NUMERO HORS-SERIE 30F

ISSN 0247-1132

JEUX & STRATEGIE

UN GRAND JEU DE ROLE PRET A JOUER

MEGA2

- LES REGLES COMPLETES
- 4 SCENARIOS INEDITS
- LES FIGURINES
- L'ECRAN DU MAITRE DE JEU



Jeux & Stratégie
Hors série
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de La Baume
75415 Paris Cedex 08
Tél : (1) 45.63.01.02

Direction administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur : Paul Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar

MEGA
dirigé par
Alain Ledoux
conçu par
Didier Guiserix et Michel Brassinne
Secrétaire de Rédaction :
Maryse Raffin
Direction artistique :
Francis Piault
Dessins :
Rolland Barthélémy, Pierre Bretagnolle, Claude Lacroix, Philippe Rabagnac, Thierry Ségur, Stéphane Truffert, Olivier Vatine.

Services commerciaux
Direction marketing
et développement :
Bernard Da Costa
Abonnements :
Susan Tromeur
assistée de
Christiane Hannedouche
Ventes au numéro :
Bernard Héraud
assisté de
Marie Cribier
Relations extérieures
Michèle Hilling

Publicité
Directeur commercial
Groupe Excelsior
Publications :
Ollivier Heuzé
Service publicité :
Marie Christine Seznec
Eric Stevenson
5, rue de La Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 45.63.01.02

© **1986**
Jeux & Stratégie

Excelsior Publications SA
Capital social : 2 294 000 F
durée : 99 ans
Principaux associés : Jacques Dupuy
Yveline Dupuy, Paul Dupuy.
Le directeur de la publication :
Jacques Dupuy.
Dépôt légal n° 1248
imprimé en France par Techni-Graphic.
N° de commission paritaire : 62675
Photocomposition
et Photogravure : Dawant

Ce présent numéro a été tiré à 100 000 exemplaires.

MEGA

COMMENT JOUER A MEGA

PAGE 5

QU'EST-CE QUE LE JEU DE RÔLE ?

Un petit jeu vaut mieux qu'un long discours ! Commencez par affronter seul le redoutable Fantomex. Après cette première épreuve, vous aurez (presque) tout compris !

PAGE 11

LES RÈGLES

Longues ? Certainement ! Complexes ? Beaucoup moins qu'il n'y paraît. Et vous n'avez pas besoin de les apprendre par cœur !
— Création du personnage (11)
— Principes de base de la simulation (12)
— Caractéristiques secondaires et aptitudes (13)
— Le transfert (17)
— Le transit (18)
— Les pouvoirs psi (19)
— La vie quotidienne (20)
— Le combat (24)
— La fin de partie (31)

PAGE 33

LE CATALOGUE

Véritable encyclopédie du Messager Galactique ! Vous y trouverez tout sur son univers. De ses connaissances très particulières à ses armes en passant par ses moyens de transport sans oublier les créatures qu'il sera amené à rencontrer. Brrr !

PAGE 59

LE DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vous savez tout ! Il ne vous reste plus... qu'à jouer !

PAGE 63

CONSEILS PRATIQUES

Vous hésitez encore à vous lancer comme meneur de jeu ? Voici nos dernières recommandations.

PAGE 65

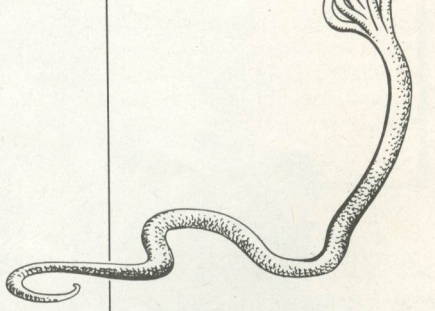
L'ÉCRAN DU MENEUR DE JEU

En encart à découper, l'indispensable tryptique du M.J. Au dos, le résumé des principales règles.

PAGE 75

RÉCAPITULATIF

Le rappel de tous les termes employés dans le jeu.



A2

LES SCÉNARIOS

Attention, seul le meneur de jeu doit lire ce qui suit.

PAGE 78

CAUCHEMAR EN BLEU À MORTEPIERRE
par Didier Guiserix

D'où viennent ces mystérieuses petites créatures bleues qui envahissent un petit village d'Ile-de-France ?
Ce scénario est celui de l'émission *« Jeux de rôles, Drôles de jeu »*, diffusée sur FR3 les dimanches 11, 18 et 25 mai et 1er juin à 16 h 30.

PAGE 90

L'INCRÉDULE
par Jean Balczesak

Panique dans le cosmos ! On a perdu des étoiles ! Pour rétablir l'ordre intergalactique il faudra faire preuve de beaucoup de... psychologie.

PAGE 102

LA DROGUE D'URH
par Denis Gerfaud

Un éminent savant a disparu ! On l'aurait aperçu dans un univers de classe E. Bizarre, n'est-il pas ?

PAGE 114

DES OMBRES SUR LA LANDE
par Pierre Lejoyeux

Une mission dangereuse en pleine guerre des Anglais contre les Zoulous. Dans un XIXe siècle... parallèle ! Of course !

PAGE 131

FEUILLES DE PERSONNAGES

Elles n'attendent plus que vos créations.

COUVERTURE :

Des figurines à découper et à coller pour représenter vos personnages et les créatures qu'ils vont rencontrer.

Notre couverture : dessin de Thierry Ségur.

LES PRÉCIEUSES RÉPONSES AUX QUESTIONS PERTINENTES QUE VOUS VOUS ÊTES CERTAINEMENT POSÉES AU SUJET DE MEGA 2

— Je n'ai jamais joué à un jeu de rôle. Puis-je commencer avec Mega 2 ?
— Oui
— Je joue depuis deux ans à Mega. Mega 2 me sera-t-il utile ?
— Oui
— Y trouverais-je des règles plus complètes ?
— Oui
— Mais compatibles avec la première version ?
— Oui
— Les systèmes de combats sont-ils plus précis ?
— Oui
— Y-a-t-il un écran du meneur de jeu ?
— Oui
— Des figurines ?
— Oui
— En plomb ? Ah non, bien sûr... Alors, en carton ?
— Oui
— Alors, c'est vraiment super ?
— Oui
— Mais pourquoi nous avoir fait attendre si longtemps ?
— Euh...
— Vous ne recommencerez pas ? Cette fois, Jeux & Stratégie, Casus Belli et même Jessie sur Minitel ne nous oublieront pas ? C'est promis ?
— Oui
— C'est vrai que Mega passe à la télé ?
— Oui
— Les 11,18 et 25 mai et 1er juin à 16 h 30 sur FR3 ?
— Oui !


Qu'est ce que le ja
SEGUR 86

QU'EST-CE QUE LE JEU DE RÔLE ?

Le jeu de rôle, c'est simple.
Si vous découvrez ce jeu, une heure de lecture devrait vous suffire pour être prêt à proposer une partie à deux ou trois amis. Même s'ils n'y connaissent rien. Il suffit de vous laisser guider jusqu'au chapitre 2 où sont expliqués les règles et principes de base... et quelques notions propres au jeu de rôle...

• Du bon sens

A votre avis, si M. Pataud, devant sa porte, n'a pas ses clés, peut-il entrer ? Oui, s'il y a une autre porte qui reste ouverte (mais c'est peu probable) ou si tout simplement il y a quelqu'un dans la maison. Et sinon, non.
Maintenant, M. Pataud est allé quérir les services de M. Doizabiles, serrurier, venu avec tout son attirail. Celui-ci va-t-il pouvoir ouvrir ? A priori oui, en mettant 5 min ou 1/2h selon que la serrure de M. Pataud est d'un modèle plus ou moins courant.
Tout cela vous semble simplement logique ? Alors pas de problème, vous savez déjà à moitié jouer au jeu de rôle.

• De l'imagination

Attention, il ne s'agit pas forcément de l'imagination de l'écrivain devant sa feuille blanche. Non, ce qui nous intéresse ici, c'est l'imagination qui vous a permis en un instant d'envisager les diverses possibilités qui s'offraient à M. Pataud. Celle aussi qui vous aide, avant de partir dès l'aube aux champignons, à fermer les yeux pour imaginer la forêt... agréable vision qui vous a soudain fait penser à prendre une lampe électrique et des bottes.
Ou encore celle que vous déployez pour déjouer le mystère avant la fin du livre, pour deviner la solution d'une énigme.
C'est ce genre d'imagination qui va vous servir dans une partie, et si vous l'avez, vous savez déjà au trois-quarts jouer au jeu de rôle.

• Et des règles

Le restant (les règles proprement dites) ne doit pas vous impressionner. Hormis les principes de base, les règles sont juste comme un "catalogue" de détails et d'idées. Ou plutôt comme un de ces "manuels de conversation à l'étranger" où il vous suffit de lire le chapitre concerné ("à la douane", "à l'hôtel", "en cas de panne",..) pour trouver toutes les phrases et conseils nécessaires.
Vous y puiserez de temps en temps ce dont vous avez besoin pour que le jeu garde sa richesse, mais surtout sa cohérence, lorsque votre bon sens et votre imagination seront pris de court...

UNE APPROCHE DE DÉFINITION

Le jeu de rôle réunit autour d'une table un Meneur de Jeu (MJ) et de 1 à 12 joueurs. Le MJ connaît les règles et a préparé un scénario. Les joueurs eux incarnent chacun, verbalement, un personnage. Ils dirigent les actes de leur personnage en dialoguant avec le MJ.
Ils ne sont ni contre le MJ, ni les uns contre les autres. Leur but est que leur personnage atteigne le but fixé par le scénario (mission, quête personnelle, etc.), et ce faisant, gagne en expérience et en savoir-faire pour de futures parties.
Humain et intelligent, le MJ peut toujours soit annoncer le résultat d'une action en suivant son scénario et les règles, soit interpréter ou improviser une réponse logique à toute initiative des joueurs, même s'il ne l'avait pas prévue (ceci par opposition aux jeux de ce type sur ordinateur).
Pour mériter le nom de jeu de rôle, un jeu de simulation doit permettre au joueur la liberté de faire tenter à son personnage toutes les actions vraisemblables dans la situation où celui-ci est plongé, et de façon très réaliste (ou du moins satisfaisante pour la logique).

N'insistez pas trop sur cette belle définition très académique. Ceci vous semblera très clair lorsque vous aurez lu les règles. Et surtout pratiqué une ou deux parties. Mais avant de vous lancer, mieux vaut vous présenter quelques mécanismes de jeu avec lesquels vous n'êtes sans doute pas familiarisé.
Deux courts intermèdes vont vous donner un aperçu plus précis des principes du jeu de rôle, afin que vous découvriez ensuite les règles d'un œil averti.

Un court scénario solo

Pour lire ce qui suit, procurez-vous un crayon et une gomme.
Ici, vous êtes le joueur, et nous allons vous proposer d'incarner un personnage tout fait (alors que dans une partie, le joueur peut le façonner plus à sa guise).
Le MJ sera... ce livre. Moins souple d'esprit qu'un vrai MJ, il vous proposera deux ou trois choix à chaque action. Mais le principe important est là :
- le MJ décrit la situation où se trouve(nt) le(s) personnage(s), puis demande à chaque joueur "que faites-vous ?"
- chaque joueur (ici vous seul) décide d'une action qu'il annonce, et le MJ, se référant à son scénario, indique les conséquences de l'action et décrit la nouvelle situation qui en découle...
Et ainsi de suite.
Commençons.

Vous êtes l'un des gardiens du musée de Raculad, petite ville de Transylvanie... Voici vos "caractéristiques" de départ :

Force	Habileté	points de vie	note	note
8	10	10	1	2

Donc, quand vous êtes en forme, vous avez 8 (sur 10) en Force, 10 en Habileté (vous êtes très habile) et 10 points de vie (état physique parfait). Si vous êtes blessé, vous pouvez perdre des points de vie : arrivé à 0 ou moins, vous êtes dans le coma, l'aventure est finie !

Or donc... vous avez plus particulièrement la garde du Sceptre d'Okktar, récemment offert au musée par un collectionneur belge. Pour décourager les voleurs, le sceptre est exposé dans la crypte la plus reculée du sous-sol, obligeant pour y parvenir à passer par de nombreuses salles sévèrement gardées. De plus, ce sceptre est protégé par un système de sécurité : dès que l'on pénètre dans une zone, signalée par des cordons rouges, autour du précieux objet, la porte de cette crypte se referme instantanément, y bloquant le voleur jusqu'à l'arrivée des gardiens. Néanmoins vous n'êtes pas tranquille ; le directeur du musée a reçu la lettre suivante : "Cette nuit, je vous déroberai le sceptre ! signé Fantomex".

Il s'agit certainement d'une plaisanterie, mais sait-on jamais ? (Pour continuer votre lecture, reportez-vous maintenant au paragraphe n° 1.)

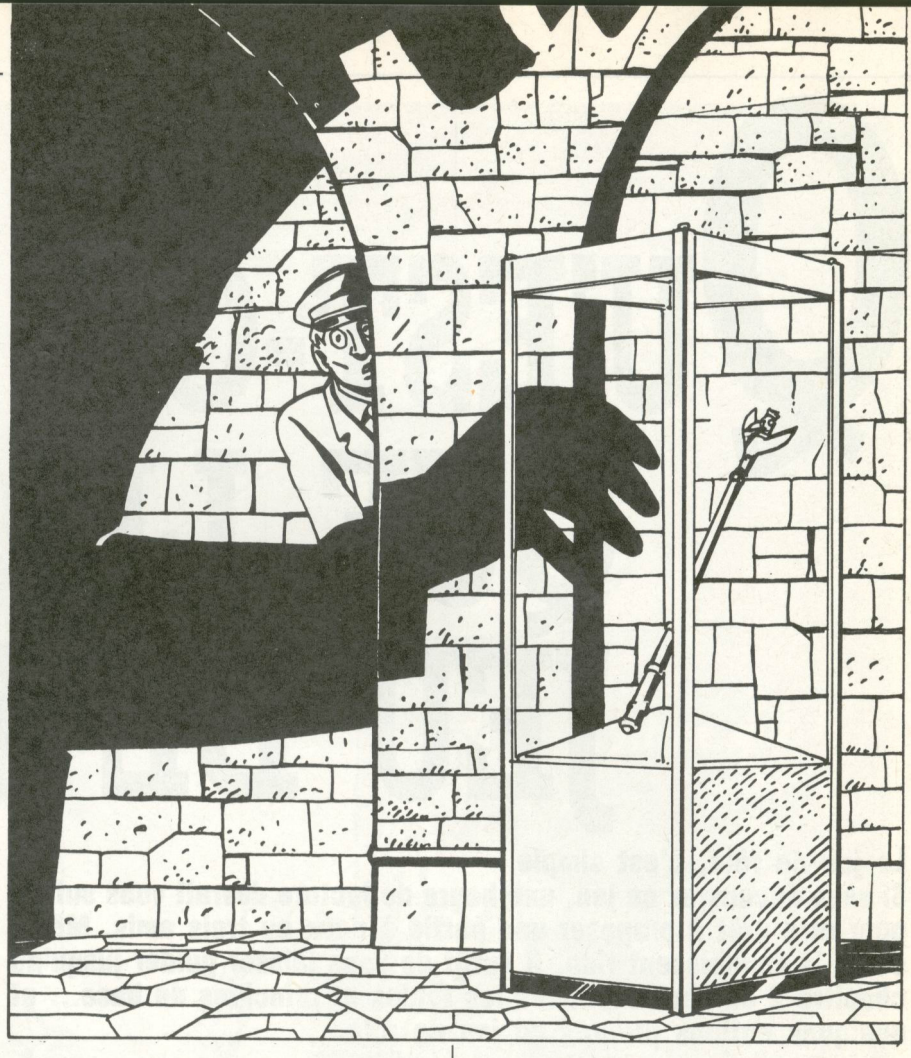
1. Toute la journée, vous tournez au milieu de la foule, scrutant chaque visiteur : et si c'était Fantomex ? En fin d'après-midi, à force de vous démener, vous êtes harrassé. Vous avez perdu 4 points de Force (soustrayez 4 au chiffre inscrit dans la case Force, et notez le nouveau résultat à la place de l'ancien) et surtout 8 points d'Habileté (notez également le nouveau score en Habileté à la place de l'ancien). *Pour lire la suite de l'aventure, vous devez maintenant vous reporter directement au paragraphe n° 13, sans rien lire d'autre au passage !*

2. Soudain, votre nez s'allonge, vos oreilles poussent car si vous lisez ce paragraphe, c'est que vous trichez...

3. Après quelques instants où votre cœur bat la chamade, la porte d'entrée de la salle s'ouvre et le directeur fait irruption, suivi d'une meute de gardiens. Le voleur est vite entraîné au dehors, menottes aux poings, tandis que vous pouvez rejoindre vos collègues avides de vous entendre raconter votre aventure. "Passez donc me voir à propos de votre augmentation" vous glisse le directeur avant de s'éloigner...FIN.

4. Fantomex se précipite à l'autre bout de la crypte, et s'empare du sceptre ! Aussitôt, l'alarme résonne dans les sous-sols, la porte de sécurité se referme avec un bruit sec. Vous tournant le dos, Fantomex se met à rire. A un mètre de votre cachette, le passage est toujours ouvert, et vous apercevez même, à l'intérieur du tunnel, une manette, sans doute celle qui commande l'ouverture et la fermeture du passage.

- Si vous attendez encore un peu pour voir, allez au paragraphe 6 ;



- Si vous tentez de sauter sur Fantomex, allez au paragraphe 5 ;
- Si, uniquement si, vous avez le revolver ("revolver" noté dans la case "note 1"), vous l'en menacez en approchant, allez au paragraphe 27 ;
- Si vous bondissez dans le tunnel en espérant pouvoir refermer le passage, allez au paragraphe 25.

5. Moins costaud que vous, Fantomex ne possède que 6 points de vie. Notez ce chiffre dans la case "note 2" ;
- Si vous tentez de le maîtriser, allez au paragraphe 16 ;
- Si vous tentez de l'assommer, allez au paragraphe 19.

6. En trois bonds, Fantomex a replongé dans le tunnel, dont la porte secrète se referme brutalement derrière lui, assourdissant les échos de son rire. Allez au paragraphe 15.

7. Tapi dans l'ombre, vous avez gardé la porte du cagibi entrouverte pour voir sans être vu. Vous surveillez la salle, de plus en plus persuadé que personne ne viendra. Soudain, juste à côté du cagibi, le mur semble se fendre puis s'ouvrir, révélant un passage secret !
- Si vous restez caché un instant pour observer l'intrus, allez au paragraphe 4 ;
- Si vous bondissez hors du cagibi pour l'attaquer, allez au paragraphe 12 ;
- Si, uniquement si vous avez le revolver ("revolver" noté dans la case "note 1"), vous l'en menacez en vous approchant de lui, allez au paragraphe 27.

8. Vous êtes tiré de vos rêves par un bruit désagréable. Horreur ! C'est l'alarme ! Vous vous précipitez vers la salle du sceptre. Allez au paragraphe 21.

9. Voyons. Si jamais le directeur passe, il s'agit de ne pas donner l'impression de faire du camping. Vous limiterez donc votre équipement à 2 objets, qui tiendront chacun dans vos poches. Dans votre chambre, vous sélectionnez quelques ustensiles qui pourraient être utiles :
- un revolver en plastique, confisqué un jour à un galopin. Très bien imité ; de loin on dirait un vrai ;
- une lampe électrique ;
- un flacon de vodka. Ce n'est pas que vous ayez peur, mais un petit coup de vodka, ça réveille, s'pas ?
- un sifflet, souvenir du temps où vous jouiez au rugby ;
- un roman humoristique de Bram Stocker pour éviter de vous endormir.

Donc vous choisissez deux objets parmi ces cinq (notez-les dans la case "note 1"), puis vous vous rendez à votre poste. Allez au paragraphe 20.

10. Tout en faisant la queue à l'Agence pour l'Emploi, vous grincez entre vos dents : "je t'aurai, Fantomex". FIN

11. Un peu plus tard, vous vous retrouvez dans le bureau du directeur, pas très à l'aise...
"Encore une chance, grogne-t-il, il ne s'agissait que d'une copie. Comme Fantomex l'a volée, demain nous allons être obligés de mettre le vrai sceptre dans la salle. Vous êtes un vieil employé de ce musée, aussi je veux vous laisser une chance : c'est vous qui serez de nouveau le gardien de la crypte ce soir. Fantomex va certainement s'apercevoir de la supercherie, et revenir. Cette fois il ne faut pas le rater." Allez au paragraphe 13.

12. Il essaye de vous assommer ! Sa force est de 6. Pour voir s'il vous touche, ouvrez (sans

perdre cette page) cette revue au hasard, et regardez le numéro de la page de droite :
- si le chiffre des unités est supérieur à 6, il vous a raté. Allez au paragraphe 5 ;
- si le chiffre des unités de ce numéro de page est inférieur à 6, il vous a touché. Ouvrez alors de nouveau cette revue au hasard, et regardez cette fois la page de gauche, le chiffre des unités indique le nombre de points de vie que vous perdez. Soustrayez ce nombre de celui inscrit dans la case "point de vie", et notez ce nouveau résultat à la place de l'ancien. Si vous arrivez à 0 point de vie ou moins, vous tombez dans le coma. Fini ! si par contre il vous reste au moins un point, le combat continue, allez au paragraphe 5.

13. Il est à présent 17 heures passées, les derniers visiteurs sont partis. Que choisissez-vous de faire ?
- Si vous allez dormir quelques heures dans votre chambre, avant de revenir vers minuit pour monter la garde, allez directement voir la suite de votre aventure au paragraphe 17 ;
- Si vous vous installez dès maintenant pour monter la garde, allez tout de suite au paragraphe 20 ;
- Si vous allez d'abord vous procurer quelques objets qui pourraient être utiles durant la nuit, allez au paragraphe 9.

Le principe sera donc à chaque fois de choisir une action parmi les attitudes proposées, et de vous reporter directement au paragraphe de ce scénario dont le numéro est indiqué, sans lire les autres au passage (ils font partie de la suite de votre aventure, et les lire gâcherait toute surprise et donc l'intérêt du jeu).

14. Il file à l'intérieur du tunnel ; le passage se referme brutalement derrière lui. Vous essayez bien de rouvrir la porte secrète pour le poursuivre, mais le levier doit se trouver à l'intérieur du tunnel, car il semble qu'aucun mécanisme n'en commande l'ouverture depuis cette salle. Allez au paragraphe 15.

15. Après avoir coupé l'alarme et déverrouillé la porte de sécurité, le directeur jaillit dans la crypte, suivi d'une troupe de gardiens, tous croyant trouver le voleur pris au piège. Hélas, pas de voleur, et pire, plus de sceptre !
- Si vous avez déjà lu le paragraphe 11, allez au paragraphe 10 ;
- Sinon, allez au paragraphe 11.

16. Vous essayez de l'immobiliser, mais il est souple et tente de vous glisser entre les doigts. Pour voir si vous réussissez : ouvrez cette revue à une page au hasard, et regardez le n° de la page de droite.
- Si le chiffre des unités est inférieur à votre score actuellement inscrit dans la case Habileté, vous l'immobilisez ! Allez au paragraphe 3 ;
- Si le chiffre des unités est supérieur à votre score actuel inscrit dans la case Habileté, votre tentative rate. A force de contorsions Fantomex arrive à se dégager en vous tordant un bras. Ouvrez de nouveau cette revue au hasard, et cette fois regardez le numéro de la page de gauche. Le chiffre des unités indique le nombre de points d'Habileté que vous perdez : faites la soustraction, et notez le nouveau résultat à la place de l'ancien dans la case Habileté, puis allez au paragraphe 12.

17. Vous vous réveillez dans votre chambre, un peu avant minuit. L'alarme n'a pas encore sonné, vous vous sentez bien mieux : rajoutez-vous (sans dépasser 10) 2 points dans la case force (notez le nouveau résultat à la place de l'ancien) et surtout 6 points en Habileté (notez également votre nouveau score dans la case Habileté).
- Si, soudain inquiet, vous vous précipitez au sous-sol reprendre la garde, allez au paragraphe 20 ;
- Si vous voulez d'abord vous procurer quelques objets utiles, allez au paragraphe 9 ;
- Si vous préférez vous reposez encore un peu, allez au paragraphe 8.

18. Que cette crypte est mal pratique ! Etroite, longue, et froide de surcroît ; il semble y avoir un courant d'air. Finalement, vous trouvez trois recoins un peu abrités où vous installer.
- Si vous préférez rester juste à coté de la porte, allez au paragraphe 24 ;
- Si vous demeurez près du sceptre, allez au paragraphe 26 ;
- Si vous vous dissimulez au fond de la salle, dans une sorte de cagibi, allez au paragraphe 7.

19. Encore faut-il le toucher ! Pour voir si vous y parvenez, ouvrez cette revue au hasard, regardez le numéro de la page de droite.
- Si le chiffre des unités de cette page est supérieur à votre score actuel inscrit dans la case Force, votre attaque a échoué, et votre ennemi va riposter. Allez au paragraphe 12 ;
- Si le chiffre des unités est inférieur à votre score actuel inscrit dans la case Force, votre attaque réussit. Mais est-il assommé ou étourdi ? Pour le savoir, ouvrez de nouveau cette revue au hasard, regardez le chiffre des unités de la page de gauche cette fois, et soustrayez ce nombre des point de vie de Fantomex, inscrits dans la case "note 2". Notez le nouveau résultat à la place de l'ancien. Si les points de vie de Fantomex tombe à 0 ou moins, il est assommé ; allez au paragraphe 3.
S'il lui reste un ou plusieurs points de vie, bien qu'étourdi, il riposte ; allez au paragraphe 12.

20. Votre chaise à la main, vous hésitez. A l'intérieur de la crypte, vous aurez directement l'œil sur le sceptre. A l'extérieur par contre, on aperçoit les autres salles, et vous verrez arriver de plus loin un éventuel voleur.
- Si vous vous installez à l'intérieur de la salle du sceptre, allez au paragraphe 18 ;
- Si vous préférez vous mettre près de la porte, à l'extérieur de la crypte, dans la salle juste voisine, allez au paragraphe 23.

21. Lorsque l'alarme s'est mise à hurler, les autres gardiens et le directeur se sont précipités sur les lieux. Tandis qu'on désamorce le système d'alarme pour entrer, le directeur fulmine :
"Quand nous aurons capturé notre voleur, j'aimerais dire un mot à celui qui gardait cette salle..."
Mais quand la porte s'ouvre, sa voix s'étrangle et son monocle tombe sur sa redingote. La pièce est vide ! Pas de voleur, plus de sceptre, juste un mot :"avec les compliments de Fantomex"... Allez au paragraphe 11.

22. A peine la porte franchie, elle se ferme derrière vous avec un claquement dont l'écho se perd dans la plainte des alarmes... Maintenant, Fantomex a tout son temps pour prendre le sceptre et repartir par le passage ; il vous semble entendre son rire malgré le vacarme...
- Si vous avez déjà lu le paragraphe 11, allez au paragraphe 10 ;
- Sinon allez au paragraphe 11.

23. Minuit sonne lourdement au beffroi d'une église. Soudain, vous entendez un léger grincement, suivi aussitôt de la plainte lugubre de l'alarme. Vous bondissez... mais vous heurtez la porte de sécurité qui vient de se refermer. Penaud de n'avoir pas vu entrer le voleur, vous attendez l'arrivée du directeur. Allez au paragraphe 21.

24. Alors que finalement l'hypothèse d'une simple plaisanterie vous paraît encore la plus probable, un mouvement attire votre regard. Le mur, situé au fond de la pièce, semble s'ouvrir. En un éclair, vous réalisez qu'il doit y avoir un passage secret, tandis qu'un main gantée de noir émerge de l'ombre d'un tunnel, poussant la porte de pierre...
- Si, instantanément, vous bondissez hors de la pièce pour chercher du secours, allez au paragraphe 22 ;
- Si vous faites face à l'intrus pour lui sauter dessus, allez au paragraphe 12 ;
- Si, uniquement si vous avez le revolver ("revolver" noté dans la case "note 1"), vous l'en menacez en vous aprochant de lui, allez au paragraphe 27.

25. D'un bond, vous êtes dans le tunnel, agrippant la manette que vous tirez vivement. Et si cela ne fonctionnait pas ? Mais si... Le passage se referme brutalement derrière vous, vous plongeant dans l'obscurité. De l'autre côté du mur, le cri de rage et de dépit de Fantomex vous confirme qu'il ne peut rouvrir le passage depuis la crypte. C'est lui qui est coincé ! Vous n'avez plus qu'à attendre pour ressortir que les autres gardiens aient pris livraison du voleur. Si vous avez pris la lampe ("lampe" noté dans la case "note 1"), vous pouvez toujours admirer le souterrain (du XIe siècle) en attendant. Allez au paragraphe 3.

26. Alors que le froid vous caresse désagréablement l'échine, survient une nouvelle raison de frissonner : le mur du fond de la crypte n'est-il pas en train de se fendre en deux ? Le temps que vous réalisiez qu'il s'agit de l'ouverture d'un passage secret, un individu masqué a surgi du tunnel et bondi sur le sceptre. Une fraction de seconde, il est surpris de vous voir là. Quelle est votre première réaction ?
- Si vous restez sans bouger, allez au paragraphe 14 ;
- Si vous lui sautez dessus, allez au paragraphe 5.

27. Prompt comme un félin, Fantomex s'apprête à bondir pour vous assommer, mais son geste se fige à la vue de l'arme que vous brandissez...
- Si vous l'attaquez avant qu'il ne se ressaisisse, allez au paragraphe 5 ;
- Si vous essayez de lui dire quelque chose, de le menacer, allez au paragraphe 12.

Voilà. Suivant la façon dont vous vous êtes sorti de l'aventure, vous venez de pratiquer un ou plusieurs mécanismes principaux du jeu de rôle.
- Le jet de dé "sous une caractéristique" (le dé était remplacé par un numéro de page tiré au hasard ; l'action réussissait quand le résultat était inférieur à votre caractéristique).
- Le gain ou la perte de points dans une caractéristique.
- L'aller-retour situation/choix au fur et à mesure de l'acte suivant de votre personnage.

Chacun de ces éléments peut constamment faire varier la suite de l'aventure ; et un autre lecteur pourra avoir un destin très différent avec ce même scénario.
Cependant, il manquait l'âme du jeu de rôle, le dialogue avec un véritable Meneur de Jeu.

• **Une table de jeu**

Avant de passer aux règles proprement dites, voyons comment, concrètement, cela se passe autour d'une table de jeu.

Pour que vous puissiez suivre correctement, vous allez jouer une variante du scénario-solo que vous venez de vivre ; mais ici le butin a plus de valeur, et les agresseurs plus méchants et mieux armés. Par contre vous n'êtes plus seul : il y a trois personnages : Popol , d'Interpol, Zinzin un reporter, Lili une cambrioleuse repentie. Ils sont dans la salle du sceptre...









TU SENS LE VIDE SOUS TON PIED. JETTE UN DÉ SOUS TES RÉFLEXES !

RATÉ !

VOUS DEUX, DANS LE NOIR, NOUS ENTENDEZ DEVANT VOUS :

BOUM !

TU TOMBES DANS UN ESCALIER EN RUINES, TU ROULES JUSQU'EN BAS, TU PERDS 3 POINTS DE VIE.

AÏE, MES CÔTES !

VOUS APERCEVEZ LA LUMIÈRE DU JOUR AU BOUT DU COULOIR.

JE T'AIDE À MARCHER.

DOUCEMENT !

OUF !

LE PASSAGE DÉBOUCHE DANS UNE CARRIÈRE ABANDONNÉE... C'EST PLEIN DE DÉCOMBRES ET DE VIEILLES MACHINES : DES EXCAVATRICES, DES BULLDOZERS...

LE MAÎTRE DE JEU DOIT ÉQUILIBRER "CRÉATION DE L'AMBIANCE"...

...ET "ACTION" !

LES DEUX SBIRES À LA SOLDE DU TRAÎTRE VOUS ATTAQUENT PAR SURPRISE ...ET PAR DERRIÈRE... DONNEZ-MOI VOS SCORES EN "DÉFENSE" !

15

10

12

LE TRUAND A "14" EN "ATTAQUE" ET ZINZIN "15" EN "DÉFENSE"... ÇA DONNE "-1" : IL DOIT FAIRE AU MOINS 18...

TABLE DE COMBAT

C'EST SURTOUT PENDANT LES COMBATS QUE LE M.J. A BESOIN DES TABLES...

10 ! CELUI QUI T'A ATTAQUÉ TE RATE.

CELUI QUI ATTAQUE LILI DOIT FAIRE 8...

TOI, L'EX-CAMBRIOLEUSE, TU PRENDS UN COUP SUR LA TÊTE, TU PERDS 4 POINTS DE VIE, TU ES À MOITIÉ INCONSCIENTE.

MISÉRABLE ! LÂCHEZ CETTE JEUNE FILLE !

J'ESSAIE DE L'ASSOMMER AVEC MA LAMPE !

GLB !

JE VOLE AU SECOURS DE LILI !

...AFIN DE POUVOIR EN ANNONCER LE RÉSULTAT RAPIDEMENT...

ZINZIN...

LILI...

POPOL...

TU L'ASSOMMES

IL TE RATE

TOI TU LE RATES MAIS IL S'ENFUIT !

MAIS, AU FAIT, OÙ EST...

...PASSÉ L'AUTRE ?

LE CHEF !

AU SOMMET DE LA FALAISE APPARAÎT LA SILHOUETTE MENAÇANTE DU SCÉLÉRAT... AH ! AH ! AH ! S'ÉCRIE-T-IL D'UNE VOIX DE TONNERRE. NOUS NOUS RETROUVERONS, VENGEANCE SERA...

NE MANQUEZ PAS LE PROCHAIN ÉPISODE : C'EST VOUS QUI EN ÊTES LE(S) HÉROS !


FEUILLE DE
PERSONNAGE
SECUR-36

LES REGLES

Tout meneur de jeu qui se respecte connaît parfaitement les règles. Mais si vous ne désirez que participer en tant que joueur à une partie, une simple lecture vous suffira largement. Ces règles sont à deux niveaux : d'abord les « Principes de base » qui permettent une initiation rapide. Puis, les « Options de simulation » qui offrent un jeu plus réaliste, mais destinées aux expérimentés.

LES PRINCIPES DE BASE

Avez-vous décidé ? Serez-vous Meneur de Jeu ou simplement joueur ?

- Si vous êtes joueur, il suffit de lire le paragraphe "Les Caractéristiques" pour commencer à jouer (et encore, votre MJ peut vous le résumer).
- Si vous vous lancez comme MJ, il faut lire attentivement tout ce chapitre-ci, et le scénario 1. Cela suffit pour faire jouer deux ou trois amis sans plus attendre.

CRÉATION DU PERSONNAGE

Bien qu'étant une phase préparatoire du jeu, la création d'un personnage est pour de nombreux joueurs un plaisir en soi.

Le principe est l'inverse de celui d'un examen scolaire. Dans un examen, un individu réel passe des épreuves (français, math, travaux pratiques, culture physique, ou autres...) et selon sa réussite, on le "note" dans chaque discipline.

Dans le jeu, on tire ces notes aux dés, et les résultats dans chaque discipline (les Caractéristiques) dessinent le profil du personnage imaginaire que va incarner le joueur. Tout simplement !

Précisons tout de suite quelques termes.

- *Meneur de jeu* (ou MJ) : l'individu qui dirige et arbitre la partie.
- *Joueurs :* les personnes qui incarneront un personnage durant la partie.
- *Personnages* ou *Personnages-Joueurs* (PJ) : les êtres fictifs en action (ou aventuriers, ou ici Mega pour Messagers Galactiques).
- *Personnages non joueurs* (PNJ) : les figurants fictifs que rencontreront les personnages, et qui sont joués par le MJ (ou Résidents pour les êtres humains ou assimilés, et Créatures pour les monstres et animaux).

Comme il va être souvent question de dés dans ces pages, voici également quelques expressions abrégées les concernant :

- *1d6* signifie "un dé à six faces", le dé standard que chacun connaît.
- *4d6* ou *S4d6 :* lancer 4 dés à 6 faces et faire la somme. (Idem pour 2d6, 5d6 ou autres).
- *1d100 :* dé donnant un pourcentage, c'est-à-dire un résultat de 01 à 100.

Vous n'en aurez besoin qui si vous utilisez les options de simulation (voir plus loin). On peut utiliser pour cela deux dés à 10 faces, l'un indiquant les dizaines, l'autre les unités (00 signifiant alors 100). On trouve ces dés dans les boutiques spécialisées dans le jeu et dans certaines librairies. On peut aussi utiliser un annuaire téléphonique, une calculatrice adéquate, ou même 100 pions ou papiers numérotés de 01 à 100 mis dans un chapeau.

D'autres types de dés (d3, d4...) sont présentés dans le récapitulatif, p. 75

- *Perdre 2d6 points* (ou gagner 5d6) signifie lancer le nombre de dés indiqué, faire la somme des points et retirer (ou ajouter) ce résultat selon les instructions du texte.
- *Faire un jet SOUS* un score (ou "lancer 4d6 sous...") signifie lancer les dés indiqués. Et le jet est réussi si le résultat est strictement inférieur au score indiqué, et raté s'il est égal ou supérieur.

Les 10 caractéristiques

Un personnage est défini avec cinq caractéristiques psychiques et cinq physiques. On va les obtenir en faisant pour chacune la somme d'un jet de 4 dés à 6 faces. Les caractéristiques sont donc notées de 4 à 24. Les voici.

Psychiques	Physiques
- Intelligence (I) - Décision (D) - Volonté (Vo) - Equilibre (E) - Communication (C)	- Perception (P) - Réflexes (R) - Force (F) - Vitalité (Vi) - Adaptation (A)

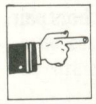
Toutes ces caractéristiques figurent sur la feuille de personnage de chaque joueur, comme sur le modèle de la page 15.



• *Intelligence (I).*

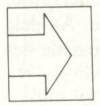
Capacité de comprendre, d'associer et d'interpréter des informations. Avec un score de 4 ou 5 le personnage est faible d'esprit, incapable de prendre la moindre initiative. Il est conduit par les autres personnages.

Plus cette valeur est élevée, plus le personnage a une chance de comprendre vite et bien. 14 correspond à une intelligence moyenne ; avec 23 ou 24, le personnage est un as de la réflexion pure.



• *Décision (D).*

C'est la rapidité d'esprit, la capacité de choisir promptement une action, une attitude. Un score bas indiquera un indécis, un hésitant ou bien un distrait.



• *Volonté (Vo).*

Elle peut être définie comme la force psychique, la motivation pour accomplir une tâche. Elle s'épuise à l'usage et nécessite du repos pour acquérir à son niveau normal. Elle joue notamment dans les "tentatives de Transfert" (voir "Options de simulation").



• *Equilibre (E).*

Il s'agit de la santé mentale. A 4 ou 5, le personnage est très fragile psychiquement. Au-delà de 20, il est exceptionnellement équilibré, d'un sang-froid impressionnant.

En cours de partie, une seule fois par "jour" dans le jeu, un personnage peut décider de transformer un point d'Equilibre (– 1 en E) en deux points de Volonté (+ 2 en Vo). Un spectacle affreux, un choc ou une épreuve très dure psychiquement peuvent faire perdre des points d'Equilibre. Si le personnage tombe à 0 dans cette caractéristique, il devient fou.



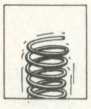
• *Communication (C).*

Capacité de communiquer, de prendre contact, d'expliquer et d'être compris, d'interpréter les signes. Elle intervient beaucoup pour convaincre

autrui de négocier, etc. A 4 ou 5, le personnage est totalement replié sur lui-même ; plus de 20, c'est un diplomate exceptionnel.



• *Perception (P).*
Elle mesure globalement les qualités sensorielles du personnage (vue, ouïe, odorat, goût, toucher font partie des "options de simulation"). Le chiffre inscrit correspond à la moyenne des cinq sens et mesure la capacité de déceler les bruits tenus, de remarquer les détails, de détecter un léger goût dans un met (poison ?) et tous les indices fournis par l'environnement. A 4 ou 5, sourd et quasi aveugle, le personnage est guidé par un autre. Au-delà de 10, ses chances de trouver le premier un indice augmentent. Plus de 20, c'est un vrai fauve, un guetteur hors pair.



• *Réflexe (R).*
C'est le temps de réaction purement musculaire, la détente, la souplesse physique et nerveuse. A 4 ou 5, le personnage est amorphe. Au-delà de 20, c'est une boule de nerfs ; il possède des capacités d'esquive fantastiques.



• *Force (F).*
Puissance purement musculaire, pour soulever, porter, lancer, combattre, etc.
Elle fluctue en cours de mission, jusqu'à descendre au niveau 0, l'épuisement. Elle est récupérée par le repos. A 4 ou 5, le personnage se traîne à peine, plus de 20 c'est un colosse.



• *Vitalité (Vi).*
La résistance physique, la constitution. A 4 ou 5, personnage très fragile ; à 20 ou plus, un "dur à cuire".
Les blessures, les empoisonnements font perdre des points. Si le score tombe à 1 en cours de partie, le personnage est assommé. A zéro, c'est le coma, mais le personnage peut encore bénéficier de soins. Au dessous de 0pVi, il meurt.



• *Adaptation (A).*
Adaptation physiologique au milieu dans lequel évolue le personnage. Elle détermine la capacité de se camoufler, de trouver les bons gestes pour utiliser un mécanisme inconnu, un appareil nouveau, d'improviser un objet avec les moyens du bord (système D). A 4 ou 5, le personnage est empoté, ou "spécialisé" dans un seul geste. Plus de 20, c'est un véritable spécialiste de la survie en milieu hostile.

Procédure de création

A partir donc de ces caractéristiques, nous allons pouvoir créer un personnage. Vous allez voir, c'est facile.
- Prenez papier, crayon, et 4 dés à 6 faces.
- Tracez une grille comme le modèle de la feuille de personnage, p. 15 en inscrivant chaque caractéristique ; Intelligence, Perception, etc.

Lancez 10 fois 4d6. A chaque jet, inscrivez le résultat en face d'une caractéristique, les bons scores (au-dessus de 14) dans celles qui vous semblent importantes pour le type de personnage que vous aimeriez jouer (plutôt fort ou intellectuel ou bavard...), et les moins bons scores dans celles qui vous semblent secondaires.
Les 10 cases remplies, faites la moyenne entre Force (F) et Réflexes (R) et incrivez le résultat (arrondi au dessous) dans la case"Attaque" (At), puis faites la moyenne également entre Décision (D) et Réflexes (R) et notez le résultat (arrondi au-dessus) dans la case Défense (Df). Soit :

$$(F+ R) /2 = At$$
$$(D+ R) /2 = Df$$

Attaque et Défense sont deux caractéristiques secondaires qui serviront dans les combats.
Enfin, donnez un nom à votre personnage ; imaginez son métier en fonction de ses meilleurs scores. Notez tout cela soigneusement.
Voilà, votre personnage est prêt pour sa première aventure. La suite concerne uniquement le M.J.

MAITRISER LA PARTIE

Mener la partie, nous l'avons vu, consiste pour le MJ à tisser au fur et à mesure la suite de l'aventure jusqu'au dénouement, au but proposé en début de partie. Bon sens et imagination lui permettent de décrire, en fonction de son scénario, les conséquences des actes des personnages.
Chaque fois qu'un personnage (ou un PNJ du scénario) tente une action dont on ne saurait dire l'avance les conséquences ou les effets, le MJ a recours à des jets de dés et à la lecture de tables qui lui donnent le résultat de l'action, parfois précisément, parfois de manière nécessitant une interprétation en fonction des circonstances.
Dans le principe de base, trois mécanismes serviront :
• le jet de dés sous une caractéristique,
• le jet de dé avec lecture de la Table des difficultés,
• les règles spécifiques du combat au contact.

JET DE DÉS SOUS UNE CARACTÉRISTIQUE

Tant que les personnages n'accomplissent que des actions dont l'issue est logique et unique, le MJ peut annoncer au fur et à mesure la suite des événements, en suivant le scénario. Dès qu'un personnage tente un acte non "prévu" (escalader, marchander, réparer), le MJ apprécie la caractéristique du personnage nécessaire pour cet acte (Force, Décision, Adaptation, etc.). Il demande alors au joueur de lancer 4d6 "sous" cette caractéristique, et lit le résultat du jet de dés :
- de 4 (le minimum) jusqu'au score inscrit sur la feuille du personnage en cette caractéristique, l'action réussit ;
- si le résultat des dés est supérieur au score du personnage dans la caractéristique requise, l'action échoue.

Exemple : Yan (personnage de Daniel) a 15 en Force. Un rocher de 10 m de haut lui barre le passage. Il annonce : "je tente de l'escalader". Le MJ demande "fais-moi un jet sous ta Force". Daniel lance 4d6, il obtient 10.
Le MJ annonce : "bon, tu grimpes, te voilà en haut.. (etc.)".
Si Daniel avait obtenu 16 ou plus, le MJ aurait annoncé : "ton pied glisse, tu retombes...".
Si une seule caractéristique semble trop imprécise pour une action complexe, vous pouvez faire un jet de 4d6 sous la moyenne de deux caractéristiques.
Exemple : Yan descend des rapides sur un tronc. Pour ne pas tomber dans l'eau, il devra faire un jet de dés sous la moyenne entre sa Force et ses Réflexes : (F+ R)/2.

TABLE DES DIFFICULTÉS

Le MJ l'utilisera chaque fois qu'il ne pourra résoudre une situation sans être arbitraire, ou qu'un jet sous une caractéristique ne sera pas adéquat (voir tableau ci-contre).
- COLONNE 1 : le MJ estime le degré de difficulté de l'action que tente le (ou les) personnage(s) par rapport à la logique du scénario.
- COLONNE 2 : face à la difficulté estimée apparaît le résultat maximum que doit obtenir le joueur avec 4d6 pour que son personnage réussisse l'action. Le "jet sous la difficulté" fonctionne donc comme un"jet sous une caractéristique". Jusqu'au score demandé, ça marche ; au-dessus, ça rate. Dans certains cas non prévus par le scénario (ex : les personnages, contrariants, préfèrent escalader une pente plutôt que prendre le chemin), le MJ peut tirer 4d6 et lire face au résultat dans la colonne 2, la difficulté de l'entreprise dans la colonne 1. 9, très difficile :"C'est de la rocaille, vous risquez l'éboulement !".
- COLONNE 3 : parfois, le MJ a besoin d'apprécier les conditions dans lesquelles se déroule l'action, et qui peuvent la favoriser ou l'entraver. Il tire 4d6 et, face au résultat dans la colonne 2, lit dans la colonne 3 la tournure des événements. Il applique le cas échéant les bonus/malus correspondants de la colonne 4.
- COLONNE 4 : une échelle à deux usages :
• *marge de réussite :* en fonction de la difficulté (col. 1) ou des conditions (col. 3), un personnage devait faire un score égal ou inférieur au nombre x correspondant. Si l'action est "plutôt difficile", le personnage doit faire 12 ou moins. Il jette les dés, et obtient 9. On fait :
score requis moins résultat des dés égale Marge de Réussite, (ici 12−9=+ 3).
On lit alors face à ce nombre de la colonne 4 le dénouement de l'action colonne 3. Ici le résultat est "assez bon" ; le MJ adaptera à la logique de l'action en cours (par exemple se sortir "assez bien" des encombrements peut permettre de semer un poursuivant).
Si la Marge de Réussite est négative, l'action rate, là aussi avec des degrés de gravité allant de défavorable (petits problèmes en plus) jusqu'à cauchemardesque (échec à des conséquences graves et rebondissements désastreux).

Table des difficultés			
1	2	3	4
Impossible	4/5	cauchemardesque	− 8
Presque impossible	6/7	catastrophique	− 7
Extrèmement difficile	8	extrèmement mauvais	− 6
Très difficile	9	très mauvais	− 5
Difficile	10	mauvais	− 4
Assez difficile	11	assez mauvais	− 3
Plutôt difficile	12	défavorable	− 2
Malaisé	13	plutôt défavorable	− 1
Moyen	14	neutre	0
Aisé	15	plutôt favorable	+ 1
Plutôt facile	16	favorable	+ 2
Assez facile	17	assez bon	+ 3
Facile	18	bon	+ 4
Très facile	19	très bon	+ 5
Extrèmement facile	20	excellent	+ 6
Presque immanquable	21/22	parfait	+ 7
Immanquable	23/24	fantastique	+ 8

Tableau 1

• *bonus/malus :* en fonction des conditions (col. 3) ou de la difficulté, le MJ ajoute (ou retire) les points indiqués col. 4 au score que devrait faire le personnage dans des conditions standard.
Exemple : Yan devait précédemment faire un jet sous sa Force pour escalader un rocher. Si le MJ estime l'escalade "facile", il ajoutera au score Force le bonus correspondant (col. 4), ici + 4. Ceci revient pour Yan à faire un jet sous une Force de 19 au lieu de 15. Si en plus, Yan est équipé pour l'escalade, les conditions sont vraiment "favorables" (col. 3), il ajoute encore + 2, soit une escalade réussie sur un résultat de dés de 4 à 21 ; peu de chances de rater !
A l'inverse, le MJ annonce que l'escalade est très difficile (malus : −5) et Yan ne possède pas d'équipement d'escalade. Il doit alors faire un jet inférieur à 10. Risqué, car s'il tire par exemple 17, 10−17=7, résultat catastrophique, il tombe et perd 7 points de Vi en se blessant...

RÈGLE DE COMBAT SIMPLE AU CONTACT
Plus schématique que celle détaillée, cette règle convient dans de nombreux cas :
Au début d'un combat, l'Attaquant est celui qui a le meilleur score en Réflexe ou celui qui est venu au contact par surprise.
Simultanément, l'Attaquant et le Défenseur jettent 4d6.
- *Pour l'Attaquant :*
Si la S4d6 est supérieure à son score "At", le coup échoue et, tour suivant, le Défenseur devient Attaquant.
Si la S4d6 est inférieure à son score "At", les dégâts dus au coup valent At−résultat des dés+Coefficient d'Attaque (CA) de l'arme éventuellement utilisée (voir tableau des armes, colonne CA p. 43).
L'attaquant annonce "dégâts : x points".
- *Pour le Défenseur :*
Si la S4d6 est supérieure à son score "Df", il prend le coup de plein fouet. S'il porte une protection corporelle (armure, tenue antichoc), il retire des "dégâts" annoncés le Coefficient de Défense (CD) correspondant (voir Tableau des armes, col. CD). Il perd un nombre de pVi égal aux dégâts restant après cette éventuelle soustraction.
Si la S4d6 est inférieure à son score "Df", il amortit ou évite le coup. Il fait la différence "Df" moins résultat des dés, et ajoute au résultat le (CD) de l'objet éventuel avec lequel il se défend, et celui d'une éventuelle protection corporelle. Il retire ce total (sa "parade") des dégâts de l'adversaire, et perd autant de pVi qu'il reste de dégâts après cette soustraction.

At−S4d6+ CA arme=dégâts
Dégâts−(Df−S4d6)−CD protections
= pVi perdus.

Dans un round (6 secondes), chaque personnage peut tenter soit une attaque, soit une défense, soit une fuite mais alors tout adversaire au contact peut tenter une attaque sans que le fuyard ne se défende. Bien sûr, plusieurs agresseurs peuvent porter leur attaque sur la même victime, qui ne peut elle tenter qu'une seule défense.
Exemple : au revolver, le tireur fait un jet sous la moyenne Adaptation/Perception, et s'il touche, le MJ lancera 4d6 pour voir le nombre de pVi perdus par la victime. On peut tirer jusqu'à trois fois par round. A moins que la victime ne soit très proche et immobile, le MJ attribuera un malus au tireur, de −3 (difficile) à −6 (extrêmement difficile) voire −10 si elle est très loin, zigzague ou est à demi dissimulée, ou dans le soleil, etc.
STOP, n'allez pas plus loin, vous en savez assez pour votre première partie. Si ce n'est déjà fait, invitez deux ou trois amis, et tandis qu'ils arrivent, lisez entièrement et attentivement le Scénario 1 (p. 79).

LES OPTIONS DE SIMULATION

Après une première partie jouée uniquement sur les principes de base avec le Scénario 1, joueurs et MJ souhaiteront sans aucun doute plus de réalisme dans certaines situations...
Le réalisme de la simulation passe par l'utilisation, lorsque c'est nécessaire en cours de partie, de règles spécifiques, les *Options de Simulation*. Ces règles sont calculées et équilibrées de manière à conserver la vraisemblance de l'issue des actions, lorsque se combinent trop de facteurs divers.
Cela fait beaucoup de règles d'un coup, aussi vous rencontrerez au début de certains passages ces deux symboles :
△ signifie : il vaut mieux se rappeler que cette option existe. Mais il sera temps d'y revenir, si jamais le cas se présente de l'utiliser en cours de jeu.
>> signifie : option enrichissante, mais nullement indispensable. Vous y reviendrez lorsque vous connaitrez le reste comme si vous l'aviez écrit vous-même.
Nous avons vu que les Principes de Base sont appliqués lorsque les joueurs préfèrent un jeu rapide à un jeu précis ou pour des parties d'initiation...
Les Options de Simulation s'avèrent "utiles" dans les moments dramatiques de l'aventure, où chaque geste du personnage peut avoir des conséquences décisives. Le jeu ne devient que plus précis. Les joueurs expérimentés trouveront avec ces règles plus de possibilités, donc plus de stratégies.

• Les joueurs vont affiner leur personnage. Les calculs rallongent le temps de création (30 à 40 minutes), mais dans le jeu, beaucoup d'actions spécifiques seront réglées par un simple jet de dés.
• MJ, vous allez apprendre à utiliser certains tableaux, à quels moments et comment employer les Aptitudes des personnages, comment régler les combats, etc.
Dans un premier temps avec la Feuille de Personnage présentée (p. 15) apprenez à créer au calme, un personnage en suivant la procédure ci-dessous.
Ensuite, à moins de vouloir lire la totalité des règles, lisez attentivement dans les pages suivantes, ce qui a rapport à :
- la vie quotidienne du personnage (p. 20),
- le combat à l'arme blanche (p. 27),
- le combat à l'arme à feu (p. 29),
- et l'expérience (p. 31),
Puis vous jetterez un coup d'oeil au chapitre 3 (p. 33). Des précisions sont apportées au niveau des 10 caractéristiques déjà vues précédemment, du matériel à disposition des personnages, des fiches de rencontres (PNJ joués par le MJ), et sur les Mega et l'Assemblée Galactique. Si c'est votre première partie de jeu de rôle le *déroulement de la partie* (ch. 4) et les *conseils pratiques* (ch. 5) vous seront d'une grande utilité. Enfin, même si ce n'est pas pour jouer de suite, il est bon de lire l'un des scénarios (sauf le 1, spécifique des principes de base).
Tout cela devrait vous donner une vision globale des mécanismes du jeu, et vous permettre d'utiliser dès votre deuxième partie, les options de jeu les plus courantes...

PRÉCISER LE PERSONNAGE

Un débutant ne possède évidemment pas de personnage "détaillé". Aussi, tous les joueurs doivent créer un personnage, le MJ annoncera les formules pour tous, au fur et à mesure...
Surtout, prenez votre temps...
Comment doit-on s'y prendre ? Munissez-vous

ou faites une copie de la Feuille de Personnage présentée ci-contre et par sécurité de feuille de brouillon.

La procédure est la même dans les principes de base (p. 12) :
- lancez 4d6, 10 fois ;
- à chaque jet, inscrivez le résultat dans une des caractéristiques.

Mais à présent, tracez trois grilles sur une feuille de brouillon (vous pourrez, si la première grille ne vous convient pas, en tirer une seconde, puis une troisième et choisir celle des trois que vous voulez utiliser).

• Lorsque vous avez rempli les trois grilles, déterminez celle qui vous satisfait le plus et recopiez-la alors sur votre Feuille de Personnage.

• Ensuite, remplissez les autres cases de cette Feuille de Personnage selon les procédures suivantes.

* *At :* l'Attaque est égale à la moyenne entre Force et Réflexe. At=(F+ R)/2

* *Df :* la Défense est égale à la moyenne entre Décision et Réflexe. Df=(D+ R)/2

* *Parade :* la parade est égale au score Df multiplié par 3.

Parade=Df ×3

* *Esquive :* l'esquive est égale à la somme marge de Réflexe plus marge de Décision, le tout multiplié par 2.

Esquive=(mR+ mD)×2

* *Contre-At :* la contre-attaque est égale au score en attaque (ces caractéristiques servent dans le combat, voir p. AB)

* *Apparence :* lancez 4d6 ; et selon les résultats, l'apparence correspond à :

24 à 21	= divin(e)
20 à 17	= beau/belle
16 à 12	= physique "passe-partout"
11 à 8	= désagréable
7 à 4	= terrifiant(e)

Dans le jeu, il peut être aussi "utile" d'être terrifiant que divin, tout dépend des circonstances !

* *Réputation :* lancez 4d6, la réputation correspondant au résultat est :

24 à 21	= très bonne, chevaleresque
20 à 17	= bonne
16 à 12	= sans histoire
11 à 8	= mauvaise, trouble
7 à 4	= dangereux, même pour ses proches

Durant leur long entraînement, les Mega peuvent s'être révélés héroïques, ou désagréables... Le joueur doit annoncer aux autres la réputation de son personnage, il pourra ensuite, dans le jeu, combattre cette réputation ou au contraire la jouer à fond...

* *Poids :* multipliez la Force par 4 ; et ajoutez 30(homme) ou 20 (femme).

Poids = (F×4) + 30 (ou 20)

* *Taille :* lancez 4d6 ; multipliez le résultat par 2, ajoutez le poids, puis 80.

Taille = (S4d6 × 2) + Poids + 80

* *Les 5 sens :* à côté de la case "Perception" sont détaillés les 5 sens. Vous en choisissez un, le plus important pour votre personnage, c'est logiquement le plus développé : son score, Perception+ 2 (P+ 2). Pour le sens que vous choisissez en second, vous calculez P+ 1, dans celui de 3e importance, P tout court, puis P−1 dans le suivant et enfin P−2 pour le sens le moins developpé de votre personnage.

* *Vitesse :* la vitesse maximum du personnage en mètres par seconde est égale à la somme de son Réflexe plus son Adaptation, le tout divisé par 4 (arrondi au-dessous).

Vit en m/s = (R+ D)/4

Culture, affinités, et aptitudes

CULTURE : Il s'agit de l'expérience du personnage dans certaines activités, acquise "sur le tas", en suivant des études, ou durant son entraînement de Mega. Le score Culture est égal à la moyenne entre Intelligence et Volonté.

Culture=(I+ Vo)/2

Cette caractéristique secondaire peut servir (jet de 4d6 sous la Culture) pour déterminer si un personnage connait une information de type général (date historique, homme célèbre, ou principe de fabrication d'une pile), mais surtout elle se combine aux Affinités (ci-dessous), pour améliorer certaines Aptitudes du personnage.

△ Faire varier la Culture en fonction de l'âge : on utilise le score en Culture et la Table des difficultés. Lancez 4d6, et face au résultat colonne 2, lisez le nombre correspondant de la colonne 4. D'une part, ce nombre ajouté ou retranché de 24 donne l'âge du personnage, d'autre part, ce même nombre ajouté ou retranché du score Culture donne le score en Culture "effectif" du personnage. Un résultat de 14 sur 4d6 indiquera donc que le personnage a 24 ans et ne modifiera pas sa Culture.

AFFINITÉS : appelés à toutes sortes de missions, les Messagers Galactiques n'ont pas de métier à proprement parler. Cependant, en fonction de leur histoire personnelle avant de devenir Mega et des domaines qui les attirent plus particulièrement (ceci au gré du joueur), chacun a des affinités plus développées pour un type d'activité.

Voici la liste de dix affinités-types (les métiers entre parenthèses sont donnés à titre indicatif) :

N°	Affinité
1	Technique (électromécanicien, électronicien)
2	Baroudeur (commando, reporter)
3	Nature (écologiste et/ou génie)
4	Biologie (médecin, chimiste)
5	Math (physicien, informaticien)
6	Diplomatie (politicien, renseignement)
7	Linguistique (littéraire, psychosociologue)
8	Audiovisuel (acteur, musicien)
9	Commerce
0	Spirituel (gourou, théologicien)

Choisissez l'affinité qui convient le mieux à votre personnage et notez-la dans la case Affinité, avec son numéro.

APTITUDES : Les Aptitudes du personnage correspondent à des pourcentages de chances de réussir des actions bien précises : désamorcer une bombe, évaluer la valeur d'un objet ou baratiner un interlocuteur. Elles se calculent à partir des Marges de Caractéristique :

Marge de Caractéristique= Score de la Caractéristique−10.

On note ces marges mC, C étant remplacé par l'initiale de la caractéristique, par exemple mI pour la marge d'Intelligence ou mVo pour la marge de Volonté.

Si la caractéristique est inférieure à 10, la marge est bien sûr négative.

Sur la Feuille de Personnage, les mC sont notées dans les cases même des caractéristiques, en bas à droite.

Lorsque vous avez noté toutes les mC, y compris celles des 5 sens, prenez d'une part votre Feuille de Personnage et d'autre part la Table des Aptitudes, tableau 2 et procédez comme suit :

• Lisez colonne 1 le nom de l'Aptitude. La première est "baratiner".

• Repérez colonne 2 le numéro de l'Affinité de votre personnage (par exemple la colonne 2 si vous êtes "baroudeur").

• Si à l'intersection de la ligne que vous lisez et la colonne de votre affinité le chiffre est différent de zéro, multipliez votre Culture par ce chiffre et notez le résultat, pour mémoire dans la colonne "bonus" (3).

Exemple : à la ligne "baratiner", un commerçant (affinité n°9) voit le chiffre 3. Il multiplie sa Culture (mettons 17) par 3 et note donc 51 dans la colonne bonus.

• La colonne 4 contient les initiales de caractéristiques. Il faut faire la somme des mC indiquées et multiplier le résultat par 3.

Exemples : à la première ligne, "baratiner", ne figure qu'une caractéristique, C (Communication). Vous multipliez donc votre mC par 3.

A la 4e ligne, "chasse", il y a trois caractéristiques, D, P et R. Vous faites la somme mD+ mP+ mR et multipliez le résultat par 3.

• Au résultat que vous venez d'obtenir, ajoutez le nombre éventuellement noté dans la colonne "bonus" et notez le total sur votre Feuille de Personnage dans l'Aptitude concernée. Et ainsi de suite pour chaque Aptitude.

Remarque : si vous êtes pressé, vous pouvez vous contenter de calculer les Aptitudes accompagnées d'une *. Les autres seront déterminées en cours de partie lorsqu'elles se révéleront nécessaires...

La table des aptitudes n'est pas exhaustive. En tant que MJ, vous pourrez dans votre scénario faire accomplir aux personnages certaines actions non prévues ici. Dans ce cas, n'hésitez pas à créer, de nouvelles aptitudes. Par exemple "soigner les animaux", "faire de la haute cuisine" ou "rester parfaitement immobile pendant une heure".

A vous de choisir judicieusement, en vous basant sur la liste, la ou les caractéristiques nécessaires, et surtout le bonus apporté par certaines affinités (ou même par l'histoire personnelle d'un personnage).

FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM DU PERSONNAGE	CULTURE	AGE	AFFINITÉ, n°

TAILLE	POIDS	PHOBIES, MANIES :
APPARENCE	RÉPUTATION	

INTELLIGENCE	PERCEPTION		
mI	mP		vue
			ouïe
			odorat
			goût
			toucher

NOTES :

DÉCISION	RÉFLEXE
mD	mR

Pt EX :

VOLONTÉ	FORCE	nombre de d6 :
mVo	mF	

« LANCER »

VITESSE :

ÉQUILIBRE	VITALITÉ	Pt Ex armes :
mE	mVi	

COMMUNICATION	ADAPTATION	At	Df
mC	mA		
niveau psychique :	niveau physique :		

APTITUDES DE COMBAT

TIR VISÉ	
INSTINCTIF	
PRÉC. PROJECTILE	
JET	
ENTRAVE	
PARADE	
ESQUIVE	
CONTRE-ATTAQUE	

GRILLE DES POINTS PERDUS OU DÉPENSÉS

I	P
D	R
Vo	F
E	Vi
C	A
At	Df

GRILLE DE TRANSFERT & NOTES SUR LE RÉSIDENT

pF :

pVI :

pVO :

pE :

ARMES ou PROTECTIONS	CA	CD	At	Df

APTITUDES	EN %	Exp.
BARATINER		
BIOLOGIE		
CAMOUFLAGE		
CHASSE		
CHIMIE		
COMÉDIE		
COMMANDER		
CONDUIRE		
CONVAINCRE		
CROCHETER		
DÉCELER DÉTAIL		
SON		
ODEUR		
GOÛT		
CONTACT		
DÉSAMORCER		
DISCRÉTION		
ÉLECTRONIQUE		
ÉQUITATION		
ESCALADER		
ÉVALUER		
GÉOLOGIE		
HISTOIRE-GÉO.		
INSTRUIRE		
MARCHANDER		
MÉCANIQUE		
MÉDECINE		
MÉMOIRE VISUELLE		
AUDITIVE		
OLFACTIVE		
GUSTATIVE		
TACTILE		
NAGER		
NAVIGUER		
PHYSIQUE-MATH.		
PÊCHE		
PICKPOCKET		
PILOTER		
PIRATER		
PISTER		
PSYCHOLOGIE		
REPÉRAGE		
REPÉRER LES PIÈGES		
SABOTAGE		
SÉDUIRE		
SE RENSEIGNER		
VIGILENCE		
	EN %	

1 Aptitudes	2 Affinités										3 Bonus	4 (Somme des mC)×3
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
Baratiner *	0	0	0	0	0	0	2	0	2	3		C
Biologie	0	0	0	1	3	0	0	0	0	0		I
Camouflage	0	0	3	2	0	0	0	0	0	0		D,A
Chasse	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0		P,D,R
Chimie	0	0	0	1	3	2	0	0	0	0		I
Comédie	0	0	0	0	0	0	1	0	3	2		Vo,C
Commander	2	0	3	0	0	0	3	0	0	2		I,Vo,C
Conduire *	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0		D,R,A
Convaincre *	1	0	1	0	0	0	2	1	1	2		C,Vo
Crocheter *	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0		P,A
Déceler Détail *	2	0	1	2	2	0	0	1	2	0		Vue
" Son	0	0	1	2	0	0	0	0	2	0		Ouie
" Odeur	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0		Odorat
" Goût	0	0	0	1	3	0	0	0	0	0		Goût
" Contact	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0		Toucher
Désamorcer	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0		Vo,E,A
Discrétion *	0	0	3	2	0	0	0	0	1	1		P,A
Electronique	0	3	0	0	0	1	0	0	1	0		I,A
Equitation	0	0	1	3	0	0	0	0	0	0		D,F,A
Escalader	0	0	3	2	0	0	0	0	0	0		F,Vi,A
Evaluer	0	2	0	0	0	0	0	3	1	3		I,Vue,Toucher
Géologie	0	0	0	3	1	0	0	0	0	0		I
Histoire.Géo	2	1	0	0	0	0	2	2	0	0		I
Instruire	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0		I,C
Marchander	0	1	0	0	0	0	2	2	1	3		D,C
Mécanique	0	3	1	0	0	0	0	0	0	0		I,A,A
Médecine	1	0	0	1	3	0	0	0	0	0		I
Mémoire Visuelle	2	0	0	0	1	3	0	0	3	3		I, Vue
" Auditive	2	0	0	0	0	1	0	0	3	3		I, Ouïe
" Olfactive	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1		I, Odorat
" Gustative	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1		I, Goût
" Tactile	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1		I, Toucher
Nager *	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0		Vo,F,Vi
Naviguer	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0		I,R,A
Physique.Math	0	1	0	0	2	3	0	0	0	0		I
Pêche	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0		E,A
Pickpocket *	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		D,A
Piloter	0	1	2	0	0	1	0	0	0	0		I,R,A
Pirater	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0		-
Pister	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0		I,Vue
Psychologie *	1	0	0	0	1	0	2	3	0	2		C
Repérage *	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0		P
Repérer un piège*	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0		D,P
Sabotage	0	2	3	1	0	0	0	0	0	0		D,A
Séduire *	1	0	1	0	0	0	1	1	2	0		D,C (+ 10 % si App>20 ou<7)
Se renseigner *	0	0	1	0	0	0	2	2	1	3		D,Vo
Vigilence *	1	1	2	0	0	0	0	0	1	2		P
Tir *	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0		P,D,A
Tir Instinctif *	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0		P,R
Précis.Projectile	0	1	2	2	0	0	0	0	0	0		P,F,A
Précision Jet	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0		P,F

Tableau 2 : Table des Aptitudes

UTILISATIONS :

Les Aptitudes viennent remplacer, de manière plus précise, la Table des difficultés. Lorsqu'un personnage tente une action dont l'issue n'est pas évidente, le MJ lui demande de lancer 1d100 sous l'aptitude concernée. Si le résultat du dé est inférieur ou égal au score du personnage dans cette aptitude, l'action réussit, sinon elle échoue. Sur ce principe simple, voici quelques subtilités qu'il faut connaître :

• *Champ d'action :* si certaines aptitudes sont évidentes (escalader), d'autres couvrent un champ d'activité assez vague (médecine, psychologie). Vous trouverez de plus amples précisions (dans le chapitre 3 "catalogue" page 33 et suivantes).

Il vous suffit pour l'instant de savoir, à titre d'exemple, que l'aptitude "se renseigner" sert à obtenir des informations du type indiscrétions, rumeurs, renseignements sur une personne que l'on cherche. Il est inutile de s'en servir pour demander son chemin ; mais par contre, elle ne vous suffira certainement pas à connaître les dossiers secrets de la police locale.

• *Bonus/Malus :* on vient donc de voir que les Aptitudes, inutiles pour les actions courantes autant que pour celles qui sont "hors de portée", concernent des actions , disons, "ardues". Or, comme dans nos exemples des principes de base, l'équipement, les conditions, un détail du scénario, peuvent faire varier la difficulté. Ce sont les bonus qui s'ajoutent à l'aptitude, ou les malus à en retrancher.

Le MJ pourra estimer ces valeurs en se fiant à la Table des difficultés, colonne 4. A titre indicatif, chaque "point" de cette table correspond à une "tranche" de 20 points de bonus ou malus. Ainsi, un équipement qui rend une escalade plus "aisée" ou bien des conditions "plutôt favorables" vaudront un bonus de 10 ou 20 à l'aptitude utilisée ; un 60 en "escalade" devenant un 80 : pas négligeable ! A l'inverse, si l'on "piste" un individu ayant pris soin d'effacer ses traces, cette action "plutôt difficile" diminuera l'aptitude "pister" du poursuivant de 30 à 40 %.

Ne pas en abuser !

• *Valeurs supérieures à 100 :* bizarre ! Comment peut-on avoir plus de 100 % de chance de réussir une action ? En fait les chances ne dépassent pas 99 %, un résultat de 100 (00 sur 1d100) indiquant toujours un échec plus ou moins critique (de casser un outil, se retrouver dans un platane, selon l'action tentée et l'appréciation du MJ)...

Les valeurs supérieures à 100 correspondent à la maestria du spécialiste : on espère d'un chirurgien non seulement qu'il réussisse toutes ses opérations, mais même qu'il les réussisse dans des situations les plus inattendues...

En terme de jeu, notre chirurgien pourrait avoir 150 dans une aptitude "opération". Géné par un problème "défavorable" (malus : −40) il reste à 110. Même dans des conditions "catastrophiques" (la salle prend feu, malus 130 à 140), il conserve 10 à 20 % de chance de réussite...

• *Marge de réussite ou d'échec :* il faut bien distinguer deux sortes d'actions :

- les "tout ou rien" : la porte s'ouvre ou reste close. Le résultat du d100 donne une réponse sans équivoque.
- les "plus ou moins réussies (ou ratées)" : si un jet sous l'"escalade" positif indique que le personnage grimpe effectivement, un échec ne peut simplement signifier "tu glisses et tombes"(sous entendu "de 100m de haut").

Dans ce cas, le MJ fait la différence entre le résultat obtenu au d100 et le score qui était requis (bonus ou malus compris) : c'est la marge.

Ici une différence de 1 à 9 correspond à un échec "neutre". Puis (désolé pour la standardisation) chaque tranche de 10 correspond à 1 point sur la Table de Difficultés, où le MJ évalue le niveau des problèmes occasionnés par l'échec (de la perte de temps, la foulure..., dans notre exemple).

Bien entendu, le MJ fera l'opération inverse (score du personnage, bonus et malus compris, moins résultat du d100) lorsqu'il s'agira de mesurer l'ampleur d'un succès. Par exemple un personnage vient de "convaincre" des consommateurs d'un bar de le suivre pour l'aider : combien vont venir ? un, deux, tous ?..

Ces calculs ralentissent le jeu et se traduisent de toute façon par des conséquences subjectives, le MJ pratiquera souvent "à vue de nez".

Transfert, Transit et Pouvoirs Psi

Déterminer s'il dispose de pouvoirs psi (nommés aussi "paranormaux") fait partie de la création du personnage. Ces pouvoirs sont de deux sortes : "les 5 pouvoirs psi" et "Transfert, Transit".

- "Les cinq pouvoirs psi" sont assez complexes à manier, par conséquent déconseillés au néophyte.
- "Transfert, Transit", par contre, décrit deux aspects d'un pouvoir que possèdent tous les Mega.

Pour ne pas perdre de temps si vous jouez pour la première fois, le MJ lira avant la partie, le *Transfert* en entier, et le *Transit* en ignorant le dernier point (création d'un *Point de Transit*) pour le moment. Expliquera sommairement le Transit aux joueurs en début d'aventure, là où les Mega l'utilisent pour se rendre sur le lieu de la mission. Enfin indiquera aux joueurs que les Mega peuvent "projeter leur psychisme" dans un résident, en ajoutant que cela épuise la volonté. La procédure ne sera expliquée que seulement si, en cours de partie, les personnages désirent utiliser ce pouvoir.

Arrivé ici, donc, le joueur qui crée pour la première fois son personnage passe directement au paragraphe Histoire, Phobies (page 19).

△ TRANSFERT

Dans une partie, les personnages incarnant des Mega peuvent "changer de peau", temporairement, et investir le corps d'une créature, d'un résident créé par le MJ, ou même un autre PJ. Pour cela, certaines conditions doivent être réunies :

1. la distance. La tentative de Transfert n'est possible que si le personnage voit le résident dans lequel il désire se transférer, (à moins de 20 mètres).
2. le déroulement de la tentative de Transfert : le joueur annonce "Transfert".

Le MJ consulte ses notes et lit ou mesure la Résistance au Transfert de la créature visée, en calculant la somme de ses Intelligence (I), Volonté (Vo) et Équilibre (E), multipliés par 4. Désormais, le joueur ne peut se dérober à au moins un jet de dés. Il lance 4d6 et annonce au MJ la somme réalisée.

Chaque lancer consomme 1pVo. Le joueur peut s'arrêter après chaque lancer, mais il aura perdu, pour rien, autant de pVo qu'il aura effectué de lancers. Lorsque le total des scores réalisés dépasse la Résistance au Transfert de la créature ou du résident, le MJ annonce "Transfert réussi".

Résistance au Transfert Rt=(pI+ pVo+ pE)×4 Transfert réussi si Somme 4d6 ≥ Rt Chaque jet de 4d6 consomme 1pVo

Conséquences :

le personnage dispose d'un nouveau corps, avec toutes les caractéristiques physiques de celui-ci, Perception (P), Réflexe (R), Force (F), Vitalité (Vi), Adaptation (A), et bien sûr l'apparence... En revanche, le Mega conserve ses caractéristiques psychiques propres.

Si le personnage reste en Transfert assez longtemps dans son hôte, il est bon de remplir sur la Feuille de Personnage, la Grille de Transfert, avec les 5 caractéristiques psychiques du Mega (colonne de gauche) et les 5 physiques du résident (colonne de droite). Il est par contre superflu, sauf cas particulier, de recalculer les pourcentages d'Aptitudes. On les calculera au besoin...



Le Mega transféré est tributaire du corps qu'il a investi. Si celui-ci perd des points de Force, le Mega sera fatigué. Si l'hôte meurt, le Mega meurt également.

Le corps "original" du personnage, lui, tombe en catalepsie au moment du Transfert. S'il a été mis en lieu sûr dans un endroit tempéré et abrité (chambre, caverne), par le personnage lui-même ou par ses équipiers, il peut rester ainsi des semaines. Par contre, si ce corps subit des dommages, le Mega le trouvera à son retour avec des pVi en moins. Si le corps meurt, le Mega est condamné à vivre en parasite d'un ou plusieurs hôtes.

Réminiscence :

dès que le Mega investit un résident, l'esprit de celui-ci est refoulé dans les limbes cauchemardesques de l'inconscient. Le personnage connaît immédiatement :

- la langue maternelle du résident (ce n'est forcémment la langue locale) ;
- la tâche qu'accomplissait le résident au moment du Transfert (sans trop de détails tout de même) ;
- le dernier endroit où ce résident a habité plus d'une semaine.

Ensuite, toutes les dix minutes, le MJ peut raconter au joueur un souvenir qui remonte à sa conscience depuis la mémoire de son hôte : détails pratiques mais insignifiants de la vie de tous les jours.

Par contre, toutes les 10 min également, le personnage peut faire un effort volontaire de concentration. Le joueur indique alors au MJ le genre d'information qu'il tente de "pêcher", et lance 4d6. Si le résultat est inférieur à son score actuel en Volonté, le MJ lui donne une information d'autant plus précise que la question était elle-même précise (numéro de code, lieu où se trouve une clé...)

Rejet psychique :

dès la fin du second jour passé dans le corps du résident, le Mega peut subir un Rejet Psychique (surtout la nuit, ou durant un moment de stress).

Chaque jour dans le jeu, le MJ tire 1d100. Si le résultat est inférieur à la marge de Volonté (mVo) du résident au moment du Transfert, le Mega transféré s'écroule soudain, pris de soubresauts, et son esprit plonge dans les zones de l'inconscient de son hôte où les deux volontés vont s'affronter.

Le combat se déroule exactement comme un combat à mains nues (voir p. 28), avec les modifications suivantes :

1. on remplace At par la Décision, et Df par la Volonté.
2. on prend pour l'hôte ses caractéristiques psychiques au moment du Transfert, et pour le Mega ses caractéristiques psychiques au moment du Rejet.
3. on n'utilise ni parade, ni esquive, ni contre-attaque, mais, sauf en cas de passivité volontaire d'un des protagonistes, les deux esprits attaquent simultanément
4. lorsqu'une attaque réussit, la victime ne perd pas des points de Vitalité, mais des pVo. Sa Df s'amenuise donc progressivement.
5. si l'un des deux combattants tombe à 0pVo, ou perd 4pVo ou plus d'un seul coup, il est refoulé dans les méandres de l'inconscient, tandis que le vainqueur reprend les commandes du corps.

Si le Mega perd le combat, il se retrouve comme dans un cauchemar, au milieu des rêves et des fantasmes de son hôte.

Tant que l'esprit refoulé n'est pas à 0pVo, il peut réeffectuer un Rejet psychique pour tenter de revenir à la conscience (dans ce cas, les points de l'esprit "dominant" sont ceux au moment où intervient le Rejet, et ceux de l'esprit "refoulé" sont restés les mêmes depuis sa défaite précédente).

Remarque : durant le combat, les deux esprits peuvent se parler, et donc argumenter, conclure des accords divers (mais le MJ peut refuser les situations injouables).

Avantage :

on peut se transférer dans tout animal possédant un cerveau. Il permet donc de se faire passer pour un habitué des lieux, de se sortir de danger extrêmes, de profiter temporairement des atouts physiques de son hôte.

Retour :

le joueur annonce "Rétrotransfert", et doit suivre la même procédure qu'à l'aller. Proximité de son corps (moins de 20m), jets de dés et consommation de pVo. Même Résistance à vaincre qu'à l'aller, celle du résident investit que l'on quitte. En cas d'échec, le personnage reste prisonnier de l'hôte (et du scénario) jusqu'à ce qu'une tentative réussisse.

Remarque : se transférer d'un hôte vers un autre

résident (et non vers son propre corps) demande de vaincre la somme des Résistances. L'astuce consiste à passer de l'un à l'autre via un être de faibles Intelligence, Volonté et Equilibre, donc faible Rt. Ce qui n'est pas sans danger...

TRANSIT

Le Transit est une forme de "téléportation" particulière des Mega (voir chapitre 3). Le Mega se dématérialise devant un "Point de Transit" (tétraèdre de taille et de nature diverses, spécialement destiné à cet usage, utilisable exclusivement par un Mega) et se rematérialise quasi instantanément devant un autre Point de Transit, qui peut être à l'autre bout du cosmos ou même dans une autre dimension.

Un Transit simple consomme 1pVo ; il s'agit d'aller d'un quelconque point de l'univers dont le Mega est natif vers un autre point du même univers, ou vers un univers parallèle proche (voir "univers parallèles", p. 52) et revenir de cet univers vers l'univers de départ. Ce sont les cas les plus fréquents des aventures de Mega.

Les transits à problèmes sont de deux sortes :
1. le Mega est déjà dans un univers qui n'est pas le sien et désire se "transiter" vers un autre univers parallèle encore plus "éloigné". Lors du Transit, il commence par consommer 1d6 pVo, puis lance 4d6 : le résultat doit être inférieur aux pVo qui lui restent. Si c'est le cas, le Transit réussit. Sinon, voir ci-dessous...

2. le Mega tente de faire transiter avec lui un autre être vivant, humain, humanoïde ou animal.
- Le Mega et son "passager"doivent avoir un contact physique direct (main ou autre).
- Le joueur lance 2d6 pour la consommation de pVo et répartit ces points moitié-moitié entre les deux personnages. Si l'un des deux ne peut perdre sa part de pVo (par exemple 4) car il est proche de zéro (par exemple 1), c'est l'autre qui les consomme en plus de sa propre part (exemple 4, + 3 que le premier ne peut assumer, total 7pVo en moins).
- Le Mega lance ensuite 4d6 dont le résultat doit être inférieur à son score restant en Volonté. S'il réussit, les deux passent sans problèmes, hormis le fait que le passager, s'il n'est pas Mega, perd 2d6 pE.

Par contre, dans les cas 1 et 2, si le jet de dés rate, la règle est simple. Le processus de Transit ripe, et alors, tout peut arriver, au gré du MJ...Seule exception, un Mega ayant déjà créé un ou plusieurs points de Transit a 50 % de chance de se rematérialiser sur l'un d'eux (lancer les dés 1 fois par point de Transit)..

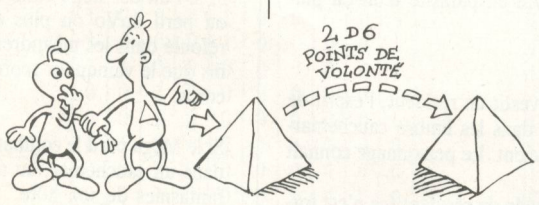
créer un point de Transit :

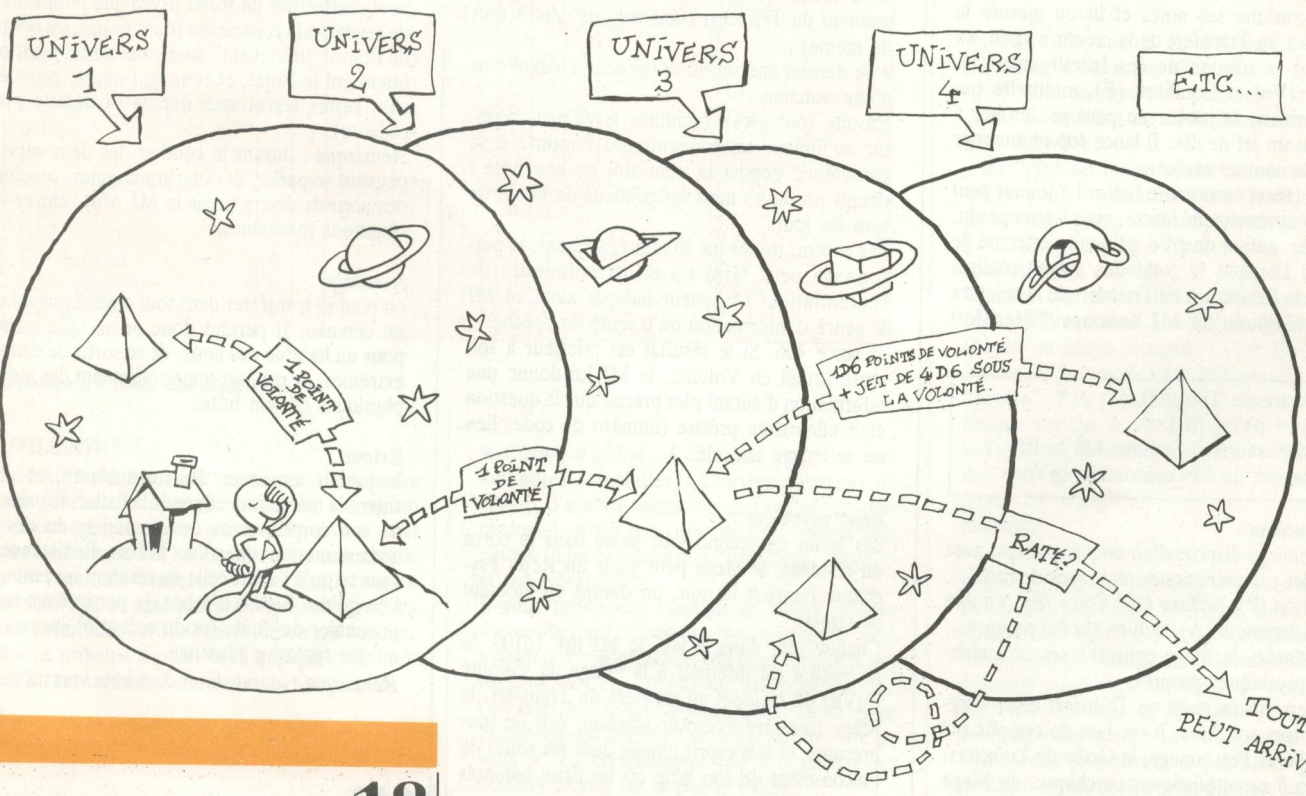
malgré les infinités de points de Transit existants, les Mega arrivent à trouver leur point de destination, car chaque point possède une sorte d'immatriculation, une empreinte psychique unique,donnée par celui qui l'a créé.

A la création le Point est un vulgaire tétraèdre, aussi parfait que possible, d'au moins 1 mètre de haut (il n'y a pas de maximum), d'une matière en général assez résistante pour durer.
Le Mega effectue un Transfert dans cette structure, en lançant 1d6 jusqu'à atteindre ou dépasser la Résistance au Transfert du tétraèdre : Rt=48. Chaque lancer représente 1 heure de concentration (le Mega ne doit ni être dérangé, ni proférer une parole) et consomme 2pVo.
Si arrivé à 0 pVo, le Mega n'a pas réussi son Transfert, sans cesser sa concentration, il va dormir et récupérer ainsi 3d6 pVo par nuit, (restant totalement concentré lorsqu'il ne dort pas), jusqu'à ce qu'il estime avoir récupéré suffisamment de pVo pour faire une nouvelle tentative (les points récupérés ne peuvent excéder le maximum normal du personnage (voir repos, soins, p. 22)
Lorsqu'il réussit son Transfert, le Mega est projeté dans un continuum indescriptible, ces zones sans géométrie qui sont entre les univers...

Le joueur lance alors 4d6, et doit obtenir un résultat inférieur à son Equilibre actuel. S'il rate, il perd 1d6 pE, et pourra faire un nouveau jet au bout de l'équivalent d'un jour. S'il réussit, il revient à lui devant le tétraèdre, qui est désormais un nouveau Point de Transit !

Qu'il parvienne à créer un Point de Transit ou qu'il préfère s'arrêter en route, dès que le Mega cesse sa concentration, il perd autant de pVo qu'il a mis de jours à faire des tentatives (un jour= une journée+ une nuit ; une journée entamée compte aussi pour un jour).
Ces points ne pourront pas être récupérés par le repos, mais uniquement par l'expérience.





△ LES POUVOIRS PSI

Posséder un ou des pouvoirs psi constitue un "plus" pour le personnage, assez faible au départ, mais qui peut prendre des dimensions colossales s'il s'en sert souvent et s'il vit assez longtemps pour cela.

procédure de création

• Pour chaque personnage, on lance un 1d6. Le résultat indique le nombre de pouvoirs dont il dispose. Si le résultat est 1, cela signifie que le personnage ne possède aucun autre pouvoir, puisque chaque Mega possède obligatoirement le Transfert comme premier pouvoir.

• On tire à nouveau 1d6 par pouvoir (autre que le Transfert, donc). Le résultat indique, le pouvoir maitrisé :

dé	pouvoir
1	empreinte astrale
2	télékinésie
3	télépathie
4	lévitation
5	corps éthéral
6	le joueur choisit ce pouvoir à son gré.

Si l'un des jets de dé indique un pouvoir déjà possédé, on prend dans la liste le pouvoir situé juste au-dessus. S'ils sont tous déjà tirés, prendre alors le suivant dans cette liste.

Ces pouvoirs psi sont notés sur la Feuille de personnage. On multiplie le score Volonté par 4 et note le résultat dans la case "Concentration". Le score Energie est celui de Vo.

Concentration= Vo × 4
Energie= Vo

utilisation

Utiliser un pouvoir psi nécessite une "mise en transe", de la concentration et une dépense d'Energie. A chacune de ces phases correspond des jets de dés.

- *Mise en transe.* Le joueur lance 1d100. Si le résultat est inférieur à son score actuel en Volonté multiplié par 4, la mise en transe est effective. Sinon cet essai a échoué.

Mise en Transe réussie si :
1d100< Vo × 4

Chaque tentative prend un round (6 sec).

Si le personnage est soudain blessé, l'essai rate.

La Transe cesse si le personnage reste un tour sans utiliser de pouvoir psy.

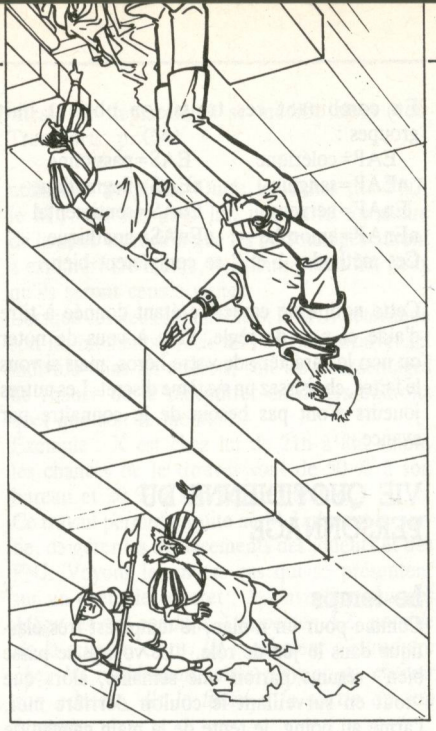
• *Concentration.* Si la mise en transe réussit, le joueur indique au MJ le "nombre de points de concentration qu'il engage", puis lance 1d100. Si le résultat est inférieur aux points de concentration engagés, il peut (enfin) utiliser son pouvoir. Sinon l'action échoue, mais le personnage reste en transe et peut essayer de nouveau.

Quel que soit le résultat, les points de concentration sont consommés. Le joueur note sur sa Feuille les points qui lui restent.

• *Dépense d'énergie.* Elle est variable et spécifiée pour chaque pouvoir (voir leur description, p. 37).

Histoire, phobies

Arrivé à ce stade, votre personnage, d'un point de vue technique, est prêt à jouer. Toutefois on peut ajouter des éléments à sa personnalité. Le jeu ne sera que plus intéressant... Vous développerez sa personnalité au fur et mesure des parties, mais en voici quelques éléments de départ.



Le nom. Les Mega sont des Terriens du XXe siècle. Le nom de votre personnage sera donc plutôt contemporain, mais vous êtes libre de choisir son origine. Prévoyez un diminutif d'une ou deux syllabes, plus pratique à utiliser par le MJ en cours de jeu.

Le sexe. Masculin ou féminin ? Certains joueurs ont des personnages de sexe opposé au leur ; ce qui d'une part les oblige à plus "jouer un rôle", et d'autre part permet d'avoir des groupes mixtes d'aventuriers lorsque tous les joueurs sont du même sexe.

L'histoire. Caractéristiques, affinités, réputation ont commencé à dessiner le portrait de votre personnage. Pour le peaufiner, imaginez pourquoi et comment il est devenu ainsi. Par exemple un technicien nommé Gaël pourra raconter que déjà tout petit il fabriquait des fusées, et ainsi emploiera beaucoup le jargon technique, aura la manie de ramasser les machines cassées "pour récupérer les pièces", racontera ses exploits avec un terrible accent irlandais.

Phobies, manies. Une phobie est une peur, un rejet viscéral d'une situation. Par exemple, le sujet a été autrefois choqué par un scène terrible, son esprit y a associé un détail (parfois insignifiant)... Désormais, lorsque ce détail (ou quelque chose d'approchant) apparaît au sujet, il perd ses moyens, panique...

Une manie, beaucoup plus anodine, consiste en un geste ou un comportement que le sujet accomplit sans y réfléchir, ou auquel il peut difficilement résister.

Ces deux éléments sont importants. En effet, il arrivera qu'en tant que joueur vous deviniez que telle ou telle conduite risque d'être néfaste. Mais si votre personnage, lui, n'a pas de raison de modifier son comportement, en bon joueur vous lui ferez exécuter ce que lui dicte sa manie habituelle, quitte à devoir ensuite réparer les pots cassés !

A moins d'avoir dès le départ une idée de manie ou phobie cadrant avec votre personnage, il n'est pas nécessaire de les déterminer dès le début. Ces éléments pourront apparaître dans votre façon de jouer durant votre première partie, notez-les à la fin.

Quant aux phobies, vous les "attraperez" aux cours de vos aventures, de la manière suivante :

• lorsque survient un événement horrible, les personnages présents effectuent un jet de 4d6 sous leur Equilibre. Ceux qui ratent perdent un nombre de pE variable, indiqué plus loin.

• si au cours d'une période de veille, cette perte atteint ou dépasse 7pE, le MJ attribue au personnage une phobie en rapport avec un élément du choc qui l'a succité (phobie du type de lieu de la scène, de la couleur des vêtements de la victime).

• le joueur la note sur sa Feuille de personnage.

• lorsqu'au cours d'une partie, l'objet de la phobie réapparaît, le joueur doit réussir un jet sous son Equilibre. S'il réussit, il note en deux mots le type de scène (par ex : ayant la phobie des tissus à carreaux, il vient d'y résister lors d'une réunion d'Ecossais en kilt) et fait une croix en face (pour mémoire).

S'il rate, le MJ se reporte alors à la "Table de réaction", qui figure à la fin de la colonne Equilibre dans le Tableau "Les 10 Caractéristiques en détail" (p. 34). Il lance 1d100 et intime au personnage la réaction qui correspond.

Le tableau qui suit est à titre indicatif. Le MJ peut le modifier en fonction de l'ambiance, de la tension durant l'événement, ou accorder des bonus (−1, −2 à la perte de pE) aux personnages ayant déjà vécu une situation analogue (par ex. : le personnage assiste à nouveau à une réunion d'Ecossais en kilt), ou spécialement entraînés à ce genre de situation.

Tableau 3 : Table des chocs psychologiques

Type d'événements	perte de pE
- Vision d'un accident horrible.....	1d3
- Meurtre d'un ami	1d3
- Foule victime d'accident grave (incendie, avion)	1 à 3d6
- Vision d'une mort due à un monstre inconnu	1d6+ 3
- Etre (ou croire) confronté à un monstre irrationnel*	2 à 6d6 selon cas
- Rester seul dans un espace confiné*.....	1d6/semaine
- Idem avec blessure grave*	2d6/semaine
- Découverte terrifiante.....	1 à 3d6

* dans ces cas, les pE perdus ne sont pas récupérables par repos, mais uniquement par un traitement du personnage (cure psychiatrique d'une durée égale aux points perdus, en nombre de semaines, ou si le personnage est tombé au dessous de 4pE, en nombre de mois) ou par les points d'expérience.

