). Enfin, parlez petit nègre, en émaillant vos phrases de mots farfelus (ex : « Vous vouloir dormir groubulgu ? »). N'oubliez pas comment fonctionnent les relations sociales sur Gowa ! Si les Megas se montrent trop gentils, Suzia les traitera comme des moins que rien. A l'inverse, s'ils ne se laissent pas faire, la drawas se montrera très aimable.

Suzia va apprendre aux Megas un détail important : Sidhia, la capitale de Gowa, se trouve à une demi journée de marche de sa cabane. C'est là que vit le Shmag Cakté, Sage des Sages, Roi des Rois, Seigneur des Seigneurs et Gloustral des Waltarus.

Elle proposera ensuite à ses invités de passer la nuit dans une des chambres d'amis de sa modeste demeure. Si les Megas acceptent, ils n'auront pas à le regretter : les matelas en plumes de choukroul sont très confortables. La drawas se lèvera toutefois au cours de la nuit pour préparer une mystérieuse mixture dans un grand chaudron (en fait, il s'agit d'une banale soupe aux légumes qu'elle servira au petit déjeuner).

Sur la route de Sidhia

Tant que les Megas sont dans la forêt, ils peuvent y faire des rencontres. Pendant le trajet jusqu'à Sidhia, lancez deux fois un dé à six faces sur la table ci-dessous (ajoutez 2 au résultat s'il fait nuit), afin de déterminer ce qui leur arrive (à moins que vous ne préfériez choisir vous-même la nature des rencontres).

TABLE DE RENCONTRES EN FORET

1) Une bande de brigands mochtanas (il y en quarante, comme dans toute bande qui se respecte) tend une embuscade aux Megas dans le but de les dépouiller, y compris de leurs vêtements. Les brigands ne sont pas forcément très « méchants », à condition de ne pas se montrer trop agressif. Si les personnages tentent de discuter avec leurs agresseurs, ils peuvent éventuellement s'en sortir en s'acquittant d'un « droit de passage » (quelques dons). La tactique des brigands est simple : ils se cachent dans les arbres et menacent les voyageurs avec des arcs courts. En cas de besoin, ils glissent le long des lianes pour venir se battre à terre avec des gourdins.

Brigands mochtanas

I 10(5) D 12(6) V 10(5) M 9(4) E 10(5) P 14(7) R 12(6) F 11(5) C 10(5) A 10(5)
Vie : 5/2/1 ; Init : 5 ; Att : 4 ; Par : 5 ; Esq : 6 ; Prise : 5 ; Renv : 4 ; Tir : -
Arme : Sabre ; Feinte : 1 ; Rt : 58
Talents : Acrobatie 8 ; Remarquer 6 ; Pister 6 ; Vigilence 4 ; Milieu sauvage 8 ; Pièges 4.

2) Une dizaine de bûcherons mochtanas armés de haches prennent les Megas pour des brigands déguisés, il faudra discuter longuement pour apaiser leurs soupçons.

Bûcherons

I 9(4) D 10(5) V 12(6) M 8(4) E 8(4)
P 10(5) R 12(6) F 14(7) C 12(6) A 11(5).
Vie : 6/3/1 ; Init : 5 ; Att : 5 ; Par : 4 ; Esq : 3 ; Prise : 4 ; Renv : 2 ; Tir : -
Arme : Sabre ; Feinte : 1 ; Rt : 62
Talents : Acrobatie 6 ; Coordination 5 ; Débrouille 4 ; Remarquer 6 ; Milieu sauvage 5 ; Pièges 4 ; Premiers soins 3.

3) Des paysannes mochtanas (très jolies) cueillent des fruits dans la forêt. Après une première réaction de défiance, elles invitent les Megas à les accompagner jusqu'à leur village qui se trouve à proximité. S'ils acceptent, les personnages vont devoir s'expliquer avec un « chef de village » bourru, avant d'être conviés à prouver leur courage en affrontant les plus solides gaillards du village en combat au gourdin (les « gaillards » en question étant aussi des brigands, utilisez les caractéristiques données dans la première rencontre).

4) Cinq chasseurs mochtagas, montés sur d'étranges autruches recouvertes d'écailles (des vlops), abordent les voyageurs avant de leur proposer de poursuivre leur proie actuelle, un gwaltan, une sorte d'immense serpent doté de vingt-quatre pattes, aussi féroce qu'un tigre. Comme ils doivent ensuite rentrer sur Sidhia, l'invitation est séduisante.

Chasseurs

I 10(5) D 12(6) V 12(6) M 8(4) E 8(4)
P 12(6) R 13(6) F 10(5) C 10(5) A 12(6).
Vie : 5/2/1 ; Init : 6 ; Att : 6 ; Par : 5 ; Esq : 3 ; Prise : 5 ; Renv : 4 ; Arme à dist : 6 (arc). Arme bl. : Dague ; Feinte : 0 ; Rt : 60
Talents : Acrobatie 7 ; Coordination 7 ; Débrouille 4 ; Remarquer 7 ; Milieu sauvage 6 ; Pièges 8 ; Premiers soins 1.

5) Les Megas surprennent deux goshlaks énamourés en pleine danse de séduction (ils bondissent en tous sens en grognant « Argn ! »). S'ils ne parviennent pas à passer discrètement, les deux monstres se montreront *très* agressifs.

6) Les Megas rencontrent un voyageur solitaire qui les informe qu'ils se trompent de direction (il ment !). Lancez un dé à six faces pour savoir à qui ils ont affaire : 1 : un bûcheron ; 2 : un brigand ; 3 : un garde du palais de Sidhia ; 4 : une drawas ; 5 : un jeune paysan ; 6 : un vieil ermite mochtaga. Comme les personnages exécutent un détour, ils font une nouvelle rencontre. Lancez à nouveau un dé à six faces.

7) Les Megas sont attaqués par un goshlak pris de fureur meurtrière (voir caractéristiques plus haut).

8) Les personnages sont assaillis par une nuée d'oiseaux carnivores à l'aspect repoussant (ailes membraneuses, plumage visqueux, bec acéré, yeux blanchâtres, cris de bébé hurlant).

Oiseaux hurleurs
I 2(1) D 4(2) V 14(7) M 2(1) E 1(0)
P 12(6) R 13(6) F 8(4) C 5(2) A 1(0).
Vie : 3/1/1 ; Init : 6 ; Att : 4 ; Par : - ; Esq : 4 ; Prise : - ; Renv : 2.

La capitale en émoi

Sidhia est une petite ville ravissante, avec ses ruelles sinueuses bordées d'arbres fleuris et ses petites maisons rondes aux toits de chaume. Quand les Megas arrivent, les rues sont désertes et la capitale ressemble en fait à une ville fantôme. En tendant l'oreille, les personnages peuvent entendre, provenant du centre de la cité, les échos d'une puissante clameur.

Le centre de Sidhia est occupé par le palais du Shmag Cakté, un grand édifice en pierre bleue, dont les formes rappellent celles d'un château de conte de fée en réduction (tours élancées, enceintes crénelées, pont-levis, douves où flottent des plantes aquatiques, etc.).

Toute la population de Sidhia est rassemblée au pied des remparts. On peut voir des commerçants, des aubergistes, des filles de joie (ravissantes), des mères de famille, des fermiers, etc. Cette foule scande des slogans que les Megas vont avoir du mal à comprendre : « Notre Shmag est un glourdef ! », « Bouge ton grofa, Shmag de mes trolky ! », « Shmag troglio, montre-toi, les Gowains sont dans la stroudia ! ».

Au bout d'un moment, un Mochtaga vêtu de splendides atours (robe de satin vert, écharpe en plumes jaunes) apparaît au sommet des remparts et se lance dans un petit discours solennel : « Gowains, votre Shmag Cakté vous a entendu. Il va vous zorgnafer en grébulant une grande mostaouète. Mais il a besoin de shlolobos pour le conseiller. Choisissez ceux qui vont le gloudre et la mostaouète commencera. »

A ces mots, la foule devient brusquement silencieuse. Les cris sont maintenant remplacés par des chuchotements inquiets. Les personnages peuvent saisir quelques bribes de phrases : « ... toi, tu es courageux... et puis flouchtra, toujours des shlolobos... pourquoi tu n'y vas pas ?... non, toi... laissez mon mari tranquille, il a du carboch à la maison... »

Soudain, un vieux Mochtaga s'approche des Megas avec un air soupçonneux et leur demande : « Aimez-vous les golnarfs, étrangers ? » Quelle que soit la réponse des personnages, le vieillard lève les bras au ciel en poussant un grand cri : « Gowains, nous avons trouvé nos shlolobos ! » Toute l'assistance se tourne alors vers les Megas et, sans l'ombre d'une hésitation, entonne un chant joyeux : « Ils sont grands, ils sont beaux, ce sont nos shlolobos ! Ils woustent vite, ils jorfent fort, ce sont nos shlolobos ! »

Avant d'avoir pu esquisser le moindre geste, les personnages sont portés en triomphe par la foule jusqu'au pont-levis. Là, des gardes en armure argentée les accueillent avec déférence et leur font signe d'entrer dans l'édifice. Impossible de faire autrement, la populace bloque toute possibilité de retraite...

— *Conseils.* Rien ne vous interdit de développer ce passage de l'aventure, si vous le désirez. Ainsi, par exemple, vos Megas peuvent très bien trouver une ville paisible, rentrer dans une auberge, discuter avec des habitants (qui ne leur diront rien sur le Shmag), se disputer avec des Mochtanas xénophobes, etc. Rappelez-vous toujours que la société de Gowa est très proche de celle du Moyen Age européen et vous n'aurez aucun mal à décrire ce que voient vos personnages. Quoi qu'il en soit, les Megas devront toujours finir par être portés en triomphe jusqu'au palais.

Le roi peureux

Les Megas sont accueillis en grande pompe dans la vaste salle du palais de Sidhia. C'est un lieu somptueux, décoré d'armes et de bannières flamboyantes. Des seigneurs aux vêtements chamarrés forment une haie d'honneur pour conduire les personnages jusqu'à un immense trône de bois sculpté sur lequel est assis un minuscule Mochtaga replet qui porte d'immenses bottes à revers : le grand Wouzar IV, Shmag Cakté de Gowa. Le souverain est un petit (1,20 m) humanoïde obèse et extrêmement couard. Il est également imbu de sa personne, prétentieux, méprisant, égoïste, menteur, hypocrite, etc. Bref, il est loin de n'avoir que des qualités !

Le roi Wouzard
I 9(4) D 7(3) V 8(4) M 8(4) E 7(3)
P 10(5) R 10(5) F 8(4) C 12(6) A 7(3)
Vie : 5/2/1 ; Init : 4 ; Att : 1 ; Par : 2 ; Esq : 1 ; Prise : 0 ; Renv : 1. Arme bl. : Dague ; Feinte : 0 ; Rt : 50
Talents : tous entre 0 et 2.

Wouzar IV, comme tous les Mochtanas déjà rencontrés, commence par soumettre les Megas à un interrogatoire serré (franchement, vous devriez lire l'encadré *Un monde merveilleux*). Pendant cette conversation, les personnages apprennent plusieurs choses intéressantes : un Shmag Cakté doit traditionnellement, une fois dans sa vie, effectuer une grande quête (Mostaouète) dans les Montagnes noires. En principe, cette quête n'est qu'une formalité, mais les deux derniers prédécesseurs de Wouzar IV n'en sont jamais revenus... ce qui n'incline guère le Shmag actuel à tenter l'aventure. Son peuple, ne comprenant pas ses réticences, insiste pour qu'il parte. Jusqu'à présent, Wouzar avait pris pour prétexte qu'aucun héros (shlolobo) n'acceptait de l'accompagner, pour différer son départ. Et voilà que des étrangers arrivent et se portent volontaires...

Les Megas sont obligés d'accompagner le Shmag dans sa quête, qu'ils le veuillent ou non. S'ils essayent de se soustraire à cette obligation, ils seront considérés comme parjures, un « crime » puni de mort sur Gowa.

— *Conseils.* Pour vos descriptions du palais, pensez à ce que pourrait être le château du roi Arthur, s'il avait la taille d'un petit manoir. N'oubliez pas de signaler qu'une jolie table circulaire, couverte de poussière, est rangée dans un coin de la salle du trône. Si les joueurs réussissent un jet de « remarquer », leurs personnages verront une minuscule médaille dorée en forme de tétraèdre autour du cou du souverain : l'emblème du pouvoir des Shmags ! Si pendant leur séjour au palais les personnages posent des questions à propos de Boaltus, leurs interlocuteurs réagiront toujours de la même manière : ils paraîtront effrayés et diront qu'il ne faut surtout pas prononcer le nom du Prophète. Impossible de leur en soutirer plus.

La grande mostaouète

Après une bonne nuit de sommeil, les Megas quittent le palais avec Wouzar. Une foule en liesse les accompagne jusqu'aux limites de la ville.

Pour atteindre les Montagnes noires, il faut traverser le Bois ensorcelé, une épaisse forêt marécageuse parfaitement sinistre, mais dont la faune ne paraît pas très dangereuse (elle est surtout composée d'oiseaux inoffensifs et de lapins blancs). Les personnages vont une fois encore faire deux rencontres au cours de ce voyage.

● **La crapotka grez** (traduction approximative : capeline écarlate). Une jeune Mochtana habillée d'une cape rouge et portant un panier sous le bras accoste les voyageurs : « Vous ne connaîtriez pas de vieilles dames dans le besoin ? » La jeune personne en question est une crapotka grez, une profession que l'on exerce de mère en fille, et qui consiste à apporter de la nourriture aux personnes âgées qui ne peuvent pas faire leurs courses elles-mêmes. Elle est très gentille, mais avoue ne pas avoir beaucoup de « clientes ».

● **Le wouh.** Une horrible créature velue, grande comme un homme, au pelage noir et aux longs crocs luisants, coupe le chemin aux voyageurs et pousse des rugissements... un peu ridicules. Si les Megas se montrent menaçants, la « créature » retire son masque (c'est un Mochtana déguisé) et proteste : « Eh ho, pas de blagues ! Je fais juste mon travail, moi ! » Le wouh est le mari de la crapotka et il est censé rançonner les personnes qui passent dans les environs.

— *Conseils.* Tirez parti de la couardise du Shmag pour « irriter » un peu vos personnages. Wouzar IV sursaute au moindre craquement et refuse de prendre le moindre risque, tout en n'arrêtant pas de se vanter des innombrables exploits (imaginaires) qu'il a accomplis au cours de son règne.

Les montagnes de l'effroi

Les Megas et le Shmag bivouaquent au pied des Montagnes noires alors que la nuit commence à tomber. Les montagnes en question sont en fait plus des grosses collines arrondies que de véritables montagnes. Il serait toutefois imprudent de s'y aventurer dans l'obscurité.

