



# Introduction

## Vingt ans après...

C'est en 1984 que *Méga*, le jeu de rôle des messagers galactiques, fut publié sous la forme d'un numéro hors-série du défunt magazine *Jeux & Stratégies*, sous la plume de Michel Brassine et Didier Guiserix. C'était le premier jeu de rôle de science-fiction de création française. On y jouait des agents spéciaux, les Messagers Galactiques, au service d'une confédération de mondes à l'échelle de la galaxie. Le théâtre des opérations avait une multitude de visages possibles : notre bonne vieille Terre, une version parallèle « médiévale-fantastique » ou bien une lointaine planète inhospitalière. C'était nouveau, c'était bien.

*Méga* connut deux autres incarnations éditoriales. Celle de 1986, toujours sous la forme d'un hors-série de *J&S*, fut l'occasion d'approfondir à la fois les règles (en écartant toutefois celles relatives à la magie) et le background. La fameuse Guilde des Mégas devenait une organisation plus ou moins occulte distincte de l'Assemblée Galactique. Les quatre scénarios de cette seconde version ont marqué bien des esprits : *Cauchemar en bleu à Mortepierre* (D. Guiserix), du *X-Files* avant l'heure joué en démo devant les caméras de FR3 ! ; *L'incrédule* (J. Balczesac), avec son enfant-dieu dévoreur de planètes ; *La drogue d'Urh* (D. Gerfaud), un rêve, bien sûr ! (Ou plutôt : un cauchemar) ; et enfin, enfin, le fameux *Des ombres sur la lande*, le chef d'œuvre steampunk délirant de P. Lejoyeux dont on parlait encore dans le dernier numéro (122) du *Casus Belli* version Excelsior, cherchez bien.

La troisième édition connut deux étapes. Sous la forme d'un hors-série de *Casus Belli* (ancienne formule), *Méga<sup>III</sup>*, la « première » troisième édition vit le jour en 1992. Le système de jeu avait été totalement refondu, les règles de magie ré-introduites, celles sur les pouvoirs psis, le transit et le transfert développées, la mécanique des univers parallèles détaillée et le background étendu, qu'il s'agisse du fonctionnement de la Guilde des Mégas ou de la description de l'Assemblée Galactique. Davantage de background et surtout une très ambitieuse campagne (signée P. Lejoyeux et T. Lhomme) furent ajoutés dans la « seconde » troisième édition du jeu, en 1993, publiée cette fois sous la forme d'un livre indépendant sous couverture cartonnée rigide. *Méga<sup>III</sup>* devenait un grand jeu, avec un background d'une cohérence et d'une richesse jamais atteintes auparavant.

Comme l'ont toujours souligné ses auteurs, *Méga* n'est pas qu'un jeu de rôle de *space opera*, même si ce genre y a évidemment sa place. Dans notre univers, du moins dans sa version *Méga*, la Terre est une « planète en développement » : l'Assemblée Galactique la maintient dans l'ignorance de l'existence d'autres mondes habités (une myriade !) jusqu'à ce que son niveau de développement moral lui permette d'accéder à la grande révélation... Mais, au-delà, il existe d'autres univers, *parallèles*, contenant des répliques plus ou moins fidèles de la Terre, de l'Assemblée Galactique et des autres mondes habités, mais aussi des choses bien plus étonnantes et improbables. Parce que la texture de ce « continuum d'univers » est fragile (phénomènes de « brèches » entre univers parallèles, d'équilibres précaires entre « univers pendules », et bien d'autres singularités plus ou moins quantiques), parce qu'une entité aussi vaste que l'Assemblée Galactique doit

faire face, chaque matin, à des menaces elles aussi diffuses et globales, et parce que, enfin, ils sont les seuls capables de se déplacer d'un point à l'autre de l'univers et même *entre* les univers parallèles, les Mégas (les personnages des joueurs) n'auront pas vraiment de quoi chômer. Ils seront confrontés aux situations les plus improbables, les plus surprenantes, les plus décalées, eux qui ont choisi d'intégrer la Guilde multi-millénaire qui, sous l'impulsion initiale d'un vieux brigand plein de sagesse, s'est donnée pour mission de lutter contre ces périls innombrables.

Pour gérer cet emploi du temps chargé, nous avons pensé que *Méga* méritait bien une quatrième édition. Plus de dix ans après *Méga III*, voici donc venir *Méga 4*, piqûre de rappel destinée à tous les fans de la première (ou deuxième, ou troisième...) heure, ainsi qu'à tous ceux qui n'ont pas encore eu l'occasion de tenter le saut dans le vaste continuum des univers parallèles. Le Major Mac Lambert est de retour !

### **Les objectifs de cette nouvelle édition**

Vous trouverez dans les pages qui suivent un nouveau système de jeu. Pourquoi ? D'une part, *Méga III* avait parfois la réputation de reposer sur un canevas de règles denses voire hétérogènes, décourageant les débutants ou ceux dont la pratique du jeu était trop ponctuelle pour s'en accommoder par la voie de l'habitude. Nous avons donc cherché à mettre au point un système plus simple, moins foisonnant : retour à un système de dés à six faces, règles de combat moins détaillées, limitation du nombre de caractéristiques (six au lieu de dix auparavant) et de compétences (presque trois fois moins que dans *Méga III*). D'autre part, nous avons envie de modifier le fonctionnement de quelques éléments de *gameplay* qui ont toujours fait la saveur de *Méga* (transit, transfert, hypnoéducation). Nous espérons que cela constituera un élément de surprise pour les vieux routards, mais aussi les effets potentiellement déstabilisateurs du transfert et du transit seront atténués. Leur usage devrait en effet devenir plus tactique, avec le risque d'un mauvais *flip* en cas d'abus... Enfin, nous avons tenu à renforcer un aspect qui était présent en filigrane dans les précédentes éditions : la prégnance des arts martiaux dans la philosophie de la Guilde des Mégas, ainsi que dans leur comportement en mission. « Voies mystiques », « écoles » et « maîtres » auront une influence sur ce dont les personnages seront capables, sur leur manière d'agir ou sur leur progression. Nous espérons avoir traduit cette imprégnation spirituelle des Mégas d'une manière à la fois plus amusante (vous verrez qu'on ne se prend pas trop au sérieux...) et plus complexe que le fameux « Vie et Dignité » qui faisait jusqu'ici office de leitmotiv moral de la Guilde.

Cette version de *Méga 4* est incomplète : vous n'y trouverez pas de règles spécifiques pour gérer les poursuites, les pouvoirs psis ou la magie. Ces points particuliers seront développés ultérieurement. Néanmoins, sous sa forme actuelle, *Méga 4* vous permet de créer un personnage, de gérer ses actions et ses combats, ses pouvoirs de Méga et son état de santé physique et mental. C'est un moteur qui fonctionne, avec quelques soubresauts sans doute, car il vous est proposé au terme de quelques parties de test seulement, mais c'était la condition pour vous le mettre en ligne en 2004, date symbolique des vingt ans de *Méga*. Au fil du temps et en fonction du retour que nous aurons de votre part, il se modifiera probablement. Des réglages seront opérés pour le rendre, nous l'espérons,

plus fluide ou cohérent. Merci donc pour votre indulgence dans l'attente de *Méga 4 v. 1.5* !

Et surtout, que cela ne vous empêche pas de jouer. Notre volonté de relancer la carrière de *Méga* n'aurait pas eu de sens si nous n'avions pas proposé en même temps des scénarios. Vous trouverez donc sur notre site une première aventure prête-à-jouer. D'autres scénarios sont actuellement en cours d'écriture, que nous espérons mettre à votre disposition le plus rapidement possible. Quant à ceux qui découvrent *Méga*, nous espérons pouvoir très prochainement leur procurer, sous une forme actualisée, un maximum du copieux background tiré des précédentes éditions et articles parus autrefois dans la presse spécialisée. Qu'ils n'hésitent pas non plus à surfer sur le Net, le fanzinat s'intéressa de près aux Messagers Galactiques au cours des années 1990, et il en reste des traces !

Bon jeu !

### **L'univers de *Méga* en quelques mots**

Nous mettons à votre disposition, sur notre site, une présentation complète de l'univers de *Méga*. Elle vous permettra de comprendre quels personnages animent les joueurs, quel est leur rôle, quelles sont leurs capacités spéciales, les types de missions qui leur sont confiées et dans quel environnement elles se déploient (à travers un résumé historique de l'Assemblée Galactique et une explication de la mécanique des univers parallèles). Si vous entendez parler de *Méga* pour la première fois, ou si vous avez besoin de vous rafraîchir la mémoire, lisez ce document avant de poursuivre votre lecture car dans ce qui suit, nous partons du principe que vous êtes familiarisé avec l'univers de *Méga* !

### **Les arrondis**

Chaque fois que vous devez arrondir un résultat au cours du jeu, arrondissez-le à l'entier supérieur pour les PJ (les Mégas), à l'entier inférieur pour les PNJ.

# 1. La création du personnage

Elle se décompose en 3 étapes : le choix du concept, la détermination des scores principaux et la détermination des attributs secondaires.

## 1.1. Le choix du concept

Le joueur commence par imaginer le **passé** du personnage avant qu'il ne devienne Méga : milieu socioprofessionnel, études, métier(s), hobbies, expériences diverses. Nul besoin cependant d'aller trop loin dans le détail : ces données, résumées sur un brouillon, sont simplement destinées à rendre plus cohérente l'attribution de points de création pour les compétences (cf. 1.2.2. *La détermination des scores de compétences*).

Le joueur choisit ensuite une **spécialisation Méga**. Il s'agit d'une formation destinée à faire du personnage un spécialiste pour certaines tâches qui incombent régulièrement aux Mégas en mission. Voici la liste des spécialités :

- *Argo* : Spécialiste de la conduite et du pilotage, il connaît les pièges de l'espace profond, des atmosphères et des mers, et possède quelques techniques de survie.
- *Biocyb* : Médecin des corps, des prothèses et donc à la limite des droïds, il est aussi versé dans la biochimie, les biotechnologies et le génie biologique.
- *Conceptec* : Principes physiques usuels et structures des moteurs, robots et autres engins, il conçoit et répare des systèmes électriques, électroniques et positroniques.
- *Ecosophe* : Ethnologue, écologiste et spécialiste de terraformation, il est aussi, dans des proportions variables, savant, politique et poète.
- *Empathe* : Versé dans la psychologie, les sciences cognitives et les techniques d'expression artistiques, c'est le spécialiste pour établir une relation de confiance avec des inconnus méfiants, juguler les phénomènes de panique et soigner les victimes de traumatismes mentaux.
- *Fouineur* (ou Investigateur) : Enquêteur, reporter, parfois espion, un rien légiste, toujours curieux, discret et manipulateur.
- *Médian* (ou Polydiplomate) : Diplomate au sens large, capable d'assumer une charge officielle ou d'être une éminence grise susceptible d'intervenir dans l'ombre comme médiateur.
- *Ranger* : Spécialiste de l'exploration, des installations improvisées et de la survie en milieu hostile.
- *Patrouilleur* : Tour à tour aigle ou félin, toujours prêt à séduire mais aussi à griffer à la première alerte, il est attentif à son environnement, prêt à l'action tant dans la jungle qu'au cours d'un dîner mondain.

Il existe une dixième spécialité, le *Norjan* : théoricien, expérimentateur des lois physiques de l'intercontinuum, des psis, de la magie, du transfert et du transit, il peut avoir des allures de savant froid, fou, allumé ou téméraire. Sauf décision contraire du meneur de jeu, les joueurs ne sont pas autorisés à choisir cette spécialité, mais il peut arriver que

leurs personnages, exceptionnellement, soient accompagnés en mission par un tel individu, pour les aider... et sans doute aussi les agacer !

Enfin, le joueur choisit pour son personnage une **voie mystique** (obligatoire) et un maître, c'est-à-dire une école d'arts martiaux (facultatif). La description des voies mystiques et de quelques exemples d'écoles est fournie dans un chapitre à part. Le joueur est libre de ne pas affilier son personnage à une école, mais peu de Mégas sont dans ce cas et cela le rendra donc plutôt marginal.

## 1.2. La détermination des scores principaux

### 1.2.1. La détermination des scores de caractéristiques

Il existe six caractéristiques principales, trois physiques (qui sont remplacées par celles de l'hôte en cas de transfert) et trois mentales. Les caractéristiques physiques sont :

- *Force* : Puissance et énergie musculaires.
- *Habileté* : Préhension, mouvement et réactivité physique.
- *Perception* : Moyenne des cinq sens, perception globale de l'environnement.

Les caractéristiques mentales sont :

- *Esprit* : Performances cognitives, déduction.
- *Relation* : Aisance sociale, performances expressives.
- *Volonté* : Résistance à la souffrance physique et mentale, à la manipulation.

Leur score (pour un Méga d'origine humaine) varie de un à neuf. Le score déterminé à la création du personnage n'est pas immuable : il peut augmenter par l'entraînement et l'expérience acquise sur le terrain. Néanmoins, augmenter le score des caractéristiques est plus long et coûteux que pour le score des compétences (cf. 3.2. *Expérience*). Elles représentent approximativement l'inné du personnage, par nature moins malléable que l'acquis (plutôt quantifié par les scores de compétences). Leur champ d'application est plus général donc plus large (quand un personnage n'a pas une compétence requise, il peut utiliser une ou plusieurs caractéristiques à la place), mais il est donc plus difficilement modifiable et moins spécialisé (le jet se fait avec un malus).

A la création du personnage, le joueur répartit trente points dans les six caractéristiques à sa convenance (minimum un, maximum neuf). Le meneur de jeu doit veiller à ce que cette répartition ne soit pas trop incompatible avec le passé du personnage (cf. 1.1. *Le choix du concept*). Des caractéristiques physiques faibles ne collent pas avec un ex membre du corps des Marines américain, à moins que leurs scores ne reflètent les séquelles de son ancienne activité.

N.B. Certains systèmes de jeu rendent le coût d'achat des scores de caractéristiques et de compétences *progressif*. Tel n'est pas le cas ici : un score de trois coûte trois points de création, un score de six coûte six points, et pas sept, huit ou davantage, sous prétexte qu'il faudrait « payer le prix » de scores plus avantageux. Nous justifions ce choix par le fait que *Méga 4*, qui est un jeu « à mission », doit permettre de créer des personnages « one-shot », qui ne seront pas forcément développés en campagne. Ils doivent par

conséquent pouvoir démarrer leur carrière de PJ avec d'emblée des scores élevés dans les domaines dans lesquels ils souhaitent se spécialiser (au détriment des autres, cependant). Le meneur de jeu est bien entendu encouragé à modifier cela s'il envisage un jeu de long terme démarrant avec des personnages réellement débutants, aux scores limités.

### 1.2.2. La détermination des scores de compétences

N.B. De nombreux détails ci-dessous font référence aux degrés de spécialité et d'étrangeté, à leurs différents types (spécialité de performance ou de résistance). Tout cela est détaillé dans le chapitre 2, et nous vous conseillons fortement d'y jeter un œil avant de poursuivre votre lecture.

Le score des compétences peut varier (pour un Méga d'origine humaine) de 1 à 9. Il existe deux types de compétences :

- Les compétences *de base* des Mégas : il s'agit d'une liste limitée de compétences que tout Méga possède gratuitement au niveau un à la création, du fait de sa formation globale.
- Les compétences *libres* : les joueurs et le meneur de jeu sont libres d'inventer toute compétence dont ils ressentent le besoin (à condition de respecter certains principes, cf. 2.3. *Créer de nouvelles compétences*). Le joueur n'est pas obligé de choisir / imaginer toutes ses compétences libres à la création de personnage. Il peut mettre une partie de ses points en réserve et décider *en cours de jeu* quelles compétences il souhaite développer, et à quel score, en accord avec le meneur de jeu.

Voici la liste des compétences de base des Mégas :

- *Acuité* : Mobilisation des perceptions sensorielles, vigilance, capacité à recouper des observations, mais aussi discrétion, art de la filature...
- *Administration / commerce / droit* : Connaissances générales dans le domaine du droit (civil, pénal, administratif, commercial...) et du fonctionnement des institutions, capacité à comprendre rapidement le cadre normatif des cultures de l'AG et d'ailleurs.
- *Arts\** : Connaissance (théorique, historique) et pratique de toute forme d'art, corporel ou plastique.
- *Bagout* : Capacité à convaincre autrui, à s'attirer sa confiance, à le captiver ou à le tromper par le baratin, l'imitation, le mensonge, le culot ou l'éloquence, ou encore en jouant la comédie.
- *Conduite / pilotage* : Capacité à se débrouiller avec tout engin « personnel », de la moto à la navette antigrav familiale en passant par la voiture ou l'autocar.
- *Constructions* : Connaissances relevant du génie civil, des matériaux et de l'architecture, applicable également au sabotage ou à la fouille des bâtiments.
- *Electronique / informatique* : Connaissances en systèmes électriques et électroniques, applicables à la compréhension de leur fonctionnement, à leur réparation, voire à leur piratage.

- *Manipulation* : Mobilisation des facultés d'adresse et de dextérité pour réaliser des travaux de précision (notamment chirurgicaux), pour jouer au pickpocket ou pour réaliser des tours de passe-passe.
- *Mécanique / système D* : Connaissance des matériaux et des moteurs, identification d'une machine et de son fonctionnement, réparation et bricolage avec les moyens du bord.
- *Milieu aérien et spatial* : Connaissance des phénomènes atmosphériques, des dangers de l'espace profond et des mouvements dans le vide, ainsi que de tous les équipements s'y rapportant.
- *Milieu marin* : Connaissance des phénomènes et des pièges de la mer, des créatures qu'on y trouve, des véhicules et matériels qui s'y rapportent et des communautés qui en vivent.
- *Milieu sauvage* : Idem, mais pour les terres désolées ou laissées à l'abandon, ou bien peuplées de rares nomades.
- *Navigation\** : Capacité à diriger tout véhicule collectif évoluant sur mer, en atmosphère ou dans l'espace, depuis le ferry-boat jusqu'à la barge Triche-Lumière en passant par l'avion de ligne.
- *Premiers soins* : Capacité à limiter les dégâts en stoppant une hémorragie ou en plaçant une atèle, à retaper un blessé pour le transporter.
- *Prouesses physiques* : Réalisation de performances physiques (courir, sauter, escalader, etc.).
- *Sciences du vivant\** : Ensemble de connaissances théoriques et techniques englobant la médecine, la biochimie, la génétique, etc.
- *Sciences sociales\** : Ensemble de connaissances théoriques et pratiques englobant la sociologie, l'ethnologie, l'histoire, la psychologie, l'économie, la linguistique, la criminologie, etc.
- *Sciences physiques et mathématiques\** : Ensemble de connaissances théoriques et techniques englobant les mathématiques, l'astrophysique, la physique nucléaire (fission, fusion), et les sciences « de la terre » (géologie, géophysique, climatologie, etc.).
- *Traque* : Capacité à chasser une proie, repérer ses traces, comprendre ses déplacements dans son milieu naturel, mais aussi connaissance des pièges et capacité à les repérer.
- *Combat au corps à corps\*\** : Ensemble de capacités relatives au combat au contact, en utilisant son corps et / ou des armes manufacturées (couteau, bâton, épée...) ou improvisées (chaise, bilboquet...).
- *Armes de lancer\*\** : Ensemble de capacités relatives au combat à distance, en utilisant des armes qu'il faut propulser uniquement ou en partie avec sa propre force (lances, pierres, grenades, shurikens, frondes, arcs...).
- *Armes de tir\*\** : Ensemble de capacités relatives au combat à distance, en utilisant des armes lançant des projectiles (armes à feu, arbalètes, armes à rayon d'énergie...).

\* Nécessite de déterminer une spécialité (gratuite à la création), sinon il s'agit simplement de culture générale (appliquer des malus d'Etrangeté pour des utilisations plus poussées). Pour plus de détails, cf. 2.2. *Degrés de spécialisation et d'étrangeté*.



**\*\*** Les compétences de combat sont généralistes et permettent d'utiliser n'importe quel type d'arme qui rentre dans leur catégorie : armes de contact (poing, poignard, épée, lance...) pour *Combat au corps à corps*, armes projetées au moins en partie par le personnage (cf. la description de la compétence) pour *Armes de lancer* et armes produisant leur propre énergie (cf. la description de la compétence) pour *Armes de tir*.

Pour déterminer le score des compétences, il faut aussi tenir compte de l'entraînement et de la formation choisis par les Mégas au moment de leur recrutement. Ce choix se traduit par des points supplémentaires gratuits dans certaines compétences, en fonction de la spécialisation Méga choisie par le joueur.

En fonction de la spécialité Méga, deux caractéristiques démarrent avec un score automatique de quatre (au lieu de un) :

- *Biocyb* : Sciences de la vie (dS1 : Médecine), Premiers soins.
- *Conceptec* : Electronique / informatique, Mécanique / système D.
- *Ecosophe* : Sciences sociales (dS1 : Ethnologie), Sciences physiques et mathématiques (dS1 : Terraformation).
- *Empathe* : Arts (choisir une spécialisation au dS1), Sciences sociales (dS1 : Psychologie et psychosociologie).
- *Fouineur* : Acuité, Manipulation.
- *Médian* : Administration / commerce / droit, Bagout.
- *Argo* : Conduite / pilotage, Navigation (choisir une spécialisation au dS1).
- *Ranger* : Prouesses physiques, Milieu sauvage.
- *Patrouilleur* : Spécial, le joueur choisit deux compétences dans cette liste acquises au niveau trois (au lieu de quatre), plus une (et une seule) compétence de Combat (Corps à corps, Armes de lancer ou Armes de tir) acquise au niveau deux.

En fonction du concept de personnage, c'est-à-dire de son passé et de sa formation généraliste depuis son arrivée au Sanctuaire, le joueur répartit enfin vingt points dans les compétences de son choix (compétences de base des Mégas ou compétences libres). Dans tous les cas, à l'issue de la création du personnage, le score d'une compétence ne peut en aucun cas être supérieur à sept (mais il pourra dépasser ce score par la suite, jusqu'à une limite de neuf).

### 1.2.3. La détermination des degrés de spécialisation

Pour un certain nombre de compétences acquises au cours des étapes préalables, le joueur a le droit de choisir des *degrés de spécialisation* (dS, cf. 2.2. *Degrés de spécialisation et d'étrangeté*) qui lui apporteront des bonus (ou supprimeront des malus) en cours de jeu quand elles seront utilisées de manière adéquate. A la création, le joueur dispose de six points. Pour une compétence possible, il existe trois degrés de spécialisation possibles (dS1 à dS3), dont le coût est égal au degré. Il faut acheter tous les niveaux intermédiaires. On peut donc acheter six dS1 (pour six compétences différentes), ou bien deux dS2 et deux dS1 (un pour chacun des deux dS2), etc. Une compétence ne peut

faire l'objet que d'une forme de spécialisation et une seule (pour une compétence donnée, on ne peut pas avoir plus d'une série dS1 / dS2 / dS3).