• *Quelques phobies courantes :* peur de la foule, de la solitude, des hauteurs, d'être enfermé, des insectes, des reptiles (et autres animaux), de tout ce qui est étranger, inconnu, de la vitesse, du jeu de rôle, de l'orage, d'une couleur, d'un objet, de l'obscurité...
• *Quelques manies :* avoir les mains toujours propres, fermer (ou ouvrir) toutes les portes, être attiré par toute personne du sexe opposé, par certains lieux (forêts, souterrains, donjons, bas-fonds, casinos), par les accidents, par les bruits bizarres, collectionner un certain type d'objet, vouloir passer devant (ou derrière), siffler, râler systématiquement, tout perdre, tout laisser traîner, ne pas supporter le désordre (ou l'ordre), se gratter le nez, tout noter, porter des objets fétiches (chapeau, bijou, pipe, gants, arme), raconter des bobards...

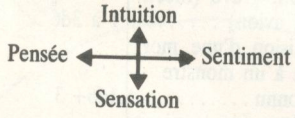
A vous d'imaginer vos propres manies "originales", ou phobies "délirantes"...

Le caractère. Vous pouvez modeler le caractère de votre personnage et le faire évoluer à votre gré, en vous basant sur des gens existants, des héros de romans, BD, cinéma, ou simplement en suivant votre instinct.

Ceux qui préfèrent au départ une base précise, pourront définir leur personnage selon l'une des deux méthodes suivantes :

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

Exemple :



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

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

En combinant ces traits, on obtient huit groupes :

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

Ces méthodes 1 et 2 se complètent bien.

Cette notion de caractère étant donnée à titre d'aide et non de règle, libre à vous de noter ou non le caractère de votre héros, mais si vous le faites, choisissez un système discret. Les autres joueurs n'ont pas besoin de le connaître par avance.

VIE QUOTIDIENNE DU PERSONNAGE

Le temps

Comme pour un roman, le temps est très élastique dans le jeu de rôle. "Le voyage se passe bien" résume parfois une semaine, alors que "tout en surveillant le couloir derrière moi, l'arme au poing, je tente de la main gauche de soulever la trappe de la cave" détaille plusieurs actions brèves et même simultanées d'un personnage. Si au même instant les trois personnages - joueurs éxécutent des actions du même type, il faudra plusieurs minutes pour que le MJ ait enregistré ce que eux "font" en quelques secondes. Il ne tiendra bien sûr pas compte de ce temps de dialogue, et reprendra son récit en considérant que dans le jeu, quelques secondes à peine se sont écoulées.
Pour simplifier, voici les unités de temps :

la seconde : très exceptionellement, le MJ peut vouloir détailler une action, seconde par seconde. Par exemple, un fuyard veut atteindre un abri salvateur, alors qu'un poursuivant le talonne. Ceci ralentit considérablement le jeu, il ne faut pas en abuser.

le round. Un round dure 6 secondes. Le temps standard nécessaire pour visualiser son environnement et accomplir un geste simple. Les combats sont détaillés round par round, et à chaque round correspond la possibilité de tenter une action (Attaque, Parade, Esquive, etc.).

le tour. Le tour vaut 1 minute, il y a donc 10 rounds dans un tour. Il correspond, en gros, à un échange de description entre MJ et joueurs en conditions "normales". (MJ :"vous êtes dans une rue, plutôt commerçante", Joueurs : "bien. Moi, je regarde les boutiques" "et moi je surveille si on ne nous file pas".) Le tour correspond aussi au temps mis par un personnage pour tester la difficulté d'une action (évaluer la solidité d'un obstacle, la complexité d'une mécanique, etc.)

pour les actions plus longues, le MJ annonce le temps de manière normale, en fonction du déroulement de l'action. MJ : "au bout de dix minutes, vous atteignez une grande place...", ou "après un quart d'heure de recherche dans le bureau, tu trouves un papier qui t'intrigue...", ou même "le voyage, sans histoire, dure trois jours".

la période de veille. Cette durée trés élastique est la période qui sépare deux sommeils réparateurs (au moins 6h). Ce terme est utilisé par exemple dans le cas de certains efforts psychiques : une nuit les efface, mais si le personnage reste sans dormir, ils se cumulent et menacent sa santé mentale.

action à durée déterminée. Le temps de certains actes particuliers est directement estimé par le MJ lors de la rédaction du scénario. Scénario :"...la serrure est très complexe : un jet sous "crocheter" par 10 min ininterrompues..." signifie que si un personnage tente d'ouvrir cette serrure, il ne pourra rien effectuer d'autre durant dix tours, puis, alors seulement, fera un jet de dés sous son aptitude "crocheter" pour voir s'il ouvre ou non. S'il rate, il peut recommencer pour 10 min de plus. S'il s'interrompt, pour se



battre par exemple, avant d'avoir fini, il devra ensuite tout reprendre à zéro.

actions simultanées. Si c'est plausible, le personnage peut tenter des actions simultanément. Dans l'exemple plus haut, un personnage surveille le couloir derrière lui, pistolet au poing, et tente d'ouvrir une trappe dans le sol. Les deux actions sont possibles, par contre il ne peut regarder que d'un côté à la fois. Si un ennemi est sous la trappe, celui-ci aura l'avantage de la surprise et attaquera le premier !
Souvent, conduire deux actions simultanées est "malaisé" ou "assez difficile" ; le MJ attribuera à ces actions le malus correspondant de la Table des difficultés, col 4 (×20 lorsqu'il s'agit de malus pour un poucentage d'Aptitude (voir p. 13, Tableau 1).

temps moyen d'une série d'actions. Parfois les événements s'enchaînent et on perd un peu le fil du temps. Sauf aberration flagrante le temps de jeu est six fois plus rapide que le temps réel.

utilisation du temps réel. Nous avons vu que lorsque le MJ fait une longue description d'un décor que les personnages découvrent en fait d'un seul coup d'œil, on ne considère pas qu'il s'écoule de temps dans le jeu. Par contre, lorsque les personnages discutent sur leur prochaine action, le MJ suit alors la conversation en lui attribuant dans le jeu le temps effectivement écoulé à sa montre. Après tout, annoncer " à mon avis, ce passage sent le piège à plein nez" prend autant de temps au personnage qu'au joueur qui le dit effectivement. Cette notion est importante. Par exemple, des personnages discutent à un endroit où passe régulièrement une patrouille. Le scénario prévoit que des gardes vont passer par là dans un nombre de minutes bien précis (nous en reparlerons dans les déplacements ci-dessous)...

chronologie irrévocable. Lorsque le MJ rédige son aventure, il prépare pour chaque figurant une fiche de PNJ, sorte de feuille de personnage simplifiée, qui indique notemment son rôle dans le scénario et son emploi du temps. Il prévoit également certains événements tels que tempêtes, manifestations, ou plus discrètement assassinat du témoin principal de l'affaire...
Certains de ces événements sont irrévocables, c'est-à-dire qu'ils se produisent quelle que soit la conduite des personnages. En général, ces éléments ne sont pas "gratuits", le MJ les utilise pour faire rebondir l'action, ou dramatiser soudain une aventure qui semblait commencer "en douceur".

La gestion du temps est, avec la qualité des descriptions, l'une des dimensions qui font la qualité du MJ, et dans ce domaine, seule l'expérience compte.

Distances et déplacements

La vitesse de déplacement moyenne d'un personnage est 6km/h (= 100m/tour = 10m/round = 1,66m/seconde).
Sa vitesse de fuite (ou course à fond) est rappelons-le égale à (R+ D)/4, arrondi au-dessous.

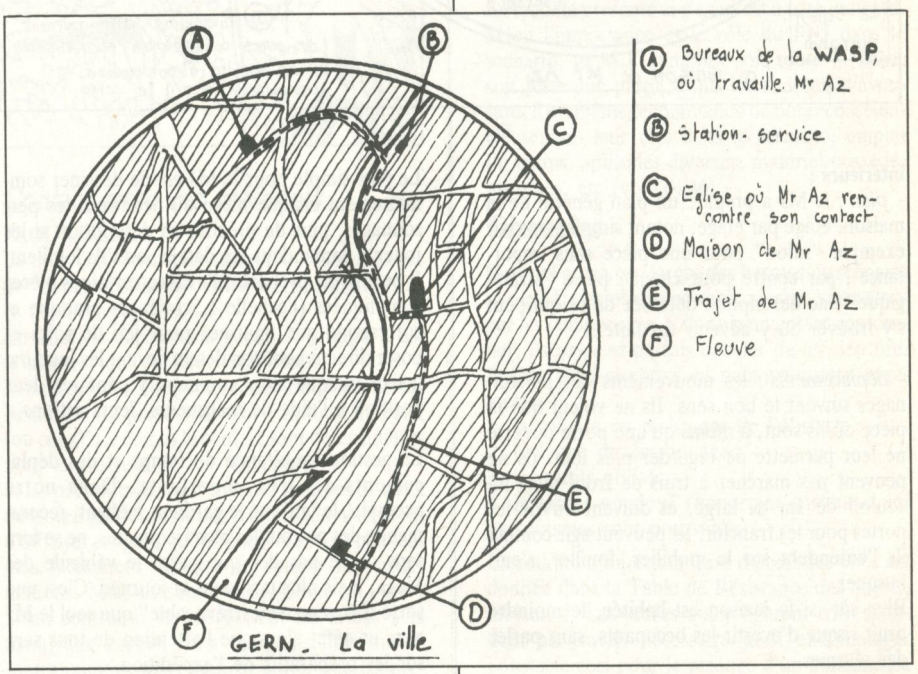
Les personnages peuvent, si le scénario le permet, se procurer toutes sortes de véhicules ; leur vitesse de déplacement se modifie alors (voir Transports, p. CA).

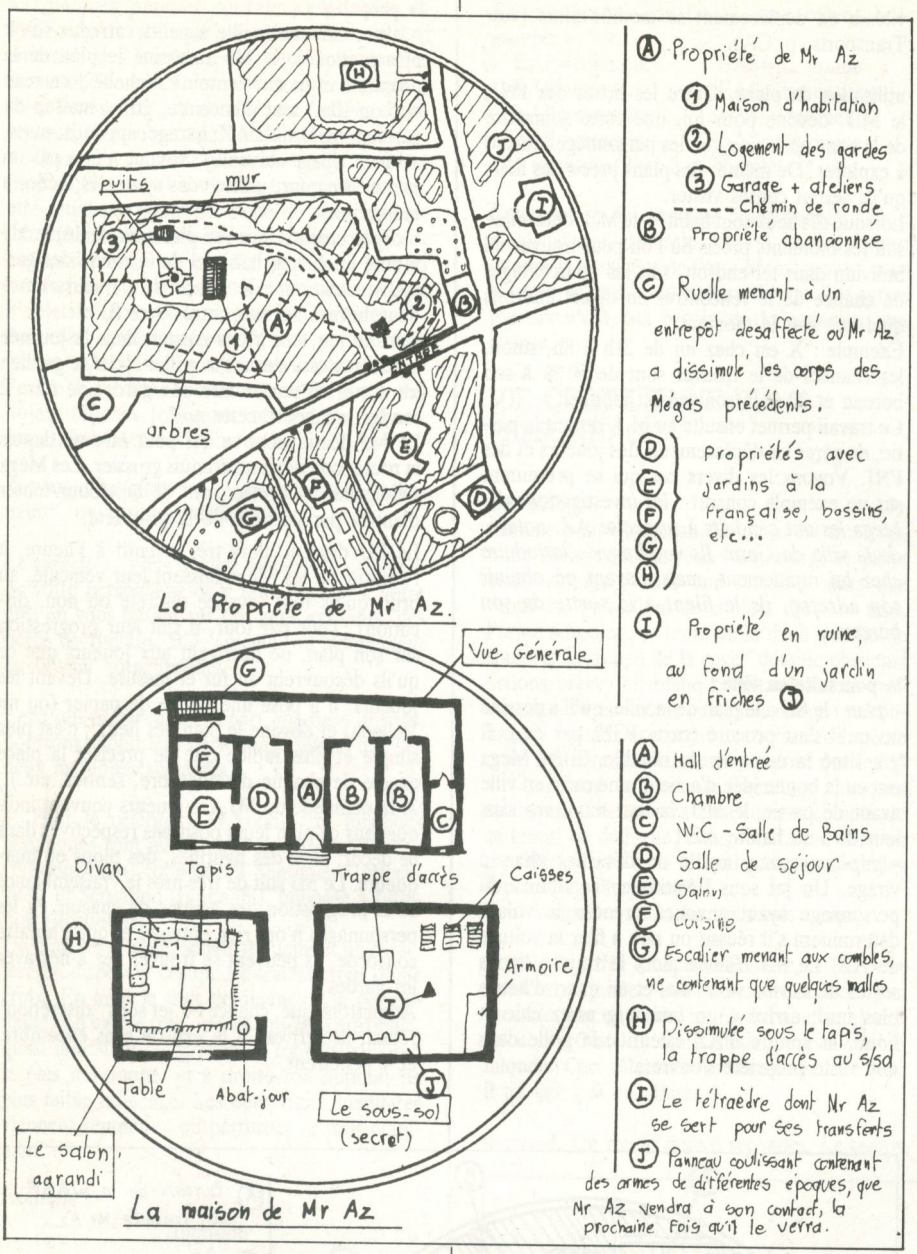
utilisation de plans. Outre les fiches des PNJ, le M.J. dessine pour lui, une carte sommaire de la zone ou région que les personnages auront à explorer. De même, des plans précis des lieux qu'ils seront censés visiter.
Lorsque ces lieux sont habités, le M.J. détermine soit les moments précis où l'on peut trouver tel individu dans tel endroit, soit les pourcentages de chance de le rencontrer en divers endroits quel que soit le moment.
Exemple : X est chez lui de 21h à 8h, sinon, les chances de le trouver sont de 50 % à son bureau et 20 % à son tennis habituel.
Ce travail permet ensuite au M.J. durant la partie, de gérer les déplacements des joueurs et des PNJ. Voyons les divers cas qui se présentent sur un exemple concret : *les investigations des Mega les ont conduits à suspecter AZ, notable de la ville de Gern. Ils voudraient s'introduire chez lui rapidement, mais n'ayant pu obtenir son adresse, ils le filent à la sortie de son bureau...*

la poursuite en ville :
- *plan :* le MJ a le plan de la ville, qu'il a dessiné ou qu'il s'est procuré (carte IGN, par ex.). Il y a situé la demeure du notable. Si les Mega ont eu la bonne idée d'acheter une carte en ville avant de partir, le M.J. la leur montrera sans leur dire où habite AZ !
- *déplacement :* inutile de détailler chaque virage. Un jet sous l'Aptitude "conduire" du personnage ayant annoncé prendre le volant déterminera s'il réussit ou non à filer la voiture de AZ. Le MJ résume alors le trajet : "vous sortez de la ville vers l'est, et un quart d'heure plus tard, arrivé à un faubourg assez chic et boisé, la voiture d'AZ ralentit ; la grille dans une vaste propriété s'ouvre..."

la propriété :
- *plan :* sur une feuille à petits carreaux (c'est plus pratique), le MJ a dessiné le plan de la propriété et ce qui l'entoure (échelle 1 carreau = 5 ou 10m) mur d'enceinte, grille, maison du gardien, maison de AZ, garage, appentis, puits, arbres... (page suivante). Si vous n'êtes pas un bon dessinateur, utilisez des symboles faciles à mémoriser...
- *déplacements :* sur son plan (dissimulé) le MJ a noté le chemin habituel de la ronde des gardiens, mentionné le temps de parcours entre deux bornes : 5 min entre A et B, etc.
Dans le jeu, nos Mega passent dans la journée à petite vitesse devant la grille. Hélas le gardien les a vus ; il demandera aux gardes de faire 2 rondes par heure cette nuit.
Le MJ décrit alors ce qui peut être vu depuis la route, ou en fait un croquis grossier. Les Mega s'éloignent ; ils reviennent de nuit pour tenter d'entrer par l'arrière de la propriété.

Le MJ devient alors très attentif à l'heure, à l'endroit ou les Mega laissent leur véhicule, au bruit qu'ils font (avance discrète ou non, discution). Tour par tour, il suit leur progression sur son plan, ne décrivant aux joueurs que ce qu'ils découvrent au fur et mesure. Devant les joueurs, il a posé une feuille de papier (ou un Velleda) et dessine le plan des lieux ; c'est plus simple et plus rapide que de préciser la place exacte de chaque détail (arbre, sentier, etc.).
A la demande du MJ, les joueurs peuvent indiquer sur ce plan leurs positions respectives dans ce décor, avec des figurines, des pions ou marqueurs. Le MJ suit de très près la vraisemblance et la progression des actions de chacun. Si les personnages n'ont rien entendu et que l'horaire concorde, ils peuvent se trouver nez à nez avec les gardes !
Admettons que, chance ou jet sous "discrétion" réussi, ils arrivent à la maison sans encombre, et y pénètrent.





Ⓐ Propriété de Mr Az
① Maison d'habitation
② Logement des gardes
③ Garage + ateliers
----- Chemin de ronde
Ⓑ Propriété abandonnée
Ⓒ Ruelle menant à un entrepôt désaffecté où Mr Az a dissimulé les corps des Mégas précédents.
Ⓓ Ⓔ Ⓕ Ⓖ Ⓗ Propriétés avec jardins à la française, bassins, etc...
Ⓘ Propriété en ruine, au fond d'un jardin en friches ⓘ

Ⓐ Hall d'entrée
Ⓑ Chambre
Ⓒ W.C - Salle de Bains
Ⓓ Salle de séjour
Ⓔ Salon
Ⓕ Cuisine
Ⓖ Escalier menant aux combles, ne contenant que quelques malles
Ⓗ Dissimulée sous le tapis, la trappe d'accès au s/sol
Ⓘ Le tétraèdre dont Mr Az se sert pour ses transferts
Ⓙ Panneau coulissant contenant des armes de différentes époques, que Mr Az vendra à son contact, la prochaine fois qu'il le verra.

intérieurs :
- *plan :* le MJ a préparé un plan général de la maison, étage par étage, notant simplement par exemple "salon" pour une pièce sans importance ; par contre pour chaque pièce "stratégique" une description détaillée de ce qui peut s'y trouver ou y advenir est faite...

- *déplacements :* les mouvements des personnages suivent le bon sens. Ils ne voient que la pièce où ils sont, à moins qu'une porte ouverte ne leur permette de regarder plus loin. Ils ne peuvent pas marcher à trois de front dans un couloir de 1m de large, et doivent ouvrir les portes pour les franchir. Ils peuvent agir comme ils l'entendent sur le mobilier, fouiller, s'embusquer.
Bien sûr, si la maison est habitée, le moindre bruit risque d'avertir les occupants, sans parler des alarmes.

Le plus simple pour le MJ est de dessiner sommairement chaque pièce où pénètrent les personnages, puis de préciser sa description si les joueurs demandent des détails, ou s'ils fouillent. Il peut avoir préparé à l'avance certaines pièces compliquées (l'échelle 1,5cm/m est pratique et correspond aux figurines pour jeu de rôle) et poser directement son dessin devant les joueurs, il leur indique alors comment y pénétrer, leur position à l'aide de marqueurs, leurs actions...

La gestion simultanée du temps et des déplacements est très importante. Dans notre exemple, le fait que le gardien, méfiant, recommande des patrouilles plus fréquentes, ne se fera sans doute pas dès que passe le véhicule des Mega, mais plus tard dans la journée. C'est une sorte d'"événement irrévocable" que seul le MJ aura en tête, alors que l'attention de tous sera sur les préparatifs de l'expédition...

Repos, soins

Durant l'aventure, les personnages peuvent perdre des points dans certaines caractéristiques. Les efforts consomment des points de Force, les blessures et maladies diminuent les points de Vitalité, certaines actions usent la Volonté, des agressions psychiques rongent l'Equilibre... Pour récupérer ces points avant d'atteindre les seuils fatidiques de l'épuisement, du coma, de l'apathie ou la folie, les personnages doivent prendre du repos, ou se soigner.

SOINS
Pour se soigner, les personnages doivent être disponibles et valides (un personnage assommé en combat ne peut rien dire, rien faire ; il attendra qu'un autre s'occupe de lui).
Il existe trois sortes de blessures, auxquelles correspondent des soins particuliers. Quelques types de soins sont répertoriés, avec leurs effets et temps d'action, p. 40.

- *blessures légères :* le repos peut suffire, mais des soins légers (cicatrisants, baumes) accélèrent la récupération des pVi perdus.

- *blessures incapacitantes :* les soins sont indispensables (bandages, médicaments) dès que possible. Il faut parfois limiter les dégâts d'urgence sur place (si le blessé perd du sang, il peut mourir en quelques heures).

- *blessures graves :* l'intervention rapide d'un médecin (ou un ou plusieurs jets de dés sous "Médecine" réussi(s)) est nécessaire. Là aussi, si personne ne fait de garrot, le personnage peut mourir en quelques minutes.

- *poison :* continue son effet (indiqué dans le scénario) tant que les personnages ne l'ont pas identifié et combattu avec l'antidote adapté, s'ils l'ont. Certains effets sont irréversibles.

Chaque type de soin permet donc de recupérer plus ou moins vite tout ou partie des pVi perdus. Les effets précis se trouvent dans le "catalogue", chapitre 3, p. 40.

- *Volonté de guérison :*

en dehors des soins actifs, le personnage peut à tout moment, s'il est conscient et ce par période de veille, consommer des points Vo ou de E pour guérir :

1pVo	pour récupérer	1pF
2pVo	"	2pF
2pVo	"	1pVi
4pVo	"	2pVi
2pE	"	1pVo

REPOS.
On distingue deux sortes de repos, la halte et le "camp".
- *la halte* dure environ 1/2 heure. Les personnages récupèrent 1d6 points de Vitalité ou de Volonté (au choix, mais pas les deux en même temps) ; c'est-à-dire que le joueur lance 1d6 et rajoute le résultat à son score actuel dans la caractéristique qu'il a choisie.
En aucun cas, pour tous les types de récupération, et quel que soit le résultat obtenu aux dés ou les points dépensés, le score après récupération ne peut excéder le score initial du personnage au début de la partie.



- *le camp.* On désigne ainsi un long repos, sous abri, durant lequel les personnages peuvent dormir sans être dérangés.
Suivant le temps de sommeil ininterrompu, ils récupéreront un nombre variable de points dans des caractéristiques.

Jusqu'à 3h :	1d6 pF 1d6 pVo
Environ 6h :	2d6 pF 2d6 pVo 1d6 pE 2pVi* Totalité des pts de Concentration
Environ 9h :	3d6 pF 3d6 pVo 2d6 pE 3pVi* 1à3 pVi en consommant 1à3 pE

**Ces pVi ne seront pas récupérés si le personnage a reçu au moins une blessure grave et s'il n'a pas subi les soins adéquats (stopper l'hémoragie ne suffit pas).*

Contact avec les résidents

PROGRESSION

Le MJ doit être très attentif à l'attitude des personnages et à leur ordre de progression s'ils se déplacent en file.
En effet, si un obstacle guette le groupe, c'est le premier qui en fera l'expérience.
Mais surtout, si les personnages rencontrent des Résidents, la personnalité et l'attitude de celui (ou ceux) qui établit le contact sont déterminants pour la réaction de ces Résidents.
Si les personnages avancent par groupes de deux ou trois à plusieurs mètres d'intervalle, ils évitent d'effrayer les gens qu'ils rencontrent, et peuvent plus facilement discuter et obtenir des informations. Mais ils sont vulnérables.
Si au contraire, ils progressent les armes à la main, aux aguets, leurs chances d'être surpris sont minimes ; mais on peut parier que les premiers Résidents rencontrés vont, selon leur nature, fuir, se cacher, ou attaquer. En ville par exemple, ils ont toutes les chances d'attirer l'intervention des forces de l'ordre (police, garde, milice...). Au MJ de voir si la conduite des personnages est adaptée aux circonstances, aux mœurs locales, et donc à la psychologie des Résidents.

BRUIT REEL

De même que nous l'avons vu, le MJ considérera qu'une discussion (sur la direction à prendre par exemple) prendra le même temps dans le jeu qu'autour de table de jeu, il pourra estimer que les personnages parlent sur le même ton que les joueurs. Ainsi, si les personnages sont censés être dans leur chambre d'hôtel à dresser leur plan de bataille, et que les joueurs s'excitent et haussent progressivement le ton, le MJ considérera que, dans le jeu, les occupants des chambres voisines, la femme de ménage, par exemple, ont pu suivre une partie de la conversation. Selon le scénario, cela peut être anodin ou lourd de conséquences !

FICHE DE RESIDENT

Pour chaque Résident du scénario (PNJ susceptibles de poser des problèmes, d'aider, de combattre, animal ou monstre particulier), le MJ aura préparé une "fiche de résident", version simplifiée de la feuille de personnage des joueurs.

I	3	P	16
D	4	R	12
Vo	8	F	14
E	5	Vi	10
C	2	A	2

At	Df

Nb de dés en At :	5d6

Nom : CHEVAL

Type (apparence) : mammifère terrestre
Milieu(x) : prairies
Solitaire : 10 %
Groupe : 90 % ; **Nombre :** de 5 à 200 indiv.
Itinérant : 100 %
Vitesse : sol ; 40 ; air/ ; eau ; km /h (1 km/h = 16 m/min.)
Déplacement discret : 5 %
Mode attaque : sabots (CA = 5) (7) ; morsure (CA = 0)
Mode défense : cuir (CD = 1)
Esquive : 10 %
Nombre d'attaques/tour : 1
Taille : 2 m, 1,70 au garrot ; **Poids :** 500 kg léger ; 700 kg lourd

Description : on distingue 2 types de chevaux :
— le léger, incapable de porter une armure ou une charge très lourde, mais pouvant galoper à 50 km/h pendant un court instant ;
— le lourd, pouvant être protégé par une armure de plaques, et à même de transporter jusqu'à 250 kg. Sa vitesse maximale est de 30 km/h. Sa force musculaire vaut 5d6.
Le cas de chevaux chargeant est abordé au chapitre combat.

Le modèle présenté ci-dessus est à titre indicatif. Selon l'importance et le rôle du PNJ dans le scénario, le M.J. remplira soit toute la fiche, soit juste une partie. Pour les vedettes d'aventure, il est même recommandé de noter consciencieusement leur rôle dans le scénario, emploi du temps, aptitudes diverses, matériel possédé, attitudes, etc (voir p. 46).

Obstacles

Créés et parsemés au gré des besoins du scénario par le MJ, les obstacles vont ralentir, voire stopper les personnages. S'ils ne peuvent les contourner, ils peuvent parfois décider de les détruire. Il faut alors prendre en compte quatre paramètres :
1. la solidité ou résistance de l'obstacle ;
2. la Force du personnage ;
3. les outils utilisés ;
4. le temps employé (important surtout si les personnages sont poursuivis).

La solidité d'un échantillon d'obstacles vous est donnée dans la Table de Résistance des objets, tableau 4. Les scores qui y figurent correspondent au travail nécessaire pour endommager l'obstacle ceci pour le passage d'un humain. Le

Mur 1 (cloison en plâtre) :	45
Mur 2 (moellon et bois) :	60
Mur 3 (de soutènement) :	150
Autres murs :	100 par mètre
Porte 1 (contre-plaqué :	20
Porte 2 (bois blanc) :	25
Porte 3 (chêne) :	50
Porte 4 (blindée acier) :	80
Sol 1 (plancher) :	70
Sol 2 (dalle et bois) :	90
Sol 3 (pierre) :	160
Sol 4 (béton armé) :	400
Plafond 1 (bois) :	80
Plafond 2 (dalle et bois) :	100
Plafond 3 (pierre) :	170
Plafond 4 (béton armé) :	450
Porte vitrée :	12
Palissade :	30
Barbelé (sans pince) :	35 par fil
Mur de clôture :	90 par mètre
Corde (couper) :	20 par cm de Ø
Câble d'acier (à la pince ou par écrasement) :	40 par cm de Ø
Fenêtre (bris vitres et cadres) :	18
Barreaux métalliques (scie à métaux) :	40 par cm de Ø
Table :	15
Chaise :	10
Lit :	25
Banc :	30
Armoire :	35
Texlar :	30

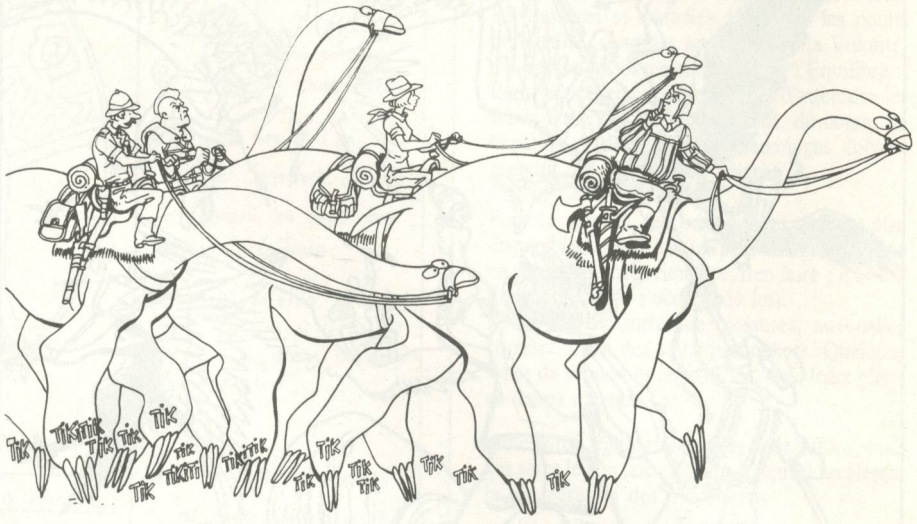
Tableau 4 : Table des résistance des objets

MJ les modifiera en conséquence, s'il s'agit de faire passer un autobus !

Procédure :

- le personnage doit être muni d'outils ou accessoires appropriés (impossible de démolir un mur de béton à mains nues..). Le MJ indiquera si les objets envisagés par les personnages conviennent.
- à chaque tentative, le joueur lance 4d6 et ajoute au résultat le Coefficient d'Attaque (CA) de l'outil utilisé (voir Table des Armes, colonne CA). Il doit ainsi cumuler ses tentatives jusqu'à ce que la somme atteigne ou dépasse la résistance de l'obstacle.
- Dans la plupart des cas, chaque tentative prend un round et consomme 1pF. Plusieurs personnages peuvent cumuler leurs tentatives simultanées sur un même obstacle, dans la mesure où la configuration des lieux les autorise à travailler sans se gêner.

Le MJ peut bien sûr modifier certains paramètres en fonction de son scénario. Par exemple, le sol d'un blockhaus est plus "solide" que notre sol en béton armé standard. Si l'outil utilisé est très lourd (masse pour défoncer une porte, au lieu d'un levier pour la briser) chaque tentative peut consommer 2pF, etc.



Les personnages peuvent aussi lancer des projectiles sur l'obstacle. Ce genre d'action fait partie des "cas particuliers" du chapitre Combat (voir ci-dessous).

LE COMBAT

Moment critique de la vie d'un personnage de jeu de rôle, le combat nécessite, par réalisme, d'intégrer de nombreux éléments : science de combat de chaque protagoniste, état physique, maniabilité et effets des armes, protection, nombre d'assaillants, etc.
La procédure est relativement simple si l'on s'en tient à un combat au couteau entre deux adversaires vêtus d'un pantalon et d'une chemise. Mais avec la sophistication du combat vient la complexité ! MJ et joueurs se répartissent alors les divers aspects de la procédure, afin de ne pas ralentir le jeu...

Les combat peuvent avoir lieu entre personnages et résidents, (le plus fréquent) ; entre résidents (action décrite par le MJ), ou entre personnages. Dans tous les cas la procédure reste la même.

Bien sûr, il existe de nombreux cas particuliers, mais d'une manière générale on distingue trois types de combats régis par des règles différentes :
1. le combat au contact, à mains nues ou à l'arme blanche ;
2. le combat à distance avec des armes de lancer ;
3. le tir avec arme à feu ou à rayon.

Combats au contact, à mains nues ou armes blanches

Le personnage a des scores d'Attaque, Défense, Parade, Esquive et Contre-attaque. Pour la commodité de l'exposé, voici tout de suite, les termes (avec leurs abréviations) que nous allons utiliser :

F : Force (caractéristique)
D : Dextérité
R : Réflexe
Vi : Vitalité
pF, pVi : points de Force, de Vitalité
ATT : l'attaquant
DEF : le défenseur
At : Attaque
Df : Défense
Ats : Attaque avec une arme spécifique
Dfs : Défense avec une arme spécifique
FC : Force de Coup
CA : Coefficient d'Attaque d'une arme
CD : Coefficient de Défense d'une arme, d'une protection
% : en pourcentage.
M : Maîtrise d'une arme

LE PRINCIPE DU COMBAT

Le MJ doit être très attentif aux prémisces d'un combat, car il est important de savoir qui engage le combat ; car c'est lui l'Attaquant (ATT).

L'ATT est celui (dans l'ordre), qui a l'avantage de la surprise ; qui avait déjà son arme prête ; qui était DEF au round précédent et réplique (dans le cas d'un combat déjà entamé), qui a le meilleur score en Réflexe.
La victime visée par l'ATT est appelée le Défenseur (DEF).

Voici, sous forme de tableau, le mécanisme

L'ATT :	Le DEF :	Le MJ :
- annonce son score en At	- annonce son score en Df	- fait la différence At-Df et obtient un résultat A (positif ou négatif). Il se reporte à la Table de résolution des combats, Tableau 6A. Sous ce résultat A, il lit (sans la dire)une valeur X, comprise entre 0 et 24.
	- annonce sa tactique de défense (parade, esquive ou contre-att, voir plus loin).	
- lance 4d6 (ou 3 ou 5, voir table de Puissance de l'ATT tableau 5) et annonce le résultat au MJ	- lance 1d100 sous son % dans la défense choisie et annonce au MJ s'il a réussi ou non. (S'il a réussi une esquive, le round s'arrête là)	
		- fait la différence entre le résultat de S4d6 obtenu par l'ATT et X. Obtient un nouveau résultat, B. Se reporte au tableau 6B et lit sous ce résultat B, si le coup a porté et Sa Force (FC). Si le DEF a réussi une Parade, et sauf si B est inférieur à 10, le round s'arrête là) Enfin, si le coup a porté, il ajoute à cette FC, la CA de l'arme (éventuellement) utilisée par l'ATT, mais soustrait la CD d'une éventuelle protection corporelle du DEF. Le résultat final donne les pVi perdus par le DEF, qui note son nouveau score en Vi sur sa Feuille de Personnage (Une grille "points perdus ou dépensés" est prévue à cet effet.)

Dégâts (pVi perdus par le DEF)
Dégâts=FC + CA arme ATT (CD protection + CD objet ayant paré DEF)

• Le round est terminé. Au suivant, le DEF riposte et devient ATT, et l'ATT devient DEF. Et ainsi de suite jusqu'à ce que le combat trouve une issue (mort, fuite ou réddition d'un combattant, intervention extérieure, etc.).

Maintenant que nous avons vu le fil conducteur de la procédure, revenons plus en détail sur les possibilités des protagonistes, et sur ce que signifient exactement ces calculs...

L'ATT.
En fonction de son score en At et du score en Df de son adversaire, le MJ avait déterminé, en lisant le tableau 6, un nombre X. Pour toucher son adversaire, l'ATT doit tout simplement obtenir un résultat aux dés supérieur à X.

Mais le nombre de d6 lancés par l'ATT dépend de sa Force au moment de la tentative.

Tableau 5 : Puissance de l'ATT

pF	4 à 10	11 à 20	21 à 24
Sd6	3d6	4d6	5d6
+ 1d6 si l'attaquant réussit une attaque par surprise.			

La table de Puissance de l'ATT (tableau 5) indique qu'un personnage dont la Force est comprise entre 4 et 10 ne lance que 3d6, celui qui est à plus de 21pF lance 5d6, et dans tous ces cas, celui qui attaque par surprise (voir les aptitudes "discrétion" et "camouflage", p. 35) ajoute 1d6, uniquement lors de sa première attaque.

L'ATT lance donc les dés indiqués :
Si le résultat (Sd6−X) est positif, le coup porte (partie droite du tableau 6B) ; on lit sous ce résultat la FC. Elle correspond, si l'adversaire rate sa parade, à 1pVi de "dégâts" infligés au DEF par tranche de 3 points de FC.
Si le résultat (Sd6−X) est nul ou négatif, l'attaque échoue avec des conséquences proportionnelles à la gravité de l'échec (tableau 6B) :
- de 0 à −5 : échec simple. L'ATT ne touche pas son adversaire, sans plus.
- de −6 à −10 : échec gênant. L'ATT, déséquilibré ou entraîné par son geste, est en mauvaise position pour se défendre au round suivant, lors de la réplique de son adversaire. Le tableau indique les points de malus à retirer à sa Df au round suivant.
- à partir de −11 : échec critique. L'ATT trébuche, perd l'équilibre (ou autre catastrophe logique au gré du MJ). Sauf dans le cas où le DEF a choisi l'Esquive, il peut porter immédiatement un coup "en passant" à l'ATT, dont les dégâts sont égaux à la FC indiquée, plus le CA de l'arme du DEF, moins la CD d'une éventuelle protection corporelle de l'ATT.

Le DEF
Il a le choix entre 4 possibilités :

• *La Fuite :* issue offerte uniquement après avoir subi la première attaque. Elle est réussie si la vitesse du fuyard (sur sa Feuille de personnage) est supérieure à celle de son (ou ses) poursuivant(s).
Vit=(R+ D)/4 en mètres/seconde (mais si le fuyard est blessé : −1m/s par pVi perdu).

• La Parade : consiste à bloquer ou dévier le coup de l'ATT. Le DEF ne peut parer à mains nues que contre un coup de poing, ou un couteau. Dans ce cas, il utilise le % de Parade indiqué sur sa Feuille de personnage.
Contre toute autre arme blanche, il ne peut parer qu'avec un objet de bois (plastique ou métal). Le % de Parade varie selon les armes des deux adversaires.
% Parade = ((DF+ CD arme DEF)×3)−((CA arme ATT)×3).
En pratique, dès qu'un personnage se procure une arme ou un objet pouvant servir de défense, il note sur sa Feuille de personnage, à "armes blanches", son % de Parade avec cet objet, qui est égal à sa Df plus le CD de l'objet, le tout multiplié par 3. Pour simplifier la suite du jeu... Si en combat il annonce qu'il pare avec cet objet, son adversaire ou le MJ lui annonce directement le nombre à retirer (la CA de l'arme de l'ATT, multiplié par 3), le DEF effectue la soustraction et connaît son % de Parade effectif.
S'il réussit un jet de 1d100 sous ce score, sa parade est efficace, et il ne perd aucun pVi. Sinon la parade échoue, le DEF encaisse la totalité des dégâts causés par l'ATT.

Remarque : hormis cas exceptionnels, les mêmes valeurs reviennent souvent (armes courantes, combattants de même trempe). Rapidement, joueurs et MJ n'ont plus besoin de faire les calculs ou de consulter les tableaux à chaque coup.

» Si la parade réussit, mais que la FC de l'ATT est supérieure au CA de l'arme du DEF, le DEF

Tableau 6A : tables de résolution des combats

At-Df	... ...	- 20 - 19	- 18 - 17	- 16 - 15	- 14 - 13	- 12 - 11	- 10 - 9	- 8 - 7	- 6 - 5	- 4 - 3	- 2 - 1	0 0	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15 16	17 18	19 20	... ...	At-Def
X	23 24	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1 0	X

Tableau 6B

...- 23	-22•-20	-19•17	-16•-14	-13•11	-10	-9	-8	-7	-6	-50	1•3	4•6	7•9	10•12	13•15	16•18	19•21	22•24	...
+ 1 pVi tous les 2 points	+ 4	+ 3	+ 2	+ 1 pVi	malus en Df de l'Att lorsqu'il va devenir DEF.					LE DEF évite le coup.	+ 1 pVi	+ 2	+ 3	+ 4	+ 5	+ 6	+ 7	+ 8	1 pVi tous les pts
Echec Critique. FC : Force du Coup du Def « en passant » – Dégât : FC + CA					-10	-8	-6	-4	-2		Force du coup = FC (Dégâts = FC + CA)								

doit faire un jet sous sa Force avec 4d6. S'il rate, la Parade reste réussie, mais son arme ou sa protection lui est arrachée et vole à (FC) mètres.

• *L'Esquive :* permet d'éviter un coup, quelle que soit sa puissance, en plongeant hors d'atteinte. Parfois utile pour tenter de parlementer. Mais le DEF ne peut esquiver éternellement.

Si le Réflexe du DEF est supérieur ou égal à celui de l'ATT, le % d'esquive ne varie pas.

Si le Réflexe de l'ATT est supérieur à celui de DEF, le % d'esquive du DEF diminue selon la formule :

%Esq diminué = Esquive−[(n−1)×(R ATT−R DEF)]
n = le nombre d'esquives successives.

En d'autres termes, à chaque nouvelle esquive, on retranche du % la différence de Réflexe.
Exemple :
R ATT− R DEF = 4
Esquive DEF = 24 %

1e esquive : n=1
donc Esq=24−(0×4)=24 %
2e esquive : n=2
Esq=24−(1×4)=20 %
3e esquive : n=3
Esq=24−(2×4)=16 %, etc.
A la suite d'une esquive réussie, le personnage peut immédiatement fuir sans subir l'attaque de son adversaire. Sinon le combat reprend, l'ATT du round suivant étant celui qui a le meilleur Réflexe.

Remarques : comme nous l'avons vu, si le DEF a choisi l'Esquive, il ne peut pas porter de "coup en passant" si l'ATT obtient un échec critique.

• *La Contre-Attaque :* l'option la plus dangereuse, mais aussi celle qui peut faire basculer le combat de manière spectaculaire.
Si le jet de % réussit, l'ATT est touché, et encaisse une perte de pVi égale au CA de l'arme du DEF multiplié par 1d4 (si vous n'avez pas de d4, tirer 1d100 : 01 – 25 = 1, 26 – 50 = 2, 51 – 75 = 3, 76 – 00 = 4), donc 0 à mains nues.
Une contre-attaque réussie bloque l'action de l'ATT ayant un Réflexe inférieur ou égal à celui du DEF ; sinon, le DEF encaisse les éventuels dégâts de l'attaque simultanémment à la contre-attaque.
En cas d'échec critique de l'ATT, les dégâts du "coup en passant" du DEF s'ajoutent à ceux de la contre-attaque.
Une contre-attaque ratée laisse le DEF à la merci de l'ATT. Le DEF retire un malus de 10 à sa Df pour ce round.

△ ENGAGER DES POINTS DE FORCE
Au début de chaque round, les combattants peuvent décider d'engager, c'est-à-dire de "consommer", de 1 à 5 pF pour améliorer leurs chances, sachant que 1pF engagé augmente de 1 l'At ou la Df, de 1 % la Contre-Attaque, de 2 % l'Esquive et de 3 % la Parade. Une fois l'action terminée, les pF consommés sont déduits, avec les conséquences que cela entraîne (lancer de 3d6 au-dessous de 10pF, Force insuffisante pour utiliser certaines armes).

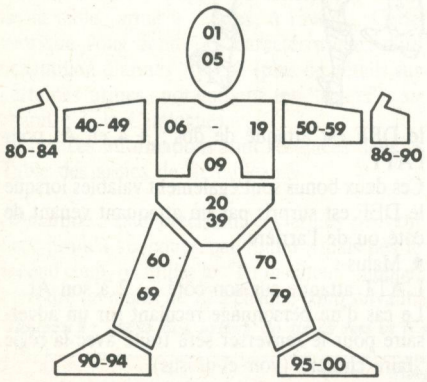
1pF engagé= + 1 en At ou Df
+ 1 % en Contre-Attaque
+ 2 % en Esquive
+ 3 % en Parade.
Engagement maxi : 5pF
• 10 rounds (=1 tour = 1min) de combat ininterrompu (par exemple 5 At, 5 parades) consomment 1pF

Tableau 7 : Table des blessures

pVi perdus d'un seul coup.	**effets :**
De 1 à 3	Blessure légère sauf dans le cas d'une lame ayant atteint le cœur (mort). Les blessures à la tête correspondent aux balafres. Dans les autres cas, on ne tiendra pas compte de la localisation.
De 4 à 7	- Tête : coma. Une blessure par choc assomme le DEF pendant le temps nécessaire aux autres personnages pour le soigner, sinon 1d20 heures. - Cœur : par lame, mort. Par choc, idem à "torse" - Torse et Abdomen : blessure incapacitante : At et Df réduits du nombre de pVi perdus. Après un coup à l'abdomen, la victime ne pourra s'alimenter normalement durant plusieurs dizaines de jours. Blessée au torse, elle crache du sang. - Jambes et pieds : incapacité de fuir ou d'esquiver. - Bras : nécessité d'engager des pF pour garder l'arme ou une protection en main (engagement = pVi perdus−3) - Main : incapacité de garder une arme en main ou de frapper. Perte de 1d6 pVi par heure sans soins. Inutilisable tant que les pVi perdus n'ont pas été récupérés
Plus de 7	La blessure est très grave. - Tête et cœur : mort. - Torse et abdomen : le blessé s'écroule et est hors de combat. - Jambes : le DEF tombe à terre (consommation de 2 pVo par round pour rester debout), fuite ou esquive impossibles. - Bras et main : idem à "de 4 à 7", mais le membre est inutilisable pendant 1d20 semaines. Une perte de 10 pVi ou plus équivaut à une main ou un pied tranché ou écrasé.

△ BLESSE ! LOCALISATION DU COUP
Une fois familiarisé avec le système, le MJ peut commencer à appliquer cette règle (qui demande une certaine rapidité d'esprit).
Tout ce qui suit s'entend "si cela est vraisemblable". Le MJ est libre d'adapter les cas, nombreux, qui ne peuvent être pris en compte par la règle. Deux exemples :
1. éviter de localiser une blessure au bras... sur un manchot !
2. un personnage est attaqué de sa droite par surprise et touché ; même si la localisation donne le bras gauche, le MJ annoncera une blessure au bras droit.

• Dès qu'un personnage est blessé, le MJ lance 1d100 et se reporte à la silhouette suivante. Le résultat indique la zone touchée.
Remarque : une balle dans la tête ou le cœur tue instantanément.



Silhouette de localisation des blessures. Le MJ lance 1 dé 100 et « lit » la blessure. Exemples : de 50 à 59 = au bras gauche, 09 = au cœur...

Selon la zone touchée, et en fonction du nombre de pVi perdus, la table des blessures (tableau 7) indique les conséquences pour le personnage.

Remarques : si le résultat du d100 de localisation se termine par 9, hormis pour les pieds et les mains, ceci indique une hémorragie : perte de 1d6 par minute sans soins.
• *Dernier coup :* quand le calcul donne une perte de pVi qui fait mourir le personnage, le MJ "adaptera logiquement" la localisation de son ultime blessure (évitez de faire mourir un personnage d'une balle dans le pied !).
N'oubliez pas que certaines armes nécessitent les deux mains (épée à deux mains, arc, katana, armes d'hast).

Combats à distance

ARMES BLANCHES "A DISTANCE"
Lorsque c'est possible, évitez que l'adversaire n'arrive au contact. En l'empêchant d'approcher à l'aide d'une lance (armes d'hast), en l'emprisonnant au lasso (armes d'immobilisation), en lui lançant un projectile à la main (armes de jet) ou à l'arc (armes à projectiles)..

distance de lancer ou jets
Le tableau ci-dessous indique la distance maximale à laquelle un personnage peut lancer divers objets. Cette distance variant en fonction de sa capacité au "lancer". (Lancer = mF+mR).

Remarques : n'oubliez pas de tenir compte de l'encombrement des objets. Ainsi une chaise pesant 10kg est rare, mais est toujours malaisée à lancer.
La performance au lancer dépendant de la Force, elle peut varier en cours d'aventure. Le joueur peut néanmoins noter, sur sa Feuille de personnage, la ligne de ce tableau correspondant à sa Force normale.

armes de jet
On considère comme armes de jet tout ce qui lancé à main nues : du petit pois au javelot, en passant par la brique creuse et le service douze pièces en porcelaine.
Lorsqu'un personnage lance un objet vers une cible, le MJ vérifie que sa performance au lancer lui permet de l'atteindre. Sinon l'objet tombe à la portée maxi du lancer.
Le joueur lance 1d100 sous son aptitude "précision jet" assorti du bonus ou malus dû à la distance (voir Table "armes de tir", tableau 9). Si le jet de dé réussi, la cible est touchée, et le MJ estime les effets ou dégâts, en se référant au même tableau.

armes à projectiles
Les armes à projectiles sont celles où l'énergie, fournie par la Force du lanceur, est amplifiée par un artifice quelconque : arc, fronde, boomerang...

Dans le cas de ces armes, on ne tient plus compte du tableau 8. Mais, la procédure reste identique : jet de 1d100 sous l'Aptitude "précision projectile" assortie d'éventuels bonus ou malus (retirer de 10 à 30 si la cible zigzague) indiqués Table des armes de tir ; estimation par le MJ des effets ou dégâts, en se référant au même tableau 9.

armes d'immobilisation (entrave)
Faites de cordes ou de lanières de cuir, ce sont les lassos, bolas, filets et autres fouets. Bien que fort dissemblables, ces armes ont en commun le fait de pouvoir immobiliser la victime, de nécessiter une moindre Force de la part du lanceur, et de n'avoir qu'une portée restreinte.

Le lanceur doit réussir un jet sous son Aptitude "Précision entrave". Le seul modificateur dont tiendra compte le MJ sera un malus de 10 à 30 si la victime est déjà en train de courir ou de zigzager au moment de la tentative.
La victime peut tenter :
• soit une esquive : si elle réussit, elle échappe à l'entrave ;
• soit une Parade si elle tient en main un objet approprié (%=Base Parade). Si l'attaque réussit et que la parade réussit également, ça veut dire que la victime est parvenue à enrouler l'entrave autour dudit objet.
Les effets de ces actions dépendant complètement des circonstances, sont laissées à l'appréciation du MJ (qui pourra éventuellement avoir recours à la Table des difficultés, tableau 1).
Remarques : sur la table des Armes de tir (tableau 9), le dégât indiqué n'est appliqué que si l'on se sert de ces armes pour frapper et non pour immobiliser.
Si l'on utilise le fouet pour frapper à distance, la procédure est la même que pour immobiliser ; si (déduction faite de ses protections éventuelles) la victime perd au moins 1pVi, elle ne peut venir au contact du possesseur du fouet. Par contre, si le fouet ne lui inflige pas de blessure, la victime peut, au round suivant, venir attaquer au contact. Le fouet ne sert alors que comme matraque.

Cas particuliers

armes d'hast
Ce sont les lances, pertuisanes, hallebardes. On ne les utilise pas en lancer, mais en les pointant vers l'ennemi pour l'empêcher de venir au contact.
La procédure est celle du combat à l'arme blanche au contact, avec les modifications suivantes :

• *en attaque :* si le DEF réussit une contre-attaque, il vient au contact de l'ATT, mais ne lui retire pas de pVi.
Si le DEF tente une contre-attaque et rate, il s'empale sur la lame et perd (CA lance × 1d6) pVi.
Si l'ATT charge en courant, il ajoute 1 à la CA de sa lance.Si l'ATT charge à cheval, il ajoute 3.

• *en défense :* si l'ATT ne possède pas de lance, Df = f + CD lance.
Si le coup de l'ATT porte, il vient au contact du DEF, mais celui-ci ne perd pas de pVi. La lance est alors considérée comme un vulgaire bâton ou une matraque.
Pour se dégager, le DEF devra réussir un jet d'Esquive.

Si les deux combattants ont des armes d'hast, le "porteur de lance" sera celui dont l'arme est la plus longue.

Tableau 8 : Distance maxi du lancer (en m)

poids ▷	100-1000g	1 à 2kg	5kg	10kg	20kg et +
Objets ▷ / Lancer ▽	Pierre Couteau Grenade	Brique Lance	Corde grappin filet	Chaise Roc	Table
0 ou moins	20	10	10	4	1
1 à 5	30	20	12	6	2
6 à 10	40	25	14	8	3
11 à 15	50	30	16	10	4
+ de 15	60	35	18	12	5

Enfin, le personnage peut, avant d'être attaqué, se mettre en position défensive : pointe relevée, mais bout du manche appuyé au sol. Il ne peut alors qu'être DEF, mais si l'ATT rate son At (0 ou moins), celui-ci s'empale. Dégâts : CA lance ; CA lance × 1d6 si l'ATT chargeait ; CA lance × 1d10 sur un cheval chargeant.

PARADE AVEC BOUCLIER

Le Coefficient de Défense est celui du bouclier : CD arme DEF= CD bouclier.
Si la FC est supérieure de plus de 4 au CD du bouclier, celui-ci est arraché des mains du DEF.
Le bouclier peut être important dans le cas de combat contre plusieurs adversaires (voir plus loin).

COMBAT A MAINS NUES

En position de DEF, le personnage se battant contre un adversaire armé pourra lui prendre son arme s'il réussit d'affilée une parade ET un jet sous sa force avec 1d100.
En position d'ATT, si les dégâts infligés sont inférieurs à la CD des protections de la zone touchée, l'ATT se brisera les phalanges de la main ayant servi à l'attaque (en cas d'incertitude, tirer 1d100 : 01–60, main dominante ; 61–00, main non dominante). La perte en pVi est égale à la FC.

MAITRISER, FAIRE CHUTER

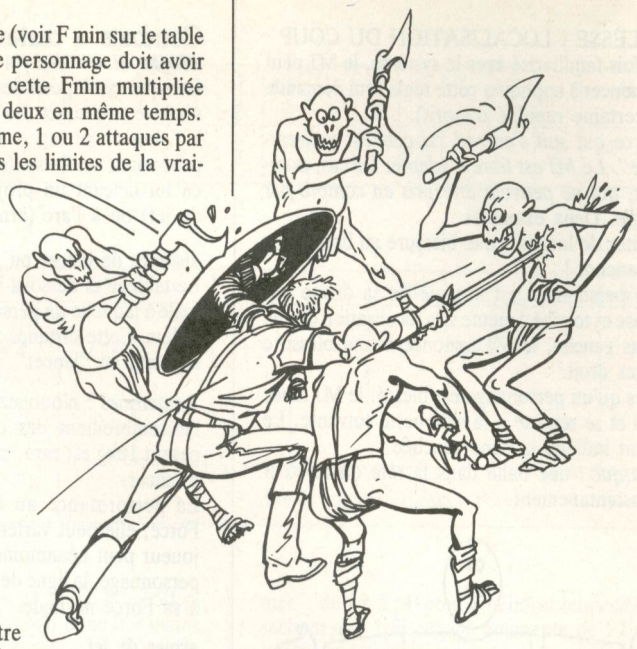
Pour réussir cette action, l'ATT doit être au contact, et avoir les deux mains libres.
Les chances de maîtriser un adversaire se calculent de la manière suivante :
(F ATT– F DEF) × 10.
L'ATT doit alors réussir un jet de 1d100 sous le score obtenu. Ex : F ATT = 16, F DEF = 13, l'attaquant a 30 % de chance d'immobiliser son adversaire.
Attention, le personnage tentant une empoignade est vulnérable. La victime peut, simultanément, porter une attaque avec ce qu'elle a en main (on joue alors paralèllement un combat normal ou "l'empoigné" est l'ATT et "l'empoigneur" le DEF). Si cette attaque "défensive" porte et occasionne une blessure de 2pVi ou plus, la tentative d'empoignade échoue de toute façon.

△ La possibilité optionnelle d'engager des points de Force (voir page 26) reste valable ici, pour l'ATT comme pour le DEF. 1pt engagé fait varier les chances d'empoignade de 10. Dans notre exemple ci-dessus, l'ATT aurait pu engager 3pF pour grimper ses chances à 60, mais son adversaire annoncer : "j'engage 4pF pour redescendre son score à 20 !"

△ AMBIDEXTRIE

La plaie des MJ (Ça ne simplifie pas le combat !). Pour connaître la ou les mains dominantes d'un personnage, tirer 1d100 : 01–10, ambidextre ; 11–30 gaucher ; 31–00, droitier. L'ambidextre a l'avantage sur le gaucher, et le gaucher sur le droitier.

L'ambidextre peut se battre avec deux armes à la fois, si elle sont toutes deux manœuvrable d'une main. Si l'arme requiert une Force minimale pour être manipulée (voir F min sur le table des armes, tableau 9), le personnage doit avoir une Force supérieure à cette Fmin multipliée par 1,5 pour en manier deux en même temps. Il peut porter, selon l'arme, 1 ou 2 attaques par arme et par round (dans les limites de la vraisemblance).



En Déf il a le choix entre
- parade simple : 1 parade par arme et par tour.
- parade des fers croisés : utilisation des deux armes pour une seule parade. CD arme DEF= CD arme1+ CD arme2.
- contre-attaque : 1 par arme et par tour, combinaison possible avec une parade simple.

Les possibilités d'esquive ne varient pas.

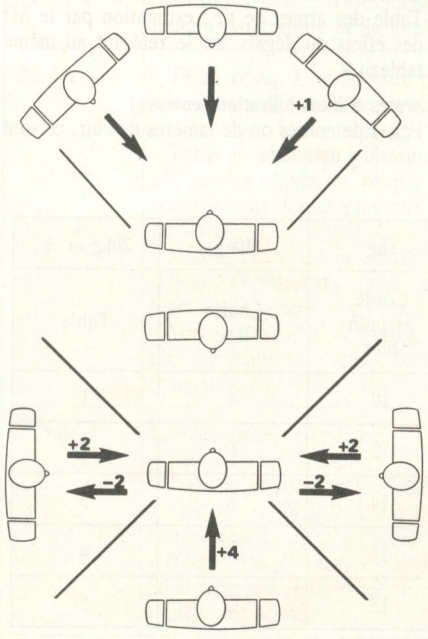
Une arme apprise ou maîtrisée l'est pour les deux bras.

SEUL CONTRE DEUX... A CINQ

Les Résidents rencontrés ne sont pas tous forcément chevaleresques. Les joueurs non plus d'ailleurs ! Il arrive donc qu'un personnage soit attaqué par plusieurs. On ne considérera pas la présence de plus de cinq agresseurs à la fois, car au-delà, la gêne est plus grande que l'avantage du nombre.

• Bonus :

+ 1 en At pour chaque ATT, par attaquant en plus de deux. Soit : + 2 pour 4 attaquants, et + 3 pour 5.
le DEF est attaqué de flanc : + 2 en At pour l'ATT.



le DEF est attaqué de dos : + 4 en At pour l'ATT.
Ces deux bonus sont également valables lorsque le DEF est surpris par un attaquant venant de côté ou de l'arrière.

• Malus :

L'ATT attaque sur son côté. – 2 à son At.
Le cas d'un personnage reculant sur un adversaire pour le renverser sera traité avec la règle "faire chuter" (voir ci-dessus).

△ APPRENTISSAGE ET MAÎTRISE D'UNE ARME

Le principe est le suivant : si un personnage possède 1pt de maîtrise dans une arme donnée, il ajoute 1 à son At et à sa Df lorsqu'il utilise cette arme.
Cette maîtrise peut dépasser 1, et atteindre une valeur indiquée pour chaque arme (colonne M max, Table des armes blanches).
On acquiert ces points de maîtrise en utilisant les "points d'expérience" gagnés au cours des aventures (voir Expérience p. 31).
Pour gagner un point de maîtrise dans une arme spécifique, il faut dépenser le nombre de points d'expérience indiqués sur la table des armes blanches (colonne Maîtrise "1pt de maîtrise pour...").
A la création du personnage, le joueur peut utiliser, uniquement pour acquérir de la maîtrise dans certaines armes, un nombre de points égal à son At multipliée par 50.
Enfin, lorsqu'en cours de mission, le personnage utilise une arme avec succès en combat (au moins une blessure infligée à un adversaire armé et voulant se battre), le joueur peut, en fin de partie, lancer 1d100, dont il multiplie le résultat par sa maîtrise déjà acquise dans cette arme (1d100×1 pour 0 ou 1 pt de maîtrise, 1d100×2 pour 2 pt, etc.). Le résultat final constitue un bonus de points d'expérience utilisable pour augmenter la maîtrise de cette arme.

Remarque : la Table des armes blanches indique, pour certaines, un "malus inexpérience". Celui-ci est appliqué en At et en Df, tant que le personnage ne possède pas au moins 1 pt de maîtrise dans cette arme.

ARMES À FEU, À RAYON

Dans les Aptitudes du personnage figurent Tir et Tir instinctif. Le premier sous-entend tir visé ou tir appuyé, le second, tir au jugé, sur une cible apparue soudainement.

Les scores correspondent en gros aux chances de toucher une victime indécise située à l'autre extrémité d'une grande pièce, ou au plus à une dizaine de mètres. Et ce, avec une arme tirant coup par coup.

Dans de tels cas, il suffit au tireur d'effectuer un jet de 1d100 sous l'Aptitude concernée, et s'il touche, au MJ de consulter la Table des armes (de tir) pour y déterminer les dégâts éventuels infligés à la victime.

Hélas pour cette belle simplicité, le domaine des armes à feu est très fourni, et de multiples facteurs vont corser le problème : précision de l'arme, distance, emploi de lunettes, position de la cible, arme à rafales, à rayon... Cette rubrique vous donne les caractéristiques d'un échantillon d'armes "types" (plus de détails sur certaines armes, notamment les "lasers", au chapitre 3, le Catalogue).

Toutes ces informations sont résumées dans la Table des armes de tir tableau 9.

Remarque : sauf précision, ces armes peuvent tirer jusqu'à six coups par round ; mais dès le second coup, on utilise le "Tir instinctif", auquel on retire un malus de 10 à chaque coup suivant.

• *Malus distance*

Cette colonne indique pour chaque arme, le malus à retirer au score en tir du tireur lorsque la cible est à plus de 10m, plus de 25m, etc. Un tiret indique que l'on est hors de portée utile. La colonne "par 100m" indique le malus supplémentaire par tranche de 100m pour les armes à longue portée. Le MJ pourra adjoindre un malus de 10 à 30 si la cible bouge rapidement, si la victime zigzague ou se roule au sol.

• *Dégâts*

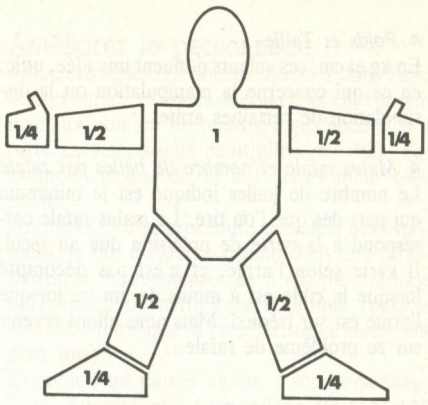
Le chiffre indique le nombre de d6 à lancer pour obtenir les pVi perdus par la victime si elle est touchée.

On peut en déduire la CD d'une éventuelle protection de la victime.

△ Si vous utilisez la règle optionnelle de localisation des blessures, la procédure se précise ainsi : si le coup touche, le MJ localise d'abord la blessure ; puis il se reporte à la petite silhouette ci-contre, indiquant le nombre de d6 à lancer selon l'endroit touché (par une arme faisant normalement 4d6) : 1d6 aux mains ou pieds, 2d6 aux jambes et bras, 4d6 pour le tronc et la tête.

Pour une arme faisant par exemple 5d6, ces valeurs deviendraient respectivement 2d6, 3d6 et 5d6 ; et pour une arme à 3d6 : 1d3 (1 ou 2 =1 ; 3 ou 4 =2 ; 5 ou 6 =3), 1d6, 3d6.

N'oubliez pas ici non plus de retirer la CD des protections de la victime sur la partie touchée.



Dégâts causés par des armes à feu, selon la localisation.

• *Portée*

Le chiffre indique la portée maximale utile de l'arme, où une victime vraiment malchanceuse a encore un petit risque d'être atteinte.

• *Nombre d'unités par chargeur*

Il n'est pas vraiment utile de compter les balles tirées. Sauf dans deux cas : quand les joueurs exagèrent un peu ; quand le manque de munitions ou le temps nécessaire à recharger devient un ressort dramatique du scénario.

Tableau 9 : Table des armes de tir (à feu et à rayon)

	Désignation	Dégâts (d6)	Malus distance %			Malus suppl. % par tranche de 100 m au-delà de 100 m	Portée (M)	Nbre unités par chargeur	Nbre balles par rafale	Malus rafale %	Poids (kg)	Taille (M)
			10 à 25 m	26 à 50 m	51 à 100 m							
COUP PARCOUP	Pistolet à poudre	3	40	80	—	—	50	1	—	—	VAR	VAR
	Colt peace-maker	4	30	60	—	—	50	6	—	—	1	0,25
	Webley	4	20	50	—	—	50	6	—	—	1,2	0,3
	Mauser C 96 A	4	0	10	30	20	300	10	—	—	1,2/1,6	0,3/0,65
	Lüger 4"	4	20	40	—	—	40	8	—	—	0,8	0,21
	Colt 45	4	20	30	—	—	50	7	—	—	1,2	0,21
	357 Magnum 8" AV	5	10	30	50	20	200	6	—	—	1,5	0,35
	37 M Ithaca A	5	40	—	—	—	10	5/8	—	—	3	0,8
	Dragunof Sniper V	5	0	10	20	5	1 300	20	—	—	4,3	1,2
	Arbalète moderne V	5 + 2d6	20	40	80	20	200	1	—	—	2,5	0,8
RAFALE	Thomson	4	10	30	50	20	200	20/30/50	7	40	5	0,8
	Sten	4	10	30	50	20	200	32	5	40	3	0,75
	Ingram M 10 S	4	10	30	50	20	200	30	11	20	3	0,55
	UZI*	4	10	30	50	20	200	25/30	6	20	3	0,65
	AKM*	5	10	20	50	10	300	30	6	30	3,2	0,9
	M16*AVS	5	10	20	40	10	400	20/30	7	20	3	1
	XL70E3 Enfield*V	5	10	20	40	10	600	30	7	20	3,1	0,8
	M60 A	5	5	10	30	10	1 000	50 B	7	30	10	1,1
	12,7*A	6	5	10	30	10	1 000	50 B	5	60	38	1,7
	Browning M 1919 A4 A	5	5	10	30	10	1 000	250 B	5	30	14	1,05
ARAYON	Pistolaser*	4	0	10	30	10	800	5/15	5	0	1,25	0,3
	Laser lourd*	6	0	0	10	5	2 000	10 (3)	5	0	3,75	1
	Fusil plasma *A	10	0	10	30	10	800	3/7	(2)	10	3	0,5/0,8
	Canon infrasons	5	0	0	0	10	1 500	(1)	—	—	200	2,5
	Paralysant	4d6 (min.)	60	—	—	—	30	5	—	—	0,75	0,20
ADISTANCE	Fronde	3	50	80	—	—	50	—	—	—	—	—
	Arc court	4	30	60	—	—	50	—	—	—	—	1,20
	Arc long	4	20	50	—	—	80	—	—	—	—	2
	Arbalète	4	10	30	60	—	100	—	—	—	—	0,7
	Sarbacane	2	20	80	—	—	50	—	—	—	—	2

*Légende : B = Bande ; A = Appui (crosse, bipied, tripode) ; S = Silencieux ; V = Viseur (lunette, laser) ; * = coup par coup possible.*
(1) = bloc énergétique ; (2) = le restant du chargeur ; (3) = l'arme peut porter 3 chargeurs à la fois.

• *Poids et Taille*
En kg et cm, ces valeurs donnent une idée, utile, en ce qui concerne la manipulation ou la dissimulation de certaines armes.

• *Malus rafale et nombre de balles par rafale*
Le nombre de balles indiqué est le minimum qui part dès que l'on tire. Le malus rafale correspond à la perte de précision due au recul. Il varie selon l'arme, et n'est pas décompté lorsque la cible est à moins de 5m ou lorsque l'arme est sur trépied. Mais nous allons revenir sur ce problème de rafale...

LE TIR EN RAFALES. Cette manœuvre peut à la fois être très meurtrière et très hasardeuse. En séparant les règles du tir et la détermination des dégâts, nous allons essayer de distinguer plusieurs cas : lorsque le tireur vise une seule victime, lorsqu'il tire sur un groupe, lorsqu'il tire "au jugé" tout en courant, lorsqu'il est en appui. Ces catégories peuvent se superposer, bien sûr !

• *tir sur une seule cible :* à bout portant (moins de 5 m), le tireur utilise son Aptitude "tir", sans malus. Au-delà, il retire de cette aptitude le malus-rafale, puis le malus-distance.
• *tir sur plusieurs cibles.* C'est le domaine du "tir instinctif". Ici aussi, le malus-rafale prend effet pour des cibles au-delà de 5 m.
• *tir au jugé.* C'est le tir en courant, ou dans l'obscurité. Surtout destiné à se couvrir ou à inviter ses ennemis à bien vouloir rester cachés sans riposter. On utilisera le tir instinctif jusqu'à 5 m, assorti du malus-rafale jusqu'à 10 m. Au-delà, chaque personnage très exposé ou directement dans la direction du tir jettera 1d100 : sur un résultat de 00, il sera effectivement touché (dans l'ordre et les limites décrites ci-après dans "dégâts").

Remarque : même dans le cas où le malus-rafale fait chuter les chances du tireur au-dessous de 0, celui-ci lance 1d100. Sur un résultat de 01, le MJ peut considérer (si les cibles sont mal abritées) qu'il a touché une victime : la plus exposée, la plus proche, ou celle ayant le plus bas réflexe dans le cas de victime plongeant à l'abri. Une rafale peut couvrir au maximum une zone de 90° autour du tireur.
Si le tireur concentre son tir sur des personnes regroupées (moins d'un m l'une de l'autre), il remonte son score en tir de 5 par personne. Ex : bonus de 15 pour 3 personnages côte à côte.

• *tir soutenu :* sauf indication spécifique à l'arme, on peut tirer deux rafales par round.

Les dégâts
Si le jet sous l'aptitude en tir réussit ; au moins une victime a été touchée par au moins une balle. Le nombre de blessés est forcément compris entre 1 et le nombre de balles tirées en une rafale.
Le joueur ou le MJ détermine le nombre de balles touchant quelqu'un en lançant 1d10, (on recommence si le résultat dépasse le nombre de balles/rafale). Il est bien sûr plus simple d'utiliser 1d6 lorsque la rafale n'est que de 5 balles (ou 1d8 pour 7 balles si vous possédez ce type de dé).
Puis, le MJ répartit les blessures de manière identique entre les (ou la) victimes, en commençant par la plus exposée, la plus proche, celle ayant le moins de Réflexe, dans le cas de victimes plongeant pour se protéger. C'est-à-dire : il lance 1d10, le résultat indique le nombre de balles touchant le personnage le plus exposé, puis passe aux suivants, et éventuellement de nouveau au premier et ainsi de suite. Si le résultat dépasse le nombre de balles restant de la rafale, on passe tout de même à la cible suivante, jusqu'à épuisement des balles ou des cibles.
Remarque : il peut être plus simple de laisser les joueurs tirer ces jets de dés, le MJ ne doit pas cumuler toutes ces complexes activités.

△ Dans le cas où vous utilisez la règle optionnelle de localisation des blessures, il est également préférable que chaque joueur tire sa propre localisation et les dégâts qui en découlent, afin de ne pas encombrer les maisons de repos de MJ surmenés !

△ TIREUR D'ÉLITE : au-delà de 100 en tir, on a affaire à un tireur d'élite. Il peut viser une partie précise d'un personnage ou d'un animal. Il doit l'annoncer avant de tirer. S'il touche sa victime, il relance 1d100 sous son Aptitude en tir moins 90 (Tir−90). S'il réussit, il a atteint la partie visée.
Le "Tir de nuit" est impossible, sauf avec des lunettes infrarouges ou Startron.
Par contre, le "Tir instinctif" reste possible jusqu'à 5 m ; si un personnage a 22 ou plus en vue (nyctalope), il peut tirer jusqu'à 50 m environ.
Les accessoires de visée ne sont utiles que si le tireur a une Vue au moins égale à 10 (éventuellement avec ses lunettes ou verres de contact). Ils ne servent que pour le Tir et sont inutiles en Tir instinctif.

lunette de visée : bonus = Vue × 2. lunette infrarouge : idem. Tir de nuit possible. Viseur laser ou Startron : bonus = vue × 3.

ARMES A RAYON
On distingue les paralysants, les lasers et les fusils à plasma.
• *Le paralysant* a une portée maximum de 30 m, et la valeur indiquée dans la colonne "dégâts" ne correspond pas à des pVi perdus, mais au temps (em min) pendant laquelle la victime reste paralysée. Ce temps est tiré par le MJ qui ne le communique pas au joueur ! Le paralysant n'est utilisé qu'une fois par round.
• *Le laser* existe en "pistolaser", plus léger mais moins puissant, et en "laser lourd", redoutable, mais encombrant et vorace en énergie. Le laser lourd peut tirer en rafale : (on applique alors la même règle que pour les armes à feu).
• *Le fusil à plasma* peut tirer deux fois par round. Son effet, au niveau du point d'impact, est traité comme une explosion.
Remarque : la description de ces armes, ainsi que les effets de divers explosifs sont décrits dans le "catalogue", chapitre 3.

Remarque : la description de ces armes, ainsi que les effets de divers explosifs sont décrits dans le "catalogue", chapitre 3.

Combat psi

Un personnage peut utiliser ses éventuels pouvoirs lors de confrontations.

TÉLÉPATHIE :
Attaque télépathique
- Un télépathe peut tenter d'imprimer dans l'esprit d'un adversaire des symboles qui lui font perdre une partie de ses moyens (diminution d'une de ses caractéristiques de base). Une image terrifiante réduisant par exempe l'Equilibre ou la Volonté, une sensation de douleur faisant perdre des pVi, un "éclair" troublant la vision, etc.

L'agresseur doit d'abord effectuer sa mise en transe. Puis annonce :

• le nombre de points d'Energie qu'il engage (qui seront consommés que l'attaque passe ou échoue) ;

• le symbole ou l'image émise (donc la caractéristique visée).

Il effectue ensuite le traditionnel jet sous la concentration.

S'il rate, la procédure s'arrête là. S'il réussit, la victime perd, dans la caractéristique visée, le nombre de point engagés par l'agresseur (voir conséquences dans "les 10 caractéristiques en détails", p. 33)

Durée

Une attaque télépathique prend un round.
Remarques : en cas d'attaques successives, on annonce à chaque fois les points d'Energie engagés, puis on effectue le "jet de concentration".

• Une attaque télépathique ne peut faire descendre aucune caractéristique au-dessous de zéro.

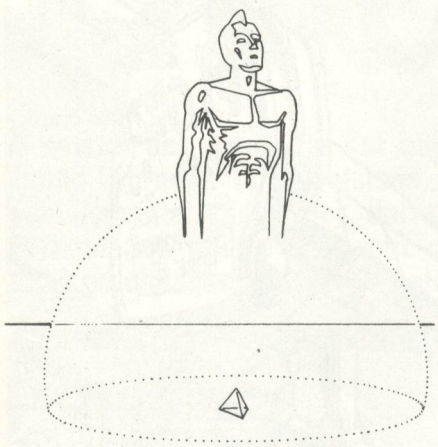
L'attaque étant mentale, les soins traditionnels seront sans effet. Toutes les heures (dans le jeu), le joueur lance 1d100. Si le résultat est inférieur ou égal à la caractéristique touchée, celle-ci remonte à sa valeur au moment de l'attaque. Si la caractéristique est à 0, il faudra tirer un 00 avec les dés de pourcentage.

Ecran télépathique
Un écran télépathique, invisible, protège des attaques télépathiques ; il permet également d'empêcher un corps éthéral d'accéder à une certaine zone autour du psi.

Comme pour l'attaque, le psi doit d'abord être "en transe", puis le joueur note et indique secrètement au MJ les points d'Energie qu'il engage ; il effectue le jet de concentration pour déterminer si l'écran est effectivement en place.

Corps éthéral
Un corps éthéral percevra cet écran comme une énorme boule de flipper, impénétrable...
Bien qu'inoffensif, le corps éthéral est un redoutable espion. On peut se prémunir contre ses incursions à l'aide d'un écran télépathique.

Deux corps éthéraux peuvent s'affronter. La procédure est celle du combat corps à corps, mais les valeurs d'Attaque et Défense sont remplacées par la Volonté : ce sont également des pVo qui sont perdus lorsqu'un coup "touche". Il n'y a pas, a priori, de protection à prendre en compte.



Combat oral

La plupart du temps, les dialogues entre personnages et résidents sont, soit réellement dits entre le joueur et le MJ, soit esquissés puis conclus par un jet de dé sous une aptitude comme "baratin".
Le combat oral ne sera utilisé que dans des cas extrêmes. Par ex : en pleine guerre galactique, et à la suite d'aventures rocambolesques, l'un des personnages obtient une entrevue avec le généralissime Mingo, chef de la flotte extra-terrestre. De ce dialogue peuvent dépendre, sinon la paix du cosmos, du moins des conséquences très importantes.
La procédure ne dispense pas le joueur d'annoncer ses arguments. Mais la tournure de la discution sera résolue comme un combat au corps à corps en remplaçant les valeurs d'Attaque et Défense par la Volonté. Dans les cas où la répartie "touche", ce sont des pVo qui sont perdus par le DEF.

L'EXPÉRIENCE

L'un des grands plaisirs du joueur est de voir son personnage progresser de partie en partie, et réussir ce qui lui paraissait inaccessible, au début...
Ceci est traduit par des points d'expérience acquis en cours ou fin de partie, qui vont permettre d'améliorer certaines caractéristiques du personnage.

En cours de partie

Au début de la partie, le MJ établit une Feuille d'expérience (ci-contre). Durant le jeu, lorsqu'un personnage réussit une action soumise à un jet de dés, ou bien gagne un combat, ou encore réussit un Transfert (et retour), le MJ rajoute un bâtonnet dans la case correspondante (intersection du type d'action et du nom du personnage).
Lorsqu'une l'action est collective, le MJ met le bâtonnet dans la colonne, "action collective", bien sûr !

De même, lorsqu'un personnage utilise une Aptitude avec succès, le joueur coche la case vide à droite du score (cette case ne sera cochée qu'une fois par partie).

△ Dans le cas où l'on joue les règles optionnelles de pouvoirs psi, le joueur, faisant un "jet de concentration", qui obtient un nombre inférieur à 10, gagne un nombre de points de concentration équivalent à ce jet.
Il note les points gagnés ; ils seront additionnés à la Concentration du personnage en fin de partie.

En fin de partie

Une fois l'aventure terminée, c'est l'heure des comptes.
Cinq sources de points d'expérience vont s'additionner.
Les points acquis individuellement par le personnage, les points d'actions collectives, les points gagnés si la mission est accomplie, et enfin les Aptitudes cochées sur la Feuille de personnage en cours de jeu.
Actions collectives. Le MJ additionne les bâtonnets et multiplie cette somme par 40. Le résultat est attribué à chaque personnage en points d'expérience.
Actions individuelles. La somme des bâtonnets en combat ou actions est multipliée par 20.
Transfert. Pour un tranfert (avec retour) réussi, on marque 100 points d'expérience.
Points de mission. A chaque mission est attribué un nombre variable de points selon qu'elle a été un succès ou un demi-succès (vous trouverez un guide d'estimation de ces points au chapitre 5. Créez vos propres scénarios). En fin de partie, ces points sont répartis entre les participants. Si la mission est un échec, seuls seront comptés les points d'actions comptabilisés en cours de partie.

Aptitudes cochées. Elles n'interviennent qu'au stade suivant : améliorer le personnage (voir plus loin).

Pour chaque personnage, on obtient le total de Points d'expérience en additionnant les points d'actions collectives, ceux d'actions individuelles (actions, combats, transferts), et leur "part" des points de mission.

Améliorer le personnage

Caractéristiques. Le joueur ajoute 1 dans l'une des dix caractéristiques de son choix en consommant un nombre de point d'expérience égal à cette caractéristique multipliée par 100. Par exemple, passer de 14 à 15 consomme 1400 points.
Aptitudes. Vu la procédure de calcul des Aptitudes, le fait d'ajouter 1 point dans une caractéristique va augmenter de 3 chaque aptitude qui dépend de cette caractéristique (parfois même de 6 lorsque la caractéristique intervient deux fois).
Exemple : un joueur ajoute à son personnage 1 en Adaptation ; Camouflage [(mD+ mA) ×3)] augmente de 3 points ; Mécanique [(mI+ mA+ mA) ×3] augmente de 6 points, etc.
Remarques : ne pas oublier que certaines caractéristiques modifient également les valeurs de combat. Augmenter la Perception de 1 augmente chacun des 5 sens de 1 point.
Aptitude cochée. Lorsqu'on augmente, une caractéristique de 1 point, on peut modifier une Aptitude ; si celle-ci a été cochée durant la partie, le joueur rajoute 3 points suplémentaires dans cette Aptitude (ainsi, si la caractéristique est augmentée de 2, ce rajout est de 6 points). Ceci fait, toutes les cases cochées durant la partie sont effacées. Aucune case ne doit être déjà cochée en début de partie.
Armes. Le joueur peut utiliser une partie de ses points d'expérience pour améliorer sa maîtrise d'une arme. (Voir plus haut, apprentissage et maîtrise d'une arme, page 28).
Psi. La concentration : si le joueur, en faisant un "jet de concentration", a obtenu un nombre inférieur à 10, il a gagné (et noté) un nombre de points de concentration équivalent à ce jet. Ces points sont ajoutés à la Concentration du personnage en fin de partie.
L'Energie : 500 pts d'expérience permettent de gagner 1pt d'Energie.
L'apprentissage de pouvoirs non encore maîtrisés : le Mega doit en trouver un autre possédant le pouvoir recherché, qui accepterait de lui apprendre. Dans la liste, chaque pouvoir a un numéro. Son apprentissage nécessite : un nombre de mois égal a ce numéro ; un nombre de points d'expérience égal à ce numéro que multiplie 1000. Ex : télékinésie, 2 mois, 2000pts.

Exemple de feuille d'expérience pour 5 personnages

Catégories d'expériences	Personnages					Actions collectives
	Tom	Elisa	Granulf	Crédon	Fomalhot	
Actions	||||| |	||||| ||	||||| |||||	|||||	|||||	|||||| |
Combats	||	||		|	||||	|||||| ||||
Transfert (100)					|	
Points de mission 2 500 : 5 =	500 + 400 + 150	500 + 160 + 200	500 160 240	500 + 140 + 160	100 + 160 + 180	20 × 40 — 800 800 : 5 = 160
TOTAUX	1 060	860	900	800	500 — 940	


PLÖRZ
SPOKEN HERE
SÉGLIR86
SUPER GANG

LE CATALOGUE...

A l'instar des annuaires, et autres gros répertoires connus, nous avons regroupé ici précisions, détails et autres renseignements complémentaires sur les univers des personnages... Des règles optionnelles donc, nullement obligatoires, sont mentionnées. Si elles ne changent pas le jeu, elles donnent un style à une partie...

...DU PERSONNAGE

Les 10 caractéristiques en détails

Les échelles ci-dessous donnent une idée plus précise des correspondances entre les scores dans les caractéristiques et le comportement du personnage. Le joueur pourra ainsi mieux interpréter le personnage qu'il incarne. Le MJ s'y référera pour décrire le nouvel état d'un personnage ayant brusquement perdu des points dans une caractéristique. Dans certains cas, un score dans une caractéristique peut être en contradiction avec une autre. On imagine mal un individu primitif (I=5) discutant politique avec un extra-terrestre (C=20). Il vaut mieux alors carrément recréer un nouveau personnage.

Intelligence

24 et + : le génie ! A l'aise dans les concepts les plus ardus (philosophie, logique, math, théologie, jeu de rôle extraterrestre). Difficile à suivre !
23 à 20 : accès aux concepts très ardus : logique et mathématique. Capable de suivre les explications d'un génie.
19 à 15 : niveau d'abstraction supérieur.
14 à 10 : normal
9 : lourd. Incompatible avec un haut score en Communication.
8 : difficultés de raisonnement. Besoin d'un dessin.
7 : difficulté d'expression, du mal à suivre une explication. Distrait.
6 : vocabulaire très limité, pensée à la limite de l'incohérence
5 : langage par grognements et gestes. Pensée primitive.
4 et − : niveau inférieur à celui de certains animaux. A 0, peut être considéré comme mort.

Perception

24 (max) : hypersensible. Doué d'un "6e sens", mais écorché vif par tout ce qui est agressif. Incompatible avec un haut score en Equilibre.
23 à 20 : fauve, guetteur hors pair,.. ou gourmet exceptionnel !
19 à 15 : combattant, chasseur, pilote, ou détective.
14 à 10 : normal.
9 à 4 : tout sens inférieur à 10 est déficient. Myopie, surdité, ou rhume chronique... De nombreuses choses échappent au personnage. Port de lunettes, de verres de contact, d'appareils auditifs, ramènent le sens à 10... tant qu'il les porte !
4 et − : cécité, surdité, etc.

Décision

24 et + : esprit fonctionnant à la vitesse de la lumière ! Capable de conduire une action ou une conversation subtile, d'analyser tout ce qui se passe autour de lui, tout en échaffaudant des plans ou en réfléchissant à autre chose.
23 à 20 : esprit extrêmement vif, capable de peser le pour et le contre entre plusieurs choix et d'agir, le tout en un éclair. (Le MJ peut laisser plus de temps au joueur pour réfléchir, voire même lui "souffler" des solutions)
19 à 15 : grande vivacité d'esprit, difficile à surprendre ou à berner.
14 à 10 : normal.
9 à 7 : comprend vite... si on lui explique longtemps ! Gibier pour les camelots.
6 à 4 : très lourd. Agit, soit sans réfléchir, soit après dix ans de réflexion... et pour faire une ânerie. Ne lui confiez pas le volant !
3 à 1 : incohérent et dangereux, ou au contraire larve amorphe.
0 : brique creuse.

Réflexe.

20 et + : tout bon héros de western a au moins 20 en réflexe. Ceux qui ont 24 et plus sont ceux encore vivants à la fin du film.
19 à 15 : véritables ressorts. Difficiles à surprendre ou à devancer.
14 à 10 : normal.
9 à 5 : convalescent, malade, vieillard.
4 : totalement apathique.
3 et − : quasi inconscient, drogué, ou atteinte nerveuse irréversible.

Volonté.

24 et + : inébranlable, indétournable. Parfois indécrotable. Tout dépendant de l'Intelligence et la décision !
23 à 20 : imperturbable.
19 à 15 : ferme et décidé.
14 à 10 : normal.
9 à 5 : influençable, parfois découragé, voire lâche.
4 : sur 1d100 : 01-05, prostration, 06-10, incapacité d'effectuer l'action
3 : sur 1d100 : 01−15, prostration, 16−30, incapacité d'effectuer l'actgion.
2 : sur 1d100 : 01−25, prostration, 26−50, incapacité d'effectuer l'action
1 : sur 1d100 : 01−35, prostration, 36−70, incapacité d'effectuer l'action
0 : prostration totale, ou obéissance aveugle (hypnose).

Force.

24 (max) : limite humaine, être quasi mythologique.
23 à 20 : athlète olympique, combattant surentraîné.
19 à 15 : bien bâti, bagarreur entraîné, déménageur..
14 à 10 : normal.
9 à 5 : fluet. Soulève à peine la moitié de son poids.
4 : sur 1d100 : 01-10 : tombe d'épuisement
3 : sur 1d100 : 01-30 : tombe d'épuisement
2 : sur 1d100 : 01-50 : tombe d'épuisement
1 : sur 1d100 : 01-70 : tombe d'épuisement
0 : épuisement total, nécessite des soins urgents, sinon meurt.

Remarque : en dehors des combats , le MJ fera consommer de la Force aux personnages :
−1d6 par 6 à 8 h d'efforts soutenus (marche chargée, escalade simple)
−1d6 par 1h d'effort violent (déménager des objets lourds, escalade ardue, course de fond)
Perte maximum tolérée : 10pF par heure.

Equilibre

24 et + : capable de rester lucide au milieu d'une panique ou d'une catastrophe. Sinon, calme, simple, mais ni poète, ni rigolo.
23 à 20 : calme et posé. Assez blindé, mais une ou deux manies peuvent le rendre plus humain que le précédent.
19 à 15 : habitué à des scènes stressantes (médecin, reporter), ne se laisse pas facilement démonter.
14 à 10 : normal. Peut perdre les pédales au cours d'un accident, au milieu d'une foule.
9 à 5 : fragile. Craque facilement, même lors d'un film, d'une discussion.
4 : imprévisible en période de stress. Tirer 1d100, et retirer ensuite sur la table de réaction

(tableau 11) si le résultat du premier tirage est 01 à 10.
3 : Idem, pour un résultat de 01 à 30.
2 : Idem, pour un résultat de 01 à 50.
1 : Idem, pour un résultat de 01 à 70.
0 : Folie.

Tableau 11 : Table de réaction

1d100	Conduite du personnage
01-20	Fuite
21-50	Prostration ou, en combat, furie destructrice (+ 5 en At, −1pF/minute)
51-70	Malaise
71-90	Peur panique
91-95	Attaque ses compagnons, ou seul se griffe, heurte les murs
96-00	Tente de se suicider

Vitalité
24 et + : increvable. Barbare ou fakir.
23 à 20 : commando
19 à 15 : sportif, ou habitué à de dures conditions
14 à 10 : normal et vacciné.
9 à 5 : constitution faible ou organisme fatigué, encrassé, fragile.
4 : Tirer 1d100. coma sur un résultat de 01-10
3 : Tirer 1d100. coma sur un résultat de 01-30
2 : Tirer 1d100. coma sur un résultat de 01-50
1 : Tirer 1d100. coma sur un résultat de 01-70
0 : Coma
Négatif : Mort

Communication
24 (max) : capable d'interpréter des idéogrammes extra-terrestres, et d'en déduire leur connotations philosophiques ou utilitaires (pas en cinq minutes tout de même). Capable également, sinon de dialoguer, du moins de comprendre des dialectes primitifs, ou des comportements animaux. Enfin, sachant expliquer les choses complexes ou subtiles de manière adaptée à son auditoire. Mémoire phénoménale des langues. A la fois poète, diplomate et ethnologue. Incompatible avec de faible score en Intelligence ou Décision.
23 à 20 : grande facilité avec tous les langages, et compréhension des comportements de races très variées. Capacités diplomatiques et littéraires.
19 à 15 : connaissance de plusieurs langues. Maîtrise aisément les sciences politiques et humaines. Bon orateur.
14 à 10 : normal. Connaissance d'une ou deux langues.
9 : n'aime pas lire. S'exprime de manière peu précise. Facilement blessant ou vexant.
8 : difficulté à s'exprimer dans sa langue maternelle. Ecriture déplorable. Souvent égocentrique.
7 : sait peu ou pas écrire. Renfermé, timide ou au contraire grossier.
6 : ne sait pas lire. Ne construit pas de phrase.
5 : communique par grognement ou signe.
4 : communication animale : marquage de territoire, intimidation, parade, etc.
0 : plante (sensible à la musique, au vent)
Négatif : Brique creuse.

Adaptation
24 et + : originaire d'un milieu extrêmement hostile ou complexe, le personnage considère chaque outil comme une prolongation de son corps, chaque lieu comme un ensemble de pièges et de refuges, chaque objet comme un outil possible. Roi de la survie et du bricolage, il s'adapte à tout ou presque.
23 à 20 : véritable spécialiste de la survie en milieu hostile. Spécialement entraîné à se plier à toutes les situations.
19 à 15 : souple et débrouillard. Niveau habituel des équipages de petits vaisseaux, des combattants ou des explorateurs
14 à 10 : normal. Niveau camping.
9 à 5 : niveau "presse-bouton", ou personnage très spécialisé dans un seul type de geste.
4 à 1 : homme très maladroit, voire dangereux. Adaptation moyenne des animaux.
0 : adaptation végétale (orientation solaire)

Les affinités et leur usage

Les MEGA n'ayant pas de "métier", ces affinités permettent de mieux cerner le domaine d'action privilégié de chaque personnage. Ces familles permettent également au MJ de "situer" les Résidents, de leur donner un peu d'épaisseur... Vous pouvez bien sûr en inventer d'autres, plus précises ou plus adaptées à vos propres scénarios.
Si vous aimez prendre votre temps pour créer le personnage, vous pouvez même lui attribuer deux affinités qui se complètent (comme "Linguistique" et "Baroudeur" pour un ethnologue) ; le score "Culture" est ainsi divisé par 2.

Le technicien (1) est surtout proche des machines, mécaniques ou électroniques. Il est plus à l'aise en milieu urbain, ou à bord d'un véhicule. Au milieu de peuplades primitives, il passera son temps à ronchonner. Dans la jungle, ses nerfs seront à rude épreuve !

Le baroudeur (2) est attiré par les situations dangereuses, qui aiguisent instinct et souplesse physique. Citons le commando, le reporter. Mais aussi le pilote de rallyes, l'explorateur, ou en milieu plus urbain, le détective de choc ou agent secret style James Bond.

Le spécialiste de la nature (3) se sent plus à l'aise au milieu d'une jungle ou d'un troupeau de bufles que dans un salon de la haute société. Il connait les pièges et les astuces des contrées sauvages. Qu'il en soit observateur (écologiste) ou acteur (spécialiste du génie). La synthèse des deux est le trappeur.

Le biologiste (4) peut suivre deux tendances. La recherche, qui le mène vers la chimie, les manipulations de laboratoire. Ou les applications au monde vivant, principalement la médecine, médecine humaine, animale ou même végétale ; connaissance des effets des substances sur l'organisme, des espèces, etc.

Le mathématicien (5) ne sera pas forcément surdoué en calcul. C'est surtout l'amateur d'énigmes de logique, mathématique ou physique ou même informatique, ou ludique. Très souvent dans la lune...

Le diplomate (6) a parfois plusieurs personnalités de rechange. Habile en parole, très observateur, il ne doit pas perdre les pédales mais au contraire déployer tout son talent dans les situations paradoxales ou critiques.
Il connaît ou devine mieux que quiconque les us et coutumes des lieux qu'il traverse.

Le linguiste (7) peut se tourner soit vers la pratique des langues (création littéraire, poésie), soit vers les "dessous" du langage (culture véhiculée, influence des symboles). Dans les deux cas, il est plus attiré par les peuplades et leur style de vie que par les problèmes abstraits.

Le spécialiste de l'audiovisuel (8) conçoit tout en terme de mise en scène. Véritable caméléon, il tire toujours le meilleur parti du décor, du matériel à sa disposition. Il connaît les trucs pour capter l'attention, pour enjôler, effrayer, impressionner, faire rêver. Paroles, images, musiques sont les composants d'une magie qui lui confère un charisme particulier.

Le commerçant (9) envisage les situations sous l'angle pertes probables et bénéfices possibles. Il a l'art de savoir présenter un problème de 36 manières diverses. En fonction de ses buts et de son interlocuteur...
S'il est fourbe, il est dur à rouler, car il connaît toutes les tricheries. S'il est de plus noble caractère, les difficultés des transactions sont ses titres de noblesse et le commerce devient un jeu mathématique ! Un jeu, toutefois, dans lequel il peut parfois oublier que certains pions sont humains...

Le spirituel (0) aime à pousser ses capacités cérébrales dans leurs derniers retranchements. Soit en portant le raisonnement intellectuel à des niveaux proches de l'abstraction. En raisonnant, sur la raison, en philosophant sur le raisonnement. Soit au contraire en utilisant les jeux de symboles, ou simplement la concentration, pour s'affranchir du raisonnement ; et plonger dans la contemplation, parfois jusqu'à l'extase mystique.
Dans les deux cas, il donne souvent au langage et aux symboles un sens très personnel. Très observateur, mais sélectif...

LES APTITUDES

La cinquantaine d'Aptitudes proposée dans Mega ne peut couvrir toutes les actions que les personnages voudront accomplir au cours d'une partie. Elles devraient cependant être en nombre suffisant pour permettre au MJ d'extrapoler les chances de réussite de la plupart des actions. Soit en se reportant à l'Aptitude la plus similaire, avec un éventuel bonus ou malus.
Soit (un peu comme dans les principes de base) en estimant la moyenne entre deux Aptitudes, ou en faisant tirer successivement 1d100 sous deux Aptitudes concernées.
Par exemple : jets de 1d100 sous "Comédie", puis sous "Commander" si le personnage s'est déguisé en officier pour tromper des gardes et les faire agir à sa guise...