Pendant la nuit, des bruits terrifiants résonnent dans l'obscurité : grincements horribles, hurlements démoniaques, pas pesants. Au petit matin, l'expédition peut reprendre son chemin. Au bout d'une petite heure de marche entre les collines, les Megas font une macabre décou- ▷

verte : des squelettes pris dans la boue du chemin. Wouzar se met aussitôt à bafouiller en tremblant : « Wouzar III et ses shlolobos ! Nous sommes perdus ! Aaah... » Sur ce, il s'évanouit. Les ossements sont en piteux état, ils ont été brisés en de nombreux endroits et les crânes sont tous défoncés. Tandis que les Megas se perdent en conjectures, un bruit formidable les fait se retourner juste à temps pour voir un gigantesque cyclope armé d'une massue descendre d'une colline avec l'intention évidente de leur faire passer un mauvais quart d'heure.

Le cyclope mesure 5 m de haut, son corps est couvert de fourrure d'un jaune écœurant et sa bouche est garnie de dents pointues. Si les personnages réussissent un jet de « remarquer », ils peuvent noter quelques détails bizarres : sa démarche est mécanique, ses articulations grincent horriblement et une petite ouverture dans son cou laisse apparaître un entrelacs de fils et de câbles. Ce cyclope est un robot !

Cyclope

I 6(3) D 8(4) V 12(6) M -(-) E 4(2)
P 16(8) R 12(6) F 12(6) C -(-) A 6(3).
Vie (utiliser table « résitance matériaux ») : niv blindage : 12, dégâts 15/2/1/max : 90 ; Init : 7 ; Att : 5 ; Par : - ; Esq : 3 ; Prise : 10 ; Renv : 2 ; Tir : 5 (laser) ; Rt : -
Talents : Acrobatie 1 ; Discrétion 4 ; Remarquer 8 ; Milieu sauvage 4 ; Pièges 0.

Pour résoudre cette rencontre, les Megas ont deux options :

— Ils peuvent se battre. Le robot étant blindé et insensible aux paralyseurs, le combat risque de ne pas tourner à leur avantage.

— Ils peuvent essayer de faire une diversion, afin que l'un d'entre eux grimpe sur le géant par derrière pour lui arracher quelques-uns des câbles visibles au niveau de son cou (Test de Force contre résistance des câbles : niv 2, dégats 3/1/0 max 8). Dans ce cas, le cyclope s'immobilisera instantanément et s'effondrera dans un fracas de tonnerre.

Si les personnages pensent à examiner le robot de plus près, ils constateront qu'il s'agit en fait d'un modèle de nettoyage ganymédien qui a été grossièrement modifié. Sa « fourrure » semble avoir été taillée dans un tapis et il a manifestement été bricolé par une personne qui ne s'y connaissait pas trop en mécanique.

Le prophète au bois dormant

En poursuivant leur progression dans les Montagnes noires, les Megas découvrent au détour d'une colline une petite maison de bois presque entièrement recouverte de plantes grimpantes. En coupant les quelques lianes qui obstruent le passage, ils peuvent atteindre la porte. Ils entrent alors dans une grande pièce poussiéreuse dont le centre est occupé par un sarcophage transparent dans lequel repose un vieux Ganymédien habillé d'une robe blanche : Boaltus. A part le sarcophage, la pièce contient une cheminée, un lit, une table avec quelques tabourets et une grande bibliothèque pleine d'ouvrages de sociologie et d'ethnologie. Le sarcophage transparent est un caisson cryogénique. Sur sa partie supérieure, une bouche est peinte. Si on pose ses lèvres sur ce dessin, le processus de réveil se déclenche automatiquement et Boaltus reprend ses esprits au bout de quelques minutes. Quand le Ganymédien ouvre les yeux, il contemple avec surprise les personnages, avant de s'écrier : « Et flûte, des Megas !... »

Le rêve du Ganymédien

Les personnages vont maintenant apprendre ce qui s'est passé...

Lorsque Boaltus a visité pour la première fois HMV 25, il a littéralement été subjugué par son cadre enchanteur. Les Mochtas lui sont apparus comme un peuple sympathique, et surtout très facilement influençable (dès son arrivée sur Gowa, il avait tout fait pour se faire passer pour un demi-dieu... avec succès). Il eut alors très vite l'idée de se livrer avec eux à une expérience qui lui tenait à cœur depuis longtemps. Passionné de folklore terrien, il avait toujours rêver de créer une société « idéale » en prenant comme modèle des mythes populaires (le Chat botté, le Petit Chaperon rouge, etc.).

Pour mener à bien son projet, il fallait à tout prix éviter que l'Assemblée galactique s'intéresse à HMV 25. Il fit donc disparaître tous les fichiers concernant la planète, avant de rédiger un rapport erroné qu'il dissimula de son mieux dans les archives de l'AG. Ensuite, il se procura tout le matériel dont il avait besoin, avant de repartir discrètement sur Gowa.

Pendant plusieurs années, il prétendit être un prophète qui allait apporter le bonheur aux Mochtas. Usant de la terreur et des moyens de persuasion que lui procurait un équipement sophistiqué, il transforma profondément la culture d'HMV 25. Il créa ainsi diverses professions comme les drawas, les wouh, etc.

Quand il jugea que sa tâche était achevée, il se retira dans les Montagnes noires. Avant son départ, il ordonna à ses « sujets » d'oublier jusqu'à son nom, afin que la société se développe de manière autonome à partir des bases qu'il lui avait données. Il exigea cependant que tous les Shmags effectuent, au moins une fois au cours de leur vie, un voyage dans les Montagnes noires, afin qu'il puisse apprendre de leur bouche comment les choses évoluaient et leur donner éventuellement des instructions complémentaires. Pour préserver sa quiétude, il eut l'idée d'employer un robot de nettoyage transformé en cyclope (l'amener sur HMV 25 ne fut pas une mince affaire). Ce robot ne devait normalement laisser passer que les Shmags... mais il s'est détraqué au cours de ces dernières années.

Epilogue

La maison de Boaltus a une cave blindée qui abrite un tétraèdre. Comme le Ganymédien a manqué aux devoirs les plus élémentaires des Megas, il va maintenant falloir qu'il rende des comptes à l'Assemblée galactique. Les personnages, quant à eux, auront bien mérité quelques jours de vacances. ■

Jean Balczesak
illustration : Rolland Barthélémy

Un monde merveilleux

HMV 25 n'a rien de la planète inhospitalière dépeinte dans le rapport de Boaltus. Bien au contraire, il s'agit d'un monde de type Terre dont le principal continent est soumis à un climat tempéré. Sa faune et sa flore sont extrêmement variées et les prédateurs dangereux sont rares.

A part quelques Humains dégénérés (les Zoms) qui vivent aux pôles, les indigènes – les Mochtas – sont des humanoïdes omnivores ressemblant un peu à des félins (comme les Hommes-Chats de Voishoam). Leur société est bâtie sur un modèle féodal très proche de la civilisation médiévale occidentale. Il y a un grand roi (le Shmag Cakté), des seigneurs guerriers (les volashs) et des serfs (les vashts).

Les Mochtas appellent leur planète Gowa. Ils vivent dans des villages de fermiers ou dans de grosses bourgades commerçantes comme Sidhia, la capitale, où se trouve le palais du Shmag Cakté.

Les Mochtas se répartissent en deux grandes catégories : les Mochtagas à la fine fourrure dorée et les Mochtanas au pelage plus sombre.

Les Mochtagas – qui vivent essentiellement dans les villes – se veulent raffinés et subtils, alors que les Mochtanas de la campagne aiment souvent se montrer vulgaires et rustres. Les deux ethnies cohabitent pourtant sans problèmes, même si elles éprouvent une certaine condescendance l'une vis-à-vis de l'autre.

La société mochta accorde une grande importance au rang social des individus, ce qui se caractérise par quelques coutumes très « particulières » :

- Toutes les classes ont des signes distinctifs (coiffures, couleurs, emblèmes) qui permettent de les identifier instantanément. Par exemple, les paysans portent une grande tresse, alors que les rémouleurs portent des gants de cuir. L'ennui pour les Megas, c'est qu'en tant qu'étrangers, ils ne possèdent pas de signes distinctifs reconnus. Tous les Mochtas qu'ils rencontreront éprouveront donc une certaine méfiance à leur égard (ce sont des Zoms !) et essayeront, en les interrogeant, de découvrir à quelle caste ils peuvent être assimilés.
- L'attitude et la façon de parler déterminent le statut de chacun. Ainsi, un grand propriétaire terrien aura tendance a être plus prétentieux et vaniteux qu'un modeste métayer qui parlera toujours d'une voix douce... sauf quand il dispute ses enfants. Quand un Mochta en rencontre un autre, les premières phrases qu'ils échangent leur permettent rapidement d'établir un « rapport de force » qui restera immuable pendant toute la conversation. Attention : le simple fait de s'excuser ou de se montrer trop poli est considéré comme un signe de faiblesse ! Si les Megas abordent leurs interlocuteurs comme s'ils étaient leurs égaux, ceux-ci essayeront d'abord de se montrer arrogants et autoritaires. Si les personnages ne se laissent pas faire, les Mochtas finiront toujours par se comporter de façon aimable et serviable. « L'égalité » est en effet un concept inconnu sur Gowa. Il ne faudrait toutefois pas croire que les Megas ont intérêt à être agressifs avec les Hommes-Chats qu'ils rencontrent. Les Mochtas vivent en paix depuis des siècles et, pour eux, la méchanceté est le pire des vices (bien qu'il existe des criminels). En étant trop brutaux, les personnages peuvent s'attirer les foudres de la population !
- Si un Mochta est persuadé que son interlocuteur est très puissant, il le considérera comme son « maître » et se pliera à tous ses désirs sans rechigner.

— *Conseils.* Quand vous créez une société imaginaire, vous avez tout intérêt à vous inspirer directement d'une civilisation terrestre que vous connaissez bien, qu'il s'agisse de l'Égypte antique, du Japon médiéval ou de l'Italie de la Renaissance... pour ne donner que quelques exemples. De cette façon, vous serez toujours en mesure de répondre de manière crédible aux innombrables questions dont vous assailliront les joueurs (qu'est-ce qu'ils mangent ?, comment est organisée la ville ?, etc.). Par contre, n'hésitez pas à imaginer des costumes ou des détails architecturaux originaux, afin que les Megas se sentent toujours dépaysés.

un scénario Casus Belli pour
MEGA III

Soolongh baby !

Cette aventure, où les Megas jouent les reporters, convient mieux à un groupe de cinq ou six agents ayant déjà au moins une mission à leur actif, leur nombre leur donnant plus de souplesse stratégique. Il est bon de leur rappeler une devise des Megas, *Vie et Dignité*, qui ne manquera pas de les mettre en situation paradoxale...

La mission

Comme d'habitude au début de chaque nouvelle mission, les personnages sont convoqués dans une salle de briefing où ils retrouvent le major Shufflepuck (ancien officier américain recruté par les Megas en 1946 en France, Shufflepuck est resté très baroudeur d'esprit). Il leur explique laconiquement, en un style riche en abréviations obscures et en expressions de vétéran, les détails de la mission. Il cache difficilement sa désapprobation vis-à-vis de cette affaire, qu'il juge être une perte de temps, mais, ancien militaire jusqu'au bout des ongles, il se contente de maugréer contre la bureaucratie qui étouffe les graines de héros et qui dégoûte les vocations de patrouilleur. Après diverses considérations personnelles de ce type, il entre dans le vif du sujet.

« Récemment, sur la planète Soolongh, les commandos de la FRAG ont mené une action éclair pour nettoyer une base de truands galactiques qui détournaient les revenus des mines de la planète. L'attaque fut menée dans ce style si propre à la FRAG et qui fait vibrer d'envie tous les militaires de la galaxie : tous les contrevenants étaient morts moins d'un quart d'heure après le début de l'assaut. Ce qui a réglé définitivement le problème. Jusqu'à ce qu'un grattepapier de l'AG ait des échos provenant d'informateurs inconnus des services de renseignements prouvant, parait-il, que les responsables du détournement se seraient échappés. Ce sombre scribouillard, répondant au nom d'Estann Od Federnann, ayant, malgré l'absence de faits de guerre, un poids certain au sein de certaines commissions de l'AG, qui nous renvoie le bébé, une joyeuse équipe va donc être envoyée pour vérifier ses lubies. Et cette sympathique bande, c'est bien sûr vous ! Votre mission consiste à accompagner le rat de commission à la surface de la planète et à ramener des preuves de l'existence des chefs des truands aux responsables de la FRAG, en qui on peut avoir pleinement confiance. »

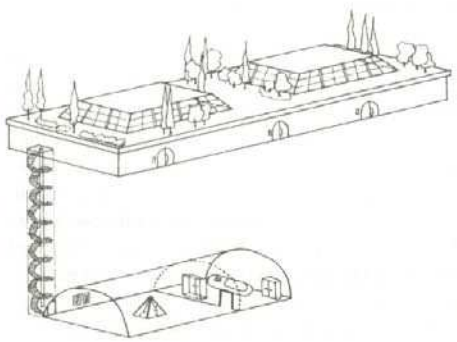
Sur ce, et après quelques secondes de silence en souvenir de ses brillants faits d'armes dans les commandos megas, la main posée sur son ancienne blessure acquise au front bien qu'elle soit située à la poitrine, il accompagne les personnages jusqu'à la salle de Transit où les attend leur matériel de mission.

Pour le petit tour sur Soolongh, les Megas reçoivent un fusil à plasma chargé et un pistolet multifonction (un exemplaire pour tout le groupe), ainsi qu'un pistolaser, une caméra faciale portable et un paralysant par personne. La planète étant exploitée par une grosse compagnie minière et ayant par la même une aire d'envol pour engins spatiaux, les personnages sont sûrs d'arriver en terrain tranquille et relativement civilisé. Le propriétaire du lieu de Transit est, aux dernières nouvelles, un certain Carl Jolkho.

Le major Shufflepuck leur souhaite bonne chance et, après un salut au drapeau de l'AG, les regarde effectuer le Transit, au garde-à-vous, les yeux emplis d'une fierté toute guerrière.

Soolongh, terminus !

Le point de Transit est tout à fait classique, situé dans une vaste pièce de style bunker gothique antinucléaire à tendance bétonnée, et contient des armes et des habits locaux. Le petit mot d'accueil du contact, Carl Jolkho, date, chose exceptionnelle, de la veille. Il souhaite la bienvenue aux personnages et les prie de venir prendre le thé avec lui dès qu'ils s'en sentiront le courage. Mais Carl débouche, essoufflé, par l'escalier, afin de les accueillir de façon décente. Il est en effet prévenu de leur arrivée par une alarme fort peu discrète.



Carl est un homme affable que la routine ennuie et qui est ravi de jouer les aides agents secrets de temps à autre. Il invite les personnages à s'installer dans son vaste logis qui consiste en un gigantesque loft-atelier. Une forme dort pesamment dans un lit-bulle insonorisé ; Jolkho indique qu'il s'agit de Estann Od Federnann, arrivé la veille par vaisseau et que le voyage a particulièrement fatigué. En attendant son réveil qui ne saurait tarder, Carl se fait une joie de déjeuner avec les personnages tout en donnant des détails sur la situation responsable de leur venue. Affectionnant les romans d'espionnage et le mystère, Carl la jouera très James Bond, prenant des mines sévères et machiavéliques pour expliquer ce que tout le monde sait ou se fiche éperdument. Tous ces joyeux renseignements sont donnés en vrac ci-dessous ; au maître de jeu de les dispenser en fonction des questions des personnages.