Il faut donc aussi nommer chaque degré de spécialisation. Par exemple, pour un dS3 à la compétence *Prouesses physiques*, il faut nommer dS1 (par exemple : Natation), puis dS2 (par exemple : Crawl, ou bien Nage en eaux vives), puis dS3 (par exemple, à partir de crawl : Endurance au crawl, ou bien Vitesse au crawl). Il faut donc bien réfléchir à la dénomination de chaque degré, en allant du général au particulier. En effet, choisir une spécialité trop poussée dès le dS1 (par exemple : Nage en eaux vives) produit un blocage car les deux dS suivants risquent de correspondre à des situations tellement particulières qu'ils n'ont que peu de chances d'être utilisables en cours de jeu (dS2 : Nage en eaux vives par temps de brouillard ! dS3 : Nage en eaux vives par temps de brouillard pour porter secours à quelqu'un !). Or, le but de cette règle est tout de même de permettre au joueur de bénéficier d'un bonus relativement important en profitant des spécialités de son personnage de temps en temps (sans tomber pour autant dans l'excès inverse).

Pour chaque degré de spécialisation, il faut spécifier sa nature : (p) pour une spécialité de performance, (r) pour une spécialité de résistance, comme expliqué dans le chapitre 2.

Concernant les trois compétences de combat, il est bien entendu possible de se spécialiser dans un type d'arme particulier. Afin d'éviter les abus, on considère qu'une telle spécialisation ne peut pas dépasser le premier degré de spécialisation (dS1). Un dS2 ou 3 correspond à l'utilisation d'une arme donnée dans des circonstances particulières, par exemple « en visant » – ce qui n'est pas possible tout le temps – ou bien « à cheval », ou encore « en courant », qui sont des spécialités de *résistance*, qui annulent un malus plutôt qu'elles ne confèrent un bonus.

D'une manière générale, le choix des différents dS doit se faire en totale complicité avec le meneur de jeu, qui est en dernière instance celui qui décide si la cohérence et l'équilibre du jeu sont respectés.

### 1.3. La détermination des caractéristiques secondaires

- *Transfert et Transit*. Les deux caractéristiques démarrent avec un score automatique de 3. Les joueurs peuvent toutefois les augmenter en utilisant quelques-uns des trente points de création alloués pour les scores de caractéristiques, mais le score de ces dernières sera affecté en proportion. Il est possible de les augmenter par expérience, jusqu'à neuf en théorie, mais des rumeurs évoquent des Vieux capables de dépasser ce score...
- *Résistance*. On fait la somme de la *Force* et de la *Volonté*. Cette « super-caractéristique » est utilisée seule (sans compétence) chaque fois que le Méga doit résister aux dégâts physiques « naturels » tels que les flammes, un poison, une maladie, la noyade, etc. Un *jet de Résistance* s'effectue en ajoutant le score de *Résistance* à la somme de 2D6 pour dépasser une difficulté donnée (cf. *Blessures et soins*).

- *Modificateur de Dégâts*. Il dépend de la Force du personnage et s'avère utile chaque fois que sont employées des armes de contact (dont les coups de poing, de pied et de tête) ou des armes et des objets lancés.

| Force   | Bonus                                               |
|---------|-----------------------------------------------------|
| 1-5     | Pas de bonus.                                       |
| 6-7     | +1                                                  |
| 8       | +2                                                  |
| 9       | +3                                                  |
| Au-delà | +1 pour chaque tranche de 2 points supplémentaires. |

Une *Force* de 10 ou 11 confère ainsi un bonus égal à +4, une *Force* de 12 ou 14 un bonus égal à +5, etc.

- *Combat au Contact*. Cette caractéristique s'utilise avec un score de compétence de type « arme de contact ». Sa formule :  $(Force \times 2 + Habileté) / 3$ .
- *Combat à Distance*. Cette caractéristique s'utilise avec un score de compétence de type « arme de lancer » ou « arme de tir ». Sa formule :  $(Perception \times 2 + Habileté) / 3$ .
- *Flottement Identitaire Psychotique (Flip)*. Il s'agit d'un seuil égal à la somme de *Transit* et *Transfert*. Il est utilisé pour gérer la santé mentale du personnage (cf. *Les pouvoirs des Mégas*).
- *Magie* et *Psi*. Des règles spécifiques apporteront ultérieurement des précisions au sujet de ces deux caractéristiques. En attendant, reportez-vous à la partie intitulée *Les pouvoirs des Mégas*.

## 2. Le système de jeu

### 2.1. Généralités

Les compétences correspondent aux connaissances et aux savoir-faire développés par le personnage, avant et après leur recrutement en tant que Méga. Leur score varie de un à neuf. Additionné à celui d'une caractéristique (y compris une caractéristique secondaire), on obtient le score d'action, auquel on ajoute le résultat de 2d6 et des modificateurs divers pour connaître le *score final*.

**Score final** =  $[score\ d'action] + 2D6 + \text{modificateurs (malus dû à une blessure, circonstances de l'action, etc.)}$

=  $[score\ de\ Caractéristique + score\ de\ Compétence] + 2D6 + \text{modificateurs (malus dû à une blessure, circonstances de l'action, etc.)}$

Déterminer le résultat d'une action entreprise par un personnage, cela revient à comparer son score final à la difficulté de l'action, qui peut prendre deux visages : une *difficulté naturelle* ou une *opposition volontaire*.

Une difficulté *naturelle*, qui se résume à un score fixe. C'est le cas lorsque le personnage se « bat » contre la « nature » : soulever un rocher, nager contre le courant, mémoriser un long texte ou une suite de chiffres, etc. Certaines de ces difficultés sont fixées à

l'avance (soigner un certain niveau de blessure, par exemple) et sont indiquées à d'autres endroits dans le jeu. Les autres sont improvisées par le meneur de jeu (qui peut s'aider du *Tableau des exemples de difficulté*).

On peut évaluer les difficultés naturelles de la manière résumée dans le tableau ci-dessous, colonne « Score final à dépasser ». Ce n'est pas exhaustif : il est possible d'imaginer des niveaux inférieurs et supérieurs en progressant de trois en trois. Le score de 17 associé à une difficulté *moyenne* s'appuie sur le calcul suivant : un score *moyen* de caractéristique vaut 5, un score *moyen* de compétence vaut 5, le résultat *moyen* de 2D6 vaut 7, la somme des trois, correspondant à un jet *moyen*, vaut 17.

| L'action est... | Score final à dépasser | Score d'action d'un PNJ improvisé (+ 2D6) |
|-----------------|------------------------|-------------------------------------------|
| Très facile     | 11                     | 4                                         |
| Facile          | 14                     | 7                                         |
| Moyenne         | 17                     | 10                                        |
| Difficile       | 20                     | 13                                        |
| Très difficile  | 23                     | 16                                        |

Lorsque le meneur de jeu doit improviser les scores d'un PNJ en cours d'aventure, il peut se référer à ce tableau pour improviser directement un score final (équivalent aux scores additionnés d'une caractéristique et d'une compétence). Par exemple, le meneur de jeu estime que l'indic interrogé par les Mégas est *facile* à faire parler, autrement dit c'est comme si le résultat des 2D6 additionné à son score de *Volonté* + *Bagout* valait 14. Si la rencontre dégénère en combat et que le meneur de jeu souhaite lancer les dés pour son PNJ plutôt que de s'en tenir à un score fixe, il se réfère à la colonne « Score d'action... ». Cet adversaire *facile* est considéré comme ayant un score de 7 à tous ses couples *Caractéristique* + *Compétence* (disposant donc de 7 points de *réserve* en cas de combat, cf. le chapitre correspondant), il ne reste plus qu'à lancer 2D6. Les scores de la seconde colonne sont calculés en ôtant 7 (résultat moyen de 2D6) à ceux de la première colonne.

Une difficulté *volontaire*, déterminée en partie aléatoirement. C'est le cas lorsque le personnage affronte un adversaire qui s'oppose à lui consciemment et qui, comme le personnage-joueur, va utiliser caractéristiques et compétences pour remporter la manche. Le combat (dans toutes ses variantes) est un cas particulier de ce type de situation, il est détaillé plus loin dans le jeu.

Que faire si le personnage ne possède pas la compétence requise ?

- Si le personnage possède une autre compétence, dans la liste de ses *compétences libres*, qui peut être utilisée en remplacement compte tenu des circonstances, il s'en sert avec un malus choisi par le meneur de jeu.
- Sinon, le personnage utilise simplement une caractéristique. Un malus est de plus envisageable, au choix du meneur de jeu, s'il s'agit d'une action spécialisée normalement inaccessible à un amateur. L'action peut même être tout simple-

ment impossible (réaliser une expérience de physique quantique requiert *absolument* la compétence *Sciences physiques et mathématiques* !).

La comparaison entre le score final du personnage-joueur et la difficulté (qu'elle soit fixe ou égale au score de « l'adversaire », quel qu'il soit) s'effectue par la lecture de la table des marges :

| Marge    | 0-3         | 4-8            | 9-13         | 14 et au-delà  |
|----------|-------------|----------------|--------------|----------------|
| Réussite | De justesse | Belle réussite | Exceptionnel | Miracle        |
| Echec    | De justesse | Echec sérieux  | Très grave   | Catastrophique |

Si le score final du personnage est supérieur à la difficulté, on lit la ligne « Réussite ». S'il est inférieur, on lit la ligne « Echec ». En cas d'égalité des scores finaux, on détermine le vainqueur par celui qui a le meilleur score de compétence, puis (en cas de nouvelle égalité) de caractéristique. Si cela ne suffit toujours pas à départager les protagonistes, on applique la règle suivante : le PJ l'emporte toujours sur le PNJ (ou sur la « nature »). S'il s'agissait d'une opposition entre deux PJ ou deux PNJ, on relance les dés jusqu'à obtenir autre chose qu'une égalité.

Dans de nombreux cas, il suffit pour les joueurs et le meneur de jeu de savoir si l'action entreprise est réussie ou ratée. Les résultats de la table des marges ci-dessus qualifient plus précisément le degré de réussite ou d'échec de manière à suggérer quelles peuvent être les conséquences exactes, décidées par le meneur de jeu dans l'intérêt du meilleur déroulement possible de la partie.

Il peut cependant arriver qu'une évaluation chiffrée des conséquences de l'action soit utile, quand elle a des répercussions sur la suite des actes du personnage. On peut donc ajouter une ligne à la table des marges pour indiquer quel bonus ou malus s'applique au personnage en question.

| Marge                          | 0-3                                 | 4-8                   | 9-13                  | 14 et au-delà         |
|--------------------------------|-------------------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Réussite                       | De justesse                         | Belle                 | Exceptionnelle        | Miraculeuse           |
| Conséquences pour le vainqueur | +2 pour un temps bref (une action)* | +2 pour un temps long | +4 pour un temps long | +8 pour un temps long |
| Echec                          | De justesse                         | Sérieux               | Grave                 | Catastrophique        |
| Conséquences pour le vaincu    | -2 pour un temps bref (une action)* | -2 pour un temps long | -4 pour un temps long | -8 pour un temps long |

Par « temps bref », on entend généralement quelques minutes, voire simplement quelques secondes, en fait le temps d'une action différente mais rapprochée dans le temps. L'expression « temps long » peut signifier une journée, une semaine ou quelque chose comme « *à chaque fois que le personnage se retrouvera en présence de son adversaire* ».

Bien que ce cas de figure doive rester exceptionnel, on peut imaginer que, pour quelque raison que ce soit, une action similaire peut être tentée et réussie deux fois de suite dans un laps de temps assez court. Dans ce cas, le modificateur peut être cumulable (deux Belles Réussites donnent +4). \* Exception : deux mêmes résultats « De Justesse » consécutifs transforment le bonus / malus « pour un temps bref » en malus « pour un temps long ».

## 2.2. Degrés de spécialisation et d'étrangeté

### 2.2.1. Les degrés de spécialisation

Le joueur peut acheter des « degrés de spécialisation » (dS) pour chacune de ses compétences, soit à la création du personnage, soit entre deux aventures par le biais des points d'expérience. Ces degrés correspondent à une maîtrise supérieure de la compétence par le personnage dans certaines situations particulières.

Par convention, on ne peut développer qu'une seule spécialisation par compétence. De manière exceptionnelle, le meneur de jeu peut s'affranchir de cette règle s'il estime que le background particulier d'un personnage original et amusant le justifie.

Les spécialisations sont de deux ordres : les spécialisations de *performance* et de *résistance*. Cette distinction n'entraîne pas de règle particulière, elle est essentiellement formelle. Souvent, cela n'aura pas d'incidence sur le jeu. Toutefois, elle permet au meneur de jeu de réfuter avec élégance les abus de joueurs malins qui utiliseraient le système des degrés de spécialisation d'une manière que nous qualifierons pudiquement de grobillesque. C'est pourquoi il est fortement conseillé d'exiger des joueurs qu'ils précisent sur la feuille de personnage par un [p] (pour *performance*) ou un [r] (pour *résistance*) la nature de la spécialisation au moment où elle est créée, en prévision des cas litigieux.

#### 2.2.1.1. Les spécialisations de performance

Les spécialisations de performance confèrent au joueur *un bonus lorsque les conditions sont réunies*. Bonus = dS x 3.

Par exemple, la spécialisation « Pistolets automatiques » pour la compétence *Armes de tir* est une spécialisation de performance, qui donne un bonus au personnage lorsqu'il utilise de telles armes (rappelons que dans ce cas particulier, le dS maximum est égal à 1, cf. 1.2.3. *La détermination des degrés de spécialisation*). La spécialisation « Sprint » pour la compétence *Prouesses physiques* est une spécialisation de performance qui

donne un bonus au personnage lorsqu'il décide d'aller le plus vite possible sur une courte distance, par exemple pour rattraper un fugitif.

#### *2.2.1.2. Les spécialisations de résistance*

Les spécialisations de résistance permettent au joueur de diminuer le malus inhérent à une situation donnée. Malus « effaçable » =  $dS \times 3$ .

Par exemple, la spécialisation « Tir sur une cible en mouvement » pour la compétence *Armes de tir* est une spécialisation de résistance, qui permet au personnage de ne pas être affecté – ou de l'être dans une moindre mesure – par les déplacements de la cible (une telle spécialisation pourrait être développée au degré 2 ou 3 pour une arme particulière, cf. 1.2.3. *La détermination des degrés de spécialisation*). La spécialisation « Courir » (dS1) pour *Prouesses physiques* est une spécialisation de performance, mais « Course en forêt » (dS2) est une spécialisation de résistance qui permet au joueur de ne pas subir – ou dans une moindre mesure – le type d'obstacle et les difficultés du terrain propres au milieu sylvestre.

Les points excédentaires ne se transforment pas *automatiquement* en bonus, cela est laissé à l'appréciation du meneur de jeu en cours de partie, et peut dépendre des circonstances ou de l'effort de roleplay du joueur.

Par exemple, poursuivi dans une forêt dense, Neth Blondie doit effectuer un jet en *Prouesses physiques* auquel le meneur de jeu applique un malus de 3 points. Neth Blondie possède *Prouesses physiques* spécialisé dans la Course (dS1) en Forêt (dS2). Les circonstances permettraient à Neth Blondie d'annuler jusqu'à six points de malus (dS2, soit  $2 \times 3 = 6$  points de malus effaçables). Ici, trois sont utilisés pour annuler le malus imposé par le meneur de jeu, qui décide seul si la « réserve » de trois points supplémentaires peut être transformée en bonus (ici, ce serait judicieux de le faire car sa connaissance des pièges de la forêt permettent à Neth Blondie non seulement de ne pas être gêné dans sa course mais en plus de prendre l'avantage sur ses poursuivants).

#### *2.2.1.3. Limites à la distinction performance / résistance*

Il est possible, lorsque le meneur de jeu et les joueurs sont d'accord, d'utiliser une spécialisation de performance à la manière d'une spécialisation de résistance et inversement. Mais dans certains cas, cela n'a pas de sens et doit être refusé par le meneur de jeu dans un souci de cohérence. Une spécialisation qui ne peut manifestement être classée ni [p] ni [r] correspond sans doute à une connaissance ou un savoir-faire relevant en réalité d'une compétence à part entière, à traiter comme telle.

#### *2.2.1.4. Les utilisations croisées des degrés de spécialisation*

Il est possible d'utiliser la spécialisation d'une compétence avec une autre compétence, y compris en changeant son statut (de [r] à [p] ou inversement). Selon la vraisemblance de la situation, le meneur de jeu peut autoriser le recours à cette spécialisation « impor-

tée » sans modifier le dS, ou bien en diminuant le bonus octroyé voire le niveau du dS. Il peut aussi tout simplement refuser.

Par exemple, Richow Bogart a la spécialisation [r] « En forêt » (dS 3) pour la compétence *Prouesses physiques*. Il connaît parfaitement les pièges du milieu sylvestre et la manière de gérer l'effort dans de telles circonstances. Un jour où, isolé et perdu dans un bois épais, il décide de chasser du gibier pour se nourrir, le joueur fait valoir la spécialisation « En forêt » de sa compétence *Prouesses physiques* pour obtenir un bonus utilisable avec sa compétence *Traque*. Le meneur de jeu estime qu'il y a un lointain rapport entre les deux. Il décide alors d'une part que la spécialisation de résistance peut ici s'utiliser à la manière d'une spécialisation de performance, d'autre part que cela se fait au prix d'une baisse de deux niveaux du dS. Le bonus final est donc de trois points (dS 1).

### 2.2.2. Les degrés d'étrangeté

La grande variété des cadres d'aventures possibles dans l'univers de *Méga 4* (niveaux de technologies, type d'environnement naturel, morphologie et pratiques culturelles des différentes populations du continuum) doit être prise en compte dans l'utilisation des compétences. On parle de degrés d'étrangeté (dE) qui représentent l'équivalent des degrés de spécialisation mais, cette fois, à la seule initiative du meneur de jeu. Ces degrés d'étrangeté fonctionnent de la même manière que les dS (ils varient de un à trois) mais occasionnent un malus.  $\text{Malus} = \text{dE} \times 3$ .

Par exemple, alors qu'il utilise un laser fabriqué sur Héli-Japet 3, Neth Blondie est se trouve bien embêté : les Japétiens ont sept doigts et leur morphologie semi-insectoïde les a conduit à développer des armes d'un maniement peu aisé pour un humain. Ceci dit, un laser est un laser : il y a un bouton, il faut viser et appuyer dessus. Cela, Neth sait le faire. Pour le reste, le meneur de jeu considère que la situation correspond à un dE 2. Neth devra donc utiliser sa compétence *Armes de tir* avec un malus de 6 points.

N.B. Quand ils choisissent (à la création) ou développent (par l'expérience) une spécialisation, les joueurs peuvent en choisir une qui vient contrer une forme d'étrangeté donnée. Par exemple, de retour sur Norjane, Neth apprend qu'il repartira bientôt sur Héli-Japet pour une mission en immersion de plusieurs mois, dans la peau d'un Médiate de l'AG. Il décide alors de développer une spécialisation « Laser Héli-Japézien » au dS 1 pour sa compétence *Arme de tir*. Son malus ne sera donc plus « que » de trois points à l'avenir ( $\text{dE2} - \text{dS1} = \text{dE1}$ ).

### 2.2.3. Une interprétation plus souple des degrés d'Etrangeté et de Spécialisation

Limiter les dS et les dE à trois degrés, c'est-à-dire à des bonus et malus figés (respectivement 3, 6 et 9) peut sembler caricatural mais cette règle a été conçue d'abord et avant tout pour fixer des barrières et donner des repères. On peut cependant avoir une lecture plus souple pour les dS et les dE, à savoir :



- Un dS2 donne *au mieux* un bonus de 6 points, mais si, ponctuellement, le meneur de jeu trouve que cela est plus pertinent, il pourra le baisser à 5 voire 4 (mais pas 3, qui correspond à un dS1).
- Un dE3 donne *au pire* un malus de 9 points mais si, ponctuellement, le meneur de jeu trouve que cela est plus cohérent, il pourra le baisser à 8 ou 7 (mais pas 6, qui correspond à un dE2).

## 2.3. Créer des compétences

Les compétences indiquées pour la création de personnage ne sont pas les seules utilisables en jeu. La seule limite est l'imagination des joueurs d'un côté, la vraisemblance de l'autre (inventer la compétence « *Tuer tout ce qui bouge dans toutes les situations* » risque de n'être amusant que quelques secondes).

Que ce soit à la création de personnage ou lors de l'attribution des points d'expérience, le joueur a donc la possibilité de créer de toute pièce une nouvelle compétence. A lui de veiller à ce qu'elle soit utile en cours de jeu (se doter de la compétence « *Pratique du jeu des Petits Chevaux* » risque fort de ne *jamais* être amusant)

Il est également conseillé de respecter les deux principes suivants :

- La nouvelle compétence ne doit pas être redondante avec celles de la liste de base (avant de l'inventer, il faut vérifier que son champ d'action n'est pas déjà couvert par une des compétences de base).
- La nouvelle compétence ne devrait pas recouper une spécialité envisageable pour une compétence de la liste de base (créer la compétence *Principes de physique quantique* est relativement inutile, cela devrait constituer une spécialité de *Sciences physiques et mathématiques*).

## 2.4. Gérer les efforts

### 2.4.1. Aller au bout de ses forces

Dans certaines situations de stress, un personnage est capable de se dépasser pour ignorer les effets de la douleur. Dans le jeu, il est ainsi possible de contrecarrer tout type de malus (qu'il soit dû à une blessure, un Flip ou des circonstances défavorables) en puisant dans les caractéristiques.

Un malus d'un point est contrebalancé par la perte d'un point de caractéristique.

La limite est comprise dans la dépense elle-même : sur le coup, il peut être intéressant de perdre 3 points de Force et 3 points de Volonté pour rester debout avec une balle dans le corps, mais une fois l'effort terminé, tous les jets ayant recours à la Force et à la Volonté seront amputés de fait. De plus, lorsque le score d'une caractéristique atteint zéro ou moins, il débouche sur une nouvelle blessure, avec les malus correspondants. Ainsi, différer les effets d'une BG peut très bien conduire à dépenser des points de caractéristique jusqu'à produire, une fois l'effort terminé, une nouvelle BG... c'est-à-dire

une BM ! Ceci permet à un personnage de produire un ultime acte d'héroïsme avant le plongeon inéluctable dans le Grand Néant. Notez qu'il importe peu, la plupart du temps, que la caractéristique ponctionnée soit physique ou mentale : on peut se donner la force de poursuivre un combat par un effort de Volonté ou se concentrer sur une épreuve intellectuelle en résistant à la fatigue grâce à sa Force. Le meneur de jeu doit arbitrer les cas litigieux. Par contre, les conséquences sont différentes selon la nature (physique ou mentale) de la caractéristique qui termine sur un score négatif. Le tableau ci-dessous résume les cas possibles :

| Score de caractéristique                      | 0       | -1       | -2       |
|-----------------------------------------------|---------|----------|----------|
| Conséquence pour une caractéristique physique | BL      | BG       | BM       |
| Conséquence pour une caractéristique mentale  | Flip +5 | Flip +10 | Flip +15 |

Le retour à un score de un (pour une caractéristique physique) s'obtient lorsque la blessure correspondante a baissé d'un cran grâce à un soin (sur la manière de s'y prendre et le temps requis, cf. *Blessures et soins*). Pour une caractéristique mentale, il faut non seulement du temps mais aussi un accompagnement psychologique, au gré du meneur de jeu (le personnage peut fort bien devoir rester au vestiaire lors de la prochaine aventure) ; quoi qu'il en soit, attention aux conséquences du gain de Flip (cf. *Les pouvoirs des Mégas*).