Chaque description qui suit se divise en deux parties. L'explication, qui cerne le type d'actions "sous-entendues" dans l'Aptitude. Et le niveau de difficulté pour lequel a été équilibré le score inscrit sur la feuille de personnage.
En règle générale, on n'utilise pas les aptitudes pour les actions courantes (inutile d'utiliser "Commander" pour voir si le garçon vous amène votre café). A l'opposé, un jet de dé réussi ne

vous permettra pas de faire des miracles ("Commander" au caissier de vous ouvrir les coffres de la banque, ne suffira pas pour être exaucé).

Enfin, dans des actions comme "Baratiner", le joueur doit effectivement raconter son baratin au MJ, le jet de dé n'intervenant que pour voir si ce baratin "prend" sur son interlocuteur. Parfois, un bon joueur est suffisament convaincant pour que le jet de dé devienne inutile !

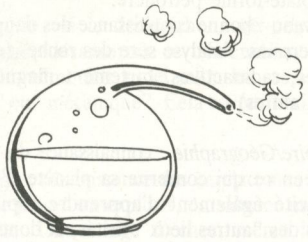
Baratiner : permet de semer le doute dans l'esprit d'un interlocuteur, de le faire changer d'avis. Il risque de s'apercevoir qu'on l'a "roulé" dès qu'on lui laisse le temps de réfléchir.
* Niveau : correspond à baratiner un individu de scores approchant en Communication et Décision. Si l'un des deux dépasse de plus de 5 celui du personnage, le MJ attribuera (secrètement) un malus à ce dernier (10 % par Pt au-delà de 5). Ou un bonus si la différence joue dans l'autre sens.



Biologie : comprend connaissance des espèces animales et végétales, des effets de plantes ou de divers produits, ainsi que de certains rapports écologiques (ex : bolets surtout situés sous les chênes, plante ne poussant qu'au-delà d'une altitude précise, etc.). Habitude des appareils et produits les plus couramment utilisés en biologie (réactifs, centrifugeuse, testeurs divers) permettant d'identifier, dans un labo, le but de certains montages, de notes prises par un biologiste. Ou encore de réaliser soi-même certaines préparations.
* Niveau : on pourrait associer le niveau en biologie à celui des "premiers soins" en médecine. Le personnage ne connaît pas les plantes ou animaux rares, et aura tout de même du mal à fabriquer un contre-poison en 5 minutes, sauf si, par exemple, il est dans le labo même où a été élaboré le poison et qu'il en trouve les constituants.

Camouflage : art de tirer le meilleur parti des éléments disponibles pour se confondre avec le décor. Si le personnage est immobile et si la situation est vraisemblable. Le joueur doit indiquer son moyen de camouflage.
* Niveau : si le personnage réussit son camouflage, il passera totalement inaperçu de toute personne qui n'est pas spécialement à l'affût. A moins de marcher sur lui par hasard, même un garde en patrouille devra réussir un jet sous "vigilance", puis sous "Déceler détail" pour remarquer quelque chose de suspect.
S'il n'a pas été détecté, et si le personnage attaque un adversaire qui passe à sa portée, il lance 1d6 de plus en At.

Chasse : utile lorsque les personages sont affamés et n'ont rien d'autre à faire. Un jet sous "chasse" résume une demi-journée d'affût pour un personage équipé d'armes adéquates.
* Niveau : si le jet réussit, le MJ utilisera la règle de marge de réussite pour déterminer, en fonction de la logique de son scénario, la quantité de prises ramenées. En général, "de quoi nourrir une personne" par tranche de 10 % sous le score requis.



Chimie : le personnage est capable de réaliser ou d'utiliser des produits chimiques relativement simples, à condition de disposer du matériel nécessaire. Il peut également comprendre ou fabriquer des montages d'expériences de chimie ou de physique simples.
* Niveau : suffisant pour réaliser ou reconnaître de petits explosifs, des gaz toxiques ou lacrymogènes, des produits fumigènes, pour fabriquer une pile à partir de bout de métaux et d'acide, etc. Le MJ attribuera des malus si le but visé est compliqué, et si le matériel est insuffisant ou bricolé.

Comédie : sert autant à faire l'acteur sur une scène, qu'à feindre la mort pour abuser un geôlier ; ou à "assurer" suffisamment pour aller espionner le quartier général dans le costume d'un officier qu'on vient d'assommer dans un coin... En la cumulant avec "baratin", on peut réussir en finesse des actions très culotées !
* Niveau : seul le MJ peut apprécier bonus ou malus, et interpréter les marges de réussite ou d'échec.



Commander : l'effet n'est pas de se faire obéir aveuglément, mais plutôt de savoir s'exprimer de manière à donner des ordres précis, compréhensibles et efficaces. Ainsi, si le jet de dé rate, le résultat sera plutôt la pagaille, la zizanie ou la panique, et pas la simple désobéissance.
* Niveau : correspond à la capacité de commander un groupe de dix soldats, gardes ou groupe soudé, habitué à la discipline. Pour, par exemple, un groupe de villageois réunis à la hâte (en utilisant convaincre ou baratiner), le personnage aura un malus de 20 à 40.

Conduire : utilisée dans les cas critiques de la conduite automobile : obstacle ou virage brusque devant un véhicule à plus de 120 km/h, vitesse rapide sur route glissante, courses poursuites entre voitures, etc.

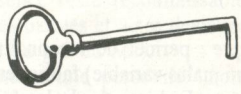


* Niveau : correspond aux pièges qu'affrontent souvent les pilotes de rallyes. Inutile de l'utiliser pour prendre l'autoroute à 140 ; et également lorsque le personnage vient d'enfiler à 220km/h une ruelle en cul-de-sac...

Le MJ sera attentif aux marges d'échec, allant du simple dérapage dans le fossé (1 à 9), aux carambolages à 1d6 de dégâts, puis 2d6, 3d6, etc.

Convaincre : comme baratiner, permet de faire partager ses vues à un interlocuteur, mais en utilisant cette fois des arguments vrais ou très vraisemblables et sérieux. La personne convaincue le reste alors longtemps ou jusqu'à preuve du contraire. Le joueur doit réellement annoncer ses arguements.
* Niveau : permet d'être autorisé à une action "pas très régulière" de la part d'un responsable. Ou d'amener des gens hésitants à vous suivre. Le MJ doit être très attentif aux marges de réussite (les résidents deviennent très confiants) ou d'échec (les résidents se braquent contre le personnage).

Crocheter : permet d'ouvrir une serrure à l'aide de matériel allant du plus rustre (pour les vieilles serrures) au plus sophistiqué (pour les coffres) en passant par une imposante collection de "passe-partout" (pour les verrous modernes). En dehors des vieilles serrures, les autres systèmes nécessite un matériel qu'on ne trouve jamais sur place.



* Niveau : difficulté d'une vieille serrure solide, ou d'une moderne si on dispose d'un jeu de "passes". Ouvrir un vieux coffre nécessite un jet supplémentaire sous "Déceler bruit".
Un coffre magnétique demande en plus un jet sous "électronique".

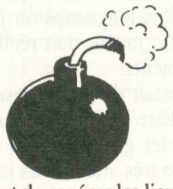
Déceler : permet de remarquer des indices très discrets : détail bizarre ou de petite taille, bruit ténu (ou conversation d'un voisin dans le brouhaha), présence d'un gaz léger, d'un goût bizarre dans le vin, matière ou poids anormal d'un petit objet.
Ce type de jet est souvent effectué secrètement par le MJ. Si des gardes arrivent, le MJ ne va pas déclarer "tirez les dés pour savoir si vous entendez les gardes arriver". Il va discrètement les tirer lui-même pour chaque personnage, et annoncer, uniquement à ceux pour qui le jet est réussi "tu entends un bruit de pas qui approche...". Si aucun jet n'est réussi, les gardes surprennent les personnages.



Lorsqu'un personnage fouille un lieu, à la recherche d'un indice, et que le MJ annonce "tu ne trouves rien", il ne doit pas savoir si c'est parce qu'il a mal cherché (jet de dé raté) ou parce qu'il n'y a rien de caché dans ce lieu (jet réussi, mais rien à trouver ici). A lui de prendre le risque de perdre du temps à chercher encore. Le personnage doit bien sûr annoncer où il cherche, et en gros ce qu'il cherche.
* Niveau : le MJ accordera des bonus si le personnage guette un détail précis (exemple ci-des-

sus, l'arrivée de gardes). Lorsqu'un personnage fouille une pièce moyenne : un jet de dé pour 5 minutes de recherche.

Désamorcer : permet de neutraliser une machine infernale sans tout faire sauter par nervosité ou mauvaise connaissance de ce type de mécanisme.
* Niveau : bombe à retardement classique.



Discrétion : art de repérer les lieux pour y passer inaperçu. Se déplacer sans bruit, se fondre dans une foule, se faire oublier dans un coin d'ombre.
* Niveau : permet, par exemple, d'approcher un guetteur sans être entendu, si le lieu le permet. A moins que le guetteur ne réussisse "déceler bruit" ou "Vigilance". Dans ce cas, l'aptitude qui marche effectivement est celle du protagoniste ayant obtenu la marge réussite la plus élevée. S'il a réussi une approche discrète d'une victime et l'attaque donc par surprise, le personnage lance 1d6 supplémentaire à sa première At.

Electronique : permet de reconnaître, réparer ou (avec un malus variable) fabriquer des objets électroniques. Et bien sûr de les faire plus ou moins bien fonctionner.
* Niveau : entre la Hifi et l'ordinateur personnel...

Equitation : utilisation d'une monture (éventuellement autre que le cheval) dans des conditions tordues. Poursuite à cheval, bagarre ou tir cumulés à des sauts d'obstacles ou de ruisseaux.
* Niveau : un peu au-dessous du cow-boy moyen.

Escalader : l'art de trouver une route possible là où les autres ne voient qu'un mur. Permet tout ce qui est plus raide que la simple "ascension pénible".
* Niveau : escalade d'une falaise verticale avec le matériel minimum (chaussures, pitons et marteau, corde), le MJ accordera des malus selon la complexité de l'escalade et des bonus en fonction de l'équipement.
Tirer tous les 10m d'escalade. Une bonne marge de réussite indique une progression rapide. En cas d'échec, une marge de 1 à 9 correspond à un simple retard, 10 à 19 à une simple foulure (−1pVi). Ensuite, les désagréments se corsent, jusqu'à 70, la chute. A 80, on entraîne les autres avec soi.
Consommation de 1pF pour 20m d'ascension.

Evaluer : pour se faire une idée de la valeur technique ou marchande d'un objet, ou de son bon ou mauvais état. Capable d'évaluer une pierre précieuse, mais pas le prix exact d'un Renoir.
* Niveau : jet de dé tiré par le MJ, qui donnera une valeur vague si le jet réussit, et très fantaisiste s'il rate.

Géologie : utile pour deviner ce que peut cacher un terrain ; savoir si la roche est sûre en cas d'escalade ; trouver des sorties dans des cavernes naturelles. Ou comprendre des documents sur une plate-forme pétrolière.
* Niveau : bonne connaissance des dangers liés aux terrains. Analyse sûre des roches (diamantifères, radioactives, fortement magnétiques, entre autres).

Histoire/Géographie : connaissance du personnage en ce qui concerne sa planète d'origine. Capacité également d'apprendre rapidement celles des "autres lieux" visités, et donc facilité pour se repérer, ou comprendre l'organisation de civilisations différentes.

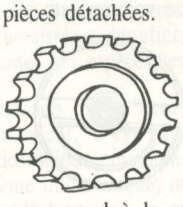


Instruire : lorsque le personnage apprend une discipline particulière à quelqu'un, les marges de réussite ou d'échec mesurent la qualité de la leçon retenue par les élèves. Si par exemple le personnage (assiégé) apprend le maniement d'armes modernes à des résidents primitifs ou moyenâgeux, un jet franchement raté (marge d'échec = 40) indiquera qu'ils risquent fort de se tirer dessus par erreur.
* Niveau : apprentissage d'une discipline simple à 5 ou 6 élèves motivés.

Marchander : voilà un verbe qui parle tout seul !
* Niveau : cas spécial. On jette d'abord le dé pour le personnage du joueur. S'il rate, l'affaire est close, et le prix n'a pas baissé. S'il réussit, on tire aussi le dé pour le résident (% moyen d'un résident citadin : 24, d'un résident commerçant :66). Si le résident rate, l'affaire se fait au prix du personnage. Si les deux réussissent, l'affaire est conclue au profit de celui dont la marge de réussite est plus importante, bien qu'il ait dû céder du terrain. Joueur et MJ (pour le résident) doivent annoncer leurs arguments et jouer la scène.



Mécanique : rouages, engrenages, piston, cames, moteurs allant du ressort au réacteur en passant par la turbine et le moteur électrique : cette aptitude mesure les capacités à réparer, utiliser, détourner ou bricoler des mécaniques à partir de pièces détachées.

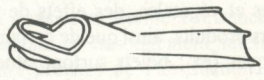


* Niveau : correspond à la réparation d'un moteur d'automobile sophistiqué. Le MJ attribue un malus pour fabriquer un mécanisme à l'aide d'outils et de pièces, ou pour les mécaniques de haut niveau (réacteur).

Médecine : connaissance des symptômes des principales maladies, empoisonnements, et du moyen d'y remédier grâce à des médicaments adaptés, éventuellement de préparations artisanales. Premiers soins et chirurgie simple (réduire une fracture, extraire une balle).
* Niveau : soin d'une blessure assez grave, au calme et avec tout le matériel approprié. Le MJ tiendra compte des marges de réussite ou d'échec pour la rapidité de guérison, ou... l'aggravation de l'état du patient.

Mémoire : utile pour vérifier en cours d'aventure si le personnage se souvient toujours d'un élément (nom par exemple)... que le joueur, lui, a oublié. Il peut utiliser aussi sa mémoire pour se "rappeler" un détail que le MJ n'a pas cité dans une description (on ne peut pas TOUT décrire), mais qui pouvait s'y trouver : "chez ce détective, tout à l'heure, est-ce qu'il n'y avait pas un violon, en évidence dans un coin ?" (il fait ici appel à la mémoire visuelle). Si le jet réussit, le MJ peut donner l'information, à condition que le personnage ait effectivement pu la mémoriser (ça ne marche pas s'il y avait bien un violon, mais caché).
* Niveau : un objet, un symbole vus, quelques mots entendus, au plus tard la veille.

Nager : sur plusieurs kilomètres, ou dans un torrent agité de remous (et en tenue adéquate).
* Niveau : tirer tous les kilomètres en mer chaude et calme, tous les 100 m en mer agitée ou torrent, tous les 10 m en tempête ou rapides.



Naviguer : connaissance des bases de navigation : lecture de carte, météo, dangers de la mer, conduite d'un voilier jusqu'au deux mats, d'un bâteau à moteur jusqu'à la vedette. Impuissant à faire avancer un voilier par calme plat !
* Niveau : conduite d'un voilier de 15m en mer agitée. Les marges indiquent surtout la rapidité et le confort du voyage, ou au contraire l'erreur de cap, voire un accident.

Physique/Math : permet de comprendre le but et le fonctionnement d'appareils complexes (accélérateur de particule, émetteur de rayonnement, etc), ou de recalculer la trajectoire d'un vaisseau spatial quand l'ordinateur de bord tombe en rade (avec un malus tout de même !). Connaissance de la résistance ou des propriétés de certains matériaux (métaux, substances radioactives, cristaux).
* Niveau : celui d'un ingénieur non spécialiste.

Pêche : identique à chasse.

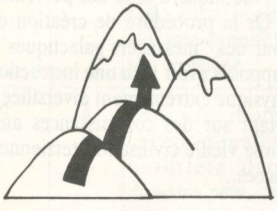
Pickpocket : permet de dérober un objet d'une poche à l'insu de la victime. Attention, une marge de réussite de 1 à 9 indique qu'un témoin extérieur peut avoir remarqué le geste.
* Niveau : victime sans méfiance dans un lieu public.

Piloter : connaisance des règles de navigation aérienne, de la météo, et du pilotage d'avion mono et bi-moteur ou leur équivalent (barge antigrav).
* Niveau : décollage, atterrissage et vol avec un monomoteur normalement chargé, par vent moyen. Tirer au décollage, à l'atterrissage, en

cas d'acrobaties, et toutes les heures de vol (toutes les dix minutes en tempête). Effet des marges similaires à Navigation.
Remarque : en l'absence de règles de combat aérien, un duel entre avions armés et équivalents peut se résoudre avec "Piloter" en utilisant la même logique que dans "Marchander".

Pirater : capacité de pénétrer dans un programme ou un système informatique, et d'agir dessus.
* Niveau : disquette industrielle très bien protégée, banque de données protégée par mot de code.

Pister : dans la nature, permet de suivre les traces d'un individu ou d'un animal. La piste sera perdue si elle traverse une zone ne gardant pas de trace (rocher, rivière) de plus de 20 m. En ville, permet de filer une personne, ou même une voiture (en voiture soi-même, bien entendu).



* Niveau : piste d'un être assez gros pour laisser des empreintes ou avoir casser des branchages, ou susceptible de perdre poils ou étoffes sur les buissons. En ville, filature à vue d'une personne sans méfiance.

Psychologie : permet de calmer une personne, d'obtenir des informations plus aisément, ou même à son insu ; de sentir l'attitude d'un résident vis-à-vis de soi : confiance, réticence, mensonge, etc...
* Niveau : celui par exemple de calmer "l'autre automobiliste" dans un accrochage où l'on a tord. De rassurer un enfant terrorisé. Les attitudes ressenties sont toujours très vagues. Le MJ peut, secrètement, effectuer un jet de "Psychologie" pour un personnage lancé dans une explication douteuse, et s'il est réussi, l'interrompre :"tu sens que ce n'est pas la chose à dire...".

Repérage : capacité de trouver un élément difficilement discernable dans le décor. Permet de repérer un tireur embusqué, un animal se confondant avec la végétation, un avion dans le ciel, ou un clocher d'église dépassant à peine des arbres et signalant un village. Peut donc s'utiliser pour "se" repérer.
* Niveau : permet de détecter jusqu'à 50 m un sanglier immobile au milieu d'un feuillage et (au bruit) jusqu'à 200 m la position du même sanglier au trot.

Repérer un piège : permet en avançant avec méfiance et en cherchant de détecter le déclencheur d'un piège mécanique : dalle joignant mal, morceau de parquet suspect, petit bout du mécanisme apparaissant dans un interstice...Si le personnage avance sans méfiance, seul un "déceler détail" (tiré secrètement par le MJ) réussi peut amener le personnage à se méfier ; à lui de chercher (ou non) la présence d'un piège. Peut également permettre de déceler une dalle piégée que l'on n'avait pas détectée avant.

* Niveau : permet de repérer les déclencheurs de pièges, surtout s'ils sont vieux et primaires. Les pièges électroniques nécessitent "déceler détail", sauf s'ils sont grossiers (style cellule d'escalator).
Remarque : si le déclencheur ne peut être contourné, désamorcer ce déclencheur ou le piège lui-même fait appel selon les cas à "crocheter" ou "mécanique". Cela est parfois impossible.

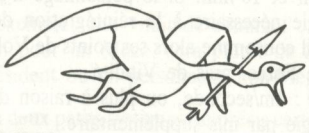
Sabotage : connaissance des emplacements précis pour placer un explosif, ou saboter un véhicule, etc. Une marge d'échec, même légère, indique un résultat très inférieur ou différent de celui attendu.

Séduire : effet d'un effort volontaire pour plaire à quelqu'un, s'en faire un (ou une) ami(e), ou du moins le mettre en confiance.
* Niveau : permet d'amener un résident à faire passer le personnage avant ses propres intérêts. Les limites dépendront de la marge de réussite...

Se renseigner : à qui s'adresser, savoir demander, ...permettant ainsi d'avoir des renseignements aussi complets et exacts que possible. Un jet raté peut signifier, soit que l'on a contrarié les personnes, soit qu'on s'est mal expliqué (la réponse peut alors, en toute bonne foi, être tout à fait fausse). Utile dans les administrations.
* Niveau : permet d'obtenir un renseignement un peu confidentiel, une indiscrétion, un élément d'un sujet "tabou" (malédiction par exemple).

Vigilence : lorsqu'un personnage reste immobile en guettant tout signe suspect, le MJ effectue un jet de "vigilance" et considère la marge : de 1 à 9 de réussite ou d'échec, rien de spécial. Puis de 10 à 19, 10 % de plus (si c'est une marge de réussite) ou de moins (marge d'échec) sur ses 5 aptitudes à "déceler". Ensuite 20 % pour 20 à 29 de marge, etc.
* Niveau : guet dans un endroit relativement dégagé et silencieux, le guetteur n'étant pas dérangé ou distrait par des événements extérieurs.

Combat : Tir, tir instinctif, précision jet, immobilisation (entrave), projectile, parade, esquive et contre-attaque sont précisément décrit au chapitre précédent, le combat, p. 24.



LES PSI

Avec la description détaillée de l'utilisation des pouvoirs psi, un bref rappel de la procédure vous évitera de faire la navette entre ce paragraphe et la règle transfert, transit, et pouvoirs psi, des p. 17 et suivantes.
Les 5 pouvoirs sont :
1. empreinte astrale
2. télékinésie
3. télépathie
4. lévitation
5. corps éthéral

Rappel de la procédure :
a. mise en transe
b. concentration
c. utilisaton du pouvoir
d. dépense d'énergie

Mise en Transe réussie si : 1d100<Vo×4
Chaque tentative prend un round.
Si le personnage est soudain blessé, l'essai rate.
La Transe cesse lorsque le personnage reste un tour sans utiliser de pouvoir psi.
Concentration= Vo×4
Energie= Vo

Le joueur indique le nombre de "points de concentration qu'il engage", puis lance 1d100. Si le résultat est inférieur aux points de concentration engagés, il peut utiliser son pouvoir. Sinon l'action échoue, mais le personnage reste en transe et peut essayer de nouveau. Quel que soit le résultat, les points de concentration sont consommés. Le joueur note sur sa Feuille les points qui lui restent.

1. Empreinte astrale (détection de) :
Le personnage peut détecter la "trace psychique" laissée par une personne dans son sillage (présence, actes, paroles). L'empreinte s'estompe avec le temps. Elle dure un nombre d'heures égal à l'Energie de la personne au moment de son passage à l'endroit où a lieu la détection.
Si la présence reste reconnaissable le temps indiqué, les paroles et actes deviennent "flous" très vite (au gré du MJ).
La présence d'une personne "non-psi" s'estompe au bout d'une heure, les paroles et actes sont indiscernables.
Pour résoudre certains cas, le MJ peut "simuler" cette empreinte comme un parfum : on peut en reconnaître un et le suivre ; mais trop de parfums superposés se brouillent, à moins qu'un ne domine.
Energie : 1 pt/tour.

2. Télékinésie :
Le poids ne joue en rien, seule compte la confiance que l'homme met dans son action : on peut soulever une plume aussi "facilement" qu'un gratte-ciel : il faut simplement y croire ! Pourtant, même chez les maîtres de cet art subsiste un cartésianisme indéracinable, plus ou moins ténu, lové au fond de leur subconscient. Pendant que le joueur fait son jet de "concentration", le MJ effectue un "jet de confiance" : il regarde sur le tableau ci-après le modificateur à appliquer, en fonction du poids de l'objet, au score en Energie du psi. Puis il effectue un jet de 4d6 sous la somme Energie + Modificateur.

poids :	<100g	100g	...900g	1kg Par kg sup
Modificateur	+ 10	+ 9	+ 10	− 1

Jet de Confiance : réussi si S4d6<Energie + Modificateur

Remarques : le MJ peut ajouter (si le joueur est vraiment confiant) ou retirer (s'il semble dou-

ter de son propre succès) de 1 à 5 points à son modificateur. Il peut de même ajouter ces points si le personnage tente de basculer un objet instable, ou faire glisser un objet sur roues ou sur une surface lisse. Le MJ tient bien sûr cette décision secrète.
Enfin, le MJ calculera son jet de confiance en fonction de ce que croit le personnage, et qui ne correspond pas forcément aux caractéristiques "réelles" de l'objet !
Si le jet de confiance rate, l'objet peut frémir, mais sans plus...
Energie dépensée/vitesse : 1pt par m/s, par seconde de déplacement, et ceci par objets non-solidaires.
On peut déplacer un objet que l'on ne voit pas si on a eu l'occasion de mémoriser cet objet, et s'il se trouve bien à l'endroit où le psi croit qu'il se situe. Ceci consomme 1d6 points d'Energie supplémentaires.
L'utilisation de la télékinésie pour lancer des projectiles est décrite au combat psi (voir page 30)
Cas particuliers :
- Si l'objet est ancré au sol, attaché, il faut vaincre sa résistance en dépensant 1pt d'Energie par point de résistance (voir Table de résistance des objets, tableau 4)
- Dans le cas de manipulation de mécanismes, ou de manœuvres complexes, faire éventuellement un jet sous l'Adaptation avec 4d6. Dans le cas de serrures par exemple, le MJ peut aussi considérer que mouvoir les ressorts internes équivaut à déplacer 2, 3 kg ou plus...

3. Télépathie.
La finesse des échanges télépathiques dépend des liens entre les protagonistes.

• Premier cas, un seul est télépathe.
- S'il n'y a aucun lien particulier, le télépathe peut percevoir des sentiments primaires ou violents (peur, agressivité). Si la personne "sondée" travaille sur un sujet ou est en train d'en parler, le MJ pourra suggérer ce dont il s'agit en un ou deux mots (ex :"un sabotage", "attendre quelqu'un").
- Si le lien est de type entourage, connaissance, le télépathe peut déceler des sentiments discrets ou dissimulés (mensonge, antipathie), et dans le cas où le "sondé" est concentré sur un sujet, il pourra obtenir un détail supplémentaire assez vague (ex : sabotage d'un pont, attente d'un messager).
- S'il existe un lien affectif important, le télépathe peut soit recevoir des impressions fugaces de l'entourage de l'autre personne ou de ses sensations, soit émettre vers elle le même type d'information ou la prévenir d'un danger.

• Deuxième cas, les deux protagonistes sont télépathes
En l'absence de liens affectifs, ils ne peuvent se transmettre que des symboles ou des images simplifiées.
- S'il existe des liens affectifs, l'échange télépathique peut comprendre des phrases construites ou des sensations précises (scène, musique, etc.).
Energie dépensée : 1pt/tour
La télépathie peut également être utile en combat, (voir p. 30).

4. Lévitation :
C'est un état de concentration profonde où le corps entre en résonance avec les courants éthéraux. Ceci se concrétise par l'abolition du poids du psi, et parfois son élévation de quelques centimètres. Cet état est propice à la régénération du corps et de l'esprit, et ceci de trois manières :
• Sommeil accéléré : la durée normale du sommeil est divisée par le nombre de points d'Energie dépensés. Six points d'Energie permettent donc de récupérer en une heure les points de Force et de Volonté normalement retrouvés en une nuit complète de sommeil.

• Récupération d'Energie : le personnage récupère 1d10 points d'Energie par tranche de 15 min de lévitation ininterrompue.
Remarque : si le personnage ne peut se mettre en lévitation, ou qu'il ne possède pas ce pouvoir, il récupère naturellement 2 points d'Energie par 24 heures.

• La transe continue. On pourrait la qualifier d'hibernation, puisqu'elle réduit le métabolisme et la respiration au minimum, abolissant la faim, la soif, la souffrance et l'effet d'éventuels poisons, blessures... Durant ce temps, le psi est inconscient. Son aura atténue les effets de l'extérieur (température) mais par contre le psi en lévitation soumis aux courants éthéraux peut parfois dériver lentement si aucun obstacle ne s'y oppose.

La transe continue dépense 1 point d'Energie par jour, et lorsque tous ces points sont consommés, la transe consomme les points de Volonté, puis les points de Force, puis les points de Vitalité.
La mise en transe ne peut être interrompue par le personnage lui même, seul un autre psi (ou plusieurs ajoutant leurs points d'Energie) peut le tirer de sa transe. La procédure est celle consistant à vaincre un écran télépathique, décrite dans les combats psi (voir p. 30)

5. Corps éthéral.
Il s'agit de la faculté de l'esprit de sortir de son enveloppe corporelle. Le corps durant l'action n'est plus qu'un réceptacle vide attiré par la mort...
Energie dépensée : 1pt d'Energie par tranche de 10 m et 10 min. Si le personnage n'a plus l'Energie nécessaire à la réintégration de son corps, il consomme alors ses points de Volonté, puis de Force, puis de Vitalité.
Vitesse : 1m/seconde, ou plus à raison de 1pt d'Energie par m/s supplémentaire.
Remarque : à moins d'en tenir le compte, le joueur n'a aucun moyen de savoir où en sont ses dépenses d'Energie, celui-ci est suivi de près par le MJ. Arrivé à 0pVi, le corps du psi meurt, et l'esprit erre à jamais tel un fantôme.
En Corps éthéral, le personnage perçoit tout ce qui l'entoure et peut se déplacer, hors de son corps, dans toutes les directions. Du fait qu'il est intangible et invisible, il ne peut pas plus agir sur les choses matérielles que celles-ci ne peuvent agir sur lui. Il n'est arrêté par aucun obstacle physique.
Enfin il voit autour des êtres vivants une aura allant du blanc bleuté dans le cas d'un être en harmonie, équilibré, jusqu'à des teintes glauques et noirâtres autour d'un individu particulièrement torturé, en passant par le jaune-vert de l'excitation et le rouge de la colère.

NON-MEGA, LES DIFFÉRENCES

On peut utiliser les règles de *Mega* pour des aventures autres que celles de "Messagers galactiques" dans le cadre d'univers parallèles.
Avec quelques restrictions ou précisions, ces règles fonctionneront aussi bien pour des scénarios se déroulant dans l'Antiquité ou au Moyen age, pour une affaire d'espionnage brumeuse dans le port d'Anvers des années 50, dans une enquête sordide à Silicon Valley, un mystère policier dans l'Angleterre victorienne, une aventure échevelée dans la jungle indienne...
Cette ouverture permet au MJ, une fois qu'il a épuisé les scénarios présentés ici, d'en inventer selon ses goûts, dans des domaines où il disposera plus facilement de documentation, et aussi en fonction des aspirations de ses joueurs.

D'autre part, pour des résidents (donc non-Mega) très importants de son scénario, le MJ réalisera parfois une Feuille de personnage complète, identique à celle des personnages des joueurs. Or la procédure de création est équilibrée pour des "messagers galactiques". Ceux-ci sont supposés avoir reçu une instruction, mentale et physique extrêmement diversifiée. Et surtout portant sur des connaissances auxquelles notre bonne vieille civilisation terrienne n'a pas encore accès...

Pour créer un personnage humain "normal", voici quelques points de repère et les procédures qui diffèrent.

CARACTÉRISTIQUES :
Pour le personnage d'un joueur, elles seront tirées de la même manière, avec 4d6.
Pour un résident détaillé, le MJ peut soit en tirer plusieurs de cette façon, et se constituer un "fichier" où choisir en fonction des besoins ; soit ne pas tirer de dé mais modeler chaque caractéristique à son idée, en se référant aux dix caractéristiques en détails (p. 33). Ceci est approffondi p. 59 dans Créez vos propres scénarios.

• Pour évaluer la valeur globale d'un personnage, faites la somme, d'une part de ses 5 caractéristiques mentales (I,D,Vo,E,C), d'autre part de ses 5 physiques (P,R,F,Vi,A). Le résultat vous indique le niveau du personnage.
Ceci n'est qu'à titre indicatif, puisque le personnage peut correspondre "en moyenne" à ce niveau, ou être au contraire très contrasté, avec une ou deux caractéristiques fortes, contrebalancées par deux ou trois autres très faibles.

Les affinités
Pour le personnage, on utilisera les affinités de la même manière que pour la création d'un MEGA. Eventuellement en utilisant la règle permettant de diviser le score en Culture en deux parties (pas forcément égales) et de le répartir entre deux affinités complémentaires. On peut ainsi "cerner" la plupart des métiers modernes ou anciens.
Si vraiment vous voulez attribuer au personnage un métier précis, incompatible avec ce qui existe déjà, vous pouvez créer une nouvelle affinité qui soit ce métier. A vous de déterminer alors le multiplicateur à appliquer pour chaque Aptitude :

- 3 pour une aptitude indissociable du métier (marchander, évaluer, pour un commerçant).
- 2 pour une aptitude courante du métier (évaluer pour un mécanicien)

Tableau 12 : Caractéristiques des Non-Mega

Somme des 5 caract.	Niveau	Interprétation
49 ou -	0	personnage médiocre ou fragile. Il peut savoir bien faire deux types d'activité : son métier et son "violon d'Ingres"
50 à 69	1	personage moyen ou contrasté. Quelques activités en dehors de celles citées ci-dessus.
70 à 79	2	individu remarquable. Peut exceller dans certaines disciplines mais il a quelques failles.
80 à 89	3	un spécialiste recherché. Peut jouir d'une certaine notoriété dans son domaine.
90 à 99	4	Capacités relativement exceptionnelles. La notoriété dans son domaine peut être internationale.
100 à 109	5	Personnage assez rare. Peut par exemple être chef de file dans un domaine en compétition internationale (sport, recherche scientifique).
110 à 119	6	Célébrité internationale ou éminence agissant dans l'ombre. A peu ou pas d'égaux dans son domaine, et excelle dans les activités qui s'en rapprochent.
120 et +	7	Surhumain. Peut être un leader mondial dans son domaine, à condition de montrer des défauts ou de se sous-estimer. Peut aussi vivre caché pour fuir d'inévitables jalousies, ou éviter d'être "enrôlé" dans de puissantes organisations internationales.

Ce tableau peut aussi servir pour estimer le niveau de personnages Mega. Ainsi, au moment du choix des personnages, le MJ peut annoncer :"c'est un scénario difficile. Il faudrait au moins un perso de niveau psychique 4 ou 5, et deux ou trois autres de niveau physique 3 ou 4".

- 1 pour une aptitude occasionnelle (parmi bien d'autres) du métier (convaincre pour un littéraire).

Egalement pour une aptitude où le fait d'être spécialiste ne suffit pas à transformer en surhomme : 1 en "conduire" pour le baroudeur : les pilotes aussi ont des accidents...

- 0 pour une aptitude non spécifique du métier, ou inhabituelle.

Aptitudes :

Pour simplifier, commencez par supprimer celles qui sont étrangères au personnage, à l'époque jouée : pirater (un système informatique) pour un trappeur, ou conduire, electronique, "pirater", piloter, etc., pour un barbare de l'antiquité. Mettez ensuite à 01 % les aptitudes également étrangères au personnage mais où une petite chance de réussite subsiste : "Nager" pour quelqu'un qui n'a jamais vu d'eau ailleurs que dans un oued, "repérer un piège" pour un citadin aux yeux usés par le petit écran.

Faites normalement la somme des marges de Caractéristiques indiquées, mais sans multiplier par 3, pour les aptitudes atrophiées par manque de pratique : "équitation" par exemple pour un sédentaire, un savant cloitré dans son labo, ou bien "Chimie, Math", pour un personnage n'en ayant plus eu l'usage depuis l'âge scolaire...

Vous pouvez enfin créer (avec discernement) de nouvelles aptitudes.

Dans tous les cas, sauf contradiction, tirer au moins les aptitudes marquées d'un astérisque (*) dans la liste culture, affinités et aptitudes, tableau 2.

Pouvoirs psi

Les pouvoirs psi sont très rares. Ne les utiliser que si vous désirez jouer des scénarios de style "fantastique". Néanmoins, si pour un personnage, vous désirez déterminer s'il possède ou non des pouvoirs, procédez comme suit.

tirer 1d100

- 01 : Mega latent, 02-89 : rien, 90-93 : empreinte astrale, 94-96 : télékinésie, 97-98 : télépathie, 99 : lévitation, 00 : corp éthéral.
- Si un pouvoir est tiré, relancez les dés pour déterminer si le personnage en possède un autre.
- Si le jet donne "rien", ou s'il retombe sur un pouvoir déjà tiré, cessez la procédure. Le non-Mega ne pourra pas apprendre d'autres pouvoirs.

Vie quotidienne

Les règles de la "Vie quotidienne" décrites p. 20 sont équilibrées pour des Messagers Galactiques. Sans être des commandos, les plus intellectuels des Mega ont un entraînement physique au-dessus de la moyenne. C'est pourquoi, pour les résidents ou les personnages non-Mega, il convient de restreindre l'effet de certaines règles.

Par exemple, une "nuit de sommeil", qui est de 6h pour un Mega, sera plutôt de 8h pour un résident ou un personnage non-Mega.

Voici deux petits systèmes, imprécis certes, mais qui permettront de donner une idée des moyens et du *train de vie* permis à un personnage lors de sa création. Ceci pouvant évoluer ensuite à chaque aventure (vers le haut, ou vers le bas !) :

- Système "social". Il a pour inconvénient de ne pas forcemment correspondre, soit au métier du personnage, soit à son niveau (Cf ci-dessus, les Caractéristiques). Lancer 3 fois 1d6 :

1. Origine sociale : 1=misère totale, 2=pauvre, 3=populaire, 4=aisé, 5=bourgeoisie, 6=haute société (ou équivalent).

2. Notoriété (professionelle ou autre) : 1=anonyme, 2=obscur, 3=cercle très restreint, 4=connu dans un certain milieu, 5=très en vue, 6=spécialiste réputé.

3. Chance : 1=poisse totale, 2=malchance chronique, 3= quelques succès et revers, 4=gagneur, 5=veinard, 6=béni des dieux.

Multipliez les 3 résultats, puis multipliez le tout par 500, et vous obtiendrez le revenu mensuel en francs du personnage.

- Système "caractéristiques". Additionnez les marges mI, mD, mVo, mA et ajoutez le résultat de 1d6 pour la chance, puis multipliez le tout par 1000. Vous obtiendrez le revenu mensuel en francs du personnage.

Il va de soi que le MJ peut modifier ces systèmes, le plus simple étant, s'il joue dans le monde contemporain, de se renseigner sur les revenus moyens réels.

Vous noterez que ces systèmes ne donnent pas les revenus des princes et autres rois. Si vous n'avez pas d'idées sur la question, lancez plein de dés et multipliez par beaucoup.

Expérience

Même si les joueurs incarnent des personnages non-Mega, dans des scénarios où ils ont amenés à poursuivre des quêtes personnelles (journaliste, ethnologue, ou même orphelin voulant connaître le sort de ses parents mystérieusement disparus dans la jungle), le système des points de mission reste en vigeur. Pour les puristes, on peut remplacer le terme par "points d'aventure".

...DES MATÉRIELS

Le bric à brac qui suit doit surtout vous servir de guide pour inventer et répertorier vos propres matériels dans la logique du jeu. Les prix sont parfois donnés à titre indicatif : ce qui est un trésor dans une contrée peut être tout à fait commun et sans valeur dans une autre.

Ces prix sont exprimés en Peaux d'Opossum carnassier d'Aldébaran (abréviation : PO). Une Peau d'Opossum valant environ 1000F, soit la valeur d'une pièce d'or dans pas mal d'endroits de cet univers et les autres.

Remarque : les équipements confiés aux Mega en début de mission sont rarement neufs, sauf cas de mission de très haute envergure. De ce fait, il est parfois possible qu'un appareil fonctionne mal, ou qu'une batterie soit à plat...

INDIVIDUELS
Electroniques

- *analyseur de milieu* (sonde) : permet de déterminer la teneur de l'atmosphère en oxygène, gaz carbonique, azote, et de détecter si cette atmosphère contient un produit nocif pour l'organisme. Si c'est le cas, l'appareil donne le degré de nocivité en "temps maxi d'exposition tolérable", mais n'indique pas la nature du danger, sauf pour la radioactivité (compteur Geiger). De la taille d'un transistor moyen. L'analyse prend 2 minutes.
- *"dépectro"*, dépanneur electronique : système d'analyse de panne, microbloc de soudure, le dépectro contient un échantillon de processeurs standard, et peut donc remplacer certains circuits déficients. Mais il devient alors inutilisable pour autre chose durant ce temps. Constitué de plusieurs modules réunis dans un bloc de la taille d'un attaché-case.
- *médibloc :* conteneur, d'une soixantaine de kilogrammes, sans ses batteries. Il se déplie en civière et bras articulés portant divers appareillages ; des projecteurs aseptisent la zone

autour de la civière (inefficace par grand vent), et d'autres ramènent le corps à la température voulue. Assisté par un système informatique, le médibloc peut servir d'"assistante" au médecin tentant une opération. Seul, il peut automatiquement atténuer au mieux les maux de son patient : il panse les blessures, fait des piqûres... Un blessé solitaire peut donc appuyer sur le bouton de fonctionnement, s'affaler sur la civière, et s'évanouir tranquille...

• *nanordi :* micro-ordinateur de la taille d'un paquet de cigarettes, écran couvrant toute une face de l'appareil, commandes sur les flancs et l'autre face du boîtier. Commande et réponse verbales possibles, mais plus ou moins (souvent moins) sophistiquée selon les modèles. Peut se brancher sur le "dépectro" pour analyser une panne, ou sur certains ordinateurs (certains seulement, car "d'autres" ont la curieuse capacité de transformer le nanordi en paquets de circuits grillés, ou encore en vulgaire calculette, malpolie de surcroît). Autonomie, 10 h environ.

• *radiordi :* peut recevoir les ondes radio dans une large gamme et émettre à plusieurs kilomètres (autonomie dans ce cas : 1h). Capable de traduire jusqu'à trois langues, dans les deux sens (il faut lui dire une phrase complète. Puis il traduit. Il lui arrive de demander des précisions !) Egalement capable de chercher un type de message donné en balayant les fréquences radio. De la taille d'un transistor moyen. Autonomie 10 à 20h selon les cas.

Survie, soins

• *couteau multi-usages :* Le manche contient : une petite boussole, du fil et une aiguille (pour recoudre vêtements ou blessure), un hameçon, des pointes de mini-harpon, de fil de Texlar hyper-résistant (10m), 2 pierres à feu (style silex), une pierre à aiguiser. Le manche, creux, peut s'enfiler sur un manche pour faire un lance. Le dessus de la lame, cranté, fait office de scie. Un côté de la large lame, brillant, peut servir de miroir. Le bouchon du manche contient une loupe.

• *nourriture :* en mission, les Messagers Galactiques ont sur eux des tablettes nutritives et des purificateurs d'eau qui leur permettent de tenir trois jours, à condition de trouver de l'eau. Sinon, perte de 1d6 pVi au bout de 1 jour sans nourriture, 2d6 au bout de 2 jours, etc.

• climat : pour mettre dans l'ambiance, le climat peut jouer un rôle dans les cas extrêmes : gel, tempête de neige ou froid intense autour d'un personnage non habitué, ou non équipé : perte de 1d6 toutes les heures, ou même tous les
1/4 d'heure à partir de −10°. Si le résultat est 4 ou plus (blessure grave), le MJ peut localiser la zone touchée. Une zone touchée deux fois est gelée, et ne pourra être guérie. Si c'est le torse, l'abdomen, ou la tête, le personnage tombe inconscient.
On peut jouer de la même manière l'effet d'une chaleur insupportable.

• *soins :* les soins applicables par un Mega durant une mission se limitent à éviter l'aggravation d'une blessure ou d'un empoisonnement. Les opérations complexes nécessitent l'intervention d'un spécialiste.
Les blessures graves, celles soignées tardivement, peuvent laisser des cicatrices au personnage !
Le matériel ci-dessous est contenu dans le médikit, de la taille d'une très petite valise, et qui contient une dizaine de doses de chaque élément ainsi qu'une petite source d'énergie pouvant fournir deux électrochocs ou de la lumière pour une lampe frontale durant six heures, ou encore l'équivalent en chaleur d'un petit camping gaz durant 10 minutes.

Tableau 13 : table des soins

Soins	Matériel	Effets
Panser blessure	Pansement	Stoppe perte pVi
Désinfecter blessure	Désinfectant	Sans désinfectant, une plaie s'envenime (fièvre). Perte de pVi : 1d6 à la fin du 1er jour, 2d6 le second, etc.
Calmer la douleur	Antalgique	Sans antalgique, et avec blessure grave perte 1d6pVo/jour. En cas d'opération : perte 2d6pVo, 2d6pE
Extraire balle, pointe ou éclat	Outils de chirurgie. médecine à −10 Sur torse et adbomen, médecine à −20	Projectile non retiré=perte de pVi Tirer chaque heure : Sur 1d100 : 01−75=rien 76−90=1d6 pVi 91−00=2d6 pVi
Chirurgie	Outils de chirurgie. Médecine avec malus variable	Variable
Soigner empoisonnement	Antidotes Intervention immédiate	Interrompt l'effet pour venin, poison courant. Ralentit l'effet des autres.
Soigner fièvre	Antibiotiques Tranquillisants. "Médecine" pour identifier l'antibiotique adéquat	Calme la fièvre Stoppe perte de pVi
Combattre épuisement	Dopants : 1 ou 2 doses	Permet de récupérer 1d6 pVi et 1d6 pVo par dose. Ces points seront reperdus après 24h.

Gadjets

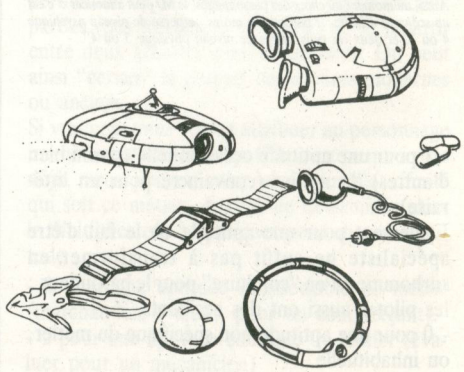
• *Caméra antigrav :* Caméra portée par un système antigravité et propulsée par jet d'air comprimé. Commandée par un boîtier de la taille d'une grosse boîte d'allumettes, avec écran de visualisation, petit, mais très net. Le son, pas excellent...
La caméra peut tenir en l'air durant 15 min ; émettre jusqu'à 1km pendant 3h. La recharge d'énergie comprend l'air comprimé.

• *Récepteur annexe :* de la taille d'un bracelet, peut capter les images et sons d'une caméra antigrav. Image très petite ! Un système permet d'ajuster la fréquence de réception.

• *Communicateur :* souvent camouflé en "torque" (bijou celte : sorte de bracelet de cou, d'un seul bloc), un talkie-walkie miniature. Se déclenche à la voix. La réception des messages se fait par conduction osseuse. Ce n'est pas tout à fait silencieux, mais néanmoins discret.

• *Pisteurs :* sphère constituée de cinq "champignons", plus ou moins semblables à un clou de tapissier et d'un détecteur se portant comme une montre. Ces cinq bornes sont numérotées de 1 à 5. Lorsqu'elles sont réunies et en marche, elles peuvent être détectées par un "Guetteur" (voir Messagers Galactiques, p. 56) même dans des univers parallèles.
Qu'elles soient ensemble ou séparées, le détecteur est capable de repérer la présence et la direction de la borne 1 jusqu'à 1km, et des autres bornes à partir de 300m.

• *Jumelles startron :* permettent d'avoir une vision normale, grossie jusqu'à 50 fois, ou une vision colorée, montrant en bleu les corps froids, en jaune les corps à environ 25°, et en rouge les corps plus chauds, et ce, de jour comme de nuit. En outre, en pressant un bouton, une croix apparaît au centre de l'image, et une valeur s'affiche indiquant la distance du premier objet solide visé par cette croix.



• *Membres bioniques :* utilisés pour remplacer des membres perdus par des Mega (entre autres). Supportent mal les températures supérieures à 40° ou inférieures à −10°. Il leur arrive de tomber en panne. La force dévelopée par un bras bionique standard est : F=10 + 4d6.
• *Grenade végétale :* sortes de graines à pousse accélérée, contenues dans de petits conteneurs de la taille d'un œuf. Une fois ouvert, et pour peu que l'atmosphère soit humide, il se forme en quelques minutes une infranchissable barrière de plantes, de 10 à 20m de diamètre. Options "ronces", "plantes carnivores", "baobab". Note pour le MJ : la durée de vie de ces plantes est de 2d6 jours en général.
• *Adaptateur de chargeur :* transforme l'énergie contenue dans les chargeurs des armes à rayon en énergie utilisable : lumière, électricité, chaleur..
• *Lentille de contact* amplifiant la lumière en cas d'obscurité, infrarouge en cas d'obscurité (le porteur ditingue les formes chaudes ou tièdes). Objet très rare et précieux !
• *Pilules d'oxygène :* capsules à briser dans la bouche, on rejette l'air par le nez. Inutilisables sans un sérieux entraînement. On tient 5 min sous l'eau par capsule. En cas d'atmosphère empoisonnée, à condition de se boucher le nez.
• *Filtre respiratoire :* semblable à certaines cellophanes d'emballage, ce filtre se plaque de lui-même sur la peau et protège de la "plupart" des gaz. Replié, il en tient 2 dans une petite boîte d'allumettes (ou un seul dans le cas du modèle pour barbu).
• *Détecteur d'énergie :* permet de repérer la présence et la direction de champs magnétiques et de câbles électriques jusqu'à 15m.

Transports

Les prix des véhicules peuvent varier du tout au tout d'un endroit à l'autre... Nous vous suggérons ici des moyens de transport et le tarif sérieux n'est qu'indicatif...
A chaque mission, le MJ alloue un certain nombre de BCE (Base de Crédit d'Equipement - ou en argot, Brique Creuse Equivalent) pour sa dotation en véhicules. Au grand maximum, ces points ne doivent pas dépasser le nombre de points de mission prévus pour cette aventure, en général la moitié ou un tiers suffisent. Les valeurs sont donc en BCE.
Pour traduire en yens d'Aldébaran, consultez les cours dans votre quotidien habituel. Les remises sont comptées sur les prix affichés, mais pas les taxes.

Animaux
- Cheval, 40
- Eléphant, 120
- Autruche, 20
- Dauphin, 40
- Ptéranodon, 30
- Ubionaste (créature spatiale), 15 000
- Opossum, 5
- Dragon -non communiqué
- Scarabé géant, 50
- Yack, 80
- Ver des sables -gratuit

Ne négligez pas le fait qu'un cheval ne peut parcourir que 40 à 50 km par jour en alternant le pas et le trot, et à peine quelques kilomètres au galop.

Automobiles et véhicules terrestres
- Voiture de tourisme, 300
- Voiture de compétition, 450
- Moto, 250
- Vélo, 15
- Camion, 800
- Véhicule tout terrain 6 roues motrices, 800
- Véhicule tout terrain à chenilles, 1 000
- Mini hovercraft, 300
- Appareil Antigrav, 1 750
- Skateboard, 10
- Train blindé, 42 000 (plus les autorisations)

Avions et véhicules aériens
- Réacteurs dorsaux, 800
- Tapis volant, 8 000 (à moins, c'est un faux)
- Parachute, 20
- Feuille d'automne portée par le vent du Kalahari (rare), 1 000
- Dirigeable, 18 000
- Ornithoptère, 6 000
- Avion à hélice mono moteur, 1 800 ; bimoteur, 3 000
- Avion 8 à 10 passagers, 10 000

Bateaux et véhicules marins
- Pirogue, 20
- Mississipi Steamboat, 2 000
- Bouée, 1
- Voilier de pêche, 1 500
- Trois mâts, 30 000
- Hors bord, 5 000
- Vedette, 20 000
- Destroyer, 45 000
- Cuirassé, 70 000
- Sous-marin, 90 000
- Hydroglisseur, 10 000

Orbitaux
- Capsule spatiale (Apollo, Soyouz), 30 000+ la fusée porteuse
- Navette Spatiale, 120 000
- Véhicule Trans-atmosphérique, 85 000
- Lévitateur, 120 000
- Psychonef (à energie psi), 65 000
- Chasseur Orbital (X Wings), 220 000
- Canot de survie non propulsé, 10 000
- Fusée porteuse, 30 000 (ne sert qu'une fois)

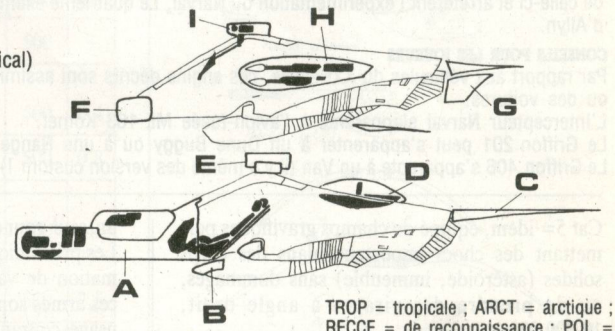
Interstellaires, intergalactiques
- Hormis le scout, aucun de ces engins ne peut supporter la gravité et donc se poser sur un sol planétaire.
- Scout, 300 000
- Yacht 900 000
- Cargo-caboteur, 1 200 000
- Cargo remorqueur (Nostromo), 1 500 000
- Croiseur (Enterprise), 5 000 000
- Destroyer, 3 500 000
- Vaisseau monde, 100 000 000
- Paquebot, 8 500 000
- Intercepteur (swordfish), 4 980 000

Hors Classe :
Véhicules à Environnement Variable (VEV) :
Cat 1= navette
Cat 2= chasseur spatial
Cat 3= scout
Cat 4= scout, mais peut évoluer également en atmosphère à haute pression, et sous l'eau, 4 000 000

AERODYNES GRIFFON

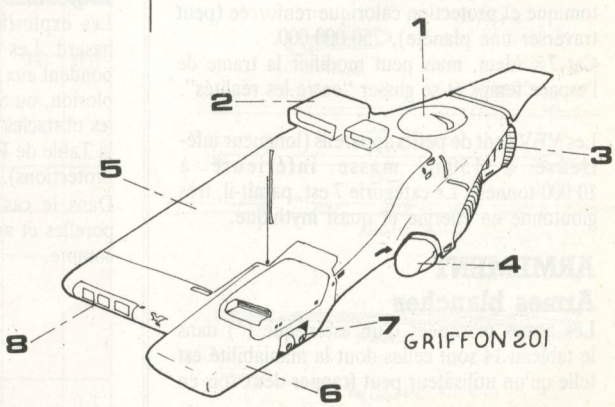
La firme GRIFFON, célèbre producteur d'aérodynes est connue dans toute la galaxie ; ses produits sont utilisés pour une grande variété de tâches civils et militaires. Ses appareils utilisent tous des jets comme propulseur principal couplé à un antigrav pour la sustentation. Il est impossible de lister tous les engins conçus par GRIFFON INDUSTRIES, mais le biplace GRIFFON 201 et le quadriplace GRIFFON 406 sont certainement les plus répandus. Conçus pour un usage civil, ils ont toujours un grand succès ; mais ils furent par la suite commandés par nombre d'Etats pour des tâches de police ou de patrouille militaire.

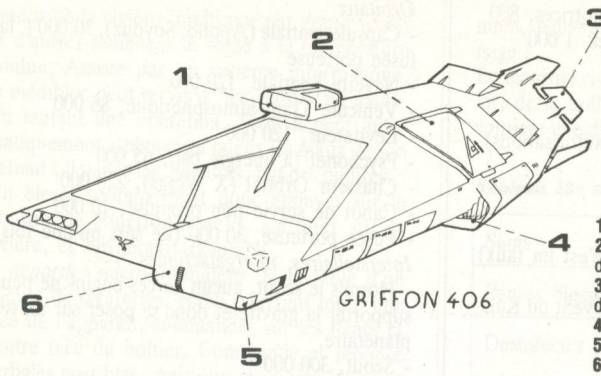
GRIFFON 201 Spectes :
longueur : 8,264 m (version tropical) / 5,362 m (militaire
équipage : 2
Charge utile : 600 kg
armement : rien (tropical) / 4 X BW−30 (militaire)
masse : jusqu'à 1 800 kg
vitesse : 800 km/h
autonomie : 8 h



TROP = tropicale ; ARCT = arctique ; RECCE = de reconnaissance ; POL = police ; MILIT = militaire.

1 antenne de communication satellite (TROP/RECCE/ARCT)
2 projecteur (TROP/ARCT/POL)
3 tuyère (standard toute version)
4 filtre tropical (TROP)
5 canopée ouvrante (standard toute version)
6 pot de capteurs-radar/TV/IR/etc. (TROP/RECCE)
7 verniers de controle (standard toute version)
8 phares d'atterrissage (standard toute version)
options :
A : pod de capteurs (TROP/RECCE)
B : filtre tropical sur prise d'air ventrale (TROP)
C : volet de gouverne rallongé (TROP)
D : antenne de communication-satellite (TROP/RECCE/ARCT)
E : projecteurs (TROP/ARCT/POL)
F : amortisseur d'abordage (MILIT/POL)
G : volets haute maniabilité (MILIT)
H : pod d'armement (MILIT)
I : viseur tête haute (MILIT)
Options : prise d'air aggrandie (ARCT) ; haut-parleur/clignotants (POL) ; diffuseur de gaz incapacitant (POL)



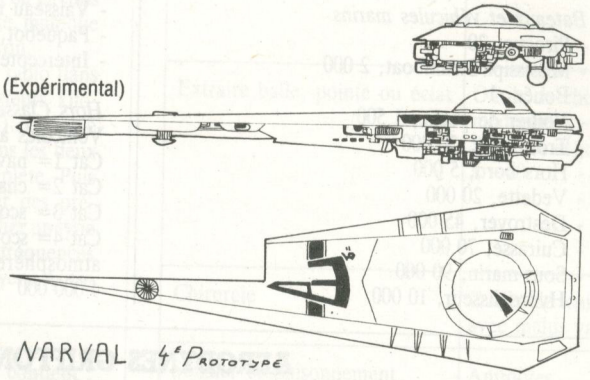


GRIFFON 406
Longueur : 14,83 m
équipage : 2
passagers : 2
charge utile : 1 500 kg
masse : 4 600 kg
vitesse : 630 km/h
autonomie : 12 h

1 projecteur
2 porte d'accès au cockpit (4 places + 3 m² de soute)
3 volets de gouverne autour de la tuyère de propulseur
4 prise d'air du propulseur
5 feux de position
6 pod radar.

Le modèle 406 a quatre points d'attache sous le ventre pour des réservoirs supplémentaires (2 h d'autonomie supplémentaire chaque) ou d'autres charges plates (la garde au sol du train d'atterrissage rétractable est de 60 cm).

NARVAL Tekspek
longueur : 20 m
équipage : 1
armement : MBW–1 000
masse : 12,5 t
propulseur principal : Pentachrone (Expérimental)
vitesse : 18 000 kl_o
autonomie : 5 h



Conçu par Xhewill & Cie pour la Ligue des États de la Frange, alors dominée par Arcturus. Le Narval répondait au souci de produire un petit chasseur, très rapide, très maniable et sur-armé de manière à ce que chacune de ces machines puisse seule affronter des forces bien supérieures.
Le propulseur pentachrone, développé pour combattre les effets résiduels du "Paradoxe de langevin" qui se produisaient avec le propulseur tachyonique, intégrait deux dimensions temporelles dans ses déplacements et permettait sur une courte distance une translation quasi-instantanée. Malheureusement ce propulseur ne fut jamais totalement au point et les deux premiers Narval furent perdus au cours de son expérimentation. Le quatrième prototype fut le seul à recevoir l'arme MBW-1 000.
Les états voisins de la Ligue décidèrent un "Anschluss" préventif face aux intentions expansionnistes de celle-ci et arrêtèrent l'expérimentation du Narval. Le quatrième exemplaire est exposé au Musée Spatiale d'Allyn.

CONSEILS POUR LES JOUEURS
Par rapport aux véhicules du XXe siècle, ces engins décrits sont assimilables à des bateaux ou des avions ou des voitures.
L'Intercepteur Narval s'apparente à l'avion-fusée ME 163 Komet.
Le Griffon 201 peut s'apparenter à un Dune Buggy ou à une Range Rover.
Le Griffon 406 s'apparente à un Van (il y a même des version custom !) ou à un hélicoptère Bell Jetranger.

Cat 5= idem, équipé de champs gravifiques permettant des chocs importants dans des corps solides (astéroide, immeuble) sans dommages, ou de prendre des virages à angle droit, 10 000 000
Cat 6= Idem avec champs de distorsion subatomique et protection calorique renforcée (peut traverser une planète), 750 000 000.
Cat 7= idem, mais peut modifier la trame de l'espace temps et se glisser "entre les réalités".

Les VEV sont de petits appareils (longueur inférieure à 150m, masse inférieure à 10 000 tonnes). La catégorie 7 est, paraît-il, très gloutonne en énergie et quasi mythique.

ARMEMENT

Armes blanches

Les armes marquées d'un astérisque (*) dans le tableau 14 sont celles dont la maniabilité est telle qu'un utilisateur peut frapper deux fois en un seul round. Mais uniquement en attaque.
Les prix indiqués sont, à titre indicatif, une estimation de valeur en P.O. dans un monde où ces armes sont sinon fréquentes, du moins d'un usage courant.

Explosifs

Les explosifs, ça fait du dégât ! Un peu au hasard. Les dégâts indiqués ci-dessous correspondent aux pVi perdus par les victimes de l'explosion, ou aux points de résistance perdus par les obstacles que l'on a voulu faire sauter (voir la Table de Résistance, p. 24, ou ci-dessous, les protections).
Dans le cas de victimes, les protections corporelles et autres boucliers entrent bien sûr en compte.

Pour faire sauter un édifice ou un obstacle, le poseur doit réussir un jet sous "sabotage" pour que l'explosion fasse le dégât maximum. Sinon, celui-ci sera diminué en fonction de la marge d'échec. Par contre, le MJ peut augmenter ce dégât si le jet de dé donne une bonne marge de réussite. Ce jet de dé n'est tiré qu'au moment où l'on fait exploser la charge.
On voit sur le schéma ci-dessous que le dégât varie en fonction du "rayon léthal", distance à l'intérieur de laquelle l'explosion a encore de grandes chances de tuer un humain moyen sans protections. Ce rayon est particulier pour chaque explosif. Au cœur de l'explosion, dégât maximum, 8d6, puis jusqu'à la moitié du rayon léthal, 6d6 ; jusqu'au rayon léthal, 4d6 ; jusqu'à une fois et demi le rayon, 2d6 ; enfin jusqu'au double du rayon, 1d6.

explosif	rayon léthal (RL)
Dynamite (1 bâton)	5 m
(10 bâtons)	15 m
Plastic (100g)	1 m
(1kg)	5 m
Grenade défensive	5 m
Mine	3m
Mine antipersonnel	0 m (verticale)
Obus de mortier	5 m

L'unité de référence pour les dégâts est 100g de plastic ou 1 bâton de dynamite. Augmenter les dégâts de moitié pour chaque unité supplémentaire. Exemple 8+ 4=12d6 pour deux bâtons de dynamite, puis 12+ 6=18 pour trois, 18+ 9=27 pour quatre, 27+ 13=30 pour cinq, Inutile de tirer tous ces dés : lancez de 3 à 6d6 et multipliez : par exemple (6d6)x3 au lieu de 18d6. L'utilité de tels calculs est d'ailleurs très rare !

• Modification selon la conception de la bombe
Simple explosion : pVi indiqué dans le tableau ci-dessus.
Projection d'éclats : + 2d6 dans le RL, + 1d6 jusqu'au double du RL.
Fragmentation (grenade) : + 4d6 dans le RL, + 2d6 jusqu'au double du RL.
Phosphore (ou essence) : comme "fragmentation", mais les pVi correspondent à des brûlures.

On peut se protéger d'une explosion simple en se plaquant au sol ou en s'abritant derrière un écran efficace. Diminution des dégâts au gré du MJ en fonction des circonstances.

Une perte de pVi supérieure à 3 indique une surdité qui durera un nombre de tours équivalents aux pVi perdus.

Le dégât de l'explosif est doublé dans le cas d'une explosion dans un local clos et confiné.

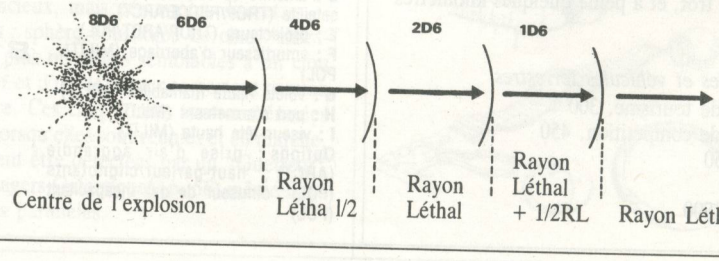


Tableau 14 : Tableau des armes blanches

ARME		CA	CD	long. m	F min	APPRENTISSAGE***					MAITRISE		**
						CD+1	CD+2	CD+3	CD+4	Malus	M max	1pt *de maît. pour*	
Poing-Pied		0	0									-	
Arts martiaux*		0-4	0-4			200	500	1000	1500		10	500	-
Poignard-Stylet*		1	1	0,30							4	500	0,1
Coutelas-Dague*		2	2	0,50							4	500	0,1
Rapière		3	1-3	0,90		200	500				5	500	0,5
Epée courte Glaive		3	1-3	0,60		100	300				5	500	0,5
Epée longue Sabre		4	2-4	1,00	10	200	500				5	500	1
Epée à 2 mains		7	3	1,50	16	100	300	600			5	500	3
Cimetere		6	2-6	0,80	10	100	300	600	1000		5	500	2
Katana		7	3-7	1,10	10	200	500	1000	1500		10	500	2
Kriss*		3	2	0,40							4	500	0,4
Fleuret		0	0	1,10							4	500	0,5
Fléau d'arme		4	4	1,30	12	500				– 3	4	500	0,8
Masse		4	4	0,60	12						4	500	0,5
Morning Star		5	5	0,70	12						4	500	1
Casse-tête-Massue		2	2	0,60	9						4	500	0,2
Bec de faucon		2	2	0,60							4	500	0,4
Hache d'arme		6	3-6	0,80	12	200	500	800			6	500	3
Armes d'Hast	Pique javeline	2	2 ou 1	1,50/ 1,0							3	500	0,4
	Lance	3	3 ou 1	2,50	10						3	500	0,8
	Lance de tournoi	5	5 ou 2	3,00	12	1000				– 6	3	500	4
	Pertuisance Corsèque	4	4 ou 1	2,50	10						3	500	2,5
	Trident	3	3 ou 1	1,50							3	500	1
	Baïonnette sur fusil (seule, voir dague)	4	4 ou 1	1,20 0,50							3	500	0,6
Pierre 1 kg		1	1										
Pierre 5 kg		5	5		10								
Bâton		1	1										
Matraque Tuyau métal Marteau Clef anglaise		2	2	0,80									
Hache outil		2	2	0,30									0,3

** Ces armes permettent de frapper 2 fois par round.*
*** Prix approximatif en Peaux d'Opossum, avec 1 P.O. = 1 000 F.*
**** Les quatres premières colonnes indiquent les pts d'expérience à dépenser pour passer de la classe Défense la plus basse à la plus haute.*

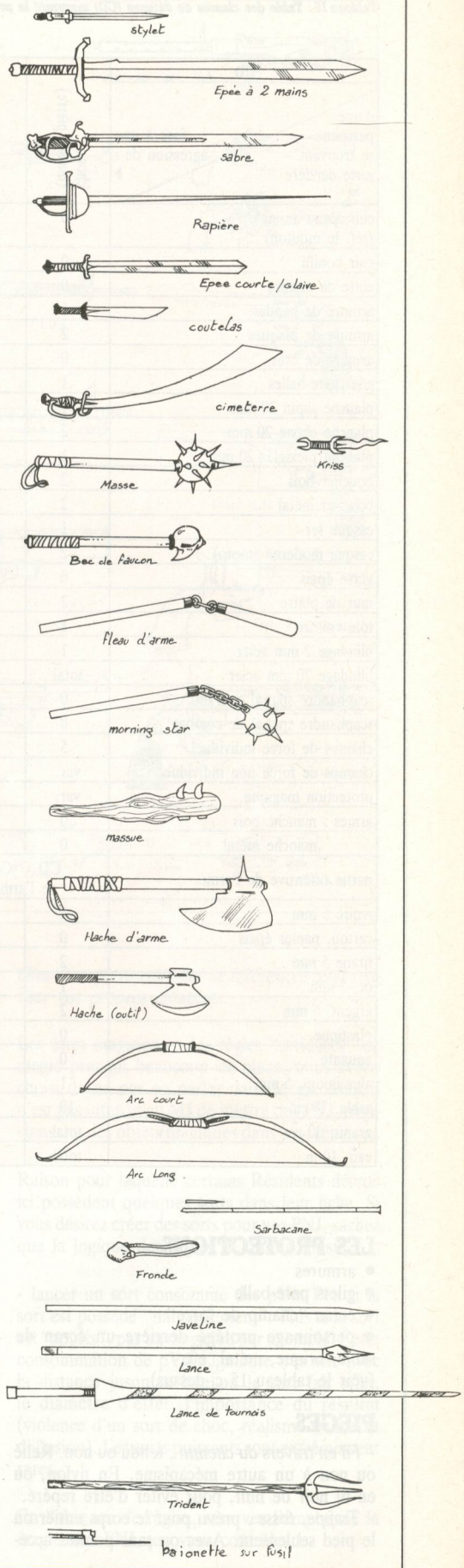


Tableau 15 : Table des classes de défense (CD) mesurant la protection due au matériau contre la classe d'arme (CA) appliquée

CD d'une personne se trouvant juste derrière ▼ / face à une agression de : ▶	choc (masse, pierre)	lame	flamme (feu, normal, jet de flamme)	froid (naturel ou magique)	acide	rayonnement
cuir, peau animale (réf. le mouton)	0	1	1	1	1	1
cuir bouilli	0	2	1	0	1	2
cotte de mailles	0	4	0	0	0	0
armure de bandes	1	5	1	0	1	1
armure de plaques	2	7	1	0	1	1
armure de bois	0	2	0	1	2	2
gilet pare-balles	1	5	0	1	2	2
planche sapin 20 mm	1	3	1	3	3	2
planche chêne 20 mm	2	5	2	3	4	2
planche plexiglas 20 mm	1	2	0	3	10	0
bouclier bois	2	5	0	3	3	2
bouclier métal	2	6	1	0	1	1
casque fer	1	2	0	0	1	1
casque moderne (moto)	2	1	0	3	2	1
verre épais	0	0	2	1	total	0
mur de plâtre	2	3	2	1	5	5
tôle voiture	1	4	1	0	1	1
blindage 2 mm acier	1	4	3	1	total	1
blindage 70 mm acier	total	total	total	total	total	total
scaphandre spatial courant	0		3	4	1	6
scaphandre spatial de combat	0	5	6	6	6	7
champs de force individuel	5	6	0	0	0	6
champs de force non individuel	var.	var.	0	0	0	var.
protection magique	var.	var.	var.	var.	var.	var.
armes : manche bois	0	3	0	0	0	0
manche métal	0	5	0	0	0	0
partie offensive de l'arme	CD = CA de l'arme		—	—	—	—
ivoire 5 mm	1	2	2	2	1	2
carton, papier épais	0	0	0	2	0	0
titane 5 mm	2	5	10	10	total	3
or, 5 mm	1	2	1	0	total	5
argent, 5 mm	2	3	1	0	total	1
plastique	0	0	0	2	var.	0
amiante	0	1	8	2	1	4
aluminium, 5 mm	1	2	0	1	total	4
sable, 30 cm	10	12	12	3	total	12
granit, 30 cm	total	total	4	3	total	15
eau, 10 m	total	total	total	0	total	6

LES PROTECTIONS

- armures
- gilets pare-balle
- écran "champ de force"
- personnage protégé derrière un écran de sable, brique, métal, etc.

(voir le tableau 15 ci-dessus).

PIÈGES

- *Fil en travers du chemin :* tendu ou non. Relié ou non à un autre mécanisme. En nylon, ou en fil noir de nuit, pour éviter d'être repéré.
- *Trappe, fosse :* prévu pour le corps entier ou le pied seulement. Avec ou sans pointes accérées. Avec ou sans poison.
- *Branche pliée :* se détend quand un mécanisme l'actionne (fil...). Peut être garnie de pointes, lames, nid de guêpes..
- *Collet :* relié à une branche pliée ou un contrepoid.
- *Mine :* à explosion immédiate ou retardée de quelques secondes. Equivalent à la grenade déclenchée par fil.

- Le camouflage des pièges. Le plus simple en pleine nature est la terre ou les feuilles. Un jet raté sous "camouflage" indique qu'une victime aura un bonus pour "déceler" le piège.

Pose du piège dissimulé derrière un obstacle naturel.

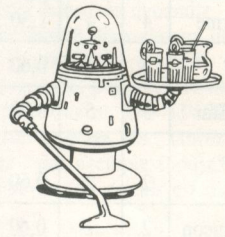
- Pièges futuristes :
- *Lazmine :* est capable de reconnaître la stature des passants et d'éviter par exemple les animaux pour ne tirer que sur des humains. Elle tire alors jusqu'à 6 rayons laser simultanés. Dégât équivalent au pistolaser. Poids : 2 kg.
- *Barrière laser :* déclenchée par cellule ou autre système senseur, c'est une barrière faite de rayons laser parallèles. Dégâts, sans localisation, équivalents au laser lourd. Poids : 15 kg.
- *Cône paralysant :* déclenché de manière analogue, c'est un paralysant bricolé, enterré et tirant vers le haut, touche automatiquement toute victime dans un rayon de 2m. Poids : 2 kg.

- pièges "d'habitation" :
- Escalier basculant
- Trappe (simple et double)
- Toboggan vers cachot
- Lacrymogènes
- Pièges corrosifs (bains d'acide, gaz)

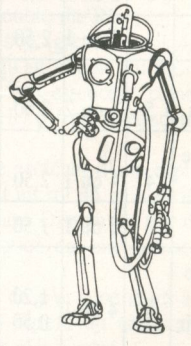
- Types de déclencheurs
- Dalle réagissant au-delà d'un poids donné.
- Suite de dalles piégées, où un chemin est possible à condition de connaître la combinaison de "bonnes" dalles.
- Ouverture ou fermeture d'une porte.
- Changement de poids sur un balancier lorsqu'on retire pour voler un objet.
- Cellule ou trembleur, radar, etc.

ROBOTS

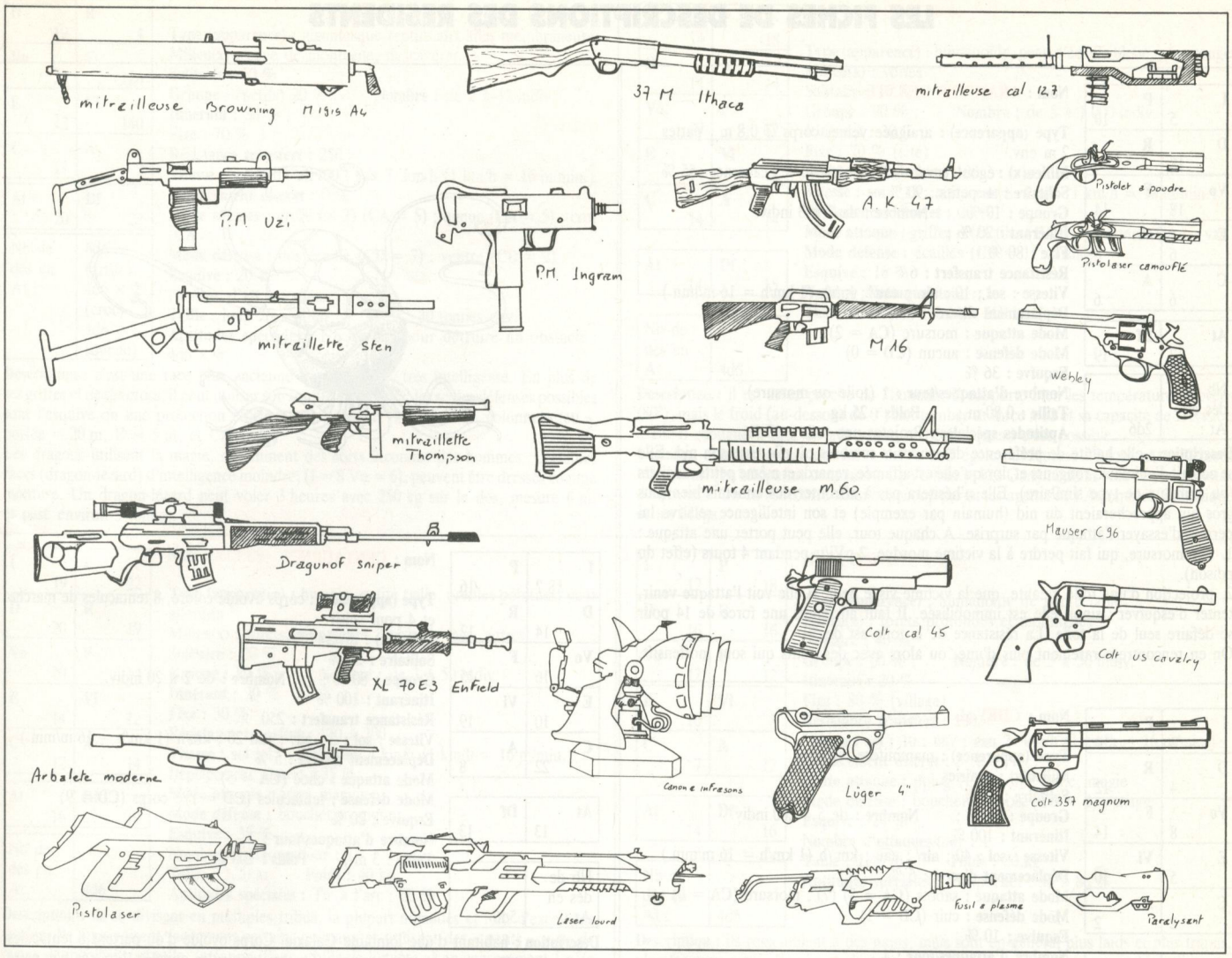
- *Robot ménager :* assez fréquent sur certains mondes à haute technologie, il est en général efficace et stylé. Mais il existe bien sûr des modèles bon marché ou des occasions, moins efficaces et moins... (hem)... stylés.



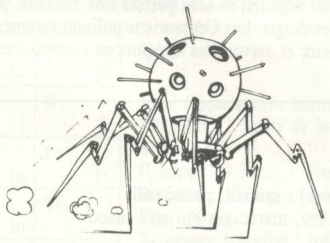
- *Robot pilote :* capable de prendre le relais en cas de défaillance de l'ordinateur de bord et d'abandon de poste par le pilote. Compagnon inséparable du pilote d'astronef solitaire.



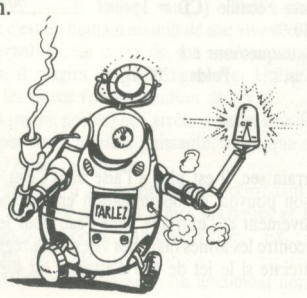
- *Robot hologramme :* utilisé de diverses manières, il est capable de générer, selon les modèles, jusqu'à 5 images holographique très crédibles, pouvant mesurer 5m de diamètre, et avec le son holographique. Les scènes ont enregistrées, mais on peut en commander l'ordre d'apparition à distance.
- *Robot de loisir,* d'entraînement : adversaire correct aux échecs, à l'arme blanche ou au tennis, il sait perdre de temps à autre avec brio.
- *Robot de combat :* ce n'est pas forcément un gros engin. Voir à ce titre la seringue (empoisonnée) antigrav à tête chercheuse utilisée dans *Dune*. Ces robots sont très réglementés. Ils servent parfois de cerbères dans certaines propriétés, ou à bord de vaisseaux spatiaux.



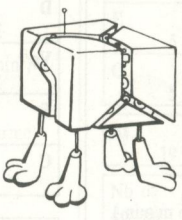
- *Robot suicide.* Il est très désagréable de voir votre mort, tout habillée de blindage, courir vers vous sur ses huit podes tous terrains.



- *Robot policier :* d'un aspect volontairement non humanoïdes, ils arrivent à obtenir bien plus de renseignements et de confidences qu'un humain. Sauf ceux qui fument la pipe. Ils sont très courageux face au danger, mais accusent le coup quand ils perdent un confrère, robot ou humain.



- *Robot gardien* "caméléon" : grâce à un système de poches et de valves sous un revêtement de plastimut, ce robot peut prendre une forme nouvelle en 1 min, très crédible sauf de vraiment très près (10 cm). Existe en petit modèle, de la souris au transistor, et grand modèle, du chien à l'humain. Les formes sont programmées et le robot ne peut en improviser de nouvelles de lui-même.



...DES RENCONTRES (RÉSIDENTS ET CRÉATURES)

Le nombre de créatures imaginables dans un jeu d'univers paralèlles est illimité. Les fiches qui suivent couvrent un petit échantillon d'êtres, réalistes ou mythiques, utilisables directement ; elles vous serviront aussi de références pour réaliser vos propres créations.

Les êtres magiciens : des règles "sérieuses" de magie prenant beaucoup de place, nous avons choisi de ne pas en parler dans Mega. Mais il n'est pas interdit au MJ de mettre des PNJ magiciens, ou des objets magiques dans ses scénarios.

Raison pour laquelle certains Résidents décrits ici possèdent quelques sorts dans leur fiche. Si vous désirez créer des sorts pour vos PNJ, sachez que la logique des règles se traduit ainsi :

- lancer un sort consomme des pVo. Peu si le sort est possédé "naturellement". Plus si le sort est "appris", par un magicien par exemple. Cette consommation de pVo augmente très vite avec la distance jusqu'au lieu où le sort fait effet, le diamètre d'effet, l'importance du résultat (violence d'un sort de choc, réalisme d'un sort d'illusion). Les sorts puissants sont extrêmement rares.

En l'absence de règles, réservez l'emploi de la magie aux PNJ que vous contrôlez !

LES FICHES DE DESCRIPTIONS DES RESIDENTS

I	P
5	10
D	**R**
18	20
Vo	**F**
18	14
E	**Vi**
6	8
C	**A**
6	6

At	Df
17	19

Nb de dés en At :	2d6

Nom : ARAIGNÉE GÉANTE

Type (apparence) : araignée velue, corps Ø 0,8 m ; pattes 2 m env.
Milieu(x) : égout, cave : 5 % ; forêt : 40 % ; cavernes : 55 %
Solitaire : + petits : 90 %
Groupe : 10 % **Nombre :** de 2 à 3 indiv.
Itinérant : 20 % ;
Fixe : 80 %
Résistance transfert : 6
Vitesse : sol ; 10 ; **air/** ; **eau/** ; km/h (1 km/h = 16 m/min.)
Déplacement discret : 35 %
Mode attaque : morsure (**CA** = 2)
Mode défense : aucun (**CD** = 0)
Esquive : 36 %
Nombre d'attaques/tour : 1 (toile *ou* morsure)
Taille : 0,80 m ; **Poids :** 25 kg
Aptitudes spéciales : Projeter une toile : 60 %

Description : elle habite de préférence des endroits sombres où elle tisse son nid. Elle se nourrit d'animaux, rongeurs et, lorsqu'elle est affamée, renards et même petits sangliers (ou animaux de type similaire). Elle n'hésitera pas à affronter des ennemis bien plus gros qui approcheraient du nid (humain par exemple) et son intelligence relative lui permet d'essayer l'attaque par surprise. A chaque tour, elle peut porter une attaque :
1. une morsure, qui fait perdre à la victime mordue, 2 pVi/tr pendant 4 tours (effet du poison).
2. projection d'une toile gluante, que la victime visée peut, si elle voit l'attaque venir, tenter d'esquiver ; sinon elle est immobilisée. Il faut au moins une force de 14 pour se défaire seul de la toile. La résistance de la toile est de 50.
On en rencontrera rarement plus d'une, ou alors avec des petits qui sont inoffensifs.

I	P
3	16
D	**R**
4	12
Vo	**F**
8	14
E	**Vi**
5	10
C	**A**
2	2

At	Df

Nb de dés en At :	5d6

Nom : CHEVAL

Type (apparence) : mammifère terrestre
Milieu(x) : prairies
Solitaire : 10 %
Groupe : 90 % ; **Nombre :** de 5 à 200 indiv.
Itinérant : 100 %
Vitesse : sol ; 40 ; **air/** ; eau ; km /h (1 km/h = 16 m/min.)
Déplacement discret : 5 %
Mode attaque : sabots (**CA** = 5) (7) ; morsure (**CA** = 0)
Mode défense : cuir (**CD** = 1)
Esquive : 10 %
Nombre d'attaques/tour : 1
Taille : 2 m, 1,70 au garrot ; **Poids :** 500 kg léger ; 700 kg lourd

Description : on distingue 2 types de chevaux :
— le léger, incapable de porter une armure ou une charge très lourde, mais pouvant galoper à 50 km/h pendant un court instant ;
— le lourd, pouvant être protégé par une armure de plaques, et à même de transporter jusqu'à 250 kg. Sa vitesse maximale est de 30 km/h. Sa force musculaire vaut 5d6.
Le cas de chevaux chargeant est abordé au chapitre combat.

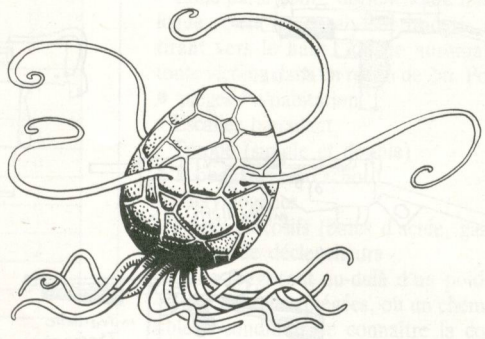
I	P
14	16
D	**R**
8	14
Vo	**F**
14	10
E	**Vi**
8	8
C	**A**
12	10

At	Df

Nb de dés en At :	6d6

Nom : CHEVAL AILÉ

Type (apparence) : cheval à ailes d'aigle
Milieu(x) : pleine nature, montagne
Solitaire : 99 %
Groupe : 1 % ; **Nombre :** de 2 à 4 indiv.
Itinérant : 99 % ;
Fixe : 1 % période des nids
Résistance transfert : 65
Vitesse : sol ; 40 ; **air** 80 ; **eau/** ; km/h (1 km/h = 16 m/min.)
Déplacement discret : 25 %
Mode attaque : sabot (**CA** = 6)
Mode défense : cuir (**CD** = 1)
Esquive : 10 %
Nombre d'attaques/tour : 1
Taille : 1,60 m (encolure) **Poids :** 500 kg
Description : il apprécie les personnages aux actions généreuses et loyales et pourra leur rendre service (accepter un cavalier et le conduire à telle ou telle destination).



I	P
18 ?	16
D	**R**
14	12
Vo	**F**
16	15
E	**Vi**
10	19
C	**A**
22	8

At	Df
13	13

Nb de dés en At :	5d6

Nom : CENTAURIEN

Type (apparence) : corps ovoïde coloré, 8 tentacules de marche et 4 pour saisir
Milieu(x) : divers
Solitaire : 20 %
Groupe : 80 % ; **Nombre :** de 2 à 20 indiv.
Itinérant : 100 %
Résistance transfert : 250
Vitesse : sol ; 5 ; **air/** ; **eau** 20 ; km/h (1 km/h = 16 m/min.)
Déplacement discret : 5 %
Mode attaque : choc (**CA** = 5)
Mode défense : tentacules (**CD** = 1) ; corps (**CD** = 9)
Esquive : 20 %
Nombre d'attaques/tour : 2
Taille : 3 m ; **Poids :** 200 kg

Description : habitant d'une lointaine Galaxie. Corps ovoïde d'où partent 8 tentacules courts, servant surtout au déplacement. Quatre tentacules annelés disposés par paire lui permettent de saisir ou de transporter des objets. Des fils très fins sortent du haut de « l'œil » et voltigent autour. Ils sont fragiles, mais repoussent sitôt cassés. Grâce à eux, le Centaurien capte la plupart des rayonnements : depuis les ondes magnétiques (ondes radio) jusqu'aux ondes émises par les êtres vivants, en passant par le spectre « visible » de la lumière, les infra-rouges, les ultra-violets.
Les buts du peuple Centaurien sont assez obscurs, ils sont parfois très amicaux, parfois hostiles. Les diplomates s'en mordent les doigts. Les Centauriens utilisent rarement des objets manufacturés. Ils sont très curieux et suivent les expéditions scientifiques sans être invités...

I	P
5	12
D	**R**
10	14
Vo	**F**
10	18
E	**Vi**
5	10
C	**A**
1	1

At	Df
16	12

Nb de dés en At :	4d6

Nom : CROCODILE

Type (apparence) : saurien, petite taille
Milieu(x) : fleuve, marécages en pays chaud
Solitaire : 5 %
Groupe : 95 % ; **Nombre :** de 3 à 50 indiv.
Itinérant : 90 % ;
Fixe : 10 %
Résistance transfert : 70
Vitesse : sol ; 70 ; **air/** ; **eau** 20 km/h (1 km/h = 16 m/min.)
Déplacement discret : 15 %
Mode attaque : mâchoire (**CA** = 5) ; queue (**CA** = 3)
Mode défense : écaille (**CD** = 1)
Esquive : 30 %
Nombre d'attaques/tour : 1
Taille : 2,5 m ; **Poids :** 200 kg

Description : quoique rapide sur terrain sec, il est plus à l'aise dans l'eau. Son agilité, sa grande capacité respiratoire et son pouvoir de dissimulation en font un prédateur efficace. Il attaque tout être en mouvement et l'entraîne dans l'eau pour le noyer. Les armes à feu ont un effet normal, par contre les armes blanches viseront la région ventrale, plus vulnérable (CD = 0), partie atteinte si le jet de 4d6 d'attaque est supérieur à 20.

I	P
22 ?	12
D	**R**
19	4
Vo	**F**
22	120
E	**Vi**
12	140
C	**A**
19	9

At	Df
20	22

Nb de dés en At :	6d6 (griffe) 4d6 × 2 (croc) 4d6 (queue)

Nom : DRAGON

Type (apparence) : gigantesque reptile aux ailes membraneuses
Milieu(x) : zone de montagne, de caverne
Solitaire : 80 %
Groupe : (petits) 20 % ; **Nombre :** de 2 à 12 indiv.
Itinérant : 30 % ;
Fixe : 70 %
Résistance transfert : 250
Vitesse : sol ; 10 ; **air**100 ; **eau** 7 km/h (1 km/h = 16 m/min.)
Déplacement discret : 0 %
Mode attaque : griffe (× 2) (**CA** = 5) ; queue (**CA** = 5) ; croc (**CA** = 7)
Mode défense : dos écaille (**CD** = 7) ; ventre (**CD** = 2)
Esquive : 20 %
Nombre d'attaques/tour : 3
Taille : long 25 à 30 m **Poids :** 30 tonnes env.
Aptitudes spéciales : Nb de dés pour détruire un obstacle : 4d6 × 4

Description : c'est une race plus ancienne que l'homme, très intelligente. En plus de ses griffes et de ses crocs, il peut utiliser son souffle enflammé : les seules défenses possibles sont l'esquive ou une protection efficace (voir tableau, table de CD, colonne « feu », portée = 20 m, Ø = 5 m, et CA = 6).
Les dragons utilisent la magie, notamment des sorts inconnus des hommes. Certaines races (dragon-lézard) d'intelligence moindre, (I = 8 Vo = 6), peuvent être dressés comme monture. Un dragon-lézard peut voler 3 heures avec 250 kg sur le dos, mesure 6 m, et pèse environ 3 tonnes.

I	P
14	18
D	**R**
14	14
Vo	**F**
20	17
E	**Vi**
14	18
C	**A**
14	14

At	Df
14	15

Nb de dés en At :	4d6

Nom : GANYMÉDIEN

Type (apparence) : humanoïde, peau d'écaille bleue, yeux rouges
Milieu(x) : variés
Solitaire : 10 %
Groupe : 90 % ; **Nombre :** de 5 à 1 000 indiv.
Itinérant : 30 % ;
Fixe : 70 % (cité)
Résistance transfert : 180
Vitesse : sol ; 12 ; **air/** ; **eau** 8 km/h (1 km/h = 16 m/min.)
Déplacement discret : 20 %
Mode attaque : griffes rétractiles (**CA** = 2) ; armes (**CA** = var.)
Mode défense : écailles (**CD** = 1) ; armes
Esquive : 16 %
Nombre d'attaques/tour : 1
Taille : 2 m ; **Poids :** 100 kg

Description : il est assez proche de l'humain. Il supporte bien les températures élevées (80°), mais le froid (au-dessous de 0°) fait tomber sa force à 12 et sa capacité de Décision à 10. Il répugne à tuer un adversaire et l'évite quand c'est possible.
Certains, dont la somme des mI + mP + mC égale ou dépasse 27 sont naturellement télépathes. (La télépathie consomme 1 pVo/min.). Les Ganymédiens sont souvent pilotes d'astronefs. On en rencontre aussi beaucoup parmi les agents de l'Assemblée Galactique et les Mega.

I	P
19	22
D	**R**
20	19
Vo	**F**
20	14
E	**Vi**
14	12
C	**A**
12	14

At	Df
16	19

Nb de dés en At :	4d6

Nom : ELFES

Type (apparence) : humain, petite taille, oreilles pointues, yeux allongés
Milieu(x) : forêts, montagnes, bords de lacs, autres
Solitaire : 20 %
Groupe : 80 % ; **Nombre :** de 3 à 50 indiv.
Itinérant : 70 %
Fixe : 30 %
Résistance transfert : 170 à 200
Vitesse : sol ; 12 ; **air/** ; **eau** 4 km/h (1 km/h = 16 m/min.)
Déplacement discret : 35 %
Mode attaque : arme magique
Mode défense : bouclier magique
Esquive : 38 %
Nombre d'attaques/tour : 1
Taille : 1,20 m **Poids :** 40 kg
Aptitudes spéciales : Tir à l'arc : 60 %

Description : ils se divisent en multiples tribus, la plupart nomades et font d'excellents marins. Ils apprivoisent facilement certains animaux et utilisent des « petits » sorts de magie de manière naturelle, (création d'une « bille de lumière ») en consommant 1 pVo par heure.
Les Elfes voient dans la pénombre, et distinguent les zones de chaleur dans le noir total (animal, trace récente d'un corps ayant chauffé la pierre).
Bien que de petite taille et souvent très fins, ils possèdent la même force qu'un homme et utilisent les mêmes armes, avec toutefois une prédilection pour l'arc.
Ils apprécient les beaux objets, et leurs villages (pour les non-nomades) sont très colorés.

I	P
12	18
D	**R**
16	16
Vo	**F**
12	12
E	**Vi**
10	8
C	**A**
7	12

At	Df
14	16

Nb de dés en At :	4d6

Nom : GNOMES (type)

Type (apparence) : humanoïde de petite taille
Milieu(x) : forêts profondes et montagnes
Solitaire : 40 %
Groupe : 60 % ; **Nombre :** de 3 à 50 indiv.
Itinérant : 20 %
Fixe : 80 % (village)
Résistance transfert : 130
Vitesse : sol ; 10 ; **air/** ; **eau** 2 km/h (1 km/h = 16 m/min.)
Déplacement discret : 5 %
Mode attaque : poing (**CA** = 0) ; arme, magie
Mode défense : bouclier en bois (**CD** = 2) ; magie
Esquive : 24 %
Nombre d'attaques/tour : 1
Taille : 1,40 m ; **Poids :** 80 kg
Aptitudes spéciales : Pickpocket : 50 à 80 %

Description : ils ressemblent à des nains, mais sont en général plus laids et plus trapus, plus farceurs aussi. Ils vivent de vols, de rapines, ou de braconnages. Un village ne compte jamais plus de 50 gnomes, mâles, femelles et enfants compris. Certains, dont l'intelligence atteint ou dépasse 14, utilisent le sort « détection » de façon innée, et ce une fois par jour.
Détection : permet de « sentir » la présence d'un objet que l'on connaît (au moins vu de près une fois) dans un rayon de 10 m. Ce sort dure 1 heure maxi consomme 1 pVo par 5 min.

I	P
14	15
D	**R**
14	10
Vo	**F**
16	16
E	**Vi**
10	7
C	**A**
9	9

At	Df
13*	12*

Nb de dés en At :	4d6*

Nom : FANTÔME

Type (apparence) : humain translucide
Milieu(x) : à l'abri de la lumière
Solitaire : 90 %
Groupe : 10 % ; **Nombre :** de 2 à 4 indiv.
Itinérant : 50 % ;
Fixe : 50 %
Résistance transfert : totale
Vitesse : sol ; 10 ; **air/** ; **eau/** ; km/h (1 km/h = 16 m/min.)
Déplacement discret : 90 %
Mode attaque : jet, chute d'objet (**CA** = var)
Mode défense : contre arme magique (**CD** = 3) ; contre arme argent (**CD** = 2)
Esquive : 0
Nombre d'attaques/tour : 1
Taille : var ; **Poids :** nul

Description : c'est un humain maudit de son vivant et qui, une fois mort, ne peut bénéficier du repos éternel. Si, au cours de son errance dans les lieux obscurs, il rencontre des êtres vivants, il réagira de façon agressive. Utilisant maints objets comme projectiles il attaquera les intrus (consommation de pVo).
Les obstacles (murs, portes) ne l'arrêtent pas et il se déplace silencieusement. L'apparition est dissipée par toute lumière puissante, autre que celle diffusée par une lampe ou une torche (jour, éclair magique).
Il peut être assimilé à un corps étheral, possédant des pouvoirs psi développés.
Les parades à utiliser sont les armes magiques et les armes blanches en rapport avec la malédiction ou la personnalité de l'être... Ex. : épée lui ayant appartenu, ou celle de son ennemi juré, etc.
*Si le fantôme se « matérialise », on le combat normalement. Sinon, immatériel, il est intouchable.