Les autochtones

Soolongh est divisée en deux continents, chacun habité par une ethnie humanoïde. Les Sakousas, à la peau vert sombre, habitent sur la côte orientale du continent occidental constitué principalement d'immenses hauts plateaux peu propices à la vie. Les Soolonghs, à la peau orangée, sont installés sur la moitié ouest du continent oriental, beaucoup plus petit mais beaucoup plus habitable. Ce continent est coupé en deux par une haute chaîne de montagnes, la

partie occidentale étant occupée par de riches plaines fertiles peuplées alors que la partie orientale est un désert pierreux et aride laissé à l'entière disposition de la ComeCon, la compagnie minière ayant acquis les droits d'exploitation de cette planète. Les Soolonghs et les Sakousas, issus de la même race, sont des petits humanoïdes aux grands yeux rêveurs affectionnant l'art sous toutes ses formes mais surtout musicales. La musique est un art national et tout le monde sait jouer à merveille d'un instrument. Le nombre et la diversité des instruments peuvent d'ailleurs surprendre pour une planète aussi petite et pour un peuple reconnu comme peu inventif.

Les deux peuples ont un niveau technologique correspondant à celui de la Renaissance terrestre mais connaissent, à très petites doses grâce aux importations, les joies des technologies supérieures. Leur développement technologique est fortement handicapé par leur vénération de l'esthétique, aspect fondamental de toute création, qui prend le pas sur tout autre considération, qu'elle soit utilitaire, économique ou autre. Comme de bien entendu, Soolonghs et Sakousas se font la guerre pour la meilleure et la plus mauvaise des raisons : la peur de l'autre, de l'étranger. Heureusement, en raison des dangers de l'océan séparant les deux peuples, les batailles, exclusivement navales, sont très rares et fort peu mortelles.

Du rififi dans les mines de la ComeCon

Les personnages sont actuellement dans la mine SinLaur, appelée 337 sur les cartes, située comme toutes les autres dans la moitié orientale du continent Soolongh. Cette mine, vieille de trois siècles, est une immense ville autonome évoquant une gigantesque plate-forme de forage échouée dans le désert et ayant succombé aux assauts de la végétation. Tous les bâtiments étant plats, les mineurs ont depuis longtemps développé l'horticulture en terrasse, la faisant progresser du statut de passe-temps à celui d'art « national ». Le prestige de chaque famille est lié en grande partie à la beauté et à la luxuriance de son jardin en terrasse. La mine 337, comme les quatre autres, envoie toute sa production par monorail à la base 335 qui, en plus d'être elle-même une mine, est avant tout l'unique spatioport de la planète. C'est de là que partent tous les vaisseaux chargés de minerais. Or, depuis maintenant plus de deux ans, les envois à destination du siège de la ComeCon sont en baisse régulière, et un ou deux cargos ont même disparu. La ComeCon s'en est inquiétée et a envoyé des enquêteurs pour déceler l'activité d'éventuels pirates stellaires dans le système de Soolongh ; sans résultats. Le comité directeur a soupçonné que, comme cela arrive sur de vieilles mines sans avenir où l'on envoie des cadres qu'on veut mettre sur la touche, des gens haut placés au sein de l'organisation minière de Soolongh détournaient le minerai à des fins personnelles. Cela suppose en général la complicité d'un nombre variable d'ouvriers, un système de menace empêchant les autres mineurs de parler, et surtout une filière de revente du minerai. Une très discrète enquête menée depuis une orbite éloignée de Soolongh permit de constater le départ de vaisseaux suspects. Une fois assuré de la culpabilité des dirigeants de la mine 335, le comité directeur de la ComeCon fit ce qu'il avait à faire : prévenir l'AG de la présence de contrebandiers et de malfrats sur Soolongh. Une unité de la FRAG passait justement par là. Dans son style inimitable, connu et reconnu dans toute la galaxie, les barges de débarquement plongèrent sur 335, déversant leurs escouades de soldats d'assaut surarmés. Quelle ne fut pas leur surprise de voir que contrairement à ce qu'ils attendaient, toute la mine était impliquée dans l'affaire et pas seulement une partie : tous les employés étaient armés et se défendirent avec l'énergie du désespoir. Mais face à des soldats d'élite même surpris, ils ne purent que retarder l'inéluctable et tous périrent en quelques minutes sous les coups de la FRAG, hargneuse de s'être laissée surprendre. Les coupables étant tous morts et l'installation ayant été préservée lors de l'assaut, l'activité minière pouvait reprendre. Le personnel des autres mines fut mis à contribution pour remplacer les disparus et de nouveaux mineurs furent acheminés d'autres planètes. L'affaire était réglée, la ComeCon n'avait somme toute perdu qu'une partie des revenus de la planète pendant deux ans, tout en éliminant facilement tout son personnel véreux sans besoin de licenciement coûteux. Le dossier fut classé la semaine dernière, trois jours après l'assaut, mais a été rouvert par Estann Od Federnann qui prétend que les vrais responsables se sont échappés.

C'est tout ce que sait Carl Jolkho, mais il l'enrobe, romançant les faits et ajoutant, si les personnages sont bon public ou particulièrement naïfs, des éléments de son cru. De bien belles images en perspective !

Estann le soupçonneux

A moins d'être dérangé, Estann ne se réveille que quatre heures après l'arrivée des personnages. Allergique aux voyages stellaires, ce qui est particulièrement délicat car sa fonction l'oblige à se déplacer beaucoup, il est totalement hors service tant qu'il n'a pas physiquement et psychiquement récupéré. Si les personnages le réveillent, il sera extrêmement contrarié d'être pris en flagrant délit de mal de l'espace, secret qu'il cache avec difficulté. Son explication des faits risque donc d'être assez embrouillée, voire carrément incompréhensible, si les personnages ne le laissent pas tranquille. Ayant juré à son contact de ne rien dire de lui, il reste très évasif sur le moyen qui lui a permis d'apprendre le départ des chefs de la mine. Tout ce qu'il sait c'est que les cerveaux du détournement ont disparu et sont cachés en pays Soolongh, où ils risquent d'accumuler des manquements au Code des planètes, dont ils se moquent probablement comme d'une guigne, et de faire beaucoup de mal autour d'eux. La FRAG ne voulant pas reconnaître qu'elle aurait en partie échoué, refuse d'accepter les très maigres éléments que lui a présentés Estann et encore moins d'enquêter en pays Soolongh, arguant, à raison d'ailleurs, que ses consignes et les statuts planétaires ne l'y autorisent pas. Ce que Estann veut, c'est localiser les malfrats et apporter suffisamment de preuves à la FRAG pour qu'elle soit obligée d'intervenir et de les arrêter. Le travail des Megas est de l'accompagner et surtout de l'aider à trouver la planque des truands. Pour Estann, le meilleur moyen est de se rendre discrètement en territoire Soolongh et d'enquêter là-bas, l'arrivée des malfrats dans cette contrée si pittoresque n'ayant certainement pas dû passer inaperçue. Même si les personnages le poussent à bout ou le travaillent en férocité, Estann refusera de révéler le nom de son informateur (dont l'identité est d'ailleurs totalement inintéressante pour les besoins du scénario).

Une mine trop vieille

Des personnages un tant soient peu subtils peuvent se poser un certain nombre de questions quant à ce qui s'est passé au cours de l'assaut sur 335. Si un patrouilleur est présent dans le groupe, le meneur de jeu peut l'autoriser à douter de la fuite des chefs de la mine. La FRAG est réputée pour être la meilleure armée de la galaxie et d'après les quelques échos que l'on a pu entendre sur cette action de force, elle a été parfaitement et promptement menée. Il parait très difficile que quiconque ait pu échappé à la FRAG. Depuis la mine 337 les Megas peuvent se connecter sur les ordinateurs de 335, grâce au réseau de communication. Avec des jets d'Informatique difficiles, ils peuvent accéder aux rap-

ports de la FRAG concernant l'assaut. Un jet d'Intellect difficile est indispensable à un non-initié (autre que patrouilleur) pour déchiffrer les rapports et surtout pour interpréter le jargon militaire. Une fois ce barrage linguistique passé, il est facile de comprendre que l'assaut ne s'est pas du tout déroulé comme prévu. D'une part, parce que ce type d'opération est sous-dimensionné et inhabituel pour une unité de la FRAG, d'autre part en raison de la résistance et de l'armement imprévus des ouvriers. Cela a retardé toute l'opération d'environ quinze minutes, délai qui a pu en effet permettre la fuite de personnes situées dans la partie centrale de la mine qui était quasiment vide à l'arrivée des troupes. Le problème est que même avec ce délai il parait impossible à quiconque de s'enfuir sans que la FRAG le remarque, car elle avait totalement encerclé la mine, coupant littéralement toute voie de retraite.

Même l'examen des plans de la mine, disponibles eux aussi dans l'ordinateur central, n'apporte aucun élément de réponse. Toutes les galeries ont été fouillées et passées au scanner, rendant toute planque impossible. Pour trouver comment les truands se sont enfuis, les Megas doivent étudier les rapports d'excavation depuis l'installation de la mine. En effet, il y a deux siècles, les mineurs ont trouvé un filon de minerai très étalé en longueur et l'ont bien sûr suivi pour l'exploiter. Cette veine était, chose rare, quasiment rectiligne et menait presque directement jusqu'au cœur des montagnes. Arrivés au bout du filon les mineurs réalisèrent qu'ils se trouvaient à plus de 250 km de la base mais à moins de 3 km de l'autre côté de la montagne. Il fut décidé de construire (provisoirement, mais aussi illégalement en territoire soolongh) une simple plate-forme de sortie, pour faciliter l'exploitation du filon par barge et ne plus avoir à repasser sans cesse par la mine. Une fois le filon épuisé, la galerie fut abandonnée en l'état. Lorsque les truands décidèrent de monter leur opération de détournement de minerais, le problème de la fuite face à une intervention de la Garde fédérale leur apparut comme la difficulté principale. Le trafic étant voué à être découvert un jour, ils s'attendaient donc à voir des forces armées intervenir. Ils pensèrent alors à cette galerie si spéciale. Ils minèrent son entrée, y installèrent deux monorails (rayés des fichiers de la mine), puis effacèrent la galerie sur tous les plans disponibles, comme si elle n'avait jamais existé. Dès que les vaisseaux de la FRAG furent détectés, les chefs en furent avertis, et leur plan de fuite fut déclenché.

Il consistait en trois points, le tout ne devant prendre que trois minutes : un petit chasseur automatique prenait son envol, comme si les chefs voulaient s'échapper, et explosait au moindre signe de capture. Des caisses tombaient « comme par hasard » au pied des ouvriers, répandant des lasers lourds, et déclenchant une fusillade entre contremaîtres au service des bandits et ouvriers « contraints ». La Garde devait donc trouver en face d'elle des centaines d'ouvriers armés en plein carnage !

Enfin, le sacrifice des ouvriers devait permettre aux chefs de se rendre dans les monorails et de détaler à toute berzingue dans la galerie qu'ils firent subtilement écrouler peu après leur départ pour effacer toute trace.

Les Megas ne peuvent bien sûr pas retrouver le tracé de la galerie sur les plans puisqu'il a été systématiquement effacé, mais les rapports d'excavation journaliers parlent clairement du creusement de cette galerie et un jet d'Informatique difficile panaché d'un jet facile de Géologie permet d'en reconstituer le plan.

Bonjour l'ambiance !

335 fonctionne à nouveau à plein régime sous la ferme férule des nouveaux cadres de la ComeCon et des agents de la FRAG se reposant de leur action qu'ils disent d'éclat. Estann Od Federnann n'est absolument pas d'accord pour s'y rendre, si les personnages le proposent, car il connaît parfaitement la mentalité de la FRAG et surtout des dirigeants de la mine auxquels il a fait part de ses soupçons et qui l'ont, pour rester poli, gentiment envoyé se faire voir ailleurs. Si les personnages arrivent à le convaincre que les nouveaux éléments trouvés dans l'ordinateur de la mine suffiront à faire changer d'avis tout ce beau monde, il les suivra. Néanmoins les personnages doivent quand même réaliser les risques qu'ils ont pris en piratant les fichiers secrets d'une base sous contrôle de la FRAG et d'une mine de la plus grande compagnie minière de ce côté de la galaxie. S'ils arrivent à 335 le bec enfariné en présentant leurs splendides preuves obtenues le plus illégalement du monde, Estann aura le plus grand mal à faire jouer ses relations pour éviter que toute l'équipe ne soit arrêtée. Si cela arrivait, les personnages perdraient beaucoup de temps et seraient expulsés de 335 et interdits d'entrée dans les propriétés de la ComeCon, c'est-à-dire toutes les mines de Soolongh. Le seul moyen viable est d'amener les responsables de la mine à ouvrir leurs fichiers aux Megas qui se feraient alors une joie de « découvrir » ce qu'ils savent déjà. Le problème reste néanmoins de les convaincre de les laisser accéder aux informations, sans révéler qu'ils savent quelque chose, tout en laissant entendre qu'ils en savent malgré tout suffisamment pour rouvrir le dossier. Autant dire que cela sera très chaud et que seul un roleplaying shakespearien permet de réussir.

Dans l'éventualité où les personnages y arriveraient, ils pourront prendre un monorail et déboucher tout bêtement dans le camp des truands en fuite tel qu'il est décrit dans le paragraphe *Le Club n'est plus ce qu'il était !*

Vous n'auriez pas le même avec vitres teintées ?

Même s'ils ont découvert la galerie, les personnages voudront se rendre en pays Soolongh. Le meilleur moyen consiste à suivre les montagnes jusqu'à la ville frontière de Koralagoonalyn et ce en utilisant les glisseurs prévus à cet effet. Justement, Carl Jolkho sait où en trouver car il propose régulièrement ses talents de mécanicien au loueur local de glisseurs, un Ganymédien qui tient également l'unique épicerie-bazar-dépôt de carburant de l'endroit. C'est un individu ventru et boursouflé, au teint livide et à la peau en mue permanente, dont le sourire moqueur contraste étrangement sur sa face de reptile. Son humour est aussi noir et gras qu'étrange pour un Ganymédien, ce qui, ajouté à son physique assez répugnant (même pour un Mega habitué à tout) le rend assez insupportable et n'aide pas à briser la glace. Malgré cela, c'est un être adorable, toujours prêt à rendre service. Les prix proposés aux Megas sont tout à fait raisonnables surtout pour des appareils aussi performants, bien que leur aspect extérieur semble franchement indiquer le contraire.