Une fois à un, le score de la caractéristique remonte jusqu'à son maximum normal à raison d'un quart du score tous les demi-jours sinon de repos, du moins d'activité raisonnable (si elles sont à portée de main, des substances énergisantes peuvent accélérer ce rythme). Deux jours suffisent donc à retourner au score initial du personnage, mais cela ne signifie pas forcément qu'il est rétabli : il peut avoir des séquelles physiques (s'il est encore blessé) ou nerveuses et cela doit se gérer indépendamment.

#### 2.4.2. Utiliser une compétence en renfort

Cumul de compétences : on peut utiliser une compétence (et une seule) pour en augmenter une autre, dans les limites de la vraisemblance. Le bonus est égal *au maximum* (le meneur de jeu peut décider de n'en accorder qu'une partie) à la moitié du score de l'autre compétence, plus un point par dS. Ainsi, pour un personnage tombé dans une rivière tourmentée en pleine jungle, *Prouesses physiques* (avec un score égal à trois) peut être augmenté par *Milieu sauvage* (d'un score égal à sept, offrant donc un bonus de quatre points). Si, pour cette dernière compétence, le personnage a développé deux dS adaptés à la situation (imaginons que tel est le cas avec : dS1 [Fleuves et rivières] et dS2 [Rapides], il peut ajouter deux points. Son score final est donc égal à neuf (trois plus quatre plus deux).

### **2.5. Les animaux et créatures non intelligentes**

Pour tous les êtres vivants non intelligents (animaux, créatures monstrueuses, certaines entités spirituelles, etc.), on substitue aux compétences mentales *Esprit*, *Relation* et *Volonté* les trois suivantes, respectivement :

- *Instinct* : Capacité à tirer profit des « informations » de l'environnement (mouvements, bruits, odeurs...) pour choisir les actions les plus adaptées, les plus susceptibles de réussir et d'assurer la survie.
- *Domesticité* : Un score élevé caractérise les créatures habituées à la présence de la civilisation, faciles à domestiquer ou peu belliqueuses. Le grand requin blanc, le tyrannosaure ou le hyar trapéziste sont, à l'inverse, des exemples de créatures dotées d'un faible score en *Domesticité*.

- *Ténacité* : Tendance de la créature à s'obstiner dans une tâche, un affrontement, malgré la douleur due à une blessure, éventuellement.

Les limites à 1 (minimum) et 9 (maximum) ne concernent que les êtres de type « humain ». Certaines créatures ont des scores bien supérieurs. Elles ont aussi souvent des capacités naturelles (remonter les rivières pour un saumon) qui peuvent se traduire par des compétences dotées de dS.

## 3. Avant et après la partie

### 3.1. Hypnoéducation

Avant chaque mission, les agents Mégas sont conditionnés sous hypnose pour que leur mémoire enregistre un maximum d'informations utiles à propos du lieu de leur mission, dans la limite des efforts d'actualisation mis en œuvre par la Guilde. Cela inclut de nombreux paramètres résumés, pour les plus fréquents, par les six champs suivants :

- *Cadre environnemental* : Les données relatives à l'écosystème du monde d'accueil : climats, faune, flore, etc.
- *Dialectes* : De quoi se débrouiller avec un minimum d'élégance dans les principales langues comprises par au moins la moitié des habitants du monde d'accueil.
- *Histoire* : Un panorama complet de l'histoire des civilisations du monde d'accueil, depuis le découpage en ères géologiques jusqu'aux repères politiques et technologiques les plus récents.
- *Technologie & médecine* : Une adaptation des connaissances des Mégas relative au fonctionnement des machines les plus répandues sur le monde d'accueil, ainsi que les instruments et produits utilisés en médecine.
- *Us & coutumes* : Les codes et les pratiques culturels les plus représentatifs du monde sur lequel les Mégas sont envoyés en mission, pour éviter les malentendus, interpréter et anticiper avec justesse les réactions des autochtones, se faire apprécier d'eux.
- *Autre* : Tout domaine trop spécifique à une mission et à un monde donné pour entrer dans les catégories précédentes. Le joueur est invité à faire preuve d'initiative, mais le meneur de jeu doit valider son choix – même les informations de la Guilde ont leurs limites !

Il existe deux manières d'utiliser l'hypnoéducation en cours de mission.

La première ne nécessite aucun jet de dés particulier. Elle permet simplement au MEGA d'avoir les connaissances et les attitudes de base pour passer en général inaperçu dans le monde où il débarque. Lorsqu'un joueur prend pour son personnage une décision que ce dernier, *manifestement* et compte tenu de ce qu'il a intégré par hypnoéducation, ne prendrait pas, une sorte de petite voix intérieure se manifeste pour lui dire quelque chose comme : « *Non, ça, c'est une mauvaise idée, rien de tel pour attirer l'attention* ».

La seconde consiste à demander aux services norjans une hypnoéducation plus poussée dans certains champs particuliers. Concrètement, le joueur répartit six points dans les champs à sa convenance (un ou plusieurs des six champs énumérés ci-dessus, ou un autre déterminé par lui avec l'accord du meneur de jeu, généralement en fonction de certaines particularités d'un monde donné). Il est possible de placer un point dans six champs différents ou six points dans un seul champ. Toutes les combinaisons intermédiaires sont bien entendu possibles. En cours de jeu, cette réserve de points est utilisée de deux manières :

1. Par anticipation comme bonus à un jet de dés. Cela correspond au cas où un personnage essaie de mobiliser l'acquis de son programme d'hypnoéducation pour augmenter ses chances de réussite. Il lui faut pour cela convaincre le meneur de jeu que la compétence testée relève bien du champ en question. Il est possible de cumuler les points pour augmenter le bonus.
2. De manière rétroactive comme seconde chance. Cela correspond au cas où un personnage, venant tout juste d'engager une action de façon maladroite, en prend conscience par le biais d'un « souvenir réflexe » tiré du programme d'hypnoéducation, comme une petite voix qui lui dirait : « *Attention, tu oublies que sur cette planète...* » ou « *Souviens-toi qu'avec ce type d'organisme / de technologie...* ». Dès lors, le personnage a une chance de rectifier le tir. En terme de jeu, quand un premier jet (relevant de l'un des champs de l'hypnoéducation) s'est traduit par un échec, le joueur peut dépenser un point dans le champ correspondant pour relancer les dés. Il est possible de relancer les dés deux fois de suite au maximum sur une même action, le deuxième lancer coûtant deux points (relancer deux fois coûte donc trois points).

Il est possible de cumuler les deux techniques, soit en relançant après un jet ayant bénéficié d'un bonus (éventuellement en appliquant un nouveau bonus), soit en donnant un bonus sur un jet de relance. C'est au joueur de gérer une dépense plus ou moins progressive de ses points d'hypnoéducation.

N.B. S'il apparaît que, manifestement, l'hypnoéducation doit pouvoir aider le personnage dans une situation donnée (notamment quand le Méga fouille dans sa mémoire pour savoir, compte tenu du monde dans lequel il se trouve, quoi faire dans une situation précise, ou comment le faire, ou ce qu'il risque, etc.) sans qu'il soit possible de préciser quel champ est requis en particulier (peut-être parce que plusieurs, voire, tous, sont concernés en même temps), le meneur de jeu choisit celui ou ceux qui sont ponctionnés.

Il arrive que certains départs en mission se produisent dans l'urgence, sans qu'il soit possible de passer au service de l'hypnoéducation un temps suffisant pour un formatage complet. Dans ce cas, le meneur de jeu peut multiplier par un ou deux le coût d'utilisation de l'hypnoéducation (il faut dépenser deux ou trois points pour avoir le droit de relancer un dé). Il peut aussi laisser le joueur placer des points dans des catégories très particulières, ce qui prend moins de temps qu'une hypnoéducation classique (par exemple, on ne met pas trois points dans *Dialectes* mais dans une langue particulière, et une seule).

## 3.2. Expérience

Les points d'expérience sont octroyés aux joueurs par le meneur de jeu à la fin de chaque aventure (scénario one-shot ou épisode d'une campagne). Les joueurs les dépensent pour augmenter leurs scores de compétences (pour celles qu'ils possèdent déjà avec un score d'au moins 1) ou pour acquérir de nouvelles compétences.

Normalement, chaque joueur reçoit 10 points d'expérience (xp) à la fin d'une aventure. C'est un minimum car le meneur de jeu est autorisé à donner jusqu'à 10 points supplémentaires pour récompenser de bonnes idées. Qu'est-ce qu'une bonne idée ? C'est une idée ingénieuse, originale et / ou amusante imaginée par les joueurs pour avancer dans le cours de l'histoire. C'est une définition large mais toute initiative de la part des joueurs débouchant sur un moment agréable et constructif autour de la table de jeu devrait être récompensé à sa juste mesure.

### 3.2.1. La progression des caractéristiques

Par rapport au score qui est le leur à la création du personnage, les caractéristiques ne peuvent pas augmenter de plus de 3 points en cours de jeu. Le score maximum est égal à 9 pour les Mégas et créatures assimilées (talsanits / humanoïdes). Ainsi, une *Force* égale à 6 à la création peut progresser jusqu'à 9, tandis que si le score de base avait été de 3, le score maximum accessible aurait été égal à 6. *Transfert* et *Transit* sont traités séparément. Pour savoir ce que coûte l'augmentation d'une caractéristique, cf. le *Tableau récapitulatif des coûts de progression*. N.B. Quand les caractéristiques évoluent, les caractéristiques secondaires doivent être recalculées.

### 3.2.2. La progression des compétences

Un score de compétence ne peut pas dépasser 9 pour les Mégas et créatures assimilées (talsanits / humanoïdes). Il ne peut augmenter que d'un point à la fois. Pour savoir ce que coûte l'augmentation d'une compétence, cf. le *Tableau récapitulatif des coûts de progression*.

Une compétence dont l'utilisation au cours de l'aventure correspondante a produit *au moins une Belle Réussite* progresse plus facilement, comme résumé dans le tableau ci-dessous :

| La compétence a produit au moins une Réussite... | Belle | Exceptionnelle | Miraculeuse |
|--------------------------------------------------|-------|----------------|-------------|
| Coût de progression divisé par...                | 2     | 4              | 6           |

Tableau récapitulatif des coûts de progression

| Type de progression                                 | Coût en xp          |
|-----------------------------------------------------|---------------------|
| Progression d'une caractéristique                   | 6 × le score désiré |
| Achat d'une nouvelle compétence libre (au niveau 1) | 5 points            |

|                                    |                     |
|------------------------------------|---------------------|
| Progression d'une compétence       | 2 × le score désiré |
| Progression de Transfert / Transit | 3 × le score désiré |

## 4. Combats

### 4.1 Les mécanismes de base

Les combats se résolvent presque à la manière d'une confrontation normale : les deux adversaires lancent chacun deux dés à six faces, dont le résultat est ajouté à la somme des scores de l'une des deux caractéristiques secondaires de combat (soit *Combat au contact*, soit *Combat à distance*) et de la compétence *Combat au corps à corps* (éventuellement spécialisée dans le maniement d'une arme blanche ou d'une technique de combat : lutte, un art martial, etc.), *Armes de lancer* ou *Armes de tir* (et leurs spécialisations éventuelles).

Les jets de tous les protagonistes sont effectués en même temps : il n'y a ni initiative, ni séquence attaque / parade.

#### La réserve de points offensifs / défensifs

Il y a cependant une particularité. Les personnages disposent d'une *réserve* de points qu'ils sont libres d'utiliser soit de manière *offensive* soit de manière *défensive*. Nous vous conseillons de matérialiser des points utilisés de manière offensive par des pastilles rouges, des points utilisés de manière défensive par des pastilles blanches (option que nous utilisons par défaut dans la suite du texte). Cette *réserve* est calculée de la manière suivante :

| Type de combat    | Score de réserve      |
|-------------------|-----------------------|
| Combat au contact | Force + Habileté      |
| Combat à distance | Perception + Habileté |

Très concrètement, quand un joueur s'engage dans un combat, il se munit, pour *chacune* des deux couleurs, d'un nombre de pastilles égal à sa *réserve*. A la fin d'un combat, en supposant qu'un joueur ait dépensé tous ses points (ce qui n'est en rien une obligation), il lui restera la moitié de son stock total de pastilles, mais la répartition des couleurs sera fonction des points dépensés. Par exemple, pour une *réserve* de 9 points, un joueur se munit de 9 pastilles rouges et de 9 pastilles blanches en début de combat. S'il utilise toute sa réserve, il lui restera 9 pastilles à la fin du combat, peut-être 1 rouge et 8 blanches (s'il a joué très « offensif »), ou bien 4 et 5, etc.

#### La notion de séquence de combat

Ce qu'on appelle *séquence* de combat est une abstraction : c'est une unité de temps (quelques dizaines de secondes au maximum) pendant laquelle tous les protagonistes sont engagés dans une passe d'arme avec leur adversaire.

Décomposer et gérer un combat en séquences successives n'est important que pour savoir, à l'issue d'une séquence donnée, qui est *libre* (l'adversaire est hors de combat ou bien a pris la fuite) et qui est encore *engagé* (les protagonistes se lancent dans une nouvelle séquence). Un personnage libéré peut en effet aller porter secours à son voisin encore engagé.

Un combat peut ne durer qu'une séquence, ou plusieurs. Pendant une séquence, on suppose que les protagonistes s'affrontent, échangent des coups ou des tirs, tantôt dans le rôle de celui qui porte le coup, tantôt dans le rôle de celui qui le pare ou l'esquive.

Détaillons maintenant le déroulement d'une séquence de combat. Ce qui suit est une description minutieuse qui envisage de nombreux cas possibles, mais rassurez-vous : autour de la table de jeu, tout cela ne prend que quelques secondes.

### 1 – On mise des points de réserve.

Les joueurs et le meneur de jeu prennent dans leur main un nombre de pastilles rouges et / ou blanches variant de 0 à  $n$ , avec  $n$  = le nombre de points de *réserve* (normalement au maximum en début de combat, et actualisé par la suite). Joueur et meneur de jeu dévoilent leur main et posent les paquets de pastille l'un en face de l'autre sur la table.

### 2 – On lance les dés.

Chaque protagoniste lance 2D6, et additionne le score à la caractéristique et à la compétence adéquates (cf. plus haut, *Les mécanismes de base*).

### 3 – On lit la table des marges.

Le protagoniste ayant réalisé le meilleur score est le vainqueur de la *séquence*. Il inflige des dégâts qui, dans un premier temps, sont lus sur une extension de la table des marges présentée ci-dessous :

| Marge                 | 0-3                              | 4-8                    | 9-13                   | 14 et au-delà                  |
|-----------------------|----------------------------------|------------------------|------------------------|--------------------------------|
| Réussite du vainqueur | De justesse                      | Belle                  | Exceptionnelle         | Miraculeuse                    |
| Blessure du vaincu    | Sonné (S)                        | Blessure légère (BL)   | Blessure grave (BG)    | Blessure mortelle (BM)         |
| Conséquences          | -2 pour les minutes qui suivent* | -2 jusqu'à la guérison | -4 jusqu'à la guérison | Incapacité jusqu'à la guérison |

\* Deux résultats « sonné » consécutifs ne donnent pas un malus de -4 mais un malus de -2 jusqu'à la guérison, car deux « sonné » = une BL.



En cas d'égalité des scores, on détermine le vainqueur par celui qui a le meilleur score de compétence, puis (en cas de nouvelle égalité) de caractéristique. Si cela ne suffit toujours pas à départager les protagonistes, on applique la règle suivante : le PJ l'emporte toujours sur le PNJ. S'il s'agissait d'une opposition entre deux PJ ou entre deux PNJ, il n'y a ni vainqueur ni vaincu pour cette séquence (on passe à l'étape 5).

#### **4 – On affine l'évaluation des dommages.**

Le score de marge obtenu dans l'étape 3 est modifié par :

- L'arme utilisée : chaque arme dispose d'un bonus aux dégâts. N.B. Au contact sans autre arme que le corps, ou pour une arme lancée, il s'agit du bonus de *Force* du personnage.
- Les points de *réserve* éventuellement misés :
  - *Pour le vainqueur* : chaque point offensif (pastille rouge) augmente sa marge d'un point.
  - *Pour le vaincu* : chaque point défensif (pastille blanche) diminue la marge du vainqueur d'un point.
  - Les points offensifs misés par le vaincu et les points défensifs misés par le vainqueur n'ont aucun effet.

#### **5 – Fin de la séquence**

A l'issue de cette séquence, il existe plusieurs possibilités :

- Un personnage au moins a subi une Blessure Mortelle (BM). Il tombe à terre. Le combat est terminé.
- Aucun des protagonistes n'a subi de BM et chacun souhaite poursuivre l'engagement. Le combat continue. On reprend les étapes 1 à 5 pour une nouvelle séquence. Les personnages blessés effectuent dorénavant leurs jets avec le malus correspondant.
- Un personnage tente de fuir :
  - L'adversaire ne s'y oppose pas. Le personnage prend la fuite.
  - L'adversaire s'y oppose. Il a droit de porter un nouveau coup. Il effectue un jet normalement (et peut miser des points de réserve *offensifs*, et offensifs seulement, s'il lui en reste), contre une difficulté égale au score du fuyard diminué de 3 points (qui peut utiliser des points de réserve *défensifs*, et défensifs seulement, s'il lui en reste).

- Si la marge de l'attaquant est positive, il inflige à nouveau des dégâts et le fuyard n'a pas réussi à fuir (mais il peut effectuer une nouvelle tentative).
- Si la marge de l'attaquant est négative, le fuyard s'échappe. Le combat est terminé (mais peut déboucher sur une poursuite, à gérer avec *Prouesses physiques*).

Le cumul de plusieurs blessures successives est et la manière de les soigner est détaillée plus loin (*Blessures et soins*).

Notez que dans le cas du combat à distance, la constitution physique de la cible n'est pas prise en compte dans le jet de dés, ni donc dans l'évaluation des dégâts, alors qu'elle l'est *via* la *Force* (qui intervient dans le calcul de *Combat au contact*) au corps-à-corps. Autrement dit, un tir de laser fait les « mêmes » dégâts sur un rat, un humain ou un éléphant. Cela peut certes s'expliquer par le fait que même (voire d'autant plus) sur une créature de grande taille, une partie vitale a pu être touchée. Mais ceux que cette précision ne satisfait pas peuvent toujours faire varier la blessure de plus ou moins un cran lorsqu'ils estiment que la différence de taille ou de nature entre une cible « traditionnelle » et la cible effective est trop importante. Par exemple, une BG au laser demeure inchangée si la cible est un humain, devient une BM sur un rat et une simple BL sur un éléphant. Par ailleurs, n'oubliez pas que plus on monte dans l'échelle des tailles, plus la cible dispose en général d'une armure naturelle (épaisseur de la peau, carapace, etc.) qui a tendance à faire diminuer les dégâts automatiquement.

## 4.2. Précisions sur les combats

### 4.2.1. Que représentent au juste les points de réserve ?

Les points de réserve offensifs misés dans un combat signifient que, pendant la séquence correspondante, le personnage prend des risques pour noyer son adversaire sous ses coups ou sous des tirs de projectiles, ou bien pour viser au plus juste, ou encore pour passer outre les protections dont bénéficie son adversaire, etc.

Les points de réserve défensifs misés dans un combat signifient que, pendant la séquence correspondante, le personnage essaie autant que possible de se battre en privilégiant son intégrité physique et ses forces : il essaie d'esquiver les coups de son adversaire, ou bien de les parer avec un bouclier ou un élément du décor, ou encore de décocher ses tirs tout en se mettant à couvert, etc.

Toutes les options habituelles (renverser, désarmer, se mettre en position surélevée, tirer en rafales...) demeurent possibles, mais elles sont gérées « globalement » : le joueur décrit ce que fait son personnage après que les points misés aient été révélés. Un joueur qui fait l'effort de décrire avec des détails pertinents (et, si possible, amusants) par quelles actions l'utilisation de ces points se concrétise, qui mobilise des éléments du décor, des circonstances, qui se montre habile, original et / ou drôle, peut se voir accorder un bonus, au gré du meneur de jeu. Ce bonus doit être accordé avec parcimonie : c'est un privilège des PJ sur les PNJ.

Certaines spécialités imaginables pour les compétences de combat, telles que *Esquive* ou *Frapper fort*, peuvent servir de bonus, mais s'ils sont utilisés avec une mise contradictoire, ce bonus est annulé. Par exemple, utiliser la spécialité *Esquive* sans miser de point défensif ou *Frapper fort* sans miser de point défensif annule le bonus correspondant. Pour éviter les cas litigieux, il est conseillé de préciser sur la feuille de personnage quel type de mise convient à une spécialité quand celle-ci est choisie, par un (o) pour *offensif*, un (d) pour *défensif*.

La réserve se reconstitue entre chaque combat, pourvu que les deux affrontements soient espacés d'un laps de temps raisonnable. Pour les cas litigieux, le meneur de jeu arbitre. Par exemple, un personnage qui vient de se libérer d'un combat court aussitôt aider un compagnon encore engagé. Il ne lui reste plus de points de réserve. Mais le meneur de jeu estime qu'il est galvanisé par sa victoire, et lui octroie pour le nouvel affrontement la moitié de sa réserve initiale. La réserve n'est pas affectée par le niveau de blessure du personnage.

Enfin, l'appartenance des Mégas à une école d'arts martiaux leur permet en général de développer une technique de combat secrète, un coup spécial qui, lorsqu'il est mis en application, apporte un bonus, aggrave les dégâts, etc. Sauf précision contraire, une telle technique requiert en général – parmi d'autres critères – la nécessité de gérer les points offensifs et défensifs d'une manière spécifique. Cela doit être précisé dans la description de chaque technique particulière.