I	P
5	16
D	**R**
6	16
Vo	**F**
10	22
E	**Vi**
5	20
C	**A**
5	4

At	Df
19	11

Nb de dés en At :	6d6

Nom : GOLEM

Type (apparence) : statue
Milieu(x) : lieux à garder ; lieux secrets
Solitaire : 90 %
Groupe : 10 % ; **Nombre :** de 2 à 3 indiv.
Itinérant : 10 %
Fixe : 90 %
Résistance transfert : totale (non-pensant)
Vitesse : sol ; 8 ; **air/** ; **eau/** ; km/h (1 km/h = 16 m/min.)
Déplacement discret : 0 %
Mode attaque : bras (**CA** = 6)
Mode défense : solidité (**CD** = 5)
Esquive : 0
Nombre d'attaques/tour : 2 (1 par bras)
Taille : 3 m ; **Poids :** 2 à 3 tonnes

Description : c'est un être de pierre, le sort « Animation » lui permet de bouger et il obéit aux ordres que son maître lui aura donné verbalement. Au-dessus de 10 pVo, le Golem échappe au contrôle de son « animateur », devient fou furieux et attaque n'importe qui. Pour le stopper, il faut soit le tuer, soit effacer les symboles magiques sur son front.
Le Golem ne sait que marcher et frapper de ses deux bras. Il peut obéir à un même ordre pendant des années (garder une porte par exemple).
Sort animation : tps lect. 2 h*. Consommation pVo : 2 pour donner 1 pVi au Golem.
*Il faut bien sûr être magicien et posséder un livre de magie indiquant le processus !...

I	P
12	12
D	R
10	11
Vo	F
12	14
E	Vi
9	9
C	A
6	10

At	Df
12	10

Nb de dés en At :	4d6

Nom : HARPIE

Type (apparence) : oiseau géant à buste de femme
Milieu(x) : hauteurs isolées, forêts
Solitaire : 10 %
Groupe : 90 % ; **Nombre :** de 3 à 10 indiv.
Itinérant : 50 % ;
Fixe : 50 %
Résistance transfert : 140
Vitesse : sol ; 12 ; **air**100 ; **eau/** ; km/h (1 km/h = 16 m/min.)
Déplacement discret : 10 %
Mode attaque : griffes (serres) (**CA** = 5) ; chant (portée 100 m)
Mode défense : plumes (**CD** = 2)
Esquive : 15 %
Nombre d'attaques/tour : 1
Taille : 2 m ; **Poids :** 100 kg
Aptitudes spéciales : Coup de griffe en volant en rase-motte : 5d6 en At

Description : monstres femelles à corps de rapace et buste de femme, les Harpies sont des carnassiers voraces. Ces créatures émettent un chant, irrésistiblement attirant. Le M.J. lance 4 dés pour connaître l'effet du chant. Si S4d6 supérieur aux pVo d'un personnage le charme réussit et la victime est guidée musicalement jusqu'à elles. Sinon, le personnage perd tout de même 4 pVo. Il peut tenter de combattre : se rendre momentanément sourd (cire dans les oreilles) ou utiliser une barrière mentale pour un psi. Si le personnage a échappé une première fois au charme, lancer les dés chaque 5 min pour savoir si le sort prend effet, à moins qu'il se bouche les oreilles ou sorte de la zone de portée.



I	P
12	20
D	R
10	16
Vo	F
12	18
E	Vi
20	17
C	A
18	14

At	Df
13	17

Nb de dés en At :	5d6

Nom : HOMME-LÉZARD (type)

Type (apparence) : corps humain, tête et queue de lézard
Milieu(x) : lacs, marais, cavernes, parfois cités troglodytes
Solitaire : 10 %
Groupe : 90 % ; **Nombre :** de 3 à 30 indiv.
Itinérant : 40 %
Fixe : 60 % (repaire)
Résistance transfert : 145
Vitesse : sol ; 15 ; **air/** ; **eau** 10 ; km/h (1 km/h = 16 m/min.)
Déplacement discret : 10 %
Mode attaque : griffes, crocs (**CA** = 3) ; queue (choc) (**CA** = 4)
Mode défense : écailles (**CD** = 3)
Esquive : 10 %
Nombre d'attaques/tour : 2
Taille : 2,50 m ; **Poids :** 200 kg

Description : dans certains univers, les Hommes-Lézards ont développé leur société parallèlement à celle des Humains. Leurs cités sont de vrais joyaux. Ils sont neutres, voire condescendants envers les Humains, réprimant attaques ou insultes. Ils ne portent pas de vêtements, sauf quelques éléments décoratifs. Ils utilisent les mêmes armes que les Hommes. On trouve parmi eux de grands magiciens. Ils vénèrent les dragons, à qui ils font de nombreuses offrandes de nourriture (bétail).

I	P
10	10
D	R
10	10
Vo	F
10	9
E	Vi
10	8
C	A
10	10

At	Df
9	9

Nb de dés en At :	3d6

Nom : HUMAIN (HOMME DE LA RUE)

Solitaire : 10 %
Groupe : 90 % ; **Nombre :** de 2 à + indiv.
Itinérant : 30 % ;
Fixe : 70 % (village)
Résistance transfert : 100 à 120
Vitesse : sol ; 8 ; **air/** ; **eau** 2 km/h (1 km/h = 16 m/min.)
Déplacement discret : 0 %
Mode attaque : poing (**CA** = 0) ; arme
Mode défense : normal (**CD** = 0)
Esquive : 5 %
Nombre d'attaques/tour : 1
Taille : 1,70 m ; **Poids :** 70 kg

Description : l'homme de la rue ne sait manier aucune arme. Il n'est pas entraîné et en cas de combat, ne tirera que 3d6 « pour toucher ». Il n'aura pas d'arme a priori, mais pourra utiliser le matériel à portée de main (tuyau de plomb, coutelas de cuisine, objet pour se protéger). En général, il fuira si c'est possible, à moins de voir une autre personne en danger. Dans ce cas seulement, le M.J. peut dire s'il s'agit d'un tempérament courageux ou non : il peut tirer au dé de pourcentage (1d100) : 01 à 20 % le personnage tente d'aider l'autre personne ; 21 à (1)00 % le personnage fuira.

I	P
8/12	16
D	R
16	20
Vo	F
18	18
E	Vi
8	15
C	A
8	14

At	Df
19	18

Nb de dés en At :	5d6

Nom : HUMAIN « barbare » (type)

Milieu(x) : hors des villes (sauf combats)
Solitaire : 10 %
Groupe : 90 % ; **Nombre :** de 5 à 1 000 indiv.
Itinérant : 90 % ;
Fixe : 10 % (camp)
Résistance transfert : 110
Vitesse : sol ; 12 ; **air/** ; **eau** 5 km/h (1 km/h = 16 m/min.)
Déplacement discret : 5 à 20 %
Mode attaque : poing (**CA** = 2) ; arme
Mode défense : arme
Esquive : 40 %
Nombre d'attaques/tour : 1
Taille : 1,80 m ; **Poids :** 90 kg

Description : les barbares les plus intelligents ne sont pas forcément les chefs. On les trouvera plutôt comme conseillers ou « bras droits ». Les caractéristiques indiquées sont valables pour des barbares constamment au combat. Ceux qui stagnent trop longtemps en campement ou dans une ville occupée (1 mois ou plus) voient ces chiffres tomber à : P = 12, R = 14, F = 14. Les barbares n'aiment pas trop les magiciens et les évitent, sauf cas de force majeure. Ils apprécient les bijoux et la boisson et, bien sûr, les armes. Les groupes sont organisés suivant une hiérarchie.

I	P
8/14	16
D	R
14	20
Vo	F
16	19
E	Vi
12	13
C	A
13	16

At	Df
19	17

Nb de dés en At :	5d6

Nom : HUMAIN « commando », époque actuelle (type)

Milieu(x) : organisation paramilitaire
Solitaire : suivant mission
Groupe : variable ; **Nombre :** de 2 à 25 indiv.
Itinérant : variable ;
Fixe : QG
Résistance transfert : 140
Vitesse : sol ; 10 ; **air/** ; **eau** 3 ; km/h (1 km = 16 m/min.)
Déplacement discret : 40 %
Mode attaque : arts martiaux (**CA** = 3) ; arme
Mode défense : divers
Esquive : 40 %
Nombre d'attaques/tour : 1
Taille : 1,80 m **Poids :** 90 kg
Aptitudes spéciales : Calcul des aptitudes « combat » comme un Mega « baroudeur » (Affinité n° 2)

Description : les combattants « commandos » utilisent tout le matériel technique de leur époque. La sophistication de cet équipement variera suivant la nature de leur mission et le niveau de son commanditaire (gouvernement ou minorité agressive).

I	P
19	8/20
D	**R**
20	8/20
Vo	**F**
21	9
E	**Vi**
14	7
C	**A**
10	16

At	Df
12	8

Nb de dés en At :	3d6

Nom : HUMAIN « intellectuel », magicien

Milieu(x) : lieux de recherche
Solitaire : 80 %
Groupe : 20 % ; **Nombre :** de 3 à 8 indiv.
Itinérant : 30 % ;
Fixe : 70 %
Résistance transfert : 160
Vitesse : sol ; 6 ; **air/** ; **eau** 2 km/h (1 km/h = 16 m/min.)
Déplacement discret : 5 %
Mode attaque : armes légères ; (ou magie)
Mode défense : divers
Esquive : 0
Nombre d'attaques/tour : 1
Taille : var. ; **Poids :** var.
Aptitudes spéciales : Scores parfois supérieurs dans les Aptitudes concernant son métier (chimie, etc.).

Description : l'intellectuel a de piètres caractéristiques en Perception et Réflexe, car il est isolé dans son lieu de recherche. Le magicien est à l'opposé, toujours au contact des éléments et des mouvements de l'univers. Pour le reste, ils sont tous deux peu adaptés au combat corps à corps. Ce sont des êtres assez « isolés » qui tolèrent mal la moindre remarque sur leur compétence. En dehors de lancer des sorts, le magicien cherchera à inventer des objets magiques (épée avec CA élevée, bijoux conférant une CD élevée).

I	P
18	14
D	**R**
14	8
Vo	**F**
10	15
E	**Vi**
12	10
C	**A**
19	22

At	Df
16	16

Nb de dés en At :	5d6

Nom : HUMAIN « spationaute »

Milieu(x) : organisation paramilitaire ou privée
Solitaire : 1 %
Groupe : 99 % ; **Nombre :** de 3 à 2 000 indiv.
Itinérant : 90 % ;
Fixe : 10 % (base)
Résistance transfert : 50
Vitesse : sol ; 8 ; **air/** ; **eau** 3 km/h (1 km/h = 16 m/min.)
Déplacement discret : 20 % (pleine nature 5 %)
Mode attaque : poing ; arme
Mode défense : « écran » (**CD** = 3) ; divers
Esquive : 24 %
Nombre d'attaques/tour : 1
Taille : 1,80 m **Poids :** 70 kg
Aptitudes spéciales : Pilotage : 100 ou plus
Pirater (informatique) : 15 % ou plus

Description : ils sont en général entraînés au combat. Ils sont tous polyvalents pour les petites tâches, mais spécialisés sur un domaine : transmission, pilotage, maintenance, mais aussi relations humaines, diplomatie, commerce, exploration, biologie, etc.
Les spationnautes possédant un vaisseau personnel, si petit soit-il, sont rares.

I	P
6	12
D	**R**
8	10
Vo	**F**
10	14
E	**Vi**
10	5
C	**A**
1	1

At	Df
12	9

Nb de dés en At :	4d6

Nom : HYDRE

Type (apparence) : serpent à têtes multiples (5 à 9)
Milieu(x) : rocher, caves, lacs
Solitaire : 100 %
Itinérant : 10 % ;
Fixe : 90 %
Résistance transfert : 10 par tête
Vitesse : sol ; 8 ; **air/** ; **eau** 10 km/h (1 km/h = 16 m/min.)
Déplacement discret : 50 %
Mode attaque : morsure (**CA** = 2) ; et poison
Mode défense : — (**CD** = 0)
Esquive : 0
Nombre d'attaques/tour : 1 par tête
Taille : 3 m ; **Poids :** 100 kg

Description : monstre reptilien à têtes multiples, l'hydre est redoutable par sa capacité de régénération. Toute tête détruite (brûlée, tranchée, etc.) renaît, parfaitement identique, tous les 5 tours de jeu. Pour la détruire, il faut anéantir toutes ses têtes. Alors le corps meurt.
Il faut aussi éviter que la peau ne touche le liquide venimeux s'écoulant des blessures de l'hydre : 20 % de chance par tour en combat corps à corps, 80 % si un personnage touche l'hydre blessée, sans précautions. Effets de brûlure : perte de 2 pVi par heure tant que la brûlure n'est ni soignée ni lavée.

I	P
9	20
D	**R**
12	18
Vo	**F**
14	7
E	**Vi**
8	9
C	**A**
10	14

At	Df
12	14

Nb de dés en At :	2d6

Nom : LAURIS (LÉMURIEN)

Type (apparence) : petit animal à fourrure, mains et queue préhensiles, yeux immenses
Milieu(x) : jungles, pays chauds
Solitaire : 80 %
Groupe : 20 % ; **Nombre :** de 2 à 6 indiv.
Itinérant : 100 %
Résistance transfert : 80
Vitesse : sol ; 20 ; **air/** ; **eau** 3 km/h (1 km/h = 16 m/min.)
Déplacement discret : 45 %
Mode attaque : morsure, griffes (**CA** = 1)
Mode défense : — (**CD** = 0)
Esquive : 30 %
Nombre d'attaques/tour : 2
Taille : 30 cm ; **Poids :** 4 kg
Aptitudes spéciales : Escalade : 85 %

Description : ce lémurien est très agile grâce à ses quatre membres et à sa queue préhensile. En quelques mois, on peut l'apprivoiser et lui apprendre quelques gestes. Son intelligence peut croître d'un point par mois jusqu'à 12. Il peut alors apprendre quelques signes ou cris servant de langage entre l'éducateur et l'animal. Le lauris reste très indépendant et peut disparaître quelques jours.
On le trouve, bien qu'il soit rare, dans les régions tropicales. Il ne supporte pas les températures inférieures à 10 °C.

I	P
18	18
D	**R**
19	14
Vo	**F**
15	12
E	**Vi**
12	13
C	**A**
16	10

At	Df
13	16

Nb de dés en At :	4d6

Nom : LICORNE

Type (apparence) : cheval
Milieu(x) : à l'écart des villes
Solitaire : 99 %
Groupe : 1 % ; **Nombre :** de 2 à 3 indiv.
Itinérant : 50 % ;
Fixe : 50 %
Résistance transfert : 155
Vitesse : sol ; 20 ; **air/** ; **eau/** ; km/h (1 km/h = 16 m/min.)
Déplacement discret : 60 %
Mode attaque : sabot (**CA** = 3) ; corne (**CA** = 5)
Mode défense : corne (**CD** = 5) ; flanc et arrière (**CD** = 1)
Esquive : 30 %
Nombre d'attaques/tour : 2 (2 sabots, 1 corne)
Taille : 1,20 m (encolure) ; **Poids :** 300 kg

Description : elle ressemble à un cheval de petite taille, portant sur le front une unique corne droite et effilée. Elle a la courte barbe des chèvres et les sabots fendus. Elle est fort intelligente et parle souvent plusieurs langues. Enfin elle pratique la magie et peut utiliser le sort « illusion » trois fois par jour. Aimant peu être dérangée, son attitude envers des étrangers dépend surtout de son humeur et de la politesse des intrus. Elle accepte parfois de rendre des services à des êtres qu'elle aurait pris en amitié. Sa corne est un puissant contre-poison et vaut 2 000 PO (1 PO/g). Elle peut se téléporter deux fois/jour, c'est-à-dire disparaître d'un lieu pour réapparaître ailleurs.
Illusion : les victimes croient à l'illusion si leur Intelligence est inférieure à un jet de 4d6 lancé par le MJ. Sinon, elles ne voient rien.
Ce sort consomme 3 pVo par tour.

I	P
12	18
D	**R**
14	18
Vo	**F**
10	11
E	**Vi**
7	8
C	**A**
8	8

At	Df
14	16

Nb de dés en At :	4d6

Nom : LOUP

Type (apparence) : chien sauvage
Milieu(x) : pleine nature, bois, abord des villes en cas de famine
Solitaire : 20 %
Groupe : 80 % ; **Nombre :** de 5 à 30 indiv.
Itinérant : 80 % ;
Fixe : 20 %
Résistance transfert : 70
Vitesse : sol ; 50 ; **air/** ; **eau/** ; km/h (1 km/h = 16 m/min.)
Déplacement discret : 25 %
Mode attaque : croc (**CA** = 4)
Mode défense : cuir (**CD** = 0)
Esquive : 30 %
Nombre d'attaques/tour : 1
Taille : 1,50 long ; **Poids :** 40 kg
Aptitudes spéciales : A plus de 3 loups par victime : At = 17

Description : s'il est rencontré seul, le loup peut être combattu facilement. Par contre, en meute, il associe la puissance à une stratégie intelligente de l'attaque et devient particulièrement redoutable. Sa résistance aux armes naturelles est normale, mais il craint particulièrement le feu (60 % de chance de les faire fuir).

I	P
18	15
D	R
17	17
Vo	F
15	12
E	Vi
10	25
C	A
15	16

At	Df
13	17

Nb de dés en At :	3d6

Nom : MÉDUSE

Type (apparence) : vieille femme à chevelure de serpents
Milieu(x) : lieux retirés, îles, souterrains
Solitaire : 100 %
Itinérant : 20 % ;
Fixe : 80 %
Résistance transfert : 170
Vitesse : sol ; 8 ; **air/** ; **eau/** ; km/h (1 km/h = 16 m/min.)
Déplacement discret : 40 %
Mode attaque : coiffe de serpents (**CA** = 0) ; regard magique
Mode défense : — (**CD** = 0)
Esquive : 5 %
Nombre d'attaques/tour : 1
Taille : 1,60 m **Poids :** 50 kg

Description : toute personne croisant son regard est pétrifiée. Pour savoir si Méduse réussit à forcer un personnage à la regarder le M.J. lance 3d6 : si la somme est supérieure au nombre des pVo de son adversaire, la pétrification est effective (à tirer tous les 3 tours de combat).
Méduse possède une chevelure de serpents venimeux qui est une arme efficace contre quiconque aurait esquivé la première attaque. Si un personnage, par un jeu de miroirs renvoie à Méduse son propre regard elle est prise à son propre piège et devient une statue de pierre.

I	P
16	10
D	R
17	10
Vo	F
14	12
E	Vi
6	15
C	A
8	16

At	Df
11	13

Nb de dés en At :	2d6

Nom : MOMIE (MORT VIVANT)

Type (apparence) : cadavre desséché entouré de bandelettes
Milieu(x) : tombeaux, à l'abri de la lumière
Solitaire : 90 %
Groupe : 10 % ; **Nombre :** de 2 à 8 indiv.
Itinérant : 10 % ;
Fixe : 90 %
Résistance transfert : totale
Vitesse : sol ; 5 ; **air/** ; **eau/** ; km/h (1 km/h = 16 m/min.)
Déplacement discret : 15 %
Mode attaque : mains (choc) (**CA** = 4)
Mode défense : contre arme magique/argent (**CD** = 3) ; contre armes normales (**CD** = 7)
Esquive : 0
Nombre d'attaques/tour : 1
Taille : 1,70 m ; **Poids :** 20 à 30 kg

Description : elles peuvent se trouver dans des tombeaux, des cryptes. Ce sont des morts embaumés, personnages importants de leur vivant, qu'un sort ou une malédiction ramène à une demi-vie, par exemple lorsque leur sépulture est profanée. La momie attaquera jusqu'à ce qu'elle soit détruite.
Face à une attaque basée sur le feu et qui la touche, sa CA = 0. Un personnage touché par une momie sera maudit et perdra 1 point d'Équilibre par semaine durant 4d6.
□ Le M.J. tirera 4d6. Tout personnage dont la Volonté est inférieure au résultat des dés fuira la momie. Tout personnage tombant de 6 pVo s'évanouira de 1 à 6 tours (lancer 1d6). (Les débutants éviteront d'utiliser cette règle.)

I	P
12	14
D	R
10	17
Vo	F
18	19
E	Vi
12	18
C	A
17	20

At	Df
18	13

Nb de dés en At :	4d6

Nom : NAIN

Type (apparence) : homme petit et massif avec barbe
Milieu(x) : forêts, mines et galeries, hab. troglodytes
Solitaire : 50 %
Groupe : 50 % ; **Nombre :** de 2 à 200 (village) indiv.
Itinérant : 30 % ;
Fixe : 70 % (village)
Résistance transfert : 170
Vitesse : sol ; 8 ; **air/** ; **eau/**km/h (1 km/h = 16 m/min.)
Déplacement discret : 5 %
Mode attaque : arme ; poings (**CA** = 1)
Mode défense : armure
Esquive : 0
Nombre d'attaques/tour : 1
Taille : 1,10 ; **Poids :** 70 kg et +

Description : d'aspect fruste, de petite taille, ils portent la barbe très jeunes. Ils vivent jusqu'à 3 ou 4 siècles. Ils ont un goût immodéré pour les pierres précieuses et les objets forgés, qu'ils fabriquent avec art.
Certains d'entre eux possèdent même le secret d'armes magiques... Les Nains sont plutôt renfrognés, sauf lorsque coule la boisson. Ils utilisent le sort « détection » naturellement et ne consomment que 1 pVo/1/4 h (voir « Gnome »). Ils combattent souvent aux armes lourdes (hache).

Ils supportent mal la navigation (perte de 1 pVo/jour de bateau). Ils voient les zones chaudes (ex. : animal) dans le noir total.

I	P
8	10
D	R
10	14
Vo	F
6	18
E	Vi
5	8
C	A
1	1

At	Df
16	12

Nb de dés en At :	4d6

Nom : REQUIN

Type (apparence) :
Milieu(x) : mers chaudes
Solitaire : 70 %
Groupe : 30 % ; **Nombre :** de 2 à 15 indiv.
Itinérant : 100 %
Résistance transfert : 80
Vitesse : sol ; / ; **air** / ; **eau** 40 ; km/h (1 km/h = 16 m/min.)
Déplacement discret : %
Mode attaque : croc (**CA** = 9)
Mode défense : — (**CD** = 0)
Esquive : 40 %
Nombre d'attaques/tour : 1
Taille : 1,5 à 3 m ; **Poids :** 70 à 120 kg

Description : véritable machine à tuer, le requin parcourt les océans à la recherche constante de nourriture. Sensible aux vibrations et au sang, il se dirige vers leurs sources et attaque. Une frénésie meurtrière peut s'emparer d'un groupe de requins en présence d'un personnage blessé sérieusement (50 % de chance) et ils s'entredévorent (en combat aquatique, les personnages sont limités aux petites lames [poignard...] et aux armes à rayon).

I	P
4	8
D	R
4	12
Vo	F
5	24
E	Vi
5	17
C	A
1	1

At	Df
14	8

Nb de dés en At :	6d6

Nom : RHINOCÉROS

Type (apparence) : mammifère cuirassé
Milieu(x) : savane
Solitaire : 40 %
Groupe : 60 % ; **Nombre :** de 3 à 30 indiv.
Itinérant : 50 % ;
Fixe : 50 %
Résistance transfert : 90
Vitesse : sol ; 60 ; **air/** ; **eau/** ; km/h (1 km/h = 16 m/min.)
Déplacement discret : 0 %
Mode attaque : corne (**CA** = 5) ; pattes (charge) (**CA** = 8)
Mode défense : carapace (**CD** = 3)
Esquive : 0
Nombre d'attaques/tour : 1
Taille : 2,50 m ; **Poids :** 1 tonne

Description : il charge tout ce qui bouge. Il a mauvaise vue et perd la trace de sa victime si elle reste immobile. Il peut renverser une voiture d'un coup de corne.

I	P
7	10
D	R
6	14
Vo	F
10	12
E	Vi
6	8
C	A
0	4

At	Df
13	10

Nb de dés en At :	2d6

Nom : SQUELETTE

Type (apparence) : humanoïde
Milieu(x) : tout lieu à l'abri de la lumière du jour
Solitaire : 10 %
Groupe : 90 % ; **Nombre :** de 3 à 20 indiv.
Itinérant : 20 % ;
Fixe : 80 %
Résistance transfert : totale
Vitesse : sol ; 10 ; **air/** ; **eau/** ; km/h (1 km/h = 16 m/min.)
Déplacement discret : 0 %
Mode attaque : main (**CA** = 1) ; arme (**CA** = var.)
Mode défense : — (**CD** = 5) ; bouclier (**CD** = var.)
Esquive : 0
Nombre d'attaques/tour : 1
Taille : 1,50 à 2 m ; **Poids :** 15 kg

Description : ce sont des êtres morts, mus par le sort « animation »*. Ils obéissent alors à leur maître. Leur intelligence varie suivant celle qu'ils avaient de leur vivant, et certains peuvent recevoir des ordres plus élaborés et servir de chef aux autres (I = 10 ou plus). Le squelette « normal » ne sait que « garder », « défendre », « poursuivre », ou « attaquer ». Il ne parle pas. Arrivé à 4 en Vo, il attaquera n'importe qui. Les squelettes manient assez bien les armes blanches et très mal les armes à feu.
* *Voir Golem.*

I	P
22	20
D	**R**
20	19
Vo	**F**
23	20
E	**Vi**
25	35
C	**A**
20	18

At	Df
25	24

Nb de dés en At :	4d6

Nom : SPHINX

Type (apparence) : corps de lion, ailes d'aigle, buste d'homme ou de femme
Milieu(x) : caveaux, lieux retirés, temples
Solitaire : 90 %
Groupe : 10 % ; **Nombre :** de 2 à 3 indiv.
Itinérant : 10 % ;
Fixe : 90 %
Résistance transfert : 280
Vitesse : sol ; 60 ; **air**100 ; **eau/** ; km/h (1 km/h = 16 m/min.)
Déplacement discret : 40 %
Mode attaque : griffes (**CA** = 5) ; magique
Mode défense : magique
Esquive : 0
Nombre d'attaques/tour : 2 + 1 magique
Taille : 4 m ; **Poids :** 1 tonne

Description : rencontrer un Sphinx est très rare, et il a presque toujours une raison précise d'être sur le chemin d'un personnage. Le Sphinx peut garder l'entrée d'un lieu très important ou tout simplement son antre. Ce lieu contient en général de fabuleux trésors. Le Sphinx peut attaquer pour se nourrir, mais laisse en général une chance à sa victime. (Énigmes ou épreuves diverses.)
Il pratique la magie, et peut se « téléporter » c'est-à-dire disparaître d'un lieu pour réapparaître ailleurs, parfois très loin.

I	P
5	20
D	**R**
18	20
Vo	**F**
10	24
E	**Vi**
10	20
C	**A**
6	4

At	Df
22	19

Nb de dés en At :	5d6

Nom : TIGRE

Type (apparence) : félin rayé
Milieu(x) : jungle, savane
Solitaire : 70 %
Groupe : 30 % ; **Nombre :** de 3 à 4 famille indiv.
Itinérant : 80 % ;
Fixe : 20 %
Résistance transfert : 80
Vitesse : sol ; 60 ; **air/** ; **eau** 5 ; km/h (1 km/h = 16 m/min.)
Déplacement discret : 60 %
Mode attaque : griffe (**CA** = 2) ; croc (**CA** = 2)
Mode défense : — (**CD** = 0)
Esquive : 50 %
Nombre d'attaques/tour : 2
Taille : 2,50 m ; **Poids :** 200 kg

Description : coureur et grimpeur moyen, mais bon nageur, le tigre préfère la chasse à l'affût. Prédateur nocturne, il attend, dissimulé dans la végétation, l'arrivée d'une proie. Son caractère féroce lui vaut la réputation d'un tueur sanguinaire.

I	P
5/10	9
D	**R**
10	14
Vo	**F**
8	14
E	**Vi**
8	16
C	**A**
4/10	4/10

At	Df
14	12

Nb de dés en At :	3 à 5d6

Nom : TROLL

Type (apparence) : humanoïde
Milieu(x) : divers (abrités du soleil), forêts, cavernes
Solitaire : 20 %
Groupe : 80 % ; **Nombre :** de 5 à 50 indiv.
Itinérant : 40 % ;
Fixe : 60 % (repaire)
Résistance transfert : 60
Vitesse : sol ; 10 ; **air/** ; **eau** 5 ; km/h (1 km/h = 16 m/min.)
Déplacement discret : 0 %
Mode attaque : griffes empoisonnées (**CA** = 1) + poison ; arme
Mode défense : naturelle (**CD** = 3) ; arme
Esquive : 0
Nombre d'attaques/tour : 2 griffes
Taille : 1 à 3 m ; **Poids :** 50 à 250 kg

Description : ils sont tous différents, êtres torves, laids et cruels, grands pour la plupart ; parfois difformes et ratatinés. Un coup de griffe transmet un poison causant une forte fièvre et la perte de 3 pVi (ou 1dpVi)) par heure.
□ Les trolls émettent une odeur insupportable : le M.J. lance 4 dés. Les personnages dont la volonté est inférieure au résultat ne jetteront que 3 dés pour « toucher » (3d6). Tout personnage à moins de 6 pVo fuira les trolls de manière irrésistible. (Les débutants éviteront d'utiliser cette règle).

I	P
1	10
D	**R**
4	10
Vo	**F**
4	50
E	**Vi**
5	40
C	**A**
0	1

At	Df
20	8

Nb de dés en At :	4d6

Nom : TYRANNOSAURE

Type (apparence) : saurien géant
Milieu(x) : divers, rochers, point d'eau
Solitaire : 90 %
Groupe : 10 % ; **Nombre :** de 2 à 3 indiv.
Itinérant : 100 %
Résistance transfert : 80
Vitesse : sol ; 30 ; **air/** ; **eau/** ; km/h (1 km/h = 16 m/min.)
Déplacement discret : 0 %
Mode attaque : croc (**CA** = 9) ; queue (**CA** = 5)
Mode défense : peau (**CD** = 2)
Esquive : 0
Nombre d'attaques/tour : 1
Taille : 6 m ; **Poids :** 4 tonnes

Description : terreur de l'ère secondaire, le Tyrannosaure brise tout sur son passage, végétation et paisibles dinosaures herbivores, dont il fait grande consommation.

I	P
17	15
D	**R**
14	14
Vo	**F**
15	13
E	**Vi**
12	10
C	**A**
14	14

At	Df
13	14

Nb de dés en At :	4d6

Nom : VAMPIRE

Type (apparence) : humain (mort-vivant)
Milieu(x) : à l'abri de la lumière du jour, caveaux...
Solitaire : 90 %
Groupe : 10 % ; **Nombre :** de 2 à 30 indiv.
Itinérant : 50 % ;
Fixe : 50 %
Résistance transfert : totale (mort-vivant)
Vitesse : sol ; 12 ; **air**30 ; **eau/** ; km/h (1 km/h = 16 m/min.)
Déplacement discret : 70 %
Mode attaque : griffe (**CA** = 1) ; morsure (**CA** = 2*)
Mode défense : contre armes normales (**CD** = 4) ; armes magiques/argent (**CD** = 0)
Esquive : 0
Nombre d'attaques/tour : 1
Taille : variable ; **Poids :** variable
Aptitudes spéciales : Séduire : 50 %

Description : il cherche à se nourrir de sang humain si possible. Il fuit la lumière du jour qui le rend fou, et surtout le soleil levant qui le désintègre. Il ne se reflète pas dans les miroirs.
Il peut, durant de brefs instants (1 h maximum), prendre une forme de chauve-souris assez grande, mais ne peut attaquer sous cette forme.
Il peut apparaître comme un humain tout à fait normal à un personnage ne remarquant pas ses dents, ou l'absence de reflet.
Le vampire n'utilisera pas d'arme et préfèrera fuir sous sa forme animale.
La victime perd 2 pVi par tour de « succion » du vampire.
S'il est tué autrement que d'un pieu dans le cœur, il renaîtra au bout de 1d6 semaines.

I	P
5	10
D	**R**
5	10
Vo	**F**
5	12
E	**Vi**
5	8
C	**A**
1	1

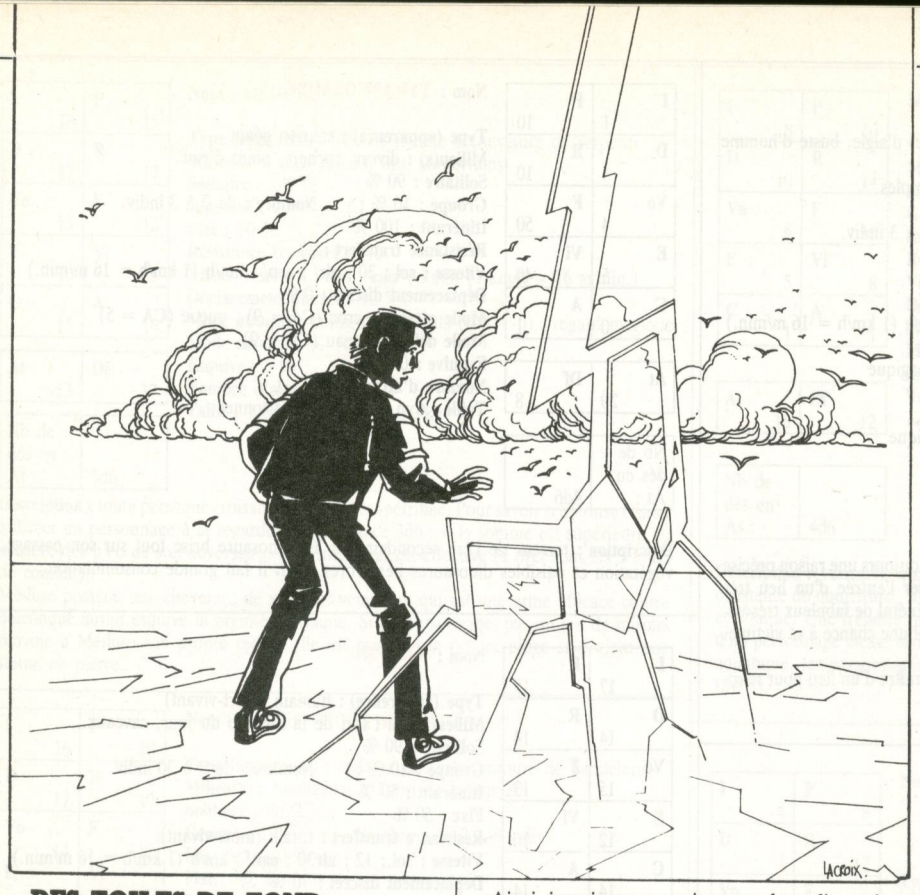
At	Df
11	8

Nb de dés en At :	3d6

Nom : ZOMBIE

Type (apparence) : humain en putréfaction (mort-vivant)
Milieu(x) : à l'abri de la lumière du jour
Solitaire : 20 %
Groupe : 80 % ; **Nombre :** de 2 à 30 indiv.
Itinérant : 80 % ;
Fixe : 20 %
Résistance transfert : totale
Vitesse : sol ; 8 ; **air/** ; **eau/** ; km/h (1 km/h = 16 m/min.)
Déplacement discret : 0 %
Mode attaque : griffes (**CA** = 3)
Mode défense : contre arme normale (**CD** = 3) ; contre arme magique (**CD** = 0)
Esquive : 0
Nombre d'attaques/tour : 1
Taille : 160 ; **Poids :** 50 kg

Description : ce sont des morts récents, animés par un sorcier. Ils ne savent obéir qu'à des commandes simples de leur maître (tuer, garder, ramener un seul objet, etc.). Ils sentent le charnier, et leur apparence est écœurante. Un personnage qui rate un jet de 3d6 sous sa Volonté, ou qui a moins de 6 en Volonté, fuira devant eux.



...DES TOILES DE FOND DE L'ACTION

LES UNIVERS PARALLÈLES

Si vous n'êtes pas familiarisé avec l'idée d'univers parallèles, voici quelques exemples abordant cette notion sous divers angles.

• Un très bon cas d'univers parallèles nous est fourni par le film de Woody Allen, *La rose pourpre du Caire*. Le héros d'un film d'aventure remarque la présence, dans la salle, d'une jeune fille qui l'intrigue. Il sort alors de l'écran pour lui parler. Bien entendu, sur l'écran, l'aventure s'arrête ! Les autres personnages, scandalisés, le somment de revenir. ...Le directeur de la salle n'ose pas faire éteindre le projecteur, de peur que le personnage fictif ne reste à jamais dans notre monde.

Ce personnage (héroïque et droit, jusqu'à la bêtise, comme le scénario l'a conçu) rencontrera d'ailleurs l'acteur qui l'avait incarné (arriviste, égocentrique, et paniqué par les conséquences de ce scandale sur sa carrière). Enfin, pendant un bref instant, la jeune spectatrice ira elle-même passer un instant dans l'écran, à discuter avec les personnages, avant de revenir dans notre univers...

• Une autre illustration célèbre, *Alice au pays des merveilles* de Lewis Caroll. Il est évident que, bien qu'Alice y accède par un terrier de lapin, cet univers n'est pas "en sous-sol". C'est tout simplement un autre univers, ailleurs, peut-être dans un rêve. Et les rêves sont une forme d'univers parallèles.

• Pour ceux qui préfèrent une conception plus géométrique, on peut aussi considérer ces mondes parallèles comme des univers juxtaposés, cohabitant dans des dimensions différentes.

Ainsi, imaginons un univers en deux dimensions seulement, y vivent des êtres en forme de petits cercles lorsqu'ils sont jeunes, et de grands cercles lorsqu'ils sont vieux, et un autre univers identique mais où les individus sont des carrés. Si ces univers sont côte à côte et géométriquement parallèles, chacun ignore l'existence de l'autre et personne ne se pose de question. Mais si ces deux plans se croisent, un cercle peut, par inadvertance, se retrouver après le croisement dans un monde de carrés...

Encore plus déroutant : une sphère déambule dans l'espace, et traverse le plan des cercles, juste devant un grand cercle adulte accompagné de son fils, plus petit. Lorsque la sphère commence à pénétrer, les deux "cercliens" ne perçoivent que son intersection avec leur propre plan, c'est-à-dire un petit cercle. Qui va s'agrandir rapidement jusqu'à la circonférence de la sphère, puis réduire et disparaître.

Nos deux "cercliens" croiront avoir vu un enfant naître du néant, vieillir sous leurs yeux, puis rajeunir et retourner au néant !

• Enfin, une dernière approche. Prenons le cas d'un individu parfois victime de visions ou rêves "prémonitoires",qui se sont déjà vérifiés. En général à propos d'un événement grave, d'un accident. Il peut, s'il le décide, éviter l'accident, par exemple en n'effectuant pas un voyage où il s'est vu blessé dans une automobile. Dans ce cas, l'accident est évité ; mais alors comment a-t-il pu voir la scène, puisqu'elle n'a pas eu et n'aura pas lieu ?

Une explication serait que deux mondes coexistent : l'un où il a l'accident, l'autre où il l'évite. Deux mondes totalement semblables, à CE détail près. Deux mondes parallèles.

Bien sûr, ce petit détail peut avoir des conséquences, qui rendront ces mondes de plus en plus dissemblables.

A partir de là, on peut imaginer que de telles divergences ont pu se produire un nombre incalculable de fois. Donc, il existe un nombre incalculable d'univers parallèles !...

Certains presque semblables au nôtre, d'autres identiques mais décalés dans le temps, en avance ou en retard. D'autres enfin totalement exotiques, loufoques, vides, à cinq dimensions, ou peuplées de planètes avec un réverbère et un allumeur de réverbère.

Tout leur intérêt apparaît lorsqu'un individu d'un univers, par accident ou non, se retrouve dans un autre !

TYPES DE PLANÈTES

Les facteurs importants pour dresser le portrait d'une planète sont nombreux. En voici quelques-uns.

• *Gravité :* elle est exprimée en "g" par rapport à la gravité terrestre, qui vaut donc 1 g. Si vous pesez 60 kg, vous en pèserez 90 sur une planète à 1,5 g et 120 sur une planète à 2g, mais 10 sur la lune, à 1/6 de g.

La gravité augmente avec la taille et la densité de la planète. Elle devient très pénible au-delà de 1,2g pour un humain. (en terme de jeu, R, F et A réduits de 1 par dixième de g supplémentaire ; en tenir compte pour le combat).

• *Vitesse de rotation :* elle peut aller de quelques heures à des centaines d'heures. Cela détermine la durée du jour et de la nuit. Influe fortement sur les conditions de surface (température).

• *Atmosphère :* sans atmosphère, la planète n'est couverte que de cailloux, éventuellement de glace. Sur les planètes éloignée de toute étoile, donc sans chaleur, attention aux plaques d'hydrogène solidifié, il entre en ébullition au moindre contact d'un scaphandre...

S'il y a atmosphère, il est probable que la planète soit plus ou moins couverte de nuages. N'oubliez pas, atmosphère ne veut pas forcément dire respirable. Les vents de méthane à 700 km/h sont décommandés pour les bronches. Enfin, même si l'air est "respirable", de petites différences peuvent avoir des conséquences : trop d'oxygène, euphorie, énervement. Pas assez, anémie, fatigue rapide. Trop de gaz carbonique, maux de tête, vomissements.

• *Flore et faune :* sur les planètes où la vie s'est développée, elle a pu prendre les aspects les plus étranges. Certaines planètes proches des routes des vaisseaux spatiaux ont été bien explorées, et leurs flore et faune sont à peu près connues. Pour d'autres planètes de moindre intérêt, les connaissances sont très minces ; les seuls renseignés sont les pionniers qui y résident. Et encore...

• *Société :* natifs de la planète ou colons installés là depuis parfois des siècles, certaines planètes sont habitées par une ou plusieurs races intelligentes, qui parfois cohabitent, parfois s'affrontent sans cesse.

ORGANISATION SOCIALE

Quelle que soit la Planête, natifs ou colons se sont regroupés d'une manière plus ou moins organisée :

Type 0 : Groupe d'individus, vie sauvage.
Type 1 : Tribu.
Type 2 : Village fixé, culture.
Type 3 : Provinces, villes, armées
Type 4 : Pays, royaume, union de provinces, fédération d'états
Type 5 : Empire multinational
Type 6 : Fédération de planètes, Empire Galactique.

A ces catégories se superposent divers systèmes de gouvernement : monocratie (pouvoir d'un chef), monarchie (pouvoir d'un roi de droit divin), théocratie (pouvoir des prêtres), oligarchie (pouvoir d'une ou plusieurs familles), république (pouvoir du peuple ou ses représentants), anarchie (pas de gouvernement), dictature (pouvoir absolu et autoritaire, d'un individu ou groupe) , empire (gouvernement d'un territoire étendant son autorité à d'autres territoires), fédération (autorité sur plusieurs territoires de représentants de ces territoires).

TECHNOLOGIES

De même, l'avancée technologique est différente selon les planètes :

Type 0 : pas de métal, quelques armes ou objets décoratifs en os ou pierre, coquillage...

Type 1 : bronze ou fer, premières techniques (moulins, métiers, clepsidre..) (Moyen âge)

Type 2 : niveau scientifique "de base", horlogerie, mécanique, vapeur, premières piles électriques, début de médecine sérieuse, armes à feu...

Type 3 : véhicules à moteur, début d'électronique (à lampe), télégraphe, radio.

Type 4 : micro électronique, TV, radioguidage, radar, laser, atome, essais spatiaux.

Type 5 : voyage interstellaire, clonage, fusil à plasma.

Type 6 : antigrav, téléportation, immortalité physiologique,

LES VILLES

Plutôt qu'une liste exhaustive, voici, toutes époques confondues, quelques structures de villes à titre indicatif. Si une partie de l'aventure se déroule en ville, cette structure peut modifier radicalement la façon d'agir des personnages.

PROTECTION

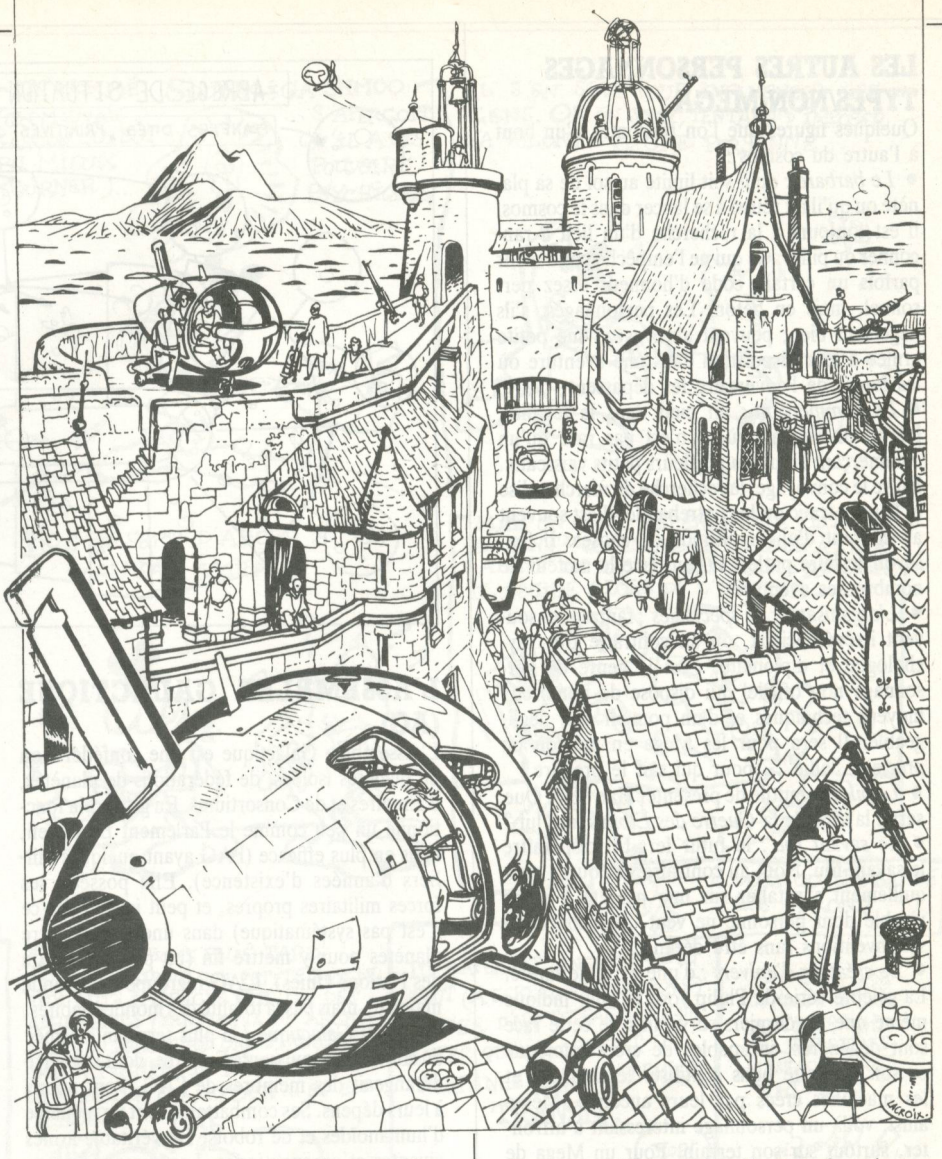
La protection d'une ville peut être sous forme de remparts, fortification, ou "champ de force".

- La ville est entièrement à l'intérieur des remparts.
- Les quartiers riches et administratifs sont à l'intérieur, les quartiers pauvres à l'extérieur.
- La ville est construite autour d'une citadelle où l'on peut se réfugier.
- Les bases de véhicules (port, aéroport, astroport) sont à l'intérieur des protections.
- Ces bases sont à l'extérieur.
- La ville est entourée par plusieur protections successives. Fossés, puis remparts, puis citadelle, puis forteresse...

SÉPARATIONS EN ZONES

Ces séparations peuvent avoir plusieurs origines. L'histoire et le développement de la ville, la tradition ou un modèle imposé par l'état, les métiers, les industries, les ethnies, les classes sociales, etc. Voici quelques cas de figures :

- *Quartiers réunissant certains métiers :* quartier des tanneurs (le long de la rivière), des marchands d'étoffe, des entrepôts...
- *Vieux quartiers, quartiers modernes.* En général le vieux est au centre et les constructions récentes en périphérie, sauf démolition d'anciens bâtiments (rénovation, ou grand incendie).
- *Quartiers riches, quartiers pauvres.* Les pauvres sont proches d'une zone industielle, de manufactures, docks ou entrepôts, soit insalubre, soit rejetée à l'extérieur de remparts ; ou alors ancien quartier chic aux maisons dégradées. Les quartiers riches, résidentiels sont souvent situés à l'endroit offrant le décor le plus agréable, ou autour d'édifices de haut prestige. Entre les deux, des zones moyennes jouxtent les zones de commerce ou les lieux de rencontre à la mode.
- *Quartiers "nationaux".* Soit en recherchant la proximité de parents, soit par une pression délibérée des autorités, des personnes de même ethnie, même langue, même religion, se regroupent parfois pour constituer un quartier. Si les modes de vie de ce groupe sont très différents de ceux du reste de la ville, ces quartiers peuvent devenir de mini-pays dont les limites ressemblent à de véritables frontières.
- *Quartiers administratifs.* En général proches des édifices abritant les autorités de la ville, et donc des forces de police. Dans les villes où ces quartiers existent, ils sont déserts le soir et souvent peu accueillants.
- *Ville sans urbanisme.* Partie d'un village, la ville s'est développée bout par bout. Aucune logique dans l'agencement des rues. Les ruelles y sont nombreuses et tortueuses. Les maisons enjambent souvent les rues, qui ne sont parfois que des boyaux trop étroits même pour un cheval. Sans guide, on s'y perd à coup sûr.
- *Ville urbanisée.* Les rues y sont souvent dessinées à l'équerre ; les seules digressions à la ligne droite étant les échangeurs routiers. On y trouve beaucoup de "coins morts" : dessous d'échangeurs, projets avortés laissant de grands terrains vagues, parkings, etc. Les zones vivantes regroupent centres commerciaux et distractions, le reste est plus ou moins désert sauf aux heures de pointe.
- *Villes enterrées.* Une possibilité futuriste est la ville enterrée ou la tour géante, constituée de multiples niveaux ayant peu ou pas de contact avec l'extérieur. Circulant dans des couloirs, les véhicules y sont uniquement électriques ou équivalents. De nombreuses voies sont réservées aux piétons, les tapis roulants et les ascenseurs y pullulent. L'éclairage artificiel règne (grosse panique en cas de panne). On peut découvrir des parcs artificiels reproduisant l'extérieur. Les habitants sont pris de vertige s'ils ne sont plus entre quatre murs, et évitent de sortir de la ville...
- *Souterrains.* Egouts, communications secrètes ou non entre bâtisses, cavernes naturelles ou failles, anciennes carrières, rivières et canaux souterrains, tuyauteries variées, catacombes, tunnels de contrebandiers, chemins de fer, parkings, caves, entrepôts, crypte d'édifices religieux, oubliettes, vestiges de ville antique... Le sous-sol d'une ville est en général un vrai gruyère. Des grilles, des murs ou des éboulements sont autant de handicaps... On y fait souvent de mauvaises rencontres : truands ou sociétés secrètes, rats ou autres bestioles de taille effrayante...



LES AUTRES PERSONNAGES TYPES/NON-MEGA

Quelques figures que l'on rencontre d'un bout à l'autre du cosmos :

• *Le barbare :* qu'il soit limité au sol de sa planète ou qu'il ait réussi à se lancer dans le cosmos, il est toujours à la recherche d'un lieu à rançonner ou piller. Ce qui ne l'empêche pas d'avoir parfois un certain code d'honneur assez personnel, mais en béton. Les personnages, s'ils négocient bien, peuvent ainsi avoir une petite armée à leur disposition dans une aventure où les forces de l'adversaire les dépassent.

• *Le commerçant :* un pied dans la légalité, l'autre on ne sait où, il n'est pas rare qu'un commerçant ait un ou plusieurs petits vaisseaux. Entre le convoyage, la recherche de marchandise et le petit trafic ou la contrebande, il est souvent au courant d'une multitude de choses. Il faut savoir le faire parler. Il peut être le moteur de nombreuses aventures.

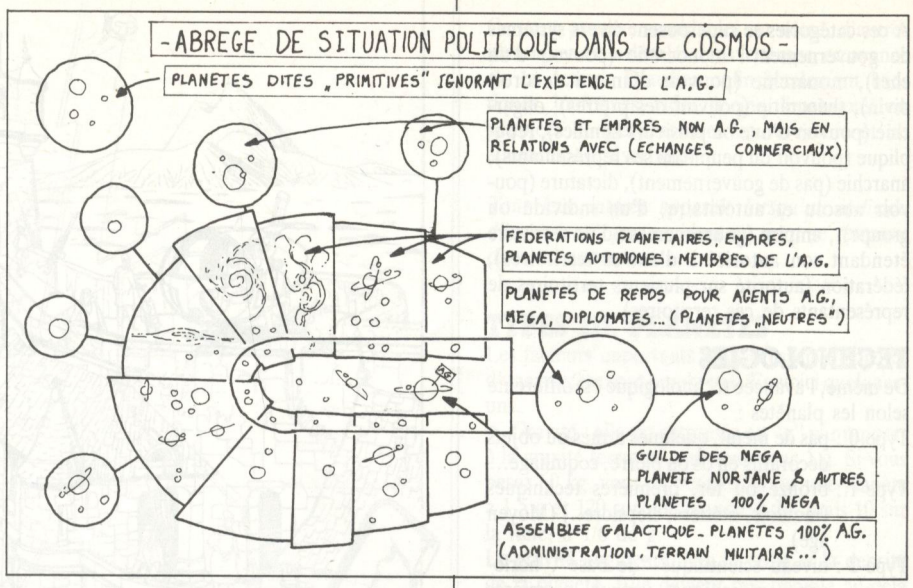
• *L'organisateur de spectacles :* fantasque, souvent irrévérencieux, ou au contraire très psychologue et diplomate, c'est le genre de personnage non officiel qui dispose de nombreux moyens techniques et d'un pouvoir non négligeable. Il sera pour les Mega en mission un précieux "allié"... pour qui sait le prendre !

• *Le pilote :* inutile de présenter Han Solo. Que serait la saga de la *Guerre des Etoiles* sans lui ?

• *Le savant fou :* le futur fera-t-il disparaître le savant fou. Non, au contraire. Il pourra tranquillement s'installer sur une planète à peine vivable dont personne ne veut, et y concocter ses inventions sans être dérangé.

• *Le créateur d'univers :* d'une extrême rareté. La célèbre série de Philip Jose Farmer indique même que les derniers survivants de cette race sont dégénérés, incapables de créer quoi que ce soit, et juste bons à utiliser les mondes et les machines créés par leurs ancêtres. Même ainsi, voilà un personnage intéressant à affronter, surtout sur son terrain. Pour un Mega de très très haut niveau.

• *L'agent de l'Assemblée Galactique :* il ressemble beaucoup au Mega, à ceci près qu'il ignore tout du Transfert, du Transit, et même de l'existence d'univers parallèles. A moins d'être un agent de haut niveau, il est de plus assez aigri par les tracasseries et lenteurs administratives qui entravent souvent ses missions.



L'ASSEMBLÉE GALACTIQUE (AG)

L'Assemblée Galactique est une confédération de planètes isolées, de fédérations de planètes, d'Empires et de Consortiums. En gros, cela fonctionne un peu comme le Parlement Européen, mais en plus efficace (l'AG ayant quelques milliers d'années d'existence). Elle possède ses forces militaires propres, et peut intervenir (ce n'est pas systématique) dans une guerre entre planètes pour y mettre fin (un peu à la façon des Nations Unies). L'AG regroupe une grande majorité, mais pas la totalité des mondes habités.

• *Garde Galactique :* la plus terrifiante armée du cosmos. De puissants Empires, dont la guerre dérangeait des membres de l'AG, l'ont appris à leurs dépens. Ses combattants sont un mélange d'humanoïdes et de robots. De véritable armes vivantes et ergonomiques. Les personnages ne devraient jamais avoir à faire à eux. Mais si cela arrivait, les chances des personnages de survivre sont proches de zéro.

• *Guilde des navigateurs :* a le monopole des transports par vaisseaux spatiaux, infra ou supra-luminiques. Du moins à partir d'un certain tonnage important. En dessous, la concurrence fait rage entre les petits cargos des différentes compagnies de croisières...

• *Pontes de l'AG :* malgré une certaine raideur des gens de l'AG vis-à-vis des Mega (expliquée plus loin) les hauts responsables de l'AG sont au-dessus de cela et ont de bon contacts, même avec le plus humble Mega. Il faut dire que leur rôle étant de s'entendre avec des représentants de multiples races aux apparences et aux langages les plus divers, une certaine ouverture d'esprit les caractérise. Bien qu'officieusement il arrive même que ces hauts responsables, devant la lenteur ou l'incapacité de certains agents, agissent directement sur place en se faisant passer eux-mêmes pour de simples agents de l'AG auprès des autres.
Ceci n'est tout de même pas fréquent, et dépend des personnalités.

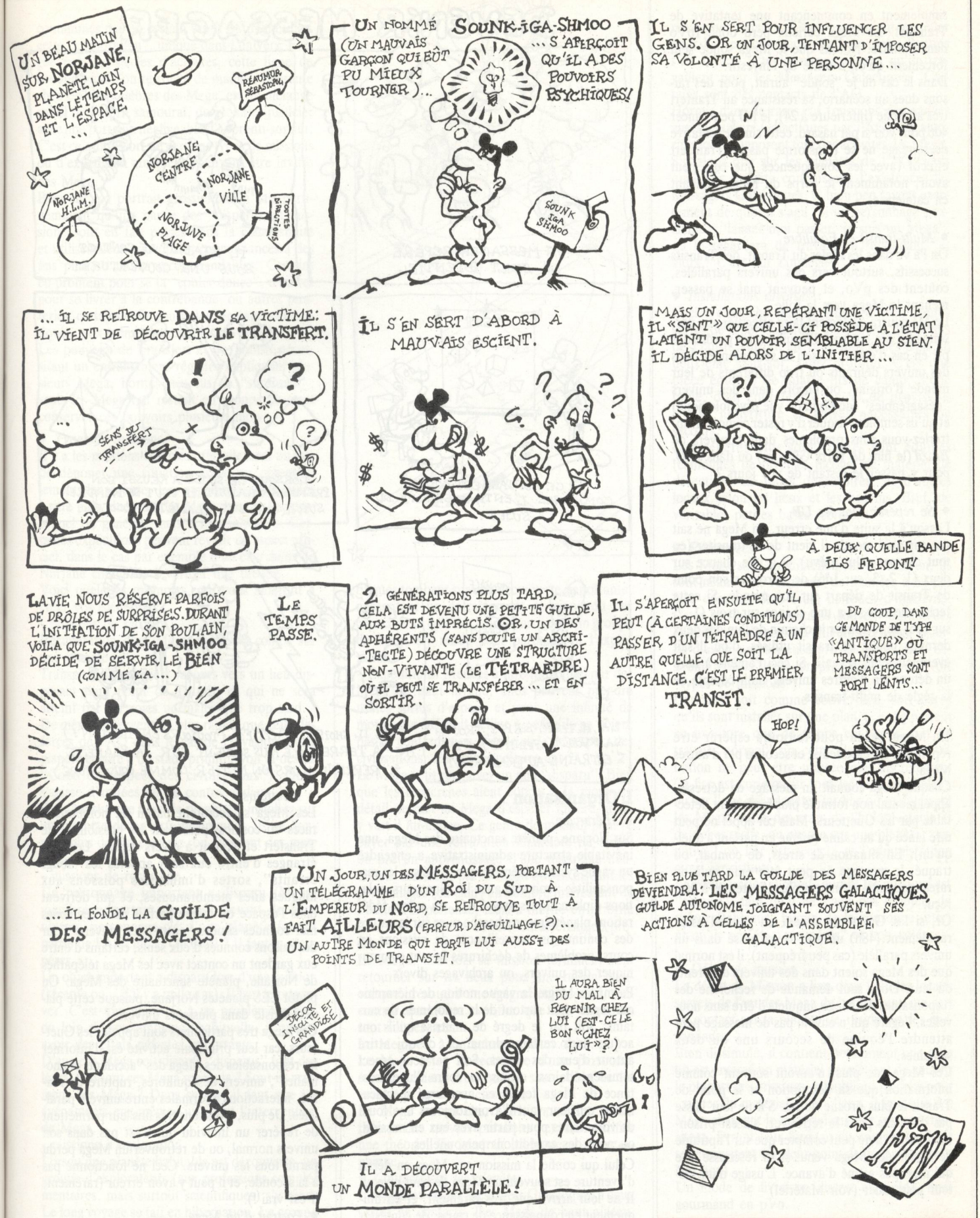
• *Code de respect des civilisations :* épais document, ce code sert à protéger les planètes en cours de développement des interactions et influences extérieures, c'est-à-dire extra-planétaires. En gros, il interdit notamment les atterrissages sur ces planètes, et a fortiori, toute sorte de commerce, ou invasions. Des dérogations, très difficiles à obtenir, sont parfois accordées pour des missions scientifiques. Et bien sûr aux agents de surveillance de l'AG, ou aux Mega.



LES MESSAGERS GALACTIQUES

• *Chronologie et rapports avec l'AG*
L'Organisation des Messagers Galactiques travaille souvent en commun avec l'AG, mais il s'agit d'une collaboration en vu d'un but commun. Il existe même des cas, officieux, où des Mega sont intervenus paraît-il pour faire échouer la mission d'agents de l'AG.
Comme, à chaque fois, l'AG était en train de commettre une grosse bévue, ces affaires furent vite étouffées... Depuis, les Mega subissent un mépris un peu raide de la part des membres de l'AG avec qui il leur arrive de collaborer.

• *Empathie*
Hormis les Guetteurs (voir plus loin), personne ne peut détecter qu'un individu est un Mega directement. Seuls les Mega entraînés peuvent déterminer si un personnage est lui-même Mega,


UN BEAU MATIN SUR NORJANE, PLANÈTE LOIN DANS LE TEMPS ET L'ESPACE ...
RÉAUMUR SÉBASTOPOL
NORJANE CENTRE
NORJANE VILLE
NORJANE PLAGE
NORJANE H.L.M.
TOUTES DIRECTIONS
UN NOMMÉ SOUNK-IGA-SHMOO (UN MAUVAIS GARÇON QUI EÛT PU MIEUX TOURNER)... ... S'APERÇOIT QU'IL A DES POUVOIRS PSYCHIQUES!
SOUNK IGA SHMOO
IL S'EN SERT POUR INFLUENCER LES GENS. OR UN JOUR, TENTANT D'IMPOSER SA VOLONTÉ À UNE PERSONNE...
... IL SE RETROUVE DANS SA VICTIME: IL VIENT DE DÉCOUVRIR LE TRANSFERT.
SENS DU TRANSFERT
IL S'EN SERT D'ABORD À MAUVAIS ESCIENT.
MAIS UN JOUR, REPÉRANT UNE VICTIME, IL «SENT» QUE CELLE-CI POSSÈDE À L'ÉTAT LATENT UN POUVOIR SEMBLABLE AU SIEN. IL DÉCIDE ALORS DE L'INITIER...
À DEUX, QUELLE BANDE ILS FERONT!
LA VIE NOUS RÉSERVE PARFOIS DE DRÔLES DE SURPRISES. DURANT L'INITIATION DE SON POULAIN, VOILÀ QUE SOUNK-IGA-SHMOO DÉCIDE DE SERVIR LE BIEN (COMME ÇA...)
LE TEMPS PASSE.
2 GÉNÉRATIONS PLUS TARD, CELA EST DEVENU UNE PETITE GUILDE, AUX BUTS IMPRÉCIS. OR, UN DES ADHÉRENTS (SANS DOUTE UN ARCHI-TECTE) DÉCOUVRE UNE STRUCTURE NON-VIVANTE (LE TÉTRAÈDRE) OÙ IL PEUT SE TRANSFÉRER ... ET EN SORTIR.
IL S'APERÇOIT ENSUITE QU'IL PEUT (À CERTAINES CONDITIONS) PASSER D'UN TÉTRAÈDRE À UN AUTRE QUELLE QUE SOIT LA DISTANCE. C'EST LE PREMIER TRANSIT.
HOP!
DU COUP, DANS CE MONDE DE TYPE «ANTIQUE» OÙ TRANSPORTS ET MESSAGERS SONT FORT LENTS...
... IL FONDE LA GUILDE DES MESSAGERS!
UN JOUR, UN DES MESSAGERS, PORTANT UN TÉLÉGRAMME D'UN ROI DU SUD À L'EMPEREUR DU NORD, SE RETROUVE TOUT À FAIT AILLEURS (ERREUR D'AIGUILLAGE?)... UN AUTRE MONDE QUI PORTE LUI AUSSI DES POINTS DE TRANSIT.
DÉCOR INSOLITE ET GRANDIOSE
IL AURA BIEN DU MAL À REVENIR CHEZ LUI (EST-CE LE BON «CHEZ LUI»?)
IL A DÉCOUVERT UN MONDE PARALLÈLE!
BIEN PLUS TARD LA GUILDE DES MESSAGERS DEVIENDRA: LES MESSAGERS GALACTIQUES, GUILDE AUTONOME JOIGNANT SOUVENT SES ACTIONS À CELLES DE L'ASSEMBLÉE GALACTIQUE.
FIN

simplement en commençant une tentative de Transfert. Le Mega curieux perd donc 1pVo dans l'affaire. Notons que le Mega sondé sent forcément qu'on a tenté de l'investir.
Dans le cas où le "sondé" aurait, pour des raisons dues au scénario, sa résistance au Tranfert très affaiblie (inférieure à 24), le MJ peut lancer 4d6 pour voir si par hasard, cette simple tentative de sondage ne se transforme pas en Transfert effectif (avec les conséquences que cela peut avoir, notamment le corps du Mega tombant en catalepsie).

• *Multi-transit et Equilibre*
On l'a vu dans les règles du Transit, des Transits successifs, surtout vers des univers parallèles, coûtent des pVo, et peuvent mal se passer, menant le Mega vers la folie.
Le MJ pourra également faire effectuer aux personnages des jets sous l'Equilibre (et perdre des pE en cas d'échec) lorsqu'ils sont plongés dans des univers délirants ou trop différents de leur monde d'origine, ou encore dans des univers "désagréables" (du point de vue psychologique) et qu'ils semblent risquer d'y rester coincés. Rentreriez-vous sans problèmes dans l'univers de *Brazil* (le film de Terry Gilliams) ou dans *1984*, pour y passer le restant de vos jours ?

• *Se repérer dans les UP*
Lorsqu'à la suite d'une erreur, un Mega ne sait pas sur quel monde il vient de se transiter (en tout cas pas celui prévu), il a une chance sur deux (1, 2, 3, sur 1d6) de retrouver son point de Transit de départ sur son monde. Si cette recherche rate, il a une chance sur trois (1, 2, sur 1d6) de retrouver le chemin de l'un des deux derniers points de transit utilisés, d'où il sait éventuellement revenir. Si ceci l'amène à faire un détour via d'autres univers, tenir compte de la règle de multi-transits.

Un Mega perdu peut toujours espérer être repéré par les Guetteurs, et secouru par d'autres Mega.
Chaque Mega connait un message de détresse, appel mental non formulé plus facilement détectable par les Guetteurs. Mais cet appel ne peut être lancé qu'au calme (même en parlant à quelqu'un). En situation de stress, de combat, ou traqué, le message ne peut être émis qu'à de rares moments, et mettra plus longtemps à être reçu.
Or, si les Guetteurs situent en général assez rapidement (48h) un non-Mega passé dans un univers parallèle (cas peu fréquent), il est normal que des Mega soient dans des univers différents du leur. Donc sauf demande de recherche des responsables des Mega, inquiets d'être sans nouvelles, l'égaré qui n'envoie pas de message peut attendre l'équipe de secours une ou deux semaines.
Ces Mega, de plus, n'auront souvent comme information que sa description et le point de Transit le plus proche de lui. S'il ne leur laisse pas d'indices pour le retrouver, s'il est prisonnier, caché, il ne peut compter que sur l'aptitude de limier des Mega venus à sa rescousse. Ce qui n'est pas gagné d'avance. L'usage d'un Pisteur peut aider (voir Matériel)

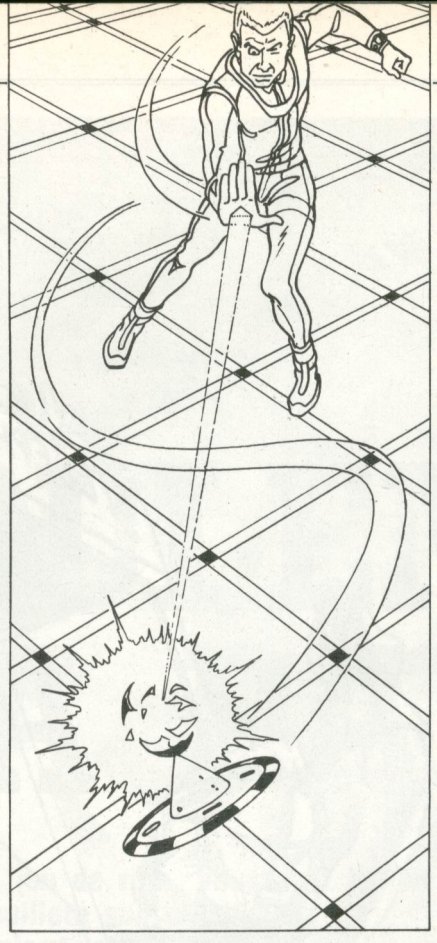


L'Organisation

• *Hiérarchie*
Sur Norjane, planète sanctuaire des Mega, une inévitable structure administrative a engendré un vague système hiérarchique, basé sur les responsabilités : contacts avec les Guetteurs, relations diplomatiques avec l'AG, ou autres fédérations planétaires, recherche pure sur la nature des continuums, surveillances de missions en cours, problèmes de déchirures faisant communiquer des univers, ou archivages divers.
Parmi les Mega, la vague notion de hiérarchie qui règne vient surtout de la renommée de certains. Soit par le degré de maîtrise qu'ils ont acquis dans certains domaines, ce qui attire autour d'eux des élèves. Soit par leur aspect semi-légendaires, acquis au cours d'une existance de Mega fertile en aventures spectaculaires, qui leur vaut d'avoir toujours une foule de volontaires pour partir avec eux en mission, ou pour des expéditions personnelles.
Celui qui confie la mission aux Mega en début d'aventure est souvent un Mega de haut niveau. Il ne leur arrive que très rarement, et en uniquement en connaissance de cause, de contester la mission qu'il leur confie, les missions de Mega (hormis pour des missions d'entraînement) n'étant jamais décidées à la légère.

• *Guetteurs*
Les Mega se recrutent parmi de nombreuses races du cosmos, possédant les possibilités de Transfert et Transit à divers degrés. Les plus étranges d'entre eux sont appelés les "longs errants", sortes d'immenses poissons aux longues ailes membraneuses, et qui dérivent dans l'espace ou même parfois dans ces zones mal connues situées "entre" les univers. Pour des raisons connues d'eux seuls, certains d'entre eux gardent un contact avec les Mega télépathes de Norjane, planète sanctuaire des Mega. Ou plutôt LES planètes Norjane, puisque cette planète existe dans plusieurs univers.
Ces Mega très particuliers sont appelés les Guetteurs, car leur principale activité est d'informer les responsables des Mega des "accidents et anomalies", univers déséquilibrés, rupture de réalité, interactions anormales entre univers parallèles. De plus, leurs sens très fins leur permettent de repérer un individu qui n'est pas dans son univers normal, ou de retrouver un Mega perdu parmi tous les univers. Ceci ne fonctionne pas à la seconde, et il peut y avoir erreur (rarement, il est vrai !).

• *Portrait d'un Mega*
Se considérant au départ un peu comme des agents secrets au service d'une organisation assez excitante, les nouveaux Mega sont peu à peu



contaminés par un certain esprit qui règne dans cette "corporation", unique dans l'univers. Forgée par des siècles d'activités, cette ligne de conduite que l'on retrouve de manière flagrante chez les plus célèbres des Mega, est un mélange subtil de l'esprit samouraï, du pionnier-justicier avec une part non négligeable d'apprenti-sorcier. C'est ce qui ressort de certains types de missions ou d'expédition auxquelles peuvent être invités des Mega.
Bien sûr, ce portrait grossier... On sait pertinemment qu'une partie des "disparus en mission" sont en fait passés dans la clandestinité et utilisent leur pouvoirs et connaissances à des fins plus ou moins recommandables. Certains en profitent pour se la "couler douce", d'autres pour se livrer à la contrebande, ou autres pirateries, certains enfin contre les Messagers Galactiques, eux-mêmes avec rancœur et haine.
Les pouvoirs de Transfert et de Transit nécessitant un entraînement régulier impliquant plusieurs Mega, hormis des cas de "surdoués" ; seuls les Mega qui restent en groupe peuvent conserver ces pouvoirs plusieurs mois.

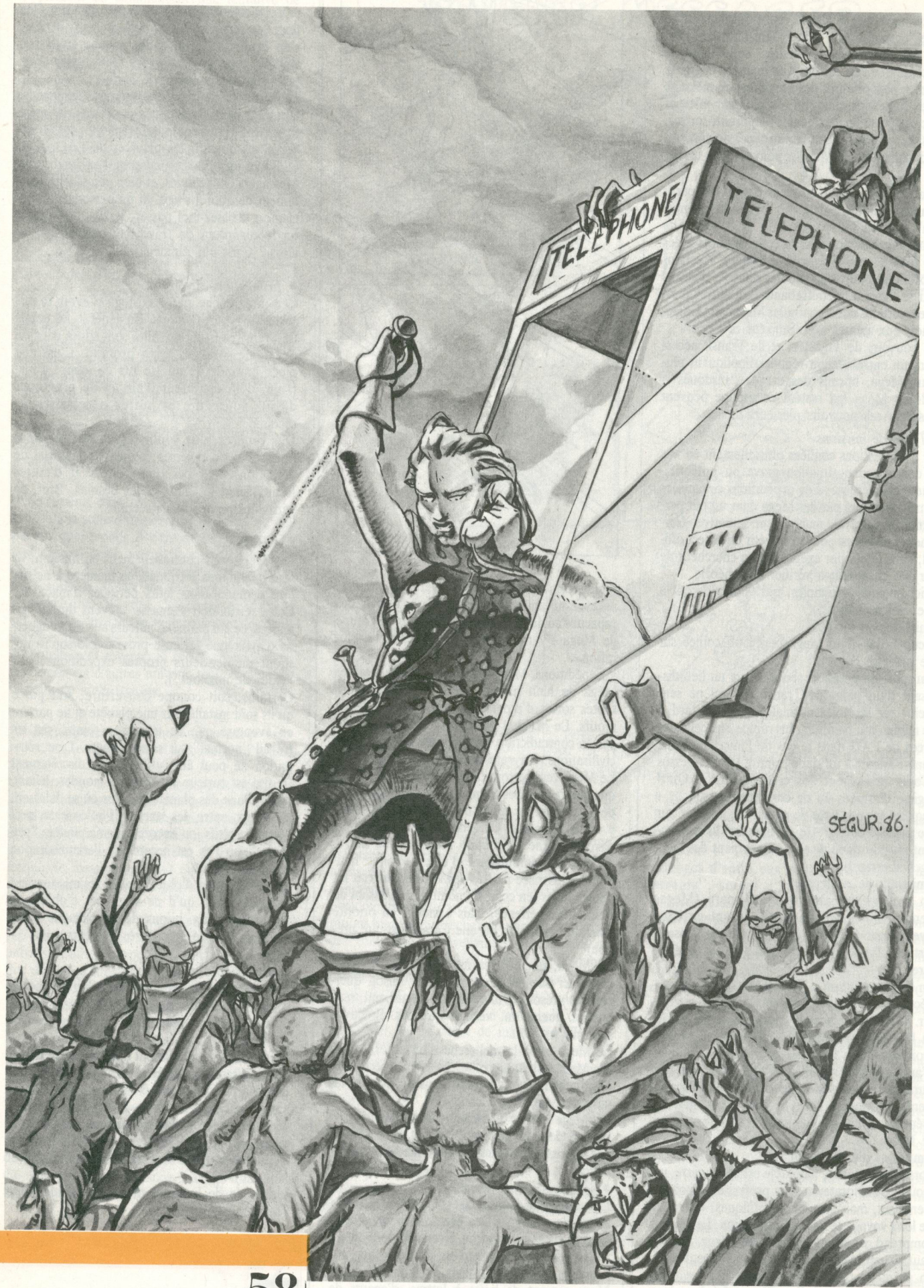
• *Types de missions*
Il y a les missions confiées officiellement en vue de dénouer une situation grave ou potentiellement dangereuse. Les expéditions organisées à titre individuel par des Mega dans un but personnel ou général, mais à leur initiative. Certaines expéditions peuvent revêtir un aspect officiel, dans le cas par exemple d'un chercheur de Norjane cherchant à vérifier une théorie.
Voici quelques exemples, qui vous aideront à créer vos scénarios :
- missions de secours
Récupération d'un Mega perdu ou coincé sur une planète.
Transport de premiers secours vers un lieu disposant d'un point de Transit, et qui ne sera atteint par les voies normales que trop tard.
De même, intervention plus rapide que celle des forces de l'AG dans le cas de l'invasion d'une planète encore à un stade primitif (voir ci-dessus "Code de respect des civilisations"). Qu'il s'agisse d'armées ou de contrebandiers.
Enquête sur une base de pionniers, installée sur une planète découverte récemment, ils ne donnent plus de signe de vie, ou envoient des messages aberrants.
- missions de recherche
Un personnage important a disparu (Mega, membre important de l'AG, savant de haut niveau, personnage-clé d'une planète faisant partie de l'AG, etc.). Où est-il ? Il faut le récupérer.
Un objet important a disparu lors d'une mission (récente ou... d'il y a mille ans). Il faut le retrouver. C'est une pièce-clé à un problème grave, ou loin de son ambiance habituelle, il peut y avoir des effets néfastes importants.
D'anciens Mega soit-disants "disparus" font des leurs. Qui sont ces Mega renégats ? Sont-ils vraiment des Mega ? Dans ce cas, il faut que les événements eux-mêmes justifient l'intervention de Mega.
- missions d'exploration
Lorsqu'une planète habitable est découverte, un groupe d'explorateurs (aux professions complémentaires, mais surtout scientifiques) s'y rend. Le long voyage se fait en hibernation. Le groupe comprend presque toujours un Mega d'assez haut niveau. Arrivé sur place, celui-ci peut créer un point de transit, inutilisable par les non-Mega, mais créant un lien. Si toutefois les scientifiques tombent sur une découverte importante, nécessitant un entraînement physique ou des capacités au delà des leurs, il arrive qu'un groupe de Mega s'y rende pour participer à l'exploration.
- Expéditions. Menées à titre individuel par des Mega de haut niveau, elles peuvent prendre toutes sortes d'aspect, et pour une infinité de motifs. Le MJ doit veiller à ce qu'ils ne soient pas en contradiction avec le code de respect des civilisations. En voici quelques-uns :
Le Mega veut retrouver un ami "disparu". Bien que les recherches aient conclu à la mort, un détail permet au Mega d'espérer encore, aussi y va-t-il lui-même. Ce genre de mission peut se payer par une rétribution financière ou autre, ou par un apprentissage d'une discipline hautement maîtrisée par le Mega qui en instruit les personnages (en clair, un nombre intéressant de Points d'Expérience, mais à mettre en priorité dans une Aptitude ou une Caractéristique précise)
Le Mega, une fois sa mission terminée, veut retourner sur les lieux pour une raison quelconque : résoudre une énigme en suspend, rencontrer quelqu'un, vérifier que des directives sont suivies, etc.
Le Mega est à la recherche d'un objet.
Le Mega est à la recherche d'une personne, éventuellement d'un maître susceptible de lui enseigner un art quelconque.
Le Mega est un chercheur, travaillant sur la théorie des univers parallèles, et veut vérifier une théorie. En général, loufoque et catastrophique.

• *Contacts sur les planètes*
L'organisation des Messagers Galactiques a deux sortes de contacts. Des Mega de haut niveau, surveillant et agissant au niveau de la planète. Ce sont eux qui confient les missions aux personnages. Et des contacts "résidents", non-Mega servant de boîte à lettres, d'agents de renseignements, etc. La plupart croient travailler pour les services secrets de leur pays, d'autres s'en fichent. Quelques-uns savent qu'ils travaillent pour les Messagers Galactiques. Certains sont des contacts de l'AG.
Hormis dans de rares cas (missions demandées aux Messagers Galactiques par l'AG), les autorités locales ignorent tout des activités des Mega. Signalons que sur les planètes de l'AG, seuls quelques érudits connaissent l'existence des Messagers Galactiques, et bien peu savent exactement de quoi il s'agit. Si un personnage s'exclame : "laissez-moi passer, je suis un Mega", on le regardera de travers en répondant "et alors ? C'est qui Zinméga ?"

• *Installations diverses*
Ceci n'empêche pas les Mega d'avoir toutes sortes de repères secrets. En général, les points de Transit, surtout en ville, sont situés dans un deuxième sous-sol, assez profond. C'est une pièce équipée de quatre lits de camp, d'une table, d'un épurateur d'air, et de provisions d'eau, nourriture et autres nécessaires de secours.
Des repères plus sophistiqués sont équipés (camouflés de diverses façons) de matériel de détection, de blocs opératoires, et d'autres locaux selon les lieux et les besoins. Bref, de véritables petites bases secrètes.

• *Ressources*
Les Mega sont continuellement en mission, ils sont néanmoins rétribués, de manière à ne pas être démunis dans leurs périodes d'inactivité. Cette rétribution s'entasse souvent durant des années, ce qui permet d'ailleurs aux Mega aguerris d'avoir une sérieuse provision lorsqu'ils désirent monter leurs propres expéditions (voir "types de missions").
Certains, soit comme couverture, soit parce qu'ils sont installés sur une planète et ne partent en aventure que de temps en temps, ont un travail "normal" sur cette planète. Leur rétribution ne peut être utilisée que discrètement (le fisc est curieux sur tous les mondes, hélas), ou sur l'une des planètes-jardins où se délassent les Mega, entre des stars de l'holospectacle et de riches oisifs, ou encore sur une planète "primitive" où l'or est accepté et l'administration quasi inexistante.
La récupération d'objets durant les missions est "admise", tant qu'il ne s'agit pas d'objets de valeur (tableaux, bijoux de la couronne, etc.) et qu'ils ont été "récupérés" et non volés.

• *Début de mission*
Le début de Mission a lieu dans l'un des locaux secrets de l'un des Mega de haut niveau qui sert de contact sur la planète de résidence des personnages.
Bien dissimulé, il contient notamment une salle où est entassé un matériel permettant de couvrir la plupart des missions. N'oublions pas que pour amener du matériel en ces lieux, il faut que des Mega chargent le matériel sur eux, puis se transitent, livrent leur fardeau au contact local, et se retransitent vers leur point de départ (souvent Norjane).
Un mode de livraison discret et rapide, mais gourmand en pVo.


TELEPHONE
TELEPHONE
SÉGUR.86.

Chapitre 4

LE DEROULEMENT DE LA PARTIE

Vous avez compris ce qu'était un jeu de rôle. Vous avez lu les règles de celui-ci et vous avez feuilleté son catalogue. Il ne vous reste plus... qu'à organiser votre partie. Suivez le guide !

• PRÉPARATION

Pour une partie de jeu de rôle, il est nécessaire qu'au moins une personne (qui sera alors forcément le MJ) ait lu les règles et un scénario. Pour une toute première partie, il n'est pas nécessaire d'avoir tout lu : les chapitres 1 et 2 vous expliquent comment procéder.

Ensuite, le temps de préparation va varier en fonction de la maîtrise du MJ et de son niveau de perfectionnisme.

Sachez cependant qu'avec un MJ et des joueurs habitués à jouer ensemble, une partie peut même être improvisée... Mais là c'est du grand art !

QUI EST MJ, QUI EST JOUEUR

En gros, les joueurs sont les acteurs, et le MJ le metteur en scène. Si vous découvrez le jeu de rôle, et que personne n'y joue déjà autour de vous, il est préférable, pour la première partie, que vous assumiez le poste de MJ.

En effet, les joueurs n'ont finalement besoin, en cours d'aventure, que de leur bon sens et de leur imagination. L'utilisation des règles va surtout consister pour eux à lancer parfois un ou plusieurs dés pour déterminer réussite ou échec d'une action risquée... Ils n'ont donc pas besoin de connaître les règles. Il vous suffira de leur expliquer le but du jeu : arriver au bout de l'aventure. La façon de jouer : dialogues et lancers de dés, (voir la Bande dessinée des pages 8-9).

Ne proposez surtout pas à des amis :" Venez jouer ce soir, on lira les règles ensemble". Donnez-vous d'abord au moins deux soirées pour lire le minimum nécessaire de la règle, le 1er scénario ; et ensuite pour organiser pour la partie.

LE SCÉNARIO

Vous trouverez en fin de revue quatre scénarios "prêts à jouer". Pour une partie, il faut que le MJ lise bien un scénario en détail, et qu'au contraire les joueurs n'y mettent surtout pas le nez. Cela leur gâcherait le plaisir du jeu, qui réside dans le mystère, les énigmes et le suspens. Ecrits par des auteurs différents, ces scénarios vous donneront une idée de divers styles possibles, tant dans l'histoire que dans la manière de la présenter.

Remarque : si le joueur, une fois qu'il a terminé une aventure, ne peut plus la rejouer, il est tout à fait possible et recommandé qu'il devienne MJ lui-même et fasse jouer ce même scénario à plusieurs groupes de joueurs différents. Avoir vécu une aventure comme joueur, puis de la faire jouer à d'autres amis en tant que MJ, sont deux plaisirs différents qu'offre un scénario !

Néanmoins, vous allez bien finir par épuiser les scénarios proposés ici. Pour savoir comment les MJ inventent leur propres aventures, reportez-vous au chapitre 5 toutes sortes de suggestions, se trouvent dans "Créer vos scénarios", p. 71.

LE MATÉRIEL DE BASE

• *Les règles*

Il est plus pratique d'avoir deux exemplaires des règles, tout au moins des passages concernant la création de personnages et plus particulièrement les Aptitudes si vous utilisez les Options de simulation (p. 13).

Dans ce cas, la création du personnage étant assez longue, il vaut mieux avoir préparé une copie par joueur de la Feuille de personnage (p. 15).

Une fiche "Récapitulation des systèmes" comprend un condensé des procédures de création, en guise d'aide-mémoire pour les joueurs les connaissant déjà (p. 76).

• *Les dés*

Bien que vous puissiez jouer avec un seul ou deux dés à six faces standard (d6), le jeu serait d'une lenteur effroyable !

L'idéal est d'avoir 4d6 pour le MJ et 4d6 par joueur, ou tout au moins 4d6 par groupe de deux joueurs.

Si vous utilisez les Options de simulation, il faut de même deux dés à 10 faces (2d10) pour le MJ, et si possible 2d10 par joueur. On peut remplacer ces dés par d'autres systèmes (voir p. 75, les différents dés).

• *L'écran*

Son utilité est double. Il reprend les principales tables utilisées par le MJ durant la partie. Et il dissimule les jets de dé du MJ et certaines notes que les joueurs ne doivent pas voir.

Vous pouvez lui adjoindre une ou deux chemises cartonnées sur lesquelles vous pourrez attacher, avec des trombones, pinces, ... d'autres feuilles importantes : tableaux, fiche de MJ, plans et notes divers. Vous éviterez ainsi qu'ils ne soient enterrés sous d'autres notes en cas de besoin.

• *Les plans*
Un court dessin vaut mieux qu'un long discours. Plutôt que de se lancer dans une description "biscornue", le MJ a plus vite fait de préparer un plan d'une pièce, avant le jeu, pour le poser ensuite devant les joueurs en annonçant : "Vous entrez dans une pièce comme ceci". Quitte à donner des précisions si les joueurs en demandent.
Il peut ainsi accumuler une collection de pièces et de couloirs qu'il suffit de juxtaposer pour reproduire de nombreux cas de figure.

Une autre technique consiste à disposer devant les joueurs un *Velleda* (tableau blanc effaçable à sec), et à dessiner les lieux en trois coups de feutre. C'est la solution la plus pratique et la plus utilisée.
On peut aussi utiliser de grandes feuilles de papier style "tableau pour conférence".

• *Les figurines*
Très souvent, l'endroit exact où passe un personnage dans un lieu est décisif. Déclenche-t-il la trappe ou l'alarme ? Aperçoit-il un détail qui trahi un ennemi embusqué ?
De même que le MJ a raccourci son discours en dessinant le plan, les joueurs utiliseront des figurines pour indiquer exactement où ils se trouvent. Ceci afin d'éviter tout litige.

La mode aidant, on trouve de plus en plus facilement des figurines en métal de 25mm, couvrant toutes les époques, tous les univers. Des figurines à découper, à la même échelle, vous sont proposées sur le rabat de la couverture de ce numéro.
Avec un peu d'imagination et d'humour, beaucoup d'objets usuels ou de maquettes peuvent servir dans le jeu...

Remarque : figurines et plans ne sont utilisés que dans les moments importants. Voir les exemples dans "déplacements", p. 21.

• *Bricoles*
Prévoir suffisamment de crayons et de gommes pour tout le monde (selon un éminent philosophe du jeu de rôle, des crayon-gommes peuvent également convenir). Chemises cartonnées et trombones (voir plus haut). Une ou deux chaises, ou dessertes de part et d'autre du MJ, sont très pratiques pour poser ses accessoires et désencombrer la table.
Une calculette peut rendre des services.



• *Table*
Bien qu'a priori ce soit un jeu d'imagination et de dialogue, vous aurez deviné qu'un peu de confort s'impose... et donc, il est conseillé de prévoir une table assez grande, pour disposer autour le MJ et ses accessoires, et les joueurs.

CRÉER ÉVENTUELLEMENT LES PERSONNAGES DES JOUEURS

Fort heureusement, cette phase ne se reproduit pas à chaque partie. Elle n'est nécessaire que si :
- des joueurs sont débutants et n'ont donc pas encore de personnage (feuille de personnage p. 15)
- des joueurs ont "tué" leur personnage au cours d'une précédente aventure, et doivent donc en créer un nouveau.
- des joueurs ont leur personnage "coincé" dans une autre aventure en cours. Il ne serait pas vraisemblable de l'utiliser alors qu'il est, par exemple, au cœur du repaire d'un savant fou.

Si un seul joueur doit créer son personnage, il est conseillé de le faire venir avant. Cela évitera aux autres de se barber durant ce temps, ou pire, d'entamer des conversations hors propos...

LA PARTIE

Le MJ a préparé son scénario, les joueurs ont chacun leur personnage, le matériel est réuni ? Alors, moteur... action !

PRÉSENTATION DE LA MISSION

Bien que les joueurs n'aient pas encore forcément choisi quel personnage ils allaient utiliser, le MJ leur présente les grandes lignes de la mission - comme un chef de service secret s'adresserait à ses agents :
"Je serai bref. Le sort du monde est entre vos mains. Vous avez 24h pour agir. Voici les éléments dont je dispose..."
En fonction du type de la mission et de sa difficulté, les joueurs pourront choisir le personnage qu'ils engagent dans l'aventure.

Remarque : dans le cas où les joueurs jouent des non-Mega (voir p. 38), l'ordre est inverse. Ils choisissent leur personnage, et le MJ, ensuite, les projette dans l'aventure par un artifice quelconque :
"Vous êtes en vacances et avez sympathisé à la piscine de l'hôtel avec un homme d'une trentaine d'années. Un soir vers 10 h, toi (l'un des joueurs), tu entends frapper à ta porte".
Le joueur : "j'ouvre".
MJ :" à tes pieds, le jeune homme s'écroule en gargouillant : sauvez ma sœur.. sauvez-la...' Et tombe raide mort. Dans l'escalier, tu entends des pas qui approchent. Que fais-tu ?..."



CHOIX DE PERSONNAGES

Une fois la mission annoncée, les joueurs qui possèdent plusieurs personnages peuvent choisir, en se concertant, les plus adaptés. En se référant au tableau 12, p. 39, le MJ peut demander :
"de préférence au moins 2 personnages ayant 3 ou 4 en niveau psychique, et les autres 3 en niveau physique, minimum...".

Le MJ peut toujours refuser un personnage qui lui semble incompatible avec l'aventure. Par exemple dans une mission prévue pour des personnages assez faibles (niveaux 1 ou 2, tant en physique que psychique), un personnage trop puissant (niveau 5 ou plus) ruinera tout le suspens et l'intérêt.

DISTRIBUTION DU MATÉRIEL DE MISSION

Un peu comme Monsieur Bond qui va se servir au rayon "gadgets en tout genre", les Mega reçoivent en début de mission un matériel en principe adapté à leur tâche.

Les personnages, avant de se mettre en route, peuvent s'échanger du matériel, en fonction de leurs goûts ou d'une plus grande efficacité dans tel ou tel domaine.
A partir de ce moment, le joueur ne peut plus changer de personnage durant la partie.

Remarque : avec des non-Mega, cette phase devient "achat de matériel", ou bien détermination de leur matériel de base par le MJ en accord avec les joueurs. La phase suivante, "la descente", est escamotée, et l'aventure commence.

LA "DESCENTE"

Les missions des Mega se déroulent en général dans des univers parallèles. Dans leur lieu de

réunion se trouve un point de transit particulier (le Transit est expliqué p. 18). D'une part, l'utiliser ne consomme pas de pVo ; d'autre part, l'arrivée sur le point de destination se fait de la manière suivante :

* *La descente :* les personnages, à la verticale du point, aperçoivent le paysage autour comme vu de 2 à 300 m de haut. (a)
Ceci permet au MJ de décrire globalement la région : relief, cours d'eau. Il peut y glisser certains indices qui s'avéreront utiles plus tard, si toutefois les personnages s'en souviennent.

* *L'approche :* toujours à la verticale du point de Transit, mais à 50 m. La description peut être plus précise : maisons, chemins... (b)

* *Le panoramique :* ce terme cinématographique correspond bien à la description que fait le MJ des 360° du décor où aboutit cette descente. Elle se termine dans l'espace libre le plus proche, à la verticale du point de Transit. (c)

Etant considéré comme espace libre un volume de 10 à 20 m³ rempli d'un quelconque fluide. Certains points datant de plusieurs centaines de milliers d'années, l'endroit peut donc bien être une plaine, une place de village un jour de marché, un égout, une caverne, ou même le fond d'un lac !

Durant toute la descente, tout est figé. Les Mega ne perçoivent ni bruit, ni odeur. Ils peuvent encore demander quelques précisions (visuelles) au MJ. Puis celui-ci annonce "action". Les Mega se matérialisent alors sur le lieu de Transit, tandis que la vie reprend ses droits. L'aventure commence...