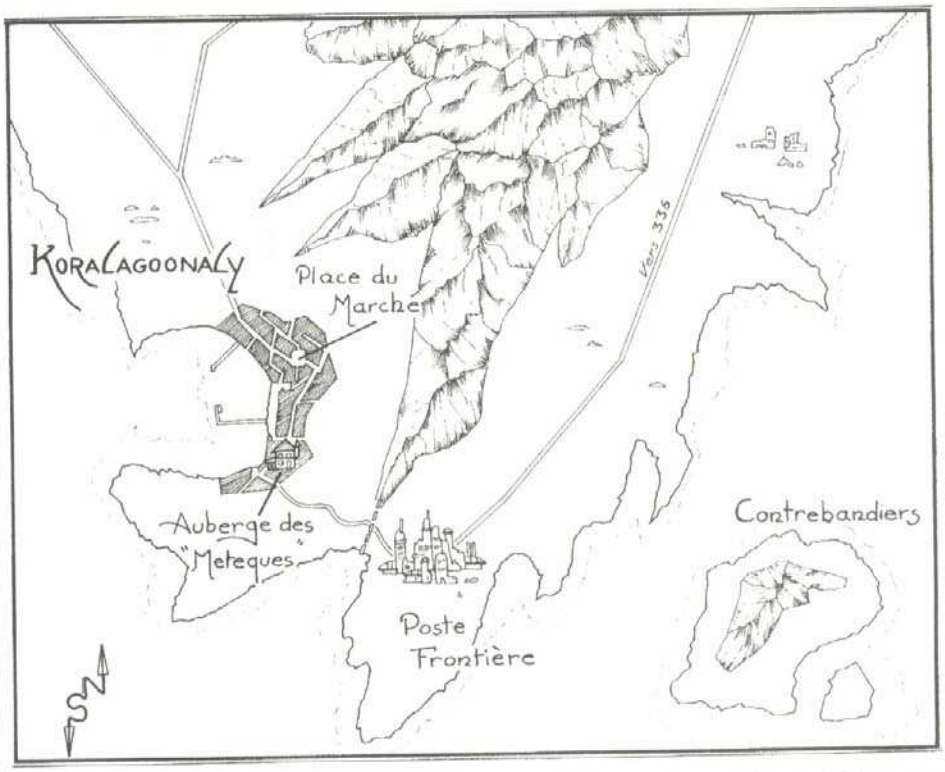
Si les personnages lui sont sympathiques, ou tout du moins s'ils n'affichent pas ouvertement le dégoût qu'il leur inspire certainement, il leur proposera un certain nombre d'options assez louches, comme une cache intégrée (style Faucon millenium) ou encore mieux, un détecteur de sondes douanières permettant d'éviter les contrôles sauvages si fréquents aux abords de la frontière. Dans le cas inverse où les personnages se montreraient ouvertement méprisants, voire racistes, il restera de marbre mais déréglera l'air conditionné de leur glisseur ce qui, vu les 40° à l'ombre de cette partie du continent, risque de les mettre dans une position assez inconfortable.

Le voyage est absolument sans risque et même à la limite du gonflant puisque les glisseurs sont équipés de pilotage automatique et que les voies sont bordées de balises empêchant tout accrochage entre véhicules ou avec des éléments extérieurs comme les animaux ou autres. Les personnages ont donc l'immense joie de s'ennuyer ferme dans leur glisseur allant à 400 km/h sur des voies rectilignes au milieu d'un désert à la vue duquel on ne peut s'empêcher très rapidement de penser que Dieu a vraiment manqué d'imagination. La mine 336 rompt la monotonie virulente du voyage, mais pour un très court ▷

instant seulement. Seule la proximité de la frontière anime un peu l'atmosphère sans malheureusement la rafraîchir.
Des contrôles douaniers sauvages ont lieu aux environs des 50 km avant la frontière et ce grâce à des sondes robotisées à peu près aussi inefficaces qu'incorruptibles. Si les personnages ont un détecteur dans leur glisseur celui-ci avertira le pilote automatique qui changera sa vitesse en conséquence afin d'éviter le contrôle. Dans le cas contraire, les personnages devront se prendre littéralement la tête avec une machine bornée et soupçonneuse répétant sans cesse : « Qu'avez-vous à déclarer ? » et ce jusqu'à ce que les personnages craquent. Elle fouillera bien sûr le glisseur mais ses scanners sont assez mauvais et à moins que les Megas n'aient pris aucune précaution pour cacher leurs armes, il ne devrait y avoir aucun problème. Le seul danger de la sonde est son obstination toute robotique et son absence d'humour qui lui fait prendre toute allusion ou sous-entendu comme un aveu signé.
A la frontière, le contrôle est bien évidemment effectué par de joyeux douaniers qui vérifient qu'aucune substance ou appareils susceptibles de nuire à l'harmonie Soolongh soient introduits dans ce beau pays. En clair, l'AG préfère que les Soolonghs se massacrent avec des mousquets locaux plutôt qu'avec des fusils à plasma d'importation. La chef du poste de douane est une harpie gargantuesque et castratrice évoquant plus la Grosse Bertha que Miss Monde. Aussi paranoïaque que laide et autoritaire, elle règne sans partage sur son petit monde, martyrisant tous ceux qui traversent la frontière. Si les personnages ont eu des problèmes avec une sonde, elle sera au courant et les gâtera tout spécialement. Dans le cas contraire elle sera simplement insupportable, surtout si elle ne trouve rien, ce qui sera certainement le cas à moins que les Megas n'aient pas pris les dispositions les plus élémentaires pour dissimuler leurs armes.
Une fois passé la frontière, les personnages doivent abandonner leur glisseur, interdit par les traités de l'AG car susceptible de perturber les Soolonghs qui n'en n'ont pourtant rien à faire puisqu'ils trouvent ces appareils particulièrement répugnants.

Koralagoonaly

Cette charmante ville est un des ports les plus importants du pays Soolongh, les vaisseaux desservant toute la planète (y compris le pays sakousa, mais discrètement). C'est la ville la plus accueillante pour les étrangers, puisque c'est là qu'on en rencontre le plus, en raison de la proximité de la frontière. Les étrangers sont appelés les métèques par les Soolonghs qui les considèrent en général comme des êtres frustres et grossiers, n'ayant aucun sens du beau, donc des valeurs. Un Mega un peu artiste sera accueilli avec autant de chaleur que de surprise par la population, surtout s'il est doué. Les étrangers sont tous regroupés à l'auberge des Métèques, spécialement prévue à cet effet, notamment en ce qui concerne la hauteur sous plafond. Koralagoonaly est régulièrement animée par le passage de fanfares, par des concerts donnés dans des kiosques où des chanteurs

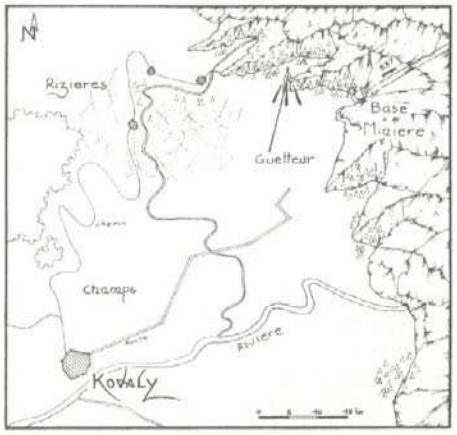


relatent des épisodes de l'histoire de la planète, et par des bals.
En se mêlant habilement aux conversations passionnées des autochtones et en posant les bonnes questions, surtout dans la zone du marché, les Megas apprennent sans difficulté que des événements étranges ont eu lieu récemment dans la région au nord de Kovaly. Des marchands se plaignent que des villages entiers ne leur ont pas livré leur récolte hebdomadaire, entraînant un manque à gagner. Cela est d'autant plus étonnant que nulle calamité naturelle n'a frappé récemment et que l'année s'annonce même exceptionnelle en ce qui concerne l'agriculture.
Kovaly étant située au cœur de la plus fertile région du pays Soolongh et étant le plus grand marché agricole de la planète, les Megas n'ont aucune difficulté à trouver un marchand venu vendre ses produits aux bateaux de Koralagoonaly et remontant à vide ou presque vers Kovaly. Pour lui, les paysans stupides ont été terrorisés par les « grands bateaux volants de votre truc galactique » (les vaisseaux de l'AG) qui sont passés au-dessus des montagnes, et on les reverra dès qu'ils auront cessé de trembler !
Le mode de déplacement le plus efficace et le plus pratiqué par les Soolonghs, et notamment les marchands, est le charabistuffe. C'est une sorte de grand chariot baroque pouvant atteindre 20 m de long et comporter jusqu'à dix essieux, et tiré par des bistuffes, sortes de longues et fines antilopes vertes, aussi rapides que résistantes. Elles présentent la particularité d'être quasi-incapables de changer de direction, ce qui pose quelques problèmes dès que les attelages sortent des grandes voies à charabistuffe, absolument et même désespérément rectilignes. Pour compenser l'effroyable monotonie, et donc l'inesthétisme fort peu Soolongh de ces voies, les charabistuffes sont surchargés de décorations aussi fouillées que légères en poids. Le spectacle d'un charabistuffe recouvert de dorure et d'échauguettes gothiques, tiré par une demi-douzaine de grandes antilopes vertes, et lancé à plus de 120 km/h est un spectacle qui ne peut manquer d'impressionner les Megas et les conforter dans l'idée que c'est décidément un bien beau métier qu'ils ont là, qui leur donne la possibilité de voir d'aussi pittoresques choses.
Malheureusement, les voies ont beau être rectilignes, les accès à ces voies et toutes les routes secondaires sont quant à elles conformes au paysage, ce qui limite extrêmement la vitesse à cause de l'aversion farouche qu'ont les bistuffes pour les virages (comme décrit plus haut). C'est d'autant plus dommage que c'est très souvent aux entrées des routes secondaires que les accidents aussi fréquents que meurtriers ont lieu. Les Megas risquent donc fort de passer près d'un amas informe constitué de deux charabistuffes entremêlés, que seules les décorations résolument différentes permettent de différencier, le tout saupoudré d'éclats de bistuffes. De bien tristes images en effet !

Kovaly

Nœud routier de tout le nord du pays soolongh, immense halle aux marchandises et capitale de l'agriculture, Kovaly présente un aspect beaucoup plus classique des mœurs soolonghs et ce malgré l'extrême agitation feutrée qui y règne. Les habitants sont peu habitués aux métèques et un certain racisme condescendant est de mise parmi les non-marchands. L'obtention de renseignements concernant la région, dont on est sans nouvelles, est donc un peu plus ardue qu'à Koralagoonaly. Les Megas doivent faire preuve de la plus totale patience et encaisser les railleries les moins fines pour apprendre quels sont les trois villages qui ont cessé de donner signe de vie et le moyen de s'y rendre. Si les personnages connaissent le tracé de la mine, ils n'ont nul besoin de se renseigner et peuvent se mettre en route quand bon leur semble. Une fois

ces renseignements obtenus, les Megas n'ont plus qu'à s'y rendre avec le seul moyen de transport capable de les amener dans cette région vallonnée et surtout dépourvue de voies à charabistuffes : leurs jambes. Le voyage dure une journée pleine et fatigante au cours de laquelle Estann se plaint avec force des difficultés de certains exercices physiques, allant jusqu'à menacer certains personnages de représailles s'ils refusent de porter ses bagages.

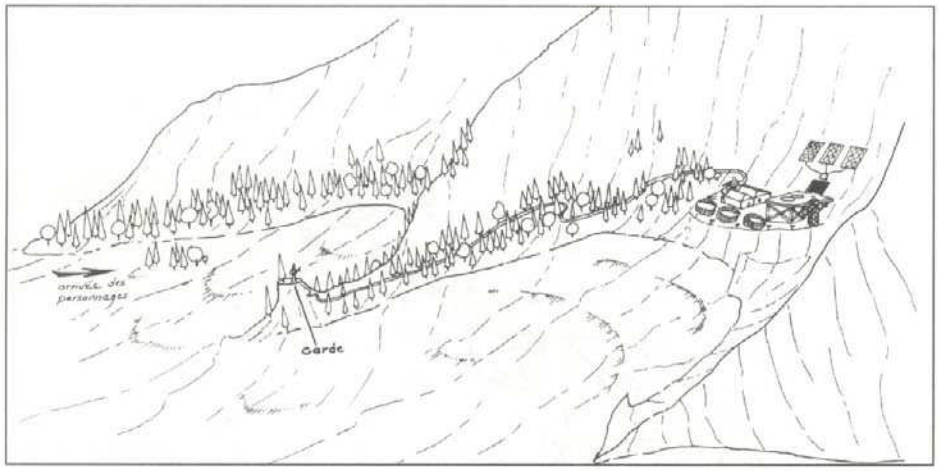


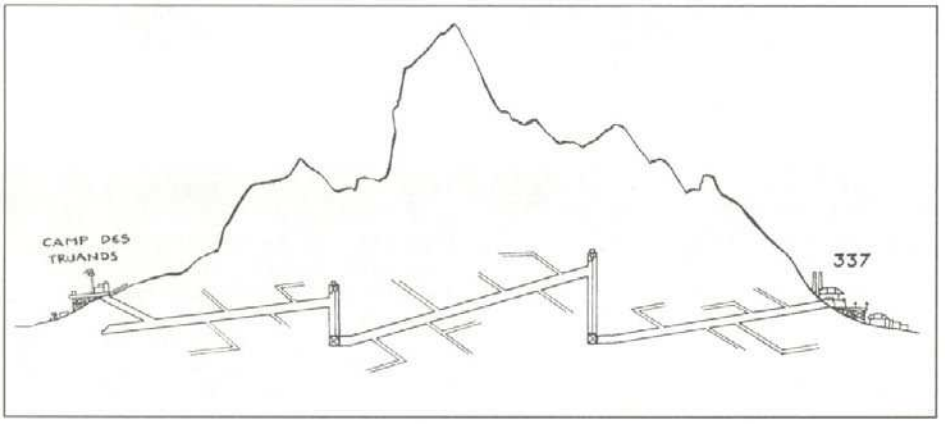
Le Club n'est plus ce qu'il était !

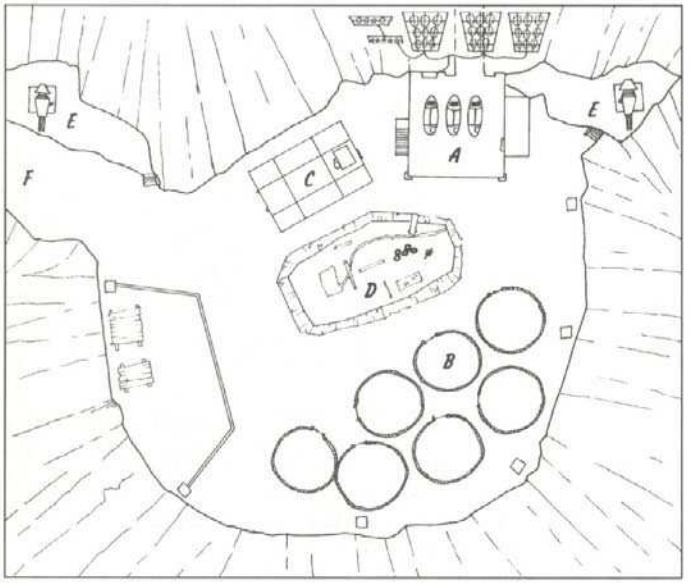
Les trois villages Soolonghs au charme si pittoresque sont totalement et sinistrement déserts. Le malaise est renforcé par la présence de quelques cadavres épars, déchiquetés au laser lourd comme en signe de représailles ou comme exemple. Des signes de pas nombreux et variés partent de chaque village en colonnes et se dirigent tous dans la même direction, les collines. Il s'agit des traces des populations réquisitionnées par les truands pour se constituer une armée suffisante pour réinvestir la mine 335 par surprise. Le massacre des Soolonghs sous-armés et sous-entraînés devant leur permettre, grâce à la confusion ainsi créée, de fuir en vaisseau.