#### 4.2.2. Comment gérer une séquence de combat sans adversité ?

Il peut arriver qu'un attaquant ne rencontre pas d'opposition : son adversaire est immobilisé, ou bien refuse de se défendre, ou encore ne peut savoir qu'il va être attaqué, etc. Dans ce cas, l'attaquant effectue son jet contre une difficulté fixe déterminée par le meneur de jeu en fonction des circonstances. Il est possible de miser des points de réserve, mais seuls les points offensifs sont ici utiles (du moins dans la première séquence).

#### 4.2.3. Comment gérer une embuscade ?

Bien que les cas envisageables soient très divers, voici une procédure type à décliner selon les circonstances. Pour savoir si une embuscade est réussie, il faut tester *Habilité* + *Acuité* du personnage « embusqué » contre *Perception* + *Acuité* du personnage « piégé » (si plusieurs personnages sont impliqués dans chaque camp, utilisez le score le plus faible des « embusqués » et le plus élevé des « piégés »). Le résultat de la confrontation ci-dessus peut déboucher :

- soit sur une attaque par surprise totale (« l'embusqué » a fait un score meilleur que le « piégé ») ; cela octroie à « l'embusqué », au choix, soit le bonus traditionnel correspondant à sa marge de réussite *pour la première séquence* du combat qui va suivre (valable pour tous les personnages du même camp).
- soit sur une attaque par surprise éventée (le « piégé » a fait un score meilleur que « l'embusqué ») ; le combat se déroule normalement.

#### 4.2.4. Comment gérer le combat à distance contre une cible qui ne peut pas riposter ?

Ce cas de figure ne correspond pas à un combat traditionnel, dans la mesure où l'un des protagonistes ne peut pas riposter : il n'a pas (ou plus) d'arme à distance, il est trop loin pour engager un combat au contact, etc.

Dans ce cas, le personnage qui est en mesure d'attaquer effectue son jet de combat contre une difficulté fixe, décidée par le meneur de jeu, en fonction de la distance surtout, mais aussi des autres conditions de la scène (comportement de la cible).

Pour un personnage *conscient d'être la cible de quelqu'un*, on peut autoriser un jet avec *Habileté + Prouesses physiques* (pour un mouvement basé sur la rapidité) ou *Acuité* (pour un mouvement basé sur la furtivité). Le jet s'effectue contre une difficulté fixe, décidée par le meneur de jeu. Le résultat confère soit un bonus (échec) soit un malus (réussite) au jet du tireur, par lecture de la table des marges.

A l'issue d'une séquence, au gré du meneur de jeu, soit la cible a pu se mettre à couvert et / ou prendre la fuite, soit une nouvelle séquence a lieu (notamment si la cible tente de se rapprocher pour engager un combat au contact).

#### 4.2.5. Les armes favorisent-elles plus ou moins la réserve de points offensifs / défensifs ?

Chaque meneur de jeu est invité à gérer cela au cas par cas, et selon le degré de simulation qu'il souhaite instaurer autour de la table. Prendre en compte un tel critère peut être amusant sans forcément alourdir le jeu, même s'il nous apparaît inutilement compliqué de désigner un score / bonus « offensif » ou « défensif » pour chaque arme, valable dans chaque situation. Mais, incontestablement, la possibilité de tirer en rafale avec une arme à distance peut déboucher – quand cette option est choisie – sur un bonus de points de réserve offensifs. Inversement, on peut tout à fait admettre qu'un bouclier utilisé en défense confère un bonus de points défensifs.

#### 4.2.6. Comment gérer des combats impliquant un grand nombre d'adversaires ?

Il faut distinguer ici deux cas de figure : le combat d'un personnage contre *plusieurs* adversaires d'une part, le combat de masse d'autre part.

Quand un PJ est confronté à plusieurs PNJ, on utilise la procédure simplifiée suivante :

- Le meneur de jeu n'effectue qu'un seul jet pour l'ensemble des PNJ, en utilisant le score du meilleur d'entre eux.
- Chaque PNJ surnuméraire confère un bonus de 3 points au lancer de dés, avec une limite fixée à 12. Cette limite simule le fait qu'au-delà d'un certain seuil, combattants finissent par se gêner. Du reste, le meneur de jeu est libre de modifier cette limite à la baisse, car toutes les situations de jeu – se battre dans un couloir, par exemple – ne permettent pas à six protagonistes de porter leurs attaques en même temps...
- Chaque PNJ surnuméraire confère un bonus de 3 points de réserve, avec une limite à 12 pour les mêmes raisons.

- Chaque PNJ surnuméraire ajoute les dégâts de son arme dans l'évaluation des dommages.
- **N.B.** Pour le cas inverse (plusieurs PJ contre un PNJ unique), on utilise la même procédure : le PJ le plus doué est le seul à lancer les dés. Mais pour donner un rôle actif aux autres joueurs, c'est à eux de décider comment répartir les trois points de réserve qu'ils apportent au lanceur de dés. C'est au meneur de jeu de décider si, compte tenu des circonstances (environnement, bruit, confusion...) les joueurs peuvent concerter leurs actions – et donc miser des points en accord les uns avec les autres – ou si au contraire les mises sont effectuées en secret (simulant ainsi, par des mises éventuellement déséquilibrées, la confusion qui peut régner dans le feu de l'action).

Dès que le nombre de protagonistes devient trop important pour gérer sereinement un combat de manière traditionnelle (sous la forme d'une suite de séquences opposant deux protagonistes), il est possible d'utiliser une procédure de bataille simplifiée, proche de celle détaillée plus haut :

- On détermine dans chaque camp le personnage doté du meilleur score. Lui et lui seul effectuera un lancer de dés.
- Pour simplifier, à une telle échelle, les autres protagonistes apportent chacun 1 point de bonus au lancer de dés (et non plus 3).
- On ajoute 1 par tranche de 5 points de dégâts des armes, ou bien le meneur de jeu affecte arbitrairement un bonus global si le nombre de participants est vraiment important.
- Nous conseillons de compter un point de réserve supplémentaire par tranche de 5 combattants, mais le meneur de jeu est libre de modifier ce ratio si bon lui semble.
- On interprète les dégâts avec le tableau suivant :

| Niveau de blessure | Conséquences dans le camp des vaincus               |
|--------------------|-----------------------------------------------------|
| S                  | Un quart de « neutralisés »                         |
| BL                 | Une moitié de « neutralisés »                       |
| BG                 | Trois quarts de « neutralisés »                     |
| BM                 | Tous les adversaires « neutralisés », fin du combat |

- Par « neutralisé », il faut comprendre : hors de combat. Il peut s'agir de personnages blessés mortellement, mais aussi plaqués au sol par un obstacle ou en fuite, au choix du meneur de jeu et de ses besoins « cinématiques ». Quoiqu'il en soit, les « neutralisés » n'interviennent plus dans le combat.
- Les PJ ne sont pas des « neutralisés » comme les autres. Sauf décision contraire du meneur de jeu, tant qu'il leur reste suffisamment d'alliés, les PJ ne font pas partie des « neutralisés ». Mais lorsqu'il apparaît qu'un ou plusieurs d'entre eux font obligatoirement partie des victimes, ils effectuent chacun un jet de combat contre une difficulté *difficile*. Les résultats les plus faibles déterminent ceux qui parmi les PJ sont touchés, et donnent leur niveau de blessure. Si leur jet est une réussite, ils sont, exceptionnellement, considérés comme *sonnés*. Ils *ont le droit* de continuer à combattre tant qu'il leur reste des alliés non neutralisés (ou bien,

au pire, au moins un PJ capable et désireux de se battre). Un jet de fuite s'effectue pour eux contre une difficulté fixe *moyenne* à tout moment du combat.

- Le meneur de jeu est invité à suivre la même logique pour gérer ses PNJ « prestigieux » dans le camp adverse (le « grand méchant » et ses proches acolytes).

Ce système permet de gérer sans grande difficulté un affrontement entre deux camps comportant quelques dizaines de combattants. S'il y a d'autres camps en présence, ou si le nombre de protagonistes est vraiment important... improvisez !

#### 4.2.7. Précisions sur les armes et les protections

Voici quelques exemples de bonus d'armes :

| Arme           | Bonus                                 |
|----------------|---------------------------------------|
| Corps          | Bonus aux dégâts du personnage        |
| Couteau        | 1                                     |
| Glaive         | 2                                     |
| Hache          | 3                                     |
| Javelot        | 3                                     |
| Pistolet       | 3 à 5                                 |
| Arc léger      | 3                                     |
| Arc long       | 5                                     |
| Laser léger    | 3                                     |
| Laser lourd    | 5                                     |
| Epée laser     | 6                                     |
| Fusil mitrail. | 7                                     |
| Fusil plasma   | 20 dans l'aire d'effet (rayon de 5 m) |

- *Portée des armes* : nous n'indiquons pas de portée spécifique pour chaque arme. Le meneur de jeu applique le modificateur qui lui semble convenir à la difficulté du tir.
- *Armes lancées* : Dégâts fixes (cf. ci-dessus) + Bonus aux dégâts du lanceur.
- *Aires d'effet* : dégâts maximaux dans l'aire d'effet, puis au-delà de l'aire d'effet, diminution progressive au gré du meneur de jeu.

Les armes donnent un bonus non pour toucher mais pour apprécier les dégâts : on ne rajoute donc le bonus qu'à la marge de réussite. Néanmoins, un combattant désarmé face à combattant armé a un malus de -3 pour toucher. Le meneur de jeu peut octroyer un bonus à un attaquant équipé d'une arme suffisamment longue pour lui donner un avantage sur son adversaire, à condition que les circonstances le permettent (une hallebarde pourrait offrir un bonus de +1 contre un glaive... mais pas dans un couloir, où ce serait plutôt l'inverse !).

*Les armes de type paralysant ou empoisonnées* ne blessent pas (ou pas seulement) mais paralysent / endorment / etc. pour une durée qui dépend soit du degré de réussite (paralysant) soit du produit utilisé (au gré du meneur de jeu). Pour les poisons, cf. *Blessures et soins*, plus loin. Pour les paralysants, reportez-vous au tableau ci-dessous (mais un meneur de jeu consciencieux modifiera le résultats selon la corpulence de la cible, un éléphant ne réagit pas de la même manière qu'un rat au rayon paralysant !) :

| Type de paralysant | Temps de paralysie                   |
|--------------------|--------------------------------------|
| Paralysant léger   | 1D6 minute(s) par degré de réussite. |
| Paralysant lourd   | 2D6 minutes par degré de réussite.   |

Enfin, de même qu'une arme augmente le score du vainqueur sur la table des marges, une *protection* (armure, bouclier, objet improvisé...) diminue ce même score. Il nous apparaît définitivement impossible d'établir ici une règle universelle tant les cas de figure sont nombreux : il faut tenir compte non seulement du type de protection, mais aussi du type d'arme auquel elle est confrontée (une cotte de mailles protège bien contre une épée en acier, mais contre une épée-laser?). Nous ne pouvons ici que vous conseiller de vous fier au bon sens. Voici simplement quelques exemples types :

| Protection                 | ... contre...        | Bonus               |
|----------------------------|----------------------|---------------------|
| Bois (bouclier...)         | Masse                | 1                   |
|                            | Epée, flèche...      | 2                   |
|                            | Laser, paralysant... | 3 ou -3D6 min.      |
| Acier (armure...)          | Masse                | 2                   |
|                            | Epée, flèche...      | 4                   |
|                            | Laser, paralysant... | 1 ou -1D6 min.      |
| Champ d'énergie individuel | Masse                | 4 à 6               |
|                            | Epée, flèche...      | 4 à 6               |
|                            | Laser, paralysant... | 4 à 6, ou -5D6 min. |

#### 4.3. Blessures et soins

Les niveaux de blessure sont cumulatifs, comme résumé ci-dessous :

| Le cumul de...         | ... débouche sur :                |
|------------------------|-----------------------------------|
| Deux « Sonné »         | une <i>Blessure légère</i> (BL)   |
| Deux Blessures légères | une <i>Blessure grave</i> (BG)    |
| Deux BG                | une <i>Blessure mortelle</i> (BM) |

Une BM doit être soignée dans les  $n$  minutes qui suivent ( $n$  = score de Résistance du personnage  $\times 2$ ), sinon il est mort.

Pour soigner un personnage, un soigneur donné ne peut tenter qu'un seul jet par blessure. S'il échoue, un nouveau jet peut être tenté, mais par un autre soigneur.

Un même soigneur peut tenter de soigner autant de blessures distinctes qu'un personnage en a subi. Il peut par exemple soigner une Blessure Légère et une Blessure Grave chez un même personnage, rater l'un et réussir l'autre et donc diminuer les malus qui affectent le personnage, ainsi que les risques de cumul avec une autre blessure. Mais lorsque le cumul, justement, a produit une aggravation (par exemple deux BL donnant une BG) avant que le soin ne soit prodigué, il ne faut tenir compte que du résultat aggravé, et donc agir comme si le personnage souffrait d'une et une seule blessure – grave, dans cet exemple – et non comme s'il souffrait de deux blessures distinctes. Il n'y a donc qu'un seul jet de soin possible, d'un niveau de difficulté accru.

Les jets de soin s'effectuent avec la compétence *Premiers soins* ou *Sciences du vivant* spécialisé en *Médecine*, par exemple. Dès qu'il faut traiter les effets d'une maladie ou



d'un poison, *Premiers soins* n'est plus adapté (ou utilisable avec un malus au gré du meneur de jeu).

| Marge du jet de soin    | Effet                                                                                 |
|-------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Réussite De justesse    | La Blessure baisse d'un cran.                                                         |
| Belle Réussite          | La Blessure baisse de deux crans.                                                     |
| Réussite Exceptionnelle | La Blessure baisse de trois crans.                                                    |
| Réussite Miraculeuse    | Plus aucune blessure.                                                                 |
| Echec De Justesse       | Pas d'effet.                                                                          |
| Echec Sérieux           | La blessure augmente d'un cran si le personnage rate un jet de Résistance (diff. 14). |
| Echec Grave             | La blessure augmente d'un cran si le personnage rate un jet de Résistance (diff. 17). |
| Echec Catastrophique    | La blessure augmente d'un cran si le personnage rate un jet de Résistance (diff. 20). |

Le niveau de difficulté du jet de soin dépend de la gravité de la blessure. Les scores du tableau ci-dessous supposent que le soigneur dispose de l'équipement de base des premiers soins. Des équipements plus perfectionnés octroient des bonus (et inversement), au gré du meneur de jeu.

| Niveau de la blessure qui fait l'objet d'une tentative de soin | Difficulté du jet de soin |
|----------------------------------------------------------------|---------------------------|
| Sonné                                                          | 11                        |
| BL                                                             | 14                        |
| BG                                                             | 17                        |
| BM                                                             | 20                        |

Sauf environnement technologique approprié ou Réussite Miraculeuse au jet de soin, une Blessure Mortelle, même soignée par un expert, ne peut pas se transformer en quelques minutes en simple « Sonné ». Si le personnage est encore au moins Sonné après le jet de soin précédent, il faut donc laisser passer un peu de temps avant d'en effectuer un nouveau. Le meneur de jeu détermine librement le temps nécessaire, mais il peut s'appuyer sur le tableau suivant, correspondant à un environnement technologique moyen :

| Un jet de soin vient d'être réussi sur une Blessure... | Aucun autre jet n'est possible avant... |
|--------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| Mortelle                                               | Une semaine                             |
| Grave                                                  | Un jour                                 |
| Légère                                                 | Une heure                               |

Un personnage qui a bénéficié d'un jet de soin (et qui est donc au pire victime d'une Blessure Grave) peut poursuivre sa guérison simplement en se reposant dans un environnement sain, avec à sa disposition de quoi se nourrir (un malus est appliqué par le

meneur de jeu quand les conditions ne sont pas idéales). Le rythme naturel de guérison dépend du score de Résistance, comme résumé ci-dessous :

| Une blessure... | ... baisse naturellement d'un cran en : |
|-----------------|-----------------------------------------|
| Sonné           | 30 - Résistance minutes                 |
| Légère          | 30 - Résistance heures                  |
| Grave           | 30 - Résistance jours                   |

En dehors des combats, la « nature » est pleine de périls susceptibles de blesser les personnages. Pour connaître les dégâts subis à cette occasion, il faut tenter un jet approprié contre une difficulté propre aux circonstances, cette difficulté correspondant au score de combat de la « nature ». Nous laissons au meneur de jeu la liberté de gérer cela au cas par cas. Voici simplement quelques exemples :

- Chute : pour un personnage de type « humain », une chute de trois à cinq mètres s'amortit avec *Habileté* + *Prouesses physiques* contre difficulté Moyenne. Pour chaque tranche de trois mètres supplémentaires, la difficulté augmente d'un cran (trois points).
- Noyade : pour un personnage de type « humain », retenir sa respiration pendant trente secondes nécessite un jet en *Habileté* + *Prouesses physiques* contre une difficulté Moyenne, qui augmente d'un cran (trois points) toutes les quinze secondes supplémentaires.
- Feu : nous parlons ici des flammes « naturelles » (feu de camp, incendie d'une maison...) et non des armes utilisant le feu (lance-flamme, torche) dont les dégâts sont à traiter comme ceux d'une arme normale. Le personnage utilise *Résistance* contre une difficulté qui varie entre 14 (début d'incendie) et 23 ou davantage (personnage plongé dans un feu de camp, dans un incendie en pleine maturité...).
- Maladies et poisons : chaque maladie / poison est doté d'une virulence (son score de « combat ») et d'un rythme de progression qui représente l'intervalle de temps au terme duquel un nouveau jet doit être tenté si la maladie n'a pas été soignée (avec *Esprit* + *Science du vivant* et les médicaments éventuellement nécessaires, contre la virulence de la maladie, et les malus éventuellement dûs à la « Blessure » causée par celle-ci) ou si l'antidote n'a pas été administré (mais, selon les cas, peut-être le poison cesse-t-il de faire effet au bout d'un moment). Tant qu'il n'est pas soigné ou qu'il ne reçoit pas l'antidote, le personnage utilise *Résistance* contre la virulence du mal qui le ronge.

## 5. Les pouvoirs des Mégas

### 5.1. Le FLIP

Les Mégas sont soumis à rude épreuve. Quand bien même leur entraînement leur permet de supporter ce qui traumatiserait n'importe quel autre quidam de l'univers, il arrive que les torsions et tensions qu'ils imposent à leurs facultés de perception physique et psychique (transit, transfert, évolution dans des univers étranges, pouvoirs psis, magie, etc.) débouchent sur une maladie spécifique nommée, selon les cas, *souffrants* ou *mégastress*. Il s'agit de troubles mentaux qui, dans le jeu, prennent la forme de chocs mentaux aux conséquences plus ou moins graves et durables. Les Norjans et les Vieux parlent plus pompeusement du *flottement identitaire psychotique*, ce que les Mégas ont rapidement abrégé en *flip*, d'où les expressions, pour désigner un agent perturbé par ses missions : « *Il a flippé* » ou « *Il s'est tapé un mauvais flip* ». Quand plusieurs Mégas reviennent d'une même aventure en état de mégastress, on entend également souvent l'expression : « *22, v'là les flip'* », ou bien, un cran plus haut dans le mauvais goût : « *T'as vu les copains ? C'est la fête au flip, on dirait...* ».

Les Mégas ont un score de Flip égal à la somme de leurs caractéristiques Transit et Transfert, soit un total de huit à la création de personnage. Ce score fonctionne comme un seuil qui, une fois dépassé, peut déboucher sur un choc mental. Les occasions de gagner des points de Flip sont décrites dans les paragraphes traitant du Transit et du Transfert. Ultérieurement, des règles plus complètes détailleront les effets de la magie et des psis sur le Flip.

#### *Seuil de Flip*

Lorsque les points de Flip accumulés par les Mégas dépassent leur seuil, le meneur de jeu en tire les conséquences en consultant la table suivante :

| Niveau de FLIP compris entre... | Conséquences                                                                  |
|---------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| [ Seuil ; Seuil +25 % [         | Malus -1 à tous les jets (pour cette séance de jeu)                           |
| [ Seuil +25% ; Seuil +50 % [    | Malus -2 à tous les jets (pour cette séance de jeu) et choc mental provisoire |
| [ Seuil +50 % ; +∞ [            | Malus -3 à tous les jets (pour cette séance de jeu) et choc mental définitif  |

Calcul du seuil de Flip :

- Pour les Mégas : *Transit* + *Transfert*.
- Pour les non Mégas : il peut être utile de connaître le seuil de Flip d'un PNJ lorsque les Mégas les embarquent dans leurs drôles d'aventures. Pour eux, le seuil est égal à leur score de *Volonté*. Ce qui n'est pas énorme. Il vaut mieux ap-

plier la « règle de Barracuda » : endormir ou assommer le passager non initié pour lui éviter des chocs trop forts.

Un dépassement du seuil de Flip choc mental se traduit par un malus applicable à tous les jets du personnage pendant l'aventure en cours. Au-delà, deux critères sont à prendre en compte : la nature (provisoire ou définitive) du choc mental et les circonstances de son apparition.

### **Les chocs mentaux**

Un personnage *flippé* peut subir ce qu'on appelle un choc mental, débouchant sur une forme de panique qui le saisit lorsque certains éléments présents lorsqu'il a reçu un choc (les *stimuli*) sont répétés dans d'autres circonstances, ultérieurement. Dans le cas d'un choc provisoire, le personnage peut espérer venir à bout de cette forme de névrose. Mais un choc définitif poursuivra le personnage tout au long de sa vie, sauf cas particulier d'utilisation d'une magie puissante ou de pouvoirs psis adéquats – ce que les Vieux de la Guilde n'encouragent pas automatiquement (ils préfèrent « retirer » cet agent de l'action sur le terrain plutôt que d'en rajouter dans la manipulation de son mental).

#### *Choc mental provisoire ou définitif*

Un choc mental provisoire se résorbera avec le temps. Il aura des effets potentiels sur le joueur pendant 1D3+1 aventures ultérieures, quelle que soit la qualité des soins apportés sur Norjane d'ici la prochaine mission. Un choc mental définitif ne se résorbe pas, ses conséquences se feront potentiellement sentir au cours de toutes les missions ultérieures du personnage. Un personnage peut souffrir de plusieurs chocs (provisoires ou définitifs) en même temps. Si le handicap rend le personnage injouable, le joueur peut le transformer en PNJ de la Guilde (d'ailleurs, pas mal de Majors et de Vieux dissimulent plus ou moins laborieusement des névroses fameuses...).

#### *Les situations de crise*

Chaque fois que le personnage vit une scène qui présente des points communs avec celle qui lui a valu le choc mental, le personnage risque d'éprouver provisoirement un sentiment de panique qui se traduit par un malus à tous les jets effectués dans le cadre de cette scène, qu'on nomme *scène critique*. Au-delà de l'aspect purement technique, il faut prendre en compte la manifestation physique du trouble ressenti par le personnage (sueur, tremblements, bégaiements, gestes brusques, nervosité...), qui peut avoir des conséquences sur ses interactions en cours avec des PNJ.