L'ACTION EN CONTINU

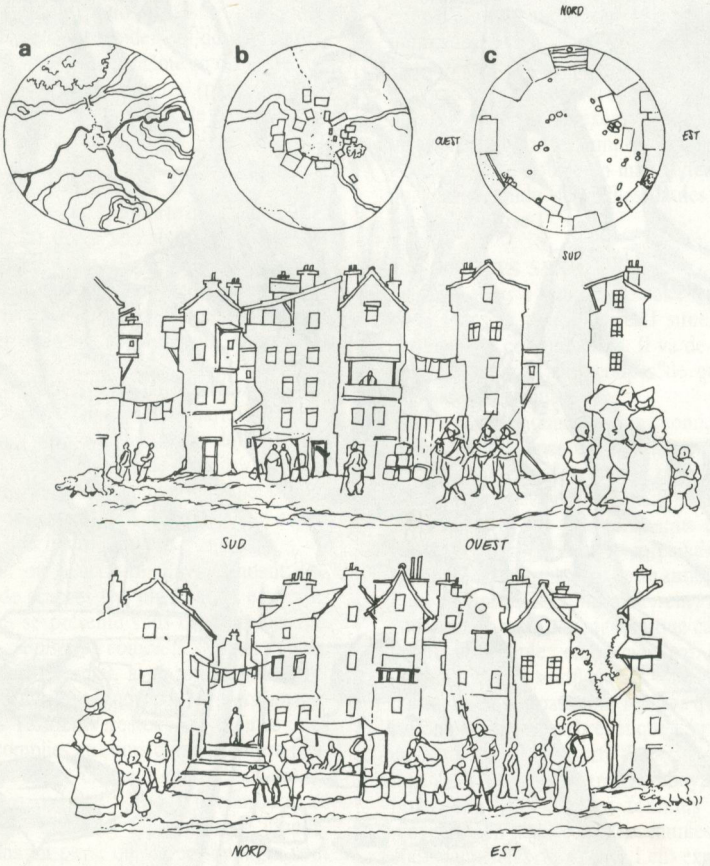
A partir de ce moment, l'action va suivre son cours, selon le système de dialogue et de jets de dés, en suivant le scénario du MJ.
Une partie moyenne dure 4 à 5h, parfois 8 ; 3h est un minimum pour que l'action puisse avancer de manière significative. n'oubliez pas, les parties démarrent souvent doucement, pour "rouler" normalement au bout d'une demi-heure.

• *Un joueur est en retard*

L'entrée d'un personnage en cours de partie n'est possible que si elle est vraisemblable. S'il n'y a qu'un point de transit à 1000 km à la ronde et que les personnages sont déjà partis en quête, loin de là, le retardataire peut difficilement prétendre les retrouver. Si jamais ils sont restés sur place, ou presque, le MJ peut glisser quelques résidents, même non prévus dans son scénario, succeptibles de guider le Mega vers les autres. Admettre qu'un personnage soit là contre toute vraisemblance, solution possible apparemment, conduit souvent à rompre toute la crédibilité du scénario en cours, et amène les autres joueurs à "décrocher" du jeu.

• *Un personnage meurt*

Même problème. Si la partie est proche du dénouement, le joueur reste souvent en spectateur.
Si c'est plausible, le MJ peut aussi lui confier la fiche et le rôle d'un PNJ qui accompagne les personnages ; même moins intéressant à jouer, cela lui permet de vivre l'aventure "de l'intérieur".
Sinon, le joueur n'a plus qu'à rentrer chez lui, ou se venger sur une BD dans un coin...



• *Séparer le groupe*

En principe, lorsque le groupe décide de se séparer en deux pour explorer deux pistes simultanément, le MJ doit faire sortir l'un des groupes de joueurs de la pièce, et continuer avec l'autre, puis alterner le jeu avec chaque groupe jusqu'à ce qu'il se retrouvent...
En pratique, le MJ n'agira ainsi que s'il sent que d'importants événements risquent de suivre, et que chaque groupe doit ignorer ce qui advient de l'autre.
Dans le cas où, en ville, chacun va aux renseignements de son côté, il vaut mieux que les joueurs restent autour de la table. Cela évite à un joueur d'avoir à raconter aux autres ce qu'il a appris. Et permet à chacun de suivre, en spectateur, les tribulations des autres personnages.

• *Interruption de partie*

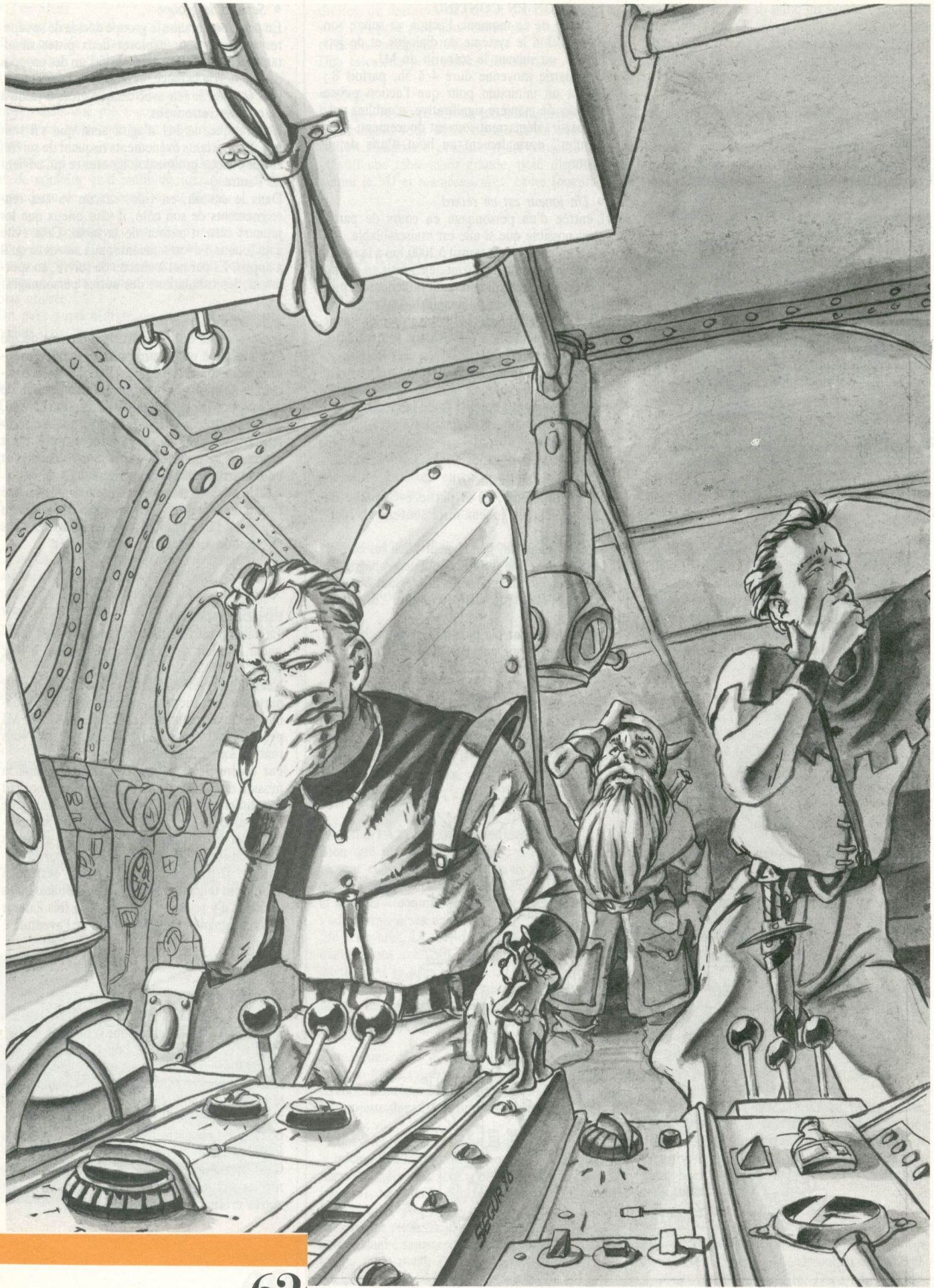
Il est possible que les participants aient décidé de s'arrêter à une heure précise, et que l'aventure ne soit pas terminée. Il est alors recommandé de stopper plutôt durant une période de calme pour les personnages : s'ils sont en ville, en camp, au tout au moins quelque part en sécurité provisoire. Ce sera plus simple pour reprendre la partie un autre jour, ... imaginez une interruption en plein combat !
Aussi, si le MJ sait qu'un épisode mouvementé risque de survenir, il interrompra la séance un peu avant l'heure, plutôt que de s'engager dans un épisode à durée trop indéterminée.

FIN DE MISSION

La mission est terminée lorsque les Mega regagnent le point de Transit et reviennent à leur point de départ.
Néanmoins, s'il est tard, et qu'aucun danger particulier ne guette les personnages sur le chemin jusqu'au point de Transit de retour, le MJ peut résumer l'action en annonçant : "bon, vous rentrez sans problèmes"...
Par contre, il se peut qu'ils aient accompli la mission demandée, mais se retrouvent de ce fait prisonniers, ou même plongés dans une nouvelle histoire. Dans ce cas, le scénario doit se poursuivre et les personnages s'en sortir, sinon ils sont considérés comme morts, ou "portés disparus". Il peut même arriver que des Mega apprécient tellement le cadre d'un scénario qu'ils décident d'y rester. Ce qui est à la fois flatteur et contraignant pour le MJ auteur de l'aventure !

EXPÉRIENCE ET PROGRÈS

Dans le calcul du temps de jeu, il est bon de prévoir une petite marge pour la fin de la partie. C'est à ce moment que l'on comptabilise des points d'expérience (décrit p. 31), qui permettent d'améliorer le personnage. Il vaut mieux le faire "à chaud" plutôt que le remettre à plus tard, certaines notes prises en cours de partie pouvant ne plus être très claires après plusieurs jours.
C'est là aussi que le MJ peut éventuellement révéler aux joueurs leurs fausses manœuvres et autres erreurs durant la partie...


SEGUR 80

CONSEILS PRATIQUES

Évidemment, vous bouillez d'impatience de vous lancer dans votre première aventure. Nous vous suggérons tout de même de lire auparavant ces quelques conseils. Surtout si vous voulez être meneur de jeu...

PRINCIPES DE BASE OU... OPTIONS DE SIMULATION ?

Comme nous l'avons souligné au début de ces règles, il ne s'agit pas de deux "niveaux" de jeu, mais plutôt d'un réalisme à géométrie variable, permettant de faire avancer très vite l'aventure (base) ou de détailler les actions dans les moments cruciaux (options).

Pour initier vraiment rapidement des débutants, un MJ expérimenté peut même se contenter de deux ou trois caractéristiques (par exemple, Vitalité, Décision) et de la Table de difficultés (tableau 1).

DIVERSES FAÇONS DE JOUER

A partir des règles de n'importe quel jeu de rôle, chacun va développer son style, en choisissant telle option plutôt que telle autre. Ce découpage, un peu arbitraire, pourra vous aider à vous situer parmi les diverses tendances, et peut-être vous en suggérer qui vous conviendront mieux.

LA LONGUEUR DES SCÉNARIOS

De *Tex Avery* à *Dallas :* un scénario moyen se joue en 4 à 5 h, et pourrait servir de base à un épisode de feuilleton télé de 45 min.

Il existe des jeux très simplifiés (*Role, Toon*) destinés à des parties plus humoristiques qui se jouent en une heure ou deux.

A l'opposé, on peut faire durer pendant une quinzaine de séances (ou plus) le jeu en "campagne", qui se présente sous deux formes :

- *la suite d'épisodes complets :* chaque partie est un scénario normal, avec son dénouement. Mais les scénarios se suivent, les personnages et certains résidents restent les mêmes ; les actions accomplies au cours d'une aventure peuvent se répercuter dans un épisode suivant.
- *l'aventure ouverte :* le MJ a consacré un temps parfois très long à préparer un monde, ou du moins un pays, où les personnages vont évoluer à leur guise. Il a détaillé certains endroits, notamment les villes, avec leurs quartiers, leurs habitants typiques et surtout quelques résidents "hauts en couleur". Enfin, il a prévu de nombreuses possibilités d'aventures, qu'il suggérera aux personnages, sans leur en imposer une en particulier. A partir de ces éléments, il crée l'histoire au fur et à mesure, presque sous les pieds des personnages, en utilisant ses capacités d'improvisation pour parer aux situations imprévues.

Cette forme laisse une bonne part de création aux joueurs (en général non-Mega, et natif du pays). Ils peuvent par exemple, entre deux aventures plus palpitantes, employer tout un épisode à jouer un sale tour à un marchand de chevaux qui leur a vendu de vieilles carnes au prix de bêtes de course !

LES EFFETS SPÉCIAUX

De *Star Wars* à *Huis clos :* voici deux descriptions, dans la bouche de MJ situés aux deux extrêmes de ces tendances. Il va de soi que ces monologues sont entrecoupés de questions ou réflexions des joueurs :

MJ 1 : "... et l'homme encapuchonné, dont vous n'avez toujours pas vu le visage, vous conduit dans une salle souterraine du temple, où douze colonnes de jade soutiennent le plafond décoré de mosaïques. Au pied de chaque colonne, un garde vêtu d'un saroual, le corps luisant car une vapeur chaude flotte dans cette antichambre (...) Puis les portes du fond s'ouvrent, et l'homme vous amène dans une gigantesque caverne, brillamment éclairée, embrumée par les vapeurs volcaniques qui soufflent des murailles (...) En faisant quelques pas, vous réalisez que vous êtes sur un ponton de marbre, et que l'étrange édifice devant vous est une sorte de petite galère ornementée de visages d'êtres flamboyants (...). A bord, sept gardes, des femmes de stature moyenne, en toges gris bleu, munies de longues épées incrustées de saphirs. Leur expression glaciale décourage tout dialogue..."

MJ 2 : "Vous êtes dans un couloir (...) un couloir comment ? Ben, en pierre. Au fond il y a trois portes. (...) en ouvrant la première porte, vous trouvez une pièce. Dedans habite un type. Il vous attaque (...) Vous fouillez la pièce ? Vous trouvez un peu d'argent, et un couteau caché dans la table de nuit (...) L'autre porte donne sur une pièce. Dedans il y a un chien sauvage qui vous attaque (...).

Dites-vous bien qu'en dehors de l'effort d'y penser, en jeu de rôle, les effets spéciaux et les décors somptueux ne coûtent rien.

A l'inverse, ce n'est pas une raison pour en mettre partout, ni essayer de caser à tout prix une belle description pour s'écouter parler. Et cela ne suffit pas à rendre passionnant un mauvais scénario.

LES ÉPOQUES ET LES THÈMES

Du *dragon* à *Bogart :* tous les thèmes peuvent être abordés dans un jeu de rôle, certains plus facilement que d'autres : le drame psychologique par rapport à l'aventure épique ou à l'enquête policière...

Le choix dépendra de vos goûts. Domaine où vous êtes seul juge ; et de votre connaissance du thème ou votre documentation.

Admettons que vous vouliez jouer une mission d'agent secret contemporain en Tasmanie : disposez-vous d'une carte de la Tasmanie ? Connaissez-vous la monnaie en vigueur ? Savez-vous de quel côté on y roule, quels en sont les paysages, si c'est un endroit très habité, ou désert ? Quelle est la vitesse limite sur autoroute ?...

Sans aller jusqu'à ergoter sur des détails futiles, un trop grand nombre d'imprécisions ou d'incohérences tuent la crédibilité du jeu. Voyons quelques exemples types :

- *Le médiéval-fantastique :* mélange de Moyen âge historique et de contes nordiques ou de légende du roi Arthur, c'est un environnement très pratique. La technologie y est quasi inexistante (pas d'armes à feu, notamment), ou alors inventée par le MJ. Les structures sociales sont simples : seigneurs et nobles, commerçants, pay-

sans, et soldats. Enfin, les communications, très restreintes, font que parfois l'inconnu et son mystère commencent à quelques lieues à peine d'une bourgade : forêt peuplée d'êtres étranges, magicien isolé, temple oublié...

• *L'antiquité :* l'intérêt de ce thème par rapport au précédent n'apparaît que si joueurs et MJ connaissent bien l'époque jouée, ses us et coutumes, les noms de villes, d'hommes importants, ou même d'objets usuels typiques. Certains jeux fournissent une importante documentation sur l'époque précise où ils prennent place.

• *L'histoire récente* (jusqu'au 18e siècle) : ce thème est moins utilisé, car il n'a ni la simplicité des univers médiévaux ou antiques, ni la proximité des thèmes allant de fin 19e au contemporain. Seule exception, le western.

• *Le contemporain :* de la fin du 19e à nos jours, l'industrie est présente, les structures sociales, les métiers sont assez similaires pour jouer dans un monde familier. Selon l'époque, savoir si telle invention existe déjà ou non peut poser quelques problèmes, vite résolus. On peut y distinguer trois "sous-époques". Le début de siècle, encore mystique et déjà technique, au charme certain. Les alentours, avant et après, de la seconde guerre mondiale, sur les traces de Bogart ou d'Indiana Jones. Et enfin le moderne, policier de choc, espionnage à gadgets, etc.

• *Le post-cataclysmique :* après la bombe, ou autre calamité. Les structures sociales ayant pâti dans l'affaire, et les mutants venant pimenter la chose, c'est (techniquement parlant) une variante du "médiéval fantastique" incluant des restes de technologie, style Mad Max.

• *La Science Fiction :* là aussi, plusieurs catégories :
- le "space-opera" : exemple type, *Star Wars.* Transposition du western dans le cosmos, son intérêt repose sur l'humour ou l'exotisme inventif des accessoires, des décors et des situations. Astuce pratique : on se pose en catastrophe sur une planète "peu civilisée", et nous revoilà dans le médiéval-fantastique.
- la "science dure" : le film *2001 l'Odyssée de l'espace* reposait en grande partie sur des documents et des idées émanant de la Nasa, et autres hauts-lieux de la technique de haute volée. Des joueurs et un MJ aux goûts scientifiques certains peuvent ainsi se tourner vers des anticipations à base de problèmes posés par la technologie, ou par l'extrapolation de découvertes récentes en physique. Pour initiés...
- les contacts : de *L'homme qui venait d'ailleurs,* à *Rencontres du 3e type.* L'attitude d'un (ou des) extra-terrestre(s) peut être discrète ou spectaculaire, bienveillante, indifférente ou agressive. Ce type d'aventure mélange facilement enquête, action et problèmes psychologiques...

LA TECHNIQUE ET LE RÔLE

Là aussi, illustrons le problème par deux cas. Un monstre apparaît. Le MJ peut le décrire de deux façons, qui induiront des réactions différentes des joueurs :

MJ 1 : "une ombre sort d'entre les rochers. Un être simiesque, velu, aux petits yeux mauvais et au poil noir et rêche. Il porte un pagne fait d'os dont certains vous semblent humains. Il tient entre ses griffes une hache de bronze qui doit faire ses 20 kg. Son odeur ne vous invite pas à avancer..."

Joueurs : "tout en parlant on surveille ses moindres gestes... Euh, on pourrait peut-être trouver un autre chemin, non ?"

MJ 2 : "devant vous apparaît un Grablin, avec une grosse hache"

Joueurs : "Ah un Grablin. Fais voir les règles... Bon, ça n'a que 5 ou 6 points de Vie maximum, (...) oui mais sa hache doit lui donner un bonus, peut-être + 2 ou + 3 (...), bon, moi j'ai + 3 avec je ne sais plus quelle arme, mais je prends celle-là, les autres l'attaquent de face pour l'occuper, moi j'attaque de dos à + 4.."

Autre cas, un joueur veut entrer dans la bibliothèque municipale de la mairie (il doit récupérer d'urgence un document caché dans un livre). Hélas, c'est l'heure de fermeture :

Joueur 1 : "je fonce à l'accueil et je demande le nom du meilleur notaire de la ville".

MJ : "lance 1d100 sous ton aptitude "Se renseigner" pour voir", (le jet réussi), "Oh, allez voir maître Ixe, répond la réceptioniste, quoique vous n'ayez pas une tête à pouvoir vous offrir ses services".

Joueur : "maintenant je fonce voir la bibliothécaire, et de ma voix la plus "embêtée", je lui dis :"je suis un tout nouvel employé de maître Ixe, qui m'a chargé de vous emprunter un livre. Maître Ixe (j'insiste) en a un besoin urgent pour résoudre un problème absurde mais très grave d'héritage. Et si je ne le ramène pas, c'est mauvais pour moi. Ah, pourtant j'ai couru ! (ce qui est vrai)".

MJ : "Ok, tes arguments sont bons ! fais-moi tout de même un jet de 1d100 sous "baratiner", mais avec 40 % de bonus" (le jet réussi) "la bibliothécaire râle un peu, puis va chercher le bouquin..."

Autre version :
Joueur 2 : "je vais à la biblothèque, et je baratine la bibliothécaire. J'ai 70 en Baratin. (il jette 1d100 et réussit) Ça marche."
MJ : "bon, elle te donne le bouquin".

Notons que dans les deux cas (le monstre et le bouquin) la deuxième version gagne du temps. C'est parfois utile. L'habileté consiste à osciller judicieusement entre ces deux tendances en fonction de l'importance de l'action, et du rythme de l'aventure.

• LE MATÉRIEL DU SPÉCIALISTE

Superproduction ou dénuement : le minimum vital, c'est un exemplaire des règles, 4d6, 1 ou 2d10, une feuille de personnage par joueur, un crayon-gomme, des feuilles de papier. Nous avons vu, plus haut, quelques conseils sur un matériel moyen.
Mais certains joueurs finissent par posséder une véritable panoplie d'accessoires :

• *les figurines :* il en existe des milliers de modèles. A priori, on peut limiter sa boulimie dans ce domaine en les préférant peintes. Par soi-même ou par un "spécialiste", l'investissement temps ou argent freine alors une tendance naturelle à les vouloir toutes.

• *les écrans :* un écran plus grand, se dit-on, me permettrait d'avoir plus de renseignements sous les yeux, au lieu de les chercher dans la règle. On voit ainsi parfois des montages très impressionnants. Gare à l'organisation alors !...

• *les dés :* il en existe de très beaux, en ivoire ou ambre, transparents, aux couleurs vives, etc. On peut sans se ruiner en posséder plusieurs "sets", rangés (chic suprême) dans une bourse



en cuir. Citons les dés à 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces.

• *les revues :* outre les déjà connues comme **Jeux & Stratégie** ou **Casus Belli,** qui informent sur toutes les dernières nouveautés signalons un certain nombre de zines qui fournissent nouveaux scénarios, conseils techniques. etc. (Info-Jeux Magazine, Dragon Radieux, le Farfadet, ...).

ERREURS ET PROBLÈMES COURANTS

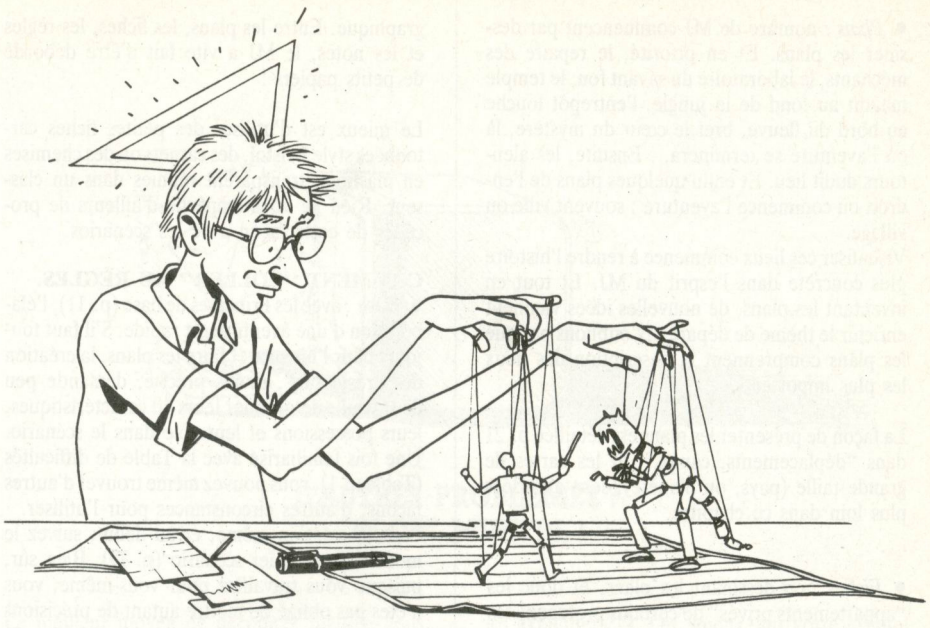
• *Bien connaître le jeu*
Pour vérifier si vous avez assimilé les diverses règles, faites un test d'une demi-heure avec un seul joueur. Confiez-lui un personnage tout fait, et faites-lui jouer une brève aventure comprenant un combat. Exemple : se rendant le soir dans un quartier de terrains vagues ou d'usines désaffectées, le personnage est poursuivi et attaqué par un ou deux individus.

• *Temps de la partie*
Le démarrage de la toute première partie est considérablement ralenti, du fait de la création des personnages. Un peu de discipline permet au MJ d'annoncer une par une les procédures, les formules, chaque joueur remplissant sa Feuille de personnage en même temps.
Il est préférable de commencer par un scénario court, car la partie risque d'être interrompue régulièrement par des questions des joueurs, de mise en place...
A la limite, prévoyez tout de suite de faire deux séances de 4h à 2 ou 3 jours d'intervalle, en interrompant le scénario dans un passage calme, mais où le suspens est présent...
On peut gagner du temps en préparant individuellement le personnage avec chaque joueur quelques jours avant la partie, ou en proposant des personnages tout faits.

• *Organisation*
Il est important de bien choisir les joueurs, et le lieu de la partie. N'amenez pas un joueur trop réticent. Il gâchera le plaisir des autres. Evitez de réunir des amis qui se sont quittés la dernière fois sur une prise de bec. Bref choisissez des personnes ayant des affinités, et avec qui vous pensez pouvoir passer un bon moment. Enfin, évitez de mélanger des participants d'âges trop différents.
Pour le lieu, il suffit d'un endroit relativement calme, pourvu d'une assez grande table. Le MJ doit pouvoir bâtir ses ambiances sans être constamment dérangé. Remettez la partie si le voisin fait des travaux. Par contre, si vous jouez le soir en appartement, sachez qu'on ne peut s'empêcher d'être bruyant dans les moments forts de l'aventure...

Enfin, préparez bien la séance. Le matériel mais surtout le scénario. Jouez avec les Principes de base (p. 11) plutôt qu'avec les Options de simulation (p. 13) si vous n'avez pas bien eu le temps de lire ces dernières.

Tous les scénarios donnés ici peuvent être adaptés pour se jouer avec les Principes de base, en escamotant certains détails. (Rappelons que le premier scénario est expressément prévu pour ces Principes de base).



Vous pouvez raccourcir une aventure, en supprimant des passages, et en raccordant le reste de manière vraisemblable.
Enfin, si la présentation des scénarios de cette revue ne convient pas à votre vision des choses, prenez des notes, regroupez les informations à votre manière : une excellente façon de se mettre l'histoire en tête.

• *Les sales gosses*
Après un passage difficile (combat, personnage en difficulté, dialogue important avec un résident) les joueurs ont tendance à détendre l'atmosphère en faisant quelques plaisanteries "hors jeu"... Il n'est pas rare que ces plaisanteries finissent progressivement par devenir de véritables échanges de mauvaises blagues entre joueurs, durant plusieurs minutes où le MJ est oublié dans son coin... Dans ce cas, deux possibilités.
- Vous jouez depuis plusieurs heures : il est temps de faire une pause-café !
- Le phénomène se répète tous les quarts d'heure : si les joueurs n'en sont pas conscients, une simple remarque du MJ peut suffire.
S'ils sont par contre "naturellement" dissipés, le MJ peut faire chaque fois surgir (selon l'endroit de l'action) des bêtes sauvages et autres monstres, des gardes, des pièges, chausse-trappes et éboulements en tous genres. Bref, toutes sortes de choses embêtantes et plausibles pouvant arriver au personnage s'il est distrait. En faisant intervenir ces détails au bon moment, le MJ habile désamorce les "décrochages" qui finissent par saboter la partie.

• Comment ? On proteste ?
Le MJ est le maître de l'univers qu'il a créé. Cela ne veut pas dite qu'il doit se conduire en despote ; les joueurs ne tarderaient pas à le fuir. Dans le cas où le MJ semble faire une erreur, le Joueur peut lui faire remarquer. En général, le MJ rectifiera le tir, honnêtement.
Mais, évitez à tout prix de partir sur des discussions de points de règles. En cas de désaccord entre un joueur et le MJ, c'est le MJ qui tranche !

• Alors je fais ça, et lui ça, et ça marche...
Une tendance, chez les tout-nouveaux joueurs, consiste à annoncer non seulement leurs tentatives, mais aussi le résultat.
Exemple : "la porte est fermée ? bon, je la défonce, et puis je passe et..." Les plus trépidants vont jusqu'à régler le problème pour les autres "... et lui assomme le garde et vient me rejoindre. Alors...".
Au MJ d'expliquer que dans le jeu de rôle, c'est lui qui indique si une action est possible ou non, en fonction du scénario. Dans les cas où le personnage tente une action dont l'issue n'est pas évidente, ce sont les dés et les règles qui tranchent entre réussite et échec...

CRÉEZ VOS PROPRES SCÉNARIOS
Nous avons abordé la création de scénario dans la préparation d'une partie (p. 59). Voici quelques précisions indispensables. D'abord les phases successives de la création. Ensuite, comment faire "coller" votre histoire avec les règles. Enfin un petit guide pour inventer un monde personnel où situer vos scénarios.

Les diverses phases.
• *Synopsis :* c'est l'histoire résumée en quelques mots. Une partie durant environ un après-midi, ceci correspond à peu près, en nombre de rebondissements et d'actions, à un épisode de feuilleton de 45 minutes, à un album de BD (ou même la moitié) ou encore à une nouvelle de longueur moyenne.
Voilà donc trois sources possibles d'histoire à adapter, si vous n'avez pas l'inspiration vous-même.

Une fois trouvé le thème de l'aventure, qui peut être simple (ex : délivrer un personnage important prisonnier d'individus malfaisants), on passe à la mise en place du décor.

• *Plans :* nombre de MJ commencent par dessiner les plans. Et en priorité, le repaire des méchants, le laboratoire du savant fou, le temple maudit au fond de la jungle, l'entrepôt louche au bord du fleuve, bref le cœur du mystère, là où l'aventure se terminera... Ensuite, les alentours dudit lieu. Et enfin quelques plans de l'endroit où commence l'aventure : souvent ville ou village.
Visualiser ces lieux commence à rendre l'histoire plus concrète dans l'esprit du MJ. Et tout en inventant les plans, de nouvelles idées viennent enrichir le thème de départ...N'oublions pas que les plans comprennent la description des lieux les plus importants.

La façon de présenter les plans est détaillée p. 21 dans "déplacements, camps", et les cartes de grande taille (pays, ou planète), sont abordées plus loin dans ce chapitre.

• *Fiches :* en dessinant les plans, et donc les "appartements privés" de certains protagonistes (la caverne d'un ours, par exemple), vous avez pu commencer à penser à ces personnages. Selon leur importance dans le scénario, vous allez maintenant les décrire (pour vous-même) sur des fiches plus ou moins détaillées. Vous pouvez utiliser une Feuille de personnage pour les deux ou trois plus importants, et des fiches de résidents ou de monstres (voir p. 45, dans "Rencontres") pour les autres.

• *Chronologie :* pas besoin de chronologie si votre aventure est très simple, du style "le trésor est au fond du souterrain, gardé par des monstres".
Les histoires les plus intéressantes sont celles où, parallèlement à l'action des personnages des joueurs, les résidents agissent, préparent leurs coups, fuient ou espionnent les personnages. Les joueurs doivent alors s'organiser, pour ne pas gaspiller le temps ou laisser s'envoler un suspect. Vous ne noterez évidemment pas tout. Limitez-vous aux dates d'événements importants (enlèvement, accidents, etc.) et aux horaires de faits concernant directement les personnages à un moment du scénario : tours de garde d'une patrouille, présence de tel résident à tel endroit à des heures bien précises, etc. Pour être vraiment pratique, votre chronologie doit pouvoir figurer sur une seule page.
Un aperçu de ces considération figure p. 21 dans "déplacements". Voir aussi les unités de temps dans le jeu p. 20 dans "le temps".

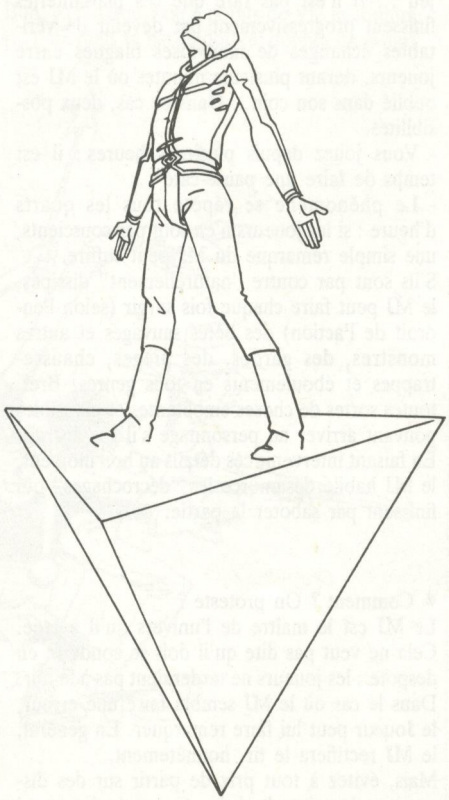
Notes : c'est la partie narrative du scénario. Tout ce qui concerne les descriptions de lieux importants, sont consignées là... Sauf celles mentionnées sur le plan bien sûr. C'est là aussi que vous écrirez les actions de résidents avant le début du scénario, et toutes les indications de mise en scène possibles.
Le meilleur exemple, ce sont les scénarios présentés ici, à une nuance (importante) près : ces aventures ont été écrites par des MJ, mais en style littéraire de façon à ce que d'autres MJ puissent s'en servir.
Si vous faites vos scénarios, au début surtout, notez uniquement l'essentiel et en style télégraphique. Entre les plans, les fiches, les règles et les notes, le MJ a vite fait d'être débordé de petits papiers !

Le mieux est d'utiliser des petites fiches cartonnées style Bristol, des carnets ou des chemises en plastique transparent réunies dans un classeur. Rien ne vous empêche d'ailleurs de procéder de cette façon avec les scénarios.

COMMENT "COLLER" AU RÈGLES.

• *Base :* avec les Principes de base (p. 11), l'élaboration d'une aventure est rapide. S'il faut toujours bâtir l'histoire et faire les plans, la création des "résidents", moins précise, demande peu de travail : déterminer leurs 10 caractéristiques, leurs possessions et leur rôle dans le scénario. Une fois familiarisé avec la Table de difficultés (Tableau 1), vous pouvez même trouver d'autres façons, d'autres circonstances pour l'utiliser.
Pour la création même, et au début, suivez le modèle du premier scénario (p. 79). Bien sûr, puisque vous travaillez pour vous-même, vous n'êtes pas obligé de mettre autant de précisions que nous. Cependant, mieux vaut en faire trop que pas assez ! Il est gênant d'être pris de court en pleine partie par une action imprévue des personnages. Et au début, ce n'est toujours pas évident d'improviser !

• *Options :* avec les options de simulation, la préparation est évidemment plus longue. Si vous avez la possibilité d'utiliser un ordinateur, surtout avec imprimante, il sera intéressant de concevoir un programme de tirage de personnage (automatique ou vous laissant le choix des caractéristiques) : vous pourrez ainsi vous constituer, en une séance de travail, plus d'une vingtaine de Feuilles de personnages types, qui vous serviront fréquemment.



• *Equilibre :* si vous utilisez les options de simulation, deux "grandes" questions peuvent se poser :

- un scénario pour des Mega ou des non-Mega ?
- des règles de pouvoirs psi ou non ?

A niveau égal, les personnages possédant des pouvoirs psi sont plus puissants. A vous de corser la difficulté de l'aventure, ou de mettre face à eux des résidents plus costauds, mieux protégés, etc.

Au contraire, si les personnages sont non-Mega, et à niveau égal, ils savent faire bien moins de choses. Le scénario ne doit pas comporter d'épisode par lequel les personages doivent forcément passer (pour obtenir un renseignement vital par exemple) et qui nécessite une aptitude qu'aucun ne possède.
Ces "passages obligatoires" existent forcément dans un scénario : ils doivent toujours pouvoir être franchis : par une astuce, en force, grâce à des éléments, des objets trouvés avant par les personnages.

En règle générale, équilibrer un scénario signifie :
- donner quelques informations "en clair", style : "le lendemain, vous lisez dans le journal que M. Ixe a été enlevé".
- donner d'autres informations en les noyant discrètement, par exemple, les joueurs discutent avec Monsieur Ixe qui annonce "navré de mon retard, le vol Air France était annulé, j'ai pris le British Airways suivant, mais... etc.". Un peu plus tard dans l'aventure, Monsieur Ixe se coupera :"... et d'ailleurs l'hôtesse d'Air France m'a montré le paysage avant d'atterrir, c'était très impressionnant". Aux personnages de remarquer l'incohérence, et de se méfier...
- mettre des informations importantes ou vitales... à la portée de celui qui les cherche où il faut. Des résidents peuvent donner des renseignements sur des personnes qu'ils connaissent. Encore faut-il leur demander. Eplucher les journaux permet souvent de glaner des précisions, fouiller un lieu est indispensable si on espère y trouver quelque chose qui ne peut être que caché (clés, papier compromettant, adresses, etc).
- prévoir, pour les "passages obligatoires", au moins une façon de passer, parfois deux, une en force, l'autre en finesse, ou simplement une habile combinaison des deux.

Dans le cas d'un passage en force, mettre face aux personnages des forces à peu près équivalentes. Soit moins d'individus, mais plus forts (pas "fort" au sens musculaire, mais au sens de capacité de combat, tir, etc.), soit plus d'individus, mais plus faibles, moins équipés, moins courageux, ou moins organisés. En tenant compte du fait que pour arriver là, les personnages sont peut-être forcément passés par des épreuves ayant diminué certaines caractéristiques. Comparez au moyen des Niveaux ou des Aptitudes

• *Points de Mission :* l'évaluation des points de mission ne peut être que très subjective.
Une méthode consiste à imaginer à quels niveaux psychique et physique devraient être 5 Mega pour avoir de raisonnables chances de réussir

la mission. S'ils doivent être au niveau 3, alors la mission vaut 3000 points.
Une mission assez simple ou sans gros danger rapportera environ 2000 points. Une mission dangereuse 3000 points. Une mission vitale pour le cosmos 4000 à 5000 points.
Ne pas dépasser 5000, hormis dans le cas d'aventures titanesques mettant en œuvre des personnages surhumains. Le grand maximum pour une mission de ce type est 7000 points.

• *Créer votre univers de jeu :* petit à petit, vous donnerez à vos scénarios une ampleur. Peut-être très vite en viendrez-vous à vous dessiner un bout de galaxie, ou du moins un monde, un pays..
Voyons cela en partant du plus grand :

- l'espace : orienté sur les univers parallèles, les aventures de Mega se déroulent rarement dans l'espace. Et même dans ce cas, l'action des Messagers Galactiques se limitera souvent à une intervention dans le lieu clos (un navire spatial). Hormis pour des véhicules extrêmement rares pouvant faire des sauts en "hyper-espace", le voyage se déroule en général en hibernation : il faut plusieurs mois pour un trajet interstellaire, et plusieurs années pour un trajet intergalactique.
Cependant, si le MJ est amateur d'astronomie, rien ne l'empêche de sortir une carte de l'espace, et d'indiquer une zone perdue du cosmos en lançant : "vous arrivez sur une petite planète aux confins de la galaxie" ou même d'être encore plus précis.

- les planètes : les parties de JdR pouvant s'enchaîner comme les épisodes d'un feuilleton, un MJ peut désirer que ses scénarios se déroulent sur une même planète. Il doit alors dresser une carte, même sommaire, de la forme générale des continents, indiquer les grandes zones climatiques (glacier, toundra, forêt tempérée ou tropicale, désert), les reliefs (plaines, collines, montagnes) les fleuves, et éventuellement les zones urbaines, les grandes villes, les routes principales.
Le MJ ne montrera pas sa propre carte, sauf si les personnages ont eu une possibilité de faire une reconnaissance depuis l'espace, ou s'ils ont pu se procurer une carte précise. Sur une planète primitive, ils pourront bien ne trouver que des cartes limitées à la région ou au pays, plus ou moins fausses (croyance en un monde plat) ou même pas de carte du tout.
Ce travail permettra au MJ d'estimer les distances entre ville de décrire le paysage aux joueurs si les personnages décident de voyager, s'ils se renseignent, etc.
Il pourra aussi donner facilement, en fonction de la vitesse du véhicule utilisé, le temps mis par les Mega pour aller d'un endroit à un autre.

- le pays ou la région : il peut être très pratique de créer un pays où vous pourrez situer plusieurs aventures. Ceci est encore plus vrai si vous jouez avec des personnages non-Mega.
Le travail de cartographie est à peu près le même que pour, une planète, quoique plus simple. Les différences de culture sont moins importantes. Et vous pouvez agrémenter de quelques portraits des personnages les plus importants du pays : chef d'état ou roi, artistes ou aventuriers célèbres, philosophes ou bandits. N'oubliez pas non plus les hauts-lieux du pays : cités anciennes ou modernes, monuments et palais, curiosités naturelles ou autres, auberges de grande renommée.

A partir de là, commence la description de la ville et ses faubourgs, les maisons, etc. Reportez-vous p. 21, où les plans ont été décrits...

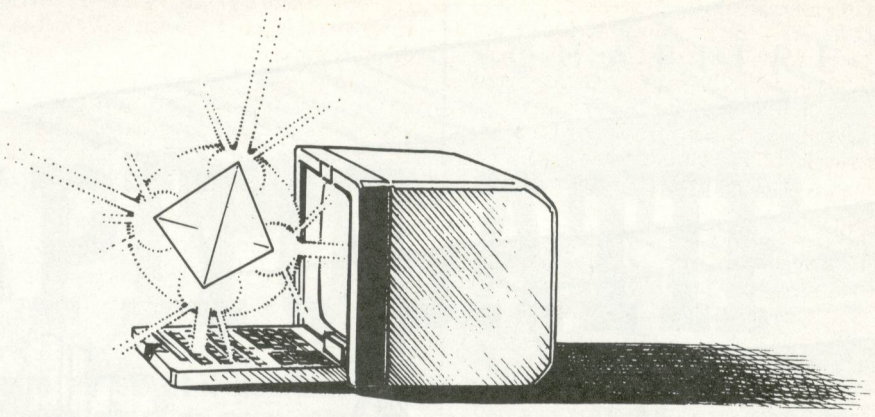
LES RÈGLES AUXQUELLES VOUS AVEZ ÉCHAPPÉ
...et que rien ne vous empêche de les adapter, puis d'en créer pour vous-même et vos amis.
* l'usure des armes blanches
Certains jeux attribuent des "points de vie" aux armes. Ainsi, à chaque coup paré avec l'arme, celle-ci perd les points qu'aurait sinon perdu le personnage touché. Les combats étant suffisamment compliqués, ceci alourdit le jeu. Vou pouvez le faire lors d'un duel particulièrement important.
* la magie
Le système de magie de la première édition de Mega, trop succinct, a été retiré. De bonnes règles de magie, intéressantes à jouer, prennent trop de place pour figurer ici. Mais rien ne dit que plus tard...

* les arts martiaux
Même problème. Les arts martiaux sont nombreux, et leur usage est indissociable d'une certaine forme de pensée et de philosophie. Un ensemble qui aurait pris trop de place dans ce modeste ouvrage.

* les sentiments (amour, honneur)
Le fait que, par exemple, un personnage tombe amoureux d'un résident, a plutôt tendance à surgir de manière tacite entre le joueur concerné et le MJ. Dans un jeu récent sur les Chevaliers de la Table Ronde, un jet de dés sous "l'honneur" peut obliger le personnage à foncer au combat, même si le joueur redoute une issue fatale. Ce système, cohérent avec l'esprit très carré de l'époque, deviendrait déplacé dans un jeu ouvert comme Mega.
Si donc un personnage laisse ses sentiments le pousser aux pires folies, ce ne sera que par la volonté du joueur de jouer le rôle à fond...

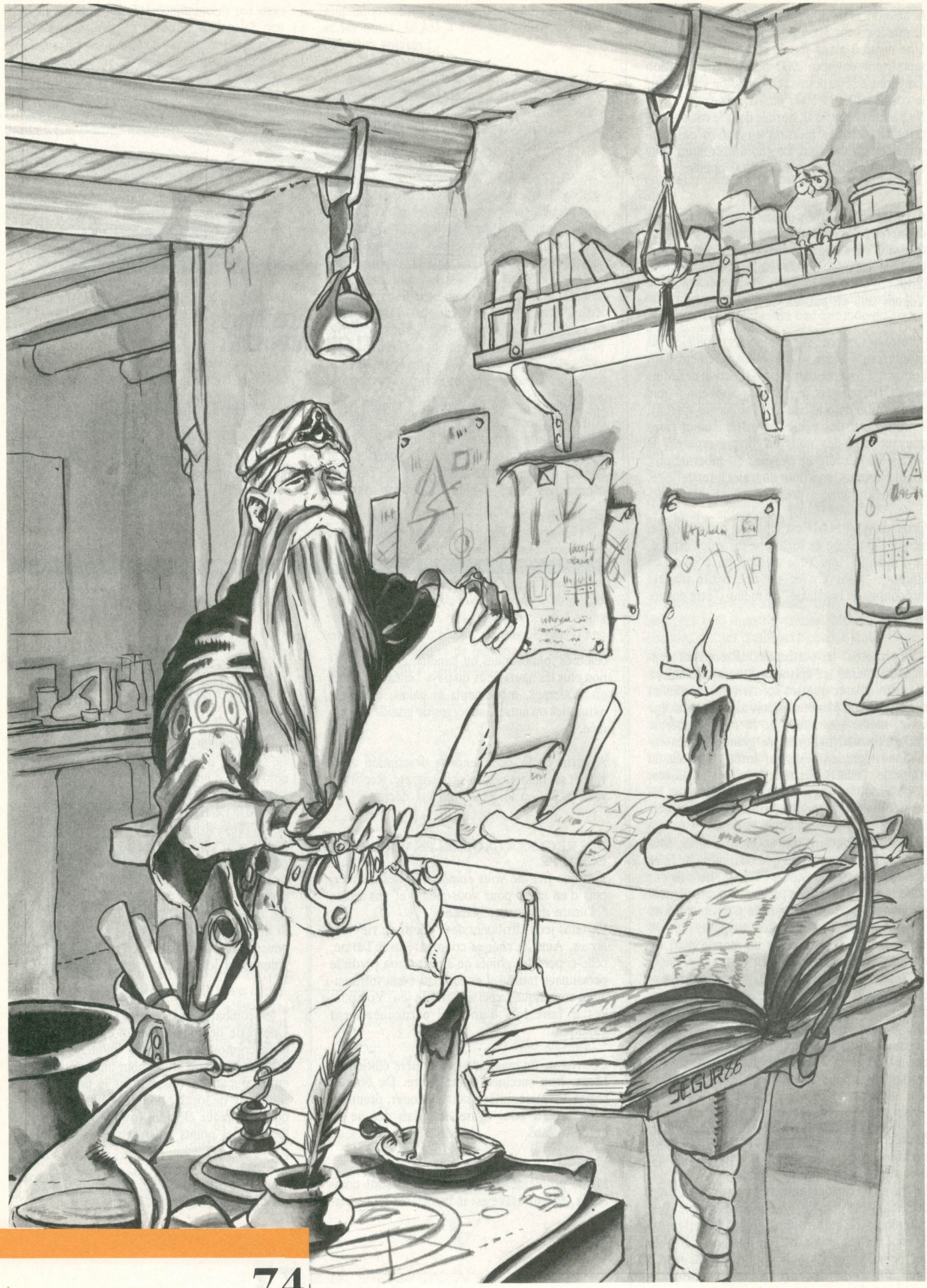
* les combats dans l'espace
Une règle de combat aérien est suggérée dans la description de l'Aptitude "piloter". Le même système peut être utilisé pour un combat spatial, en découpant le vaisseau sur le principe de la silhouette de localisation des coups, et en attribuant à chaque élément (cabine, tourelle, réacteur...) des points de structure équivalent aux pVi.

Une règle "réaliste" demanderait des pages, et surtout prendrait trop de temps à jouer.



D'AUTRES PROBLÈMES ? ...ALORS MINITEL !

Le meilleur moyen de décoincer lorsque vous butez vraiment sur un problème de règle ou d'organisation de jeu est de le dire ! Par courrier, en posant des questions très précises (j'ai un jour reçu une lettre disant : "je n'ai pas bien compris les règles du jeu X, pouvez-vous me les expliquer ?"). Ou, mieux, sur votre Minitel (Composez 36.15.91.77 puis tapez JESSIE). Vous y retrouverez le "Journal de Mega", un service à base de courrier et de réponses, mais aussi de rubriques techniques, d'aides et d'autres nouveautés pour enrichir sans cesse le jeu.


SEGUR86

CHAPITRE 6

RECAPITULATIF

A présent, vous savez tout ! Peut-être ne serait-il pourtant pas inutile de lire ces deux pages de rappels avant de vous attaquer à votre premier scénario. Et surtout, notez bien le numéro de ces pages. Reportez-vous-y si, à la suite de quelque sort maléfique, vous tombiez dans un trou... de mémoire !

LEXIQUE

• *Affinité :* type de "métier" vers lequel tend un personnage

• *AG ou Assemblée galactique :* Fédération de planètes

• *Aptitude :* % de chance de réussite d'un type d'action précis

• *Adaptation :* l'une des dix caractéristiques de base d'un personnage

• *At :* attaque Caractéristique secondaire

• *ATT :* en combat, l'Attaquant

• *Background :* voir Toile de fond.

• *CA :* voir Coefficient

• *Camp :* lieu permettant un repos de plus de 6 h, destiné à récupérer certains points perdus par fatigue

• *Campagne :* longue aventure constituée de plusieurs épisodes, se jouant sur 4 à 12 séances de jeu ou plus

• *Caractéristique :* l'un des 10 traits de base qui définissent le "profil" du personnage. Se tire avec 4d6, soit un résultat de 4 à 24.

• *CD :* voir Coefficient

• *Coefficient :* d'attaque (CA) ou de défense (CD). Caractéristiques des armes et objets, servant en combat

• *Communication :* l'une des dix caractéristiques de base d'un personnage

• *Contre-attaque :* l'une des aptitudes de combat

• *Créature :* Résident de nature indéfinissable.

• *Critique (échec critique, réussite critique) :* cas où un jet de dé servant de test pour la réussite d'une action tombe sur sa valeur maxi (24 pour 4d6, 00 (= 100) pour 1d100), ce qui traduit un échec important, ou l'inverse (4, ou 01), qui indique une réussite parfois exceptionnelle . S'applique surtout aux Aptitudes.

• *dés :* symbolisés par un "d", précédé par le nombre de dés à lancer, et suivis par le type de dé.
1d3 ; lancez 1d6 ; 1 ou 2 = 1, 3 ou 4 = 2, 5 ou 6 = 3
1d4 : lancez 1d6. Si vous obtenez 5 ou 6, ignorez ce résultat et relancez le dé jusqu'à obtenir un résultat allant de 1 à 4.
1d6 : dé normal... à 6 faces
4d6 ou S4d6 : lancez 4 dés à 6 faces et faites la somme des points (idem pour 2d6, 5d6...)
1d8 : comme 1d4, lancez 1d10 en ignorant les résultats 9 et 0.
1d10 : utilisez les mêmes systèmes que pour 1d100, en ne prenant qu'un seul chiffre. (Le 10 est symbolisé par un zéro).
1d20 : lancez 1d100 ; 01 à 05 = 1, 06 à 10 = 2, 11 à 15 = 3, 16 à 20 = 4, 21 à 25 = 5, 26 à 30 = 6, 31 à 35 = 7, 36 à 40 = 8, 41 à 45 = 9, 46 à 50 = 10, 51 à 55 = 11, 56 à 60 = 12, 61 à 65 = 13, 66 à 70 = 14, 71 à 75 = 15, 76 à 80 = 16, 81 à 85 = 17, 86 à 90 = 18, 91 à 95 = 19, 96 à 00 = 20.
1d100 : dé de pourcentage, c'est-à-dire un résultat de 01 à 100. On utilise 2 dés à 10 faces. L'un indique les unités, l'autre les dizaines (00 signifie 100).

• *Décision :* l'une des dix caractéristiques de base d'un personnage

• *DEF :* en combat, le Défenseur

• *Descente :* l'une des phases du Transit

• *Df :* défense. Caractéristique secondaire

• *Esquive :* l'une des aptitudes de combat

• *Expérience :* points acquis durant le jeu, permettant de faire progresser le personnage d'une partie à l'autre

• *Feuille d'expérience :* fiche permettant au meneur de jeu de comptabiliser les points d'expérience en cours de jeu.

• *Feuille de personnage :* fiche possédée par le joueur, où celui-ci aura noté les caractéristiques du personnage et ses possessions

• *Fiche de résident :* fiche similaire à la Feuille de personnage, simplifiée, décrivant les "figurants" joués par le MJ

• *Force :* l'une des dix caractéristiques de base d'un personnage

• *Culture :* caractéristique secondaire influant (avec les affinités) sur les Aptitudes du personnage

• *Grille de Transfert :* partie de la Feuille de personnage. Voir Transfert.

• *Intelligence :* l'une des dix caractéristiques de base d'un personnage

• *Jet "sous" une caractéristique ou une aptitude :* test pour déterminer la réussite d'une action du personnage. L'action réussit si le résultat des dés est inférieur au score demandé

• *Joueur :* individu qui incarne un "personnage". Celui qui mène la partie n'est pas appelé "joueur" mais Maître (ou Meneur) de Jeu, MJ

• *mA, mC, mD, etc. :* marge d'une caractéristque, c'est-à-dire cette caractéristique moins 10

• *Maîtriser une partie :* les joueurs "jouent" leur personnage, le meneur de jeu "maîtrise" la partie : il est à la fois arbitre et metteur en scène de l'aventure qu'il propose

• *Marge :* valeur égale au score dans une caractéristique moins 10, soit des valeurs de −6 à 14

• *Matériel de mission :* fourni aux Mega en début d'aventure ; il est estimé par le MJ en fonction du scénario, ou choisi par les Mega eux-mêmes.

• *Mega ou Messager galactique :* personnage possédant des capacités spéciales, de voyage interdimensionnel entre autres. Sans être le seul possible, c'est le type de personnage que l'on propose au joueur d'incarner dans une partie de Mega, le jeu

• *Mission :* certaines aventures des Mega sont des missions, semblables à celles d'agents secrets.

• *MJ ou Meneur de jeu :* celui qui prépare le scénario, puis arbitre et met en scène l'aventure que vont vivre les personnages

• *Module :* dénomination plus exacte que "scénario". Un scénario est en principe "écrit" et "fini". Le terme module traduit mieux le fait qu'il s'agit d'une trame d'aventures, pleine d'inconnus : que sont les actions des personnages. Préparé par le MJ, le module est joué par les personnages durant la partie

• *Non-Mega :* les Résidents seront à peu près tous des "non-Mega", c'est-à-dire tout ce qui vit et n'est pas un Messager Galactique. Les joueurs peuvent aussi jouer des non-Mega

• *pA,pVi,pVo,pF,etc. :* points dans l'une des 10 caractéritiques. Points de Vitalité est mentionné pVi

• *Parade :* l'une des aptitudes de combat

• *Perception :* l'une des dix caractéristiques de base d'un personnage

• *Personnage :* être fictif incarné (verbalement seulement : il ne s'agit pas de théâtre) par le joueur durant la partie

• *Personnage non-joueur :* (PNJ) l'un des êtres fictifs joués par le MJ (parfois par un joueur, en plus de son personnage, en accord avec le MJ)

• *Phobie :* peur, rejet d'une situation

• *Point de Transit :* "portes", en forme de tétraèdre, permettant la téléportation des Mega d'un point à l'autre

• *Pourcentage (ou %) :* les chances de réussite d'actions, les aptitudes sont exprimées en pourcentage

• *Psi, ou pouvoirs psi :* pouvoirs mentaux spéciaux, possédés par certains personnages

• *Résident :* terme général désignant tous les figurants joués par le MJ

• *Rencontres :* résident dont le contact avec les joueurs peut être important dans l'aventure. Ce terme désigne en général les "résidents inattendus" (fauves, monstres, agresseurs)

• *Round :* unité de temps dans le jeu. Vaut 6 secondes.

• *S4d6 (ou 4d6) :* lancer 4 dé à six faces et faire la somme des points

• *Scénario :* trame de l'aventure qui va être jouée par les joueurs, et préparée à l'avance par le MJ. Voir 4 scénarios qui suivent.

• *Tables :* pour plus de facilité d'usage, certaines règles sont présentées sous forme de tableaux. Ces tables figurent à leur place dans la règle ; certaines sont reprises sur l'écran du MJ.

• *Toile de fond (ou background) :* l'univers (esquissé) les événements, le décor où se déroule l'aventure

• *Tour :* unité de temps dans le jeu. Vaut 1 min

• *Transfert :* capacité des Mega de transférer leur esprit dans le corps d'un résident

• *Transit :* action de se téléporter d'un point de Transit à l'autre

• *Univers parallèles :* voir *Alice au pays des merveilles*

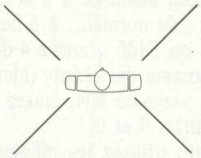
• *Vitalité, ou Vi, ou pVi :* l'une des dix caractéristiques de base d'un personnage

• *Volonté, ou Vo, ou pVo :* l'une des dix caractéristiques de base d'un personnage

RÉCAPITULATIF DES SYSTÈMES

*Caractéristiques = 4d6
*At = (F + R)/2 arr<
*Df = (D + R)/2 arr>
*Ats = At + M ; Dfs = Df + M
*M = (At × 50)ptEx
*Parade : (Df +CD arme) × 3 − (CA arme) × 3 ; soit :
Base Parade (BP) : Df×3
Arme spécif. en Parade : BP+ CDs×3
% final Parade : AsP−CA×3
note : si CDdef = CAatt, % = BP
*Esquive : (mR + mD) × 2 = .. %
*Contre-attaque : At%
*Fuite : V = R + D/3 m/s (− 1 par pVi perdu)
*Ambidextre : 01.10 = Amb, 11.30 = Gau, 31.00 = Droi.
Y (malus main non-dom.) : Y = 1d4 + 3

direction de l'At
bonus/malus



*1pF engagé = +1 en At ou Df
+1 % en Contre-attaque
+2 % en Esquive
+3 % en Parade
Durée : 1 tour
Engagement maxi : 5pF
*10 rounds (= 1 tour = 1 mn) de combat ininterrompu (par exemple 5 At, 5 parades) consomment 1pF

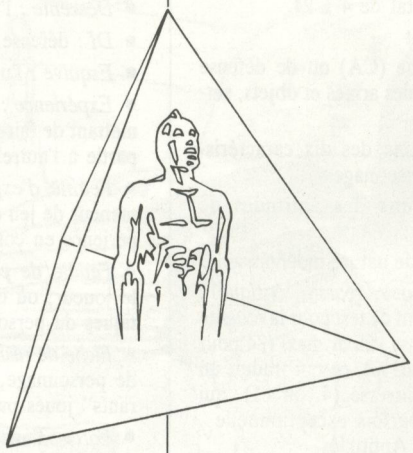
*Blessé :
1.3 : légère (cœur = †)
4.7 : tête = coma (S2d10 heures)
cœur = †
tronc = At-pVi, Def-pVi
jambe = incap. fuir
bras → Eng. = pVi-3 (perdus à ce coup)
main → incap. combat. −1d6 pVi/heure sans soins, incap. util. jusqu'à pVi = 1/2pVi de départ.
7 + : cœur et tête = †
tronc = hors combat, s'écroule
jambe → 2pVo/Tour pour rester debout, imp. fuire et se relever
main et bras → −1d6/round, tranché net si perte pVi > 10. Sinon inutilis. 1d20 semaines.
Choc : cœur < 7pVi = non mortel
−1d6 par jour sans soins
1d6 jours d'immob. membres touchés.

Main non-dom : At = At-Y, Df = Df-Y (Y est la « tendance » à l'ambidextrie. Y = 1d4+3).

*Résistance au Transfert
Rt = (pI+pVo+pE) × 4
Transfert réussit si somme des jets de 4d6 ⩾ Rt
Chaque jet de 4d6 consomme 1pVo

*1 round = 6 secondes
*1 tour = 1 minute = 10 rounds

*Dégâts (pVi perdus par le DEF)
Dégâts = FC+CA arme ATT−(CD protection+CD objet ayant paré DEF)
*%Esq diminué = Esquive−[(n−1) × (R ATT−R DEF)], n représentant le nombre d'esquives successives et R le Réflexe.



NOTES :

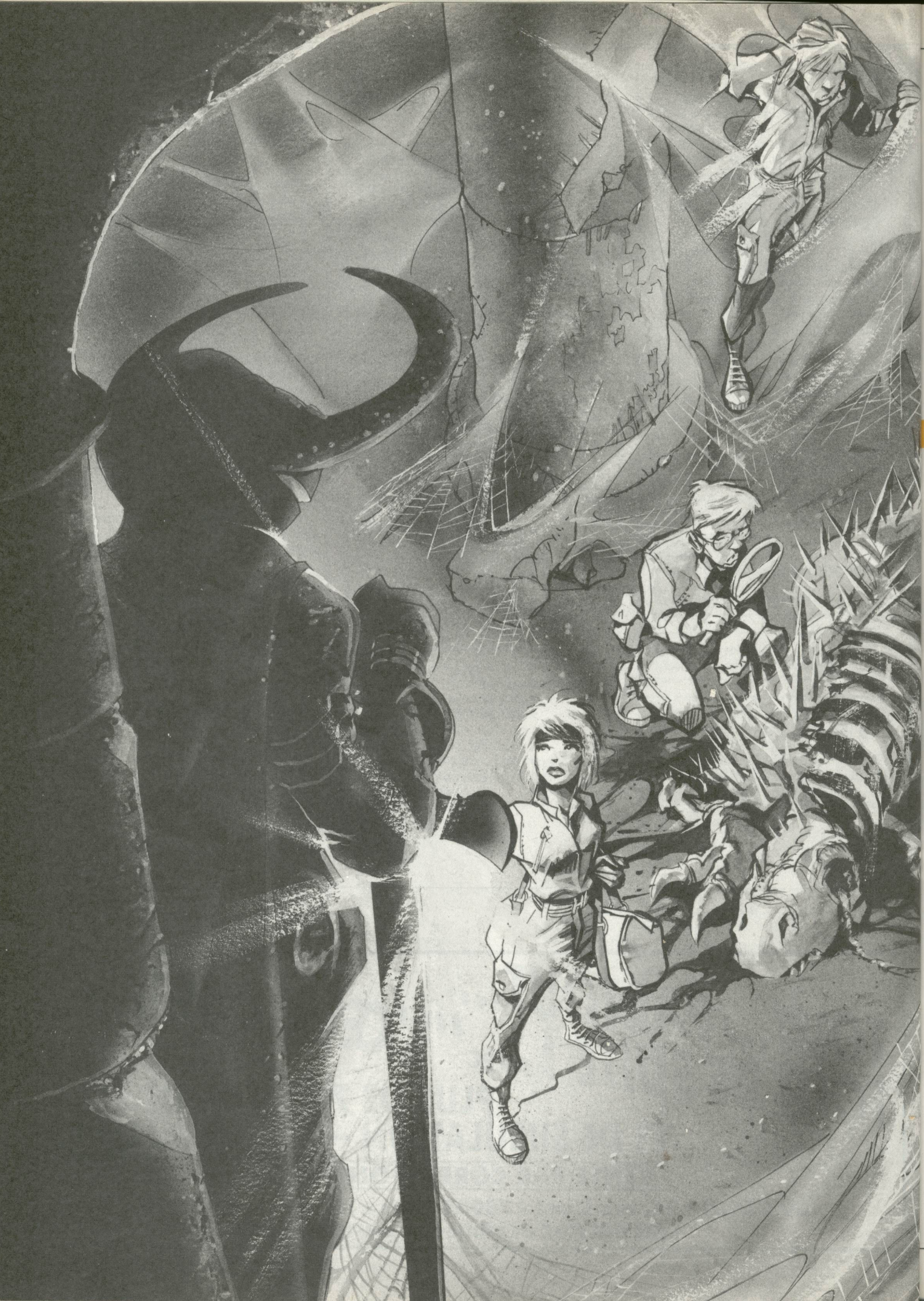
TOUT... PARTOUT...
TOUT DE SUITE ! AVEC "L'ŒUF CUBE"

PLUS DE 700 JEUX DE RÔLE
ET DE SIMULATION – 5000 FIGURINES

VENTE PAR CORRESPONDANCE

MAGASIN : 24, rue Linné - 75005 Paris - Tél. 16 (1) 45.87.28.83

LISTE DES JEUX GRATUITE SUR SIMPLE DEMANDE



LES SCENARIOS

Ils sont aussi appelés "modules". ATTENTION, ce qui suit ne doit être lu que par le meneur de jeu. Si vous n'êtes pas MJ, connaître le contenu des scénarios revient à lire la solution avant l'énigme, elle-même. Le plaisir de jouer en serait complètement gâché.

SCÉNARIO 1 par DIDIER GUISERIX

Cauchemar en bleu à Mortepierre

Ce scénario convient pour trois ou quatre personnages débutants. Il est prévu pour être joué avec les principes de base. Pour bien maîtriser la partie, il vaut mieux avoir tous les éléments de l'histoire en tête. Aussi, lisez attentivement ce scénario une ou deux fois avant de le faire jouer. Etant destiné à votre première partie de jeu de rôle, ce scénario est parsemé de petites explications, signalées par □.

SYNOPSIS

Les personnages sont envoyés dans un petit village, pour enquêter sur de récentes et mystérieuses apparitions de "petits hommes bleus". Ils devront bien sûr tenter d'enrayer cette invasion. Leur enquête les mènera dans une crypte oubliée, où une porte donne sur un paysage étrange...

□ Ceci, les joueurs le découvriront au fur et à mesure du jeu.

Avant de commencer la partie, il faut donc créer un personnage par joueur : expliquer brièvement à chaque joueur la signification des caractéristiques, et la façon dont elles seront utilisées dans le jeu. Ensuite, vous pouvez décrire la mission. A partir de ce moment, pensez à vous adresser aux joueurs en utilisant le nom de leur personnage.

LA MISSION

Voici comment vous pouvez, en gros, présenter la mission aux personnages :

- "...le représentant des Messagers Galactiques, que vous connaissez sous le nom de Major MacLambert, se tourne vers vous, l'air dubitatif. Il annonce : "Je viens de recevoir une information bizarre. Depuis hier, on aurait aperçu plusieurs êtres bleus, près d'un petit village d'Ile-de-France appelé Mortepierre-sur-Goulue. A mon avis, c'est un canular. J'ai consulté les fichiers, il n'y a aucun laboratoire de génétique dans ce secteur, ce qui exclue l'hypothèse d'un animal bizarre échappé. Et si des vaisseaux extra-terrestres avaient débarqué sur cette planète (ce qui est rigoureusement interdit), je pense que nos détecteurs les auraient repérés. Mais sécurité oblige, il faut aller voir. Cette première mission ne me semble pas dangereuse ; elle nous permettra de vous roder un peu... Maintenant, s'il se passe réellement quelque chose de pas normal, je compte sur vous pour résoudre le problème et éviter toute panique, et même tout soupçon de la part des populations locales. J'attends votre rapport d'ici trois jours. Vous trouverez votre équipement dans la pièce à côté. Des questions ?"...

Si les joueurs posent des questions sur le matériel, le Major MacLambert les conduira dans la pièce adjacente, et leur distribuera l'équipement décrit plus loin. S'ils s'informent sur l'endroit où ils doivent se rendre, vous pouvez leur donner quelques détails, sans plus. S'ils veulent savoir d'où vient l'information à propos des "hommes bleus", le Major leur répondra qu'un autre agent digne de foi a entendu cette rumeur par hasard en s'arrêtant à Mortepierre, au retour d'une mission. Sans plus !

Dernier détail, le lieu où sont réunis les personnages - et le major - est une pièce secrète, meublée d'un vieux bureau, d'une table, d'armoires métalliques et de quelques chaises pliantes dans le sous-sol d'un garage de banlieue.

□ A partir de maintenant, imprégnez-vous bien du fait qu'il n'y a plus des joueurs et un MJ autour d'une table, mais trois ou quatre nouvelles recrues des Messagers Galactiques, en présence pour l'instant de leur contact, le Major, et avec autour d'eux le vaste monde (actuel) où ils doivent accomplir leur mission.

Notez que vous n'êtes pas obligé de parler aux joueurs de "Messager galactique". Vous pouvez considérer les personnages et le Major comme des agents des services secrets.

LE MATÉRIEL

Le Major conduit ensuite les personnages dans la pièce adjacente. Sur des étagères de métal, des sacs de toutes sortes, attaché-cases, serviettes de cuirs, sacs à dos...

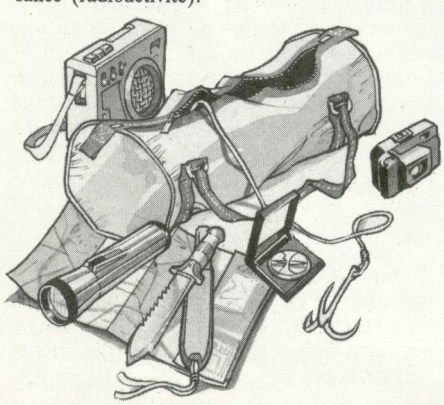
Le Major prend autant de sacs qu'il y a de personnages, et les pose sur la table. Ce sont des sacs de sport, style "polochon". De la poche intérieure de sa veste, le major tire divers papiers, des clés de voiture qu'il pose à côté des sacs.

□ A partir de maintenant, c'est à vous d'improviser les déclarations du Major qui, de toute façon, n'a guère d'autres informations à donner que celles indiquées ci-dessous dans la description du matériel.

LES PAPIERS :
pour chaque personnage, des papiers "prouvant" qu'il travaille pour une université, d'histoire ou de science (au choix du personnage). Ceci pouvant justifier ses inquisitions.
Le Major précise que si quelqu'un contacte lesdites universités, on lui confirmera qu'effectivement les personnages sont membres de l'université.
Également pour chaque personnage, un chéquier et une carte de crédit. Le Major indique que chaque compte est crédité de 10 000F, "..à ne pas gaspiller ! Vous ne devriez quasiment pas en avoir besoin."
☐ On supposera que les personnages ont leurs papiers d'identité et permis de conduire en règle.

LES SACS :
Le Major attribuera d'office un sac à chaque personnage, en leur indiquant qu'ils peuvent s'échanger les objets qu'ils contiennent, maintenant ou plus tard. Ce sont des sacs polochons, apparemment en Vinyl, en fait constitués d'un plastique extra-résistant, pouvant même résister au feu quelques minutes. Bien fermés, ces sacs sont étanches. En voici le contenu :

* *Matériel commun :* chaque sac contient :
- Un couteau de chasse (CA=2) multi-usage (scie, miroir). Le manche contient 15 m d'un fil capable de supporter le poids d'un homme.
- Une paire de lunettes de soleil.
- Une ration d'aliments déshydratés, permettant de tenir 24 h à condition d'avoir de l'eau potable.
- Un sifflet (pour signaler sa présence) : ne tombe jamais en panne !
- Une torche électrique dissimulant un paralysant avec 5 charges. La règle de Tir est la même que pour les armes à feu. La portée est de 30 m maxi, et la victime est paralysée pour 4d6 minutes.
☐ Le MJ lance les dés et tient le résultat secret ; les personnages n'ont aucun moyen de savoir ce temps à l'avance.
- Un Walkman (un baladeur), dissimulant un talkie-walkie. Cet émetteur-récepteur peut communiquer avec tous les autres ou avec un en particulier, selon le réglage. La portée est de 3 km, ou quelques centaines de mètres à travers des murailles.
- Une combinaison isolante. Semblable en apparence aux tenues "de papier" de certaines professions, elle peut protéger contre un jet de flammes ou un séjour dans l'eau glacée, ainsi que contre certains rayonnements de faible puissance (radioactivité).



* Donc, en plus de ces objets, chaque sac renferme du matériel particulier :
• *Sac 1 :*
- Une carte routière de la région.
- Un petit pic de géologue.
- 1 paire de jumelles moyennes. En pressant sur un mécanisme dissimulé, elles deviennent des jumelles infrarouge, permettant de voir dans l'obscurité (l'image n'est pas très nette).
- Un détecteur d'énergie (source radioactive, cable électrique, champ magnétique), camouflé en radio de poche. Il indique la direction de la source et sa puissance. Portée : 30 m.

• *Sac 2 :*
- Un appareil de relevés géologiques, mélange d'optique et d'électronique. Et surtout la trousse d'entretien et de réglage de l'appareil, qui contient en fait tous les outils du parfait cambrioleur, et divers testeurs électroniques (mesure des courants, test de fontionnement de composants électroniques, etc.).
- Un petit fer à souder.
- Camouflé en poste de radio portable, un laser. Il peut percer une plaque de 2 mm d'acier en 10 secondes. Mais à moins de le brancher, son autonomie n'est que d'une minute. A cause de son camouflage, l'utiliser comme arme entraîne un malus de −3.

• *Sac 3 :*
- Une trousse de secours. Elle contient le matériel nécessaire aux premiers soins : cachets contre la douleur, contre la fièvre, désinfectant, bandage cicatrisant, anti-poison diminuant ou ralentissant l'effet de poisons courants (du curare à l'arsenic), anti-venin valable pour les morsures de serpents et les piqûres de certains insectes, pansements. Ces remèdes permettent de stopper la perte de pVi d'un personnage blessé ou empoisonné. Des cachets de stimulant permettent également de retrouver 1d6 pVi sans jamais dépasser le nombre de pVi de départ ; le stimulant fait effet 4h, puis les pVi gagnés grâce au cachet sont reperdus (on ne peut pas prendre plus d'un cachet par jour).
- Divers rouleaux de fil, cordelette, avec des crochets et des mini-grappins (bonus de 1 à 3 dans les escalades).

• *Sac 4 :*
☐ S'il n'y a que trois personnages, répartir le contenu de ce sac entre eux.
- Un appareil photo réflex avec flash. Un appareil à développement instantané. Avec 3 pellicules pour chaque.
- Papier et crayons. Ce papier est légèrement phosphorescent, indéchirable. Papier et écriture des crayons résistent à l'eau.
- Un petit sac d'une sorte de plâtre à prise rapide, permettant de prendre des moulages d'objets.
- Une boussole.

☐ Les personnages peuvent décider de se procurer du matériel supplémentaire. Ils trouveront bien des boutiques en chemin. Mais ils ne pourront se procurer que ce qui se vend dans le commerce, en se heurtant aux problèmes courants : objets introuvables ou pas en stock, prix prohibitifs, etc.

LA VOITURE :
le Major entraîne ensuite les personnages dans les méandres du garage.
Comme ils auront peut-être à se déplacer sur



des chemins peu praticables, il a prévu pour les personnages une Land-Rover : "elle est un peu vieille, mais n'oubliez pas que vous êtes un groupe de chercheurs d'université, qui roulent rarement sur l'or". A l'arrière, deux tentes de deux personnes et une bâche en plastique.

☐ Rappelons que les personnages sont dans une ville de banlieue parisienne, un mardi en fin de matinée (11h). Demandez-leur s'ils se mettent en route, tout de suite, ou s'ils se mettent à discuter du plan de bataille. Rappelez-leur qu'ils sont dans un garage où passent - peut-être - des personnes trop curieuses (ainsi que de désagréables courants d'air). S'il décident de se procurer d'autres objets, c'est le moment d'aller les acheter, mais ce n'est pas à vous MJ de les y faire penser ! Selon ce qu'ils font, estimez le temps passé, et annoncez-leur "il est telle heure.." et éventuellement "..vous vous apercevez que vous n'avez pas déjeuné !". S'ils ne dînent pas le soir tôt, vous leur retirerez 1pF et 1pVi à partir de 18h dans le jeu, et ce, jusqu'à ce qu'ils se nourrissent. De même, dans la suite de l'aventure, une nuit sans sommeil leur coûtera 3pF et 3pVi, une seconde nuit d'affilée 6pF et 6pVi, puis 9, etc.



MORTEPIERRE-SUR-GOULUE
LE VILLAGE.
Un petit village d'Ile-de-France, construit à flanc de colline, près d'un bois et entouré de champs. Toutes les rues du village, très étroites, sont en cul-de-sac, ou débouchent sur des chemins de terre (voir plan). L'activité se concentre sur la place principale où l'on trouve la mairie, l'église, une cabine téléphonique et un restaurant routier et hôtel. Aucun bâtiment ne dépasse deux étages.
On trouve également quelques commerçants dans les ruelles, épicerie ou bazar. Peu de chose, hormis du matériel de pêche.
L'action se situant au printemps, vous pouvez jouer avec l'ambiance en faisant alterner des périodes de soleil et des averses soudaines...
Les habitants sont communicatifs. Si on leur pose les bonnes questions, ils parleront volontiers du château derrière la colline ; par contre, ils se braqueront si l'on fait allusion aux apparitions "d'êtres bleus".

LES LIEUX PARTICULIERS

L'hôtel-restaurant. Les personnages pourront s'y installer s'ils restent plusieurs jours. A moins qu'ils ne campent (voir ci-dessus la remarque sur la météo !).

Comme le montre le plan, la grande salle contient le bar et le restaurant, et une arrière-salle abrite un billard. Cette arrière-salle assez vaste est en fait l'ancienne salle principale. Vétuste, elle a gardé sa peinture d'avant-guerre, et c'est ici que s'installent les vieux pour discuter au calme.

La grande salle est moderne : un poste de télé allumé surtout le midi et le soir, un flipper et un juke-box (avec des titres quelque peu en "retard").

Les appartements privés et la cuisine ne sont pas détaillés, n'ayant en principe aucune utilité dans ce scénario.

A l'étage, six chambres de deux lits. Modestes, mais propres. Pour l'instant, seules deux chambres sont occupées.

Les événements : bien que tout dépende des actions des personnages, les événements susceptibles de se dérouler à l'hôtel vous sont décrits dans l'un des ordres chronologiques possibles.

Le jour de leur arrivée : les personnages peuvent prendre un verre au bar ou dans la salle ; celle-ci est occupée par des cultivateurs ou des éleveurs, et quelques chômeurs jouant aux dés. Si les PJ déclarent "essayer d'écouter les conversations", ils entendent des bouts de phrases à propos de "petits bleus".

Faites faire aux personnages présents un jet sous leur perception. Ceux qui réussissent peuvent entendre les phrases suivantes :

- ..font ça pour se rendre intéressants..
- ..oui, un truc volant, y paraîtrait...
- ..le père Luc, je veux ben. Y boit trop. Mais l'maçon, c'est pas son genre..
- ..moi j'te dis qu'y sont d'la télé..
- ..ouais, c'te nuit, près du petit pont..

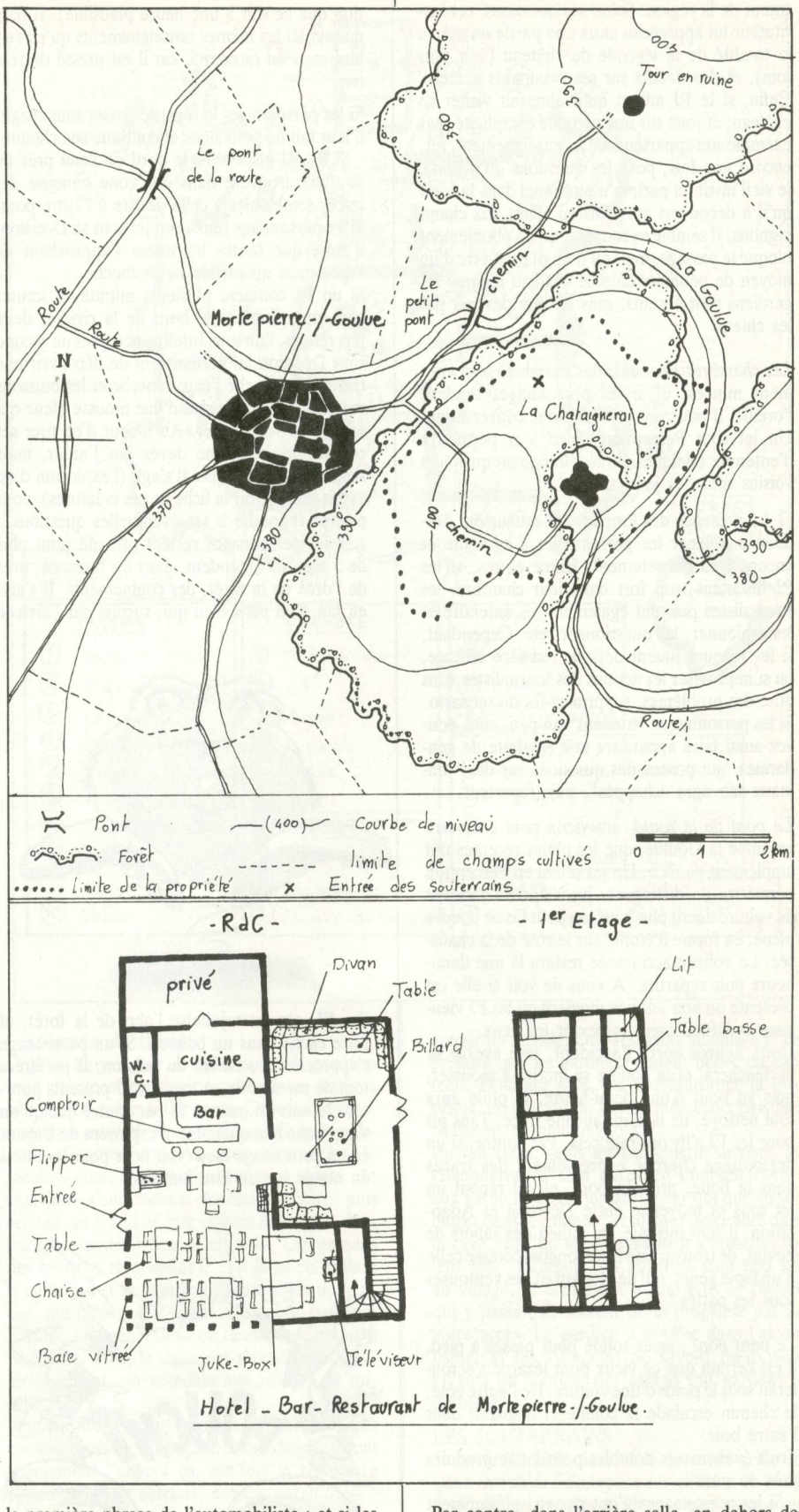
Si les PJ interrogent directement les buveurs dans la salle, il n'obtiennent par contre aucune information ; et les autochtones en bougonnant les envoient se mêler de ce qui les regarde. Si le joueur indique "je questionne les gens mais doucement, avec diplomatie", lui demander un jet sous sa Communication.

S'il réussit, il aura quelques détails supplémentaires :

- Pour l'instant trois personnes affirment avoir entrevu des "petits hommes bleus, tout ronds, qui ont disparu brusquement". Le premier étant un ivrogne notoire, on n'y a d'abord pas cru. Mais le doute s'installe. Si le résultat du dé est "assez bon" ou encore meilleur, sur la Table de Difficultés, le PJ peut aussi apprendre que les autres témoins sont actuellement au bar.
- Pendant que les PJ sont dans la salle, un homme d'une cinquantaine d'années entre, va au bar, commande et avale coup sur coup trois calvas. Il commence à râler après une drôle de bestiole bleue qui a traversé devant sa voiture, ...un coup de volant pour l'éviter, et a embouti le parapet du pont. Deux hommes qui se tiennent au bar offrent alors à l'homme de s'asseoir. Ce sont les deux témoins qui ont entrevu les "petits bleus". Le conducteur lui affirme avoir bien vu la créature, ajoutant qu'avant même qu'il ne la heurte, "elle a disparu en fumée !".

□ Attention, les PJ ne pourront participer à cette conversation et apprendre ces informations, que s'ils sont près du bar pour entendre la première phrase de l'automobiliste ; et si les joueurs jouent avec finesse (réussir un jet sous Communication, avec un malus, peut être nécessaire mais pas suffisant : le joueur doit annoncer comment il s'y prend pour forcer la méfiance des Résidents).

De toute façon, s'ils se mêlent à cette discution, les PJ seront repérés comme des petits curieux ; ils devront être très diplomates.



Par contre, dans l'arrière salle, en dehors des joueurs de billard qu'il vaut mieux ne pas déranger, trois vieux discutent. Si un PJ leur offre un verre et les questionne habilement, il peut apprendre que l'un d'eux est un ancien insti-

tuteur de la région. Selon ses questions, cet instituteur lui apprendra alors une partie ou même la totalité de la légende du château (voir plus loin), et des détails sur ses occupants actuels. Enfin, si le PJ admet qu'il aimerait visiter ce château, et joue sur une certaine complicité, par exemple son appartenance à l'enseignement, (et, encore une fois, pose les questions qu'il faut), le vieil instit lui parlera d'un tunnel dans la forêt qu'il a découvert autrefois en allant aux champignons. Il semble se souvenir qu'un éboulement bloque le passage, mais qu'il s'agit peut-être d'un moyen de pénétrer dans le château lorsque les gardiens sont absents, sans se faire dévorer par les chiens.

Les chambres : les murs des chambres sont vraiment minces, et si les personnages tendent l'oreille, il pourront entendre une conversation. Un jet sous Perception réussi leur permettra d'entendre quelques phrases indiquant que leurs voisins sont des journalistes.

□ La présence des journalistes est surtout destinée à amener les personnages à agir vite et encore plus discrètement. Entre autres, si les PJ discutent trop fort dans leur chambre, les journalistes peuvent également les entendre et les espionner, les questionner, etc. Cependant, si les joueurs jouent déjà de manière efficace, ou si improviser les actions des journalistes vous pose des problèmes, supprimez-les du scénario. Si les personnages "traînent" un peu, vous pouvez aussi faire apparaître une estafette de gendarmes, qui posent des questions sur des "animaux sauvages échappés", puis repartent.

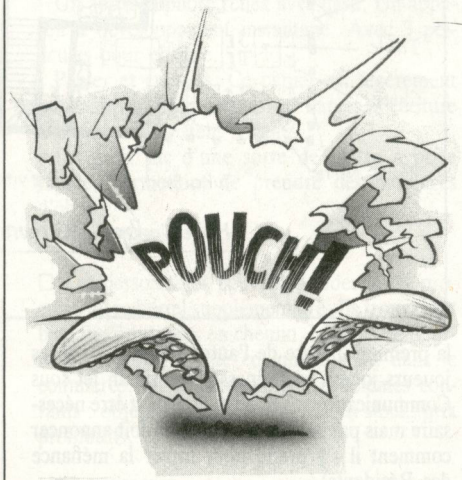
Le pont de la route : un vieux pont en pierre enjambe la Goulue, que les pluies récentes ont amplement gonflée. Un jet réussi en Perception permettra de distinguer, juste après l'accident de voiture décrit plus haut, un petit tas de poudre bleue, en forme d'étoile, sur le côté de la chaussée. La voiture accidentée restera là une demi-heure puis repartira. A vous de voir si elle est présente ou non selon le moment où les PJ viennent éventuellement inspecter les lieux.
Deux heures après l'accident, une averse se déclenchera, et la poudre se mettra à mousser, puis au bout d'une demi-heure, la pluie aura tout nettoyé, ne laissant aucune trace. Tans pis pour les PJ s'ils ont raté cela. Par contre, si un personnage cherche expressément des traces dans la boue, près du pont, et s'il réussit un jet sous sa moyenne entre Décision et Adaptation, il sera intrigué, au milieu des sabots de bovins, de trouver une trace longue, comme celle d'un lapin géant, qui de plus aurait des ventouses sous les pattes !

Le petit pont : assez solide pour passer à pied, il est certain que ce vieux pont lézardé s'écroulerait sous le poids d'une voiture. De l'autre côté, le chemin escalade la colline et disparaît dans l'autre bois.
Trois événements notables peuvent se produire près du pont :
- Si les personnages n'ont pas eu suffisamment d'informations au restaurant pour avoir une chance de deviner où aller, vous pouvez faire intervenir ici l'instituteur. Annoncé par les couinements de son vélo, il rentre chez lui (à condition que ce soit à une heure plausible). Il peut donner ici les mêmes renseignements qu'au restau, mais en raccourci, car il est pressé de rentrer.

Si les personnages le regarde passer sans réagir, il leur fait un petit signe et continue son chemin.
- Si les PJ inspectent le bord de l'eau près du pont, ils trouvent dans une zone boueuse des traces semblables à celle décrite à l'autre pont. Si un personnage réussit un jet sous sa Décision, il note que toutes les traces s'approchent de l'eau, mais qu'aucune ne la touche.
Si un PJ consacre plusieurs minutes à scruter plus attentivement le bord de la rivière, deux jets réussis, l'un sous Intelligence, puis un second sous Décision lui permettront de découvrir une trace qui a touché l'eau. L'herbe et les buissons autour sont éclaboussés d'une mousse bleue qui achève de se résorber. Au joueur d'en tirer ses conclusions. vous ne devez pas l'aider, mais sachant, vous, de quoi il s'agit (l'explosion d'un "petit bleu", voir la fiche de ces créatures), vous pouvez répondre à ses éventuelles questions.
- Si les personnages restent près du pont plus de 5 min, ils entendent, dans les buissons, près de l'orée de la forêt, des couinements. Il s'agit en fait d'un petit bleu qui, surpris par l'arrivée



des PJ, n'a pu rejoindre l'abri de la forêt, et reste caché dans un buisson. Si un personnage s'approche doucement du buisson, il préférera tout de même fuir, et tous les PJ présents pourront le voir un instant. Si par contre quelqu'un s'approche brusquement, il explosera de frayeur en un petit nuage bleu (voir fiche pour les effets du nuage sur un être humain).



Une fois dans le bois, la créature va trop vite pour être rattrapée. Néanmoins la direction de sa fuite est exactement celle du château...

Le bois : c'est un vieux bois de hêtres et de chênes. D'autres petits bois couronnent les collines avoisinantes. Le sol est recouvert de lierre et de jacinthes des bois. Il y fait assez sombre et humide. La majeure partie du bois est sur les terres du château, signalée par un barbelé et des pancartes "pièges à feu".
Si les personnages ont connaissance du tunnel et le cherchent, ils le trouveront en 10 min. Si



par contre ils passent plus de 15 min dans la propriété, il seront attaqués par trois chiens, et le gardien du château arrivera 3 min après, avec deux autres chiens et un fusil de chasse dont il n'hésitera pas à se servir (le premier coup étant tout de même un coup de semonce, sauf si les personnages ont déjà tué un chien).

LE CHÂTEAU
De construction assez récente (18e siècle), ce petit castel domine un coude de la rivière. Il a dû être beau autrefois, mais il est terriblement dégradé, et l'une des tours d'angle aux toits pointus s'est même écroulée. Les portes qui donnaient sur cet angle ont été murées. Les fenêtres, garnies de barreaux, sont trop hautes pour espionner l'intérieur sans grimper sur quelque chose ou quelqu'un. A l'intérieur, on distingue encore quelques scènes d'angelots et d'animaux mythiques peints aux plafonds ; mais tout est sale, et la plupart des pièces sont encombrées d'objets hétéroclites ; outils de jardin, cageots, bouts de carrosserie, malles de vêtements usagés... Les seules pièces simplement "mal tenues" sont celles où vivent le gardien et sa femme (voir leur fiche pour leur attitude vis-à-vis des PJ).
L'entrée fait partie des pièces encombrées. Elle est vaste et haute de plafond. La double-porte d'entrée, toujours fermée à clé, est en chêne massif, "très difficile" à enfoncer, même avec un bélier.
La cuisine est vaste. C'est en fait la pièce principale d'habitation. On y trouve pêle-mêle le coin cuisine avec une vieille cuisinière à bois, un vieux frigo bruyant et un évier surmonté d'une glace piquée, le coin repas, avec un buffet de style où manquent les portes, une table tachée, une vieille télé couleur ; enfin le coin ménage, où se côtoient la machine à laver, une antique machine à coudre à pédale et un triste assortiment de balais usés et de bassines sales.
La chambre est la pièce la plus sobre. Un lit avec tables de chevet, une armoire, une commode et une petite table. Si les personnages

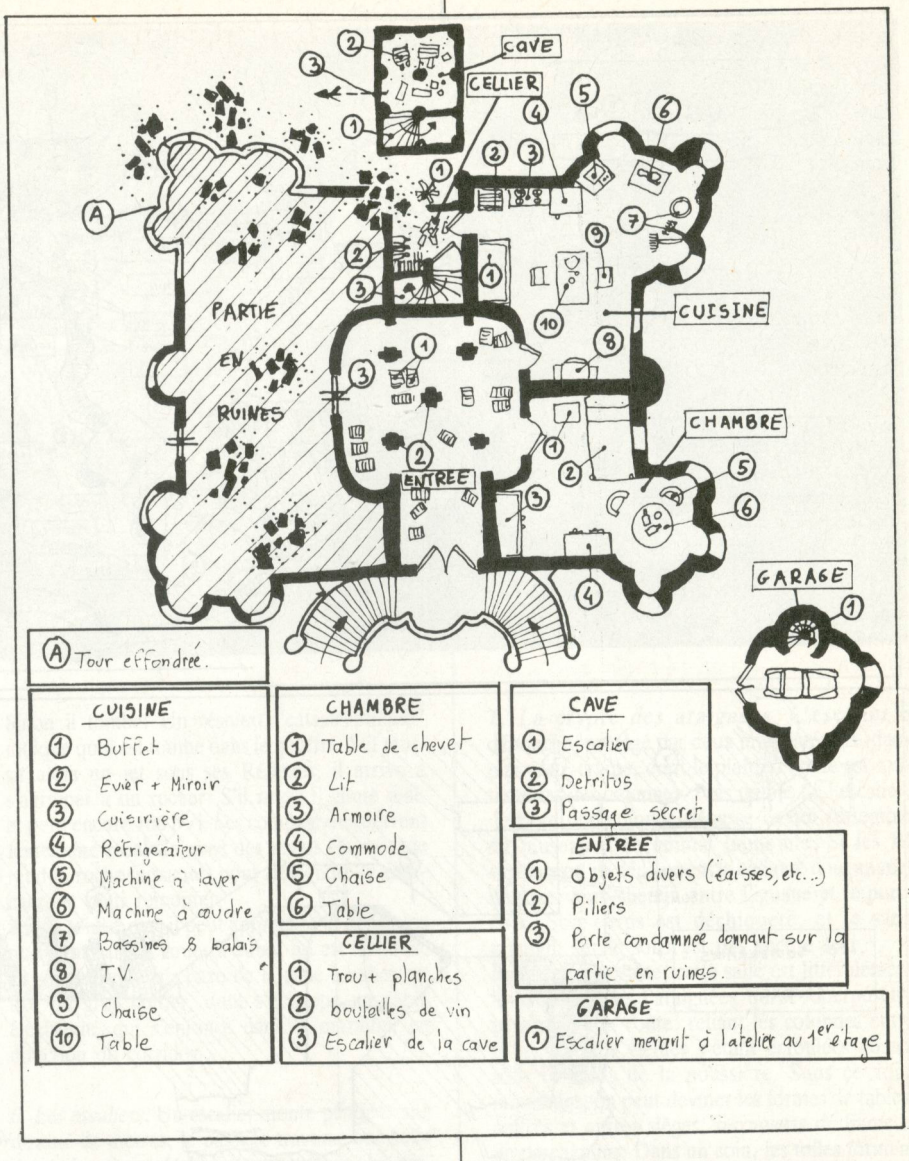
fouillent la pièce, ils peuvent trouver dans la commode toutes les paperasses administratives des habitants du château. Une heure de recherche, ou 5 min si le personnage réussit un jet sous sa moyenne entre Intelligence et Décision permet alors de retrouver les papiers attestant que les anciens propriétaires, les époux Glauqueregard ont bien cédé leur propriété aux époux Tronchegrogne, leurs anciens domestiques.
Un autre jet réussi sous l'Intelligence peut annoncer au personnage que le document contient un vieux buvard partant en lambeaux, où se distinguent encore des inscriptions (à l'envers bien sûr). Le personnage peut soit aller le lire à l'endroit dans le miroir de la cuisine, soit réussir un jet sous Communication pour le déchiffrer tel quel. Seul un passage est lisible, mais éloquent : "..et, ma chère, nous vous rejoindrons à Salem dès que notre petit commerce avec l'autre monde aura été rétribué. Mortepierre, le 4 février 1813".
Sinon, l'armoire et la commode contiennent des vêtements récents. Sur la table, un verre et trois bouteilles de vin, dont deux vides..