Le camp des truands est situé dans les collines, à la sortie de la galerie, et ressemble à un mélange entre une plate-forme de forage, un camp de vacances et une prison. Les femmes et les enfants Soolonghs sont détenus dans des enclos pendant que les hommes sont entraînés au combat, ou plutôt à l'assaut suicide. Tout manquement à la discipline est immédiatement sanctionné par la peine de mort, ce qui contribue à maintenir une certaine cohésion à l'ensemble mais n'améliore pas l'ambiance. Deux truands montent la garde en permanence depuis un poste avancé surplombant la route d'accès la plus fréquentée. Ils surveillent pour éviter d'être surpris par l'arrivée d'importuns et notamment de forces soolongh en provenance de Kovaly.

Estann veut ramener suffisamment de preuves pour forcer la FRAG à bouger et ce avant qu'elle ne quitte la planète. Or l'armée galactique est en instance de regagner sa base et la ComeCon ne possède pas de forces suffisantes pour la remplacer. Les personnages doivent donc rassembler les preuves et les communiquer le plus rapidement possible. Le moyen le plus simple pour y parvenir consiste à filmer les atrocités et les conditions de vie des Soolonghs. Malheureusement, pour cela, il faut s'approcher très près et donc risquer d'être repéré. Aux personnages de choisir. Ils peuvent aussi décider de tuer, discrètement ou non, tous les truands qui, somme toute, ne sont pas si nombreux que ça, ou même utiliser le Transfert pour s'infiltrer. Quoi qu'ils fassent, le meilleur moyen de prévenir la FRAG consiste à prendre le monorail et regagner la mine par la galerie. Quelques coups de klaxon et des hurlements bien placés permettent une fois arrivé à destination de se faire repérer et par conséquence indiquer l'entrée de la galerie condamnée. Si les personnages ne sont pas suffisamment discrets pour voler le monorail ils pourront avoir la désagréable surprise d'être poursuivis par les truands survivants installés dans un autre monorail, bien décidés à exécuter une nouvelle version de certaines scènes d'*Indiana Jones et le temple maudit*. Si les personnages préfèrent regagner le côté civilisé par les mêmes moyens que ceux qu'ils ont pris pour venir, il leur faudra se dépêcher pour arriver avant le départ de la FRAG. Le long voyage à fond de train en charabistuffe peut être une aventure en elle-même. Une fois arrivés à la frontière, ils peuvent avoir la bonne idée de téléphoner à la FRAG, et ce afin d'éviter de regagner eux-mêmes la base 335.







A : plateforme et entrée de la mine

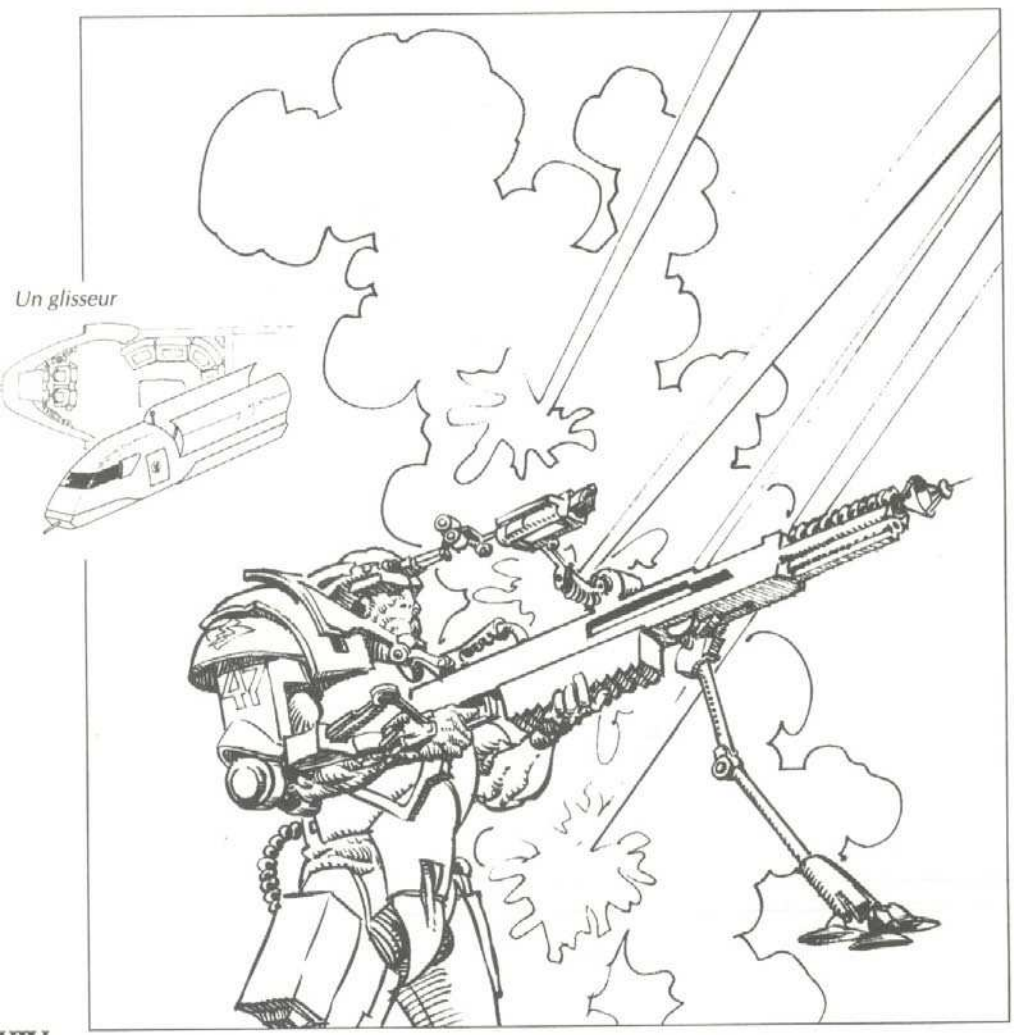
B : enclos à prisonniers

C : bâtiments

D : zone d'entraînement

E : lasers lourds

F : chemin vers le piton



Un glisseur

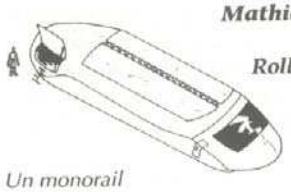
Hep ! m'sieur l'agent

La FRAG n'écoutera les personnages que si ceux-ci apportent des preuves tangibles. Les films vidéo doivent donc être suffisamment explicites et surtout bien montrer le danger que représente l'armée Soolongh aux ordres des truands. Dans ce cas et seulement dans ce cas, les forces de la FRAG interviendront. Deux minutes après le déclenchement de l'opération, les barges se ruent vers le camp, par-dessus les montagnes. En moins de quinze minutes de vol elles sont à pied d'œuvre et les premiers soldats d'assaut sautent en jet-chute tout en arrosant ce qui bouge de manière hostile. Quarante-cinq secondes plus tard tout est fini, et cette fois les truands n'ont pas la possibilité de s'enfuir par la galerie.

La ComeCon et la FRAG, peu fières de leur échec, félicitent les personnages pour leur persévérance et leur sagacité, Estann est récompensé par son ministère. Mais afin que personne ne perde la face et pour ne ternir en rien la fabuleuse victoire remportée la semaine précédente, rien n'est divulgué de cette seconde opération. Les Megas reçoivent des consignes de silence et s'en retournent à leur camp d'entraînement, héros oubliés et inconnus.

C'est beau on dirait du Mozart ! Comment ça Mozart n'écrivait pas ? ■

Mathias Twardowski
illustration :
Rolland Barthélémy
plan :
Cyrille Daujean



Un monorail

GALERIE DE MINES

Estann Od Federnann

Jeune Talsanit médiate de l'AG, diplomate stagiaire au Département des peuples autonomes.
I 16(8) D 14(7) V 16(8) M 12(6) E 16(8)
P 9(4) R 10(5) F 9(4) C 10(5) A 8(4)
Vie : 5/2/1 ; Init : 6 ; Att : 1 ; Par : 1 ; Esq : 5 ; Prise : 1 ; Renv : 2 ; Tir : 5 (paralysant) ; Arme bl. : matraque ; Feinte : 0 ; Rt : 88.
Talents : Acrobatie 1 ; Comédie 3 ; Débrouille 1 ; Remarquer 6 ; Milieu sauvage 2 ; Milieu urbain 6 ; Dialogue 8 ; Discrétion 5 ; Organiser 7 ; Constructions 5 ; Usages 9 ; Evaluer 6.

Carl Jolkho

Ancien mineur, réparateur de moteurs de glisseurs, bricoleur et contact local de la Guilde des Megas.
I 10(5) D 10(5) V 12(6) M 11(5) E 14(7)
P 14(7) R 11(5) F 14(7) C 10(5) A 14(7)
Vie : 5/2/1 ; Init : 5 ; Att : 2 ; Par : 2 ; Esq : 6 ; Prise : 3 ; Renv : 2 ; Arme bl. : Marteau ; Feinte : 0 ; Rt : 66.
Talents : Acrobatie 6 ; Comédie 6 ; Débrouille 6 ; Remarquer 6 ; Milieu sauvage 1 ; Milieu urbain 3 ; Dialogue 4 ; Discrétion 2 ; Mécanique 8 ; Constructions 4 ; Electronique 7 ; Evaluer 4 ; Informatique 2 ; Sabotage 5.

Herhiss Jr Semss y Shemesh

Ganymédien, ancien mineur, tenancier du « Dépôt » : bazar-quincaillerie-épicerie-location-de-matériel-et-de-véhicules.
I 12(6) D 14(7) V 15(5) M 10(5) E 15(7)
P 9(4) R 10(5) F 14(7) C 18(5) A 11(5)
Vie : 5/2/1 ; Init : 6 ; Att : 5 ; Par : 4 ; Esq : 3 ; Prise : 8 ; Renv : 4 ; Arme bl. : clé anglaise ; Feinte : 0 ; Rt : 74.
Talents : Acrobatie 0 ; Comédie 4 ; Débrouille 6 ; Remarquer 5 ; Milieu sauvage 3 ; Milieu urbain 1 ; Dialogue 7 ; Discrétion 3 ; Mécanique 8 ; Constructions 4 ; Electronique 7 ; Evaluer 6 ; Informatique 4 ; Sabotage 5.

Altir Faksha et autres truands de base

Ancien garde de la mine et bras droit des chefs. Les autres sont d'anciens chefaillons de la mine.
I 8(4) D 12(6) V 12(6) M 8(4) E 9(4)
P 14(7) R 16(8) F 18(9) C 14(7) A 11(5)
Vie : 7/3/1 ; Init : 7 ; Att : 7 ; Par : 8 ; Esq : 6 ; Prise : 6 ; Renv : 5 ; Tir : 6 (laser, laser lourd, pistolet automatique) ; Arme bl. : poignard ; Feinte : 1 ; Rt : 56.
Talents : Acrobatie 6 ; Coordination 5 ; Débrouille 3 ; Remarquer 6 ; Milieu sauvage 2 ; Milieu urbain 6 ; Baratin 4 ; Discrétion 7 ; Mécanique 2 ; Constructions 5 ; Electronique 3 ; Organiser 4 ; Pièges 4 ; Sabotage 5 ; Vigilance 5 ; Grimper 6.

Sabwill, Terfils de Grissité, Ophyci IV et Cwarboz Kef

Chefs de bande.
I 10(5) D 10(5) V 12(6) M 11(5) E 14(7)
P 14(7) R 11(5) F 14(7) C 10(5) A 14(7)
Vie : 5/2/1 ; Init : 5 ; Att : 6 ; Par : 6 ; Esq : 6 ; Prise : 7 ; Renv : 5 ; Tir : 6 (laser) ; Arme bl. : poignard ; Feinte : 0 ; Rt : 66.
Talents : Acrobatie 6 ; Comédie 6 ; Débrouille 6 ; Remarquer 6 ; Organiser 6 ; Milieu sauvage 1 ; Milieu urbain 4 ; Discrétion 2 ; Mécanique 4 ; Constructions 6 ; Electronique 3 ; Sabotage 6.

Zaaloodavare Yed

Marchand soolongh veuf et aisé, négociant avec Koralagoonaly, tandis que ses deux enfants de seize et dix-sept ans gèrent les terres (dont une partie au nord de Kovaly).
I 12(6) D 12(6) V 14(7) M 10(5) E 18(9)
P 18(9) R 9(4) F 9(4) C 10(5) A 10(5)
Vie : 5/2/1 ; Init : 5 ; Att : 1 ; Par : 1 ; Esq : 5 ; Prise : 1 ; Renv : 3 ; Arme bl. : stylet ; Feinte : 1 ; Rt : 72.
Talents : Acrobatie 5 ; Comédie 6 ; Débrouille 5 ; Remarquer 7 ; Milieu sauvage 5 ; Milieu rural 7 ; Milieu urbain 6 ; Dialogue 5 ; Discrétion 6 ; Conduire attelage 5 ; Constructions 5 ; Marchander 7 ; Evaluer 7 ; Usages (locaux) 6.

Mahoodok bicolore

Sorte de félin pourpre et roux à petite tête, de la taille d'un lynx, rôdant affamé en solitaire au nord de Kovaly.
I 3(1) D 20(10) V 12(6) M -(-) E -(-)
P 22(11) R 20(10) F 18(9) C 16(8) A -(-)
Vie : 8/4/2 ; Init : 8 ; Att : 10 ; Par : 0 ; Esq : 7 ; Prise : 8 ; Renv : 6 ; Griffe CA 5 ; Feinte : - ; Rt : 66.

Quelques instantanés pour

MEGA III

Les Instantanés sont des petits scénarios à exploiter.
L'idée de base d'une aventure est donnée : le pourquoi du comment d'une situation, le portrait de certains intervenants, les moyens d'action des Megas concernés...
Reste au meneur de jeu à étoffer ces données, créer les maillons manquants entre diverses informations, dessiner des plans, définir d'autres PSJ.
Ces Instantanés peuvent devenir des scénarios à part entière, servir d'épisodes-charnière entre deux aventures ou bien combler un temps mort dans un autre scénario.