Comment savoir quand survient une scène critique ? C'est ici qu'intervient la notion de *stimuli* de crise. Un stimulus désigne une sensation ressentie par le personnage lors de la situation qui a débouché sur son choc mental, et dont la répétition, même dans des contextes totalement différents, risque de déclencher la crise. On distingue deux catégories de stimuli :

- *Stimuli sensoriels*. Ils sont véhiculés par les sens du personnage. Un lieu ou la morphologie d'un individu constituent des stimuli sensoriels basés sur la vue. Ce sont les plus fréquents. Mais les autres sens produisent aussi des stimuli : une odeur et/ou un goût, un son, une sensation au toucher (notamment le chaud et le froid). Toutes les combinaisons sont possibles et plus les stimuli sont entremêlés, plus la crise est probable. Par exemple, si le choc mental est apparu suite à des événements flippants impliquant un contact avec un homme en sueur, le spectacle holovisé d'un chanteur en sueur (vue), ou bien l'odeur diffuse de transpiration dans un transport en commun (odorat), a moins de chance de déclencher une crise à elle seule que la présence dans les vestiaires après un match sportif (vue + odorat).
- *Stimuli situationnels*. Les stimuli situationnels renvoient à l'état du personnage dans une situation donnée : une position physique (prisonnier de liens ou maintenu face contre terre), un état de stress (le personnage tentait d'échapper à un poursuivant invisible dans une forêt en pleine nuit), un sentiment quelconque (gêné, intimidé, apeuré, triomphant...) sont, là aussi parmi de nombreux autres, des exemples de stimuli déclencheurs de crise.

### *Déterminer les stimuli de crise*

Quand un PJ obtient un choc mental, le meneur de jeu détermine *en secret*, sur une fiche à part, quels sont les éléments de la situation que la mémoire subconsciente du personnage va « fixer » et dont la répétition sera susceptible de provoquer une crise. Il faut déterminer deux stimuli : un sensoriel, un situationnel, ou bien deux stimuli d'une même catégorie.

Quand, dans un moment ultérieur de la vie du personnage (et à condition que le choc mental, s'il était provisoire, soit encore « actif »), l'un au moins des stimuli est présent dans une situation de jeu, le meneur de jeu annonce au joueur concerné que son personnage se trouve mal à l'aise. Pour le joueur, l'enjeu consiste à identifier ce qui, dans la situation que vit alors son personnage, correspond à un stimulus de crise, par recoupement avec la scène au cours de laquelle il a reçu son choc mental. S'il ne le devine pas par lui-même, il peut tenter un jet sous *Esprit + Acuité* contre une difficulté fixée par le meneur de jeu en fonction des circonstances (le personnage a-t-il la maîtrise de la situation ou non, est-il en confiance ou pas, etc.). En fonction du degré de réussite, le meneur de jeu peut lui donner un indice plus ou moins précis, et offrir une chance au personnage d'identifier le stimulus. Le personnage doit alors tenter de résister à la crise mentale qui l'affecte, en effectuant un jet sous la somme de deux caractéristiques, *Volonté + Esprit* contre une difficulté déterminée avec le tableau ci-dessous :

| Circonstances de la scène                              | Difficulté                                                 |
|--------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| Le personnage a anticipé le risque de crise            | Facile                                                     |
| Le personnage n'a pas anticipé le risque de crise      | Moyen                                                      |
| Plusieurs stimuli s'entremêlent dans la scène de crise | +1 à +3 niveau(x) de difficulté, au choix du meneur de jeu |

Les conséquences du jet sont détaillées dans le tableau ci-dessous :

| Résultat du jet      | Conséquences                                                      |                                                                   |
|----------------------|-------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
|                      | Choc provisoire                                                   | Choc définitif                                                    |
| Réussite             | Le personnage se maîtrise                                         |                                                                   |
| Echec de justesse    | -1 pour tous les jets survenant au cours de la situation de crise | -2 pour tous les jets survenant au cours de la situation de crise |
| Echec sérieux        | -2...                                                             | -3...                                                             |
| Echec grave          | -3...                                                             | -4...                                                             |
| Echec catastrophique | -4...                                                             | -5...                                                             |

Une fois qu'un stimulus est identifié par un personnage, son joueur peut le noter sur la feuille de personnage. Par la suite, chaque fois qu'il y sera confronté, le malus éventuel sera diminué d'un point pour tenir compte du fait qu'il est « averti », et donc plus à même de se maîtriser.

*Comment déterminer les stimuli de crise ?*

Attention ! L'objectif des chocs mentaux n'est pas de créer un handicap permanent pour les personnages. Il ne s'agit pas de multiplier sadiquement les situations de crise : personne ne s'amuserait beaucoup à ce petit jeu. Il s'agit plutôt de personnaliser les scénarios en le parsemant de temps à autre de petits détails qui font écho à des stimuli de crise, et qui doivent amener les joueurs à se poser la question : « *Hum, mon personnage s'apprête à faire quelque chose qui risque de déboucher sur une scène critique, est-ce que je ne pourrais pas imaginer une autre solution pour parvenir à mes fins ?* ». C'est davantage cette petite tension dans la manière d'avancer dans l'histoire, plutôt que la volonté de plomber les Mégas avec des malus permanents, qui est recherchée. Lorsque le meneur de jeu détermine la nature des deux stimuli, il doit donc faire porter son choix sur des éléments suffisamment spécifiques pour qu'ils n'apparaissent pas toutes les deux minutes dans le jeu (ni même dans toutes les parties). Par exemple, un choc mental postérieur à une tentative de transfert sur un amateur de cigares doit déboucher sur un stimulus sensoriel « effluve corsée d'un Habano » et non sur « odeur de fumée », moins drôle car trop généraliste. Un tel stimulus, peu fréquent, ne gênera pas le personnage à tout bout de champ. Par contre elle poussera sans doute le meneur de jeu à imaginer comme adversaire des PJ un vieux *crooner* cubain amateur de Lonsdale épicé...

## 5.2. Le transits et le transfert

### 5.2.1. Le Transfert

Pour transférer son esprit dans celui d'une créature vivante, quelle qu'elle soit, il faut :

- Que cette créature soit dans le champ visuel direct du Méga. Par écran interposé, cela ne marche pas mais avec une « vision psychique » à distance, c'est envisageable.
- Dépasser sa *résistance au transfert*. Cette résistance au transfert vaut :

- *Transfert* + *Volonté* + *Esprit* pour un Méga.
- *Volonté* + *Esprit* pour un non Méga « intelligent ».
- *Instinct* + *Ténacité* pour un non Méga « animal ».
- Un score fixe déterminé par le meneur de jeu pour toute créature dépourvue des caractéristiques requises.

Le jet de Transfert s'effectue sous  $[2 \times \text{Transfert} + 1D6]$  contre  $[\text{Résistance au Transfert} + 1D6]$  de l'adversaire. On interprète le résultat avec la table ci-dessous :

| Qualité de réussite  | Effet                                                                                                  |
|----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Echec de justesse    | Quelques infos récupérables le temps d'un mini-transfert de quelques secondes ; l'hôte est « alerté ». |
| Réussite de justesse | Transfert passif                                                                                       |
| Belle réussite       | Transfert actif, sans « conflit de volontés » pour les trois prochaines heures                         |
| Exceptionnel         | Transfert actif, sans « conflit de volontés » pour la prochaine « journée »                            |
| Chef d'œuvre         | Transfert actif, sans « conflit de volontés » pour la prochaine « semaine »                            |

Explications :

- Le « mini-transfert » est un rapide aller-retour dans le psychisme de la cible. S'il ne dure qu'une fraction de seconde, il est suffisant pour que le Méga tente une et une seule *réminiscence* (cf. plus bas) avec un niveau de difficulté augmenté d'un cran. L'hôte est alerté, autrement dit il ressent une tentative d'intrusion psychique. Il interprète cela de la manière qui paraît la plus plausible aux yeux du meneur de jeu en fonction de ses croyances, de sa connaissance ou pas de l'existence des Mégas en général, des PJ en particulier, et des circonstances de la scène. Cela peut aller d'une sensation d'hallucination sans conséquence à une frayeur irrationnelle en passant par exemple par le repérage du Méga qui a tenté le Transfert. Le Méga n'a aucun contrôle sur le corps de la cible. Exceptionnellement, il se rétrotransfère automatiquement même si dans la fraction de seconde que dure le Transfert il perd de vue son corps (en réalité, il ne l'a pas vraiment quitté, il se sera trouvé temporairement écartelé entre deux corps : le sien et celui de la cible).
- Avec un Transfert passif, le psychisme du Méga est durablement implanté dans le corps de la cible. Son corps d'origine entre dans un état cataleptique (un état de stase où les fonctions vitales en mode automatique fonctionnent au ralenti) : aux yeux de tout observateur extérieur, il semble victime d'un évanouissement (et peut se blesser en cas de chute !). Par contre, le Méga n'exerce aucun contrôle sur le corps de son hôte. Il n'est que le spectateur de ses actions. Pour opérer le rétrotransfert, le Méga est tributaire des circonstances (auxquelles ses coéquipiers peuvent éventuellement donner un coup de pouce) pour que son corps se

trouve à nouveau dans le champ de vision de l'hôte. Les règles de réminiscence s'appliquent normalement.

- Le Transfert actif est le plus complet et le plus confortable pour le Méga : il prend le contrôle du corps de son hôte. Les règles de réminiscence s'appliquent normalement. Le seul inconvénient provient du psychisme de l'hôte qui, selon la qualité du Transfert (cf. table), tente plus ou moins souvent de « refaire surface » et de refouler l'esprit du Méga dans les recoins obscurs de sa conscience.

#### 5.2.2.1. Précisions sur le Transfert

La procédure de Transfert appelle un certain nombre de commentaires :

- *Rétrotransfert.* Le rétrotransfert est la procédure par laquelle le psychisme d'un Méga réintègre son propre corps. C'est un jet de Transfert contre une difficulté fixe *très facile*. Il faut que le corps du Méga soit dans le champ de vision (ou du moins de perception) directe de son hôte (à travers un écran, ça ne marche pas mais une « vision psy » fonctionne).
- *Transfert et psychisme de l'hôte.* Un individu victime d'un Transfert durable, passif ou actif, voit sa conscience refoulée dans les limbes de son psychisme. Une fois le Méga rétrotransféré, il reprendra conscience et ne pourra que constater une amnésie totale mêlée de sensations cauchemardesques et claustrophobiques couvrant toute la période du Transfert.
- *Transfert et univers parallèles.* Le passage éventuel de l'hôte dans un univers parallèle n'a pas d'effet particulier sur le Transfert : il ne le « coupe » pas.
- *Transfert et blessures.* Un Méga dont le corps est blessé mortellement pendant qu'il est transféré meurt sur le champ, quelle que soit la distance entre son psychisme et son corps, même si un univers les sépare. Un Méga dont le corps de la cible est blessé mortellement a le droit de tenter un rétrotransfert et un seul. S'il échoue, ou s'il n'est pas en contact visuel avec son corps d'origine, son psychisme devient un esprit errant dans l'univers où il se trouve. Il lui faut maîtriser les pouvoirs psy (ou espérer que quelqu'un les maîtrisant partira à sa recherche) nécessaires pour se déplacer en tant que « corps éthéral » jusqu'à son corps. Sinon, il dérive... jusqu'à la mort de son corps physique.
- *Moduler le niveau de Transfert.* Un niveau de réussite donné au Transfert permet évidemment au joueur de choisir un niveau d'application inférieur : le personnage n'est pas contraint au Transfert actif au terme de sa *belle réussite*, si ce qu'il souhaite, c'est réaliser un Transfert passif (pour éviter les jets de sauvegarde, par exemple).
- *Transfert sur hôte volontaire.* Il est possible de se transférer dans un hôte volontaire. Le bonus est égal à [10 - Volonté de l'hôte]. Cela permet de simuler la résistance « réflexe » offerte par tout psychisme faisant l'objet d'une tentative de transfert, même volontairement.
- *Transfert et niveau de conscience de l'hôte.* Il est possible de se transférer dans une créature paralysée ou simplement abrutie par une drogue mais encore éveillée, par contre c'est possible.impossible dans une créature inconsciente ou endormie.



- *Multitransfert*. Il est possible de se transférer d'une créature dans une autre. Un tel Transfert est cependant deux fois plus coûteux en points de Flip (avec le coefficient de Flip – cf. plus loin – ça peut vite grimper).
- *Transfert sur un Méga*. Un Méga victime lui-même d'une tentative de Transfert s'en rend compte immédiatement et peut opposer une résistance consciente : la dépense d'un point de l'une des trois caractéristiques mentales lui confère un point de bonus. N.B. Il existe certaines créatures qui, sans être Méga, possèdent la faculté de résister activement au Transfert.
- *La caractéristique Transfert*. En dehors du Transfert proprement dit, la caractéristique *Transfert* peut s'utiliser combinée avec une compétence, comme toute caractéristique. Par exemple, un jet sous *Transfert* + *Acuité* permet à un Méga transféré de sentir dans quel état se trouve le psychisme de son hôte et d'anticiper éventuellement un conflit de volonté.

#### 5.2.1.2. Coût en Flip

Un transfert échoué complètement ne rapporte aucun point de Flip. Un transfert échoué *de justesse* en rapporte deux, à cause de l'enchaînement transfert – rétrotransfert qui caractérise cette manœuvre psychique stressante. Toute autre forme de Transfert (y compris le rétrotransfert) vaut au Méga d'engranger un point de Flip.

Ce coût de base est augmenté d'un surcoût (appelé *coefficient de Flip*, « CF ») qui dépend de l'écart psychosomatique séparant le Méga de la cible. Pour un humain, un être insectoïde de Xxragrnt a un CF de 3. Une créature « intelligente » ne peut pas avoir un CF supérieur à 4. Le transfert dans une créature de type animal, dotée de la caractéristique *Instinct*, a un CF égal à  $[14 - \text{Instinct}]$ . Les autres formes d'animaux ont un CF variant de 13 à 20, ce qui permet au Méga courageux de tenter un Transfert dans un crapaud ou une blatte. « *Scarabée Céleste* » était le surnom d'un Vieux qui aimait beaucoup se transférer dans une telle créature (il est cependant mort écrasé sous la botte d'un Major venu solliciter ses conseils dans l'urgence).

Il existe enfin des cas où l'expérience du Transfert peut s'avérer particulièrement épouvante. Il est impossible de dresser une liste exhaustive mais il s'agit en gros de toutes les situations où le corps de l'hôte est physiquement menacé ou blessé, de tout éloignement durable et non anticipé par le Méga de son propre corps, ou pire, de la vision de son corps d'origine menacé ou blessé... Toutes ces situations de stress se concrétisent par une augmentation du score de Flip au libre choix du meneur de jeu.

#### 5.2.2.3. Les conflits de volontés

Un Transfert actif, selon son degré de réussite (cf. le tableau plus haut), permet au Méga de contrôler son hôte sans aucun effet secondaire pendant 3 heures, une journée ou une semaine (durées approximatives données ici pour repère). Au-delà, la conscience de l'hôte finit par réagir à l'intrusion de l'esprit du Méga et tente de reprendre le contrôle de son corps, en évacuant le « parasite » dans les limbes cauchemardesques de son psychisme : c'est le conflit de volontés. Une fois la durée de sécurité écoulée, il faut compter sur un conflit toutes les heures. Le jet est le même que pour le Transfert initial,

mais à chaque nouvelle tentative, l'esprit du Méga subit un malus cumulatif d'un point (qui peut s'aggraver en fonction de l'issue du conflit, cf. ci-dessous). En cas de réussite, l'hôte ne parvient pas à reprendre le contrôle et disparaît... pour une heure. Si le Méga s'endort au-delà de la durée de sécurité et qu'un conflit survient pendant son sommeil, la tentative de l'hôte bénéficie d'un bonus de 3 points. Les conséquences d'un échec sont les suivantes :

| Marge d'Échec  | Effet                                                                                               | Gain de FLIP |
|----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| De justesse    | Tout rentre dans l'ordre... jusqu'au prochain jet, effectué avec désormais un malus cumulatif de -2 | Flip 5       |
| Sérieux        | Tout rentre dans l'ordre... jusqu'au prochain jet, effectué avec désormais un malus cumulatif de -3 | Flip 15      |
| Grave          | Refoulement                                                                                         | Flip 30      |
| Catastrophique | Mort par écrasement psychique                                                                       | Flop         |

Explications :

- Le *refoulement* signifie que l'esprit de l'hôte reprend le contrôle de son corps. L'esprit du Méga peut tenter *in extremis* un rétrotransfert si son corps est dans le champ de vision de l'hôte. Sinon, il s'en va errer dans les profondeurs psychiques de l'esprit de l'hôte. Son seul espoir consiste à tenter un nouveau jet de Transfert pendant les périodes de sommeil ou de fatigue de son hôte (à la discrétion du meneur de jeu). Chaque tentative lui coûte un point de *Volonté* (et rapporte bien entendu un point de Flip). Si son total de *Volonté* atteint zéro, il meurt par écrasement psychique (cf. ci-dessous). S'il réussit son jet de Transfert, il reprend pour une heure le contrôle de l'hôte et peut tenter un rétrotransfert... s'il peut accéder à son corps.
- La *mort par écrasement psychique* signifie que l'esprit du Méga est définitivement dissous dans les méandres cauchemardesques de la conscience de son hôte. Au même instant, son corps physique cesse de vivre, où qu'il se trouve.

#### 5.2.2.4. Les réminiscences

Pendant qu'il est dans le corps de son hôte, l'esprit du Méga peut se livrer à une fouille de l'esprit de son dernier, afin d'y trouver des indices ou des informations confidentielles. Bref, il s'agit d'une forme de lecture de pensée, mais qui ne va pas sans risque, puisqu'elle consiste à faire du remue-ménage dans le psychisme de l'hôte...

Il existe trois types de réminiscences :

- Les *réminiscences automatiques permanentes* sont : la langue maternelle de l'hôte (que le Méga devient capable de parler et comprendre instantanément) ou tout autre système de communication qu'il utilise régulièrement, son lieu de résidence, sa « fonction » (en général, son métier, mais dans le cas d'un insecte, c'est beaucoup plus basique), les noms, fonctions et coordonnées de ses relations

(famille et amis proches). Toutes ces informations sont portées à la connaissance du Méga pendant toute la durée du Transfert.

- Les *réminiscences automatiques ponctuelles* sont des souvenirs de l'hôte qui remontent à la surface régulièrement. Trois à quatre fois par heure, le meneur de jeu est ainsi conduit à révéler une information au joueur dont le personnage a réussi un Transfert. Le choix de cette information doit se faire d'abord dans l'intérêt du jeu (faire jaillir le bon indice au bon moment), ensuite dans un souci de cohérence (l'indice doit avoir un rapport avec la fonction de l'hôte, avec ses préoccupations, ses connaissances).
- Les *réminiscences automatiques provoquées* par le Méga correspondent à l'exercice de fouille psychique évoqué plus haut. Le Méga cherche une information précise. Cela ne lui prend que quelques micro-secondes (même si, subjectivement, le temps paraît plus long). Par contre, il est impossible de tenter l'opération plus d'une fois par heure. Par ailleurs, dès qu'une réminiscence est provoquée, qu'elle débouche ou non sur une réussite, elle met fin à la période de sécurité du Transfert, quelle qu'ait été son degré de réussite initial : désormais, toutes les heures, l'esprit de l'hôte tentera de refaire surface. Une réminiscence provoquée se tente avec un jet de Transfert contre une volonté *fixée* par le meneur de jeu (selon l'information recherchée) et coûte un point de Flip. Toute réussite permet de trouver l'information recherchée. Les conséquences d'un échec se lisent sur la table des conflits de volonté.

### 5.2.2. Le Transit

Le Transit se décompose en trois étapes :

- La dématérialisation dans le point de Transit de départ.
- Le déplacement dans l'Intercontinuum et le repérage du point de Transit de sortie.
- La rematérialisation dans le point de Transit d'arrivée.

#### *5.2.2.1. La dématérialisation*

Juste avant de se transiter, le Méga se concentre sur un petit tétraèdre-témoin qui porte l'empreinte psychique de son tétraèdre de destination. Ensuite, il se présente devant l'une des faces du tétraèdre de départ. Si c'est à Norjane, c'est dans une salle de grande dimension abritant un tétraèdre de plusieurs mètres de haut. Là, il effectue un jet sous  $[2 \times \text{Transit} + 1D6]$  contre [Résistance du tétraèdre] et engrange un point de Flip (que le Transit soit un succès ou non). Un tétraèdre en bon état possède une résistance de 11 (ce qui correspond à une difficulté *très facile*). Plus le tétraèdre est usé, fissuré, etc. et plus la difficulté augmente, à l'appréciation du meneur de jeu. Il est bien entendu possible que son état le rende tout simplement inutilisable.

Sauf circonstances exceptionnelles, le premier Transit d'une mission est toujours *automatiquement réussi* : cela s'explique par le fait que le Méga bénéficie d'une mise en condition adéquate sur Norjane avant son premier saut, qui se déroule dans les meilleures conditions possibles. N.B. C'est aussi une convention de jeu pour éviter que

vos parties de *Méga 4* ne démarrent par ce qui risque de devenir le gag récurrent de début de scénario. Ceci étant dit, si cela vous amuse, ne vous gênez pas pour passer outre (on a déjà vu des tables animées par des meneurs qui adorent faire rencontrer un *changeur* à l'un des personnages rippant son premier Transit, cf. *Les créatures de l'Intercontinuum*). Par ailleurs, cette règle de réussite automatique peut s'étendre aussi au Transit de retour quand les circonstances sont calmes.

Les conséquences d'un échec au jet de Transfert se lisent sur la table ci-dessous :

| Transfert   | Conséquences                                                                                           | Gain de FLIP |
|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| De justesse | Retenter vers destination* <i>ou</i> revenir au point de départ                                        | Flip 5       |
| Sérieux     | Retenter pour revenir au point de départ*                                                              | Flip 10      |
| Grave       | Un jet sur la table des rencontres de l'intercontinuum, puis retenter pour revenir au point de départ* | Flip 15      |
| Catastrophe | Un jet sur la table des Transits ripés                                                                 | Flip 20      |

L'astérisque (\*) désigne des actions qui, en proposant un nouveau jet de Transit, risquent de déboucher sur un nouvel échec. Dans ce cas, il faut appliquer une règle similaire à celle du cumul des blessures en combat : deux échecs *De Justesse* font un échec *Sérieux*, donc deux échecs *De Justesse* plus un échec *Grave* font un échec *Catastrophique*, etc. N.B. Attention à bien distinguer l'échec *de justesse* des autres : le premier offre le choix entre retenter un jet de Transit une fois dématérialisé pour retrouver son chemin dans l'Intercontinuum ou bien revenir (réussite automatique) vers le point de Transit de départ, en se rematérialisant. Les autres formes d'échec proposent de tenter un nouveau jet de Transit non pas pour parvenir à la destination initialement prévue, mais pour simplement se rematérialiser au point de départ (ce n'est plus une réussite automatique). Bien entendu, chaque nouveau jet coûte un point de Flip.