Le cellier est rempli de bouteilles de vins divers de qualité moyenne. Une porte, sans serrure, donne sur l'escalier de la cave. L'un des murs fait partie de l'angle effondré, et un large trou donne sur le dehors. Visiblement, des planches l'obstruaient, mais elles gisent dans l'herbe.

La cave au plafond voûté est encombrée de vieux détritus, morceaux de barriques en ruine, etc. La pièce est dans l'obscurité, et l'électricité n'y a pas été installée. L'humidité y règne, et une forte odeur de moisi prend à la gorge et retourne l'estomac. Si un personnage annonce qu'il farfouille un peu ou qu'il inspecte les murs à la lueur de sa torche, lui faire effectuer un jet sous sa moyenne entre Intelligence et Perception. S'il réussit, il trouve un interstice régulier entre les pierres de la muraille, ou passe un courant d'air. Cela ressemble à une porte secrète.
Mais cette trouvaille a pris 5 min. Or au bout de 5 min passées dans cette cave putride, tout personnage doit faire un jet sous l'Equilibre. Ceux qui ratent sont pris de haut-le-cœur, ceux qui ont une réussite allant jusqu'à "Assez bon" sur la Table de difficultés résistent un peu mieux, mais doivent remonter illico à l'air libre, ou se défont également de leur dernier repas. Avec une réussite "bonne" ou au-dessus, le personnage peut continuer ses investigations. Celui qui a trouvé la porte pourra deviner que le mécanisme est dissimulé dans l'une des décorations qui orne les colonnes soutenant le plafond. Mais il devra réussir un jet sous sa moyenne entre Intelligence et Adaptation pour trouver comment ouvrir. Chaque tentative prend 5 min, or toutes les 5 min, il doit réussir un jet sous l'Equilibre, sinon...

Une fois ouvert, le passage donne sur un escalier accédant aux souterrains, dans la salle de la statue. L'ouverture de la porte secrète depuis l'escalier se fait très simplement en poussant un levier de bois (l'énergie du mécanisme est fournie par la rivière souterraine et un jeu de poulies et de chaînes).

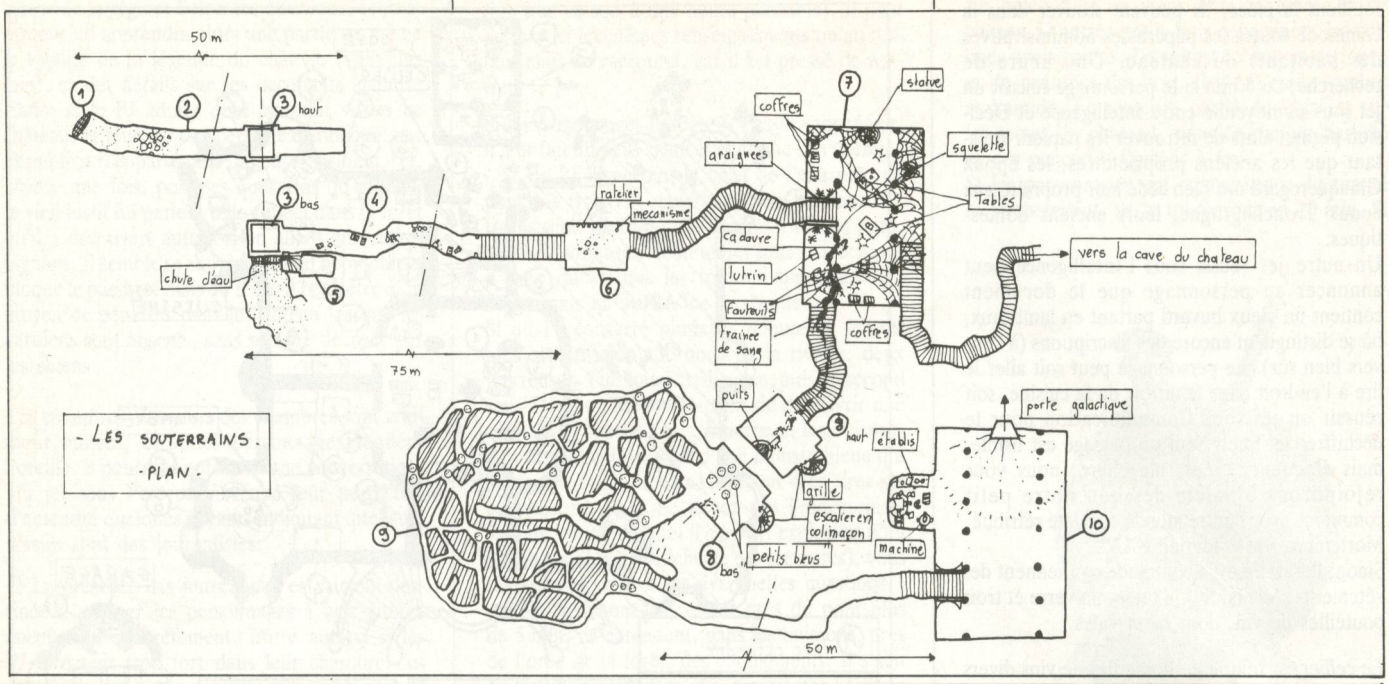
Le garage est à l'extérieur, dans une petite tour ronde à un étage. En haut est installé un petit atelier rudimentaire de mécanique, équipé d'outils, clés plates, tournevis, etc.

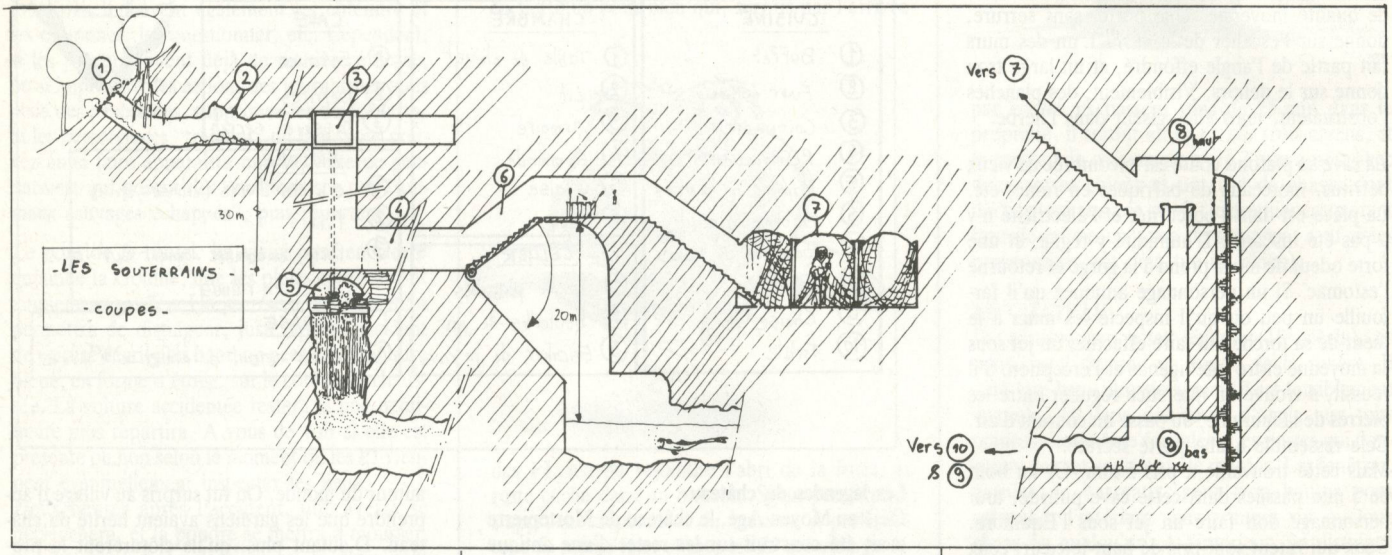


Les légendes du château
Déjà au Moyen Age, le château de Mortepierre avait été construit sur les restes d'une antique bâtisse, en ruine à l'époque. Depuis, ses propriétaires avaient souvent été mêlés à des histoires de sorcellerie. Au cours des siècles, le même scénario s'était régulièrement répété : le châtelain s'enrichissait mystérieusement, puis éclatait un scandale aux relents de magie, dont l'origine semblait être le château. Les paysans des environs résolvaient le problème en brûlant le châtelain et sa demeure. Puis arrivait un héritier, qui faisait bâtir une nouvelle construction. Parfois, une génération ou deux passaient sans problème. Puis, le châtelain s'enrichissait mystérieusement, un scandale aux relents de sorcellerie...
Seul l'instituteur peut raconter cette histoire. Les commerçants de Mortepierre, interrogés, diront simplement "ah oui ça, aut'fois le château a appart'nu à des sorciers, enfin y paraît"...

L'histoire récente du château.
Du temps où ils habitaient le castel, M. et Mme de Glauqueregard se fournissaient chez les commerçants du village, qui les appelaient M. Le Baron et Mme la Baronne. Un jour, alors qu'ils allaient sur leur soixantaine, les châtelains durent faire un héritage, car ils partirent assez vite, annonçant qu'ils allaient voyager autour du monde. On fut surpris au village d'apprendre que les gardiens avaient hérité du château. D'autant plus, qu'ils clôturèrent la propriété, en interdisant l'accès même aux paisibles chasseurs de champignons.
En fait (cela, seuls les gardiens le savent), les Glauqueregard sont partis en donnant l'ordre aux gardiens de ne jamais laisser qui que ce soit entrer dans le château, et surtout descendre dans la cave, car "un terrible malheur s'abattrait sur leur tête" ! Depuis, les gardiens sont mal vus au village, et n'utilisent même plus le chemin qui y passe ; ils sortent de la propriété par un autre accès. Le gardien a sombré dans l'alcoolisme, et les villageois ne savent qu'ils sont vivants qu'à cause des chiens qui gardent le domaine.

LES SOUTERRAINS
1. *La grille.* Enfouie sous le lierre, la grille est quasi invisible. Elle repose sur un flanc de pente à 45°. Pour la soulever, chaque personnage qui participe à l'effort lance 4d6 et se retire 1pF. Le MJ fait la somme des résultats des d6. Si elle dépasse 80, la grille s'ouvre, sinon les personnages doivent continuer leur effort : chacun





relance 4d6 (perd encore 1pF), le MJ fait la somme (et l'ajoute à la somme précédente) : atteint-on 80 cette fois ? Sinon, il faut continuer de même, en ajoutant la somme des 4d6 aux sommes précédentes, jusqu'à atteindre ou dépasser 80. Si les personnages s'arrêtent en cours d'effort, la grille retombe. Et il faut tout reprendre à zéro.

☐ Attention, le MJ ne dit pas "il faut atteindre 80". Il indique simplement : "ceux qui participent, lancez 4d6 (le MJ fait la somme). Bon, la grille se soulève un peu... Maintenant elle s'ouvre, mais si vous lâchez, elle retombera...", etc.

Les pF consommés ne seront récupérés qu'après une nuit de sommeil.

2. *Le tunnel.*

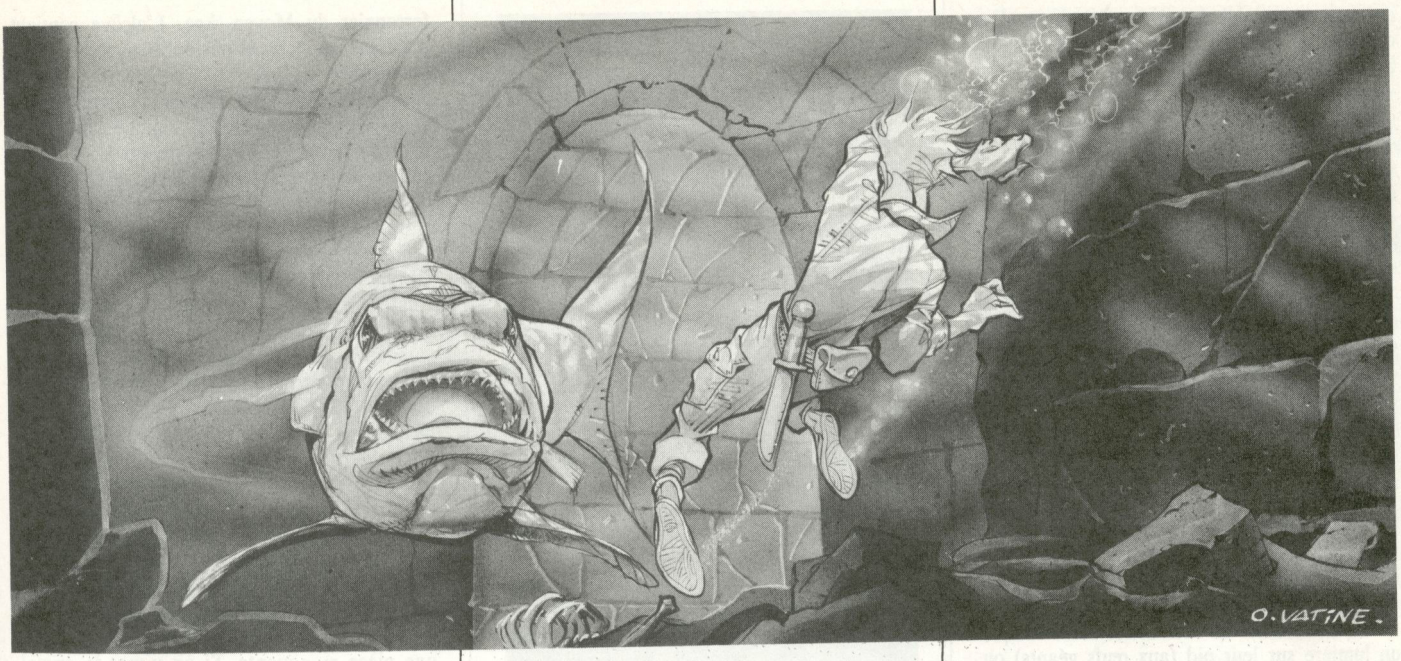
☐ A partir d'ici, il est assez indispensable de dessiner un plan sur un papier, un Velleda, ou à l'aide de cartons figurant les couloirs. L'échelle la plus courante est 3cm=2m. Même si elles ne correspondent pas à l'image exacte des personnages, les figurines fournies avec ce jeu vont servir à indiquer ce que chacun fait exactement, ce qui va prendre toute son importance un peu plus loin. Chaque joueur choisit donc une figurine qui va le représenter. Si un joueur a annoncé passer devant, il place sa figurine déjà engagée dans le tunnel, les autres indiquent avec leur figurine, leur ordre de marche, la distance qui les sépare...MJ et joueurs peuvent ainsi visualiser la situation en un clin d'oeil au lieu d'un long discours. Ce qui est parfois vital !

L'entrée est assez obstruée par la terre et les feuilles mortes, et il faut ramper pour pénétrer. Ensuite, le passage s'enfonce dans la colline. Les murs sont constitués de pierres près de l'entrée, puis de briques un peu plus loin. A un endroit, le plafond s'est éboulé, et il faut de nouveau ramper. L'endroit est totalement obscur. Le tunnel se termine en cul-de-sac au bout de 30 m environ. Si un joueur annonce qu'il inspecte le sol à la recherche d'un piège, le MJ effectue pour lui un jet sous Perception. S'il réussit, le personnage remarquera une très légère fissure qui trahit l'ascenseur (décrit ci-dessous). Sinon, le MJ ne dit rien...

Si deux ou trois PJ passent en même temps sur la dalle de l'ascenseur celui-ci se déclenche alors. Avec une seule personne sur la dalle, il ne se passe rien. En dehors de la fissure, il n'y a rien qui indique l'existence de l'ascenseur, et aucun mécanisme de commande.

3. *L'ascenseur.* Il ne peut être manipulé que depuis la salle 5, en bas. Servant à l'origine à amener secrètement des marchandises dans le château, éventuellement à fuir, il ne devait pas permettre à un intrus d'entrer. Raison pour laquelle il n'y a pas de commande en haut. Il se trouve qu'il est resté en position haute, mais non bloqué, depuis des siècles ! Le poids d'une seule personne ne suffit pas à le décoincer, mais avec deux ou trois la plate-forme redescend ! Si au moment où vous annoncez "le sol semble se dérober", un joueur s'écrie "je bondis en arrière !" alors qu'il est effectivement juste au bord, il peut rejoindre la terre ferme s'il réussit un jet sous Réflexes avec 3 de Malus.

☐ En fait, si l'un échappe au piège et pas les autres, cela complique tout. En effet, à moins qu'un PJ, salle 5, ne découvre et comprenne le mécanisme, et songe à faire remonter la plate-



forme (ce qui n'est pas sûr), le groupe sera alors séparé, et mettra longtemps à se retrouver. Vous devriez alors jouer chaque groupe alternativement, ce qui se fait mais est bien compliqué si vous débutez ! Le mieux est de jouer le groupe qui est tombé dans le piège. S'il arrive à faire remonter l'ascenseur, tout va bien. Sinon, expliquez au joueur "rescapé" que pour cette première partie, il serait bien aimable de gentillement tomber dans le piège avec les autres.

4. *Le corridor.* Si les PJ inspectent les murs près de l'ascenseur, ils découvriront sans peine la petite porte de pierre qui donne sur la salle 5. Sinon, ils ne la verront pas. Le corridor est assez vaste et haut de plafond, et il y règne un froid mordant. En partie taillé dans le roc, en partie fait de maçonnerie, il est assez "sain" et contient encore des vestiges de caisses, des flacons de métal rongé ou de verre brisé. Accroché à une chaîne rongée de rouille, on identifie encore un squelette de chien. En fouillant dans les gravats, on trouve une dague, étrangement bien conservée..(CA=1). Au-dessus de la porte menant aux escaliers, un blason est sculpté, orné de deux têtes de bélier.

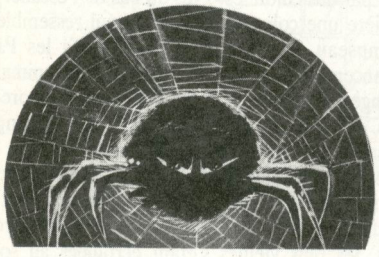
5. *La salle aux mécanismes.* On y accède par une petite porte de pierre qui passe facilement inaperçue. Elle débouche sur une plate-forme, dans une caverne creusée par une rivière souterraine. Dans le prolongement du puits de l'ascenseur sont installés les mécanismes qui le meuvent, au-dessus d'une chute d'eau qui sert d'énergie à l'ensemble. La chute disparait dans un autre gouffre, 30 m plus bas. Attention, la plate-forme n'a pas de garde-fou. Si un personnage reste un instant à observer les mécanismes, faire pour lui un jet sous l'Intelligence. S'il est réussi, annoncer au PJ qu'un détail le choque. Les poutres qui soutiennent les rouages sont enduites d'une sorte de "peinture" et sont parfaitement conservées, et les parties métalliques, et surtout les pales de la roue à aubes qui tournée inlassablement sous la cascade, sont en parfait état. Si un PJ décide de grimper dans l'assemblage de poutres, de roues et de chaînes pour voir cela de plus près, il doit réussir un jet sous sa moyenne entre Force et Adaptation. Sinon il tombe. Un résultat "catastrophique" indique qu'il est tombé dans le gouffre. S'il réussit alors un jet sous ses Réflexes, il arrive à s'agripper à un rocher. S'il rate ; il chute mal, et perd encore 1d6 pVi. Ses compagnons doivent tenter une escalade avec des malus (la cascade rend la roche glissante) pour descendre le chercher, et pour remonter.
S'il ne tombe pas, il peut approcher et découvrir que le métal des roues à aubes lui est inconnu. Et surtout, que sur l'axe de la roue à aubes est fixé un gros boîtier, dont s'échappe un câble électrique, qui s'enfonce dans la muraille, en direction du corridor..

6. *Les escaliers.* Un escalier monte pendant une dizaine de mètres, le passage traverse une salle de garde, où un râtelier d'arme contient les vestiges de lances (quelques fragments), puis un second escalier redescend vers la crypte (salle 7). Les murs sont en pierre de taille, avec des porte-torches à intervalles réguliers. Mais le premier escalier est piégé. Là aussi, le poids de plus d'une personne, arrivant en haut, fait basculer l'escalier sur son axe. Toute personne se trouvant sur l'escalier à ce moment effectue un jet sous ses Réflexes. Pour celui qui se trouvait en bas, une réussite indique qu'il ne tombe pas, un raté qu'il tombe (perte de pVi égale à la marge d'échec). Pour celui qui se trouvait vers le milieu de l'escalier, une réussite indique qu'il chute simplement (perte de pVi identique), un raté qu'en plus il dévale l'escalier et tombe à l'eau. Enfin pour celui qui était en haut, une réussite signifie perte de 1d6 pVi et chute dans l'eau ; un raté entraîne une perte de 1d6pVi plus la marge d'échec, chute dans l'eau, et perte de sa torche.
En position basse, l'escalier tombe dans une fosse inondée, communiquant avec la rivière souterraine, où vit une sorte de brochet géant, blanchâtre et repoussant, qui tentera d'attaquer les personnages tombés à l'eau (voir fiche).
Le mécanisme bloquant le piège se trouve dans la petite salle de garde. Il suffit qu'une seule personne monte, bloque le piège, pour que les autres passent sans encombre. Ou simplement de monter un par un.

7. *La crypte des araignées.* L'escalier 6 débouche, protégé par deux murs latéraux, dans une vaste crypte, dont le plafond voûté est soutenu par des colonnes. Près du bas de l'escalier, derrière une colonne dépasse ce qui ressemble au museau d'un animal immobile. Si les PJ s'avancent, ils découvrent le cadavre d'un animal étrange, à mi-chemin entre l'iguane et le porc-épic. Son corps est déchiqueté, et le sang répandu sur le sol n'est pas encore sec.
Bien que très vaste, cette salle est littéralement fourrée de toiles d'araignées, qui se superposent, pendant de la voûte, reliant les colonnes entre elles, les plus vieilles s'étant écroulées au sol sous le poids de la poussière. Sous ce voile inquiétant, on peut deviner les formes de tables, coffres et autres sièges, recouverts de livres et de parchemins. Dans un coin, les toiles forment un linceul sur ce qui semble être un squelette assis sur un fauteuil, dans une pose d'ivrogne endormi. Si un PJ a le courage de dégager le squelette de son voile gluant, il découvre alors une épée dans sa main droite. S'il tente de prendre l'épée, la main se détache et tombe avec un cliquetis d'os. (épée : CA=3).
Si les PJ font le ménage et inspectent la salle, ils peuvent faire les découvertes suivantes :
- La plupart des parchemins traitent de magie. Un jet réussi sous l'Intelligence permet au PJ de s'apercevoir que cependant ces ouvrages n'ont rien à voir avec la magie, noire ou blanche, traditionnelle. En fait, on a plutôt l'impression de description d'armes futuristes vues par un esprit du Moyen Age.
- Contre un mur, une haute haute statue de bois (4 m de haut) est appuyée. Elle représente un chevalier en armure, les mains posées sur une épée longue, et tenant une rose. Si un PJ a l'idée de tenter l'escalade ("facile") de la statue, il trouve alors entre ses mains, dans un creux, un cristal taillé en facettes, de la taille d'un œuf.
- Dans les coffres, des fioles et autres cornues, brisés. si les PJ prennent soin de fouiller tous les coffres, ils découvrent, dans le dernier, ce

qui ressemble fort à des câbles électriques. Des câbles d'un diamètre impressionnant, destinés à de très hautes intensités.
- Dans un coin, près d'un lutrin, un tas de bougies de cire, encore utilisables.
- Des traces de sang forment une piste sur le sol, et s'enfoncent dans un escalier voûté (qui mène vers 8).
- Des traces de poudre bleue en étoiles marquent le sol par endroit, comme si l'on avait fait exploser un pétard coloré à ces endroits.
- Dans la poussière, un jet sous Perception réussi permet de distinguer des traces de longs pieds, comme ceux d'un lapin géant, mais munis de ventouses... Les traces viennent de l'escalier voûté, et se dirigent toutes vers l'escalier plaqué au mur qui monte et fait un coude, plus haut (escalier vers la cave du château).

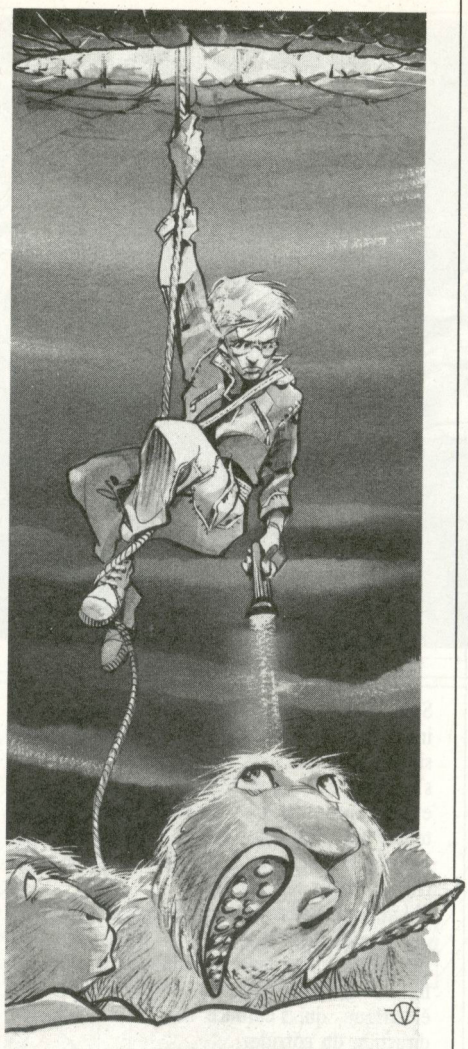
Sous l'escalier venant de 6, un passage voûté abrite un nid d'araignées. Se nourrir des animaux extra-terrestres qui traînent parfois dans la salle les a fait muter. Elles sont devenues géantes, blanchâtres, gonflées comme des baudruches, se traînant sur leurs pattes encore suffisamment vives pour courser un homme. Si un PJ braque un lumière sur leur nid (aux œufs géants) ou au bout de 5 min de présence des PJ dans la salle, les quatre araignées attaqueront. La lumière blesse leurs yeux, et elles attaqueront en priorité en direction des lampes.



8. *L'escalier du puits.* Les traces de sang (laissé par un animal semblable au cadavre trouvé dans la salle 7, mais qui lui a pu fuir) conduisent à un puits, accollé au mur, et donnant sur une autre salle, plus bas. Un escalier très étroit semble descendre vers la même salle, mais une grille fermée à clé interdit d'y accéder. Les PJ ont plusieurs solutions. Détruire la serrure au laser, la crocheter avec les outils de l'appareil de relevé (pour crocheter, réussir un jet sous Adaptation, avec un bonus de 3, dû aux outils), ou descendre dans le puits avec une corde (jet sous la Force pour ne pas sa casser la figure). Puits et escalier conduisent vers 9.

9. *Le dédale* aux petits bleus. En bas du puits, un groupe de petits bleus se préparent à grimper. Entendant du bruit, ils attendent là. Si un PJ arrive, il verra briller tous ces petits yeux dans l'obscurité. S'il ne fait pas de geste brusque, tout ira bien. Mais s'il fait peur aux petits bleus, plusieurs d'entre eux exploseront de frayeur, et le nuage remontera vers la salle 8 avant de se dissiper (voir fiche pour les effets). Dans le dédale errent plein de petits bleus, et les plus courageux viendront voir ces êtres étranges (les PJ), et tenteront de discuter avec eux en modulant des sifflements. Si un personnage entame le dialogue (avec son sifflet, c'est plus facile), le MJ lui demandera un jet sous sa Communication, avec un malus de 5. Si le jet réussit, le personnage peut comprendre que ces êtres considèrent ces souterrains comme le "passage vers le pays humide", l'humidité semblant vitale pour eux. Ce laborieux échange de sifflements et son interprétation prendra bien une heure. Si le PJ consacre une autre heure à ce dialogue, il lui semblera comprendre que ce "passage" vient juste de s'ouvrir.

Les PJ peuvent remarquer que la température est assez élevée par rapport au froid des couloirs précédents, et distinguer une lueur de plus en plus forte, qui les guide vers 10.



10. *La salle de la porte.* L'architecture de cette salle est similaire à la crypte de la statue. Mais une lumière éblouissante déferle depuis le mur du fond. Les personnages sont momentanément aveuglés, à moins qu'ils ne pensent à mettre leurs lunettes de soleil. Ils peuvent alors contempler, au travers d'une porte trapèzoïdale, un paysage désertique, dont le ciel change perpétuellement de couleur. La porte est entourée d'un halo de lumière, accompagné d'un ronflement et de craquements d'électricité statique. De l'autre côté de la porte, on aperçoit soudain quelques petits bleus qui s'enfuient en voyant les PJ.

11. *L'alcove de l'alchimiste.* Dans un assez grand renfoncement, un petit atelier d'alchimie est installé. Si un PJ y pénètre, il remarquera, au milieu de cornues et de vases brisés, des appareils qui ne ressemblent à rien de connu. L'aspect est celui d'objets futuristes, rebricolés par un ferronnier du Moyen Age. L'alcôve contient d'ailleurs un établi et des outils semblant dater de 10 siècles...

En fouillant, on peut trouver un livre, jauni, mais bien conservé. Ecrit à la plume d'oie, dans le style du 18e siècle, il est ouvert à une page portant des inscriptions étranges, accompagné d'un commentaire disant "...Il est venu. Il est entré et a vu mon modeste atelier. Et Il a daigné écrire ces signes mystérieux sur mon livre de travail. Je ne sais que penser...". Le livre contient sinon des plans d'objets, des formules mathématiques ou des recettes de préparations chimiques ou autres. Si les joueurs jouent des Messagers Galactiques, celui ayant le meilleur score en Intelligence du groupe pourra tenter un jet sous Communication pour identifier les inscriptions. S'il le réussit, il reconnaîtra des caractère centauriens. S'il obtient un résultat "bon" ou "supérieur", il arrivera même à déchiffrer le message : "pauvre créature ridicule, j'ai honte de t'utiliser ainsi".

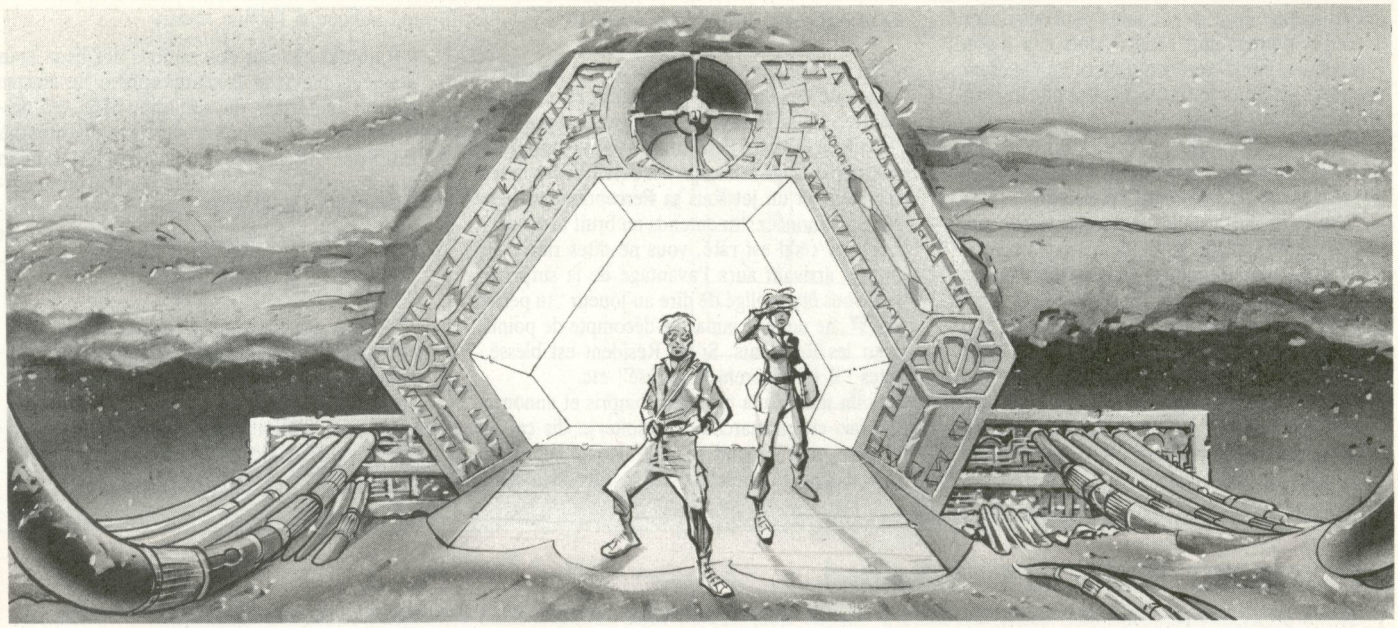
Un appareil paraît être en meilleur état que les autres, de la taille d'un ballon de rugby. Au milieu, un creux en forme d'œuf semble attendre une pièce manquante. Si on y met le cristal trouvé entre les bras de la statue, l'appareil se met à ronronner, et un champ de force repousse tout être vivant à 3 m au moins du porteur de l'engin...un interrupteur permet de l'arrêter ou le remettre en route, mais il faut réussir un jet sous l'Adaptation pour l'actionner, car il n'est vraiment pas fait pour une main humaine.

L'AUTRE COTÉ DE LA PORTE

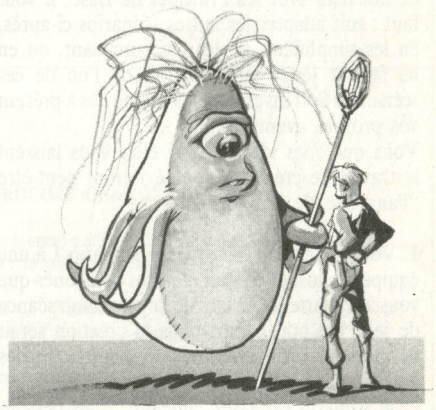
1. *La porte.* Lorsqu'on franchit la porte, une sensation brève de déchirement se fait sentir, sans plus. L'air est respirable, la température élevée, mais il n'y a pas de doute : on est sur une autre planète. Continuellement, le ciel change de couleur. L'"autre côté" ressemble à l'entrée d'un temple hindou. Adossée à la montagne, la porte est entourée de sculptures massives, surmonté d'un disque concave fort semblable à une antenne de radar. De la porte s'échappe des paquets de câbles, certains accrochés aux rochers, d'autres enfouis sous le sable qui recouvre un peu tout remplissant le moindre relief. Enfin, cette porte est située au fond d'un ravin, et fait face à une vaste plaine désertique. A plusieurs centaines de mètres, dans la direction où partent les câbles, on aperçoit de gigantesques disques, eux aussi faisant songer à des radars titanesques. De là, on peut voir également que certains câbles disparaissent dans une anfractuosité, à flanc de falaise.

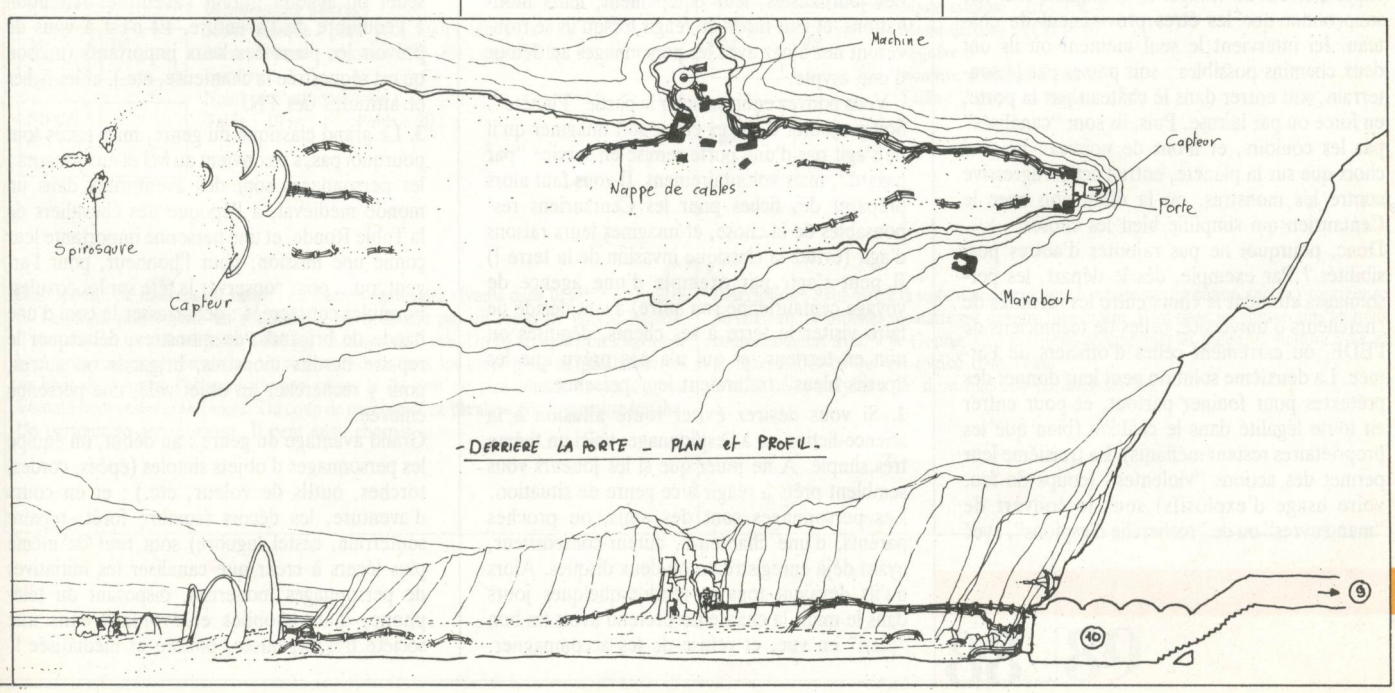
□ Par vos descriptions ou vos réponses aux questions des joueurs, vous devez aider les personnages à deviner petit à petit ce qui s'est passé : les grands disques sont des capteurs d'énergie, ce sont eux qui alimentent cette porte. L'installation est restée en place, mais les capteurs, enfouis sous le sable, ne délivraient plus d'énergie. Un phénomène (tempête, séïsme) a balayé le sable, les capteurs ont refait le plein d'énergie, et la porte fonctionne de nouveau, permettant aux petits bleus de pénétrer dans notre monde.

2. *La faille.* Plusieurs des câbles, venant de la porte ou des grands disques, pénètrent dans cette faille. Quelques vestiges indiquent qu'autrefois, un bâtiment était construit là. Emergeant à peine du sable, le seul élément artificiel encore en état est un boîtier métallique, visiblement un poste de commande.



Si un PJ tente d'en percer le fonctionnement, il devra réussir un jet sous sa moyenne entre Intelligence et Adaptation pour l'ouvrir, puis la même chose pour comprendre le mécanisme, avec un malus de 3. Chaque tentative de compréhension correspond à 15 min.
Le résultat : la porte peut être déconnectée, mais alors celui qui coupe le courant se retrouve prisonnier de cette planète, apparemment pas très hospitalière. Si le PJ poursuit ses investigations, une autre possibilité apparaît : débrancher les régulateurs de sécurité. L'Appareil de contrôle va alors surchauffer, exploser, et la porte sera également désactivée. Le PJ estime à 1 min le temps qui lui reste pour rejoindre et franchir la porte. La distance à parcourir 200 m.
Mais l'explosion et la rupture brutale d'énergie risquent de créer des phénomènes bizarres au niveau de la porte, côté terre ; peut-être détruire souterrain et château.
□ Ces éléments devraient vous permettre une fin apocalyptique, à la James Bond, les personnages fuyant vers la sortie, au milieu d'éclairs et d'éboulis...
Au bout de 45 min de présence des PJ en ces lieux, une énorme créature fera son entrée en scène, à la recherche de nourriture (voir fiche Spirosaure pour son mode d'attaque).
3. *Le marabout.* Dominant le ravin, une construction blanche peut attirer l'oeil d'un PJ curieux. L'escalade depuis la porte serait périlleuse (jet sous la Force avec malus de −2 tous les 10 m, la falaise en faisant 50 de haut), mais on peut faire un détour, qui prend environ 30 min, pour grimper plus loin, où la pente est moins forte (pas besoin de jet de dé). De près, ce petit bâtiment assez cubique apparaît plutôt grand. Son habitant est un centaurien, être ovoïde à œil unique, de près de 3 m de haut. En réussissant un jet sous Communication avec un malus de 5, un PJ peut échanger quelques informations avec ce résident, qui n'est pas trop surpris de voir débarquer ce petit terrien.
Voici les informations qu'il peut donner :
- Il est le gardien du troupeau de spirosaures qui stationne plus loin derrière les dunes. Si un PJ est attaqué par l'un des spirosaures alors qu'il bricole sur le poste de commande de la porte,





le PJ discutant avec le centaurien peut demander à celui-ci d'intervenir. Il lève alors son bâton (orné d'une pierre verte) qui vibre en émettant une note grave, et le (ou les) spirosaure rejoint docilement le troupeau.
- C'est une gigantesque tornade qui a balayé le sable, remettant au jour les capteurs et la porte, enterrés depuis bien longtemps.
- Cette porte fut installée il y a des siècles par des centauriens. Une mode de l'époque consistait à se procurer des objets ou des êtres d'autres planètes, quitte à les troquer contre de la technologie centaurienne, en risquant de créer des problèmes certains. La mode a duré quelques siècles, puis elle a cessé, et de telles portes ont été abandonnées. Il serait ravi que les personnages détruisent la porte. Lui-même méprise cette technologie et refusera d'y toucher, même pour aider les personnages.

CONSEILS DE DÉBUT DE PARTIE

- Sur une feuille, recopiez les grilles de caractéristique de chaque joueur. Ainsi, en cours de partie, vous n'aurez pas à leur demander "combien as-tu en Perception" pour déterminer si le personnage remarque un détail ; vous faites secrètement un jet sous sa Perception : s'il est réussi, annoncez "tu entends un bruit furtif derrière toi", s'il est raté, vous ne dites rien... le nouvel arrivant aura l'avantage de la surprise.
- Si vous êtes obligé de dire au joueur "tu perds 3pVi", ne donnez jamais le décompte de points pour les Résidents. Si un Résident est blessé, dites "il est légèrement blessé" etc.
- Si un joueur n'a pas bien compris et annonce "je fais ci, ça marche et ensuite je dis ça, et le type nous répond ça et.." (ce qui arrive), réexpliquez-lui que c'est le MJ, (avec les dés), qui indique si l'action réussit.
- Rajoutez-en. Les descriptions des lieux vous donnent une idée de l'atmosphère de chaque endroit important du scénario. Mais ces descriptions ne sont jamais complètes. N'hésitez pas à utiliser vos propres souvenirs, imagination pour ajouter des détails, accentuer un effet. Evitez toutefois de placer des éléments (arme, appareil sophistiqué) que les personnages seraient tentés d'utiliser et qui vous poseraient des problèmes à jouer par la suite.
- Attitude des joueurs : au cours de test, il a parfois fallu ajouter quelques indices pour leur faire comprendre que l'origine de l'invasion des « petits bleus » se trouvait dans les souterrains du château. S'ils entrent par le tunnel en forêt, insistez sur les difficultés de ressortir par ce chemin.

FICHES DES RÉSIDENTS - Scénario 1

Quatre principaux Résidents sont décrits ici. Libre à vous de créer de nouveaux Résidents selon vos besoins et votre imagination...

POUR VOS PROCHAINES PARTIES

Peut-être hésitez-vous à vous lancer dans les Options de Simulation. Dans ce cas, pour jouer de nouveau avec les Principes de Base, il vous faut : soit adapter les autres scénarios ci-après, en les simplifiant, en les raccourcissant, ou en ne faisant jouer qu'un extrait de l'un de ces scénarios. Soit inventer vous-même dès à présent vos propres aventures.
Voici quelques idées qui, si elles vous laissent le travail de création, vous éviteront peut-être "l'angoisse de la feuille blanche".

1. Vous venez de faire jouer le scénario 1 à une équipe d'amis, et ce sont d'autres personnes que vous allez faire jouer lors de la prochaine séance de jeu. Un bon départ dans la création serait de modifier cette aventure, en y rajoutant des détails.
- Ce scénario est assez "linéaire" : les personnages arrivent au village. Leur enquête leur fait soupçonner que les êtres proviennent du château. Ici intervient le seul moment où ils ont deux chemins possibles : soit passer par le souterrain, soit entrer dans le château par la porte, en force ou par la ruse. Puis, ils sont "canalisés" par les couloirs, et n'ont de nouveau un vrai choix que sur la planète, entre l'action agressive contre les monstres, ou la discussion avec le Centaurien qui simplifie bien les choses.
Donc, pourquoi ne pas rajouter d'autres possibilités ? Par exemple, dès le départ, les personnages auraient le choix entre les identités de chercheurs d'université, celles de techniciens de l'EDF, ou carrément celles d'officiers de l'armée. La deuxième solution peut leur donner des prétextes pour fouiner partout, et pour entrer en toute légalité dans le château (bien que les propriétaires restent méfiants). La troisième leur permet des actions "violentes" (coups de feu, voire usage d'explosifs) sous le couvert de "manœuvres" ou de "recherche d'espions", avec l'inconvénient d'une hostilité possible des résidents, et de fausses identités qui ne supporteront pas un examen attentif des autorités militaires. Dans chaque cas, votre seul travail est de modifier leur matériel de base, qui doit être en rapport avec leur "profession", et de prévoir d'autres sources de renseignement (l'instituteur n'ayant plus de raison de parler du souterrain).
- Vous pouvez aussi rajouter des salles et des couloirs dans les souterrains, où les personnages rencontrent d'autres êtres bizarres venant de la Planète. Attention alors à la cohérence de l'ensemble.
- Vous pouvez développer les personnages des journalistes, les faire intervenir dans l'aventure. Exemple : ces journalistes ont découvert le mécanisme du souterrain, avant ou après que les personnages y soient entrés, et les rencontrent dans l'une des salles. Comment les personnages vont-ils réagir ?
A vous de concevoir la feuille de personnage des journalistes, leur équipement, leurs motivations, et leur façon de réagir lorsqu'ils se trouveront nez à nez avec les personnages au détour d'une crypte.
- Vous pouvez enfin enrichir la partie "Planète". Soit y ajouter d'autres êtres, soit imaginer qu'il ne s'agit pas d'une porte remise en service "par hasard", mais volontairement. Il vous faut alors préparer des fiches pour les Centauriens responsables de la chose, et imaginer leurs raisons d'agir (évitez la classique invasion de la terre !) Il peut s'agir par exemple d'une agence de voyage centaurienne (ou autre) ayant décidé de faire visiter la terre à ses clients, déguisés ou non en terriens, et qui n'a pas prévu que les "petits bleus" trahiraient leur présence.

2. Si vous désirez éviter toute allusion à la science-fiction ou à l'espionnage, voici un thème très simple. A ne jouer que si les joueurs vous semblent prêts à réagir à ce genre de situation. Les personnages sont des amis, ou proches parents, d'une chanteuse, auteur-compositeur, ayant déjà enregistré un ou deux disques. Alors qu'ils devaient tous se rendre quelques jours dans le midi, la chanteuse prétend avoir un bon "plan" en vue, et refuse de les accompagner. A leur retour, quelques jours après, ils apprennent, par sa mère (ou toute autre personne à votre guise), qu'elle a disparu. Si vous avez bien décrit la chanteuse comme une personne à qui les personnages sont très liés, il vous sera facile de les lancer à sa recherche.
Selon votre inspiration et le temps disponible, il pourra s'agir d'un enlèvement (et dans ce cas la retrouver peut conduire les aventuriers dans la ville même, en province, sur un navire en partance ou ...même dans un harem), d'un départ volontaire suivi d'une séquestration (tombée en panne de voiture en province, elle est retenue pour servir de pion dans une sombre histoire de type policière, à cause d'une ressemblance par exemple). A vous d'imaginer, un dénouement créant la surprise.
Ici, pas de matériel de mission, mais il vaut mieux prévoir les métiers des PJ, en rapport si possible avec la chanteuse, et en fonction de ces métiers, estimez avec eux les objets qu'ils peuvent posséder ou acheter durant l'aventure. Attention à l'équilibre de l'aventure. Et c'est à vous de prévoir les plans des lieux importants (maison où est séquestrée la chanteuse, etc.), et les fiches et attitudes des PNJ.

3. Le grand classique du genre, mais après tout pourquoi pas, s'il convient au MJ et aux joueurs : les personnages sont des aventuriers dans un monde médiéval, à l'époque des chevaliers de la Table Ronde, et une personne importante leur confie une mission, pour l'honneur, pour l'argent, ou... pour conserver la tête sur les épaules. Formules consacrées : débarrasser le coin d'une bande de brigands, de monstres, débusquer le repaire desdits monstres, brigands ou autres, pour y rechercher un objet volé, une personne enlevée.
Grand avantage du genre : au début, on équipe les personnages d'objets simples (épées, cordes, torches, outils de voleur, etc.) ; et en cours d'aventure, les décors (sombre forêt, repaire souterrain, castel lugubre) sont tout de même plus légers à créer que canaliser les initiatives de personnages modernes, disposant du téléphone, d'automobiles et évoluant dans une société très organisée, policée et médiatisée !

I	P
3	14
D	R
10	18
Vo	F
3	5
E	Vi
	5
C	A
1	1

At	Df
0	10

Nom : PETIT BLEU

Type (apparence) : animal extra-terrestre. Boule de poils de 50 cm à pattes de lapin munies de ventouse. Gros nez et yeux protubérants
Milieu(x) : Sur planète inconnue, dans souterrains, bois du château, bord de rivière
Solitaire :
Groupe : **Nombre :**
Itinérant :
Fixe :
Résistance transfert :
Vitesse : sol 15 m/s ;
Déplacement discret : eau/ ;
Mode attaque :
Mode défense : (**CA** = 0)
Esquive : esquive, fuite (**CD** = 0)
Nombre d'attaques/tour : oui
Taille : ; **Poids :**

Description : Vivants sur une planète sèche, ils sont arrivés sur terre par la « porte », attirés par l'humidité. L'eau les fascine, mais la toucher les fait mousser et mourir. Une trop grande frayeur les fait exploser en un nuage bleu, euphorisant, mais moussant et corrosif au contact de l'eau (on l'enlève à l'alcool). Ils communiquent (langage animal) par de petits couinements. Ils sont pacifiques et se nourrissent sur leur planète d'un cactus local.
« Respirer » la poudre du nuage cause la perte de 3 pVi par tour durant 1d6 tour.

I	P
10	13
D	R
12	12
Vo	F
12	15
E	Vi
9	16
C	A
9	13

At	Df
13	12

Nom : GARDIEN DU CHATEAU

Type (apparence) : homme contemporain. Physique et tenue de bûcheron.
Milieu(x) : pièces habitation du château ou garage. Lui et sa femme sont souvent absents l'après-midi, mais reviennent en soirée
Solitaire :
Groupe : **Nombre :**
Itinérant :
Fixe :
Résistance transfert :
Vitesse : sol ; air/ ; eau/ ;
Déplacement discret :
Mode attaque : poing (**CA** = 0)
Mode défense : (**CD** = 0)
Esquive :
Nombre d'attaques/tour :
Taille : ; **Poids :**
Aptitudes spéciales : tir (sous 4d6) : 13 ; At (ivre) : 10 ; Df (ivre) : 9

Description : Agressif, il ne tolère pas que l'on pénètre sur le domaine du château. Sinon, il lâche d'abord ses 3 chiens, puis n'hésitera pas à tirer, au fusil de chasse, un coup de semonce, puis en direction des intrus. Toutefois, peu intelligent et vénal, il peut se laisser avoir par une bonne ruse des personnages. Il est parfois ivre (fin de journée), ce qui diminue ses facultés !
Possède un fusil de chasse et des cartouches. Papiers divers dans sa chambre (voir texte).

I	P
2	14
D	R
2	7
Vo	F
4	240
E	Vi
	100
C	A

At	Df
7	0

Nb de dés en At :	

Nom : SPIROSAURE

Type (apparence) : animal extra-terrestre. Mélange de brontausaure et de rhinocéros, aux yeux multiples.
Milieu(x) : la planète inconnue. Aux abords de la faille (2)
Solitaire :
Groupe : oui **Nombre :**
Itinérant :
Fixe :
Résistance transfert :
Vitesse : sol ; air/ ; eau/ ;
Déplacement discret :
Mode attaque : patte (**CA** : 60) ; tête (**CA** : 8)
Mode défense : cuirasse (**CD** :10) ; yeux (**CD** : 0)
Esquive :
Nombre d'attaques/tour :
Taille : 10 m ; **Poids :** 20 t

Description : Se nourrissant surtout de micro-organismes vivants dans le sable qu'il filtre en l'aspirant puis rejette en soufflant, il ne dédaigne pas un repas de viande fraîche. Il peut aspirer un animal jusqu'à 100 kg ; à raison de 2 m/s. Un PJ attaqué doit s'agripper à un gros rocher et réussir un jet sous sa Force dans les tours pour ne pas lâcher. Si au bout de 5 tours, l'attaque n'a pas cessé, le PJ doit de plus réussir un jet sous sa Volonté pour rester cramponné. Un coup de paralysant ne paralyse que le membre touché. Un personnage aspiré meurt. Il peut aussi charger...

I	P
3	12
D	R
10	10
Vo	F
	18
E	Vi
	10
C	A

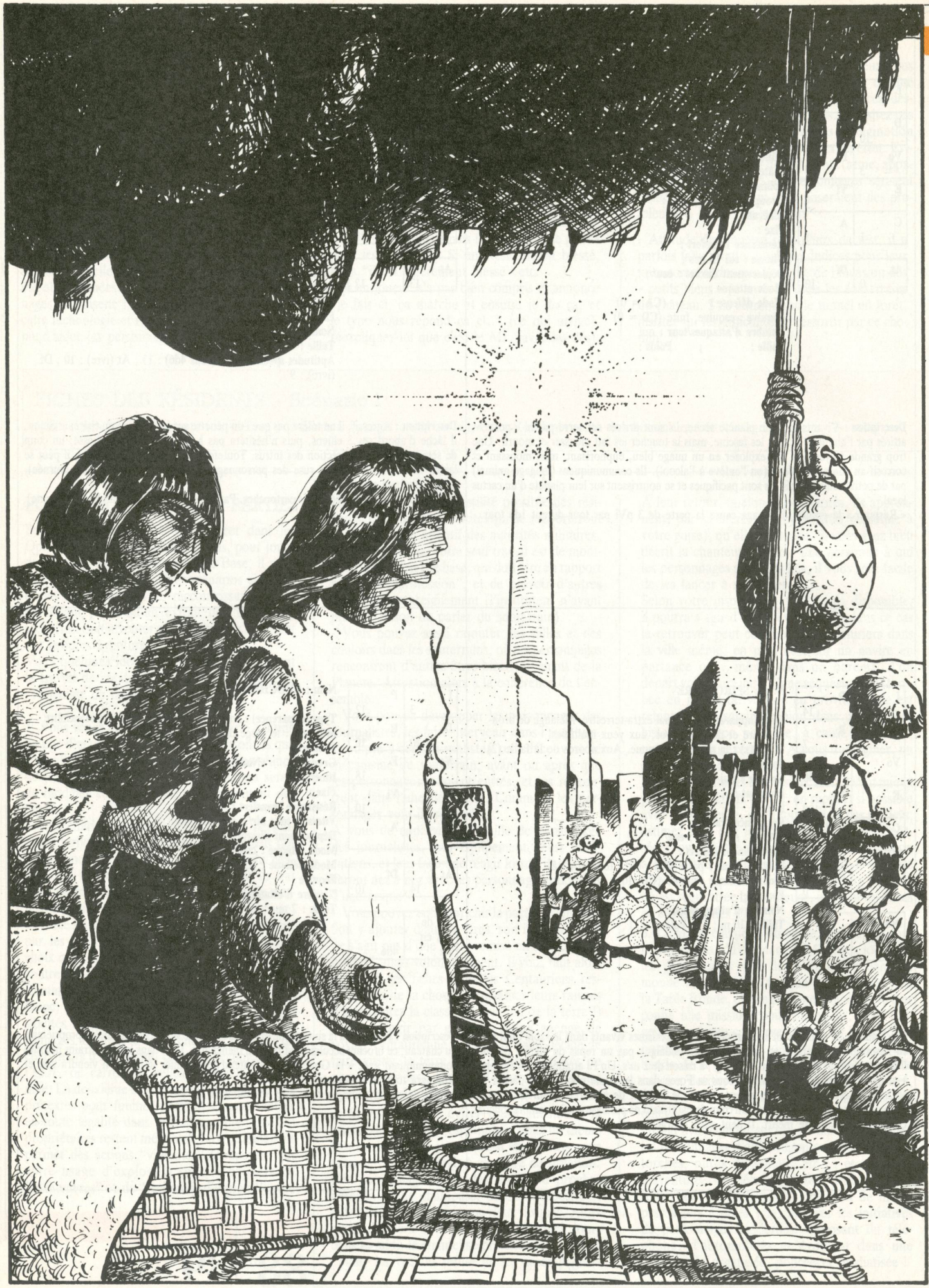
At	Df
14	10

Nb de dés en At :	4d6

Nom : BROCHET GEANT

Type (apparence) : animal. 2 m de long, d'aspect blanchâtre.
Milieu(x) : le piège des escaliers (salle 6)
Solitaire :
Groupe : **Nombre :**
Itinérant :
Fixe :
Résistance transfert :
Vitesse : sol ; air/ ; eau 30 km/h ;
Déplacement discret :
Mode attaque : croc **CA** = 5)
Mode défense : (**CD** = 0)
Esquive :
Nombre d'attaques/tour :
Taille : 2 m ; **Poids :**

Description : Peut-être à la suite d'une expérience menée sur lui par un ancien propriétaire du château, ce brochet séculaire est devenu blanchâtre. Il vit dans les souterrains inondés communiquant avec « la Goulue ». S'il entend fonctionner le piège, il viendra voir et attaquera tout ce qui est tombé dans l'eau.
L'effet des paralysants ne dure que 3d6 minutes sur lui.



PAR JEAN BALCZESAK

L'incrédule

Cette aventure est assez simple dans sa structure ; elle permet au MJ de laisser libre cours à ses talents de metteur en scène par une alternance de situations-gags et de scènes grandioses. Un module difficile par contre pour des joueurs qui seraient habitués à l'« heroic-fantasy ». Ici, la violence risque d'engendrer des retours de bâton sans commune mesure ! Une mission tout en psychologie...

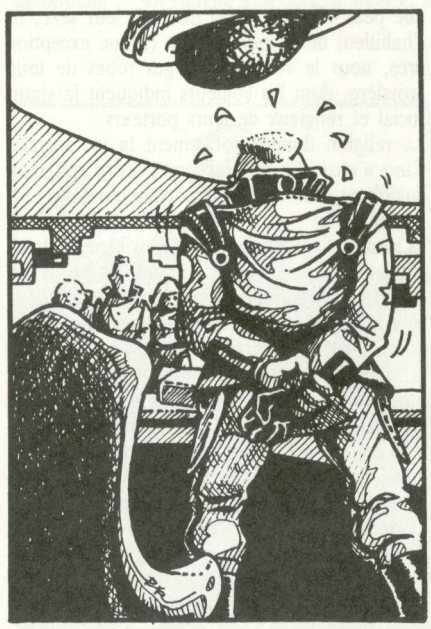
« Le plus grand dérèglement de l'esprit, c'est de croire les choses parce qu'on veut qu'elles soient, et non parce qu'on a vu qu'elles sont en effet. »

Bossuet

Cette aventure est prévue pour deux à cinq joueurs, ayant déjà une certaine pratique du jeu de rôle. Cependant, elle pourra très bien être menée à son terme par des débutants à l'esprit vif. Dans tous les cas, le meneur de jeu devra attacher un soin tout particulier aux descriptions qu'il sera amené à faire, afin de restituer parfaitement l'ambiance très particulière du monde proposé par ce scénario.

SYNOPSIS

Des univers sont en danger ! Les personnages doivent découvrir les raisons qui sont à l'origine de la disparition de nombreux systèmes solaires... Pour cela, il leur faut se rendre sur Dell, unique planète d'un continuum minuscule, où ils apprendront, grâce à leur tact et leur intelligence, qu'un enfant doté d'étranges pouvoirs pourrait bien être la cause de tous leurs ennuis...



LA MISSION

Alors que les personnages déambulent dans les couloirs d'un des nombreux quartiers généraux des Messagers Galactiques, un appel retentit : « Arthur Van Rijn, Haut-Responsable de la Guilde, veut voir immédiatement dans son bureau les Mega... ! »

Van Rijn est un homme respecté parmi les Mega. La soixantaine, très alerte, un passé aventureux, comme en témoigne une main artificielle toujours gantée de noir, devenue légendaire dans tout le Multivers. Dès leur entrée dans son bureau, les personnages remarqueront que Van Rijn n'est pas seul. A ses côtés, un homme, grand et maigre, vêtu de la tenue blanche des services scientifiques, les considère avec une certaine bienveillance. C'est cet homme qui leur exposera leur mission :

« Asseyez-vous chers amis ! Désolé d'interrompre vos rares moments de loisirs, mais la situation actuelle exige une action immédiate. Permettez-moi, tout d'abord, de me présenter. Je m'appelle Jéroboam Baum. Je suis expert en physique dimensionnelle à l'université des sciences spatiales d'Aldebaran IV. La Guilde a fait appel à mes services, il y a de cela quelques mois déjà, parce que des Guetteurs se trouvant dans deux continuums adjacents — au sens théorique du terme, bien sûr — avaient observé de graves perturbations, ayant entraîné la disparition pure et simple de quelques systèmes solaires d'importance secondaire. Au début, tout le monde crut à des erreurs de relevés. Mais depuis, le phénomène s'est amplifié et ce sont des galaxies entières qui se font « grignoter » jour après jour !

Les disparitions sont totalement inexplicables : un jour une étoile est bien visible, le lendemain elle semble n'avoir jamais existé. Pendant un temps, je dois bien le reconnaître, mes recherches ont piétiné. Mais enfin, j'ai fini par comprendre ! Je suis parti d'une hypothèse apparemment absurde : les disparitions pourraient être dues à l'influence d'un univers se trouvant littéralement coincé entre les deux continuums perturbés. Cet univers serait, en lui-même, tellement insignifiant, qu'il aurait échappé, jusqu'à aujourd'hui, à nos observations. (silence)

Eh bien, ce micro-univers existe...

Je suis même parvenu à déterminer qu'il possède un point de transit naturel. Etonnamment, celui-ci n'est utilisable que par périodes de neuf heures espacées entre elles de vingt et une heures. Forts de ces constatations, nous avons envoyé un premier agent en mission de reconnaissance. (resilence). Il vient de mourir.

Parti il y a deux jours, il est rentré ce matin même de l'univers inconnu. Il était manifestement en état de choc. Vêtu d'une espèce de « robe rose », il a été incapable de faire un rapport cohérent. Il a parlé d'un monde étonnant, d'un certain « Dell » et d'un grand danger. Avant même que nous n'ayons pu réagir, il a voulu tenter un nouveau Transit. Malheureusement, celui-ci s'est mal passé et seule la moitié de son corps est partie. Paix à son âme...

Mais trop de questions n'ont pas encore reçu de réponses. C'est pourquoi, vous devez partir immédiatement pour parer cet éventuel danger qui nous menace. Je vous souhaite bonne chance ! »

Van Rijn prend alors la parole :

« Mes recommandations seront brèves : soyez prudents et circonspects. N'agissez pas de façon inconsidérée ; vos actes pourraient avoir des conséquences graves. N'oubliez pas que des univers sont en jeu. Prenez l'équipement que je vous ai fait préparer sur cette table et rendez-vous sans délai en salle de Transit ! »

L'équipement auquel fait référence Van Rijn est des plus limités :

— des paralyseurs (un par personnage) contenant trois charges ;

— des sacs contenant du matériel standard : cinquante mètres de corde en nylon, des pitons et grappins, une trousse de premiers secours, des rations de survie, des gourdes, des couteaux et des mini-torches électriques.

Lorsque les personnages se présenteront en salle de Transit, il leur sera précisé que l'usage de scaphandres spatiaux ne semble pas indiqué, puisque leur malheureux prédécesseur n'en portait pas à son retour. A ce stade de la partie, le meneur de jeu aura tout intérêt à insister sur l'angoisse ressentie par les personnages qui vont devoir faire un transit conforme aux coordonnées établies par le professeur Baum, mais sans

savoir ce qu'ils vont bien pouvoir découvrir « de l'autre côté ».
Ils n'ont plus qu'un pas à faire et... les voilà partis pour la planète Dell.

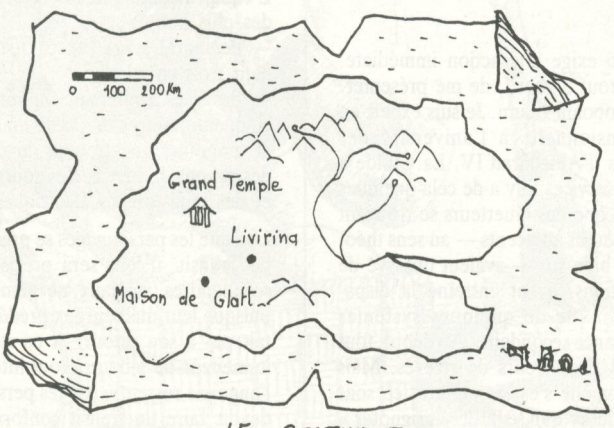
UNE ÉTRANGE DIMENSION...

L'univers de la planète Dell est à proprement parler une aberration : il ne contient, en tout et pour tout, que deux corps célestes. Ceux-ci sont la planète Dell et son soleil Dellos (mot qui signifie « enfant de Dell », dans la langue mystique des prêtres delliens). Comment cet univers a-t-il bien pu se créer ? Personne ne le saura, sans doute, jamais. Peut-être son apparition a-t-elle été rendue possible par l'existence d'une sorte « d'interstice » situé à la jonction de deux autres univers.
Quoiqu'il en soit, il existe et, par bien des aspects, il constitue un miracle de la nature, unique en son genre...

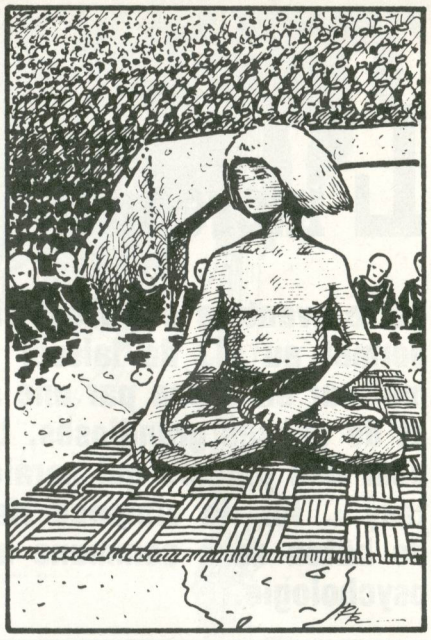
• **Dellos :** un petit soleil bleu, déjà relativement ancien, qui vagabonde lentement au travers de son univers vide en entraînant dans sa course son unique satellite : la planète Dell. Cette dernière accomplit une orbite elliptique autour de son soleil, tout comme Terra, ce qui lui confère un cycle saisonnier similaire à celui que nous connaissons.

• **Dell :** une planète minuscule (selon les standards galactiques), puisque son diamètre n'est que d'un peu plus de mille kilomètres. En conséquence, la courbure de son horizon est très accentuée. Du fait de ses dimensions, les températures varient faiblement entre son équateur et ses pôles.
La majeure partie de sa surface est recouverte par un grand océan d'eau douce et peu poissonneuse, sauf dans les parages immédiats des cotes de l'unique continent dellien.
Ce continent n'est en fait qu'une grande île, presque circulaire, de trois cents kilomètres de diamètre, avec une population d'à peine plus d'un million d'individus.
La faune planétaire est peu développée et très paisible,... à quelques exceptions près ; comme le Gmaltrush, seul véritable fauve dellien, dont la ruse et la férocité sont proverbiales (un dicton ne dit-il pas : « Il n'est rien de pire qu'un Gmaltrush sur la piste d'un Fazoahl » ?).
A l'instar de sa faune, la flore de Dell n'a rien de bien exceptionnel : quelques variétés de feuillus, de buissons gras et deux ou trois céréales, dont le Glim, sorte de riz géant, qui constitue la base de l'alimentation des habitants.
Les jours delliens durent 29 heures et 46 minutes standard. Ils sont divisés en dix Kloczts (heures delliennes).
Les années delliennes (temps qu'il faut à Dell pour accomplir une révolution autour de Dellos) comptent cent jours partagés en dix « saisons ». Celles-ci portent souvent des noms poétiques et... assez longs. Exemples : « Temps où les cheveux blanchissent dans la neige et dans le vent », « Temps des premières amours de l'Oiseau Bleu Satiné », ou encore, « Temps du remords et des regrets engendrés par les brumes humides et parfumées ».
Le sol de Dell est essentiellement composé de terre, fertile au demeurant, et sa seule richesse minérale est une sorte de cristal siliceux translucide et bleuté que les delliens ont employé pour bâtir le Grand Temple. En effet, il n'existe sur cette planète que très peu de matériaux de construction « en dur ». Ainsi, la plupart des habitations delliennes sont en torchis.

• **Les Delliens :** les habitants de la planète Dell ressemblent en tous points aux Terriens. Ils sont de taille moyenne (1 m 70), assez râblés avec une peau olivâtre. Quel que soit leur sexe, ils s'habillent de la même façon (à une exception près, nous le verrons) : larges robes de toile grossière, dont les couleurs indiquent le statut social et religieux de leurs porteurs.
La religion domine totalement la vie sociale. Cinq « castes » définies par l'ordre religieux englobent tous les citoyens planétaires :
— *les exclus :* au plus bas de l'échelle sociale, ils sont également appelés « invisibles » ; ils ne portent aucun vêtement. Ce sont des parias qui ont contrevenu gravement aux lois de Dell. Leur robe leur a été retirée et ils n'ont plus, désormais, qu'un droit à la survie. Tous les habitants de la planète les traitent comme s'ils n'existaient pas, comme s'ils étaient « invisibles ». Leur vie est terriblement précaire, car à la moindre incartade de leur part (petit larcin ou même attitude menaçante), les prêtres auront pour mission de les éliminer. En principe, les exclus mènent une existence des plus misérables et font rarement de vieux os.
— *les prophanes :* les enfants ou prophanes ne doivent porter que des tuniques chamarées aux



LE CONTINENT



couleurs vives. Pour les Delliens, ils symbolisent la pureté et l'innocence, c'est pourquoi ils bénéficient de larges libertés au sein de la société des adultes : ils peuvent presque tout faire. Le plus souvent, ils sont initiés dès leur dixième année, mais il existe des exceptions (enfants trop turbulents ou mentalement instables). Blesser intentionnellement un enfant est un crime très grave et doit normalement être puni par l'exclusion. Les fessées justifiées sont néanmoins autorisées...

— *les initiés :* une fois initié, un prophane doit revêtir une robe blanche, symbole de son nouveau statut. Désormais, il lui faut obéir scrupuleusement aux lois de Dell : respecter la nature ; exécuter les ordres de Dell et de ses représentants ; ne chasser que pour se nourrir ; ne pas voir « l'invisible » (les exclus) ; etc.
La majeure partie de la population dellienne est composée d'initiés. Cette caste est également appelée « le premier cercle ».

— *les saints hommes (ou saintes femmes) :* par son dévouement et par sa foi, un initié peut un jour devenir un saint homme. Comme pour toute promotion sociale, la décision appartient aux prêtres. Les saints hommes portent des robes beiges et se déplacent toujours avec un long bâton pointu à l'aide duquel ils font des trous dans le sol à chacun de leur pas (« pour donner de l'air à Dell »). Ils forment ce que l'on appelle le « deuxième cercle ».

— *les sages ou demi-prêtres :* s'habillent de brun. Ils vivent la moitié de leur vie aux abords directs du Grand Temple. Leur statut est relativement ambigu parce qu'ils sont, à la fois, plus que des saints hommes et moins que des prêtres. Quoiqu'il en soit, les classes inférieures doivent leur témoigner du respect. Ils sont membres du « troisième cercle ».

— *les prêtres :* au sommet de la hiérarchie dellienne, ils sont vêtus de noir et vivent presque en permanence au Grand Temple où ils étudient les textes sacrés collectés en ces lieux depuis le commencement des temps. Leurs tâches sont multiples, car ils doivent, aussi bien, prêcher la foi de Dell que veiller à la bonne marche de

la société. Il leur incombe ainsi de punir les criminels et de veiller à l'entretien du Grand Temple. Très proches de leur dieu, ils bénéficient d'extraordinaires pouvoirs psychiques (voir plus loin).

Cette hiérarchie sociale et religieuse est indépendante des corps de métiers. Ainsi un paysan pourra être « sage », alors qu'un guérisseur (magicien-herboriste) pourra n'être qu'initié.
La culture dellienne est très paradoxale. Elle ignore (sauf s'il est religieux) le chant (drôle de bruit !) et la danse. Sans doute s'agit-il d'indices témoignant de l'ancienneté de cette société qui ne progresse plus depuis longtemps. Elle a atteint un point d'équilibre parfait et personne ne s'en plaint, hormis les exclus... La culture dellienne est intimement liée à l'écologie planétaire.
Ainsi, la plupart des sentiments sont exprimés grâce à des métaphores ayant trait à la nature :
— « Je suis dans le brouillard » a un sens tout à fait similaire à celui de l'expression que nous connaissons.
— « Je sens le vent fraîchir » signifie que l'on est en train de s'énerver.
— « Je me sens orage » (ou tempête, ou tornade) décrit un certain état de colère.
Les maisons delliennes n'ont pas d'étage. Elles sont de trois types principaux : des cahutes en forme de dôme faites de branchages et de toile (pour les ruraux), des cabanes en torchis pour les citadins et quelques rares maisons en dur pour les plus riches. Quoiqu'il en soit, tous les Delliens dorment à même le sol, afin de mieux entendre le « cœur de leur dieu-planète ».

Tous les Delliens possèdent certains talents d'empathie (télépathie limitée) qui leur permettent de sentir les états d'âmes de leurs semblables. Ce don est tout particulièrement utile en cas de danger, car il autorise les Delliens à agir vite et en parfaite synchronisation. Dans ce domaine, les prêtres sont les plus doués. Il leur est donc pratiquement toujours possible de remédier à un trouble social. En fait, cela se traduira par l'arrivée d'un ou plusieurs prêtres chaque fois que les Mega accompliront un acte socialement répréhensible, ou chaque fois qu'ils seront mis en situation de danger par un Dellien.
Attention : l'empathie permettant de déterminer les états d'âme d'un interlocuteur, tout mensonge sera particulièrement difficile à faire « passer ». Le meneur de jeu devra s'attacher à faire réagir les Delliens à l'état d'esprit des joueurs, qui, en fait, expriment autour de la table de jeu les pensées profondes de leurs personnages, plutôt que de ne prêter d'importance qu'aux déclarations orales des Mega. Ainsi, si un personnage s'adressant à un Dellien lui déclare « Bonjour, ô vénérable ! », alors que le joueur qui le contrôle annonce ouvertement à ses camarades qu'il a l'intention de se moquer de son interlocuteur ; le Dellien devrait réagir à ce que dit le joueur et non pas à ce que dit son personnage. Jamais les joueurs ne devront être ouvertement informés de cet état de fait, il leur faudra réfléchir...

LA RELIGION

Dell est bien plus qu'une simple planète, c'est surtout un DIEU !
Si l'on colle son oreille contre le sol, et si l'on réussit un jet en Perception, il sera possible d'entendre une pulsation sourde et régulière provenant des entrailles de la planète et ressemblant aux battements d'un cœur puissant.
En tout cas, les Delliens en sont persuadés : Dell est vivant ! Peut-être ont-ils d'ailleurs raison, car, étrangement, toute personne qui fait, sans raison, du mal à un Dellien ou à sa planète, se retrouve puni par cette dernière. Si, par exemple, il prend à quelqu'un l'envie d'arracher inutilement un buisson (comme ça, pour voir...) sans doute se mettra-t-il à pleuvoir ! Les prêtres ont pleinement conscience de cela, c'est pourquoi ils essayent toujours de veiller à ce que personne n'ennuie Dell.
Comme nous l'avons déjà vu, la religion est profondément ancrée dans les mœurs delliens. Ainsi, tous les habitants de la planète se réunissent le dernier jour de chaque décan au Grand Temple afin de célébrer la gloire de Dell. Gare à celui qui faillirait à cette obligation ! Pour les Delliens, leur planète est tout.
Les prêtres, en contrepartie de leur foi et de leur dévouement, disposent d'un pouvoir étonnant dont ils peuvent se servir une fois par jour : il leur est possible de modifier, d'une façon limitée, la structure de leur monde.
Ainsi, ils peuvent provoquer la « fusion » d'un Dellien avec sa planète ; l'homme s'enfoncera alors dans le sol, quelle que soit sa nature, à



la façon d'un objet englouti par des sables mouvants (cette technique est essentiellement employée à l'encontre des exclus récidivistes). Ils peuvent également, et plus prosaïquement, tuer ; cela s'accomplit par une déformation momentanée de l'environnement de la victime (ex. : une pierre quitte le sol et vient frapper la tête de la « cible », ou bien cette dernière est écrasée par l'éboulement d'un mur, etc.).
Ce pouvoir est cependant soumis à deux limitations. Tout d'abord, et nous l'avons déjà dit, il ne peut être utilisé qu'une fois par jour et par mètre. Ensuite, les Mega, n'étant pas delliens d'origine, pourront très bien éviter une « fusion » en faisant un pas de côté. De plus, ils ne seront pas tués automatiquement par le pouvoir d'un prêtre, comme c'est le cas pour des Delliens de pure souche, et ne subiront que 2d6 points de dommages lors de telles attaques. Enfin, est-il besoin de préciser que les prêtres ne peuvent utiliser leurs pouvoirs qu'à l'encontre d'une personne se trouvant dans leur champ de vision ?...

TABLE MÉTÉOROLOGIQUE

Le M.J. devra effectuer un jet de dé (d6) à chaque début de journée afin de déterminer les conditions météorologiques du jour. La colonne M indique le modificateur à appliquer au jet de dé du lendemain.

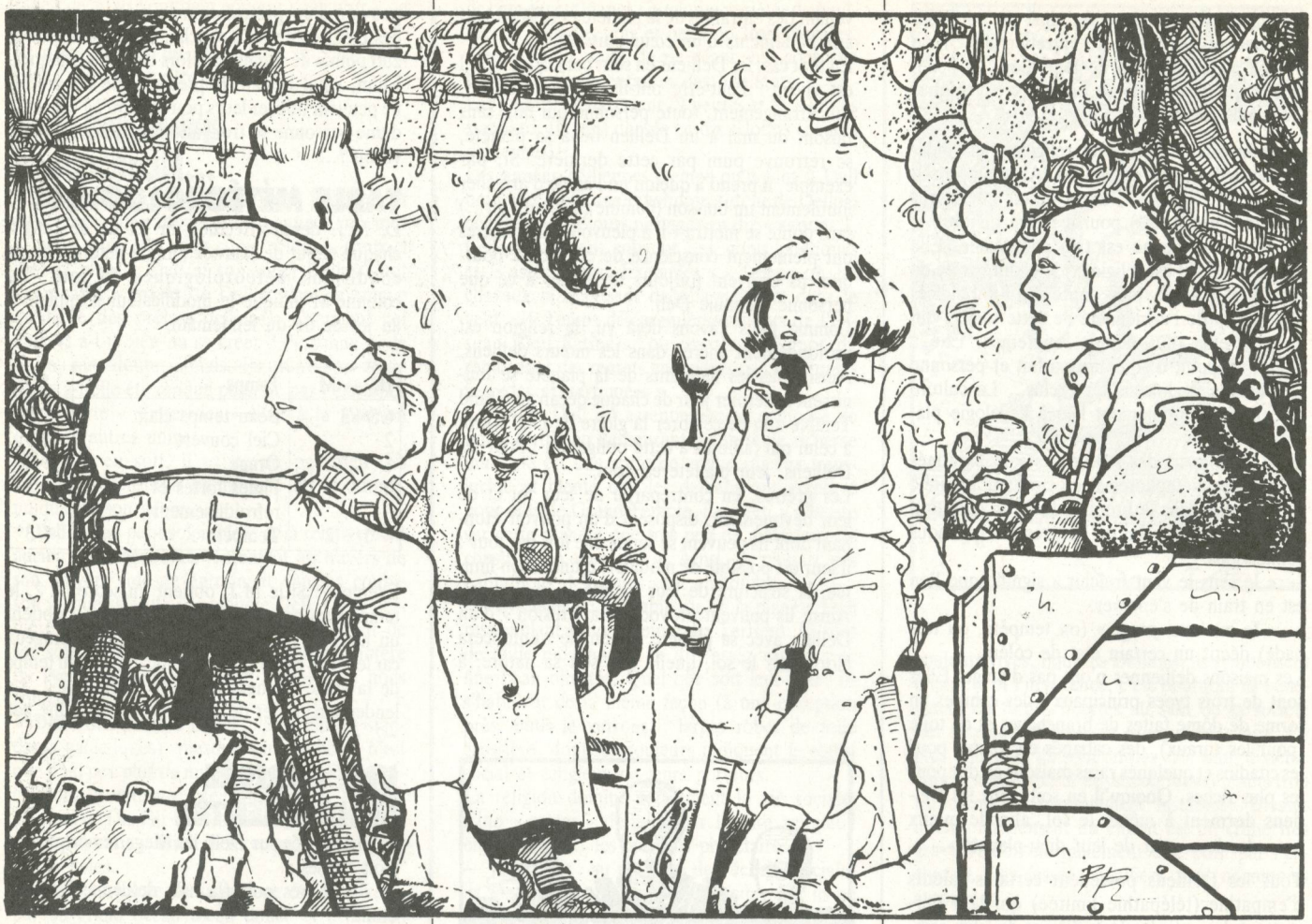
Dé — M	Temps	M
6/5/4/3	Beau temps clair	0
2	Ciel couvert	− 1
1	Orage	− 2
0	Pluies fortes et refroidissement	− 3
− 1/− 2	Tempête	− 3

Exemple : Si le M.J. obtient un score de 2, le temps sera couvert. Si le lendemain, il obtient un nouveau score de 2, le temps sera orageux car le jet de dé moins le modificateur dû au temps de la veille donnent un score corrigé de 1. Le lendemain, le jet de dé devra être modifié par −2, etc.

UNE ARRIVÉE MOUVEMENTÉE

A leur arrivée sur Dell, les Mega remarqueront trois choses :
— il fait très noir (la nuit dellienne est sans étoile) ;
— l'air a une drôle d'odeur sucrée (typique de l'atmosphère dellienne) ;
— ils sont en train de tomber ! (Il leur faudra réussir un jet de Réflexe pour éviter de prendre un point de dommage.)





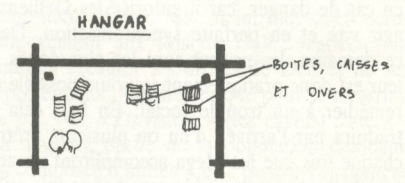
Une fois qu'ils se seront remis de leurs émotions, il leur sera possible d'allumer une mini-torche. Ils se rendront compte alors, qu'ils se trouvent dans une espèce de débarras encombré de caisses, de sacs et d'ustensiles divers difficilement identifiables. Ce débarras n'est clos que sur trois de ses côtés, ce qui permettra aux personnages de constater qu'ils sont juste à côté d'une sorte de hutte en forme de dôme constituée de branchages et de toile grossière.

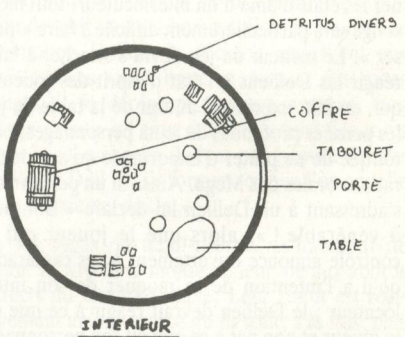
A l'extérieur, le sol est couvert d'une herbe maigre ; leurs lampes n'arrivent pas à éclairer ce qu'ils risquent de prendre, à tort, pour l'intérieur d'une grotte immense. En étudiant plus attentivement l'endroit où ils se trouvent, les Mega remarqueront que le point de Transit qu'ils ont utilisé se trouve relégué au sommet d'un bric-à-brac effarant haut de plus de deux mètres (ce qui explique leur chute !). La structure de transit semble avoir été barbouillée d'une sorte de liquide brun et poisseux : le sang de leur malheureux prédécesseur.

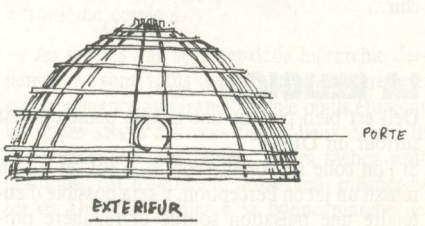
Alors qu'ils se perdront en conjectures, deux bruits s'entendront :
— une sorte de ricannement satanique (en réussissant un jet de Perception) provenant de très loin dans la nuit (le cri du Gmaltrush affamé !) ;
— un violent remue-ménage venant de l'intérieur de la cahute voisine.

A peine auront-ils remarqué ces deux choses, qu'une porte vaguement circulaire s'ouvrira sur le flanc de la cabane. Un homme en sortira. Il porte une barbe et des cheveux très longs. Il est vêtu d'une robe beige grossièrement taillée et tient à la main une lampe à huile fumeuse. En apercevant les Mega, il sera pris d'un rire incoercible et exprimera sa joie dans une langue gargouillante et absolument incompréhensible (ex. : « Gouarglupshorglglchufl ! »). Semblant remarquer que les personnages ne comprennent rien à son baragouin, il se calmera un peu et les invitera à entrer dans sa demeure.

L'intérieur de la cabane n'a rien à envier, question désordre, au débarras qui lui est attenant ; le capharnaum y est tout aussi indescriptible. Le vieillard fera signe aux personnages de s'asseoir sur des tabourets perdus au milieu de monceaux de détritus divers. Ensuite, tout en babillant comme un forcené, il se mettra à fouiller dans un coffre énorme, avant de pousser un cri triomphal et de revenir en brandissant une fiole taillée dans un morceau de cristal naturel. Il offrira alors un gobelet à chaque personnage, y versera un peu du contenu de la fiole (un liquide transparent et inodore) et les invitera à boire. Si les Mega sont réticents, il leur montrera qu'ils n'ont rien à craindre en vidant apparemment avec délice son propre gobelet. Après avoir bu, les personnages ne remarqueront rien de prime abord, le liquide ayant tout à fait le goût de l'eau. Puis, au bout de quelques minutes, ils auront l'impression que leur tête est sur le point d'éclater. Leur hôte, toujours souriant,







se mettra à entonner une sorte de litanie monotone. S'ils veulent réagir, les personnages s'apercevront qu'ils en sont incapables. Bientôt ils sombreront dans une inconscience profonde, bercés par les mots incompréhensibles du vieil homme.

Lorsqu'ils se réveilleront, allongés parmi les immondices suspects qui jonchent le sol de la hutte, les Mega verront le vieillard, toujours assis à la même place, qui les considérera de façon bienveillante. Chose étonnante, ils comprendront alors ce qu'il leur dit ! « Bonjour ! Bonjour ! Ça va mieux ? Je crois que j'ai dû forcer un peu la dose ; mais enfin... il fallait bien que nous puissions nous comprendre. »

Le vieil homme s'appelle Glatt. Il est guérisseur (sorte de magicien-herboriste). Il est persuadé que les Mega ne sont que des rêves, matérialisés par la volonté de Dell. C'est une chose évidente pour lui, puisque rien n'existe dans son univers, sinon Dell. Il a déjà fait un rêve du même genre, il y a quelques jours. Malheureusement, son rêve s'est cassé... et il a été obligé d'enterrer ce qui en restait dans son potager. Glatt pense qu'il avait peut-être offensé Dell et que celui-ci l'a puni en le coupant en deux. Heureusement, son nouveau rêve est encore plus beau. Voyant les vêtements des Mega, il leur proposera des habits plus en accord avec la coutume (il leur donnera des tuniques multicolores ayant appartenu à ses enfants). Si les personnages refusent, ils auront toutes les chances d'attirer l'attention.

Glatt ne prend pas ses « rêves » au sérieux, il répondra toujours à leurs questions par des boutades, ce qui risque d'être assez embarrassant. Néanmoins, il leur laissera toute liberté pour se promener ; il est persuadé qu'ils reviendront quand il le voudra. Ce soir-là, Glatt se lassera vite de la conversation incohérente de ses invités. Sans plus de cérémonie, il se couchera alors sur le sol et sombera dans un sommeil profond ponctué de ronflements sonores dont il sera difficile de le tirer avant l'aube. Si les Mega en profitent pour fouiller la cabane, ils trouveront sans difficulté le scaphandre respiratoire que leur prédécesseur a abandonné lorsqu'il s'est aperçu que l'atmosphère dellienne était respirable.

• Première aube dellienne

L'aube sur Dell est un spectacle unique qui ne ressemble à aucun autre lever de soleil. Les personnages pourront le constater, s'ils bénéficient d'un temps clair et s'ils n'ont pas commis l'imprudence d'aller se faire dévorer par un Gmaltrush affamé. En effet, dix minutes avant que Dellos ne commence à embraser l'horizon, des éclats de lumière miroitante perceront les ténèbres comme autant de faisceaux de projecteurs. Ces rayons bleutés sembleront provenir d'un endroit situé plus loin au nord. (Note pour le M.J. : ce phénomène est provoqué par la réverbération des premiers rayons de Dellos sur l'immense tour de cristal du Grand Temple de Dell).

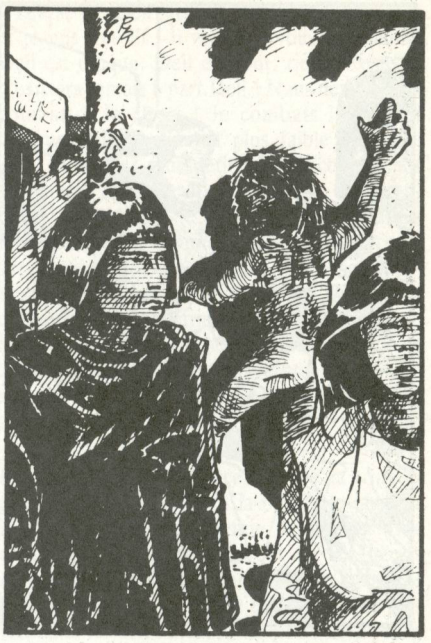
A son réveil, Glatt sera d'une humeur massacrante parce qu'il n'a pas assez dormi. C'est pourquoi il invitera ses « rêves » à aller voir ailleurs s'il y est, histoire de pouvoir travailler en paix. Il leur suggérera de visiter Livirina, une petite ville située plus à l'est. La route qui mène jusqu'à Livirina serpente doucement entre les coteaux, les champs et les prairies. Les Mega apercevront, de loin en loin, quelques cahutes en tout point semblables à celles de Glatt. En cours de route, ils verront de nombreux paysans en robes blanches qui se rendent à Livirina pour y écouler leur production (céréales, poterie, étoffes, etc.). Ils pourront également faire quelques rencontres marquantes (voir : Table des Rencontres en Campagne et sur les Routes).
□ Si les aventuriers sont vêtus des robes multicolores que leur a offert Glatt, tout le monde les considèrera comme des enfants un peu attardés (y compris les enfants eux-mêmes). Par contre, s'ils ont conservé leurs « tenues de travail », ils seront considérés avec suspicion et ne manqueront pas d'attirer l'attention d'un ou deux prêtres. Ces derniers risqueront fort d'être sidérés par les manières étranges de ces « drôles de garnements »...
Quoiqu'il en soit, personne n'acceptera de leur céder ne serait-ce qu'une robe blanche ; ces choses là se méritent !

• Livirina : une cité dellienne

C'est une ville d'importance moyenne à l'échelle planétaire et regroupe de quinze à vingt mille âmes. Elle est composée de maisons basses au toit en terrasse et aux portes en rotin (ou quelque chose d'avoisinant). On peut y trouver de nombreux métiers, sauf dans les domaines administratifs, l'organisation sociale étant largement régie par l'ordre religieux. Les métiers les plus courants sont : potier, boulanger, restaurateur, fabricant de meubles en rotin, lampiste, épicier, forgeron, etc.
La ville est sillonnée de ruelles fréquentées qui convergent toutes vers une grande place centrale où se tient, tous les jours, le marché. La notion dellienne d'échanges commerciaux est bien particulière. L'argent n'existe pas et tout se fait par troc. Mais ce troc n'a pas besoin d'être instantané (du genre : je te donne ça, tu me donnes ça en contrepartie). En effet, une personne peut vous donner quelque chose, mais en échange elle se contentera de votre obligation morale et pourra vous demander, plus tard, de lui rendre un service proportionné. Ce système fonctionne bien, car il s'est établi depuis longtemps une échelle de valeurs reconnue par tous. De plus, on risque de devenir exclus si l'on ne satisfait pas à ses obligations et personne n'oserait prendre ce risque.
A Livirina, les Mega obtiendront de plus amples renseignements sur la culture dellienne. Entre autres, ils apprendront que tout le monde quittera la ville demain afin d'assister après-demain à la grande célébration qui se tiendra au Grand Temple. En attendant, le M.J. pourra agrémenter le séjour des personnages dans la ville en utilisant la table des rencontres pour les villes.
Premiers symptômes : depuis que le jour s'est levé, les Mega devraient se sentir angoissés, sans savoir exactement pourquoi. Étrangement, leur angoisse augmente chaque fois qu'ils se tournent vers le Nord. (En fait, ils ressentent les effets puissants du pouvoir de Lyl, le jeune prêtre du cinquième cercle).

TABLE DE RENCONTRES EN VILLE

Les Mega auront 50 % de chance de faire une des rencontres suivantes toutes les heures.
1. Un homme intégralement nu (un exclus) croise les Mega en longeant les murs. Il paraît en très mauvaise condition physique et semble complètement terrorisé. Soudain, il trébuche et



s'étale de tout son long sur le passage d'un chariot tiré par une sorte de gros hérisson à poil doux. Le conducteur du chariot agit comme s'il n'avait rien vu. Si les aventuriers ne réagissent pas, l'homme sera écrasé par les roues du chariot et une multitude d'enfants se précipiteront pour équarir son cadavre. Si les personnages interviennent, le conducteur du chariot refusera de considérer que l'exclus existe, il agira comme s'il était invisible. L'exclus lui-même fera tout pour s'enfuir, s'il s'aperçoit que les Mega le voient, il deviendra de plus en plus nerveux et sera peut-être même dangereux (Ref. 10, F 10, Att 10, Def 10, Vi 10).

2. Les Mega croisent un homme vêtu de noir au crâne rasé (un prêtre). Sur un jet de 1 à 4 (d6), il ne leur prêtera pas attention. Sinon, il s'approchera d'eux et commencera à leur poser de nombreuses questions : — où sont vos parents ? — Comment se fait-il que vous ne soyez pas encore initiés ? Où habitent-ils ? Etc. Il faudra trouver des arguments valables et réussir un jet en Convaincre pour éviter que le prêtre ne devienne soupçonneux.
Le prêtre : F 15, Ref 13, Att 14, Def 14, Vi 17.

3. Un homme puissamment bâti s'approche de l'un des Mega et lui déclare : « Je me sens tempête frère. Viens accomplissons le cycle de Dell ». (en clair : « Ta tête/ton ampathie ne me revient pas, viens te battre ! »). Si le personnage concerné accepte de se battre, le combat durera jusqu'à ce que l'un des adversaires soit assommé ou ait perdu 8 pVi. Après cet affrontement, le public qui se sera assemblé autour des combattants applaudira le vainqueur..., mais aussi le perdant et portera secours à ce dernier. Si les personnages se mettent à plusieurs contre l'importun, la foule en délire viendra aider celui-ci. Il est possible d'éviter le combat en employant



des arguments éthiques et religieux, mais il faudra réussir deux jets en Concaincre (trois jets seront possibles, avant que la brute ne « se sente tornade »).
Le fier-à-bras : Ref 13, Fo 20, Att 16, Def 15, Vi 15.