Ecopez les copeaux

En attendant, sur une planète NT5, l'arrivée par vaisseau spatial d'un ponte de l'AG qui doit leur remettre un document, les personnages doivent livrer un appareil à un Mega, qui est là en mission de surveillance. Celui-ci leur demande de vérifier le second point de Transit implanté sur la planète qui, on ne sait pourquoi, semble enterré. Lui-même, coincé par sa mission, ne peut s'en charger. Le ponte ne devant pas arriver avant quarante-huit bonnes heures, les personnages n'ont aucune raison de refuser (voilà qui vaudra des points de mission supplémentaires). Le point de Transit défectueux se trouve de l'autre côté de la planète, sur le continent vert, entièrement recouvert de jungles.
Une très importante compagnie pétrochimique a obtenu les droits d'exploitation de la forêt pour faire de la pâte à papier et s'est malheureusement installée non loin d'une ancienne mission scientifique vieille de plus de deux cents ans, où se trouve le point de Transit B. Durant des mois, les déchets de l'usine mobile de pâte à papier furent rejetés pile à la verticale du point de Transit, enfoui au troisième sous-sol, tandis que l'eau rejetée par la fabrique inondait l'ancienne mission.
Aujourd'hui, alors que la papeterie s'est transportée à quelques kilomètres de là, le gigantesque tas de copeaux de bois empêche les Megas de se matérialiser à l'extérieur, tandis que les inondations interdisent de le faire dans les sous-sols. Il est bien sûr impensable de faire déplacer le terril, cela coûterait excessivement cher et prendrait des mois. Les personnages doivent donc dégager seuls le point de Transit, c'est-à-dire, dans un premier temps pénétrer dans les ruines inondées de la mission scientifique. La compagnie pétrochimique possède les plans de la mission et même tout le matériel, y compris les tenues de plongée, nécessaire pour l'exploration. Le périple au sein des profondeurs terrestres et aquatiques risque d'être mouvementé. Les plans ne sont plus, en raison de nombreux tremblements de terre, vraiment valables, et le complexe abrite une faune assez pittoresque.
Le point de Transit doit, pour être à nouveau opérationnel, être soit sorti de l'eau, en le menant au-dehors (ce qui est dangereux), ou en l'amenant dans une salle émergée du complexe et surtout accessible depuis l'extérieur, soit déplacé dans une salle ou un couloir qui ne soit plus sous le terril de copeaux. N'oublions pas qu'un point de Transit ne peut être déplacé au maximum que de dix fois sa hauteur, dans ce cas 10 x 2 m (les MJ matheux se feront un plaisir de créer un plan qui sera un vrai casse-tête logique). Une autre solution peut être d'obliger la compagnie à revenir pomper toute l'eau du complexe ce qu'elle fera à contre-cœur, pour éviter les complications.

Nous n'irons plus au bois

Une équipe de trois Megas n'est pas rentrée d'une « planète en observation », de NT1 ou 2, peu peuplée, et dont on ne sait pas grand-chose. D'après leur dernier message, ils étaient à la poursuite d'un Mega renégat ayant fui par un point de Transit. Les personnages sont donc équipés du matériel standard pour une planète de NT1 et envoyés à la recherche de leurs petits camarades. Il leur faudra, soit suivre la piste du renégat et de l'équipe précédente, sur une planète NT6, pour retrouver le tétraèdre témoin, volé par le renégat, qui lui a permi de fuir, et aux Megas qui le talonnaient de le suivre. Il leur est aussi possible de faire du troc, dans l'intercontinuum, avec des créatures qui peuvent leur indiquer le point de Transit de sortie (solution dangereuse !). Ce point de Transit, inutilisé depuis des siècles, est maintenant situé dans un bois magique où vivent des créatures féeriques très taquines, surtout lorsqu'on les dérange. Le renégat, ayant grossièrement insulté le roi des Farfadets, a été proprement et simplement pétrifié par sa wyverne personnelle, les trois autres Megas quant à eux sont dispersés dans tout le bois. L'un est tombé amoureux d'une fée très coquine, un autre est sous le charme d'un sandestin et donc en route pour aller détruire le grand Sarfiuff et lui dérober son chaudron d'abondance. Le dernier est prisonnier à la cour du roi des Elfes où il sert de bouffon. Inutile de dire qu'en raison des énormes pouvoirs magiques des hôtes des bois, les Megas devront ruser s'ils veulent ne seraitce que rentrer indemnes chez eux, et encore plus s'ils veulent libérer leurs confrères.

Psy-cause

L'Hexarépublique talsenatte, système de six planètes très développé technologiquement, et même à la pointe de la mode et du progrès au sein de l'AG, est depuis moins d'un mois la proie d'émeutes et de révolutions particulièrement violentes. Toute la jeunesse semble s'être donnée le mot pour renverser les valeurs ancestrales et les autorités. Les Mega sont appelés par l'AG, prise de court, afin d'intervenir avant que tout le système ne dérape. Car il s'agit manifestement d'un complot bien préparé, les éruptions de violence étant trop injustifiées pour être spontanées. Elles ont toutes débuté en pleine nuit dans les grandes villes du système, sans suite logique, sans que rien n'en laisse prévoir le déclenchement et ce malgré la mise en place de tout un dispositif policier.
En fait, tous ces troubles sont le fait d'une bande de trois individus particulièrement vicieux et doués de pouvoirs psy, qui ont inventé un procédé technologique pour multiplier leurs pouvoirs sous certaines conditions. Ils s'en servent, par jeu, pour pousser les gens à la violence. Pour attirer les masses dans le champ de leur appareil, ils ont monté un groupe de over-metal assez réputé. Ils vont donc de ville en ville donner concert sur concert, et imprimant des messages psy à retardement dans l'esprit des gens, les poussant à se révolter avec force et haine la nuit suivante. Un des seuls moyens d'identifier la bande des trois consiste à analyser les banques de données informatiques et de poser les bonnes questions. Tous les inspecteurs mis sur l'affaire ont cherché les événements commun aux nuits des révoltes, ou aux journées de la veille. Or il faut chercher dans les avant-veilles des révoltes. Une fois le groupe localisé, les Megas doivent s'assurer qu'il s'agit bien des coupables et pas d'une étrange coïncidence, et c'est là que les ennuis commencent car affronter des psy puissants (télépathie, hypnose, illusion, comportement), et équipés de matériel décuplant d'une certaine manière leurs pouvoirs, n'est pas une partie de plaisir.

Un tuyau de fer dans une chemise de velours

Un Mega en mission de surveillance a lancé, avec la triche-radio expérimentale qu'il avait emmenée, une demande d'aide d'urgence. Les personnages sont donc envoyés dans la plus totale précipitation. La planète Balgorode est une « extérieure en développement », un monde de NT2 entre Renaissance et époque napoléonienne, ignorant tout de l'AG. Le Mega est sur cette planète depuis maintenant un an, à surveiller un habile malfaiteur galactique venu se mettre au vert (plus pour échapper à ses anciens complices qu'à la justice) et surtout éviter qu'il n'utilise ses connaissances techniques pour déséquilibrer la planète. La Guilde des Megas n'ayant aucune charge contre lui, et notre homme ayant eu le temps, avant qu'on retrouve sa trace, de devenir un membre influent d'une hanse de marchands, les Megas ont dû sacrifier un des leurs pour assurer sa surveillance. Le malfaiteur qui ignore que ses faits et gestes sont observés, n'avait jusque-là rien commis d'illégal que les entourloupes communes entre marchands de la hanse.

Le Mega attend les personnages à la sortie du point de Transit et leur communique la raison de son appel : un autre truand, qu'il a identifié d'après le fichier de criminels recherchés qu'il a en mémoire dans son nanordi, vient de le rejoindre. Apparemment légèrement psychopathe, il représente un plus grave danger de déstabilisation. Le Mega leur présente un dossier très succinct comportant le casier très chargé de l'accusé, où il a noté ses faits et gestes depuis son arrivée. D'après le dossier, le suspect est en train de mettre au point des canons et obus modernes, probablement des gaz de combat, et de donner le moteur à explosion à une des puissances de la planète, ce qui est catastrophique.
Ce dossier est totalement bidon mais relativement bien monté, et à moins que les personnages ne l'examine soupçonneusement, ils devraient le prendre pour argent comptant. Le Mega demande donc à ses collègues d'éliminer le plus discrètement possible le malfrat avant que ses agissements ne perturbent l'équilibre de la planète. Lui-même ne peut agir directement car cela nuierait à sa couverture et donc à sa mission principale.
Il s'agit en fait d'une grosse arnaque, d'une intrigue de théâtre de boulevard. Grâce à sa couverture, le Mega fut amené à fréquenter la jeune femme d'un vieux notable de la hanse, dont il tomba amoureux fou, et qui lui accorda quelques temps ses faveurs. Puis arriva notre soi-disant malfrat, qui en réalité est simplement un casanova local, et qui eut le malheur de ravir au Mega la femme qu'il aime plus que tout. Depuis, l'agent de la Guilde a quelques points de Mental en moins, et rêve de voir son rival mort. Mais il ne peut le tuer lui-même sans risquer de se faire accuser par la femme en question.
Le casanova ayant effectivement quelques activités en alchimie et en trafic d'armes (locales), le Mega a donc monté toute cette histoire (sans trop réfléchir aux conséquences) pour se débarrasser de son rival. Aux personnages de réfléchir avant de tirer bêtement sur le pauvre hère ou de le ramener à l'AG.

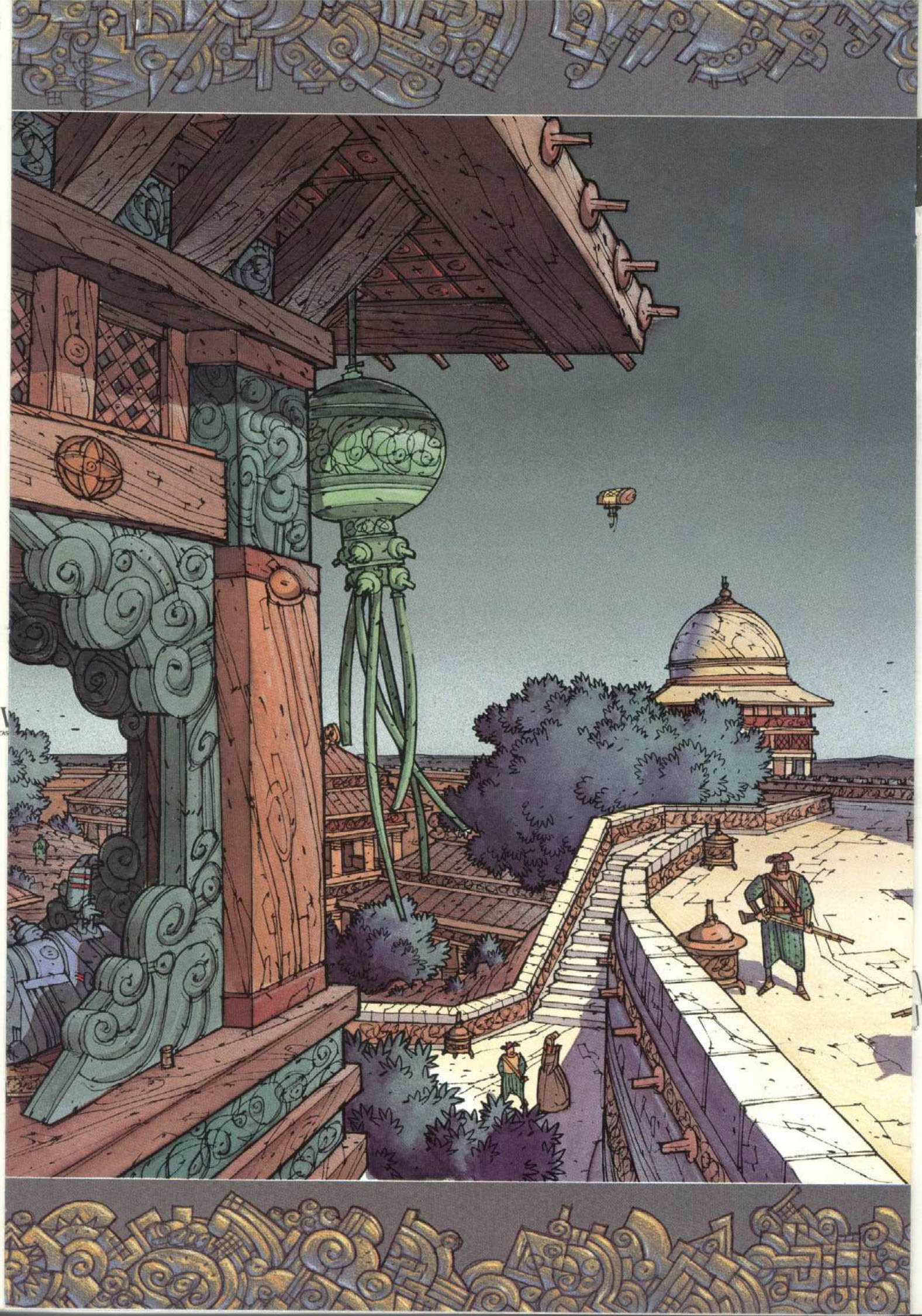
Quitte ou double

Sur une planète de villégiature, les Megas sont abordés par un homme à la tenue médiévale. C'est un ancien Mega, en retraite, conseiller d'Arnulf III, un roi sage qui vit sur Jamarand, un monde de NT2 divisé en petits royaumes. Brice leur demande leur aide, qu'il pourra rétribuer en bon or. Son récit est surprenant : au petit matin, Arnulf et lui-même partirent chasser en forêt. Vers 9 h, le roi eut un malaise subit et tomba de cheval. Ce malaise n'était pas naturel : un voile noir semblait envelopper Arnulf, comme si la lumière l'éclairait moins que le reste du décor. Or, la magie n'existe pas sur Jamarand ! Brice conduisit Arnulf jusqu'à une ferme où il s'alita, et galopa jusqu'au château pour chercher du secours. En arrivant, il apprit que Arnulf était passé vers 10 h, courroucé d'avoir été « agressé par son voisin et rival Traguedine d'Elvan », et qu'il avait aussitôt rassemblé ses soldats pour une expédition de représailles. Or Arnulf s'entend bien avec Traguedine... Un sosie ? A ce stade, Brice commença à soupçonner un problème de brèche. Estimant trop dangereux d'essayer un Transfert dans le corps de l'imposteur (s'il s'agit d'un alter ego d'une autre dimension, sa résistance au transfert serait aussi élevée que celle du « vrai » Arnulf (Rt 88)), il est allé chercher des Megas. Après tout, s'il s'avère que le pseudo Arnulf est un « égaré », cette mission est bien pour eux ! Effectivement, Arnulf-bis est bien un transfuge d'un univers très voisin, dans lequel il est susceptible et colérique (et où son bras droit n'est pas Brice). Chassant sur les terres de Traguedine, il a été coursé par une patrouille d'Elvan qui ne l'avait pas reconnu. Devant la brèche, qui est de type « contact volume », son cheval a fait un écart, tandis que lui était projeté dans l'univers voisin...
Les Megas vont devoir agir vite : il faut retrouver Arnulf-bis et le reconduire rapidement à la brèche car elle aura disparu d'ici un jour. Originaires d'un autre univers, les Megas sont les seuls à distinguer la brèche (un brouillard violet) ; ils peuvent aussi rencontrer une manifestation de l'entité-planète (sous forme d'une licorne) qui les aidera à la débarrasser de l'intrus. Ayant résolu un problème de brèche, ils recevront des points de mission en conséquence.