#### 5.2.2.2. Dans l'Intercontinuum

Une fois dématérialisé, le Méga se trouve dans l'espace interstitiel qui sépare les univers et qu'on nomme Intercontinuum. L'apparence de cette dimension est fort variable selon les individus. Certains la perçoient uniformément grise, comme un brouillard infini, et d'autres obscure comme l'espace profond. Pour d'autres encore, c'est un kaléidoscope de couleurs vives, fascinant ou agressif. Il semblerait même que parfois, «quelque chose» qui ressemble à des masses gazeuses ou des nappes de brouillard y prenne la forme de désirs, pulsions ou cauchemars inconscients de ceux qui y transitent, trahissant ainsi aux yeux de ceux qui les accompagnent leurs pensées les plus profondes. Il n'y a qu'une seule constante : la présence de myriades de triangles lumineux flottant dans cet espace silencieux : les portes de sortie des points de Transit (autrement dit : les tétraèdres vus de «l'intérieur»). S'il a pu se concentrer sur le tétraèdre témoin avant la dématérialisation, le Méga développe une forme de perception particulière qui lui permet assez vite de trouver la bonne porte de sortie, un peu comme on repère un visage familier dans une foule. Sinon, soit il emprunte une sortie au hasard, soit il se dirige vers un

point qu'il a construit lui-même et donc mémorisé à vie. Dans tous les cas, une fois passé à travers la face interne du tétraèdre, il entame la phase suivante.

Dans l'Intercontinuum, les Mégas se déplacent individuellement mais ne sont pas isolés : ils s'aperçoivent, peuvent se suivre, se parler, voire faire la course, si ça leur chante. Aux yeux de ceux qui sont encore dans l'Intercontinuum, un MEGA qui traverse un « triangle » disparaît. Une fois qu'eux-mêmes l'imitent, ils se retrouvent à ses côtés pour la *descente* (cf. l'étape suivante), même s'ils ont passé beaucoup de temps dans l'Intercontinuum (par exemple pour attendre de voir comment tourne la rencontre de l'un d'entre eux avec une des créatures de l'Intercontinuum).

Quand un jet de Transit échoue, comme cela est spécifié sur le tableau ci-dessus, soit le MEGA fait un jet sur la table des rencontres avec une « créature » de l'Intercontinuum, soit il « ripe », c'est-à-dire qu'il emprunte une sortie au hasard comme si, ayant glissé sur un sol givré, il était emporté inexorablement vers l'un des triangles lumineux qui se rapproche, se rapproche... On se reporte alors à la table des Transits ripés (à moins que le meneur de jeu, plutôt que de laisser agir le hasard, ait une idée servant les intérêts du scénario).

Table des rencontres dans l'Intercontinuum :

| 2D6   | Rencontre                                                                                             |        |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| 2 - 7 | Rien                                                                                                  |        |
| 8 - 9 | Vampire                                                                                               | 2 - 5  |
| 10    | Changeur                                                                                              | 6 - 8  |
| 11    | Sirènes                                                                                               | 9 - 11 |
| 12    | Relancer les dés en consultant l'échelle de droite. Sur un nouveau 12, le MEGA rencontre un Guetteur. | 12     |

Cette liste n'est pas exhaustive. Divers rapports de Mégas malheureux font état de créatures encore plus étranges... Mais détaillons les conséquences de ces rencontres :

- *Vampire.*
  - Forme : Variée mais liée en général aux phobies des personnages.
  - Motivation : Faim. Les Vampires se nourrissent de l'énergie vitale (les caractéristiques) des personnages.
  - Mode opératoire : Combat psy opposant [*Transit* + 2D6] du MEGA à la [*Puissance* + 2D6] du Vampire, sa *Puissance* étant en général comprise entre 5 et 10 (mais il en existe des moins puissants et des beaucoup plus puissants). Chaque victoire lui permet de ponctionner 1, 2, 3 ou 4 points de caractéristique (au choix du meneur de jeu, mais *Transit* et *Transfert* ne sont pas concernées) selon la marge de réussite. Il s'arrête quand il est repu, ce qui varie à chaque fois. Cf. 2.4.1. *Aller au bout de ses forces* pour gérer les scores de caractéristiques à 0, -1 ou -2. Quoi qu'il en soit, une fois le Vampire parti, le MEGA termine son Transit... pour se rematérialiser dans un état éventuellement exsangue. N.B. Aucun autre MEGA ne peut venir à la rescousse de la victime d'un Vampire.

- Négociation possible : Il est possible d'utiliser *Relation* (+ 2D6) contre la *Puissance* (+ 2D6) du Vampire pour lui demander de ponctionner une caractéristique plutôt qu'une autre, pour détourner son attention vers un autre Méga (!), ou bien pour le convaincre de ponctionner une autre source d'énergie qui pourrait faire partie de son matériel. N.B. La Guilde a déjà tenté de fournir à ses agents des leurres énergétiques (mini containers à plasma, packs de protéines hyper concentré, cristaux d'énergie psy) dans l'éventualité de telles rencontres, mais il s'avère que les Vampires ne sont jamais dupes et refusent les «cadeaux» préparés à leur intention.
- *Changeur.*
  - Forme : La réplique fantomatique du personnage avec des éléments modifiés (couleur des cheveux, disposition des éléments du visage, voix plus grave ou plus aigüe, etc.).
  - Motivation : Instabilité. Le Changeur agit (par amusement ? par nécessité ?) sur la structure des êtres qui traversent l'Intercontinuum.
  - Mode opératoire : Un élément constitutif du personnage est modifié, qu'il soit corporel (nouvelle apparence, nouvel appendice, nouvel organe interne), mental (nouvelle phobie, nouveau trait de caractère, modification d'éventuels stimuli de crise) ou lié à son équipement. Bref : lâchez-vous !
  - Négociation possible : Un jet réussi sous *Relation* + 2D6 contre une difficulté *Moyenne* (17) permet de suggérer au Changeur de modifier plutôt un élément qu'un autre (par exemple un équipement plutôt que la couleur de la peau) mais pas de lui ordonner *en quoi* le changer. Des compétences comme *Arts* ou *Bagout* peuvent être employées ici en renfort.
- *Sirènes.*
  - Forme : Variée mais évoquant un idéal de beauté pour le personnage. Les Sirènes apparaissent toujours au nombre de quatre (ce qui semble n'avoir aucune conséquence particulière).
  - Motivation : Solitude. Ces créatures tentent d'attirer à jamais les personnages dans leurs jardins paradisiaques en leur prodiguant des soins et du réconfort à la demande.
  - Mode opératoire : Si le personnage accepte la proposition des Sirènes, il peut regagner des points de caractéristique ou perdre des niveaux de blessure. Le Méga effectue un jet sous *Transit* + 2D6, contre une difficulté *très facile* (11) augmentée d'un cran pour chaque point regagné ou chaque niveau de blessure perdu. S'il rate, il reste à jamais prisonnier des Sirènes. S'il gagne, il trouve la force de repartir. S'il refuse leur marché, il n'a pas de jet à effectuer.
  - Négociation possible : Si un Méga est prisonnier des Sirènes, ses coéquipiers peuvent partir à sa recherche, soit eux-mêmes (jet sous le score le plus élevé de leur *Transit* + 2D6 contre une difficulté *moyenne*), soit avec l'aide de Vieux de la Guilde (qui insistent toujours pour que l'ensemble des coéquipiers du prisonnier les accompagnent). Un jet sous *Relation* + *Bagout* (prendre les scores chez le personnage le plus fort) contre diffi-

culté *moyenne* permet d'arracher le prisonnier aux Sirènes, mais de mauvaise grâce. En conséquence, chaque membre de l'équipe de sauvetage perd 3 points de caractéristiques (le meneur de jeu peut soit les choisir, soit laisser les joueurs s'en occuper), et ce pour une durée d'une « semaine », après quoi les règles de récupération s'appliquent normalement.

Une fois la rencontre terminée (et à moins que le Méga ne soit plus en état d'agir), il peut tenter un nouveau jet, suivant la procédure normale (dépense d'un nouveau point de Flip), avec cependant un bonus de 3 points

Table des Transits ripés :

| Lire le résultat d'1D6 selon que le Méga, au cours de sa carrière... |                                         | Résultat                                                                       |
|----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| ... a déjà créé un point de Transit                                  | ... n'a jamais créé de point de Transit |                                                                                |
| 1 – 3                                                                |                                         | Le Méga se matérialise dans un point de transit qu'il a créé                   |
| 4 – 5                                                                | 1 – 4                                   | Le Méga se matérialise dans un des derniers points de transit qu'il a utilisés |
| 6                                                                    | 5 – 6                                   | Le Méga se matérialise <i>quelque part</i> (au gré du meneur de jeu)           |

#### 5.2.2.3. La rematérialisation

Une fois sorti de l'Intercontinuum proprement dit, le Méga entame une phase dite de *descente*. Il apparaît flottant à une centaine de mètres au-dessus du tétraèdre. Autour de lui, le décor du monde d'arrivée est figé dans une stase temporelle qui lui donne une apparence en tons de gris. Il descend alors doucement vers le tétraèdre, en ayant le temps de faire du repérage dans les environs éloignés puis de plus en plus rapprochés du point de Transit. Vient un moment où il traverse sans douleur la matière (terre, béton, eau, métal, poussière, etc.) qui le sépare du tétraèdre, ce qui se traduit visuellement par une obscurité absolue. Enfin, il parvient devant un triangle gris transparent, qui lui permet d'apercevoir la salle de Transit. Il ne lui reste plus qu'à le traverser pour s'y rematérialiser. Mais à cet instant, il lui est encore possible d'avorter son Transit (cf. plus loin). N.B. Si le tétraèdre est enterré à plus de cent mètres sous la surface (quelle qu'elle soit), le Méga est bien entendu d'emblée plongé dans l'obscurité, que vient seulement percer la surface grise du tétraèdre une fois la descente terminée.

Tout ce qui arrive aux Mégas lorsqu'ils sont dans l'Intercontinuum ne prend qu'une fraction de seconde dans le monde d'arrivée et de départ. Par exemple, un Méga prisonnier des Sirènes que viennent récupérer ses coéquipiers peut avoir l'impression d'avoir passé des semaines dans leur jardin, alors que ses sauveurs sont venus à sa rescousse dès qu'ils ont constaté son absence une fois rematérialisés.

#### 5.2.2.4. *Le Transit avorté*

Tant qu'il ne traverse pas la paroi interne du tétraèdre d'arrivée, un Méga peut toujours choisir de retourner à son point de départ : on parle de Transit *avorté*. La réussite est automatique, mais la procédure rapporte un point de Flip supplémentaire.

Le Transit avorté est utile lorsqu'on souhaite simplement vérifier l'état de fonctionnement d'un tétraèdre, ou bien lorsqu'on veut savoir comment a évolué l'environnement physique d'un point de Transit inutilisé depuis fort longtemps.

#### 5.2.2.5. *Le Transit avec passager*

Il arrive qu'un Méga embarque un passager dans sa traversée de l'Intercontinuum (voire plusieurs) : une personnalité en danger qu'on évacue en urgence, un coéquipier inconscient, etc. La procédure à suivre est la suivante :

- Un contact physique est nécessaire entre le Méga et son passager.
- Si le passager est inconscient, il faut le porter. Avant la dématérialisation, cela peut poser problème, mais ensuite, dans l'Intercontinuum, les corps flottent en apesanteur, ce n'est plus gênant.
- Le Méga effectue son jet avec un malus de 3 par passager. Le malus est annulé si un autre Méga peut l'aider, mais si l'un des porteurs rate son jet, il entraîne tout le monde dans son échec...
- Si le passager est un habitué du Transit (Méga blessé, personnage averti ayant déjà pratiqué plusieurs sauts...), le gain de Flip est standard. Dans le cas contraire, le gain de Flip est multiplié par 3. Le meneur de jeu improvise les effets du Flip sur le passager (on peut considérer que tout gain de Flip supérieur au score de *Volonté* du passager crée l'équivalent d'un choc mental provisoire).

## 6. To be continued...

Les règles de *Méga 4* telles que vous les voyez ici sont incomplètes. Certaines précisions seront apportées ultérieurement :

Comment construire un point de Transit ?

- Quelle est l'influence de la *densité* et de la *cohérence* d'un univers sur le jeu ?
- Comment gérer les poursuites ?
- Et surtout : comment gérer les pouvoirs psy et la magie ? Concernant ce dernier point, voici une règle de secours en cas de besoin dans les premiers scénarios que vous ferez jouer : essayez de traduire ces différents pouvoirs par la combinaison d'une « caractéristique » (« Magie » ou « Psy ») et d'une « compétence » (un certain pouvoir psy particulier, un sortilège...) dont vous affublerez PJ et / ou PNJ en fonction de leur background. En ajoutant les deux, il faut vaincre soit une résistance naturelle, soit le score [Caractéristique + Compétence] de la cible. Evidemment, les êtres puissants peuvent avoir des scores qui dépassent 9 de très loin...

G.M.

***Méga 4* version 1.0, 13 octobre 2004**



# MEGA 4 — Feuille de perso expérimentale

## Concept du personnage

Nom :  
 Origine :  
 [Voie]  
 [Ecole]

Spécialisation Méga :

## Caractéristiques (de 1 à 9)

Force : (Tr. ) Bonus :  
 Habileté : (Tr. )  
 Perception : (Tr. )

Esprit :  
 Relation :  
 Volonté :

**Transfert :**  
**Transit :**

## Santé

Etat accumulé : S ☐ BL ☐ BG ☐ BM ☐ Malus :

Liste des blessures :

## Attributs secondaires

Résistance :  
 Initiative :  
 Combat au contact :  
 Combat à distance :

## FLIP

Seuil =  
☐ -1 = [ ; [ (Seuil ; Seuil +25%)  
☐ -3 = [ ; [ (Seuil +25% ; Seuil +50%)  
☐ -7 = [ ; [ (Au-delà de Seuil +50%)

Pts accumulés =  
 Chocs mentaux :

## Hypnoéducation

Us & coutumes :  
 Technologie & médecine :  
 Dialectes :  
 Histoire :  
 Cadre physique :  
 Autre :

## COMPETENCES

### Compétences de base

(dS1 / dS2 / dS3)

Adm. / com. / droit  
 Arts [ds1 : ]  
 Athlétisme  
 Bagout  
 Conduite / pilotage  
 Constructions  
 Electronique / informatique  
 Manipulation  
 Mécanique / système D  
 Milieu aérien et spatial  
 Milieu marin  
 Milieu sauvage  
 Navigation [dS1 : ]  
 Premiers soins  
 Prouesses physiques

Sciences du vivant [dS1 : ]  
 Sciences sociales [dS1 : ]  
 Sciences physiques et mathématiques [dS1 : ]  
 Traque

Combat au corps-à-corps  
 Armes de lancer  
 Armes de tir

### Compétences libres

| Marge               | 0-3                              | 4-8                    | 9-13                   | 14 et au-delà                  |
|---------------------|----------------------------------|------------------------|------------------------|--------------------------------|
| <b>Réussite</b>     | De justesse                      | Belle réussite         | Exceptionnel           | Miracle                        |
| <b>Echec</b>        | De justesse                      | Echec sérieux          | Très grave             | Catastrophe                    |
| <b>Combat</b>       | Sonné                            | Blessure légère        | Blessure grave         | Blessure mortelle              |
| <b>Conséquences</b> | -2 pour les minutes qui suivent* | -2 jusqu'à la guérison | -4 jusqu'à la guérison | Incapacité jusqu'à la guérison |

\* Deux résultats « sonné » consécutifs ne donnent pas un malus de -4 mais un malus de -2 jusqu'à la guérison, car deux « sonné » = une BL.

# Norjane Sanctuaire de la Guilde des Mégas

NeuroCristal d'instruction  
pour les nouvelles recrues

Si rares dans l'univers connu qu'on les considère en de nombreux endroits comme une pure légende (si d'occasion on en a entendu parler !), les **Maraudeurs Émérites** de la **Guilde d'As-schufoor** appartiennent à un ordre à part. Vieille de dix neuf millénaires, fondée par un filou rusé et mystique nommé Sounk-Inga-Shmoo, son interventionnisme occulte n'a fait que s'accroître dans la marche de l'univers. D'un effectif de quelques individus seulement à ses débuts, elle fédère aujourd'hui les efforts de cent cinquante mille membres répartis en multiples écoles philosophiques.

Le principal lien entre les Mégas est un double pouvoir qu'ils sont seuls à posséder, le Transfert et surtout le Transit. Un Méga entraîné est ainsi capable de se déplacer *instantanément* par-delà les distances abyssales de l'univers et même au-delà des frontières entre les univers parallèles. Quand on sait que même les vaisseaux les plus rapides mettent des mois, parfois des années, à atteindre leur destination et cela uniquement au sein d'un univers donné, cette capacité de Transit est un puissant atout dont la Guilde joue avec une ferme diplomatie.

Mais il est temps d'opérer un petit retour en arrière. Pour comprendre en effet comment est structuré l'univers de *Méga 4*, qui sont les Mégas et ce qu'ils font, il faut en effet revenir au début de toute chose. Laissez-vous conter rien moins que l'histoire *des* univers...

## Naissance du Continuum

Vous avez vécu sur une planète, la Terre. Il y a d'autres planètes dans le système Solaire. Il y a d'autres systèmes dans la Voie Lactée, notre galaxie. Il y a d'autres galaxies dans l'univers. Il y a également d'autres univers dans un ensemble encore plus vaste que les poètes et les savants de la Guilde nomment le **continuum**.

Tout a commencé, comme l'ont supposé les savants de la Terre, dans une explosion magistrale. Ce qu'il y avait *avant*, en supposant que le temps ait existé antérieurement à cette explosion, est l'objet d'infinies spéculations mystico-scientifiques que nous laissons de côté pour l'instant.

De cette explosion naît le **Grand Tout**, une seule et unique force, compacte. La température est alors plus élevée que tout ce que peut concevoir l'esprit humain. Cet « état » dure  $10^{-44}$  seconde. Puis vient une période de **scissions**, pendant laquelle le Grand Tout se divise en 4 forces, celles qui constituent tous les univers, dont le nôtre : la force nucléaire forte, la force nucléaire faible, la force électromagnétique et la force gravitationnelle.

A l'issue de cette période relativement longue (elle aura duré un peu plus d'un dix millionième de seconde), le continuum est presque définitivement constitué. Il se compose

de huit sous-ensembles, chacun doté des quatre forces, et nommés QF 1 à QF 8 (QF pour Quatre Forces). C'est à l'intérieur de ces sous-ensembles que vont se développer les univers. Notre univers est désigné par l'appellation « QF 1 - 0001 », c'est-à-dire qu'il s'agit du premier univers que nous connaissons (forcément : c'est le nôtre), situé dans le sous-ensemble QF 1. Nous avons recensé deux mille trois cent quatre-vingts quinze univers dans QF 1.

Pour résumer, nous avons donc, par ordre de grandeur décroissante : le continuum, contenant les univers, abritant des galaxies, des systèmes, des planètes, des lunes, etc.

Les « espaces » situés *entre* les univers sont regroupés sous l'appellation **intercontinuum**. On peut considérer qu'il s'agit d'une « dimension » qui fait le lien entre les différentes parties du continuum. C'est dans cet intercontinuum, dans cet espace entre les espaces, que les navires spatiaux sont projetés pour voyager plus vite que la lumière : les pilotes vous parleront de **Triche-Lumière**. Dans cette zone à part, les pilotes se fient à leur **perception fractale**. Il s'agit d'un sens particulier qui apparaît dès qu'ils sont projetés dans cette dimension. Cette perception fractale est indispensable pour se diriger dans le Triche-Lumière, raison pour laquelle il est impossible de se fier à l'électronique et à tout ce qui n'est pas biologiquement pensant pour de tels voyages : les machines n'ont pas de perception fractale.

## L'Assemblée Galactique (et au-delà)

Les Terriens ne sont pas seuls dans l'univers ! Je me permettrai même d'ajouter : *loin de là*. QF1 - 0001 est en effet peuplé d'une myriade de civilisations. Certaines, d'un point de vue technologique, sont très en avance sur la Terre. D'autres sont encore à l'état embryonnaire. Beaucoup appartiennent à une organisation de taille absolument gigantesque : l'**Assemblée Galactique**. Il s'agit d'une structure complète (regroupant des aspects administratifs, économiques, militaires, politiques et culturels) qui regroupe des dizaines de milliers de mondes habités. La plupart des planètes membres de l'Assemblée Galactique sont d'un niveau technologique élevé, mais certaines colonies ou planètes secondaires peuvent se situer à un niveau de développement inférieur. Pour un résumé de l'histoire de l'Assemblée Galactique, voyez l'encadré « *Historique de l'Assemblée Galactique* ».

Une première question doit vous venir à l'esprit : comment la Terre est-elle restée ignorante de l'existence de l'Assemblée ? Comment se fait-il que les savants terriens, scrutant patiemment les cieux avec leurs télescopes, leurs radiotélescopes, depuis des siècles, n'aient rien perçu ? Eh bien tout vous sera dévoilé lorsque nous vous emmènerons faire un tour à la frontière du Système Solaire, où vous aurez tout le loisir d'admirer les multiples balises de brouillage sagement disposées par les services de sécurité de l'Assemblée...

L'existence de ce petit manège galactique doit en effet rester un secret pour la Terre, appartenant à la catégorie des planètes dites **en développement**. Ces mondes abritent des civilisations débutant leur conquête spatiale, tout en améliorant jour après jour leurs connaissances scientifiques. Bref, ils constituent un point d'interrogation pour les **Médiates** (c'est-à-dire les penseurs / diplomates / intellectuels) de l'Assemblée Galactique : quand pourra-t-on leur révéler ce que vous savez désormais ? Ces populations sont-elles prêtes à recevoir une telle douche froide ? Quels conséquences cela aurait-il sur leur développement ? Vous l'avez compris, aux problèmes basement matériels se superposent des questions d'éthique. Avons-nous le droit de bouleverser la marche en avant de ces civilisations ?

Sachez qu'il existe d'innombrables mondes, aux confins de l'univers, qui n'appartiennent pas à l'Assemblée Galactique mais qui connaissent très bien son existence. Ce sont les **systèmes extérieurs**. Ils peuvent être hostiles, amicaux ou, le plus souvent, neutres.

L'Assemblée Galactique possède une force de frappe employée pour préserver la paix sur toutes les planètes membres. Il s'agit de la redoutable **FRAG** (Force de Répression de l'Assemblée Galactique), organe militaire disposant d'une puissance de feu, et donc d'un potentiel de persuasion, gigantesque. Il existe également une **Garde Fédérale**, aussi appelée Garde Galactique ou plus communément « la Fédérale », qui remplit à l'échelle du cosmos des fonctions à peu près équivalentes à celle de la Police sur Terre.