4. Les Mega aperçoivent un attroupement. Au centre, un exclus et un prêtre. L'exclus est agenouillé sur le sol et semble complètement abattu, le prêtre déclare : « Encore une fois, tu as recommencé. Encore une fois tu as bafoué Dell. Dell est malheureux. Dell exige réparation. Une première fois, tu avais blessé sans raison une de tes sœurs. Une seconde fois tu avais volé du Glim (nourriture), alors que tu étais invisible. J'ordonne que tu fusionnes avec notre créateur ! » Les personnages verront alors que l'exclus s'enfonce lentement dans le sol. Au bout de quelques minutes il aura disparu, comme avalé par la planète. Si les Mega veulent intervenir, ils peuvent le faire, mais ce n'est sans doute pas ce qu'ils ont de mieux à décider !

5. Les Mega entendent un cri. En regardant dans la direction d'où il provient, ils verront un enfant accroché par le bout des doigts au rebord du toit d'une maison. S'ils viennent au secours du malheureux, le père de ce dernier, le vieux Jalor, sera leur ami fidèle jusqu'à ce qu'il ait considéré avoir remboursé sa dette à l'égard des sauveurs de son fils.

6. Une jeune femme avenante propose aux Mega de venir manger chez elle. A la fin du repas, elle leur demandera d'aller expliquer à Vilar, son voisin, qu'elle n'entend pas s'unir avec lui pour accomplir le cycle de vie. Si les Mega refusent, elle se déclarera offensée et provoquera un scandale de tous les diables. Attention, Vilar est très costaud, très laid et TRÈS agressif !
Vilar : Ref 16, Fo 20, Att 18, Def 18, Vi 17.

TABLE DES RENCONTRES EN CAMPAGNE ET SUR LES ROUTES

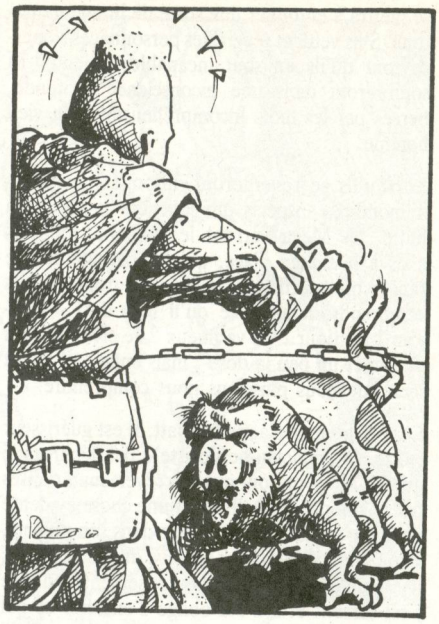
Pour utiliser cette table des rencontres, deux solutions s'offrent au M.J. :
— toutes les trois heures (temps de l'univers de jeu), il lance 1d6. Une rencontre se produira sur un résultat de 1 à 4. Il lui suffit alors de faire un deuxième jet de dé pour déterminer la nature exacte de la rencontre.
— il peut décider lui-même des rencontres. Cette méthode lui donnera un plus grand contrôle sur l'aventure dont il sera véritablement le metteur en scène. En contrepartie, il devra toujours veiller à ne pas être trop arbitraire et à préserver l'ambiance du scénario.

1. Les personnages voient arriver au loin un homme vêtu d'une robe (couleur, lancer un d6 : 1-2 blanche, 3-4 beige, 5 brune, 6 noire). Cet homme les abordera et se comportera conformément à sa caste. Son attitude sera dictée par son humeur (d6 : 1 mauvaise humeur, 2-3-4 humeur neutre, 5 bonne humeur, 6 humeur amicale). Si les personnages réussissent à s'attirer les bonnes grâces du voyageur (appréciation du M.J.), il y aura une chance sur 6 (résultat de 6 sur un d6) pour qu'il leur donne une information importante :
— « il existe depuis peu un Cinquième Cercle religieux. »
— « ce Cinquième Cercle ne comporte qu'un seul membre, un petit garçon appelé Lyl. »
— « Lyl est l'enfant de Dell, ses pouvoirs sont immenses, il est presque aussi puissant que son père ! »

2. Un groupe d'enfants tend une embuscade aux Mega. Ils sont cachés derrière des buissons et dans des fossés. Les personnages devront réussir un jet de Perception pour les détecter et ne pas subir une attaque par surprise. Il y a deux enfants de plus qu'il n'y a de Mega. (Ils ont Ref. : 10, Att : 11 et Def : 8). Ils sont armés de couteaux et ont juste envie de « s'amuser ». Ils ne mèneront qu'une seule attaque avant de s'enfuir. Si quelqu'un est blessé, un prêtre apparaîtra et sermonnera les « garnements ».

3. Une femme interpelle les aventuriers (pour déterminer son âge approximatif, lancer un d6 : 1, quinze ans, 2 : vingt ans, 3 : trente ans, 5 : cinquante ans, 6 plus de soixante ans). Elle s'ennuie beaucoup à la campagne et se sent « comme une fleur au Temps des Rosées d'Argent » (saison des amours delliennes). Un personnage voudra-t-il partager son émoi ?
Si oui, le frère de la demoiselle ne tardera pas à faire son apparition. C'est une brute énorme et butée qui a un sens profond des convenances. Si non, la demoiselle courroucée poussera des hauts cris, son frère (oui, oui, la brute !) accourera à son secours et exigera réparation auprès de « l'odieux individu » qui a voulu abuser de sa pauvre sœur (version de la sœur, bien sûr !).
Le frère : Ref. : 12, Att. : 20, Def. : 15.

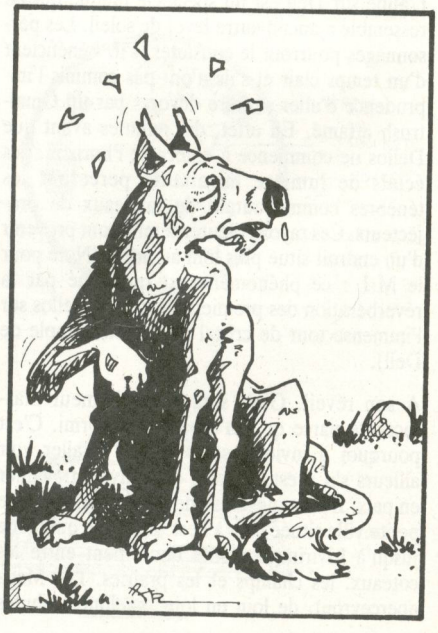
4. Horreur ! Un monstre hideux vient de surgir de son terrier et contemple d'un œil torve les Mega. Son corps velu et gros comme une barrique est monté sur six pattes grêles et armées de griffes. Sa gueule chafouine émet une odeur épouvantable. Il n'arrête pas de grogner d'une façon menaçante : « Grutl ! Grutl ! Grutl ! ». En fait, le Grutls est un animal inoffensif. Le présent spécimen se serait déjà enfui depuis



longtemps, s'il ne souffrait de troubles digestifs qui le font grogner de douleur. S'ils le désirent, les Mega pourront tuer ce monstre sans difficulté. Mais dans ce cas, un essaim de moustiques (en tout cas quelque chose qui y ressemble) les poursuivra tout au long de leur route : Dell n'apprécie pas la méchanceté gratuite !

5. Les Mega aperçoivent au loin un groupe de personnes équipées d'arcs. Il s'agit, en fait, de Delliens pratiquant la chasse au Fazoahl, le grand oiseau bleu satiné. Si les aventuriers essayent de leur adresser la parole, les chasseurs s'énerveront tout de suite et tireront une volée de flèches au-dessus de la tête des importuns. Des enfants n'ont pas à déranger d'honorables chasseurs !

6. Une créature étrange est assise sur le bord du chemin à une centaine de mètres des personnages. Si ces derniers s'en approchent, ils pourront voir une espèce de gros chien à six



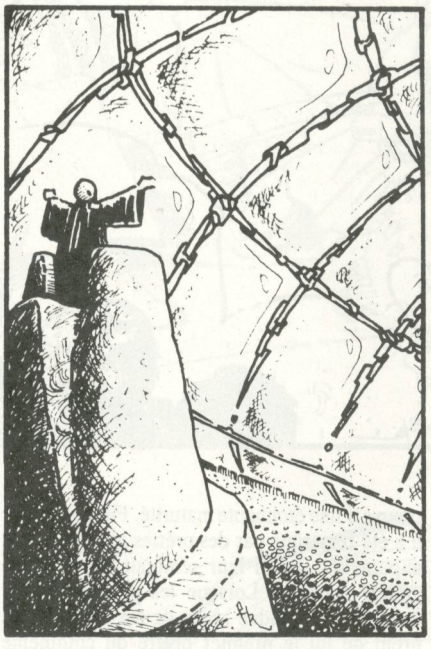
pattes dont les grands yeux tristes laissent à penser qu'il est blessé. Il pousse de grands cris plaintifs en secouant lamentablement une de ses pattes antérieures. Bien entendu, il ne s'agit pas là de l'équivalent dellien du bon gros toutou. Nous sommes en présence d'un magnifique représentant de la race sanguinaire des Gmaltrushs ! Le fauve est en train d'essayer l'une des plus anciennes ruses de multivers. Si par malheur un Mega s'approche de lui, il lui sautera sur le râble pour s'offrir son déjeuner avant de s'enfuir en poussant d'épouvantables beuglements. Si les personnages évitent prudemment l'animal, ce dernier ne les attaquera que s'ils ne sont pas plus de trois. Attention, un Gmaltrush affamé peut très bien monter une embuscade plus loin sur la route !
Le Gmaltrush : Ref. 18, F. 20, Att. 19, Def. 16, Vi. 20.

LA FÊTE

• La veille du grand jour
Le lendemain matin, les Mega pourront constater que toute la population dellienne semble partir pour un exode. Hommes, femmes et enfants se rendent au Grand Temple pour célébrer leur dieu. Si les personnages décident de suivre le mouvement, ce qui serait souhaitable, ils se rendront compte en suivant les routes que les Delliens de toute la planète sont concernés. Le trajet jusqu'au Grand Temple devrait durer un peu moins d'une journée. Le soir, ils apercevront au loin l'un des plus beaux monuments jamais érigés à la gloire d'une divinité : le Grand Temple (voir description).
Aux abords du temple, les Delliens entreprendront de construire de grands brasiers sur lesquels ils feront cuire les mets d'un festin qui durera jusqu'à une heure avancée de la nuit. L'ambiance sera à la gaieté la plus franche et les aventuriers n'auront aucune difficulté à se joindre à la fête. Néanmoins, leur malaise, qui avait diminué au cours de la nuit précédente, n'aura pas cessé d'augmenter au cours de la journée et ils devraient être convaincus que la source de tous leurs problèmes réside dans l'enceinte du temple.

• Le jour de la cérémonie
Les adorateurs se réveilleront aux premières lueurs de l'aube. Ils commenceront par nettoyer les restes du festin de la veille au soir avant de s'assembler près des portails du temple selon la couleur de leurs robes. Bientôt, les prêtres ouvriront les portes et la foule pénètrera lentement et en bon ordre dans le saint-lieu. Les premiers à entrer seront les sages en robe brune, ensuite viendront les saints hommes, suivis par les initiés, le cortège étant terminé par le groupe braillard des enfants. Les portails sont relativement étroits et il ne faudra pas moins de cinq heures pour que tout le monde soit installé dans le Grand Temple. En entrant, les Mega pourront remarquer qu'un large couloir s'enfonçant dans les parois du temple s'ouvre de chaque côté de la porte. Mais très vite ils se retrouveront dans l'arène centrale et devront s'installer sur les gradins correspondant à la couleur de leur robe. Ces gradins entourent une vaste étendue sculptée en forme de visage d'homme endormi (Dell !). L'homme semble endormi et ses lèvres entrouvertes paraissent sourire de façon énigmatique. Une petite tour en terre battue a été construite à l'endroit où devrait se trouver le menton du dieu. Autour du visage, les gradins sont occupés, du bas vers le haut par les prêtres, les sages, les saints hommes, les initiés et enfin les enfants qui se trouvent tout en haut. Les gradins sont en terre et ont été creusés à même le sol. Une fois installés, les Mega devraient être impressionnés, pour le moins... plusieurs millions de personnes sont rassemblées pour assister à la cérémonie.

• La cérémonie
Une fois tout le monde installé, la cérémonie pourra commencer. Un prêtre se dirigera vers la tour du visage et montera jusqu'à son sommet pour s'adresser à l'audience. L'acoustique du temple est ainsi faite que chacun pourra entendre ce qu'il dit, quel que soit le tumulte qui règne dans les gradins. Il commencera en ces termes :



« Peuple de Dell, le jour de la célébration est venu ! Un nouveau décan vient de s'achever, mais un nouveau décan commence. Nous sommes vivants ! (l'audience récite en chœur : « Gloire en soit rendue à l'unique ») Nous sommes nombreux ! (Réponse : « Nous remercions Dell ! ») Aujourd'hui nous implorons ta clémence, dieu tout-puissant. Dell, nous sommes tous tes filles et tes fils, mais accueille celui que tu préfères ! » Après ces mots, le prêtre redescendra de sa tour et une porte s'ouvrira (la porte du sanctuaire), laissant passer un cortège composé de centaines de prêtres portant une plaque de cristal monumentale sur laquelle est accroupi un enfant vêtu d'un pagne noir. Le cortège s'arrêtera au pied de la tour et l'enfant se lèvera et montera jusqu'au sommet de celle-ci.

□ Dès l'apparition de l'enfant, les personnages sentiront qu'il possède un pouvoir d'une puissance extraordinaire. Il n'y aura plus aucun doute : cet enfant est au centre de toute l'affaire !

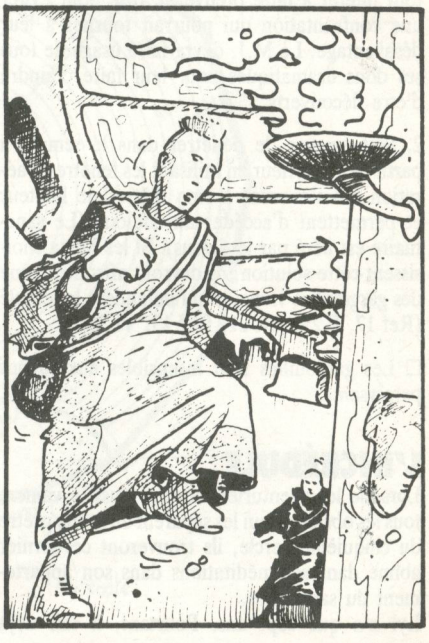
Le jeune prêtre parlera alors d'une voix fluette, mais étrangement déterminée :

« Peuple de Dell, je suis l'élu ! Dell m'a créé et je suis son fils ! Il veut que vous le sachiez : Dell est unique, Dell est tout, rien n'existe et n'existera jamais à part Dell ! Nous devons tous combattre le chaos ! Je combats le chaos ! Chaque jour, il devient plus faible ! Chaque jour, il devient plus petit ! Je ne connais pas sa nature, mais il rôde, inhumain, i-na-cceptable ! Je détruirai le chaos ! Nous détruirons le chaos ! (A ce moment, l'enfant se tournera vers le visage sculpté en relief dans le sol) Dell, mon père, nous donneras-tu la force ? (les yeux de pierre commenceront alors à s'ouvrir, révélant des pupilles d'un noir profond. En même temps, la bouche sculptée accentuera son sourire. La foule tombera en extase) Merci Dell, merci ! »

Ensuite, l'enfant redescendra de la tour et retournera à pied jusqu'à la porte par laquelle il était entré. La cérémonie continuera avec d'autres orateurs qui broderont sur les thèmes déjà exposés. Les yeux du visage de pierre se refermeront insensiblement et deux heures plus tard, à la fin de l'office, la sculpture aura repris son aspect originel.
C'est ainsi que la cérémonie s'achèvera, il ne restera plus aux adorateurs qu'à quitter le temple en respectant l'ordre inverse de leur entrée (enfants d'abord, puis initiés, etc.).

• Comment rejoindre le jeune prêtre ?
Lyl ne quitte jamais l'enceinte du Grand Temple où il étudie la théologie, tout en recevant les devoirs de ses condisciples prêtres. Il faudra donc que les personnages puissent accéder jusqu'à ses appartements privés au cœur du sanctuaire du Grand Temple. Pour cela, ils auront deux solutions :

1. Soit profiter de la cohue à la fin de la cérémonie pour se glisser dans le couloir qui court dans les murs du temple. Ils pourront, par





exemple, se déguiser en prêtres en dérobant des vêtements appropriés dans l'une des chambres et en se rasant le crâne. Mais, ils auront toutes les chances de rencontrer des groupes de prêtres (1d6 prêtres) au cours de leur trajet et ils auront tout intérêt à faire preuve de ruse pour éviter une confrontation qui pourrait tourner à leur désavantage. Le M.J. devra faire usage de tous ses dons dramatiques pour leur faire craindre d'être découverts.

2. Soit essayer de pénétrer dans le temple à partir de l'extérieur en utilisant les fenêtres d'aération qui s'ouvrent à cinq mètres de hauteur et permettent d'accéder au couloir. (Le sanctuaire est aéré par le dessus). Si les Mega choisissent cette solution, ils devront affronter l'une des gargouilles vivantes qui défendent le temple (Ref 17, F 25, Att 21, Def 13, Vi 35).

□ Les gargouilles sont insensibles aux rayons paralysants.

L'INCRÉDULE

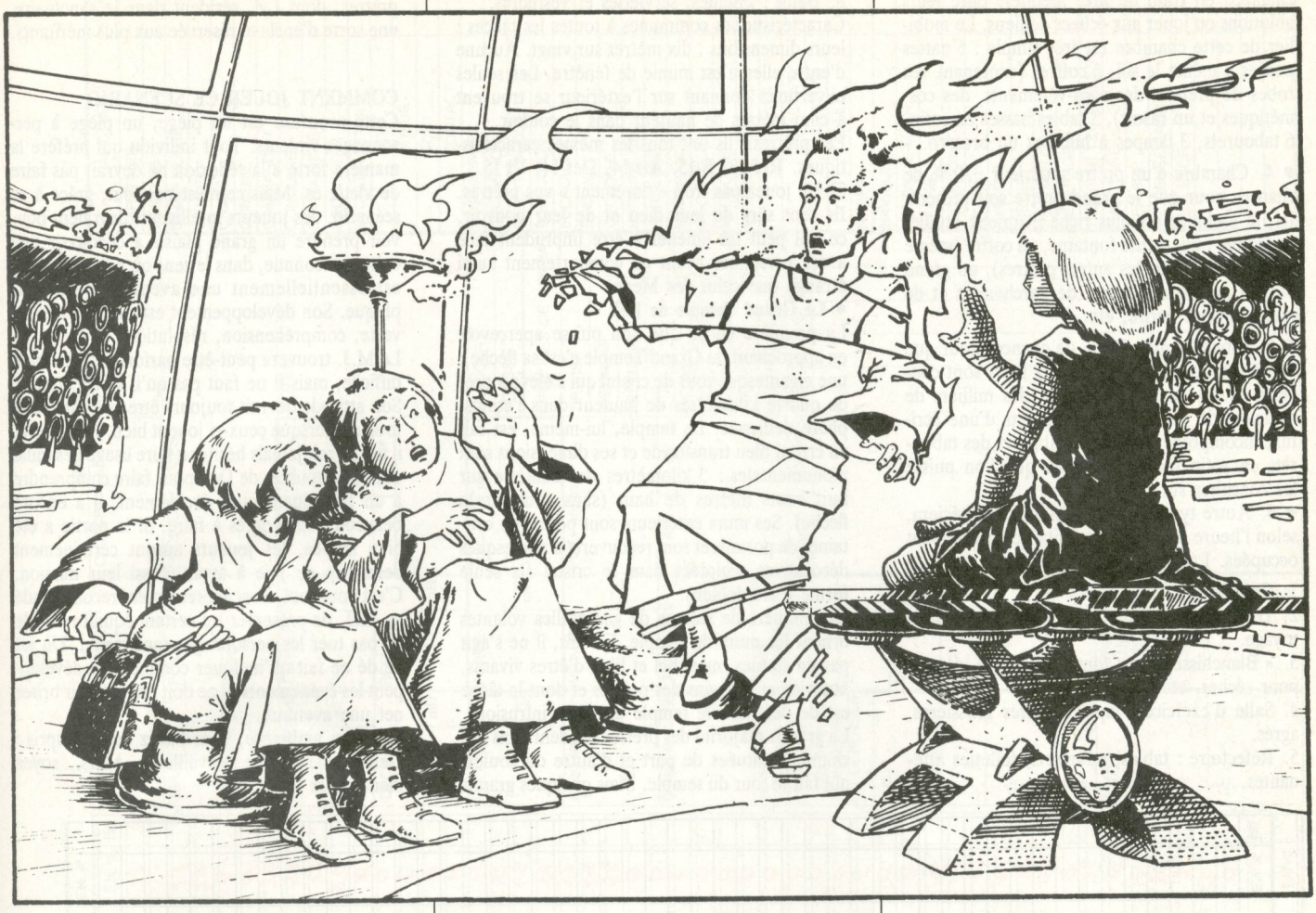
Lorsque les aventuriers auront réussi à vaincre tous les obstacles qui les séparent du jeune prêtre du cinquième cercle, ils trouveront ce dernier abîmé dans ses méditations dans son appartement du sanctuaire.
Lyl n'a que sept ans. Pourtant, il fait déjà preuve d'une étonnante maturité. Fils de paysan, il a été remarqué par des prêtres quelques mois auparavant, car il leur semblait posséder de grands pouvoirs. Lorsque les prêtres se sont aperçus de l'étendue réelle de ces pouvoirs, ils firent de lui le premier prêtre du cinquième Cercle que l'histoire de leur planète n'ait jamais connu. C'est ainsi que Lyl est devenu une sorte de « dieu vivant ».

Personne ne sait d'où proviennent les pouvoirs de Lyl, et ce dernier moins que tout autre. Selon les croyances delliennes, il ne fait cependant aucun doute que Lyl est un fils de Dell, et plus encore, un élu ! Depuis son arrivée au temple, l'enfant ne cesse d'étudier. Son ambition est de faire en sorte que l'univers ressemble bien à ce que les prêtres lui ont dit qu'il devait être. Alors, il fait de son mieux...

Les pouvoirs de Lyl sont énormes ! Il est invulnérable et peut altérer la matière comme il le désire (il peut, par exemple, transformer un homme en Gmaltrush, et réciproquement). Le M.J. pourra lui faire accomplir virtuellement n'importe quoi. Pourtant, ces pouvoirs ont une limite : ils ne fonctionnent que dans l'univers dellien. Si les Mega réussissent à l'emporter dans une autre dimension pendant son sommeil, ou de toute autre façon, Lyl ne sera plus qu'un enfant normal une fois arrivé à destination. C'est Lyl qui, grâce à ses pouvoirs, a provoqué les disparitions de systèmes solaires. Inconsciemment, il pressent l'existence d'autres univers et essaie à sa façon maladroite de les anihiler afin de se conformer aux dogmes de sa religion. Il faudra donc que les personnages réussissent à le convaincre que les autres univers ne sont pas le chaos. Ce qui risque d'être difficile !

• **Les appartements de Lyl**
Ces appartements sont très richement meublés, mais là n'est pas leur intérêt principal. En effet, parmi les objets décoratifs qui agrémentent cet endroit, il y a... un point de transit ! Il ne sera possible d'utiliser ce dernier que si Lyl le veut bien. Ce qui nous ramène au problème principal des Mega : convaincre un incrédule !

Lyl, lui-même, est un enfant blond aux cheveux mi-longs et au teint basané comme tous les habitants de sa planète. Ses yeux bleus et immenses ne cillent jamais et il parle d'une voix froide et posée. Pour pouvoir le convaincre, les personnages devront réussir trois jets en Convaincre, tout en utilisant des arguments religieux et bien réfléchis. Ils ne devront SURTOUT jamais insulter Dell (Lyl les tuerait immédiatement !). En fait, ils devraient essayer de persuader Lyl de les accompagner au travers du point de transit afin de lui montrer que les habitants des autres univers ne sont pas des démons dont le seul but est d'anéantir Dell. Pendant leur discussion, Lyl s'amusera aux dépens des personnages afin de tester la vigueur de leurs croyances (ex. : il en tuera un, puis le ressuscitera ; il en transformera un autre en statue de cristal, etc.). Les Mega pourront tenter autant de jets en Convaincre qu'ils le souhaitent, tant qu'ils n'insultent pas la religion dellienne. Ils se

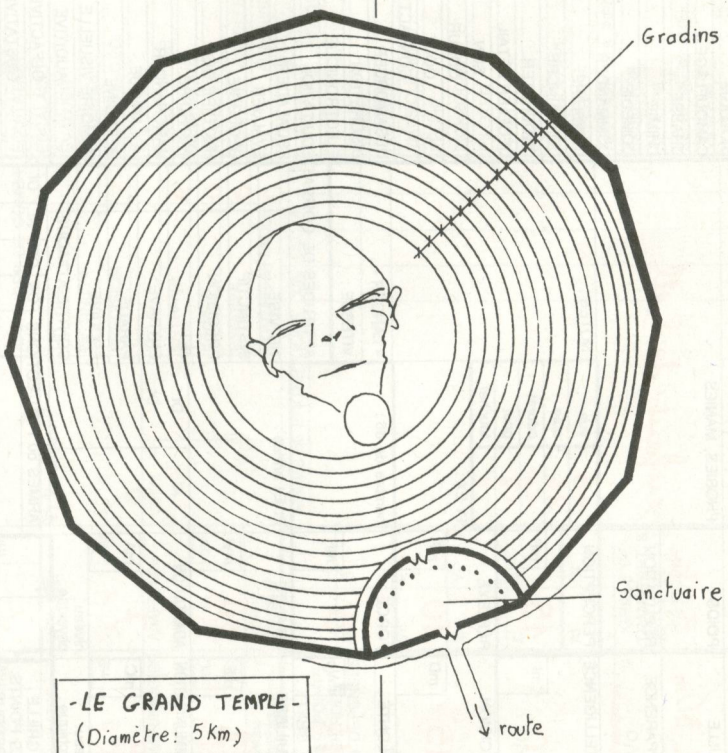


rendront vite compte que la manière forte n'est pas une solution : Lyl est vraiment invulnérable.

• **A l'intérieur du Grand Temple**
Le Grand Temple est un monument gigantesque dont il serait impossible, du moins dans ces pages, de donner tous les détails. Si les personnages s'introduisent dans son intérieur, cette petite table devrait permettre au M.J. de déterminer rapidement la nature des pièces dans lesquelles ils pénètreront. Ces pièces sont disposées de part et d'autre du gigantesque couloir qui fait le tour de l'édifice. A noter que cette table pourra également être utilisée pour les pièces du sanctuaire, sauf en ce qui concerne, bien sûr, la chambre du jeune prêtre du Cinquième Cercle.

Portes : toutes les portes sont faites du même cristal qui compose les murs, elles sont montées sur des charnières en toile et s'ouvrent sans faire de bruit. Sur un résultat de 1 avec un d6, leur serrure est fermée. Il est possible de forcer ces serrures avec un matériel approprié.

Eclairage : dans l'enceinte du Grand Temple, l'éclairage est fourni par des lampes à huile ou des braseros. De jour, la salle principale n'est pas éclairée, les parois de cristal translucide laissant filtrer suffisamment de lumière. Pour des considérations de simplicité, on assumera que toutes les pièces inoccupées ne sont pas éclairées, alors que les pièces occupées seront éclairées 5 fois sur 6 (résultat de 1 à 5 sur un d6), les prêtres pouvant très bien méditer, ou se reposer, dans l'obscurité.



-LE GRAND TEMPLE-
(Diamètre: 5 Km)

Les pièces : pour déterminer la nature d'une pièce, lancer un d6 :
• 1 à 3. Chambre de prêtres : 50 % de chances qu'un d6 prêtres soient présents dans cette

chambre en train de lire, méditer, faire leurs ablutions ou jouer aux échecs delliens. Le mobilier de cette chambre est très simple : 6 nattes posées à même le sol, 6 coffres (contenant des robes de prêtres, des sous-vêtements, des cosmétiques et un rasoir), 3 tables basses en rotin, 6 tabourets, 3 lampes à huile et un brasero.

• 4. Chambre d'un prêtre supérieur : 20 % de chances pour que le grand prêtre soit présent. Ici, le mobilier est plus riche et mieux étudié, on trouve : une petite fontaine, un coffre (même contenu que pour les autres prêtres), un grand bureau en cristal couvert de parchemins et de matériel pour écrire, etc.

• 5. Bibliothèque : 30 % de chances pour que 2d6 prêtres soient présents. Les murs sont couverts de rayonnages contenant des milliers de rouleaux de parchemins recouverts d'une écriture incompréhensible ; des tables et des tabourets en rotin sont prévus afin que l'on puisse les consulter sur place.

• 6. Autre type de pièce : le M.J. appréciera, selon l'heure du jour et sa fantaisie, si elles sont occupées. Lancer un nouveau d6 :

1. Cuisine.
2. Débarras contenant du matériel de nettoyage.
3. « Blanchisserie » : fontaines, linge étendu pour sécher, etc.
4. Salle d'exercice : tapis, haltères grossières, agrés.
5. Réfectoire : tables, tabourets, toilettes attenantes.
6. Bains : piscines, serviettes et vestiaires.

Caractéristiques communes à toutes les pièces : leurs dimensions : dix mètres sur vingt. Aucune d'entre elles n'est munie de fenêtre. Les seules ouvertures donnant sur l'extérieur se trouvent à cinq mètres de hauteur dans le couloir.

Les prêtres : ils ont tous les mêmes caractéristiques. Ref 13, F 15, Att 14, Def 14, Vi 15.

☐ Ne jouez pas trop « durement » vos prêtres. Ils sont sûrs de leur dieu et de leur pouvoir, ce qui peut les amener à être imprudent face à des personnes ayant un comportement aussi étrange que celui des Mega.

• **Le Grand Temple de Dell**

La première chose que l'on puisse apercevoir en approchant du Grand Temple c'est sa flèche : une gigantesque tour de cristal qui s'élève à près de quinze kilomètres de hauteur dans l'atmosphère dellienne. Le temple, lui-même, est fait en cristal bleu translucide et ses dimensions sont monumentales : 5 kilomètres de diamètre sur huit cents mètres de haut (sans compter la flèche). Ses murs extérieurs sont percés de centaines de portails et sont recouverts d'arabesques décoratives sculptées dans le cristal (la seule forme d'art dellien).

Des milliers de statues de gargouilles volantes ornent les murs du temple. En fait, il ne s'agit pas de statues, mais bel et bien d'êtres vivants, nourris par les soins des prêtres et dont la tâche est de défendre le temple de toute intrusion.

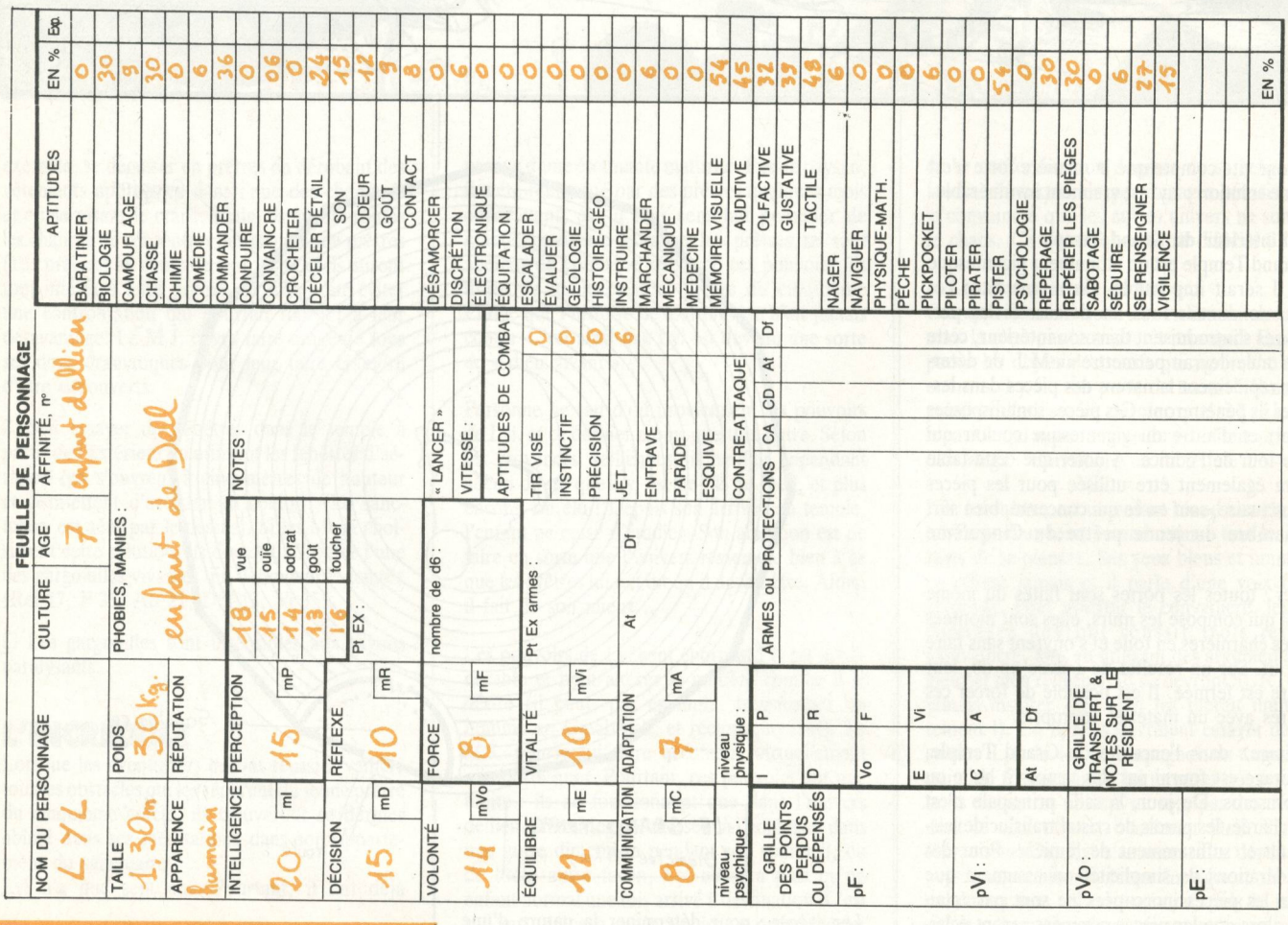
La grande majorité des prêtres résident dans des chambres situées de part et d'autre du couloir qui fait le tour du temple. Mais quelques grands prêtres, dont Lyl, résident dans le sanctuaire, une sorte d'enclave réservée aux plus méritants.

COMMENT JOUER CE SCÉNARIO

Cette aventure est un piège, un piège à personnages violents. Tout individu qui préfère la manière forte à la réflexion ne devrait pas faire de vieux os. Mais ce n'est pas tout, grâce à ce scénario, des joueurs intelligents devraient pouvoir prendre un grand plaisir à découvrir une culture inconnue, dans le sens où « l'incrédule » est essentiellement une aventure ethnographique. Son développement est simple : découverte, compréhension, résolution.

Le M.J. trouvera peut-être parfois sa tâche bien difficile, mais il ne faut pas qu'il se décourage. Son attitude devrait toujours être favorable aux joueurs, lorsque ceux-ci jouent bien. Par contre, il ne devrait jamais hésiter à faire usage des mille et une ressources de Dell pour faire comprendre à un participant que, décidément, il a encore beaucoup de progrès à faire. Si la partie a été bien menée, les joueurs auront certainement beaucoup de joie à avoir réussi leur mission. C'est pourquoi, il est expressément recommandé au M.J. de préserver un certain équilibre et de ne pas tuer les personnages sans raison. Un jet de dé ne fait qu'indiquer comment se développent les événements, il ne doit pas pouvoir briser net une aventure.

Question ambiance, vous l'avez déjà compris : Dell est une planète merveilleuse. Alors... soyez merveilleux !



FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM DU PERSONNAGE	CULTURE	AGE	AFFINITÉ, n°
GLATT	13	70	Guerrisseur

TAILLE	POIDS
1,70m	60 kg

PHOBIES, MANIES :

APPARENCE	RÉPUTATION
humain	

INTELLIGENCE		PERCEPTION	
12	mI	13	mP

13	vue	
11	ouïe	
14	odorat	
15	goût	
12	toucher	

NOTES :

DÉCISION		RÉFLEXE	
14	mD	10	mR

Pt EX :

VOLONTÉ		FORCE	
14	mVo	12	mF

nombre de d6 :

« LANCER »

VITESSE :

APTITUDES DE COMBAT

ÉQUILIBRE		VITALITÉ	
16	mE	14	mVi

Pt Ex armes :

TIR VISÉ	
INSTINCTIF	
PRÉCISION	33
JET	
ENTRAVE	
PARADE	
ESQUIVE	
CONTRE-ATTAQUE	

COMMUNICATION		ADAPTATION	
18	mC	16	mA

At	Df

niveau psychique :	niveau physique :

GRILLE DES POINTS PERDUS OU DÉPENSÉS

pF :	I	P	
	D	R	
	Vo	F	
pVI :	E	Vi	
	C	A	
pVo :	At	Df	
pE :	GRILLE DE TRANSFERT & NOTES SUR LE RÉSIDENT		

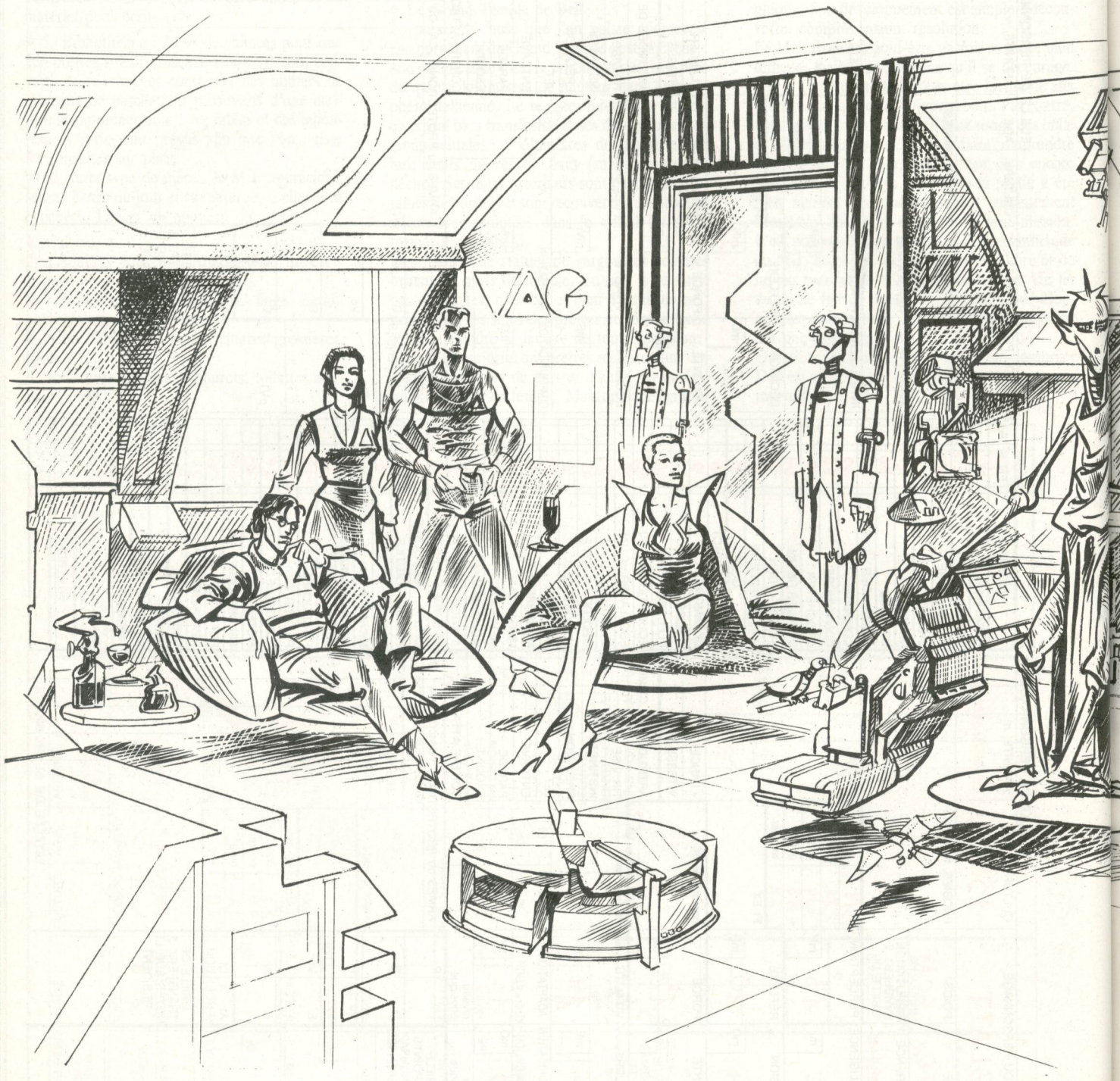
ARMES ou PROTECTIONS	CA	CD	At	Df

APTITUDES	EN %	Exp.
BARATINER	24	
BIOLOGIE	45	
CAMOUFLAGE	30	
CHASSE	0	
CHIMIE	0	
COMÉDIE	36	
COMMANDER	0	
CONDUIRE	0	
CONVAINCRE	36	
CROCHETER	0	
DÉCELER DÉTAIL	87	
SON	3	
ODEUR	0	
GOÛT	0	
CONTACT	0	
DÉSAMORCER	0	
DISCRÉTION	27	
ÉLECTRONIQUE	0	
ÉQUITATION	36	
ESCALADER	36	
ÉVALUER	21	
GÉOLOGIE	0	
HISTOIRE-GÉO.	0	
INSTRUIRE	36	
MARCHANDER	0	
MÉCANIQUE	-	
MÉDECINE	123	
MÉMOIRE VISUELLE	-	
AUDITIVE	-	
OLFACTIVE	-	
GUSTATIVE	-	
TACTILE	-	
NAGER	-	
NAVIGUER	-	
PHYSIQUE-MATH.	-	
PÊCHE	-	
PICKPOCKET	30	
PILOTER	-	
PIRATER	-	
PISTER	15	
PSYCHOLOGIE	63	
REPÉRAGE	6	
REPÉRER LES PIÈGES	-	
SABOTAGE	-	
SÉDUIRE	36	
SE RENSEIGNER	24	
VIGILENCE	6	
	EN %	

FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM DU PERSONNAGE | CULTURE | AGE | AFFINITÉ, n° | TAILLE | POIDS | PHOBIES, MANIES : | APPARENCE | RÉPUTATION | INTELLIGENCE | mI | PERCEPTION | mP | vue | ouïe | odorat | goût | toucher | NOTES : | DÉCISION | mD | RÉFLEXE | mR | Pt EX : | VOLONTÉ | mVo | FORCE | mF | nombre de d6 : | « LANCER » | VITESSE : | APTITUDES DE COMBAT | ÉQUILIBRE | mE | VITALITÉ | mVi | Pt Ex armes : | TIR VISÉ | INSTINCTIF | PRÉCISION | JET | ENTRAVE | PARADE | ESQUIVE | CONTRE-ATTAQUE | COMMUNICATION | mC | ADAPTATION | mA | At | Df | niveau psychique : | niveau physique : | GRILLE DES POINTS PERDUS OU DÉPENSÉS | pF : | pVI : | pVo : | pE : | I | P | D | R | Vo | F | E | Vi | C | A | At | Df | GRILLE DE TRANSFERT & NOTES SUR LE RÉSIDENT | ARMES ou PROTECTIONS | CA | CD | At | Df

APTITUDES	EN %	Exp.
BARATINER		
BIOLOGIE		
CAMOUFLAGE		
CHASSE		
CHIMIE		
COMÉDIE		
COMMANDER		
CONDUIRE		
CONVAINCRE		
CROCHETER		
DÉCELER DÉTAIL		
SON		
ODEUR		
GOÛT		
CONTACT		
DÉSAMORCER		
DISCRÉTION		
ÉLECTRONIQUE		
ÉQUITATION		
ESCALADER		
ÉVALUER		
GÉOLOGIE		
HISTOIRE-GÉO.		
INSTRUIRE		
MARCHANDER		
MÉCANIQUE		
MÉDECINE		
MÉMOIRE VISUELLE		
AUDITIVE		
OLFACTIVE		
GUSTATIVE		
TACTILE		
NAGER		
NAVIGUER		
PHYSIQUE-MATH.		
PÊCHE		
PICKPOCKET		
PILOTER		
PIRATER		
PISTER		
PSYCHOLOGIE		
REPÉRAGE		
REPÉRER LES PIÈGES		
SABOTAGE		
SÉDUIRE		
SE RENSEIGNER		
VIGILENCE		
	EN %	



PAR DENIS GERFAUD

La drogue d'Urh

Mêlant enquête et aventure, ce module demande au MJ une plus grande préparation ; notamment qu'il ait expliqué aux joueurs les Messagers Galactiques et la Guilde des Mega, et les pouvoirs de Transfert et de Transit, avec deux ou trois précisions techniques...



LA MISSION

Les personnages des joueurs sont convoqués dans le bureau d'un Haut responsable de l'Assemblée Galactique. La nouvelle vient de tomber. Le célèbre chimiste et biologiste, le professeur Arto Tchiopotnik a disparu !

« Comme vous ne l'ignorez pas, continue le Haut responsable, le professeur Tchiopotnik dirigeait un département de recherche au Mégalab Central. Ses travaux portaient sur la drogue d'Urh. Vous connaissez tous ce fléau qui fait tant de ravages parmi notre belle jeunesse galactique ; aussi, je ne m'étendrai pas davantage sur ce sujet. Sachez seulement que le professeur était sur le point de faire une découverte d'un intérêt capital, quand il a disparu. Il y a maintenant 7 jours.

Pour l'avenir du genre humain et humanoïde tout entier, il est de la plus haute importance qu'il soit retrouvé dans les plus brefs délais. Voici les faits. Nous ne disposons que de peu d'indices, autant dire rien ! C'est pourquoi la mission vous est confiée à vous, Messagers Galactiques, dont la sagacité exceptionnelle n'est plus à prouver.

La dernière fois que le professeur a été vu, il assistait à une réunion mondaine, une astéroïde-party, dans le secteur ABCD. Cette astéroïde-party était organisée par la Space Opera, cette compagnie théâtrale dont les dernières œuvres ont été si... mais hum... ! Nous ne sommes pas là pour parler musique. Le professeur paraissait en bonne santé et heureux de se mêler à la foule du tout-planète. On avait noté que depuis quelque temps, il fréquentait les réunions de ce genre pour se délasser de l'extrême aridité de ses travaux. Il était vêtu de son justaucorps à franges courtes et d'un foulard dont la couleur était plutôt... mais hum... ! Nous ne sommes pas là pour parler chiffons. Bref, le professeur s'est présenté le lendemain, très tôt, au Megalab, suivant son habitude. Il n'a été vu par personne, mais le système de sécurité des serrures a enregistré son empreinte psychique. Ces mêmes serrures nous ont révélé qu'il n'y est resté qu'environ une heure. Là commence véritablement la disparition, il y a 6 jours, donc.

Depuis ce moment, plus aucune trace de lui, ni à son domicile, ni au Megalab, ni ailleurs. Les brigades planétaires se sont mises sur l'affaire dès le lendemain, soit il y a 5 jours. Mais leur efficacité a été mise en brèche. Aucune filière, aucune piste n'a pu remonter jusqu'à lui.

« C'est alors que les Guetteurs ont été sollicités. Vous le savez peut-être, Arto Tchiopotnik fut lui-même, en son temps, un brillant Messager Galactique. Il réalisait son premier transit alors que ceux de votre génération, pardonnez-moi, en étaient encore à confondre pyramides et tétraèdres... mais hum... ! Nous ne sommes pas là pour parler politique. Bref, la possibilité qu'il fût dans un univers parallèle n'était pas à négliger. Et en effet ! L'information est arrivée ce matin sur mon bureau, par robopigeon express : Arto Tchiopotnik est vivant, son empreinte psychique a été pressentie par les Guetteurs dans un univers parallèle de classe -E. Il s'agit d'un monde primitif, composé d'humains au stade néolithique évolué, de quelques sauriens, de quantités d'insectes, et d'une flore vigoureuse. Tels sont les seuls renseignements enregistrés sur ce monde, et les archives sont déjà vieilles de 5 siècles. Autant que vous soyez prévenus : le monde où l'on vous envoie est un trou perdu. Evitez si vous le pouvez les contacts avec les natifs, soyez discrets. Nous ne pouvons pas vous implanter hypnotiquement leur langue parce qu'ils n'en ont pas. Je veux dire : autant de tribus, autant de dialectes différents. Et puis, il y a fort à parier que vous ne rencontrerez pas d'autochtones.

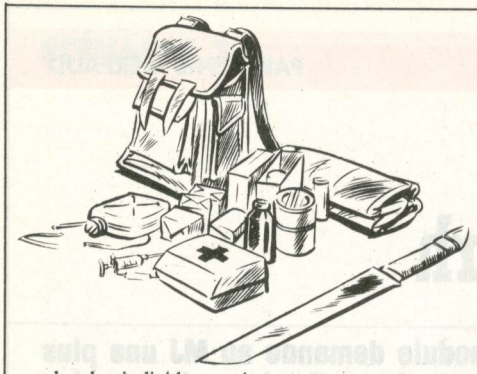
En ce qui concerne votre équipement, vous porterez tous les tenues standard d'exploration de classe -E, c'est-à-dire des justaucorps en molaskon imitant la peau de zèbre. Dans 51,7 % des mondes de classe -E, ces tenues ne suscitent aucune réaction négative de la part des Résidents. C'est important. Dans ces havresacs de même matière, mais imitant le jonc tressé, vous aurez chacun l'équipement suivant :

— 20 jours de nourriture en rations concentrées ;

— le paquetage de survie standard, comprenant l'extension mini-médic pour les premiers soins, avec une grande collection de sérums antivenin ;

— une tente de molaskon (une tente pour deux) imitant un abri de fougères entrelacées ;

— et seules armes autorisées : une machette ; et en cas d'extrême urgence, un rayon paralysant. Ces paralysants sont dissimulés dans le manche des machettes : ne vous trompez pas de sens en vous en servant ! Ils ont une portée de 18 mètres. Leur durée d'effet est variable



selon les individus, mais vous pouvez compter sur une moyenne d'une vingtaine de minutes. Détail important : chaque paralysant n'est muni que de 3 charges. Vous n'aurez pas l'assistance technologique nécessaire pour les recharger. Si vous devez vous en servir, ne gaspillez pas vos coups.

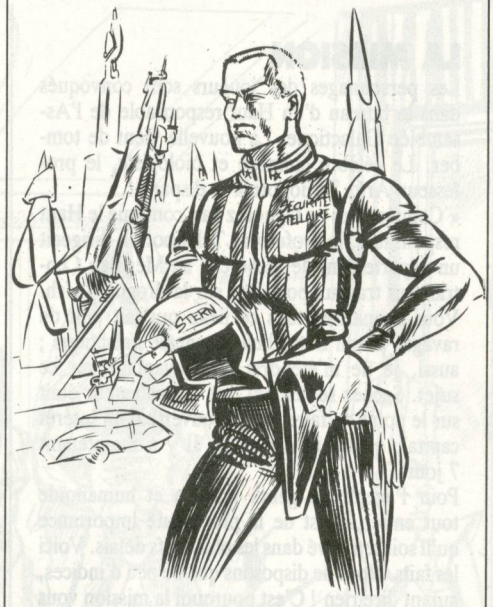
Voici des photos récentes du professeur Tchiopotnik. Comme vous pouvez le voir, c'est un homme d'une soixantaine d'années, grand (1,95 m), très maigre ; ses cheveux sont entièrement blancs... Voilà, Mega ! Maintenant, vous savez tout. Vous allez vous rendre immédiatement à la salle de Transit, vous équiper ; nos charmantes assistantes vont vous conditionner pour vous rendre sensibles à l'empreinte psychique de point de Transit que vous devez rallier. Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter bonne chance. »

Si les Mega posent des questions, le Haut responsable ne pourra pas les renseigner davantage, ni sur le monde où ils vont, ni sur le professeur Tchiopotnik. En ce qui concerne la drogue d'Urh (si les joueurs s'en inquiètent), tout ce que l'on en sait (et qu'ils peuvent déjà savoir), c'est que c'est un puissant hallucinogène ayant en outre la propriété d'altérer la structure physique de ses consommateurs : les molécules de leur corps se dissocient, et les drogués deviennent des sortes de fantômes vaporeux. Dès que la drogue cesse son effet, les corps reprennent leur structure normale. Du moins, on le suppose ! La structure retrouvée est-elle vraiment normale ? Mais durant l'effet de la drogue, la moindre perturbation, le moindre courant d'air peut disperser le « fantôme » ; et cette dispersion est alors irréversible. Il y a déjà eu des milliers de cas de dispersion de cette sorte. La drogue d'Urh est rigoureusement illégale.

□ Les joueurs peuvent penser que le professeur Tchiopotnik a consommé de la drogue d'Urh et qu'il s'est dispersé. Si tel est le cas, ne surtout pas les en dissuader. En fait, la vérité est tout autre. Le professeur Arto Tchipotnik a été victime d'une terrible malédiction : il est tombé amoureux ! Le genre de passion qui peut pousser les hommes les plus sensés et les plus équilibrés à commettre les pires folies.

L'objet de sa flamme se nomme Esther Lindon. C'est une jeune femme d'environ 25 ans, blonde, aux yeux arc-en-ciel (par greffes chirurgicales — le dernier cri de l'esthétique féminin). Esther Lindon est très connue dans son milieu : c'est une chanteuse et une star. Elle est actuellement la tête d'affiche de la Space Opera, la fameuse compagnie théâtrale d'avant-garde. Elle fréquente naturellement toutes les réunions mondaines et c'est là que le professeur et elle se sont rencontrés. Coup de foudre pour Arto Tchiopotnik, qui depuis n'a cessé de fréquenter tous les lieux où il savait pouvoir la trouver. Quand Arto s'est déclaré, il s'est fait envoyer sur les roses ; et c'est alors là qu'il a commencé à véritablement « craquer ».

De son côté, Esther Lindon est entichée du commandant Brunwalt Stern, dont elle croit être éperdument amoureuse. Stern est l'homme à la mode : 32 ans, musclé, cheveux tondus, paré du prestige de l'uniforme jaune citron à rayures verticales bleues des brigades de Sécurité Stellaire. Il est récemment monté en grade pour avoir démantelé toute une branche du réseau subservif anarchico-démoniaque circum-galactique : l'Ordre Nébuleux. On voit Ester Lindon et Brunwalt Stern partout ensemble.



Obsédé, ayant perdu le sens des mesures, Arto Tchiopotnik a alors recours à ses pouvoirs de Mega pour satisfaire sa passion. Au cours de la dernière astéroïde-party (celle où il a été vu en dernier, il y a 7 jours), il prend à part Brunwalt Stern et l'entraîne à l'écart de la foule pour discuter, soi-disant, de choses graves. Stern ne se méfie absolument pas d'une sommité scientifique telle que le professeur Tchiopotnik.



Celui-ci, arrivé près du parking, dissimulé aux yeux indiscrets par l'ombre d'un cratère, réussit à se transférer dans le corps du commandant. Il dissimule ensuite son propre corps dans le coffre arrière de la mini-navette de sa victime, et revient vers Esther qui, naturellement, même si elle trouve subitement Brunwalt un peu « bizarre », ne se rend pas compte du subterfuge. Plus tard, le couple rentre chez elle, et c'est pour Arto, dans son nouveau corps, près de celle qu'il aime, une nuit inoubliable.

Le lendemain, aux commandes de la mini-navette de Stern, Arto se rend au Megalab (dont il peut décoder les serrures, puisque son empreinte psychique reste la même) et cache son propre corps dans un compartiment d'hibernation secret qu'il est seul à connaître. Dans sa folie, il est décidé à assumer maintenant la place de Stern. Il rentre « chez lui » (chez Stern), et c'est alors qu'il manque d'être assassiné ; il n'échappe à un attentat que par miracle. En puisant tant bien que mal dans les souvenirs de Stern, il comprend que celui-ci est maintenant devenu la cible N° 1 des survivants de l'Ordre Nébuleux. Stern ne s'en inquiétait pas véritablement. Parfaitement sur ses gardes, il possédait même des « atouts » pour réaliser bientôt un second coup de filet. Or, les souvenirs de Stern ne sont pas tous entièrement accessibles à Arto ; et le professeur découvre avec horreur que la place tant enviée est en fait une place mortelle... Arto dans le corps de Stern est totalement incapable de faire face à l'Ordre Nébuleux... et le prochain attentat sera le bon.

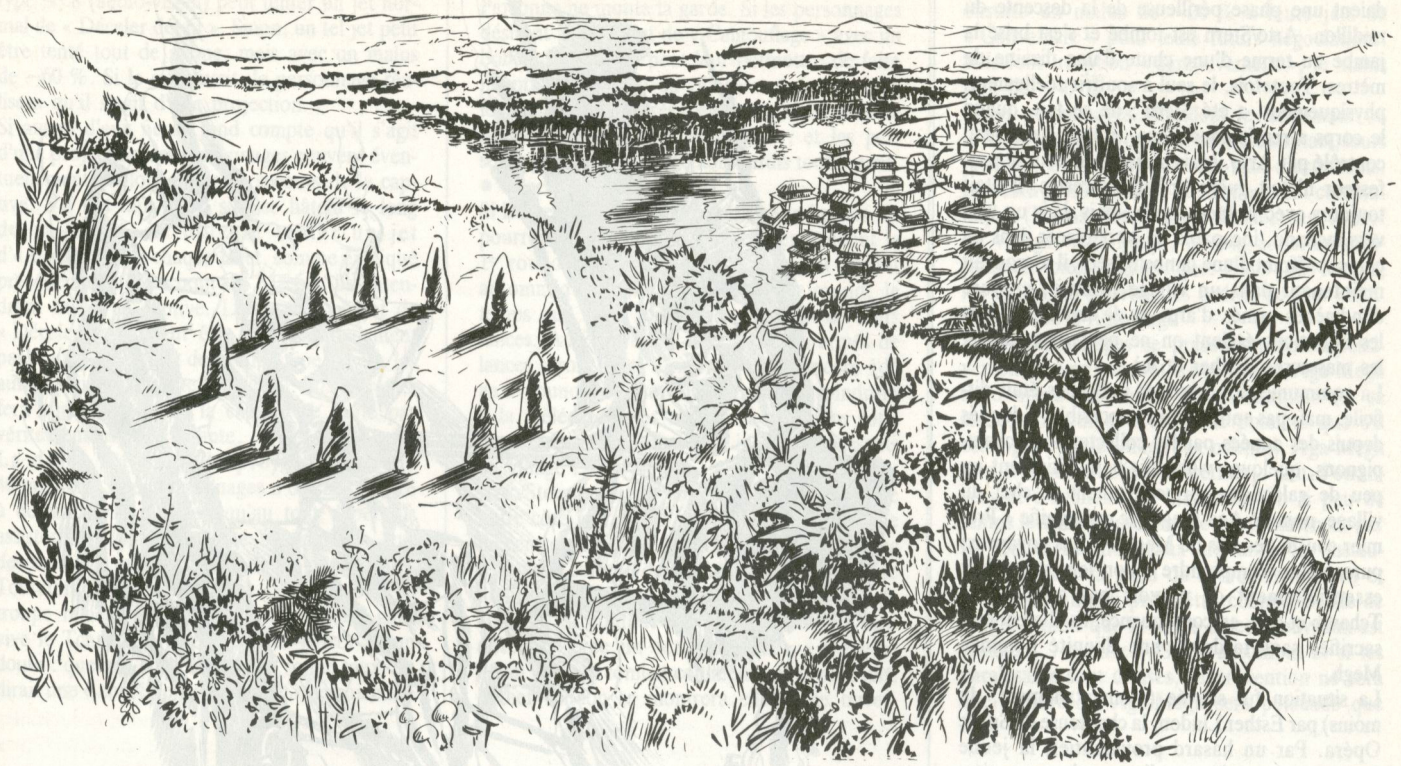
Mais le professeur ne peut pas non plus se résoudre à libérer Stern, et à renoncer à Esther. Il a alors recours à une solution encore plus folle : en compagnie d'Esther, il va fuir dans un univers parallèle, un univers qu'il connaît bien (en tant qu'ancien Mega), un univers très semblable au sien propre, mais où il sait que l'Ordre Nébuleux n'existe pas. Décider Esther à le suivre n'est pas difficile. Secrètement, ils se rendent à un point de Transit. Ses pouvoirs psi sont suffisamment forts pour entraîner Esther avec lui dans son aura. Du moins en est-il persuadé. Hélas, il est plus faible qu'il ne pense. Toute une partie de sa volonté est occupée à maintenir l'esprit de Stern dans les limbes et son fardeau est double. En conséquence, il dérape ; et s'il réussit bien à emmener Esther avec lui, il se retrouve par contre dans un univers inconnu : l'univers primitif de classe -E mentionné par le Haut responsable.

Tel est donc le véritable problème posé aux personnages des joueurs. Les Guetteurs ont raison : psychiquement, le professeur Tchiopotnik se trouve bien dans le monde de classe -E en question, mais physiquement c'est le commandant Brunwalt Stern. Il va d'abord leur falloir comprendre qu'un transfert a eu lieu ; et ensuite réussir à ramener Tchiopotnik à la raison... et à la maison.

LE VILLAGE DE TCHAMP'A'MEGH

C'est près du village de Tchamp'a'Megh que se trouve le point de Transit d'arrivée. C'est là que se sont retrouvés Esther et Arto/Stern ; c'est là que se retrouveront les Messagers Galactiques, 5 jours plus tard. De fait, quand les Mega arriveront, Esther et Arto/Stern seront toujours au village.

Tchamp'a'Megh est bâti au pied d'une chaîne



de collines escarpées d'environ 150 m de haut, au bord d'un marécage qui finit par se confondre avec une vaste forêt. Le climat est chaud et humide, semi-tropical ; la végétation est luxuriante ; les moustiques abondent au voisinage du marais. Le village consiste en une trentaine de huttes, une moitié sur la terre ferme au pied des escarpements, une moitié sur pilotis au bord des eaux stagnantes. Les huttes, les passerelles, les pilotis sont faits de bambous assujettis avec des lianes. Le village est peuplé d'une quarantaine d'hommes, d'à peu près autant de femmes et d'une vingtaine d'enfants. Hommes et femmes sont vêtus de pagnes et portent des ornements (bracelets, colliers) d'argile ; les enfants vont nus. Tous ces indigènes ont la peau d'une couleur brun-vert, des yeux sombres, et des cheveux noirs et luisants. Le village vit surtout de pêche, de cueillette et de chasse. Le gibier principal est une espèce de grue à trois pattes, à la queue emplumée d'un rouge somptueux. Parfois les plus hardis des chasseurs se risquent à affronter l'hippopotame ou la féroce grenouille géante des marais. Tous les hommes sont entraînés à manier la lance et à tirer à l'arc. Lances et flèches ont des pointes de pierre tranchantes.

• Le point de Transit

Il est situé sur la colline qui domine le village, une centaine de mètres plus haut. La structure tétraédrique est invisible, enterrée dans le sol à un mètre de profondeur. Mais tout autour du point d'arrivée ont été dressées de hautes pierres levées, des sortes de menhirs de 3 m de haut, formant un cercle de 9 m de diamètre. Les pierres sont au nombre de 12. Les Mega se retrouveront au centre du cercle, comme se sont retrouvés Esther et Arto/Stern.

De l'intérieur du cercle, le village en contrebas est invisible. Si l'on sort du cercle, côté vallée, on se retrouve au bord d'un abîme au bout d'une vingtaine de mètres. 100 m plus bas, on aperçoit le village au bord du marais et, 3-4 km au-delà, la lisière de la jungle qui occupe entièrement l'horizon, à gauche comme à droite.

Un raidillon permet la descente (ou la montée). Ce chemin en lacets est raide, étroit et dangereux. Il y a 10 lacets. Si les personnages descendent lentement en prenant toutes leurs précautions, ils peuvent parcourir chaque lacet en 10 minutes et arriver en bas sans problèmes. S'ils veulent descendre plus rapidement, courir par exemple, ils doivent réussir un jet d'« escalader » pour chaque lacet. Un échec signifie une chute. S'il y a une chute, un jet de « réflexe » permet de ne tomber que jusqu'au lacet suivant, 1d10 m plus bas. Sinon, tenter un jet de « réflexe » pour chaque lacet de chute, chacun des jets suivants étant cumulativement ajusté à −1.

Des centaines d'années ont passé sans que le point de Transit ne soit utilisé. Mais depuis environ un siècle maintenant, il est utilisé 4 ou 5 fois par an par des personnages originaires de la planète d'Urh. Ces personnages sont d'anciens Mega, des renégats, qui ont trouvé plus lucratif le trafic de la drogue.

C'est en effet sur ce monde primitif, entre autres, que pousse le champignon qui sert de base active à la terrible drogue. Le champignon est cueilli et distillé sur place. Puis, la base de la drogue est rapportée sur Urh où lui est conférée une forme plus sophistiquée pour échapper aux recherches et aux contrôles, et est ensuite essaimée à travers toute la galaxie.

Les premiers collecteurs de champignons ont pris contact avec les indigènes en leur offrant de l'alcool : un vin pétillant et mousseux que les natifs appellent maintenant le Tchamp. Ils en sont friands au plus haut point. Qui plus est, craignant d'être interceptés par de véritables Mega, les collecteurs ont pris l'habitude de venir les bras chargés de bouteilles de Tchamp pour offrir aux indigènes, et leur ont inculqué une légende : ils sont, disent-ils, les fils d'une terrible et puissante divinité nommée Megh. Megh aime bien les indigènes, et pour le prouver, tous ses envoyés, tous ses fils apporteront toujours à ceux qu'Elle aime, des bouteilles de Tchamp. Mais attention ! Il y a aussi les fils maudits de Megh. Ceux-là ne chercheront qu'à faire du mal ; et d'ailleurs, n'apporteront jamais de Tchamp. Ceux-là, il faut les détruire pour l'amour de Megh et du Tchamp. Ils sont faciles à détecter : outre le fait qu'ils n'apportent pas de Tchamp, ils se trahissent parfois eux-mêmes en s'appelant les « Mega », ce qui signifie justement « fils maudit de Megh ». Si vous en voyez, faites semblant de bien les accueillir, car ils sont rusés, puis massacrez-les par surprise pour l'amour du Tchamp et de Megh.

Cette légende fut naturellement gobée par les indigènes en état d'ivresse (et puis après tout, pourquoi pas ?) ; et c'est ainsi que le village fut bientôt baptisé Tchamp'a'Megh et que le lieu de matérialisation des fils de Megh fut consacré par une levée de pierres.

• Arto/Stern et Esther

Arto/Stern et Esther ont été précédés dans ce monde, à un jour et demi d'intervalle, par un fils de Megh. Ce dernier était un homme grand (1,90 m) et mince, aux cheveux blonds. Il est naturellement venu chargé de Tchamp et les indigènes l'ont accueilli avec enthousiasme. Puis, suivant leurs habitudes maintenant bien établies, ils ont mis à sa disposition une pirogue et huit rameurs ; et, en suivant les méandres du marais, le groupe s'est enfoncé dans la forêt en quête des fameux champignons.

C'est le lendemain en fin d'après-midi qu'Arto/Stern et Esther se sont matérialisés entre les pierres levées. Complètement désorientés, ils ont décidé de descendre vers le village par le raidillon en lacet. Après l'épreuve du Transit et du dérapage, la volonté d'Arto était très affaiblie. Et c'est alors que Stern a commencé à refaire surface. Les deux esprits sont entrés en lutte au moment même où les voyageurs abor-

daient une phase périlleuse de la descente du raidillon. Arto/Stern est tombé et s'est brisé la jambe au terme d'une chute d'une dizaine de mètres. Toutefois, le seul à souffrir réellement, physiquement, a été Stern ; de ce fait, quand le corps a repris conscience, il était à nouveau contrôlé par Arto. Mais la situation pour le professeur n'était guère brillante : certes, il était toujours avec sa bien-aimée, mais dans un univers inconnu, incapable de se déplacer dans un corps souffrant d'une jambe brisée ; il se trouvait maintenant dans un village primitif, entouré d'indigènes armés d'arcs et de lances et dont les intentions étaient on ne peut plus claires, les massacrer, Esther et lui.

La communication avec les indigènes était difficile, mais pas entièrement impossible. Eduqués depuis des années par les collecteurs de champignons, quelques villageois baragouinaient un peu de galactique, principalement le chef du village, nommé Aga-Megh (ce qui signifie « Premier cousin des Fils de Megh »). Les voyageurs purent ainsi comprendre qu'on leur reprochait essentiellement de n'avoir pas apporté de Tchamp et que, en conséquence, ils allaient être sacrifiés sans tarder à une divinité nommée Megh.

La situation fut sauvée (momentanément, du moins) par Esther Lindon, la chanteuse de Space Opéra. Par un hasard providentiel, la jeune femme avait gardé sur elle une de ces petites merveilles de la technique audio-visuelle circumgalactique : un projecteur « tri-di » miniaturisé. Malgré sa taille minuscule (celle d'un briquet jetable), l'appareil était capable de hautes performances : projection d'un hologramme animé de 20 mètres de diamètre, aux couleurs plus vraies que nature, avec son quadriphonique haute fidélité. Esther ne possédait qu'une seule cassette, la scène finale de « Yseult et Romeo », le space-opéra où elle triomphait actuellement. Mais il n'en fallait pas davantage. Elle réussit à le mettre en marche sous le regard des indigènes d'abord méfiants, réticents, puis complètement médusés.

Au centre du village, la projection « tri-di » fit apparaître un décor de huttes et de paillotes assez semblable à l'environnement réel, avec un autel sacrificatoire où Yseult (Esther Lindon), en tenue très légère, était nonchalamment entravée. Tout autour, des sauvages armés de lances dansaient sur une chorégraphie sophistiquée. Puis le sorcier s'avança, braquant sur elle une arme antique de sacrifice (un fusil de chasse). Yseult se mit alors à chanter son célèbre morceau « l'Appel au Secours ». Et à la fin du morceau, Romeo apparut avec son pisto-laser, son justaucorps argenté et son grand R rouge brodé sur sa poitrine.

En quelques coups de rayon lumineux, il mit en fuite les sauvages épouvantés. Puis, après avoir chanté « Non, je ne t'ai pas oubliée ! » il délivra la belle captive, qui se jeta dans ses bras. Alors, pour fêter leur victoire et leurs retrouvailles, apparurent (on ne sait trop comment) un seau à champagne et deux coupes. Aux accords d'une fanfare synthétique, les deux amants réunis sablèrent à leur bonheur. Puis, tableau final, toute la troupe se retrouva autour de l'autel, les sauvages maintenant débonnaires, et chacun muni d'une coupe, d'une bouteille et d'un canotier, se mit à chanter le prestigieux final : « Gai ! Gai ! vive le Tchamp ! »



Les indigènes de Tchamp'a'Megh furent impressionnés. Surtout par le tableau final. Ils y virent une sorte d'avertissement, quoique pour eux l'histoire ne fût pas entièrement claire. Mais Aga-Megh présuma que s'ils sacrifiaient les deux jeunes gens, ils s'attireraient certainement de terribles représailles. D'autre part, l'apparition du Tchamp dans les mains de Romeo semblait prouver que ni lui ni Yseult/Esther ne pouvaient être des Mega... Dans le doute, il décida de ne pas les sacrifier tout de suite mais d'attendre le retour du fils de Megh... En attendant, les deux jeunes gens furent retenus au village, assez bien traités. Sous les propres directives d'Arto/Stern, ils réduisirent sa fracture et lui mirent des attelles. Puis on attendit le retour de la pirogue...

Cependant, tous les soirs, Aga-Megh demanda à Esther de repasser sa cassette. Le chef du village tenait absolument à comprendre le sens symbolique de l'avertissement.

Quatre jours ont ainsi passé. Et tous les soirs, le village de Tchamp'a'Megh a vibré des couleurs, danses et chants du dernier acte de « Yseult et Romeo ».

ARRIVÉE DES MESSAGERS GALACTIQUES

Quand les Messagers Galactiques, personnages des joueurs, se matérialisent, ils se trouvent sur la colline au centre du cercle de pierres. C'est la fin de la journée : une heure avant le coucher du soleil. En s'approchant de l'abîme, ils peuvent découvrir sans peine le village en contrebas et le raidillon en lacets.

Trois possibilités s'offrent à eux : passer la nuit près du cercle de pierres, s'aventurer dans les collines à l'opposé du village, ou descendre. S'ils cherchent des traces (jet de « Pister »), ils peuvent découvrir que plusieurs personnes les ont précédés dans ce lieu 4 ou 5 jours auparavant. Les traces vont vers le village.

S'ils choisissent de s'aventurer dans les collines, ils peuvent errer longtemps sans rien trouver d'autre que de multiples dangers gratuits (que le MJ devra improviser) : serpents, chutes, éboulis.

S'ils décident de descendre maintenant, ils doivent le faire sans tarder s'ils veulent terminer à la lumière du jour. Eventuellement ils peuvent descendre une fois la nuit tombée en s'éclairant de torches (leur paquetage contient des torches synthétiques) ; mais ils peuvent supposer à juste titre que leurs lumières seront vues depuis le village.

Dans tous les cas, dès la première pénombre, ils entendront une étrange musique provenir du village. S'ils ont choisi de descendre aussitôt, cet événement surviendra alors qu'il ne leur reste plus que 3 lacets à descendre. La musique est faite de percussions et de sourds barrissements de trompes. Puis ils verront des lumières jaillir et seront témoins d'une scène de sacrifice. Selon leur hauteur, leur distance par rapport au village qu'ils surplombent, ils en distingueront plus ou moins bien les détails : une femme à demi-nue entravée sur un autel avec des sauvages armés de lances dansant tout autour d'elle. La femme est blonde, ce n'est pas une autochtone.

□ Il s'agit en fait de la projection « tri-di » d'« Yseult et Romeo ». La qualité en est telle que, vu de loin, le réalisme en est à s'y tromper. Un personnage ayant pour antécédents le métier

type N° 8 (audio-visuel) peut tenter un jet normal de « Déceler détail ». Sinon, un tel jet peut être tenté tout de même, mais avec un malus de −60 %. Si le jet réussit, le personnage réalisera qu'il s'agit d'une projection.
Si aucun d'eux ne se rend compte qu'il s'agit d'une projection, les personnages peuvent éventuellement vouloir courir au secours de la captive. S'il fait nuit et/ou s'ils se hâtent le long du raidillon, ils doivent tenter un jet d'« Escalader » à chaque lacet, comme expliqué précédemment. Au bout de 2 lacets, ils entendront hurler la captive. Là encore, un jet de « Déceler son » peut être tenté normalement par tout personnage de métier type N° 8 ; les autres peuvent le tenter à −20 %. Un jet réussi fera comprendre que la captive ne hurle pas véritablement : elle chante.
La durée totale de la projection est de 40 minutes. Si les personnages n'ont commencé à descendre le raidillon qu'au tout début, ils assisteront à son intégralité au cours de leur descente. A eux d'en tirer leurs conclusions. Toutefois, le dernier tableau (celui où toute la troupe revient danser et chanter « Gai ! gai ! vive le Tchamp ! ») ne peut leur laisser aucun doute : quelque chose là-dedans sonne faux, on dirait une « comédie musicale ». Si la projection a commencé alors qu'il ne leur restait plus que 3 lacets, ils ne verront plus « l'image » une fois arrivés au bas de la colline à cause des huttes qui s'interposent dans leur champ de vision. Les indigènes sont tous absorbés par le spectacle.

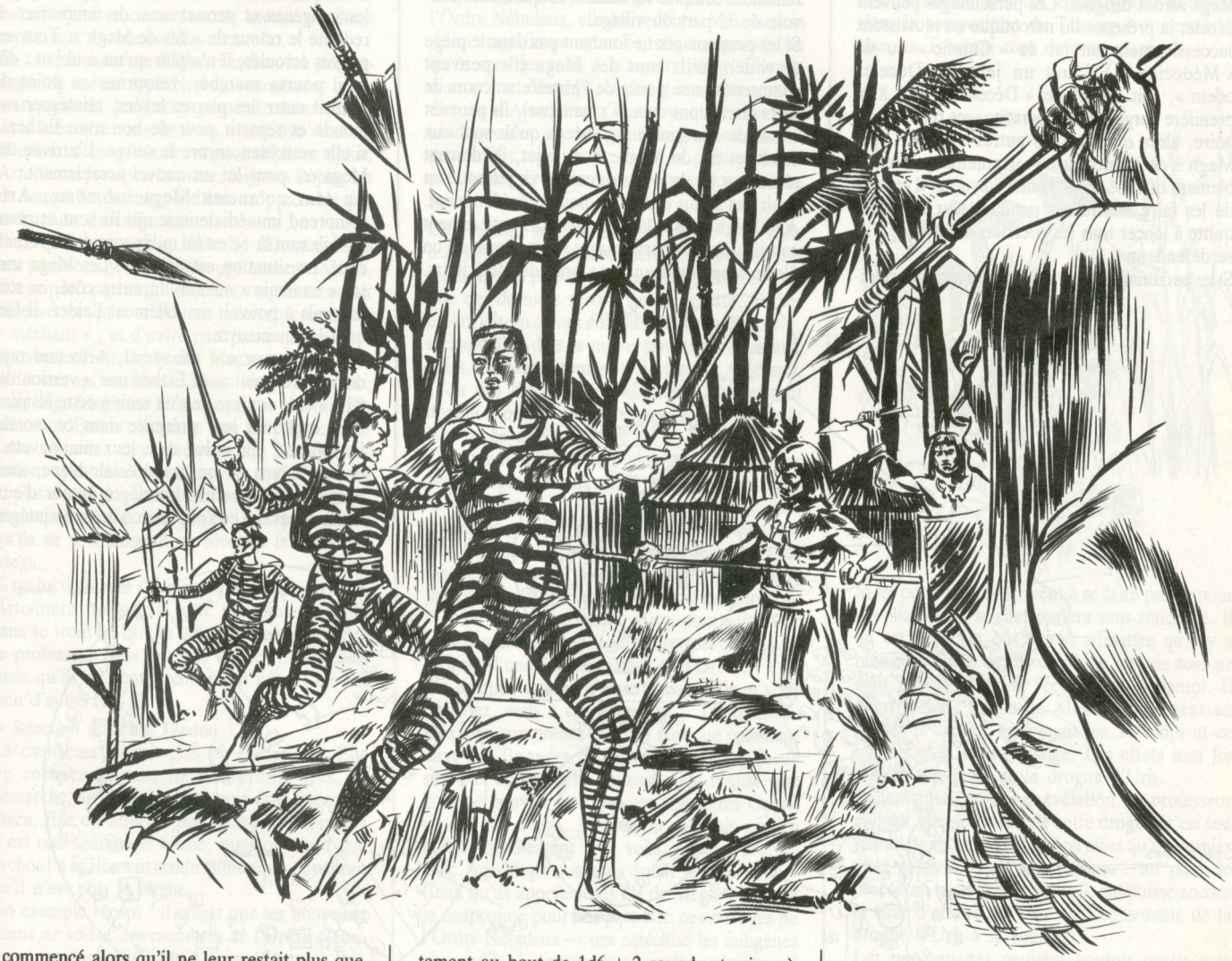
Personne ne monte la garde. Si les personnages désirent agir, un jet de « Camouflage » avec un bonus de + 20 % peut leur permettre de faire irruption au centre du village et de surprendre les indigènes. De près, cependant, l'irréalité de la projection est sans équivoque ; et les personnages risquent d'être abasourdis tout autant.

• **Réactions des Indigènes**

Si les personnages surprennent les indigènes, ils pourront (s'ils le désirent) attaquer pendant le 1er round sans recevoir de riposte, et auront automatiquement l'initiative du 2e round, le temps que leurs adversaires s'arment de leurs lances. Au 3e " round, 1d6 indigènes armés de lances seront prêts à riposter ; puis encore 1d6 au 5e round. Ensuite, 3d6 indigènes se joindront à la mêlée tous les rounds. Le nombre total (maximum) de combattants indigènes présents au village est de 28.
Arto/Stern et Esther sont assis à l'entrée d'une hutte côté marais. Ils ne peuvent être vus que du centre du village. Les Mega ne peuvent donc se rendre compte de leur présence que s'ils se montrent eux-mêmes. Dès le second round de combat (si combat il y a), ils peuvent être détectés avec un jet normal de « Déceler détail ». Si un combat commence et se poursuit, Esther Lindon se montrera elle-même ouvertement au bout de 1d6 + 2 rounds et criera à tous les combattants : arrêtez ! Si les Mega cessent le combat (et uniquement), les indigènes le cesseront aussi. Dans tous les cas, si les Mega font irruption pendant la projection, ils auront ensuite un malus de −20 % à leurs jets de « Convaincre » pour leurs futurs négociations. S'ils font irruption « agressivement », le malus sera de −40 %.
Si les personnages attendent le lendemain ou la fin de la projection pour prendre contact, leurs jets de « Convaincre » seront sans ajustements. La seule personne avec qui ils pourront communiquer (hormis Arto/Stern et Esther) sera le chef du village, Aga-Megh, le seul à parler suffisamment bien le galactique. Dans tous les cas, les indigènes suivront les ordres de leur chef.

• **Réaction d'Aga-Megh**

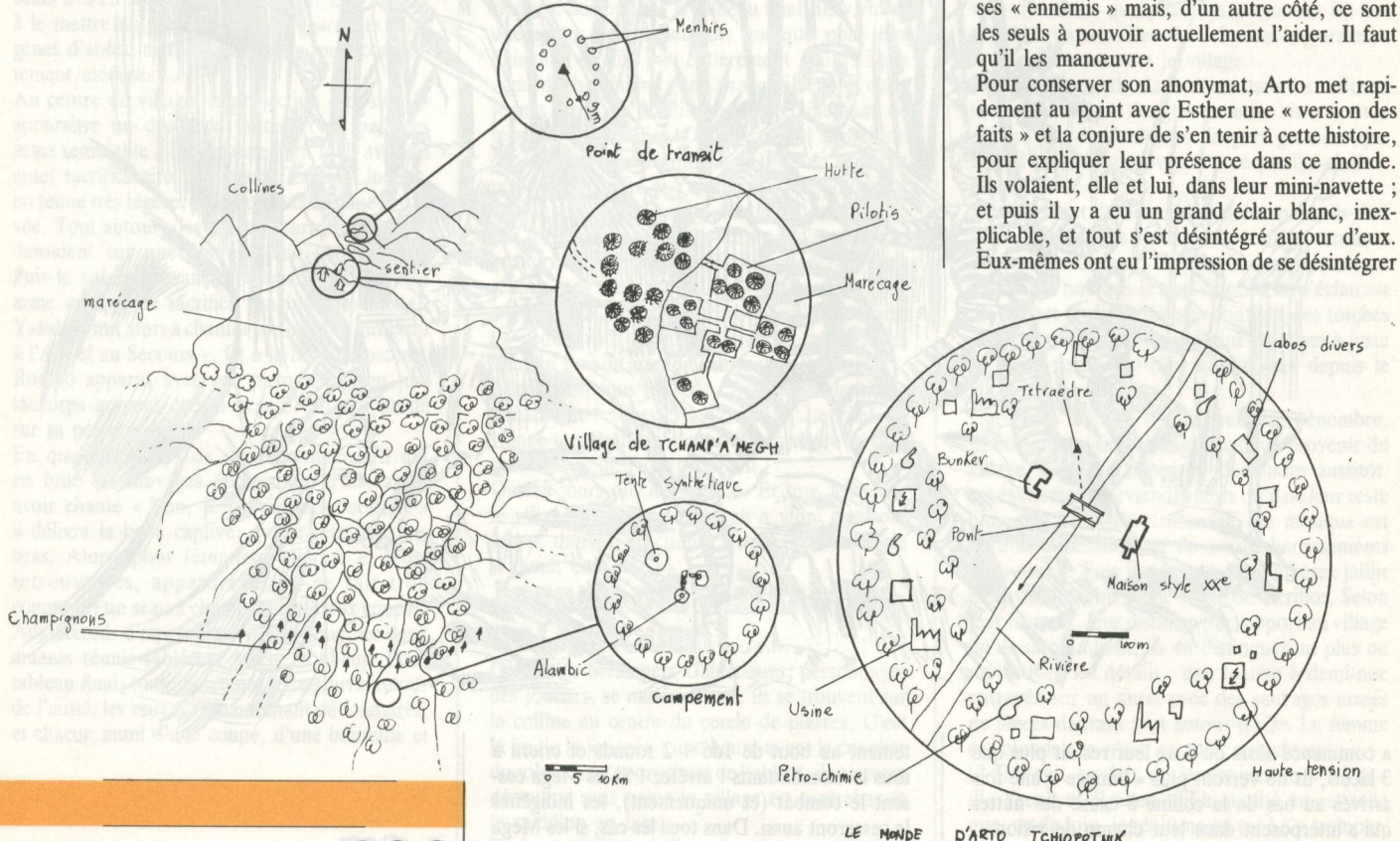
Si les personnages se présentent non agressivement, même pendant la projection, Aga-Megh ne donnera pas l'ordre de les attaquer. (A ce stade, un combat n'est donc possible que s'il est engagé par les Mega eux-mêmes). Aga-Megh sera d'abord stupéfait, incertain : tant d'étrangers et d'événements inattendus en si peu de temps le laissent désemparé. A commencer par les tenues des nouveaux arrivants, les justaucorps imitant la peau de zèbre. Arto/Stern et Esther sont à peu près vêtus comme les fils de Megh. Tandis que la tenue de ces nouveaux est vraiment... bizarre ! (S'il y a combat et si les paralysants sont utilisés, sa prévention ne sera que renforcée.) Aga-Megh sera persuadé que



les nouveaux arrivants sont des fils maudits de Meghs : des Mega.
Quand il verra qu'ils ne connaissent pas ni Arto/Stern, ni Esther, et réciproquement, il n'en sera convaincu que davantage : ce sont certainement des Mega. Parallèlement, sa sympathie pour Arto/Stern et Esther s'en trouvera renforcée : ces deux-là lui ont donc bien dit la vérité, et quoiqu'ils s'en défendent, ce sont sans doute des fils de Meghs mais différents...
En résultat, sans montrer d'hostilité ouverte, Aga-Megh passera la première journée à tenter de faire avouer aux personnages qu'ils sont bien des Mega (il se contentera naturellement d'employer le mot « Mega » uniquement, jamais la locution fils maudit de Megh). Pareillement, il assistera à toutes leurs conversations avec Arto/Stern et Esther. Et si les personnages disent à ces deux-là qu'ils sont des Mega, Aga-Megh aura la conviction qu'il cherchait. Un détail : quand Aga-Megh assiste ainsi aux conversations, il peut ne pas tout comprendre : il ne parle et comprend le galactique qu'à 45 %.
Si Aga-Megh reçoit la preuve que les personnages sont des Mega, il tentera de les neutraliser en leur faisant boire un narcotique. La boisson (une décoction de fleurs des marais inoffensive) sera offerte à tous, seuls les bols destinés aux Mega seront drogués. Les personnages peuvent déceler la présence du narcotique en réussissant successivement un jet de « Chimie » ou de « Médecine » ET soit un jet de « Déceler odeur », soit un jet de « Déceler goût » à la première gorgée. Si les personnages refusent de boire, alors que tous les autres boivent, Aga-Megh s'en montrera ouvertement et ostensiblement offensé. Puis, la nuit suivante, il tentera de les faire neutraliser pendant leur sommeil, quitte à lancer tous les guerriers à l'attaque s'ils se défendent.
Si les personnages absorbent le narcotique, celui-ci fera effet au bout d'un nombre de minutes égal à leur score de Vitalité. A ce moment, ils perdront 1d6 points par round dans toutes leurs caractéristiques. Dès qu'une caractéristique atteint zéro, le personnage tombe dans un sommeil comateux. (Il regagne alors 1d6 points par heure dans chacune de ses caractéristiques, et se réveille dès que toutes sont redevenues normales.) Au réveil, les personnages se retrouveront liés par des cordes au fond d'une hutte. Aga-Megh attendra le retour du fils de Megh pour qu'il décide de leur sort.
Hélas, ce dernier ne reviendra pas... vivant. 10 jours plus tard, les rameurs reviendront au village avec le cadavre du fils de Megh, mordu et empoisonné par une araignée venimeuse. Aga-Megh décidera alors de sacrifier rituellement tous les personnages des joueurs. Et ainsi se terminera malheureusement l'aventure pour eux. A moins que, durant leur captivité, Esther Lindon ne réussisse à les libérer et à les faire fuir.
En cas de combat, si les indigènes ont le dessous, Aga-Megh proposera une reddition si plus de la moitié (15 indigènes) sont éliminés. Son espoir sera que les fils de Megh viennent à temps pour les venger. Les personnages des joueurs seront libres d'agir à leur guise, mais ne devront naturellement compter sur aucune coopération bénévole de la part du village.
Si les personnages ne tombent pas dans le piège d'avouer qu'ils sont des Mega (ils peuvent comprendre une partie de l'histoire au cours de leurs discussions avec la chanteuse), ils peuvent tenter de convaincre Aga-Megh qu'ils sont eux aussi des fils de Megh. A ce sujet, ils doivent réussir un jet de « Convaincre », ce jet pouvant avoir des malus comme indiqué précédemment. Aga-Megh et le village seront alors entièrement coopératifs. Les personnages apprendront qu'un fils de Megh différent les a précédés de 5 jours. C'était un homme très grand, très mince, aux cheveux clairs. Il est parti avec 8 rameurs en quête des Tchampi : les champignons sacrés qui éclatent ceux qui les mangent, mais dont Megh a besoin pour parfumer sa Sacrée Liqueur : le Tchamp.
La date d'arrivée et la description de l'homme coïncidant, les personnages peuvent être amenés à croire que l'individu en question est le professeur Tchiopotnik. Et puis, ces champignons n'auraient-ils pas un rapport avec la drogue sur laquelle le professeur travaillait justement ? Tout semble se recouper. S'ils désirent se lancer à sa « poursuite », Aga-Megh acceptera de mettre une autre pirogue à leur disposition, ainsi que 6 rameurs. Arto/Stern tiendra absolument à être du voyage. De fait, c'est probablement lui qui suggérera l'idée de partir à la recherche du « fils de Megh ». Esther Lindon les suivra naturellement.

• Réaction d'Arto/Stern

Le professeur Tchiopotnik est désespéré : tout a tourné de travers. Blessé, il peut à peine bouger. Qui plus est, l'esprit de Stern lui devient de plus en plus difficile à sonder. Il commet souvent des bévues ; et il est conscient qu'Esther le considère parfois avec un étonnement angoissé. De fait, son salut dépend maintenant d'elle entièrement : c'est elle seule qui subjugue les indigènes et permet ainsi de temporiser. Il redoute le retour du « fils de Megh ». Tous ses projets écroulés, il n'a plus qu'un seul but : dès qu'il pourra marcher, retourner au point de Transit entre les pierres levées, réintégrer son monde et repartir pour de bon avec Esther... si elle veut bien encore le suivre. L'arrivée des Mega est pour lui un nouvel accablement.
En tant qu'ancien Mega lui-même, Arto comprend immédiatement qui ils sont et pourquoi ils sont là : c'est lui qu'ils sont venus rechercher. La situation est délicate. Les Mega sont ses « ennemis » mais, d'un autre côté, ce sont les seuls à pouvoir actuellement l'aider. Il faut qu'il les manœuvre.
Pour conserver son anonymat, Arto met rapidement au point avec Esther une « version des faits » et la conjure de s'en tenir à cette histoire, pour expliquer leur présence dans ce monde. Ils volaient, elle et lui, dans leur mini-navette ; et puis il y a eu un grand éclair blanc, inexplicable, et tout s'est désintégré autour d'eux. Eux-mêmes ont eu l'impression de se désintégrer



LE MONDE D'ARTO TCHIOPOTNIK

et ont sombré dans une sorte de coma. Quand ils sont revenus à eux, ils se trouvaient là-haut sur la colline, entre les pierres levées. Pour vaincre la résistance d'Esther à conter une telle histoire, il lui chuchote qu'il craint que les nouveaux arrivants ne soient des membres de l'Ordre Nébuleux.
Cette version est celle qu'il présentera lui-même aux Mega. Elle est difficilement explicable, mais paradoxalement, n'en devient que plus difficile à contredire. Pour le reste, il dira la vérité et ce qu'il sait : sa chute dans le raidillon, leur capture par les indigènes, le reproche qui leur est fait d'être venus sans Tchamp, le culte de ce peuple à la divinité Megh et la façon dont Esther les subjugue avec la projection du space opéra. Il se présentera lui-même comme le commandant Brunwalt Stern et présentera la jeune femme comme Esther Lindon, la célèbre chanteuse. Les personnages de métier type N° 2 et N° 8 (baroudeur et audio-visuel) se souviendront alors d'avoir déjà entendu parler du commandant Stern, et même de l'avoir vu aux actualités. Les autres devront pour cela réussir un jet de « Mémoire visuelle » ou « auditive ». Cela devrait les convaincre que l'homme leur dit bien la vérité. Si l'un des personnages lui demande s'il était en mission contre l'Ordre Nébuleux (élément lié à Stern dans leur mémoire), il se contentera de mettre un doigt mystérieux sur sa bouche : chut !...
En ce qui concerne Esther Lindon, les personnages de métier type N° 8 la connaissent automatiquement, les autres peuvent tenter un jet de « Mémoire visuelle » ou « auditive ».
D'une manière générale, et pour ne pas se trahir, Arto/Stern sera peu loquace, feignant la plupart du temps de dormir ou d'être trop accablé par la fracture de sa jambe.
Bien qu'il le pourrait, Arto ne dénoncera pas les personnages des joueurs comme Mega. D'une part, parce qu'il sait le sort qui leur serait réservé et qu'il n'est pas véritablement un « méchant » ; et d'autre part parce qu'il espère pouvoir utiliser l'aide des Mega malgré eux.
Arto sait qu'un fils de Megh les a précédés ; mais Aga-Megh ne leur a rien dit sur lui. De même qu'Esther, il ignore que le collecteur est venu chercher des champignons. Les conversations ayant lieu en présence du chef, Arto sera le plus évasif possible et ne posera aucune question, quant à lui, aux Mega ; ceci pour éviter qu'ils ne se trahissent en révélant leur état de Mega.
Si on lui demande s'il connaît Arto Tchiopotnik, Arto/Stern préparé à cette question répondra sans se troubler qu'il a effectivement rencontré le professeur dans diverses soirées mondaines, mais qu'ils ne sont aucunement liés. Il ne sait rien d'autre (dit-il).

• Réaction d'Esther Lindon

La chanteuse ne sait plus où elle en est. Elle ne comprend pas, ne comprend plus, la démarche de celui qu'elle croit être Brunwalt Stern. Elle est atterrée par l'état de ce dernier : il est non seulement blessé, mais on dirait que le choc l'a également rendu amnésique ; on dirait qu'il n'est plus le même.
Un exemple récent : il craint que les nouveaux venus ne soient des membres de l'Ordre Nébuleux, mais n'hésite pas à se présenter à eux comme le commandant Stern, leur mortel ennemi !... Elle gardera toutefois pour elle ces réflexions intimes. Elle pourra en faire part, plus tard, à un personnage de joueur en qui elle a particulièrement confiance ; mais à ce stade du scénario, elle n'en dira rien. Il ne faut pas que les joueurs soupçonnent trop tôt la vérité du transfert.
Esther Lindon est une star ; et tout le reflète dans son comportement. Elle est habituée à être adulée, et même ici, à Tchamp'a'Megh, elle l'est encore, triomphant tous les soirs avec la projection d'« Yseult et Romeo », même si son public est des plus primitifs. La meilleure (et la seule) façon d'entrer dans ses bonnes grâces est donc de se comporter en fan.
Dans ses discussions avec les Mega, elle n'aura toutefois que peu de choses à dire, à part raconter sa vie et disgresser sur les détails de sa carrière — ce qu'elle fera à l'excès dès que l'un des personnages la complimente un peu trop. Elle dira la même histoire que Stern, mais en lançant à ce dernier des coups d'œil que les personnages peuvent remarquer. Si un jet de « Psychologie » est réussi, on pourra penser que la chanteuse joue encore la comédie... mais sans plus.
Interrogée sur Arto Tchiopotnik, elle dira n'en jamais avoir entendu parler. ici encore, un jet de « Psychologie » peut faire penser que la jeune femme joue.
Vis-à-vis des personnages des joueurs, Esther est partagée. Les prenant pour des membres de l'Ordre Nébuleux, elle les redoute. Mais au sein de sa tragédie personnelle, elle comprend vite qu'ils sont les seuls à pouvoir l'aider. Elle est d'autre part désemparée par la conduite contradictoire d'Arto/Stern. C'est ainsi que, si les personnages des joueurs sont drogués et retenus prisonniers, elle profitera de sa propre liberté pour tenter de les libérer en venant couper leurs liens.