Vous avez une petite mine...

Chargés de prendre livraison d'un appareil important sur Pavarine, une petite planète assez pauvre et miteuse, les Megas attendent leur contact au motel du Cactus twisteur. Mais ils sont drogués avec un gaz somnifère inodore, et se réveillent prisonniers dans une mine de Stratus (apparemment sur la planète Toirus, une ancienne colonie de la Frange).
Les conditions de vie sont épouvantables et le travail absolument ignoble, en totale contradiction avec les lois de l'AG. La planète ne possède pas d'atmosphère, et seules les mines sont pressurisées, ce qui exclue toute évasion vers la surface. Le travail consiste à extraire de la craie des nodules de stratus, ce minerai entrant dans la fabrication des recharges universelles d'énergie. Pour se libérer les Megas devront très certainement fomenter une émeute, et s'emparer du seul moyen de transport de toute la planète, le cargo de transport de stratus. Mais sans armes, étroitement surveillés et travaillant toute la journée sans nourriture ou presque, ce sera un véritable défi.
Attention, ce scénario est très dangereux et doit pousser les personnages à bout, leur survie en dépend. Il ne s'agit nullement de sauver l'univers ou même de servir l'AG, seulement de survivre, ce qui devrait les motiver considérablement. S'ils s'en sortent ils pourront bien sûr dénoncer la compagnie minière auprès de l'AG qui se fera une joie de la condamner et de libérer tous les prisonniers. Les Megas pourront alors rendre visite à ceux qui les ont vendus comme esclaves à la compagnie...

MEGA III
FB + FLO. BRETON



MEGA II

Le jeu de rôle des Messagers galactiques

Ecran du Meneur de Jeu

Distances Lancer

(Niveau Lancer = moy. A,F)

Niveau Lancer	500 g	2 kg	5 kg	10 kg	20 kg
4	20	15	10	4	1
5-6	30	20	12	6	2
7-8	40	25	14	8	3
8-10	50	30	16	10	4
11-12+	60	35	18	12	5

Apparence (4d6)

4-7	8-12	13-16	17-20	21-24
terrifiant	désagréable	passe partout	beau	divin

Taille (4d6)

Score	4	5-6	7-12	13-16	17-21	22-23	24
Taille	150	160	170	180	190	200	210

(taille donnée en cm) (Poids = Taille - 110 + Force)

Poids maximum

Force	4	5-10	11-15	16-18	19-20	21-22	23-24
Pmax	Pp / 3	Pp / 2	Pp	Pp x 1,5	Pp x 2	Pp x 2,5	Pp x 3

(Pp = Poids du personnage)

Malus encombrement (si deux actions)

-7	-4	-2
Pmax / 2	Pmax / 4	Pmax / 8

Monnaie de l'AG

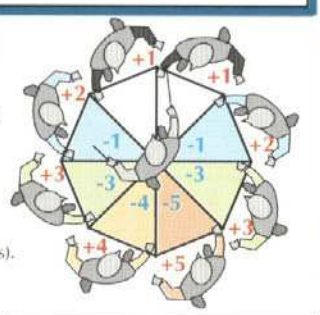
1 Ω (1 orgwill)
= 1 pièce d'or de 10g
= 100 Σ (segueld, ou crédits)
1 Σ (1 Segueld)
=100 « unités » ou « rondelles », ou « anneaux »

Selon le niveau de vie local, la monnaie la plus petite est parfois le 1/10e du segueld, parfois 1/100e.

Adversaires multiples

Dans 1round :

- **4 adversaires maxi. peuvent attaquer un personnage seul** avec (selon leur position) les bonus en Combat notés en rouge.
- **Le personnage seul** peut, avec les malus indiqués en bleu selon les directions :
  - **Parer 1 adv.** et esquiver les autres. (malus supp : -2 à l'esquive, 1 test par adversaire).
  - **Parer 2 adv.** (malus supp : -2 à la parade) et esquiver les autres (malus supp : -4 à l'esquive, 1 test par adversaire).
  - **Se repositionner** au début de chaque round : réussir un jet d'Esquive ou d'Acrobatie (contre difficulté = nb. d'adversaires).
  - **Attaquer** 2 adversaires (malus supp .: -2 pour chaque attaque)



Valeur des Traits (profil d'un perso)

4-5	activité minimum
6-7	très faible
8-9	faible
10-11	moyen
12-13	bon
14-15	très bon
16-17	excellent
18-19	exceptionnel
20-21	génial, rare
22-24	légendaire

Intelligence des animaux

3	animal « intelligent »
2	animal standard
1	animal primitif
0	limace (ou comateux)

Modificateurs activité

- **0** action indispensable et fréquente du métier
- **-2** action utile ou assez courante du métier
- **-4** sans rapport avec le métier, niveau naturel du personnage, action nécessitant une légère habitude.
- **-7** action (ou métier non pratiqué) nécessitant des études théoriques et/ou un entrainement intensif.

Chocs psychologiques

Type d'événement	pM perdus
Vision d'un accident horrible	1d3
Meurtre d'un ami	1d3
Foule victime d'un accident grave (incendie, avion)	2d6
Vue d'une mort due à une créature inconnue	1d6+3
Etre (ou croire être) confronté à une chose irrationnelle)	2 à 6d6
Rester seul dans un espace confiné	1d6 / semaine
Idem avec blessure grave	2d6/sem
Découverte terrifiante	1 à 3d6

Echelles magie et psy (paramètres)

«coût»	1	3	6	9	12
portée (vision de la cible =)	contact	courte (parfaite)	moyenne (silhouette)	longue (point)	hors perception
aire ou volume (diamètre)	point une main	Ø1m 1 être	Ø3m ou 3/5 êtres MR mètres MR êtres	Ø10m ou 30êtres MRx10 mètres MRx10 êtres	Ø MRx100m MRx100xMEM (ou PPsy) êtres
durée	instantané permanent	MR rd	MR heure	MR jour	MR quinte à MR lunes (var)
effet	oui/non	MRx1	MRx3	MRx10	MRx100xMEM (ou Pouv.Psy)

Effets : les effets sont exprimés, par individu ou sujet, en unités : 1m, 1kg, vitesse 1m/s, 1round, 1point de Trait, 1niveau d'un talent, etc., multiplié par MR (Marge de réussite). Pour les pouvoirs magiques, le MJ utilisera les unités locales de son gré. Pour les pouvoirs psy, il est préférable de mesurer les effets dans le système international : 1m, 1s, 1newton (env.100g poids) ou 1 kg selon les cas, 1 joule (+1°C sur 1cm3 d'eau), etc.

Magie

Création du sort

- Temps conception (apprentissage)
- « Coût » en pts d'exp. = Rang + durée + portée + aire d'effet + pts effets–bonus famille = niv. de difficulté de base.
- Niveau d'utilisation= niv.diff.base – pts d'exp. supplémentaires consommés.
- Rituel : gestuel, matériel, incantation.

Utilisation du sort

- Rituel obligatoire
- Bonus à la MEM si rituels supplémentaires
- Test MEM + bonus rituels
- ± modif. circonstances et bonus local, *contre* niv. d'utilisation du sort.
- MR donne effets du sort.
- Conso. de pts = rang du sort (sur focus, ou F, V, C, M, pts de Blessures)
- Si Marge échec > 4 : choc en retour (perte supp = marge pt C ou M ou Bles.)

Transit

Concentration « témoin»
Conso. de 1pV

Entrée point de Transit
Conso. de 1pV.
Test nV contre niv. diff. moyen (6) – si raté, coincé [marge échec] mn dans l'intercontinuum. Reconsommer 1pV et refaire un test.
– si réussi, descente.

Descente
Vue du décor (temps figé) depuis une hauteur de 20m jusqu'au niveau du point de Transit.

Matérialisation
Faire un pas vers l'extérieur. Matérialisation instantanée, sans conso. de point. Possibilité de matérialisation en tout point de la descente (verticale du point de Transit).

Rétrotransit
Si décison de revenir (avant matérialisation) au pt de départ : conso. de 2pV, puis test Transit normal.

Transit avec « passager »
Idem Transit normal, mais : conso. de 1d6pV à répartir entre le Mega et le passager.

Transit

Formule
RT = (I + M+ V) x 2

Procédure

- Lancer 2d6
- Oter le résultat à la Résistance au Transfert (RT)
- Consommer 1pV
- Recommencer jusqu'à : RT = 0
- 1 jet de dés = 1 seconde.

Rétrotransfert
Idem, mais instantané.

Transfert passif
RT / 2

Pouvoirs psy

Pouvoir psy
P.Psy = niv.Psy + modif.local

Accumulation d'Energie psy
E.Psy = PPsy x nb périodes de veille.

Utilisation

- Le joueur annonce le psy utilisé.
- Le MJ détermine le niveau de difficulté (=niv. du Trait visé, ou addition des niv. de diff. selon Table paramètres pour l'action tentée, ou encore diff. fixe, selon Table des pouvoirs psy ci-contre)
- Le joueur consomme des pts d'E.psy pour redescendre ce niveau de difficulté.
- Le joueur calcule le niv. où il va utiliser le psy: Niv. utilisation = P.Psy – rang
- Test niv. util. *contre* niv. diff.

Test réussi :
MR=1 : effet minimum
MR= 2 ou 3 : effet normal
MR= 4 ou+ : effet maîtrisé, le joueur peut affiner l'action.

Test raté :
ME=1 : il ne se passe rien
ME= 2 ou 3 : début d'effet puis arrêt (conséquences possibles (chute, bruit...)
ME=4 ou + : rien.

Test seuil : niv.P.Psy contre nM

psys	rang	Action	diff	rang	Résistance	diff	rang	Perception	diff
Psychisme M	6	Hypnose	nV	7	Ecran mental (att. mentale)		8	Télépathie	nE
	7	Illusion	nD	7	Tour d'ivoire	diff	9	Précognition sur les êtres	nD
	8	Influencer comportement	nV	8	Garder son contrôle	diff	8	Traces psychiques	nV
	10	Modifier comportement	nV				0	Menace	nV
	10	Invisibilité aux gens	nP						
	8	Attaque mentale	nV ou écran						
Environnement V	8	Télékinésie	diff	10	Ecran mobile contre objets	diff	1	Présentiment	diff
	8	Réchauffer, refroidir	diff	10	Bulle d'isolation	diff	2	Précog. sur la météo	diff
	9	Lévitation	diff				8	Transparence	diff
	1	Esprit frappeur (bruit ténu)	2				8	Précog. sur les choses	diff
	10	Modifier la météo	diff						
Corps C	7	Soins accélérés	diff	6	Ralentir son métabolisme	diff	6	Traces physiques ténues	diff
	9	Force surhumaine	diff	7	Résister aux poisons	diff	4	Voir les zones malades	diff
	10	Télurgie	diff	9	Ecran corporel	diff			
	10	Modifier sa taille	diff						
	12	Modifier son apparence	diff						
	5	Coup mental	nM						
Corps éthéral M	8	Esprit marchand	diff	7	Résister courants éthéraux	diff	8	Voir au loin (lieu connu)	diff
	9	Esprit volant	diff	9	Déf. contre créatures éther	diff	8	Voir les brèches	diff
	10	Esprit des plans	diff				9	Voir les archétypes et les entités-planètes	diff
	10	Action sur l'éther	diff				8	Se situer dans les plans	6
							7	Lecture de l'aura 4 (ou écran)	

Composés								
V+M	12	Télékinésie éloignée	diff	M+V	10	Situer un objet	diff
C+V	15	Ubiquité	diff	V	13	Rendre invisible	diff
M+C	15	Arrêter le temps	diff	V+M	13	Absorber l'énergie	énergie psy, puis V, C, F, M puis pVie
M	12	Appel interuniversel	diff				
C+V	12	Invisibilité réelle	diff				

Talents

Aptitudes

D,R,A	Acrobatie
P,A,D	Arts corporels
P,A,E	Arts plastiques
E	Baratin
E,D,I	Comédie, Imiter
D,A	Coordination
D, A	Débrouille
D,A	Dissimuler
E,D	Dialogue
P,D,R	Discrét.,Filature
V,A,C	Endurance
I,E	Expliquer
F,A,C	Grimper
D,A	Manipulation
D,E	Marchander
V,F,C	Nage
I,V,C	Organiser
I,P	Pister
E,D	Psychologie
Vue	Remar. détail
D, Ouïe	Remar. son
D, Odor	Remar. odeur
D, Goût	Remar. goût
D, Tou	Remar. contact
D,V	Renseignements
I,E,A	Séduire
D,E	Vigilance

Connaissances

	Connais. NT2	Connais. NT6
I,V, E	Administration	Administration
D,V,I	Animaux	Biocyb
D,V,I	Alchimie	Chimie
D,R,A	Attelages	Antigravs
I,C,A	Connais.Arme.	Connais.Arme.
I,P	Construction	Construction
C,I,D	Négoce	Economie
D,V,I	Sorcellerie	Electronique
D,F,A	Equitation	Montures
I,P	Evaluer	Evaluer
D,V,I	Sols	Géologie
D,Vo,I	Histoire, légendes	Histoire
D,V,I	Lire, écrire	Informatique
P,D,E	Dialectes	Linguistique
I,A M	Mécanismes	Mécanique
D,V,I	Médecine	Médecine
D,P	Milieu, air, mer	Milieu spatial
D,P	Milieu rural	Civilisations AG
A,D,P	Milieu sauvage	Milieu sauvage
E,D,P	Milieu urbain	Milieu urbain
I,D,A	Cabotage	Pilot. subluminique
I,D	Pègre	Pègre
D,V,I	Math, astrologie	Physique math
D,P	Pièges	Pièges
I,R,A	Nav. haute mer	Pil. Triche-lumière
E,P,A	Premiers soins	Premiers soins
D,A	Sabotage	Sabotage
P,A	Serrures	Serrures
D,V,A	Tech. survie	Tech. survie
I,P,A	Science militaire	Transmissions
P,I,E	Coutumes	Usages
D,A	A/P Mains nues	A/P Mains nues
P,A	Prise, renverser	Prise, renverser
D,V,A	A/P Armes blan.	A/P Armes blan.
I,P,A	Armes à dist.	Armes à dist.
P,I,	Tournoi	Armes de tir

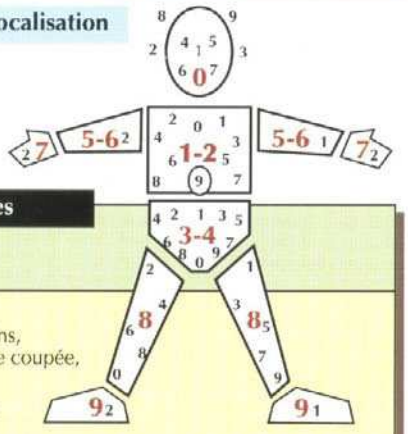
Table universelle de résolution (TUR)

Difficulté Personnage résistant	Personnage actif: Niv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Niv
Immanquable mais...	1	56	66	76	84	90	93	95	96	97	98	99	100	0/2d	0/1d	0/1d	1
Enfantin	2	44	56	66	75	83	89	92	95	96	97	98	99	100	0/2d	0/1d	2
Très facile	3	34	44	56	65	73	82	88	91	95	96	97	98	99	100	0/2d	3
Facile	4	24	34	44	56	64	73	81	86	90	94	96	97	98	99	100	4
Aisé	5	16	25	35	45	55	63	72	80	85	90	94	96	**97**	98	99	5
Moyen	6	**10**	**17**	**25**	**35**	**45**	**55**	**63**	**71**	**78**	**83**	**88**	**93**	95	**97**	**98**	6
Malaisé	7	8	11	17	26	35	45	54	61	70	77	82	87	93	95	97	7
Difficile	8	6	7	12	18	26	35	45	54	59	68	76	81	87	92	95	8
Très difficile	9	5	6	8	12	18	26	35	45	53	58	67	74	80	86	92	9
Extrêmement difficile	10	4	5	6	8	13	19	27	35	45	53	57	65	73	79	86	10
	11	3	4	5	7	9	13	20	28	36	46	52	56	63	71	78	11
Cauchemardesque	12	2	3	4	5	7	9	14	21	28	37	46	52	55	62	69	12
	13	1	2	3	4	5	7	9	14	21	29	38	47	51	54	60	13
Surhumain	14	1/2d	1	2	3	4	5	7	10	15	23	31	39	47	50	52	14
	15	1/1d	1/2d	1	2	3	4	5	7	10	16	24	32	40	48	50	15
	Niv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Niv

Modificateurs circonstances

		Bonus	Malus
Matériel :	Oui	+1 à +3	Non -3 à impossible
Conditions :	Bonnes	+1	Mauvaises -1 -2
Préparation :	Oui	+1	Non (hâte) -1 -2

Localisation



Blessures

1 à 3: légère

Tête : Balafre
Cœur : LAME de taille = mort.