## La Guilde des Mégas

Le croirez-vous ? Nous sommes des êtres à part. Ce qui nous distingue du reste des créatures vivantes, c'est la maîtrise d'un double pouvoir :

- Le **Transfert** : il s'agit d'un talent qui nous permet de transférer notre psychisme dans le corps de n'importe quel autre individu. Cela requiert une énergie importante mais procure en contrepartie des avantages indéniables (rien de tel pour prendre une fausse identité). Lorsque vous vous transférez, votre propre corps tombe en catalepsie (un battement cardiaque par minute). Il est bien entendu conseillé de le ranger en sûreté : s'il est détruit, considérez que vous êtes mort.

- Le **Transit** : ce pouvoir vous permet de vous déplacer quasi instantanément d'un point à l'autre du continuum ! C'est-à-dire que non seulement vous pouvez vous transiter d'un point à l'autre de votre univers d'origine, mais aussi vers et dans un univers parallèle, même appartenant à un autre QF. Pour cela, vous avez besoin d'une structure en forme de **tétraèdre** (une sorte de pyramide mais à base triangulaire) Le matériau employé pour sa construction doit être le plus compact et le plus solide possible. Concrètement, un Transit se déroule de la façon suivante : vous vous concentrez sur un **tétraèdre témoin** de petite taille (vous le tenez facilement dans une main) portant l'empreinte psychique de votre tétraèdre de destination, puis vous traversez la paroi du tétraèdre de départ (qui est devenue intangible sous l'effet de votre concentration). Vous êtes alors projeté dans *une zone à part* de l'intercontinuum, un espace sombre et sans étoile où flottent, dans une brume protéiforme, des milliers de triangles. Ceux-ci ne sont rien d'autre que les faces (vues de « l'intérieur ») des multiples tétraèdres créés par les Mégas au fil des millénaires. Alors, de la même façon qu'on est capable de reconnaître le visage d'un proche dans une foule, l'empreinte psychique mémorisée au préalable vous permet de repérer rapidement votre porte de sortie. Celle-ci donne soit sur un monde de QF1 - 0001, notre univers, soit sur une planète d'un univers parallèle. Une fois que vous avez traversé ce triangle, vous vous retrouvez entre l'intercontinuum et le monde d'arrivée. Vous êtes à ce moment à la verticale de votre tétraèdre d'arrivée, à une hauteur de vingt mètres environ. S'il n'est pas trop profondément enfoui, vous pouvez apercevoir pendant quelques secondes l'environnement proche de la salle de Transit. Mais ce décor est figé : l'écoulement du temps est bien plus rapide dans l'espace où vous vous situez encore à ce moment que dans le monde où vous êtes en train de débarquer. Commence alors la dernière étape de votre voyage : la descente vers le tétraèdre d'arrivée, généralement situé dans un endroit discret, sous terre le plus souvent. Il ne vous reste plus alors qu'à franchir la paroi du tétraèdre pour vous matérialiser dans la salle. En quelques secondes, vous avez franchi les années-lumière et peut-être même les dimensions.

La Guilde compte cent cinquante mille membres. A l'échelle de l'univers, cela n'est rien. Mais cette faiblesse du nombre est compensée par nos capacités spéciales. Les responsables les plus importants de l'Assemblée Galactique, et notamment son chef su-

prême, l'**Immediator**, connaissent notre existence et nous considèrent, à juste titre, comme un élément fondamental de l'équilibre de l'univers. Lorsqu'une action doit être menée de toute urgence à l'autre bout de l'univers, nous seuls avons la possibilité d'y envoyer des agents instantanément, grâce au Transit. Car même les navires les plus rapides, ceux voyageant en Triche-Lumière, mettent parfois de longues semaines à franchir les grandes distances. Et nous seuls pouvons prévoir et neutraliser les bouleversements qui ébranlent, à l'insu de tous, le continuum. Car l'existence des univers parallèles reste très largement méconnue, excepté pour l'Immediator et ses plus proches collaborateurs – encore n'ont-ils probablement qu'une vague idée de ce dont il s'agit.

Les Mégas peuvent appartenir théoriquement à n'importe quelle race, mais il se trouve que les Mégas non humanoïdes (c'est-à-dire n'ayant pas vaguement une apparence humaine, avec deux bras et deux jambes) sont rares... Plus étrange encore, depuis quelques siècles, la plupart des Mégas recrutés proviennent essentiellement de la Terre...

Les Mégas vivent plus longtemps que la moyenne de leurs compatriotes (cent soixante à cent quatre-vingts ans pour un Terrien), grâce à leur organisme légèrement différent et au niveau technologique du Sanctuaire de la Guilde.

Il n'existe pas de Guilde des Mégas dans *tous* les univers parallèles. L'importance de la Guilde dans notre univers provient d'une histoire et d'événements qui lui sont propres. Les Guildes étrangères sont toutes en rapport avec nous. La nôtre demeure à ce jour la plus développée.

Les Mégas ne sont pas tous formés dans le même moule. Lorsqu'une nouvelle recrue débarque sur Norjane, elle choisit une spécialisation qui va lui permettre d'acquérir un savoir spécifique : **Biocyb** (médecin high-tech), **Conceptec** (physique appliquée, robotique, moteurs), **Ecosophe** (ethnologue, ingénieur en terraformation), **Empathe** (spécialiste en psychologie et communication), **Fouineur** (enquêteur, reporter, espion), **Médian** (diplomate, médiateur, géopoliticien), **Navigateur** (pilote, pour tout ce qui roule, flotte ou vole), **Ranger** (exploration, survie en milieu hostile) et **Vétéran** (agent d'intervention doté d'une formation généraliste).

Notre organisation hiérarchique mérite quelques approfondissements. Les **Vieux** sont des Mégas âgés et expérimentés. Ils entrent notamment en contact avec les « créatures » de l'intercontinuum (voyez l'encadré « *Créatures de l'intercontinuum* »), qui leur indiquent les anomalies dangereuses de la trame spatio-temporelle. Mais cela est le plus souvent très laborieux, car nul être vivant ne peut véritablement appréhender l'essence de ces êtres. A part ça, les Vieux prennent les grandes décisions concernant l'orientation de la Guilde et ce sont les interlocuteurs exclusifs des plus grands responsables de l'Assemblée Galactique. Les **Majors**. Leur rôle est de diriger les équipes en mission, de s'occuper de l'allocation du matériel et de coordonner les actions des agents. Ce sont les supérieurs directs des personnages. Les **Voyageurs** sont les personnages des joueurs de *Méga 4*, les agents effectifs, ceux qui prennent les risques pour sauver les univers, ou bien ramener les brebis égarées dans le droit chemin. Les **Brocanteurs** sont les responsables du **service M**(atériel). Les **Norjans** sont, étymologiquement, les habitants de la planète Norjane, qui accueille le Sanctuaire, le QG de la Guilde. Mais le terme se rapporte désormais aux ingénieurs philosophes de la Guilde, aussi prompts à discuter de la nature du continuum qu'à se pencher sur la mise au point d'un traducteur universel complètement buggé... Pour désigner les habitants non Mégas de Norjane (et qui se demandent parfois qui peuvent bien être les « Mégas », ces gens bizarres avec qui ils ont très peu de contacts), on utilise le terme « Norjanien ». Les **Vigilants** sont les gardes chargés de la protection du Sanctuaire. Ils agissent à *l'extérieur* (pour tout danger venant de l'espace ou de Norjane) et à *l'intérieur* (au cas où des Mégas ramèneraient à leur insu des « choses » indésirables de leurs excursions dans les univers, par l'intermédiaire d'un

point de Transit). Les **Stratèges** sont les supérieurs hiérarchiques des Vigilants. Les **Messagers** sont des Mégas peu téméraires, chargés d'entretenir les relations avec les contacts de la Guilde de moindre importance, ou de préparer le terrain pour les missions des Voyageurs. Les **Contacts** sont des autochtones, non Mégas la plupart du temps, mais sélectionnés et dignes de confiance, chargés d'entretenir les points de Transit et de tenir leur emplacement secret. Les **Vérificateurs** sont des Mégas spécialisés dans le Transit, qui se promènent de point en point afin d'en vérifier l'état (et de voir si le Contact, par exemple, fait bien son travail). Les **Détachés** sont des Mégas en mission de (très) longue durée en un lieu précis (une cité, une station orbitale, un cargo de plaisance...). Les **Guildiens**, enfin, sont tous les autres employés du Sanctuaire : scribes, cartographes, médecins, infirmiers, archivistes, gardiens de la tétrathèque, etc.

## La mécanique des univers parallèles

Tout a donc commencé dans la grande explosion. Représentez-vous à présent le continuum sous la forme d'un cône. Le sommet, c'est le Big Bang, le point de départ, l'explosion originelle. Plus le temps passe, plus ce cône grandit, plus sa base s'élargit, plus le continuum s'étire. En fait, la base n'est jamais définitive, elle change sans arrêt à cause d'un phénomène élémentaire : l'écoulement du temps. Le continuum, ce n'est jamais rien d'autre que de l'espace et du temps. De l'espace-temps, donc.

A présent, imaginez que vous prenez ce cône en mains, que vous le couchez devant vous, sur une table. Découpez une tranche de ce cône, comme on découperait la part d'une bûche de Noël. Posez cette tranche à plat. Qu'avez-vous sous les yeux, à présent ? Rien d'autre que l'état du continuum à un moment donné. Nous divisons à présent cette tranche du continuum en plusieurs parts, comme les camemberts du Trivial Pursuit™. Dans certaines parts, la magie existe. Dans d'autres, c'est la science qui fait force de loi (comme dans la part où se trouve notre univers...). Dans d'autres encore, les deux coexistent de façon plus ou moins bien équilibrée. Ici, le voyage en Triche-Lumière est irréalisable, là, il est banal (c'est le cas chez nous).

Finalement, plus de la moitié de la tranche de continuum que vous avez découpée nous est inaccessible à nous Humains, pas forcément parce qu'il nous est théoriquement impossible *d'aller* vers ses régions, mais parce qu'il nous serait impossible d'y *rester* ne serait-ce que quelques secondes. Il existe dans cette tranche des parts contenant des univers fondamentalement différents du nôtre où par exemple le sang est incapable de fixer l'oxygène, où il n'y a plus de fonctions électriques, donc plus d'influx nerveux. Bref, cette multiplicité des cas envisageables a obligé la Guilde à établir des critères de classement des univers visités par les Mégas :

- La **densité** : l'unité est la **dimension**. La densité varie de deux à trois dimensions. Une densité de trois dimensions correspond à un univers plein. Une densité de deux dimensions correspond à un univers plat. La densité de notre univers est estimée à deux virgule sept. Plus un univers est dense, plus il est « réel », plus la science est dominante. Un personnage projeté dans un univers moins dense que son plan d'origine est plus « réel » que son environnement. Il peut modifier mentalement son environnement (ses pouvoirs psy se développent). Les univers les moins denses nous apparaissent semblables à des rêves : flous et changeants, où tout est possible, notamment devenir fou en une seconde !

- La **cohérence** : certains univers sont moins cohérents que d'autres. Entendez par là qu'il y manque par exemple beaucoup d'éléments chimiques, ou qu'on y trouve simplement quelques galaxies, voire quelques planètes, voire une seule, ou que ses habitants passent leur temps à « déraiser » vers d'autres univers et semblent... bizarres.

- Le **tempo** : il s'agit du rapport de l'écoulement du temps de notre univers sur celui d'un univers parallèle. Sachez que notre univers (QF1-0001) se situe à peu près sur l'axe central du cône-continuum évoqué plus haut : par conséquent, c'est aussi un de ceux dont l'écoulement du temps est le plus rapide. En d'autres termes, il existe des univers où l'écoulement du temps est relativement *aussi* rapide, mais il n'y en a aucun où cet écoulement est *plus* rapide. Cela explique que la plupart des Terres parallèles que vous rencontrerez dans d'autres univers seront généralement moins avancées que la nôtre sur le plan technologique. Le tempo est donc une variable pouvant prendre n'importe quelle valeur dans l'intervalle ] 0 ; 1 ]. *Un* correspond au tempo d'un univers semblable au nôtre, le plus rapide. Plus ce chiffre est petit, plus l'écoulement du temps d'un univers est lent *par rapport* au nôtre, parce que cet univers se situe plus loin de l'axe central du continuum. Plus le tempo est proche de *zéro*, plus l'univers correspondant est jeune.

## Conclusion

On peut, en guise de conclusion, préciser deux ou trois points concernant les rapports entre la Guilde des Mégas et l'Assemblée Galactique. La Guilde est devenue avec le temps une organisation de l'ombre, discrète, soucieuse de ne pas intervenir comme membre actif dans la diplomatie de l'Assemblée Galactique, attachée à son indépendance et à son statut de contre-pouvoir. Une infime partie des êtres vivants des univers connaît son existence ou, selon les cas, son rôle réel. Et parmi eux, l'immense majorité ne soupçonne pas l'existence d'univers parallèles.

Il faut ajouter que pour les élites de l'Assemblée, et plus particulièrement ses autorités militaires (FRAG et Garde Fédérale), la Guilde est considérée comme un élément « à surveiller ». Il arrive parfois que sur certaines missions, l'Assemblée et la Guilde poursuivent des objectifs *incompatibles*, voire antagonistes. L'Assemblée va parfois un peu loin, dépasse les bornes. Certains de ses chefs militaires peuvent même disjoncter, à l'occasion...

A l'inverse, il se pourrait que la Guilde ne fasse pas toujours les bons choix, l'erreur est universelle. Mais nous nous efforçons de respecter au mieux notre idéal, **Vie et Dignité décliné en enseignements personnalisés dans cinq voies et de multiples écoles (voir OLIVIER)**. Et n'oubliez pas l'article premier des **Droits Universels**, édictés par Philibert de Francheville, un Méga terrien recruté il y a environ deux siècles : *Les êtres de la galaxie, à base carbone, ammoniacale ou autre, à fonctionnement biologique 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.* »



## Historique de l'Assemblée Galactique (version QF1-0001)

Norjane, planète d'origine des Mégas, est une planète à classer à part dans le catalogue des cinq cent mille mondes répertoriés dans chacun des deux mille sept cent vingt deux univers connus. La Guilde des Mégas y naît aux alentours de -17000 selon le calendrier chrétien. Plus tard, un Méga découvre l'art de voyager dans les univers parallèles. Ses successeurs commencent alors à explorer les univers proches de QF1-0001 (le nôtre, pour ceux qui auraient décroché). Ce faisant, ils offrent à leur civilisation une ouverture d'esprit sans équivalent. A cette époque, la Guilde des Mégas n'est composée que de Norjaniens et agit au grand jour. «Dopée» intellectuellement et psychologiquement, la civilisation norjanienne se met alors, grâce aux découvertes de la Guilde, à progresser plus vite que n'importe quelle autre, et les découvertes technologiques s'enchaînent à une allure infernale. Les habitants de Norjane sont inventifs et leur avance technologique sur les autres mondes de notre univers est colossale.

Du coup, les Norjaniens (c'est-à-dire les non Mégas) en profitent et partent à la découverte de l'univers, colonisant planète après planète. Cette période correspond à ce qu'on appelle la **Première Expansion**. Des civilisations (les Ganymédiens, par exemple) sont contactées et la première Assemblée Galactique voit le jour en l'an -15 800 (toujours par rapport à la Terre). Mais cette première Assemblée ne dure « que » 2 400 ans. En -13 400 a lieu l'**Effondrement** : la volonté hégémonique d'une famille régnant sur des centaines de mondes, les War-naheng-Périss, s'oppose aux autres familles mineures et aux planètes libres en une guerre qui perd vite tout but de profit pour devenir la lutte à mort de deux camps assoiffés de combat. Bref, la première assemblée est dissoute dans le chaos de la **Guerre de la Mort Blanche et Bleue**, sur fond de crise économique cosmique. A cette époque, la Guilde des Mégas ne compte que des Mégas natifs de Norjane, à peine quelques centaines, et ne peut s'opposer à cette guerre autodestructrice.

Durant les 3 000 ans que dure l'Effondrement, Norjane ne perd ni son avance technologique ni son unité planétaire, mais toutes ses colonies régressent. Vers -10 500, de nouveaux peuples, situés sur la frange de l'ancienne Assemblée, redonnent un peu d'élan à l'esprit fédérateur. D'anciennes provinces, constituées de quelques dizaines de systèmes stellaires, reprennent les échanges. Ces Provinces s'associent à nouveau et reforment une deuxième Assemblée : la **Confédération des 1000 Mondes**. Elle fonctionne réellement bien durant seize ou dix-sept siècles puis se disloque par un étrange phénomène d'usure et de démotivation. Vers -8 800, les provinces se replient sur elles-mêmes, se désintéressent des voyages, de la nouveauté et de tout esprit d'aventure. Des planètes entières régressent tant en civilisation qu'en nombre d'habitants. Les locaux de l'Assemblée Galactique sont désertés et oubliés. Seuls quelques grands centres quasi abandonnés abritent encore un semblant d'activité, conservant un faible lien entre des provinces devenues des îles lointaines... Durant cette période et à la suite de plusieurs drames, les Mégas sont réduits à une poignée d'agents dont le travail se borne à protéger l'héritage de la Guilde et à ne gérer que les plus graves des problèmes du continuum. Les Norjaniens vivent confortablement, de façon fade et calme. Les Terriens, quant à eux, découvrent peu à peu la civilisation.

Vers -5 000, la rencontre de vaisseaux talsanits (humanoïdes) avec des éclaireurs berkaghs (insectoïdes) déclenche une paranoïa réciproque qui ressoude en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire les anciennes alliances de la seconde Assemblée, du côté talsanit s'entend... Mais, ô surprise, malgré quelques affrontements disparates et durables, la rencontre ne débouche pas sur un nouveau conflit cosmique bipolaire, mais au contraire sur une troisième Assemblée Galactique, nommée pour l'occasion **Grande Fédération**. Cette fois, Norjane joue un rôle discret de simple adhérent, indépendamment de la Guilde des Mégas qui fait la moribonde, réparant et agrandissant sa toile de points de Transit, et surtout cherchant pour la première fois de son histoire s'il n'existe pas des Mégas hors de Norjane. Les voyages interstellaires reprennent, les contacts se renouent et l'histoire recommence, faite de commerces, de guerres et d'explorations souvent fantastiques, parfois dramatiques, toujours passionnantes. Toutefois, en considération des planètes qui se sont littéralement laissées mourir d'ennui au cours de la seconde Assemblée, la Terre, **comme d'autres planètes en développement constant**, est laissée à l'écart de cette période extraordinaire, sa dynamique interne ne devant pas être bouleversée par le contact avec une Assemblée, 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'Assemblée Galactique (et les Mégas) peuvent s'y rendre incognito, dûment pourvus d'une autorisation de l'Assemblée, à fin d'études, de recrutement ou de mission autre.



# Apprentissage, voies, écoles

## L'apprentissage:

L'enseignement est organisé en écoles, où la relation fondamentale est celle qui unit le maître au disciple. Le point de départ de chaque école est toujours un maître fondateur, dont on honore la mémoire; la transmission est donc comme une chaîne dans le temps, où chaque maillon apporte son lot d'évolutions, d'où l'importance du choix du successeur. De là aussi découle parfois une hiérarchisation importante, qui rapproche certaines écoles de structures militaires, où chaque élève est placé à un certain endroit, en fonction de son degré d'avancement dans la voie. Cette hiérarchie est définie soit par des passages initiatiques (épreuves), soit par le maître lui-même.

La relation maître-disciple n'est ni unilatérale, ni didactique, mais créatrice, le maître ne donne pas un savoir tout fait, mais est lui-même en travail, et le but du disciple est de "voler" au maître ce que lui sait sans le savoir forcément (car découlant d'une pratique pas nécessairement entièrement consciente). Le maître transmet son enseignement aux élèves qui s'immergeant dans sa pratique, lui renvoie l'image de son travail.

## Les voies

Les voies, dont l'origine remonte à la fin de la « grande errance », sont au nombre de cinq:

- **Grande voie interne:** regroupe des écoles très dispersées, les plus mystiques; des maîtres avec très peu d'élèves, généralement implantés sur des mondes éloignés, travaillent sur cette relation fine aux énergies de l'univers; ce sont les plus complexes des mégas: en relation avec des énergies inaccessibles à la plupart des autres; mais de caractères difficiles, incompréhensibles, etc... Ce sont aussi les plus aptes des mégas à manipuler les énergies magiques.

- **Voie interne mineure:** les Mac Giver de l'univers, avec une perception rapide des règles physiques de chaque univers, une capacité à innover ou à réagir en fonction de l'univers matériel; correspond à cette voie des écoles avec un grand nombre d'adoptés pratiquant plutôt le prosélytisme (bases de données diverses); les pratiquants de cette voie sont des maîtres bâtisseurs (construction de tétraèdre, cartographie des points de transit, etc...) et possèdent sûrement la connaissance la plus complète des univers.

- **Voie de l'invisible (externe):** ils sont à l'aise à peu près dans tous les univers, dont ils appréhendent les règles sociales et psychologiques rapidement; leur capacité à lier des relations avec les membres de n'importe quelle société, en font généralement des membres essentiels d'un groupe. Depuis que Sounk-Iga-Shmoo a créé la guilde, la structure des écoles de cette voie a éclaté. Généralement, les maîtres de cette voie n'ont généralement qu'un ou deux disciples, avec lequel ils forment des petits groupes infiltrés dans des sociétés locales et spécialisés dans les arnaques et coups fourrés les plus divers.

- **Voie de l'avantage (externe):** Les adoptés de l'avantage suivent généralement un entraînement physique très dur, développe une maîtrise hors du commun: spontanéité, force, endurance; pas seulement des Gros Bill, mais partant de l'art de la guerre, les mégas de cette voie étendent les principes martiaux à tous les domaines de l'existence; le guerrier et le stratège donc.

- **Voie de la volonté (externe):** Les mentats des mégas; ont un avantage au transfert, et pour développer les pouvoirs psychologiques. La pratique intensive de la manipulation influe négativement sur leur caractère et ont leur prêté un grand nombre de déviance (intolérance, usage de drogues, etc...)

On peut considérer chaque voie comme une sorte de plus petit dénominateur commun entre toutes les écoles d'une même voie: une source historique et philosophique commune. Alors que la guilde et ses spécialisations (écosophe, patrouilleurs) offre au méga un bagage technique, laïque et utilitaire, la voie (et l'école) s'intéresse davantage à la personne, son développement et sa philosophie. Si l'on prend un écosophe, on peut avoir quelqu'un de très docte, compétent en linguistiques, ethnologie, etc... Un adepte de la voie de l'invisible est plus quelqu'un capable de rentrer en sympathie avec ses interlocuteurs (comprendre leur fonctionnement, leurs objectifs, etc...), mais de façon souvent plus intuitive. Il serait en quelque sorte perméable, un peu schyzophrène même, mais en l'assumant. Au contraire de la voie de la volonté, les adeptes sont plus arrogants, manipulateurs, qui s'imposent davantage; étant plus familier avec le transfert, il serait en même temps plus au courant de ses dangers et auraient plus tendance à se protéger des autres.

A partir de là, chaque école est défini par un certain nombre de caractères:

- Maître fondateur
- Maître actuel (personnalité, histoire);
- Nb d'adoptés,
- Hyérarchie: reliée au paramètre précédent; on peut imaginer des écoles où la transmission a toujours lieu de maître à disciple, ou d'autres encore où l'apprentissage est une cascade infinie, à tel point que certains adoptés n'ont vu le maître qu'en photo.
- Planète de base (on peut aussi imaginer des ordres itinérants),
- rituel d'adoption: pour les amateurs de background,
- structure de progression (condition, épreuves, etc...)
- entraînement et caractéristiques favorisées.

Suivent des caractères à deux pôles, qui peuvent recouper ceux des P.J.:

- secret contre prosélytisme: soit l'école se considère en mission pour faire partager son savoir à la galaxie (ou au moins aux mégas), soit au contraire, l'opacité est totale, par mysticisme, ou pour ne pas divulguer des techniques dangereuses;

- ascétisme contre sensualité: "rejeter le corps et ses désirs (qui sont passagers) pour atteindre la voie essentielle" / exaucer tous ses désirs, c'est embrasser la galaxie et repousser les limites de la perception;

- solitude contre sociabilité: "se retirer du monde pour retrouver le vrai soi et entrer en communion avec l'intercontinuum" / "trouver le silence dans le désert est facile, la vraie méditation est dans le bruit de la foule, dans le fracas de la bataille, etc...";

- pauvreté contre matérialisme;

- humilité contre arrogance: évidemment, toutes les écoles se prétendent du côté de l'humilité, mais le développement d'un savoir et de techniques qui les placent au delà des simples mortels, ne peut-il pas amener nos mégas à développer une suffisance ?;

- psychologique: adaptabilité contre fanatisme;

- énergie: interne (transit) contre externe (transfert); les "internes" ont des affinités supérieures avec les énergies fines de l'intercontinuum (par exemple, pour construire et consacrer un tétraèdre, communiquer avec les créatures de l'intercontinuum, ou utiliser la magie dans les univers où c'est possible.)

## Les maîtres fondateurs des voies

### Arsilon, voie de l'invisible

L'héritage d'Arsilon, notamment à travers son disciple et fondateur de la guilde des mégas, Sounk-Iga-Shmoo, a imprégné les valeurs de la guilde: on lui doit en effet cette grande culture du secret, associée à une science, pour partie intuitive, des relations humaines ou entre formes vivantes évoluées.

La légende du fondateur de l'invisible commence dans la jeunesse dorée de Norjane. Fils aîné d'une famille de la haute-bourgeoisie, Arsilon voit s'achever avec la découverte de ses pouvoirs, une vie oisive et insouciant, voire un brin débauchée. Il rejoint sans conviction les premiers tétraélites et, dit-on, ne fut pas étranger aux incidents qui provoquèrent la "grande errance".

A ce stade, plusieurs versions co-existent, mais pour une fois, nous ferons plus confiance aux traditions des autres voies, qui s'accordent à peu près sur ceci: Arsilon fit usage du pouvoir de transfert pour ridiculiser une personnalité politique puissante. La plaisanterie aurait pu s'arrêter là si le tétraélite n'avait ajouté la vantardise à la potacherie... Sans surévaluer l'évènement, il semble avoir été contemporain du climat d'intolérance et de paranoïa qui jeta les proto-mégas sur les routes de l'exil cosmique.

Arsilon décida de se cacher dans la foule de la planète de l'univers QF, qu'un méga d'origine terrienne a surnommée la Macao de l'espace. Il y aurait exercé plus d'une centaine d'emplois différents, dans tous les milieux, et parfois en simultané. L'histoire raconte même qu'en tant qu'inspecteur de police, il aurait lancé un mandat d'arrêt contre un de ses doubles, petit chef d'une cour des miracles locales.

Esprit facétieux, complexe et subtile, Arsilon renonça à tout ce qu'il avait acquis sur cette planète, renommée, pouvoir, richesse, pour se consacrer à la création de son école, « le roseau éternel », sur Norjane, qui fut sur le temps de la première assemblée galactique, sûrement la plus puissante et active.

« Le roseau éternel » fut en fait la matrice dont Sounk-Iga-Shmoo se servit par la suite pour créer la guilde. Par un effet de dominos, les autres écoles de la voie qui dépendaient grandement de la maison-mère périclitèrent ou furent absorbées. Aujourd'hui, un maître n'a que rarement plus d'un ou deux disciples, qu'il initie à travers un processus qui tient de l'association de malfaiteurs, ou du groupe d'influence, ou de l'honnête commerce (selon le point de vue de l'observateur). Le principe en reste identique, il s'agit de s'infiltrer dans une société, d'en appréhender les règles et d'y étendre son influence. Tout ceci bien évidemment en respectant le code méga (même si à l'impossible, nul n'est tenu). La faible structuration de cette voie en fait une réalité fluctuante et la guilde, qui se plaint de ne pas trouver des interlocuteurs fiables, essaie sans succès d'organiser des instances coordinatrices de la voie de l'invisible. On peut tout de même isoler un certain nombre de traits distinctifs des écoles de la voie de l'invisible.

- Fascination pour la vie d'Arsilon: le maître a créé un style de vie brillant et libertaire, une sorte de modèle mythologique du gentleman- cambrioleur- joueur – arnaqueur - diplomate (ouf!) qui exerce une grande séduction sur la plupart des adoptés. Les adoptés de l'invisible développent un certain charisme et pratiquent le détachement vis-à-vis des conventions et de la morale sociale.

- Perception et adaptabilité psychologique: l'art des relations humaines (ou entre formes intelligentes évoluées), de la perception des profils psychologiques, la capacité à rentrer en empathie avec l'autre, ont été développés au rang de science par les maîtres de l'invisible.
- Culture du secret: les adoptés de l'invisible agissent très souvent en sous-marin et savent parfaitement infiltrer tous les milieux. Par contre, s'ils excellent à faire parler les autres, ils sont aussi connus pour savoir garder toujours quelques cartes dans leur main. Les responsables de la guilde sont horripilés par cette tendance, mais ne peuvent se passer d'informateurs de cette qualité.
- Faire agir plutôt qu'agir: ce principe dirige la plupart de leurs actions, et si la violence les répugne, ils savent parfaitement amener les autres à faire le sale boulot.
- La « non-existence », c'est le concept-clé de la philosophie de l'invisible: « à mesure que se dissout l'égo et que s'estompent les conditionnements divers, la nature même de la réalité apparaît. Il n'y a plus alors qu'à se laisser porter par le flot de la non-existence et à corriger ici et là les erreurs qui interviennent dans la trame de l'intercontinuum. » La perversion de cette philosophie est qu'elle amène certains adoptés à développer des personnalités multiples. Au point où certains d'entre eux se perdent entre tous leurs masques et deviennent franchement incontrôlables.

### **Ignasool, grande voie interne**

Ignasool représente un cas absolument unique dans l'histoire des grands maîtres fondateurs: il (ou elle: on ignore son sexe) n'a jamais revu Norjane, sa planète natale et n'a pas à proprement parler créé d'école. Mais il ne faut pas s'y méprendre: comme dit Xanadul, "Ignasool est le soleil qui ne se couche jamais sur l'océan de la Grande voie interne". On ne connaît sa vie et ses exploits que par le récit des proto-mégas qui l'ont rencontré et ont bénéficié de son enseignement.

De la vie qui précède « la grande errance », Ignasool n'a gardé aucun souvenir. Il fut blessé mortellement juste avant de franchir les portes cosmiques, et resta, semble-t-il, dans un demi-coma, alors que se détachaient les lambeaux de son existence antérieure. « Alors je parvins à cet endroit unique où les contraires se rejoignent et où nos mondes prennent leur source. Les principes qui régissent toute chose me furent alors révélés. J'aperçus enfin, derrière les souffrances et le chaos, l'harmonie qui est la trame même des cosmos et de l'intercontinuum, et à laquelle ma seconde vie est dédiée. »

Les représentations d'Ignasool, qui fleurirent pendant des siècles, présente un être mi-homme mi-femme au crâne oblong et au mystérieux sourire, tenant en lévitation dans sa main gauche un tétraèdre et poussant par la droite une petite sphère. Aujourd'hui, ses images ont passé de modes ou plus rarement elles sont tellement liées au dogme de l'école qu'elles sont tenues secrètes.

Les écoles de la grande voie interne sont autant de chapelles jalousement gardées, qui se regardent les unes les autres au mieux avec défiance. On ne compte plus les polémiques et controverses qui ont agité la voie. Les écoles sont généralement centrées sur la pratique d'un maître qui a une dizaine de disciples au maximum, souvent sans hiérarchie. La transmission, basée sur une tradition rarement remise en question, laisse peu de place à la créativité des maîtres. L'entraînement est lent et difficile, comme il se doit pour une voie qui mène à la manipulation des énergies les plus subtiles des univers.

- Sens de la magie / Sens de l'harmonie: de par leur formation, les mégas de la grande voie interne sont les plus à même de manipuler la magie, c'est-à-dire d'agir sur la nature même de la réalité et sur les forces qui la soutiennent. On raconte que certains maîtres peuvent distendre jusqu'à l'infini l'espace et le temps. Mais tout ceci n'est évidemment pas gratuit: ces manipulations, en fonction de la sensibilité à la magie de l'univers,

peuvent troubler l'ordre des choses (une sorte d'effet papillon magique). La magie doit donc être employée avec parcimonie et justesse, pour servir l'harmonie et l'équilibre de l'univers, mais aussi pour préserver l'intégrité (physique, psycho etc...) de celui qui l'a déclenchée.

- Rites initiatiques et de progression: caractéristiques des écoles de cette voie, ce sont plutôt des expériences dont certaines peuvent se révéler assez dangereuses.

- Méditation, gestuelle, psalmodie, transe: la manipulation de la magie ne se fait pas simplement en remuant le bout du nez; chaque école possède sa technique pour accéder à l'état de conscience requis. Cela peut aller de quelques secondes d'immobilité en psalmodiant à des rituels de possession (par des créatures de l'intercontinuum) extrêmement impressionnants.

### **Loukhan, voie de l'avantage**

L'histoire de Loukhan, comme celles de la plupart des autres grands maîtres fondateurs, ne nous est plus connue que par des bribes, qui à travers le prisme des ans et des générations de mégas, nous sont parvenues avec de substantielles modifications. Mais, après tout, qu'il du mythe ou de la réalité nous importe le plus?

Si l'on élimine les variantes en vigueur dans certaines écoles, Loukhan nous apparaît pour la première fois sous les traits d'un modeste lettré, qui a découvert ses dons sur le tard et rencontré les tétraélites peu de temps avant le début de "la grande errance". Echappant de peu à l'épuration, il fut parachuté sur un monde peuplé de créatures non-intelligentes, où il a développé pour sa survie "le culte du corps" (voir plus loin). Adaptable, résistant et puissant, le méga qui s'est engagé dans la voie de l'avantage, ne doit cependant pas oublier qu' "à travers la discipline du corps, c'est d'abord celle de l'esprit qui est visée".

Nous retrouvons Loukhan quelques années plus tard dans les royaumes combattants de QF1-0257. Il devient le général en chef de l'armée du clan Ada San et unifie les royaumes en quelques années. Il applique avec bonheur les principes tactiques du combat individuel à ceux du combat de masse.

De retour, sur Norjane, près de 70 ans après son départ en catastrophe, il fonde une école sur un modèle militaire, la première de la voie dite de l'avantage. Loukhan, au soir de sa vie, regroupe ses préceptes dans "le traité des cinq cosmos". Les fragments qui ont traversé le temps ont toujours valeur d'évangile dans les écoles de l'avantage.

Les écoles de la voie de l'avantage ont conservé quelques uns des traits des écoles originales:

- le service: au départ, l'adopté « épuisait » sa vie au service de son école. L'échec dans une mission, le manquement à la tradition ou tout comportement honteux amenait au déshonneur. Le seul moyen pour l'adopté de retrouver son harmonie était alors de se donner la mort. Fort heureusement, le code s'est beaucoup assoupli et l'obligation de « préserver la vie » qui est devenue le credo des mégas depuis la fin de la deuxième assemblée galactique, s'accorde mal avec le suicide. Il n'en reste pas moins que les adoptés de l'avantage vivent généralement très mal l'échec et utilisent toutes leur ressources pour aller au bout d'une mission: certains mégas leur reprochent d'ailleurs une conception trop élastique de l'éthique pour parvenir à leurs fins.

- le caractère martial: il est souvent sensible dans une hiérarchie très rigide et codifiée, dans les modes de vie et d'entraînement, et le fanatisme de certains adoptés en mission.

- le « culte du corps »: à partir de l'observation des formes de la nature (les styles supêmes sont, paraît-il, inspirés des créatures de l'intercontinuum), les mégas de l'avantage développent un entraînement spécifique du corps pour libérer ses potentialités: sou-

plesse, rapidité, force; en un mot, le corps du méga devient une « arme », qui doit bien évidemment être maîtrisé par un esprit serein et équilibré. Un autre aspect de cet entraînement est que la connaissance de soi amène à celle de l'autre et l'art ultime pour l'adopté consiste à percevoir de façon quasi-instantané chez l'autre un certain nombre d'informations: agressivité, qualité de l'énergie, points faibles, etc... L'avantage procuré n'est pas qu'offensif. En effet, comme le dit le précepte, « le point qui tue, est aussi le point qui soigne », et l'on trouve dans les rangs des adoptés ou parfois dans des écoles spécialisées, d'excellents thaumaturges.

- la maîtrise du corps implique celle de l'esprit: « comment voulez-vous que le sabre soit droit, si l'homme ne l'est pas ? » Outre l'enseignement de la stratégie militaire, certaines écoles de l'avantage encouragent la pratique des lettres, qui structure la pensée et nourrit l'esprit; « le sabre et la plume ».

### **Olang Sik, voie de la volonté**

Tara Nurgul fut une des figures marquantes de la période précédant « la grande errance ». D'origine paysanne, on dit que son étrange magnétisme se développa d'abord au contact des bêtes. Elle impressionna les proto-mégas par sa capacité à se faire obéir des animaux domestiques et sauvages et à faire naître en eux des émotions. De son côté, Tara vécut son appartenance aux proto-mégas comme la chance inespérée d'échapper à son milieu; elle ressentit d'autant plus douloureusement l'exil imposé et prit alors ce nom, Olang Sik, symbolisant son désir de retour et de vengeance.

Et, de fait, elle fut parmi les premiers à revenir sur Norjane, mais le temps avait émoussé sa rancune. Elle se contenta de fonder « l'océan sombre », matrice des écoles de la voie de la volonté.

Il semble qu'Olang Sik ait jalousement gardé le secret de ses années d'exil, contrairement aux autres maîtres fondateurs qui firent de leur vie un enseignement. Cela ne l'empêcha pas de laisser un cadre strict à sa pratique. Parmi toutes les voies, la volonté est sûrement celle qui est restée le plus proche du modèle originel. On peut ainsi distinguer certains éléments de la pratique toujours en vigueur aujourd'hui:

- un ascétisme fanatique: On peut généralement reconnaître un adepte de la volonté en le mettant sur une balance. Il semble en effet que le jeûne favorise les pouvoirs psychologiques et chaque école a ses listes d'interdits alimentaires et autres. Olang Sik a théorisé ses états de manque corporel qui déclenchent des « visions - hallucinations » à la base de la manipulation psychologique.

- un penchant appuyé pour l'usage de substances illicites: tous les produits n'étant pas interdits, les adeptes de la volonté ont tendance pour rejoindre ses états éprouvant nerveusement, à utiliser des substances, qui les rapprochent des chamans terriens... ou des drogués qu'on trouve dans toutes les galaxies (selon le point de vue de l'observateur). Les mégas de cette voie ont généralement un regard particulier, soit anormalement intense soit anormalement absent.

- des rigidités psychologiques: c'est la conséquence des points précédents, les mégas de cette voie ont une réputation ambiguë parmi les autres mégas.

- la structure de l'enseignement: sur le modèle de la fondatrice de la voie, l'enseignement commence généralement par la manipulation émotionnelle, pour déboucher sur celle, plus subtile et complexe, de la pensée.

### **Elanil, voie interne mineure**

« Là où se trouve la connaissance et la sagesse, les ombres de l'esprit se dissipent et la nature universelle de l'intercontinuum se révèle: la matière et l'esprit sont les deux faces d'une même chose. Interroger l'un, c'est appréhender l'autre et inversement. » Ces quelques paroles d'Elanil, l'infatigable voyageur, l'insatiable découvreur des mondes- ils

possèdent encore beaucoup d'autres surnoms -, ont traversé les âges et résonnent toujours dans les esprits des adoptés de la voie interne mineure. La moins mystique des approches des pouvoirs mégas est peut-être aussi celle qui à travers le temps a conservé une vie intellectuelle et scientifique la plus bouillonnante.

Avant même le commencement de la « grande errance », Elanil avait déjà quitté Norjane, préférant utiliser le transit aux premiers regroupements de proto-mégas qu'ils jugeaient stériles. On dit qu'il répertoria précisément plus de mille mondes et en visita cent fois plus. De retour sur Norjane à un âge canonique, il jeta les bases de la première classification des mondes et des univers, qui resta pertinente pendant plus de dix mille ans.

Sa grande oeuvre fut la création de son école, « l'aleph », qui est toujours la seule représentante de sa voie et possède peut-être la connaissance la plus complète de l'univers, sauf pour la magie. Qu'on ne s'étonne pas que l'école ne se soit pas divisée, elle sut toujours faire des controverses un aliment pour s'agrandir et augmenter son savoir. Le problème avec tout ceci, c'est qu'avec la recrudescence des mégas, l'école est devenue aujourd'hui une pieuvre à l'intérieur de la guilde, aux contours larges et imprécis, qui donne parfois une forte impression de désorganisation.

La voie mineure interne a bien sûr connue des hauts et des bas. Au cours de la deuxième assemblée galactique, « l'aleph » réalisa son plus grand projet, « le pantin », une sorte d'ordinateur organique démesurée. Il avait été conçu dans un monde QF, pour pouvoir récupérer et accumuler de façon quasi automatique les savoirs de tous les peuples intelligents, une sorte de bibliothèque universelle miroir des mondes et des connaissances. Au cours des sombres événements qui marquèrent la fin de la deuxième assemblée, le chemin vers « le pantin » fut, semble-t-il définitivement, effacé. Ceci n'empêche pas les adoptés de la voie interne mineure de rêver qu'un jour ils accéderont à cette bibliothèque universelle, qui dans un des recoins d'un des univers, infatigablement accumule toujours les savoirs.

## Méga, la science-fiction à papa ?

Difficile, pour les amateurs de science-fiction dont vous faites partie, de ne pas avoir entendu parler de Dan Simmons et de la saga *Hypérion* (et de sa suite : le dyptique *Endymion*). Avec cette immense fresque de *space opera*, l'auteur (rapidement suivi par d'autres, et aujourd'hui par ses nouvelles créations : je pense à l'incroyable *Ilium*) a donné au début des années quatre-vingts dix un grand coup de pied dans un genre qui, depuis *Fondation*, *Dune* et tous leurs rejetons (dont *Star Wars*), prenait un peu la poussière. Ils y ont intégré des extrapolations concernant l'intelligence artificielle, le voyage « instantané » (par exemple les portails Distrans dans *Hypérion* ou le médaillon « TQ » de Hockenberry dans *Ilium*) et l'ingénierie génétique (prolongement de la vie, adaptation du corps à des environnements extrêmes tels que le vide spatial, et même une forme de résurrection dans *Endymion*) qui ont profondément bouleversé le genre, ce dont ont pris acte les auteurs de jeux de rôle comme *Fading suns* ou *Transhuman space*.

Du point de vue de *Méga 4*, cette évolution des codes du *space opera* depuis une quinzaine d'années pose plusieurs questions. La première d'entre elles : si Norjane, berceau des Mégas, est la planète au niveau technologique le plus avancé de l'univers lui-même le plus avancé, on peut supposer que l'ingénierie génétique y atteint un tel niveau de maîtrise que les Mégas n'ont plus rien d'humain (ou de quoi que ce soit d'autre équivalent) et sont quasiment immortels, ou – ce qui revient au même – adaptables et « réparables » à l'infini. Une deuxième question serait : si d'autres que les Mégas se déplacent instantanément d'un point à l'autre de l'univers, l'avantage conféré par le Transit perd de son attrait ; il se limite à l'accès aux univers parallèles – ce qui certes n'est pas rien, mais d'une civilisation maîtrisant la téléportation illimitée, ne doit-on pas s'attendre à ce qu'elle dompte très prochainement la physique des « brèches », donc des passages entre univers ?

Il semble qu'une actualisation du background de *Méga* prenant acte de ces changements ne reviendrait ni plus ni moins qu'à le dénaturer profondément. Pourquoi pas, mais alors ce ne serait plus *Méga*, avec ses agents *mystérieux* qui non seulement sont toujours là où on ne les attend pas mais en plus y sont *avant tout le monde*. Ce ne serait plus *Méga* avec ses agents *faillibles* qui doivent se tenir prêts en permanence à *s'adapter* aux étranges milieux et cultures qu'ils côtoient au cours de leurs missions.

Pour décrocher des nouveaux canons du *space opera*, on peut contourner le problème comme cela avait été fait dans *Méga III*, version « Voleur d'Ygol », à propos du *cyberpunk* (on apprenait qu'une forme d'humanisme ancrée dans le socle culturel de l'Assemblée Galactique avait conduit la plupart du temps au rejet des prothèses cybernétiques et de la « cybernoïa »). On pourrait par exemple décliner le principe du « Jihad Butlérien », que les amateurs de Frank Herbert connaissent bien : un mouvement culturel, philosophique et / ou religieux quasi universel prohibe l'usage de technologies qui dépassent la conception « traditionnelle » de la vie (I.A. conscientes, modifications génétiques radicales, etc.). On pourrait aussi limiter les très hautes technologies à quelques mondes isolés ou univers parallèles bizarres. Mais comme rien de tout cela n'est réellement satisfaisant ni crédible, nous avons choisi de dire, tout simplement : « *C'est comme ça* », en assumant, pour tout le charme qu'il procure, le côté vieille école d'un avenir galactique fantasmé au début des années quatre-vingts. *Méga* est devenu un jeu *rétrofuturiste*.