4 à 7: grave

Tête : CHOC assomme le temps nécessaire aux soins, sinon 4d6 minutes. LAME = œil crevé, oreille coupée, flot de sang (-3 à tous les talents).
Cœur : LAME de taille = mort; d'estoc = idem Torse. CHOC = idem Torse
Torse, Abdomen : Blessure incapacitante, Talents de combat réduits du nb de pts de blessure reçus. La victime ne peut s'alimenter durant 1d10 jours, ou crache du sang, etc.
Jambe, Pied : Incapacité de fuir, esquiver ou rompre.
Bras : Nécessité d'engager 4pF ou 4pV/ round pour garder l'arme ou protection en main.
Main : Incapacité de garder une arme en main ou de frapper. Sans soins rajouter 1 blessure légère par heure. Si soins, la main est réutilisable après 1d6 jours.

8 et + : mortelle

Tête, Cœur : Mort.
Torse, Abdomen : Le blessé s'écroule, hors de combat.
Jambe, Pied : Le blessé tombe à terre. Fuite ou esquive impossibles.
Bras, Main : Idem *Grave*, mais inutilisable 2d10 semaines. Plus de 10 = tranché, écrasé.

Récupérer ou engager des points

Repos

Repos / sommeil (récup. V, F ,C*)		Proportion du Trait (arrondi supp.)	cure/repos nerveux (récup. M)
5mn	pause	1/8e	1h
1h	halte	1/4	12h
3h	repos	1/3	1 jour (dont 1 période de sommeil)
4h	sommeil court	1/2	3 jours
7h	sommeil moyen	3/4	1 semaine
9h	sommeil long	1/1	4 semaines, ou plus, beaucoup plus!

* la Constitution ne se récupère que par le sommeil. Pause, halte et repos ne font pas récupérer de pt de C.

Récupérer dans un Trait en prenant dans un autre

En cas de besoin le joueur peut transférer des points d'un Trait à l'autre (même en pleine action)

1pC	pour	1pF	(maxi 2, en une seule fois)
1pV	pour	1pF ou 1pC	(maxi: 2, en une seule fois)
1pM	pour	1pV	(maxi 4 pour 2...)
1pC	pour	1pF	(maxi 2...)

Chacune de ces opérations peut être effectuée une fois par période de veille ; noter les points transférés dans un coin de la fiche de perso, et les gommer lorsque le personnage dort. Le Trait ne peut monter au-delà de son score normal.

Récupération normale de pt de Vie

Blessure légère : 1 par 2 heures
Blessure grave : 1 par 2 jours
Blessure mortelle : 1 par 2 semaines (ou plus selon tableau des blessures)

Engager des points (monter un niveau)

(action physique: V ou F, action intellectuelle: V)

2pts pour +1 niveau dans le talent (1 seul talent)
6pts pour +2 niveaux dans le talent (1 seul talent)

Engager des points (différer une blessure)

Blessure légère : 2pV
Blessure grave : 4pV ou 2 pM
Blessure mortelle : 12pV ou 6pM (jusqu'à fin action)

Armes de tir

Type	Noms	Dégâts (d6)	X	Malus distance +1	0	-2	-4	-7	Un.P. Charg	Unités P. Rafale	Rafales Etroite	Rafales Large	Tir Multiple	Poids KG	Taille CM
C	Fusil ancien (B)	4	3	25	50	75	100	200	1	-	-	-	-	3	150
A	Fusil d'assaut (A, V, S, B)	5	2	25	50	100	200	300	30	7	-1	-3	2	3	100
C	Fusil de tireur d'élite (V, A)	5	2	50	100	300	750	1500	20	-	-	2	-	4,3	120
C	Fusil de chasse	4	1	10	25	50	100	200	2	-	-	-	2	1,5	100
C	Fusil à pompe	5	1	5	10	25	50	75	8	-	-	-	4	2	80
C	Pistolet à poudre	2	-	1	3	7	15	30	1	-	-	-	1/3rnd	2	45
C	Pistolet moderne (A, S, V)	5	-	1	5	10	25	50	8	-	-	-	3	1,5	35
C	Revolver western	4	-	1	3	7	20	50	6	-	-	-	3	1	30
C	Revolver moderne (V, S)	5	-	1	5	10	25	50	6	-	-	-	3	1,2	30
A	Pistolet-mitrailleur (A, S)	5	-	10	20	30	50	-	32	11	-1	-3	2	3	55
T	Arbalète ancienne	4	2	5	15	35	75	150	-	-	-	-	-	-	100
T	Arbalète moderne (V)	4	1	10	25	50	100	200	1	-	-	-	-	2,5	80
T	Arc long	4	-	0,5 F	F	2 F	3 F	5 F	-	-	-	-	-	-	120
T	Arc à poulies	4	-	F	2 F	3 F	5 F	10 F	-	-	-	-	-	-	200
T	Fronde	3	-	-	5	10	15	25	-	-	-	-	-	-	-
T	Sarbacane amazonienne	2	2	-	5	10	25	50	-	-	-	-	-	-	200
C	Lance-harpon(ressort)	5	1	10	25	50	100	150	1	-	-	-	-	35	120
C	Multiprojecteur (A)	-	-	2	5	10	25	50	2	-	-	-	-	2	35
C	Etourdisseur électrique	1(*)	-	1	2	3	5	10	4	-	-	-	-	0,8	20
R	Etourdisseur sonique	1(*)	-	5	10	-	-	-	8	-	-	-	3	1,5	35
R	Fusil à plasma	10	1	50	100	250	500	750	3/7	4	-2	-6	2	4	50
R	Laser léger	4	-	25	50	100	200	300	20	-	-	-	4	2	35
R	Laser lourd	6	2	100	250	500	750	1000	10(3)	10	-2	-4	2	5	100
R	Paralysant lourd	4(*)	-	5	10	25	50	-	10	-	-	-	4	2	30
R	Paralysant léger	4(*)	-	5	10	-	-	-	S4	-	-	-	4	0,7	15

Familles d'armes

Armes blanches

- A Mains nues
- B Mains nues (arts martiaux)
- C Bâton court (choc)
- D Bâton long (choc)
- E Marteau court
- F Marteau long
- G Lame courte
- H Lame moyenne
- I Lame longue
- J Lame à deux mains
- K Katana
- L Katana court
- M Hache courte
- N Hache moyenne (bûcheron)
- O Hache longue
- P Hache à deux mains
- Q Arme articulée courte (nunchaku)
- R Arme articulée longue (fléau)
- S Javelot (lancer léger)
- T Lance
- U Arme d'hast
- V Arme d'immobilisation
- Z Bouclier

Armes de Tir

- A Appui (bipied, crosse)
- V Viseur (lunette, viseur laser)
- S Silencieux
- B Baïonnette
- C Coup par coup
- T Trait
- R Rayon
- A Automatique
- F Force
- (*) Résultat du dé = temps de paralysie en minutes

Armes blanches

Famille/Nom	Taille/Estoc/Choc	Att	Par	Esq	CA	CD	Long	Poids	Feinte	Inexp	Malus dist. (m) si lancée +1	0	-2	-4	-7
B Jiu-jitsu	C	+2	0	+1	1	-	-	-	3	-2	-	-	-	-	-
C Matraque	C	+2	+1	-1	1	2	1	2	1	-	-	1	2	5	10
D Bâton long	C	+3	+3	-2	3	6	4	3	3	-3	-	-	1	2	5
E Bec de faucon	C	+1	+1	-1	3	1	2	3	1	-1	-	1	2	4	6
E Marteau/Clé anglaise	C	+1	+1	-1	2	1	1	1	-	-	-	1	2	5	7
F Masse	C	+1	+1	-4	5	5	2	4	-	-2	-	-	1	2	3
F Morgenstern	C	+1	+1	-4	6	5	2	4	1	-2	-	-	1	2	3
F Casse-tête/Massue	C	+1	+1	-2	3	2	2	4	1	-	-	1	2	5	7
G Stylet	E	+1	0	0	1	1	1	1	3	-	2	4	8	12	15
G Poignard/Dague	E,T	+1	+1	-1	3	2	1	1	3	-	2	3	5	10	15
G Shuriken	-	+1	-	0	3	-	-	-	2	-2	3	6	12	16	20
H Glaive	E,T	+1	+2	-2	3	3	1	2	2	-	-	-	-	2	5
H Epée courte	E,T	+2	+3	-3	5	4	2	3	2	-2	-	-	-	1	3
I Rapière	E	+3	+3	-1	3	2	2	1	2	-2	-	-	-	2	5
I Sabre	T,E	+2	+2	-3	5	4	2	3	2	-2	-	-	-	1	4
I Epée longue	T	+2	+2	-4	7	5	3	4	1	-2	-	-	-	-	3
J Epée à deux mains	T	-1	+2	-5	8	6	4	5	-	-4	-	-	-	-	-
K Katana	T	+3	+4	0	6	5	3	3	2	-4	-	-	-	2	5
M Hache (outil)	T	+1	+1	-1	2	2	1	1	1	-	-	1	2	4	6
O Hache de guerre	T	+2	+2	-3	6	4	2	3	1	-2	-	-	-	1	3
P Hache à deux mains	T	-	+1	-5	8	6	3	5	-	-3	-	-	-	-	-
R Fléau d'arme	C	+2	-	-3	3	2	4	4	-	-3	-	-	-	-	2
S Pique/Javeline	E	+1	+1	-1	3	1	2	2	-	-3	3	6	12	25	50
T Lance	E	-	+2	-4	5	4	5	5	-	-4	1	2	4	8	16
T Hallebarde	F,T	+1	+1	-4	4	4	4	4	-	-3	-	-	-	-	5
T Trident	E	+3	+2	-1	3	3	2	3	1	-2	2	4	6	15	30
T Baïonnette au fusil	E	+1	+1	-4	5	3	4	4	-	-1	-	-	-	3	5
U Fouet	-	+1	-	-1	1	-	4	1	1	-4	3	4	2	1	-

Boucliers, armures

Famille/Nom	Lame	CD contre... Choc	Balle	Rayon	Malus encombrement
V Bouclier cuir	2	1	0	0	0
V Bouclier bois	5	2	3	RM	0
V Bouclier métal	7	4	4	RM	-1 para./esq
V Armure cuir	2	0	0	0	0
V Armure mailles	4	1	2	0	0
V Armure plaques	7	3	3	1	-2 talents comb.
V Armure spatiale	7	3	10	10	-1 "
V Gilet pare-balles	5	3	15	0	0

Chute

d6 dégâts selon...	Chute verticale (m)	Pente abrupte (m)	Pente raide (m)
1	3	8	12
2	6	16	24
3	9	24	36
4	12	32	48
5	15	40	60
6	18	48	72

Résistance des matériaux

Matériau	RM	nb max. de dégâts légers	importants	décisifs
PAROI EPAISSE (sols, murs, plafonds)				
Pierre tendre	6	-	7	3
Brique	6	-	12	5
Pierre dure	8	-	15	7
Béton armé	10	-	15	7
Bois blanc	3	20	5	2
Chêne	6	-	7	3
Acier	8	-	-	10
Vitrée (plexiglas)	3	7	3	2
PAROI FINE (portes, cloisons)				
Placoplâtre	2	5	2	1
Contreplaqué	3	3	2	0
Vitre	1	2	1	0
Bois blanc	3	10	3	1
Chêne	6	20	5	2
Blindage acier	8	-	-	3
Coffre-fort	8	-	-	5
DIVERS				
Serrure	2	-	-	1
Corde	1	2	1	0
Câble électrique	3	2	1	0
COMPLEXE				
Pavillon meulière	8	-	-	25
Pont suspendu acier	8	-	-	70
Petit pont en bois	6	-	-	10

Dégâts subis par le matériau

Résultat test	Dégât
0	1 léger
1-3	1 important
4-7	1 décisif
8-10	+1 dégât décisif
11-12	+2 dégâts décisifs
.../+2	etc.

Test: (nF + CA outil) contre RM. Marge + CA = FC. FC-RM = dégâts

Explosifs

	Charge unitaire	Famille (ou d6)	Rayon léthal
Poudre à canon	100 g	2	2 (+0,5)
Grenade	1	2	2 (+0,5)
Dynamite	1 bâton	4	2 (+0,5)
Nitroglycérine	10 cl	8	2 (+0,5)
Plastic	100 g	8	2 (+0,5)
Bidon d'essence	5 l	2	2 (+0,5)
Bouteille de gaz	1	4	2 (+0,5)
Roquette antiblindé	1	12	5 (+1)
Missile/bombe	1	24	10 (+2)
Chalumeau	1 mn	8	pointe
Acide	1 mn	6	contact

CA = Famille +[(nb charges-1) x2

CA accident selon obstacle

Terre meuble	1
Talus	3
Chute	nb de mètres de chute
Choc frontal	1 / 10 de la différence des vitesses en km/h + CA véhicule percuté
Platane	6
Mur	CD matériau
Moto	1
Voiture	2
Camion	4

Dégâts d'un objet en mouvement

	10 km/h	40 km/h	100 km/h	200 et +
Pavé (1 kg)	1d6	4d6	4d6 x 25	4d6 x 100
Vélomoteur	2d6	8d6 x 4	8d6 x 25	8d6 x 100
Objet lourd				
Voiture	3d6	6d6 x 8	6d6 x 50	6d6 x 200
Camion	6d6	6d6 x 16	6d6 x 100	6d6 x 400