En résumé, sa conduite, de même que celle d'Arto/Stern, va essentiellement dépendre des relations des personnages avec Aga-Megh. Tant que ces derniers seront sur la sellette, Esther et Arto/Stern seront eux-mêmes sur la défensive, tâchant d'en dire le moins possible, redoutant, si les Messagers tombent, de tomber avec eux. D'où des discours par allusions, qui peuvent donner à penser aux personnages que le couple leur cache quelque chose.
Cependant leur attitude changera dès que les personnages auront réussi à convaincre Aga-Megh. Comme ils seront libres de parler sans être épiés par le chef du village, Arto/Stern leur dira : « Libre à vous de ne pas révéler qui vous êtes réellement. Je dois cependant vous dire que je vous ai d'abord pris pour des membres de l'Ordre Nébuleux lancés à ma poursuite. Car je suis persuadé que si je me retrouve ici, c'est à cause d'une "machination" de l'Ordre... Puis j'ai compris que ce n'était pas à moi que vous en aviez, mais à ce professeur... Tchiopotnik. Dès lors, comprenez-moi, en tant que commandant des Brigades de Sécurité Stellaire, je ne suis pas entièrement ignorant, j'ai réalisé que vous ne pouviez être que des Messagers Galactiques, des Mega. Mais je ne pouvais pas en parler franchement avec vous, ni vous avertir, avec Aga-Megh qui nous épiait tout le temps. Ceux qu'ils appellent les fils de Megh — et que je soupçonne pour ma part être des envoyés de l'Ordre Nébuleux — ont catéchisé les indigènes pour qu'ils s'en prennent à tous les arrivants qui ne suivent pas un certain code, le Tchamp, par exemple ; et surtout ceux qui se présenteraient ou s'appelleraient entre eux "Mega"... »
Ainsi, avec un habile mélange de mensonge et de franchise, Arto/Stern devrait lever tous les doutes que les Mega auraient pu précédemment avoir sur lui et sur Esther. A ce stade du scénario, les personnages des joueurs devraient avoir une pleine confiance en lui.
De même, Esther reviendra sur sa précédente déclaration en ce qui concerne le professeur. Mais il faut pour cela qu'un personnage gagne réellement sa confiance. Elle n'en parlera qu'à lui, probablement durant le voyage dans les marais, à l'écart d'Arto/Stern, et en demandant à son confident de garder le secret. Elle dira qu'elle connaît, très bien, en fait, Arto Tchiopotnik. Le professeur n'a cessé de la poursuivre de ses assiduités au cours des derniers mois. Tant et si bien qu'elle (Esther) a dû se résoudre à le repousser énergiquement. Il n'en a pas moins continué à fréquenter tous les endroits où il savait pouvoir la trouver. La dernière fois qu'elle l'a vu, c'était il y a 5 ou 6 jours, au cours d'une astéroïde-party. « Ma dernière astéroïde-party... conclura-t-elle d'une voix lugubre, depuis tout n'a été que cauchemar... »

• Les Tchampi

C'est ainsi que les indigènes nomment les champignons qui sont à l'origine de la drogue d'Urh. Ils n'en mangent jamais, car ils en connaissent les effets dévastateurs. Mais les collecteurs les ont persuadés que ces champignons entraient dans la composition du Tchamp ; et c'est ainsi que les Tchampi sont devenus sacrés.



Si les personnages arrivent à se faire passer pour des fils Megh, le chef parlera sans réticence. Il en est au point où il peut admettre qu'il y a plusieurs sortes de fils de Megh, et que tous ne sont pas axés sur la récolte des Tchampi. Il décrira donc le fils de Meg actuellement en quête. Il décrira également les Tchampi et ce qui arrive si on en mange. Les effets sont les mêmes que ceux de la drogue d'Urh.
Pour Arto, ce sera une révélation. Le professeur connaît bien les effets de cette drogue (c'est son travail de recherche). Et c'est alors qu'un dernier plan germera dans son cerveau : un plan de désespoir, mais le seul, croit-il, qui puisse encore le tirer d'affaire : il faut qu'il consomme de la drogue d'Urh à sa source.
Les personnages peuvent vouloir partir à la

recherche du collecteur (qu'ils croient certainement être Tchiopotnik) ou préférer attendre son retour. Dans tous les cas, le collecteur ne reviendra pas. Et au bout de quelques jours, Aga-Megh et les indigènes commenceront même à s'en inquiéter. Ce qui devrait décider les personnages à tenter l'aventure. Arto/Stern suggérera quant à lui de partir immédiatement à la rencontre (à la recherche) du fils de Megh, et il veut être du voyage. Si les personnages rechignent à s'encombrer du blessé, il tentera de les convaincre en affirmant qu'il « possède des atouts » contre les envoyés de l'Ordre Nébuleux ; et que sa présence est donc indispensable. Il n'en dira pas plus : « secret professionnel ». Esther Lindon ne peut pas rester seule au village : elle accompagnera le groupe.

DANS LES MARAIS

• La pirogue

L'embarcation mise à la disposition des personnages est une pirogue de 7 mètres de long sur 1,50 m de large ; elle peut contenir 12 personnes. Le nombre des rameurs fournis par le village dépendra donc du nombre des personnages des joueurs, pour un total de 12 personnes en comprenant Esther et Arto/Stern. (S'il y a 4 Mega, par exemple, il y aura 6 rameurs ; s'il y en a 6, il n'y aura que 4 rameurs.) Aga-Megh prévoira pour l'expédition des vivres et de l'eau potable pour une dizaine de jours. Chaque rameur sera armé de sa lance, d'un arc et de flèches... car le marais n'est pas sans danger. Une telle pirogue est normalement manœuvrée par 8 rameurs ; certains des personnages devront donc ramer.

• L'expédition

Au bout d'une dizaine de kilomètres, les marais se confondent avec la forêt tropicale. Tout un réseau de bras morts, de mares, d'étangs, forme un véritable labyrinthe sous les arbres géants, les fougères, les lianes, les mousses enchevêtrés en un véritable délire végétal. Des fleurs aux couleurs vives mêlent leur parfum épicé aux lourdes odeurs de vase. La forêt est sonore : des oiseaux crient ; et des nuages d'insectes vrombissent incessamment.

Les indigènes savent pouvoir trouver les premiers Tchampi au bout d'environ 3 jours de voyage. Le labyrinthe aquatique leur semble assez familier. De temps à autre, ils montrent un signe qu'ils affirment laissé par la pirogue précédente. (Ils parlent et comprennent le galactique à 25 %.) Les personnages sont bien obligés de se laisser guider et de leur faire confiance. Les signes indiqués sont loin d'être évidents : ils peuvent être effectivement reconnus comme tels avec un malus de −20 % au jet de « Pister ». Le voyage devrait se dérouler sans incident notable jusqu'au soir du troisième jour. A son option, s'il trouve que les choses ont jusque-là été trop faciles, le MJ peut corser le voyage avec des rencontres de prédateurs, des aligators ou des serpents, par exemple. Mais ceci est facultatif.

• La drogue d'Urh

Au soir du troisième jour, les personnages rejoindront la première expédition. Ils seront hélés par deux indigènes armés, postés sur la rive du bras mort. Aussitôt, leurs rameurs feront accoster la pirogue. Après un échange de conversation entre les rameurs et les guetteurs, incompréhensible pour les personnages, on leur fera savoir qu'il est arrivé quelque chose au fils de Megh.

Un kilomètre plus loin dans la forêt, au centre d'une clairière, se trouve le campement de la première expédition, avec le reste des 8 premiers indigènes, la pirogue qui a été portée jusque-là, une tente synthétique en molaskon (imitant un igloo), et, au-dessus d'un foyer maintenant éteint, un assemblage de tubes, de serpentins et de récipients de verre et de métal. Un jet de « Chimie » permet de savoir qu'il s'agit d'un antique alambic, un appareil servant à la distillation.

Mis au courant par les rameurs, les premiers indigènes feront bon accueil aux personnages et seront même plutôt soulagés par leur arrivée. Voilà ce qui s'est passé : l'expédition est arrivée ici il y a 9 jours et le fils de Megh a commencé à chercher des Tchampi. Et grâce à Megh, la récolte a été bonne ! Alors le fils de Megh a commencé, comme à chaque fois, à fabriquer le Sacré Parfum du Tchamp. Et tout a été bien jusqu'à il y a trois jours. Le soir, alors qu'il travaillait encore près du feu, le fils de Megh a été mordu par une araignée rouge. Il s'est endormi, et depuis il ne bouge plus. Il ne respire plus, son cœur ne bat plus. Il est tout comme mort. Et pourtant c'est impossible, puisque les fils de Megh sont immortels !...

Le désarroi des indigènes est évident. Ils accepteront alors de conduire les personnages sous la tente igloo. Etendu dans son sac de couchage, se trouve le cadavre du collecteur. Sa mort ne fait aucun doute. Et un jet de « Médecine » peut permettre de la faire remonter à 3 jours. Mais, éventuelle déception pour les Mega ! Ce n'est pas Arto Tchiopotnik. Le cadavre est bien celui d'un homme grand et maigre. Mais ses cheveux sont blonds et non pas blancs ; d'autre part, il est jeune et son visage ne ressemble en rien à celui du professeur.

Fausse piste ! Et les Mega devraient alors se sentir bien perdus. Délibérations avec les indigènes. Que faire ? Rentrer tous ensemble à Tchamp'a'Megh ? Cela semble être la seule suite logique. Mais comment faire admettre à ses adorateurs que le fils de Megh est réellement mort ? Soudain, un cri d'Esther Lindon les fait tous se retourner : elle désigne Arto/Stern étendu à la porte de l'igloo, en proie aux convulsions d'une espèce de crise de nerfs. Près de lui, une vieille bouteille de Tchamp, vide. Elle explique qu'elle a soudain vu Stern avec cette bouteille qui ne semblait contenir qu'un reste de Tchamp, et en porter le goulot à sa bouche. Elle ignore où il l'a trouvée. Elle a voulu l'empêcher de boire... mais trop tard !

De fait, Arto/Stern vient d'ingurgiter une bonne dose de la drogue fraîchement distillée à l'état concentré. Tel était en effet le plan désespéré d'Arto. Il est indispensable pour la suite du scénario qu'Arto/Stern réussisse ainsi à boire la drogue en cachette.

☐ Si le premier mouvement des Mega au campement est de rechercher trace de la drogue, le MJ devra faire en sorte de les détourner, de leur causer des problèmes, bref de faire en sorte que, malgré ses difficultés à se déplacer, ce soit Arto/Stern qui la trouve en premier. Si une telle conduite du scénario s'avère difficile (ou impossible), laisser trouver la drogue aux Mega, ce qui n'empêchera pas, un peu plus tard, Arto/Stern d'en découvrir une autre bouteille.

Les personnages peuvent bondir au secours d'Arto/Stern : il n'y a rien à faire. Après quelques secondes d'horribles convulsions, le corps de ce dernier commence à se désagréger, à prendre une apparence non solide, vaporeuse ; toutes les molécules de son corps se dissocient, tourbillonnent. Et voilà que sous leurs yeux (probablement incrédules), les molécules se rassemblent et se regroupent en une structure bien connue : un tétraèdre. Celui-ci devient chaque seconde plus compact, plus solide ; et au bout d'environ une minute, se trouve à la place du corps d'Arto/Stern un véritable tétraèdre.

Les Mega devraient maintenant avoir des doutes sur la personnalité de Brunwalt Stern. Au besoin, c'est maintenant qu'Esther Lindon se décidera à ouvrir son cœur, parlant de Tchiopotnik, son amoureux éconduit, et disant combien depuis quelque temps, Brunwalt lui semblait changé. De même, elle reviendra sur la « version des faits », dira qu'il n'y a pas eu d'accident de navette, mais que c'est Brunwalt qui les a conduits volontairement ici, encore que tout n'a pas dû se passer selon ses prévisions. C'est lui encore qui l'a obligée à raconter l'autre version.

Une seule solution logique à cet imbroglio devrait apparaître aux Mega : Arto et Stern ne font qu'un par le pouvoir d'un Transfert. L'apparition du tétraèdre peut les étonner ou les inquiéter, mais s'ils sont tenaces, ils suivront la piste. Ils se transféreront eux-mêmes dans le tétraèdre de métal, suivront la trace psychique d'Arto et se retrouveront dans son monde. (Au besoin, les encourager dans ce sens en leur affirmant que c'est techniquement faisable.) Ils devront emmener Esther avec eux. S'il le faut, la chanteuse les en suppliera avec larmes et prières : elle ne veut pas rester toute seule avec les sauvages !

LE MONDE D'ARTO TCHIOPOTNIK

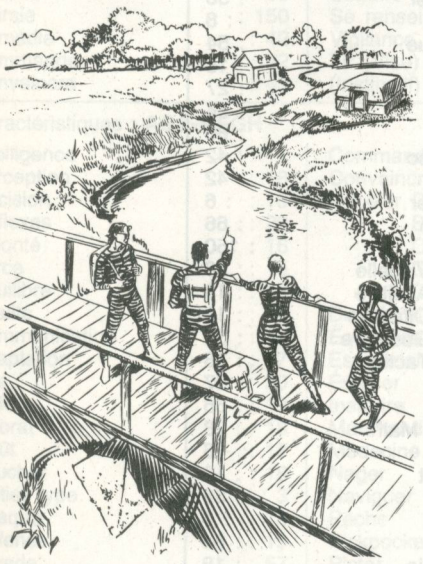
Le pouvoir de la drogue d'Urh est tel que les fantasmes qu'elle crée ont la tangibilité du réel. Tout se passe comme si le drogué se retrouvait dans un univers parallèle réel, un univers de sa propre conception, né de ses désirs et fantasmes. Ce qui explique la partielle dématérialisation du corps. De fait, dans la plupart des cas, le drogué n'a pas l'esprit suffisamment fort pour créer un monde ordonné dont il soit le maître. Il se retrouve dans un chaos né de ses pulsions, désirs et refoulements. Dans tous les cas, l'univers parallèle engendré par la drogue cesse d'exister dès que la drogue cesse de faire effet.

☐ Si les personnages des joueurs veulent prendre de la drogue d'Urh, le MJ devra leur improviser des cauchemars personnels et sans aucun intérêt pour la suite du scénario. Qui plus est, le risque que le personnage se désintègre complètement et irrémédiablement est de 55 %.

Le cas d'Arto Tchiopotnik est spécial. Grâce à sa forte puissance psychique, le professeur a réussi à contrôler complètement son délire. C'est ainsi que parmi les éléments de son monde, il a fait figurer un tétraèdre : c'était son but, son plan. La présence d'un tétraèdre dans son monde a pour conséquence de le fixer. Muni d'un tétraèdre, il prend en effet les propriétés de tout univers parallèle « normal » (même si le sien n'est qu'un gigantesque fantasme) : on peut y entrer, en ressortir ; et il ne se dissipera pas avec la fin de l'effet de la drogue. C'est pour cela

que le corps de Stern a étonnamment pris lui-même la forme d'un autre tétraèdre, et qui plus est un tétraèdre de métal : structure à la longue pérennité. Certes, le professeur n'ignore pas que c'est à double tranchant : son univers dure, mais il ne dure que parce qu'il est relié, ouvert aux autres univers ; et par là, il peut donc être atteint. C'est la faille de son plan désespéré ; mais c'était un risque à courir.

Si les Mega se lancent à la poursuite du professeur via le tétraèdre de métal, ils repéreront facilement la trace psychique de ce dernier dans l'inter-règne entre les univers. Et ils finiront par se matérialiser chez Arto Tchiopotnik. Ils se retrouveront sur un joli pont de bois qui enjambe une petite rivière serpentant dans une prairie bien verte. Juste sous le pont, installé sur un îlot, se trouve le point de Transit d'arrivée : un tétraèdre de pierre, un peu moussu. La prairie fait 500 mètres de diamètre et est entièrement entourée de bois. A 100 mètres du pont se dresse une maison en pierres grises, avec des volets blancs, dans le style du XXe siècle. De l'autre côté de la rivière, à 100 mètres du pont également, se trouve une hideuse bâtisse en béton, une sorte de blockhaus.



Le sous-sol de la maison est aménagé en laboratoire, c'est là que se trouve le professeur Tchiopotnik. Il s'y trouve sous son apparence réelle, mais considérablement rajeuni. Sous ses ordres travaillent une mulitude de laborantines, toutes sosies d'Esther Lindon. Tel est en effet le délire du professeur : un coin de campagne paisible, un laboratoire pour continuer ses recherches, et un véritable harem autour de lui, où toutes les femmes sont Esther Lindon. Leur nombre est virtuellement infini.

Au rez-de-chaussée, les personnages seront accueillis par une Esther Lindon soubrette. La soubrette les fera entrer dans le salon, disant que « monsieur » travaille, mais qu'elle va prévenir « madame ». Cette dernière ne tardera pas à paraître, et ce sera encore Esther Lindon. Au premier étage, les chambres d'amis sont occupées par les invitées, qui sont autant d'Esther Lindon, etc.

Les Esther Lindon portent des costumes divers, selon leurs rangs ou fonctions. Certaines sont habillées comme la vraie Esther Lindon, celle qui accompagne les Mega. D'autre part, chacune d'elles, prise séparément, prétend être la seule vraie, les autres n'étant que des doubles. Il est évident que la vraie-vraie fera de même. Il en résultera donc un imbroglio où les personnages auront du mal à se retrouver.

☐ Dans cette partie « délire » du scénario, le MJ doit se sentir prêt à improviser les quiproquos et les situations les plus absurdes et les plus cocasses. La seule différence entre la vraie Esther et celles nées des fantasmes du professeur, est que la vraie n'est pas amoureuse de lui ; alors que toutes les autres le sont éperdument et même prêtes à mourir pour lui.

Dans son laboratoire, Arto Tchiopotnik continue ses recherches sur la drogue d'Urh. Il espère pouvoir en modifier la formule de façon à ce que son absorption crée un univers stable et durable sans qu'il soit besoin de le fixer par un point de Transit. Il pourra alors se réfugier dans un tel univers, et personne ne pourra l'en déloger.

Arto accueillera les Mega de très mauvaise grâce.

☐ Le MJ doit jouer son rôle comme de quelqu'un complètement détraqué, c'est l'archétype du savant fou. En ce sens, il n'hésitera pas à se faire valoir, à se glorifier, en révélant toute la vérité depuis le début, y compris son transfert dans le corps du commandant Stern, et en révélant ses futurs plans, persuadé qu'il est qu'un génie comme lui ne peut que réussir !...

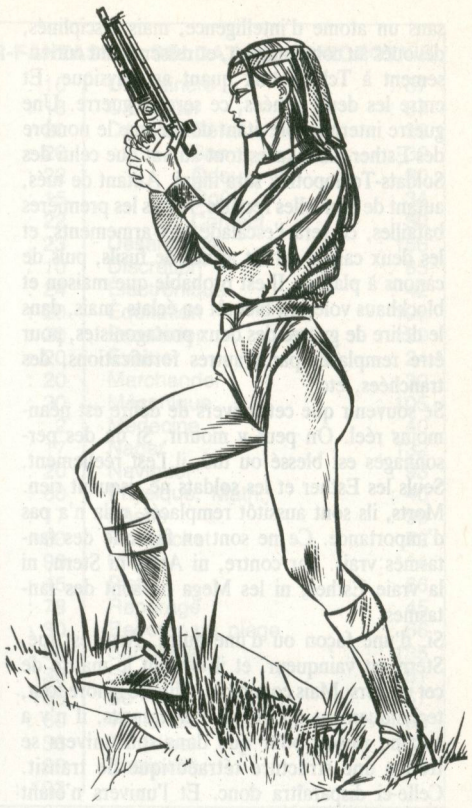
Si les Mega veulent user de la force contre lui, il appellera ses Esther au secours : une escouade de jeunes femmes chacune armée d'un pistolaser. Ce sont des Esther-Kamikazes, et elles se feront tuer « joyeusement », si c'est pour défendre leur maître. Qui plus est, leur nombre étant virtuellement infini, attaquer le professeur n'est pas la bonne méthode.

Les Mega peuvent renoncer, revenir chez eux via le point de Transit (avec ou sans la vraie Esther), persuadés que le savant est irrécupérable. Leur mission aura alors échoué.

Elle peut cependant réussir encore. Il suffit pour cela de détruire l'univers de Tchiopotnik. Dans une des salles du laboratoire se trouve une réserve d'explosifs. Si les Mega réussissent à s'en emparer, ils peuvent placer une charge à retardement près du tétraèdre sous le pont, puis fuir très vite par le point de Transit. Ils se retrouveront alors au point de Transit de métal, dans la forêt, au camp du collecteur. Cependant, les explosifs détruiront le tétraèdre situé dans l'univers du savant ; et cet univers n'étant plus fixé, et la drogue ayant d'autre part cessé depuis longtemps de faire effet, ils verront progressivement le tétraèdre de métal se dissoudre et reprendre la forme d'Arto/Stern. Moralement brisé, le professeur avouera alors sa défaite. Si la vraie Esther est toujours là, il comprendra à son profond mépris que pour lui, c'est définitivement fini. Il acceptera alors de rentrer au bercail, libérer Stern en réintégrant son propre corps ; et la mission aura finalement réussi.

• Le blockhaus de béton

De fait, Tchiopotnik n'est pas le seul à avoir pris de la drogue, Stern en a pris tout autant ; c'est même, physiquement, le seul à en avoir pris. L'univers de Tchiopotnik est donc aussi celui de Stern, et réciproquement. Toutefois, la volonté du professeur étant la plus forte, c'est lui qui en est le maître. C'est ainsi que dans son univers, il apparaît dans son propre corps (rajeuni pour les besoins de la séduction). Mais Stern s'y trouve également. Il est enfermé dans le blockhaus en béton.



Le blockhaus est fermé par une porte blindée sur laquelle on peut lire, écrit à la peinture rouge : « DÉFENSE DE LIBÉRER LE MONSTRE ». Cet avertissement peut être une tentation pour les personnages. S'ils crochètent la porte (jet de « Crocheter », malus de −20 %) ou s'ils la font sauter avec les explosifs trouvés dans le laboratoire, ils libéreront une créature repoussante et monstrueuse, mais ressemblant néanmoins à Brunwalt Stern : c'est la conception qu'Arto a de son rival.



Libéré, Stern n'aura qu'une idée : confronter Tchiopotnik. Si la confrontation a lieu, les deux hommes pousseront simultanément un cri de rage, un cri de guerre. Les Esther-Kamikazes surgiront aussitôt. Mais instantanément, Stern leur opposera ses agents, des soldats armés eux aussi de pistolasers, des brutes, des « pions »,

sans un atome d'intelligence, mais disciplinés, dévoués au commandant, et ressemblant curieusement à Tchiopotnik quant au physique. Et entre les deux armées, ce sera la guerre. Une guerre interminable étant donné que le nombre des Esther-Kamikazes tout autant que celui des Soldats-Tchiopotnik sera infini. Autant de tués, autant de nouvelles recrues. Après les premières batailles, ce sera l'escalade aux armements, et les deux camps seront armés de fusils, puis de canons à plasma. Il est probable que maison et blockhaus voleront bientôt en éclats, mais, dans le délire de guerre des deux protagonistes, pour être remplacés par d'autres fortifications, des tranchées, etc.

Se souvenir que cet univers de délire est néanmoins réel. On peut y mourir. Si un des personnages est blessé ou tué, il l'est réellement. Seuls les Esther et les soldats ne risquent rien. Morts, ils sont aussitôt remplacés, cela n'a pas d'importance. Ce ne sont en fait que des fantasmes vrais. Par contre, ni Arto, ni Stern, ni la vraie Esther, ni les Mega ne sont des fantasmes.

Si, d'une façon ou d'une autre, Arto est tué, Stern est vainqueur, et il devient le maître de cet univers. Mais comme le militaire ignore tout, techniquement du moins, des transits, il n'y a aucune raison pour que dans son univers se trouve une structure tétraédrique de transit. Celle-ci disparaîtra donc. Et l'univers n'étant plus fixé, Stern se retrouvera dans son corps à la place du tétraèdre de métal, au camp du collecteur. Quant à Arto, son véritable corps mourra au même instant d'une crise cardiaque dans le compartiment d'hibernation, sur le monde d'origine. Si à ce moment, les Mega se trouvent encore dans l'univers-délire, ils le verront disparaître et se disperseront avec lui. Pour eux en effet, aucune possibilité de retour sans point de transit. Leur mission aura échoué sur toute la ligne. Et eux-mêmes seront morts, dispersés, victimes de la drogue d'Urh !

Si c'est Stern qui est tué : même chose ! Ne pas oublier, en effet, qu'Arto est actuellement en transfert dans Stern et que la mort du corps d'emprunt signifie toujours la mort du transféré. Stern l'ignore et tentera de tuer Arto. Arto ne l'ignore pas. Il se retranchera toujours derrière ses Esther et ne leur donnera l'ordre de tirer que sur les soldats, pas sur Stern.

Enfin, il est probable que si la guerre se prolonge un tant soit peu, la structure de transit sera touchée, signifiant ainsi la fin de l'univers. Au camp du collecteur, Arto/Stern se retrouvera alors à la place du tétraèdre de métal. Arto sera toujours aux commandes du corps, mais s'avouant vaincu comme expliqué plus haut.

De fait, à moins que les Mega ne se conduisent stupidement et tirent eux-mêmes soit sur Arto soit sur Stern, la guerre aura effectivement ce résultat : fin du tétraèdre et retour d'Arto/Stern au camp du collecteur.

□ Les Mega ont donc deux solutions possibles : soit faire sauter eux-mêmes le tétraèdre, soit libérer le monstre — ce qui amènera en fin de compte au même résultat. L'important dans tous les cas est que les Mega quittent l'univers-délire avant la destruction du point de Transit.

Dans le cas contraire, ils seront perdus, morts, dispersés, victimes de la drogue d'Urh.

Caractéristiques : INDIGENE-TYPE

Intelligence	: 8	Chasse	: 64
Perception	: 15	Déceler Détail	: 21
Décision	: 13	Son	: 18
Réflexes	: 16	Odeur	: 18
Volonté	: 10	Goût	: 18
Force	: 15	Contact	: 18
Équilibre	: 12	Discrétion	: 27
Vue	: 17	Équitation	: 57
Ouïe	: 16	Escalader	: 55
Odorat	: 16	Marchander	: 3
Goût	: 16	Médecine	: 5
Toucher	: 16	Nager	: 33
Métier type	: 3	Naviguer	: 90 (pirogue)
Vitalité	: 16	Pêche	: 60
Communication	: 8	Pickpocket	: 9
Adaptation	: 10	Pister	: 50
Attaque	: 15	Recruter	: −12
Défense	: 14	Repérage	: 15
Parade	: 42	Repérer un piège	: 15
Contre-Attaque	: 15	Vigilance	: 15
Esquive	: 28	Tir (Vise)	: 60 (arc)
Baratiner	: 3	Parle galactique	: 25 %
Camouflage	: 70		

Caractéristiques : ARTO "Rajeuni"

Intelligence	: 24	Goût	: 18
Perception	: 14	Contact	: 18
Décision	: 12	Désamorcer	: 36
Réflexes	: 14	Discrétion	: 8
Volonté	: 24	Électronique	: 54
Force	: 10	Équitation	: 18
Équilibre	: 4	Escalader	: 27
Vitalité	: 15	Évaluer	: 54
Communication	: 10	Géologie	: 60
Adaptation	: 14	Histoire géo	: 42
Vue	: 16	Instruire	: 42
Ouïe	: 16	Marchander	: 6
Odorat	: 16	Mécanique	: 66
Goût	: 16	Médecine	: 150
Toucher	: 16	Mémoire Visuelle	: 36
Métier type	: 4	Auditive	: 18
Attaque	: 12	Olfactive	: 18
Défense	: 13	Gustative	: 36
Parade	: 39	Tactile	: 18
Contre-Attaque	: 12	Nager	: 57
Esquive	: 12	Naviguer	: 66
Précision projectile	: 24	Physique, Math.	: 78
Précision jet	: 12	Pêche	: −6
Précision entrave	: 24	Pickpocket	: 18
Baratiner	: 6	Piloter	: 66
Biologie	: 150	Pirater	: 1
Camouflage	: 18	Pister	: 54
Chasse	: 30	Psychologie	: 18
Chimie	: 150	Repérage	: 12
Comédie	: 42	Repérer un piège	: 12
Commander	: 42	Sabotage	: 18
Conduire	: 30	Séduire	: 6
Convaincre	: 42	Se renseigner	: 42
Crocheter	: 24	Vigilance	: 12
Déceler Détail	: 18	Tir (Vise)	: 30
Son	: 18	(Instinctif)	: 18
Odeur	: 18		

Caractéristiques :

Caractéristiques : **ARNO/STERN**

Intelligence	: 24	Crocheter	: 51
Perception	: 19	Déceler Détail	: 33
Décision	: 12	Son	: 33
Réflexes	: 21	Odeur	: 33
Volonté	: 24	Goût	: 33
Force	: 20	Contact	: 33
Équilibre	: 10	Désarmorcer	: 66
Vitalité	: 22	Discrétion	: 17
Communication	: 10	Électronique	: 66
Adaptation	: 18	Équitation	: 60
Vue	: 21	Escalader	: 90
Ouïe	: 21	Évaluer	: 69
Odorat	: 21	Géologie	: 60
Goût	: 21	Instruire	: 42
Toucher	: 21	Marchander	: 6
Métier type	: 4	Mécanique	: 90
Attaque	: 20	Médecine	: 150
Défense	: 16	Nager	: 108
Parade	: 48	Naviguer	: 99
Contre-Attaque	: 20	Physique, Math.	: 78
Esquive	: 46	Pêche	: 24
Précision projectile	: 81	Pickpocket	: 30
Précision jet	: 57	Pister	: 69
Précision entrave	: 57	Psychologie	: 18
Baratiner	: 6	Repérage	: 27
Biologie	: 150	Repérer un piège	: 27
Camouflage	: 30	Sabotage	: 30
Chasse	: 66	Séduire	: 6
Chimie	: 150	Se renseigner	: 42
Comédie	: 42	Vigilance	: 27
Commander	: 42	Tir (Vise)	: 57
Convaincre	: 42	(Instinctif)	: 33

Caractéristiques : **ESTHER-FANTASME/ SOLDAT DE TCHIOPOTNIK**

Intelligence	: 10	Convaincre	: 57
Perception	: 18	Crocheter	: 87
Décision	: 20	Déceler Détail	: 30
Réflexes	: 20	Son	: 30
Volonté	: 22	Odeur	: 30
Force	: 15	Goût	: 34
Équilibre	: 22	Contact	: 30
Vitalité	: 23	Désamorcer	: 156
Communication	: 10	Discrétion	: 85
Adaptation	: 24	Électronique	: 42
Vue	: 20	Équitation	: 108
Ouïe	: 20	Escalader	: 159
Odorat	: 20	Évaluer	: 24
Goût	: 20	Marchander	: 30
Toucher	: 20	Mécanique	: 105
Métier type	: 2	Médecine	: 40
Attaque	: 17	Nager	: 132
Défense	: 20	Naviguer	: 93
Parade	: 60	Physique, Math.	: 40
Contre-Attaque	: 17	Pêche	: 99
Esquive	: 50	Pickpocket	: 72
Précision projectile	: 93	Piloter	: 114
Précision jet	: 45	Pister	: 66
Précision entrave	: 78	Repérage	: 45
Baratiner	: 30	Repérer un piège	: 66
Biologie	: 60	Sabotage	: 135
Camouflage	: 135	Séduire	: 51
Chasse	: 105	Se renseigner	: 57
Chimie	: 60	Vigilance	: 66
Comédie	: 36	Tir (Vise)	: 138
Commander	: 99	(Instinctif)	: 75
Conduire	: 123		

Caractéristiques : **AGA-MEGH**

Intelligence	: 11	Commander	: 100
Perception	: 18	Convaincre	: 42
Décision	: 18	Déceler Détail	: 30
Réflexes	: 20	Son	: 27
Volonté	: 16	Odeur	: 24
Force	: 15	Goût	: 24
Équilibre	: 16	Contact	: 24
Vitalité	: 16	Discrétion	: 47
Communication	: 20	Équitation	: 111
Adaptation	: 17	Escalader	: 89
Vue	: 20	Évaluer	: 27
Ouïe	: 19	Instruire	: 33
Odorat	: 18	Marchander	: 54
Goût	: 18	Médecine	: 19
Toucher	: 18	Nager	: 48
Métier type	: 3	Naviguer	: 90 (pirogue)
Attaque	: 18	Pêche	: 60
Défense	: 19	Pickpocket	: 45
Parade	: 57	Pister	: 59
Contre-Attaque	: 18	Psychologie	: 30
Esquive	: 48	Repérage	: 24
Baratiner	: 54	Repérer un piège	: 24
Camouflage	: 90	Vigilance	: 24
Chasse	: 110	Tir (Vise)	: 70
Comédie	: 42		

Caractéristiques : **ESTHER LINDON**

Intelligence	: 12	Comédie	: 93
Perception	: 15	Conduire	: 12
Décision	: 13	Convaincre	: 65
Réflexes	: 12	Déceler Détail	: 40
Volonté	: 15	Son	: 49
Force	: 9	Odeur	: 15
Équilibre	: 13	Goût	: 18
Vitalité	: 15	Contact	: 18
Communication	: 22	Discrétion	: 18
Adaptation	: 9	Équitation	: 3
Vue	: 14	Escalader	: 9
Ouïe	: 17	Évaluer	: 35
Odorat	: 15	Histoire géo	: 6
Goût	: 16	Marchander	: 59
Toucher	: 16	Nager	: 27
Métier type	: 8	Pister	: 21
Attaque	: 10	psychologie	: 36
Défense	: 12	Repérage	: 15
Parade	: 36	Séduire	: 73
Contre-Attaque	: 10	Se renseigner	: 65
Esquive	: 8	Vigilance	: 29
Précision projectile	: 9	Tir (Vise)	: 21
Baratiner	: 73	(Instinctif)	: 38
Camouflage	: 6		

Caractéristiques : **STERN/MONSTRE**

Intelligence	: 13	Attaque	: 20
Perception	: 19	Défense	: 21
Décision	: 21	Parade	: 63
Réflexes	: 21	Contre-Attaque	: 20
Volonté	: 15	Esquive	: 64
Force	: 20	Précision projectile	: 81
Équilibre	: 90	Précision jet	: 57
Vitalité	: 22	Précision entrave	: 57
Communication	: 14	Baratiner	: 45
Adaptation	: 18	Camouflage	: 111
Vue	: 21	Chasse	: 111
Ouïe	: 21	Commander	: 150
Odorat	: 21	Conduire	: 108
Goût	: 21	Convaincre	: 80
Toucher	: 21	Crocheter	: 69

Déceler Détail	: 33	Nager	: 117
Son	: 33	Naviguer	: 84
Odeur	: 33	Physique, Math.	: 9
Goût	: 33	Pickpocket	: 57
Contact	: 33	Piloter	: 102
Désarmorcer	: 90	Pister	: 72
Discrétion	: 71	Psychologie	: 12
Électronique	: 33	Repérage	: 45
Équitation	: 105	Repérer un piège	: 63
Escalader	: 144	Sabotage	: 111
Evaluer	: 36	Vigilance	: 85
Histoire géo	: 9	Tir (Vise)	: 120
Marchander	: 45	(Instinctif)	: 78
Mécanique	: 75		
Médecine	: 9		



PAR PIERRE LEJOYEUX

Des ombres sur la lande

« A mon père... »

Nous avons gardé pour la fin ce module, à la fois hyperdétaillé et presque « romancé ». Il se joue en deux ou trois séances, mais vous pourrez le raccourcir à votre convenance. Deux manières de le simplifier : escamoter certaines parties, ou bien simplement adapter certaines rencontres de façon à ce que les personnages s'en sortent vite et sans trop de problèmes... Mais vous pourrez également vous en servir comme une « inspiration » et l'adapter, afin de créer votre propre scénario en partant sur une base déjà existante...

En janvier 1879, l'armée anglaise envahissait le royaume Zoulou. Le 22, les Troupes britanniques subissaient une cuisante défaite qui reste le seul exemple d'une bataille gagnée par une armée indigène sur une armée moderne. C'était à Isandhlawna.
Mais si le symbole traversa les siècles pour parvenir jusqu'à nous, la froide logique de la guerre donna la victoire finale aux Anglais à Ulundi. Ceci se passait sur notre Terre il y a bien longtemps. Mais *Ailleurs*, dans un *Autre* univers, sur une *Autre* Terre, l'histoire eut une *Autre* fin...

LA MISSION

L'équipe de Mega pénètre dans une des nombreuses salles de briefing du Centre de Transit principal, les lourdes portes du secret se referment sur eux dans un silence de tombe. Un grand Maître Mega leur expose les faits, tout en tendant à chacun un rapport contenant les informations « autorisées » des fiches SAVANT et PLANÈTE (page suivante).
« Un savant de renommée mondiale a disparu il y a environ un mois et demi ; tout d'abord les autorités ont cru à un enlèvement ou à un caprice, mais ceci s'est avéré beaucoup plus grave : l'homme est un Mega latent (c'est-à-dire qu'il possède les pouvoirs de transfert et de transit sans en avoir conscience).
Forts de cette hypothèse, nos hommes ont découvert une zone de transit naturelle non encore répertoriée dans les parages de son domicile. Il a fallu trois semaines pour localiser ses destinations finales possibles, vous allez explorer l'une d'elles : une planète similaire à la Terre, située dans un univers parallèle. Nous estimons son époque actuelle à la fin du XIXe siècle de notre bonne vieille Terre. La zone de transit se trouve en Haute-Écosse ; nos services d'hypnoéducation vous apprendront la langue anglaise « époque 1880 » avant votre départ. Attention ! L'hypnoéducation ne dure qu'une semaine environ, au-delà...
Nous attirons votre attention sur le fait que l'homme que nous recherchons ne sait pas qu'il est un Mega ; il doit surtout se sentir seul et désemparé sur une terre étrangère. Nous devons le ramener à son monde et lui apprendre qui il est vraiment, pour lui faire prendre conscience de ses responsabilités.
Il semble qu'il avait sur lui des échantillons de Yxin le jour de sa disparition (voir la fiche Savant). Nous vous fournirons un détecteur d'Yxin. Cela pourrait vous permettre de le retrouver plus vite, si effectivement il en transportait.
De plus c'est un savant et pas des moindres ! Vous devrez donc veiller à ce qu'il ne trahisse pas le premier devoir de l'Assemblée Galactique : « *La non-ingérence dans les affaires d'une planète ou d'une civilisation qui ne requiert pas son intervention* » (attaque ou ingérence extraterrestre, catastrophe galactique). Cette planète n'étant pas membre de l'Assemblée Galactique, votre recherche devra être prudente et discrète ; si vous êtes tué ou fait prisonnier, l'AG et la Guilde des Mega nieront avoir eu connaissance de vos agissements...
Votre mission, si vous l'acceptez, revêt 2 aspects :
— ramener le savant, si possible vivant !
— rétablir le cours naturel des événements que le savant, par des actions inconsidérées, aurait éventuellement modifié sur la planète considérée !
Well boys, good luck and have a nice time ! »

MATÉRIEL DE MISSION

Chaque joueur reçoit des mains du grand maître Mega le matériel suivant :
— hypnoéducation « langue anglaise 1880 » (1 semaine + 1d2 jours) ;
— un poignard de combat, fixé à la botte (CA 2 ; CD 2) ;
— un localisateur pisteur (portée 250 m), camouflé en bracelet de force. Il émet continuellement le signal pisteur et peut être commuté en localisateur par une simple pression sur une des ornementations en métal repoussé ;
— un sac de toile (contenance 100 litres) ;
— boussole ;
— rations de survie (1 semaine) ;
— habit d'époque genre rural et fonctionnel : bottes et gilet de cuir, pantalon et chemise de tissu fort.
Du matériel est ensuite mis à disposition, il s'agit de :
— un seul (et unique) détecteur d'Yxin (ressemble à un préampli de chaîne hifi, autonomie, 1 mois ; poids : 1 kg) ;
— 2 kg de plastic répartis en dix charges + dix détonateurs ;
— 10 shuriken, arme de jet, contact uniquement, jusqu'à 10 m (CA 7 ; CD 0) ;
— 3 M 10 (+ 1 silencieux et 3 chargeurs, 30 balles par arme) et 500 cartouches en vrac (au total : 20 kg) ;
— 2 M 16 (+ 1 viseur laser et 3 chargeurs, 30 balles par arme) et 500 cartouches en vrac (au total : 20 kg) ;
— 1 fusil plasma + 1 chargeur. 3 charges + 1 chargeur-7 charges ;
— 1 paire de jumelles ;
— 1 lunette Startron (adaptable M 16) ;
— 1 trousse de première urgence (10 soins de 1d6 chacun) ;
— 1 colt 45 + 20 cartouches ;
— 1 magnum 357 + 18 cartouches.

LA ZONE DE TRANSIT

Elle est située dans la Lande des Dragons (voir carte, page suivante). Après la phase de voyage proprement dite, les joueurs amorcent la « descente » (phase durant laquelle ils peuvent observer les alentours de leur point d'arrivée comme vu du ciel).
C'est l'aube, le soleil naissant n'éclaire encore qu'à peine le ciel gris et terne, en dessous, le sol est couvert d'une nappe de brouillard diffus et lourd qui se dissipe lentement à la chaleur illusoire du matin.
Au nord et au sud, la lande s'étend aussi loin que l'homme puisse voir. A l'ouest, un plateau rocailleux encore nimbé de brume occupe l'horizon (un jour de marche). A l'est enfin, on aperçoit un front de collines faiblement boisées, proche du point d'arrivée (3 heures de marche).
La lande est déserte : pas une construction, pas une âme qui vive. Un dragon volette paresseusement au loin, apparemment ce monde ne recèle que solitude et banalité...
Les joueurs « atterrissent » et le « doux cocon » du transit s'évanouit pour laisser la place à la dure réalité de la planète. L'air est froid, le temps maussade, un crachin glacé et pénétrant

FICHE SAVANT :

(*informations « autorisées »)
* NOM : *Athin Kail*
RACE : *blanche*
• SPÉCIALITÉ : *travaillait principalement sur les applications énergétiques civiles de l'Yxin (champ de force, anti-gravité, aliment de synthèse). Ce métal est très rare sur Terre. Sa puissance énergétique relègue celle de l'Uranium au rang d'une allumette ou d'un pétard.*
• DESCRIPTION : *environ 50 ans, 1,90 m, 90 kg, cheveux bruns, tempes grisonnantes, porte des lunettes.*

NOTE POUR LE M.J. : Athin Kaïl n'a pas pris conscience de ses pouvoirs. Dans le conflit qui oppose les Anglais aux zoulous, il choisit de façon naturelle le camp britannique et met toute sa science à leur service. Son intervention modifie l'avenir de cette planète en instaurant un statu quo artificiel, mais bien réel dans une guerre perdue d'avance par les Anglais. Son nom est adulé par les survivants des attaques zoulous, il côtoie le roi Victor, sa puissance croît sans cesse : il sera difficile de le convaincre de quitter ce monde, d'autant plus qu'il a entre ses mains l'instrument de la victoire anglaise : le cuirassé à antigravité « Revenge » dont il supervise lui-même la construction...

ALTERNATIVE POSSIBLE : Athin a pris conscience de ses pouvoirs lors de son transit accidentel, il sait qu'il est un Mega et s'attend à ce que l'A.G. le recherche. Son âme est déchirée entre le respect du premier devoir de l'A.G. et les centaines de milliers de vies qu'il tient entre ses mains. Ces vies qui, selon sa décision finale, seront sauvées ou sacrifiées à un principe.

F14, I20, D13, R10, P11, C20, A10, E15, Vo17, Vi12.

FICHE PLANÈTE

(*informations « autorisées »)
* NOM : *Isandhlawna*
* POSITION VIS-A-VIS A.G; : *non-membre, ne connaît pas son existence.*
* ÉPOQUE : *fin* XIXe siècle (1880-1890)
* LIEU DE LA ZONE DE TRANSIT : *Haute-Écosse*

NOTES POUR LE M.J. :

L'Yxin : la planète regorge de ce métal, surtout en Haute-Écosse. Il se présente sous formes de nodules noirâtres enfouies dans le sol ingrat de la lande.

Le Conflit : tout commença comme sur Terre, mais la puissance des sorciers zoulous changea le cours de la guerre. Les colonies anglaises d'Afrique furent anéanties. Les puissances colinisatrices occidentales (la France, la Hollande et l'Allemagne) restèrent neutres, trop contentes de la débâcle anglaise. Les villages zoulous, flottant majestueusement dans le ciel sous l'œil vigilant des pirogues volantes, traversèrent alors l'Atlantique pour aller porter la guerre chez l'ennemi blanc. Londres et les ports de la Manche tombèrent en un jour, le Pays de Galles en deux, l'Angleterre en une semaine ; rien ne semblait pouvoir retenir les envahisseurs, ni la tenacité légendaire des Anglais ni les troupes coloniales qui convergeaient sans cesse de tout l'Empire vers « les îles ».

L'empire colonial anglais vacillait, les autres puissances occidentales lui portèrent le coup de grâce en attaquant les possessions britanniques exangues de soldats ; la France et la Hollande se partagèrent l'Inde, l'Allemagne s'empara du Moyen-Orient. Le roi Victor se réfugia en Haute-Écosse, les villages zoulous se ruèrent sur les Midlands, balayant des troupes ennemies démoralisées et désorganisées.

Alors arriva Athin Kaïl...

Ce que fit Athin Kail : plongé dans le flot des réfugiés parcourant un pays en plein chaos, il se rendit à New-London, la « nouvelle capitale » de la Grande-Bretagne, perdue au milieu de la lande écossaise, dernier refuge d'un roi accâblé et d'un peuple vaincu. Athin découvrit des nodules d'Yxin et grâce à eux concrétisa tous ses travaux : des aliments de synthèse pour les villes assiégées, des modules d'antigravitation pour porter la guerre dans les airs, des champs de force pour protéger les populations civiles. Il entoura New-London d'un champ de force infranchissable qu'il nomma le « dôme » et dota toute une série de châteaux d'une protection similaire bien que plus modeste.

L'avancée des villages Zoulous fut ralentie, puis stoppée ; les chefs de guerre interrogèrent les sorciers sur l'« étrange magie des blancs », ceux-ci ne purent répondre. La guerre s'enlisa alors dans une série de combats stériles autour des châteaux forts protégés par la science de Kaïl. Pourtant il suffirait seulement que l'un d'eux tombe pour porter la guerre au pied du « dôme ». Les modules d'antigravitation furent montés sur des baleinières qui furent réparties sur l'ensemble du réseau de défense et engagées systématiquement dans les combats en attendant l'achèvement du cuirassé volant Revenge.

- Les Nationalistes Irlandais : devenus les alliés de la France et de l'Allemagne, ils œuvrent en secret pour la chute de New-London (destruction du « dôme », émeutes, assassinats,...). Ils fournissent en armes modernes les guerriers Zoulous.

- La magie Zoulou : basée sur l'utilisation intuitive de l'Yxin, l'antigravité est le seul emploi de ce métal que les sorciers connaissent actuellement.

s'échappe sans cesse d'un ciel couvert de nuages. Le sol est parsemé d'arbustes rabougris, posés sur un tapis d'herbe rase et de rocailles envahies de colonies de lichen sauvage. Le sol est ingrat, tout juste bon à nourrir les dragons !

LE PLATEAU DE LA SOLITUDE :

Il est loin, très loin ! Et puis ce n'est pas facile ! Enfin si les joueurs décident d'y aller (c'est leur droit) voici comment rattraper le cours du module.

Le plateau est très difficile d'accès ; l'escalade est nécessaire pour l'atteindre (70 m donc 7 jets sous le pourcentage de « grimper » à réussir consécutivement). Il faudra 3 jours de marche au(x) survivant(s) pour le traverser. C'est une immense étendue de rocailles « colonisées » par le lichen avec quelques touches d'herbes moribondes, qu'agite un fort vent. Très inhospitalier et franchement inquiétant.

Les loups y règnent en maîtres, et défendent âprement leur territoire. Arrivés de l'autre côté, un chemin serpente le long des parois abruptes. Les joueurs tomberont sur un autre village abandonné, assisteront à un autre combat et seront sauvés par les mêmes Anglais. Mais pourquoi se compliquer la vie inutilement ?

• **Les premières actions**

Le détecteur d'Yxin s'affolera dès sa mise en marche (présence de nodules en grand nombre) ; les joueurs pourront en repérer un et le déterrer sans problème. La lande est trouée de terriers de dragons ; durant leur marche, les personnages passeront forcément près de l'un d'eux.

□ Tranche de vie des dragons de Haute-Écosse.

Caledonius drago, ou dragon d'Écosse, est un charmant petit animal doux et craintif. Il est inoffensif, si on excepte ses frustes réactions de peur qui coûte, chaque année, la vie à des dizaines d'imprudents (il est dangereux de se pencher au-dessus d'un terrier de dragon).

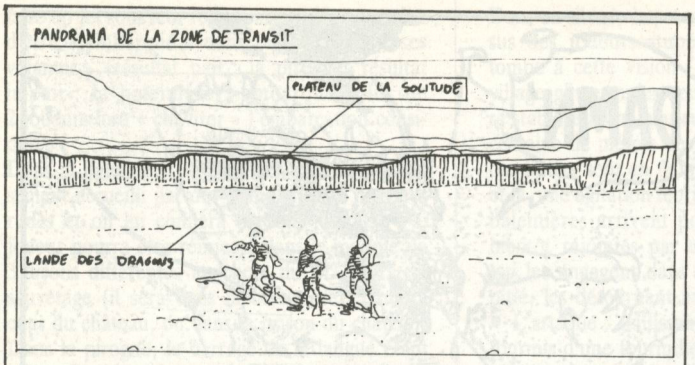
Le dragon vit en solitaire, dans des terriers séculaires où il se blottit avec délice durant les heures chaudes de la journée. La nuit venue, il sort voleter dans l'obscurité tel le hibou à crête mordorée de nos contrées. Qui n'a pas observé des heures durant cet animal gracile évoluer, un indicible bonheur discernable au fond de ses yeux glauques, ne connaît rien des splendeurs de la faune écossaise si riche mais aussi si avare de ses charmes qu'elle ne les dévoile qu'à la nuit tombée ! Exténué par leur vol nocturne, il regagne difficilement son terrier à l'aube. Las, il s'endorme vite, le corps couvert de sueur qui, à la chaleur des premières heures de la journée, s'évapore, puis se condense sur les parois du terrier et forme la boisson favorite des autochtones, le Wishk. Plus le dragon est vieux, meilleur est le Wishk.

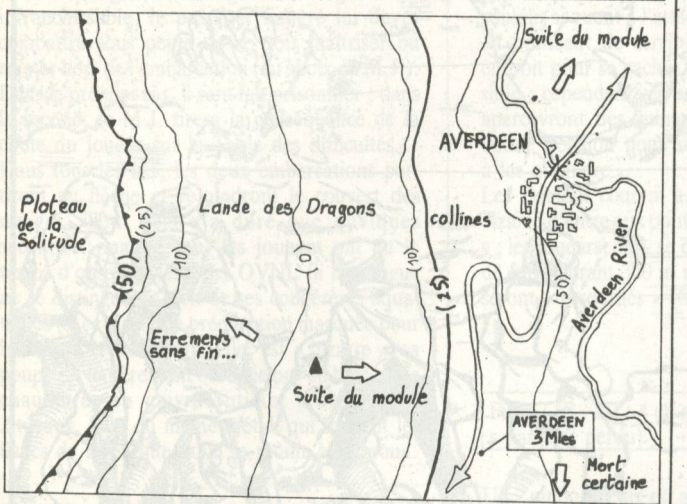
Des hommes courageux s'introduisent de nuit dans les terriers pour recueillir le Wishk : on les appelle les récolteurs.

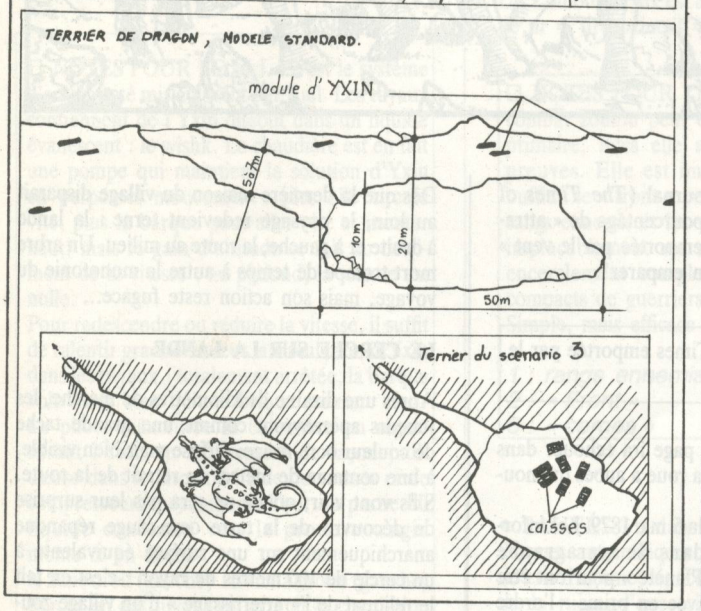
C'est un travail dur et dangereux. Le pire péril étant les vapeurs d'alcool qui emplissent le terrier et qui, si le récolteur n'y prend garde, obscurcissent ses idées et finissent par le saoûler complètement alors il s'endormira dans les mares de Wishk, ignorant du temps qui passe...

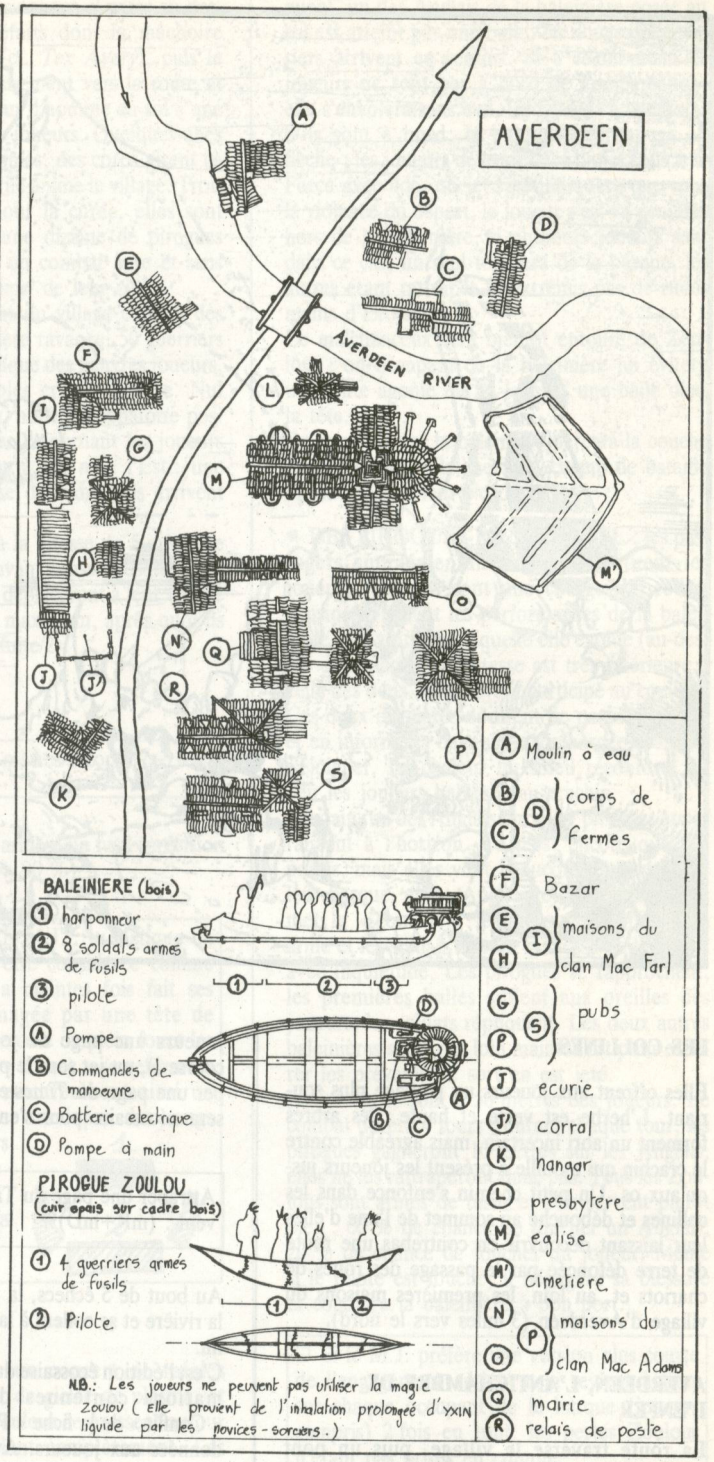
Ce métier endurcit l'homme, il est de notoriété publique que les récolteurs sont les plus solides buveurs... Ils battent même les Irlandais pourtant très entraînés. Le Wishk sert au dragon comme combustible pour sa flamme qu'il n'utilise que pour les parades nuptiales et les joutes amoureuses. Certains disent que l'Yxin serait en fait des excréments de dragon venant de la digestion d'une plante très rare et que l'animal enfouirait dans le sol pour des raisons mystérieuses, mais rien n'est moins sûr...

La présence d'un dragon dans son terrier est signalée par des fumerolles qui s'en échappent (respiration de l'animal).









LE CHEMIN VERS LES COLLINES

Après une heure de marche, les joueurs apercevront sur la droite, une masse sombre à quelques centaines de mètres... C'est un dragon mort de fatigue que des loups sont en train de dévorer, on peut dénombrer une dizaine de loups environ, en partie juchés sur l'immense corps du reptile volant.

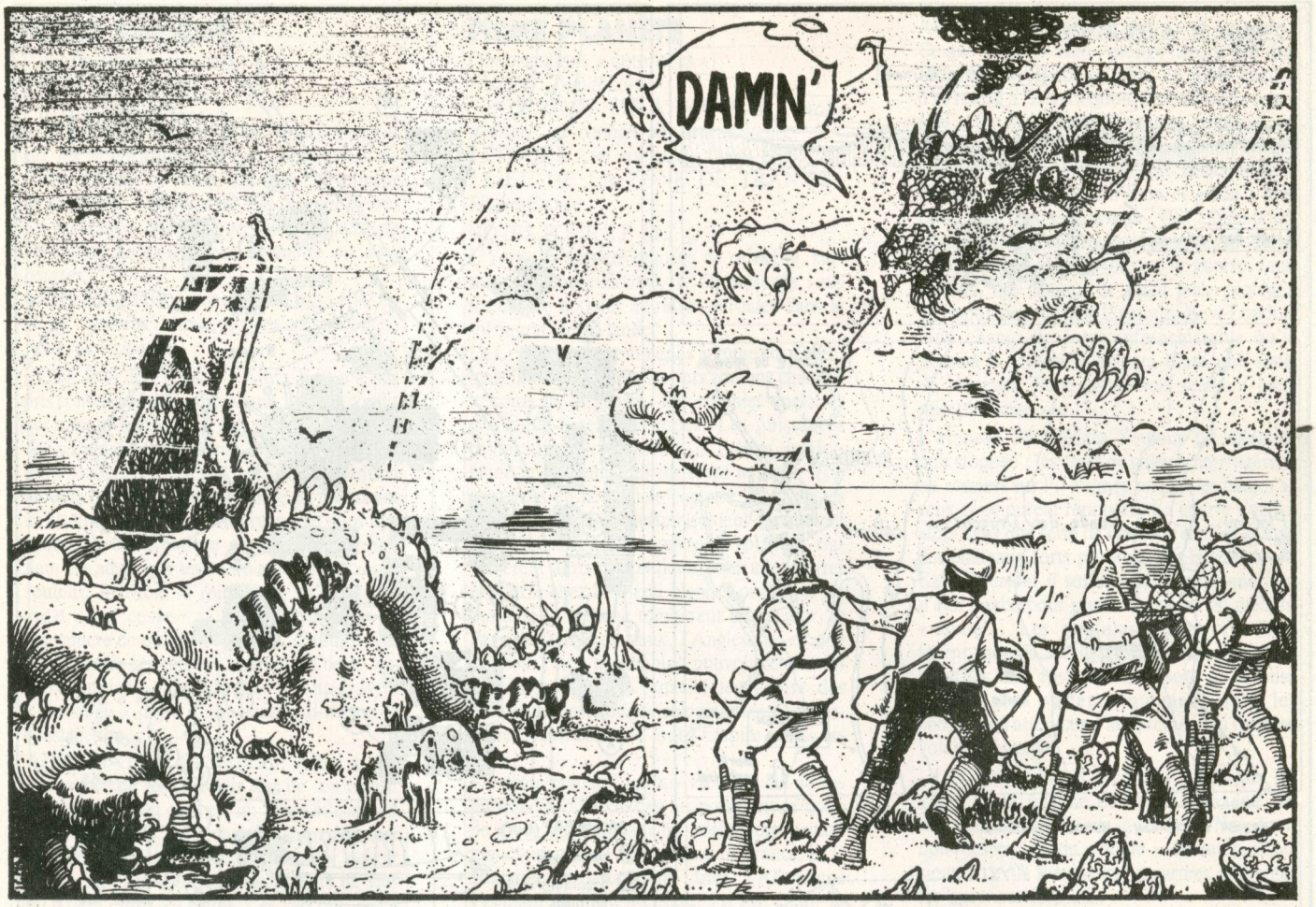
Ils deviendront agressifs à l'approche des joueurs qu'ils identifient comme voulant leur voler leur festin. Ils n'attaqueront que si les joueurs ne font pas retraite devant leurs crocs dégoulinant de salive et de sang.

Un « déceler détail » réussi sera nécessaire pour remarquer, presque cachée sous l'animal, une hampe d'un harpon comme ceux utilisés contre les baleines.

Soudain le sol se mettra à trembler et à enfler, les joueurs encore à proximité, seront jetés à terre. Un dragon a émergé du sol, près de la carcasse de l'autre, il se dresse sur toute sa hauteur (50 m) et déplie ses ailes (150 m).

Les loups ne semblent pas intimidés et une lutte âpre s'engage, les loups sont mis en pièces et, sans se soucier des joueurs, le dragon tire son congénère mort et l'entraîne dans les entrailles de la lande...

□ NOTES POUR LE MJ : le détecteur d'Yxin est complètement inutile dans la lande ; si par dépit les joueurs le jettent, ils commettraient alors une belle erreur. Parce que ce détecteur est d'une aide précieuse dans New-London pour localiser le laboratoire de Kaïl et le cœur du dôme.
L'Yxin supporte mal le transit, il a 99 % de chance de se transmuter à l'arrivée en cristal de roche très joli, mais sans aucune utilité énergétique.



LES COLLINES

Elles offrent aux joueurs un paysage plus souriant. L'herbe est verte et haute ; les arbres forment un abri incertain, mais agréable contre le crachin qui mouille à présent les joueurs jusqu'aux os. Un petit chemin s'enfonce dans les collines et débouche au sommet de l'une d'elles leur laissant découvrir en contrebas une route de terre défoncée par le passage des roues de chariots et, au loin, les premières maisons du village d'Averdeen (3 miles vers le nord).

AVERDEEN, L'ANTICHAMBRE DE L'ENFER

La route traverse le village, puis un pont enjambe l'Averdeen River pour se perdre dans la lande. Le village est abandonné depuis quelque temps (1 mois et 13 jours pour être précis). Tous les habitants ont été évacués devant l'avance des Zoulous, Athin Kaïl était parmi eux. Seul le vieux moulin sur la rivière anime encore Averdeen par le mouvement inlassable de sa roue à aubes. Tout ce qui pouvait servir a été emmené (nourriture, outillage, vêtements, armes,...). Il ne reste que meubles et étagères vides. Pas une goutte d'alcool dans les 3 pubs du village aux noms évocateurs : « The burrow », « When the dragons fly », « The old one ». Un coup de vent fera voler devant les joueurs une page de journal (*The Times* of course !), un jet sous le pourcentage de « attraper une page du *Times* emportée par le vent » sera nécessaire pour s'en emparer*.

Attraper une page du Times emportée par le vent : (mR+mD)%

Au bout de 5 échecs, la page ira échouer dans la rivière et se collera à la roue à aubes du moulin.

C'est l'édition écossaise du 5 mai 1879. Les informations contenues dans le paragraphe « Conflit » de la fiche « Planète » pourront être données aux joueurs. Avec en prime : l'ordre d'évacuation d'Averdeen le 6 mai au plus tard ; la récente poussée d'urticaire du prince Charles et les trente-sixième fiançailles du prince Andrew...

Il est logique de penser que les réfugiés sont partis vers le nord, si on considère l'évolution du conflit (qui débute par l'invasion du sud de l'Angleterre) ; mais si un malin tente d'ennuyer le pauvre M.J., ou une connaissance parcellaire de la géographie pousse les joueurs vers le Sud, le M.J. devra être *Impitoyable* (j'ai dit) : en effet des milliers de guerriers Zoulous les « attendent » à quelques kilomètres au sud d'Averdeen et ce serait un miracle éhonté, si ils en réchappaient (les joueurs, pas les Zoulous !)...

* *Qui dira après que MEGA n'est pas un jeu complet ! (Note interne pour les initiés de l'ultime cercle.)*

Dès que la dernière maison du village disparait au loin, le paysage redevient terne : la lande à droite et à gauche, la route au milieu. Un arbre mort trompe de temps à autre la monotonie du voyage, mais son action reste fugace...

LE CERCLE SUR LA LANDE

Après une dizaine de kilomètres de marche, les joueurs apercevront comme une grande tache de couleur ocre-rouge, diffuse mais bien visible, à une centaine de mètres en retrait de la route. S'ils vont voir, quelle ne sera pas leur surprise de découvrir de la terre ocre-rouge répandue anarchiquement sur une surface équivalente à un cercle de 100 mètres de rayon : c'est en fait le reliquat de l'« atterrissage » d'un village zoulou. Cette terre ne ressemble pas, et pour cause, à celle de la région ; de plus elle est étrangement sèche, comme si le crachin omniprésent ne pouvait la mouiller ou alors...

□ NOTE POUR LE M.J. : les villages flottants zoulous sont constitués des cases de boue séchée et d'une partie du sol africain. La terre de ce sol est friable ce qui explique le cercle sur la lande.

Les joueurs examinent encore le cercle ou alors ils marchent sur la route quand soudain... Ils entendent un bruit sourd, comme un coup d'épée dans l'air, et une pirogue volante jaillit derrière eux en rase motte poursuivie par une baleinière qui essaye de la harponner. Les joueurs devront

faire un jet sous leur réflexe avec 4d6 sous peine d'être « embarqué » dans l'une des « choses volantes » (résultat pair : la pirogue, résultat impair : la baleinière), embarquer plus de 2 joueurs fera « chavirer » l'embarcation considérée.
Dans la baleinière, le passager sera chaleureusement accueilli par des grands rires d'hommes rudes et on lui confiera de suite un fusil ; le joueur pourra être réinjecté dans le module de 3 façons différentes au choix du MJ : lors du sauvetage (il sera dans la baleinière), dans la cour du château, ou dans la prison du château.
Dans la pirogue, le barrage de la langue étant infranchissable, le passager malgré lui devra combattre sous peine de se voir maîtriser ou rejeter hors de l'embarcation (au choix du M.J.).
Dans le premier cas, il sera fait prisonnier ; dans le second, le M.J. tirera la conséquence de la chute du joueur sur la Table des difficultés.
Dans tous les cas, les deux embarcations partiront en flèche et rejoindront le couvert des nuages. Tout ceci n'a duré que quelques secondes ; malgré tout les joueurs ont eu le temps d'observer les deux OVNI. Si la pirogue ne se distingue en rien de ses congénères aquatiques (si ce n'est une prédilection marquée pour les airs) ; la baleinière, elle, est « bizarre », sa poupe est entièrement occupée par un bloc, style chaudière, en cuivre rutilant d'où partent 2 tuyaux, faits du même métal, qui longent les flancs de la barque pour se réunir à la proue.

□ NOTES POUR LE M.J. : c'est le système d'antigravité mis au point par Kaïl. Les tuyaux contiennent de l'Yxin dissout dans un liquide évanescent : le wishk. La chaudière est en fait une pompe qui maintient la solution d'Yxin en perpétuel mouvement : plus elle circule vite, plus la barque peut aller vite et monter haut, mais le gain d'altitude se fait au détriment de la vitesse ; au plafond, la vitesse est nulle.
Pour redescendre ou réduire la vitesse, il suffit de ralentir graduellement la circulation d'Yxin dans les tuyaux ; totalement arrêtée, la barque vole aussi bien qu'une brique creuse.
Le pilote manœuvre la baleinière en répartissant l'Yxin en mouvement de façon judicieuse dans le circuit à l'aide de vannes et de compresseurs mécaniques. Tout ou partie du liquide concentré vers la proue = engin monte ± en flèche ;
le flanc droit (gauche) : il vire à droite (gauche)
Percer un des tuyaux ou arrêter la circulation revient à condamner la baleinière à se poser plus ou moins docilement.
La pompe est alimentée par une batterie électrique ; il est prévu de l'actionner manuellement en cas de panne de la batterie.
Sa conduite requiert une intelligence de 18 pour décoller, de 19 pour la manœuvrer et de 20 pour la poser sans dommages.

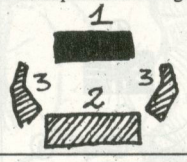
A peine remis de leurs émotions, les joueurs sont englobés dans une ombre gigantesque qui s'étend sur la lande, masquant complètement la lumière blafarde qui filtre des nuages. Derrière eux, quittant la protection des nuages, un village zoulou apparaît encore nimbé par des lambeaux de cumulus.
Dans un silence impressionnant, il passe au-dessus des joueurs stupéfaits dont la mâchoire tombe à cette vision (cf. *Tex Avery*), puis le village glisse majestueusement vers la route et se stabilise à une hauteur d'homme du sol à une centaine de mètres des joueurs. Quelques-unes des huttes sont en flammes, des corps gisent çà et là, une agitation fébrile anime le village. Trois baleinières arrivent pour la curée, elles sont bientôt rejointes par une dizaine de pirogues qui les engagent dans un combat âpre et sans pitié, les détournant ainsi de leur cible.
• L'attaque : jaillissant du village comme des fourmis d'une fourmilière ravagée, 50 guerriers zoulous se ruent à l'attaque des pauvres joueurs, en poussant de terribles cris de guerre. Nul endroit pour se cacher, nulle échappatoire possible ; cependant, en se retournant les joueurs apercevront des ruines à 200 m à l'Est : une bonne position pour se défendre s'ils arrivent à les atteindre...
Les Zoulous courent à la vitesse de 5 m/s, une dizaine d'entre eux pouvant pousser jusqu'à 7 m/s ; les joueurs, eux, se déplaceront à leur vitesse de fuite durant 300 m maximum, après quoi ils seront « essoufflés » (fuite/2).

Fuite : (R+D) : 4 en mètres/seconde (– 1 m/s par pVi perdu)

Un Zoulou sur dix est armé d'un fusil (précision de tir = tir instinctif = 20 %).

□ NOTES POUR LE M.J. : la tactique de combat zoulou peut être considérée comme primaire, mais elle a maintes fois fait ses preuves. Elle est imagée par une tête de buffle : le « front » percute de plein fouet les rangs ennemis et les « cornes » se referment implacablement sur eux, réalisant ainsi un encerclement complet servi par des rangs compacts de guerriers.
Simple, mais efficace !

1 : rangs ennemis
2 : « Front »
3 : « cornes »

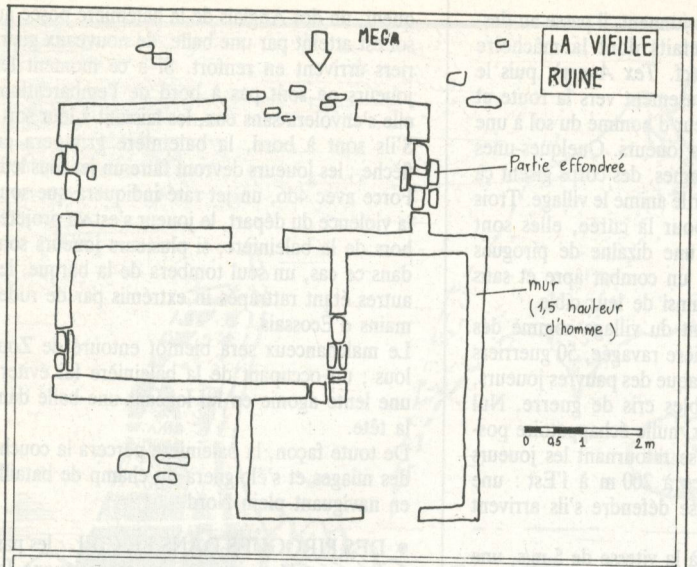


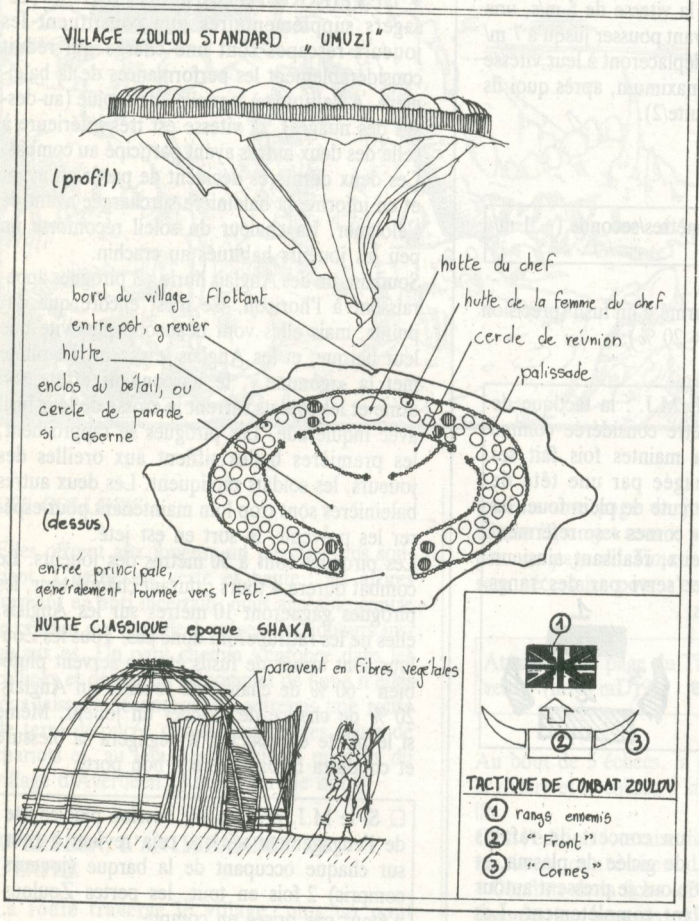
• SAUVÉS ? : dans un concert de rafales d'armes automatiques, de giclée de plasma, et de cris d'agonie, les Zoulous se pressent autour de la ruine, l'encerclant complètement. Les joueurs sentent confusément qu'ils ne s'en sortiront pas ; se doutaient-ils qu'ils allaient trouver la mort dans la lande écossaise d'une terre étrangère ?
Quand tout semble perdu, trois baleinières surgissent des nuages et fondent tels des requins sur les Zoulous, désorganisant leurs rangs, brisant l'encerclement ; et libérant ainsi les joueurs de la nasse mortelle dans laquelle ils étaient tombés.
Une des baleinières se pose à proximité et ses occupants invitent les joueurs à venir les rejoindre ; si ils hésitent, les Anglais insisteront.
Le M.J. devra leur faire sentir que le coup de main des baleinières est une action ponctuelle dont la réussite ou l'échec dépend de sa rapidité d'exécution.
Déjà les Zoulous se ressaisissent et contre-attaquent, un des Anglais de la baleinière posée au sol est atteint par une balle, de nouveaux guerriers arrivent en renfort. Si à ce moment les joueurs ne sont pas à bord de l'embarcation, elle s'envolera sans eux, les laissant à leur sort. S'ils sont à bord, la baleinière grimpera en flèche ; les joueurs devront faire un jet sous leur Force avec 4d6, un jet raté indiquera que sous la violence du départ, le joueur s'est vu projeter hors de la baleinière, si plusieurs joueurs sont dans ce cas, un seul tombera de la barque, les autres étant rattrapés in extrémis par de rudes mains d'Écossais.
Le malchanceux sera bientôt entouré de Zoulous ; un occupant de la baleinière lui évitera une lente agonie en lui logeant une balle dans la tête.
De toute façon, la baleinière percera la couche des nuages et s'éloignera du champ de bataille en naviguant plein Nord.

• DES PIROGUES DANS LE CIEL : les passagers supplémentaires que constituent les joueurs rescapés sont une charge qui réduit considérablement les performances de la baleinière. A l'altitude à laquelle elle évolue (au-dessus des nuages), sa vitesse est très inférieure à celle des deux autres ayant participé au combat. Ces deux dernières décident de partir en avant et en informe la baleinière surchargée avant de s'éloigner. La chaleur du soleil réconforte un peu les joueurs habitués au crachin.
Soudain, un des Anglais hurle : 3 pirogues apparaissent à l'horizon. Ce n'est encore que des points, mais elles vont beaucoup plus vite que leur barque, et les Anglais le savent. Le pilote met la « gomme », le harponneur affûte son arme et les soldats serrent la crosse de leur fusil avec inquiétude. Les pirogues se rapprochent, les premières balles sifflent aux oreilles des joueurs, les soldats répliquent. Les deux autres baleinières sont trop loin maintenant pour espérer les prévenir, le sort en est jeté.
Les pirogues sont à 50 mètres des joueurs. Le combat durera 4 tours ; durant chaque tour, les pirogues gagneront 10 mètres sur les Anglais, elles ne les rattraperont donc pas. Tous les Zoulous sont armés de fusils et s'en servent plutôt bien : 60 % de chance de toucher un Anglais, 20 % de chance de toucher un joueur. Même si le pilote est touché, il négligera sa blessure et conduira la baleinière à bon port.

□ Si le M.J. préfère une version plus courte de l'engagement aérien, cela revient à tirer sur chaque occupant de la barque (joueurs compris) 2 fois en tout, les pertes Zoulous n'étant pas prises en compte.

Au bout du dernier tour de combat, la baleinière plongera sous les nuages suivie de près par les pirogues. La lande leur apparaîtra alors de nouveau, accompagnée de son éternel crachin. Au loin, on aperçoit un château-fort construit sur une île en bordure d'un loch. Un étrange halo hémisphérique bleuté l'entoure complètement, englobant une partie du loch et de la lande alentour. A cette vision, les pirogues arrêteront le combat et regagneront en désordre le couvert des nuages.
La baleinière se dirige droit sur le château sans





ARMEMENT ANGLAIS



① FUSIL MARTINI HENRI 1871
Cartouche métallique, chargement par la culasse
Tir coup par coup avec rechargement à chaque fois (1 tir tous les 2 tours)
1er tour: tir
2ème tour: rechargement

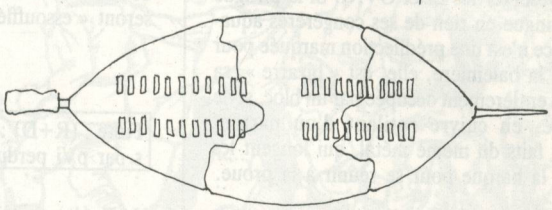
poids: 4 kg
dégat par balle: 4 d6
longueur: 1m 30
(1m 30 avec baionnette)

	25m	50m	100m	au-delà
malus	10	30	50	10

② REVOLVER WEBLEY
③ SABRE
④ GATLINS

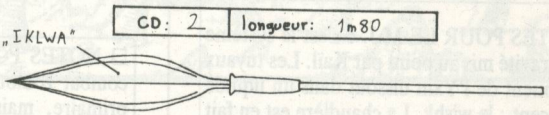
ARMEMENT ZOULOU

(sans compter les armes anglaises prises à l'ennemi, et celles fournies par les irlandais)



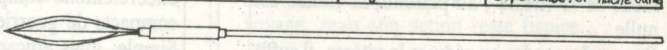
① „ISI H LANGU" bouclier de peau tendue

CD: 2	longueur: 1m80



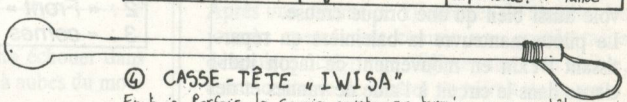
② SAGAIE COURTE „ASSEGAI"
n'est pas une arme de jet du fait de son manche court, mais une terrible arme de contact, grâce à la pointe large et épaisse

CA: 5	CD: 2-5	longueur: 75cm	experience: cf hache d'arme



③ LANCE (arme de jet)

CA: 3	CD: 3 ou 1	longueur: 1m80	experience: cf lance



④ CASSE-TÊTE „IWISA"
En bois. Parfois, la sagaie courte se termine par une tête de casse-tête à l'extrémité libre de son manche.

CA: 2	CD: 2	longueur: 1m	experience: —

(Source: men at arms n° 57 - Osprey Book)

se soucier du halo. Celui-ci disparaîtra pour la laisser « passer » puis réapparaîtra presque aussitôt après. Ce halo est en fait le système de champ de force mis au point par Kaïl.
Après quelques manœuvres, l'embarcation se posera dans la cour principale du château, au milieu d'autres barques et de tentes de cantonnement d'où sortiront des soldats qui se presseront pour venir accueillir les survivants.

□ NOTES POUR LE M.J. : le champ de force de Kaïl est une sphère dont le dôme bleuté est la partie visible. Aucune matière ne peut le traverser, mais il laisse passer les fluides librement (eau, air, gaz divers). Celui du château doit être coupé pour laisser entrer ou sortir les baleinières ou les patrouilles terrestres. Durant le laps de temps où il est coupé, les ponts levis sont levés et le demeurent tant que la « zone protégée « par le champ de force n'a pas été reconnue comme « sûre ». Ceci pour éviter les éventuelles infiltrations ennemies à la faveur d'une coupure de champ.

LE CHÂTEAU DU LOCH MAUDIT

Au-dessus d'eux, le halo bleuté donne au ciel une couleur étrange ; le crachin ne semble pas affecté par le champ de force, ni le vent d'ailleurs...
L'activité est fébrile autour de la baleinière : les blessés sont emmenés à l'infirmerie, les morts (si les joueurs ne les ont pas passés par dessus bord pour alléger la barque) sont recouverts d'une couverture, les survivants racontent leurs aventures. Les joueurs sont chaleureusement invités par les Anglais à partager leur thé. Tapes dans le dos viriles à déboîter les vertèbres et

commentaires guerriers ponctuent la déglutition problématique du liquide bouillant à la saveur astringente.
Un « déceler détail » réussi dans la cour principale attirera l'attention du joueur sur le sommet du donjon où le soleil fait miroiter bizarrement une forme étrange.

□ NOTE POUR LE M.J. : toutes les informations contenues dans le paragraphe « ce que fit Athin Kaïl » de la fiche Planète seront données aux joueurs en retour de questions adéquates posées...

• ENTREVUE : un cipaye dans le plus pur style « *Les 3 lanciers du Bengale* » viendra chercher les joueurs pour les conduire chez le colonel commandant la place. En chemin, (voir p. 123) le groupe passe dans une cour secondaire séparée de la principale par une palissade de bois (W), monte un escalier de pierres massives à flanc de murailles et pénètre dans une salle décorée d'armures où les officiers anglais ont établi leur quartier (O). Ceux-ci, très dignes et flegmatiques dans des uniformes impeccables, salueront poliment les nouveaux arrivants; le cipaye se retirera, relayé dans sa tâche par un major. Il guidera les joueurs vers un escalier en colimaçon à gauche de l'entrée dont ils graviront 2 étages pour arriver enfin aux appartements du colonel (L).

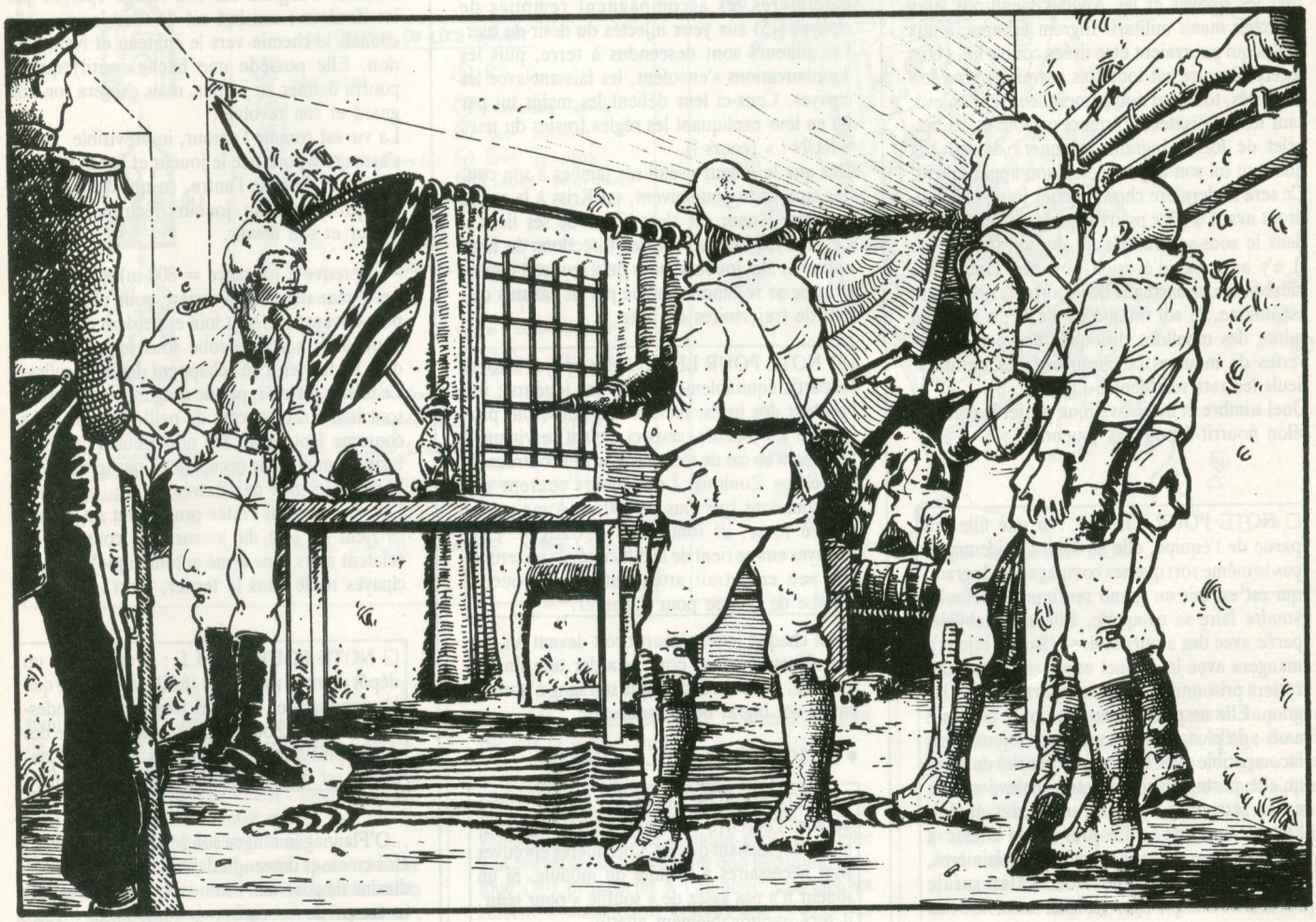
Celui-ci consulte distraitement une carte de la région et fait signe aux joueurs d'entrer. Une jeune femme à la coiffure défaite se prélasse dans le lit, se couvrant de son mieux avec les draps épars.
La tenue du colonel John Ingram contraste nettement avec celle de ses officiers : uniforme débraillé, chemise sale, Katar passé dans la ceinture, cigare éteint aux lèvres... sont autant de détails qui devraient choquer les joueurs connaissant la rigueur britannique de l'époque en ce domaine.

Le colonel Ingram est accueillant, peut-être trop, les joueurs l'apprendront à leurs dépens. Dans la conversation, Ingram glissera des allusions sur les armes très « efficaces » des joueurs utilisés lors de l'attaque zouloue et il demandera à en essayer une avec insistance. Refuser conduira les joueurs en prison ou les entraînera dans un combat perdu d'avance (garnison de 120 soldats dont 30 cipayes). Accepter aura un dénouement à peine plus bénéfique.

Un jet réussi de « déceler bruit » indiquera au joueur perspicace l'origine d'un ronronnement qui emplit la pièce. Il provient de derrière une lourde porte en chêne verrouillée (un « déceler détail » sera nécessaire pour découvrir qu'Ingram porte la clé autour de son cou.)
Toute question à ce sujet sera éludée, insister ne servira à rien, sauf à exaspérer Ingram qui appellera la garde (on retombe alors dans le cas de figure du refus).
Au cas où les joueurs se laissent convaincre de prêter une de leurs armes, Ingram les entraînera au sommet du donjon (K) en gravissant le dernier étage du même escalier.

• UN LIEU D'UNE DOUCE QUIÉTUDE : le vent balaye les créneaux du donjon et fait claquer l'inévitable Union Jack. Face à l'escalier, une sphère opalescente aux brusques reflets bleutés est enchassée dans une armature de cuivre rutilant. Deux tuyaux partent du cœur de la sphère, courent sur les pierres du sol et plongent au-delà des créneaux.
Si un joueur s'approche du bord à cet endroit, à la faveur d'un relâchement de l'attention du colonel, il découvrira que les tuyaux rejoignent l'étage d'en dessous (l'appartement du colonel) à un endroit situé derrière la porte mystérieuse. Dès qu'il s'en apercevra, Ingram enjoindra le(s) joueur(s) curieux de le rejoindre loin de la sphère qu'il semble tout particulièrement chérir.

□ NOTE POUR LE M.J. : le générateur (M) de champ de force qui produit le ronronnement est relié à la sphère par 2 tuyaux, l'un apportant l'Yxin « chargé », l'autre récupérant celui « usé » afin de le régénérer. L'énergie est fournie à l'amorçage par une batterie électrique semblable à celle qui équipe les balei-



nières, puis ensuite le système marche en autarcie : le générateur prélevant une infime partie de l'Yxin « chargé » qu'il produit pour perpétuer le cycle. La sphère est une antenne dispersante (P) qui matérialise le centre du champ de force ; en effet, celui-ci est excentré par rapport au centre naturel du château (« déceler détail » lors de l'approche finale de la baleinière). La sphère et le générateur sont indestructibles avec les armes dont disposent les joueurs, si on excepte le fusil à plasma. Percer les tuyaux arrêtera le champ quelques heures le temps de la réparation. On coupe le champ en arrêtant le générateur.

Ingram lâchera quelques balles, rafales ou giclées de plasma dans l'air. Visiblement content, il gardera l'arme en main et hurlera des ordres en hindi ; puis il descendra l'escalier en s'assurant que tous le suivent et sans se soucier du joueur... qui a ainsi perdu son arme !

• PRISONNIERS : des cipayes attendent embusqués la venue des Mega, ils n'auront aucun mal à les ceinturer. Si ceux-ci se méfient, ils auront peut-être la joie sans mélange d'en abattre quelques-uns (pas trop), avant de succomber sous le nombre et se retrouver ligotés.

Si les joueurs refusent de quitter le toit du donjon, les cipayes et les Anglais viendront les y chercher manu militari. Ingram échappera aux balles qui pourraient être tirées contre lui. (Une légère blessure est toutefois permise.) Une fois maîtrisés, tout leur équipement leur sera enlevé, sauf les localisateurs-pisteurs camouflés en bracelet de force. Ingram ordonnera devant eux que tout lui soit apporté dans son appartement. Ce sera la dernière chose que les joueurs entendront avant d'aller pourrir quelques jours (1d4) dans le sous-sol putride du donjon (Q).
Il n'y aura pas d'évasion possible. Une faible lueur filtre des barreaux de la porte, la nourriture est infâme, le sol imbibé de l'eau du loch qui suinte des moellons disloqués des parois couvertes de mousses où grouillent des bestioles. Seuls les rats semblent à l'aise.
Quel sombre et machiavélique projet le colonel-félon nourrit-il pour les joueurs ?...

□ NOTE POUR LE M.J. : si une fille fait partie de l'équipe, elle ne subira *évidemment* pas le même sort que ses compagnons. Ingram, qui est en fait un grand sentimental refoulé, voudra faire sa conquête. Elle sera habillée, parée avec des atours indiens (Sari et bijoux), mangera avec le colonel et ses officiers, mais restera prisonnière dans les appartements d'Ingram. Elle ne pourra rien faire pour aider ses amis ; de plus, le raffinement des bijoux étant incompatible avec le grossier bracelet de force qu'elle porte, celui-ci lui sera enlevé et elle ne le retrouvera jamais, un soldat anglais l'ayant « adopté ». Le jour de la chasse à l'homme, peu après le départ des baleinières, Ingram laissera traîner son Katar sur le bureau... Entretemps, le M.J. aura tiré les résultats des avances du colonel sur la table des difficultés avec un a priori de « facile » à « très difficile » suivant la réputation de la joueuse.

LE SOMBRE ET MACHIAVÉLIQUE PROJET

Au matin du 1d4e jour, les joueurs sont extirpés de force de leur geole ; yeux bandés et poignets entravés dans le dos. Une dernière lampée de wishk et une ultime bouffée de cigare leur sont accordées ; puis, conduits par leurs gardiens, ils montent l'escalier... Ils sortent du donjon (un petit vent frais, le crachin ou la chaleur du soleil le leur apprendra) ; là, le joueur ayant réussi un « déceler bruit » entendra, dans le brouhaha de la cour, Ingram ordonner qu'on lui rapporte leurs têtes après...
Les prisonniers sont embarqués dans une baleinière et couchés au fond de celle-ci, un pied immobilisant leur nuque et le canon d'un fusil écrasant leur joue. Combien de temps dura le vol et dans quelle direction ? Seul le M.J. le sait (15 min. à 40 km/h vers le Nord)...

• CHASSE A L'HOMME :
toujours est-il que les joueurs sentent confusément que la baleinière perd de l'altitude. Celle-ci se pose... On leur ôte leur bandeau ; la lande les entoure à perte de vue : deux autres baleinières les accompagnent remplies de cipayes (15) aux yeux injectés du désir de tuer. Les joueurs sont descendus à terre, puis les 3 embarcations s'envolent, les laissant avec les cipayes. Ceux-ci leur délient les mains un par un en leur expliquant les règles frustes du jeu : « RUN ! » (cours !).
Dès que le joueur prend ses jambes à son cou, des cipayes le poursuivent, un Kriss à la main, un autre joueur est alors libéré de ses liens... Les cipayes imposeront des directions de fuite opposées aux joueurs, pour qu'il leur soit impossible de se rejoindre, même par de savants calculs de trajectoires de fuite.

□ NOTE POUR LE M.J. : les cipayes seront répartis équitablement entre les joueurs ; ils portent des fusils, mais ne les utiliseront pas contre les joueurs, ceux-ci devant servir uniquement en cas de rencontres malencontreuses avec des Zoulous. Les joueurs courent en consommant 1pF tous les 200 m. A moins de 10 en force, ils tomberont de fatigue. Les cipayes eux se rient de la difficulté, ils resteront un peu en retrait attendant que le joueur tombe de fatigue pour l'achever.

Ainsi chaque joueur court droit devant lui, luttant désespérément pour retarder une fin inéluctable, espérant encore que son sang n'abreuve pas le sol ingrat de la lande...

• RÉSOLUTION DE LA CHASSE :

□ NOTES POUR LE M.J. : le M.J. tirera au sort l'épreuve attribuée à chaque joueur avec 1d6, sachant que les 3 premières épreuves sont nécessaires à la suite du module. Si un joueur n'a pas assez de « souffle » pour tenir, il sera impitoyablement abattu.

— Épreuve 1 (distance = 1 km)
Une colonne de fumée s'élève au loin sur la lande, un feu de camp semble-t-il, le joueur force l'allure.

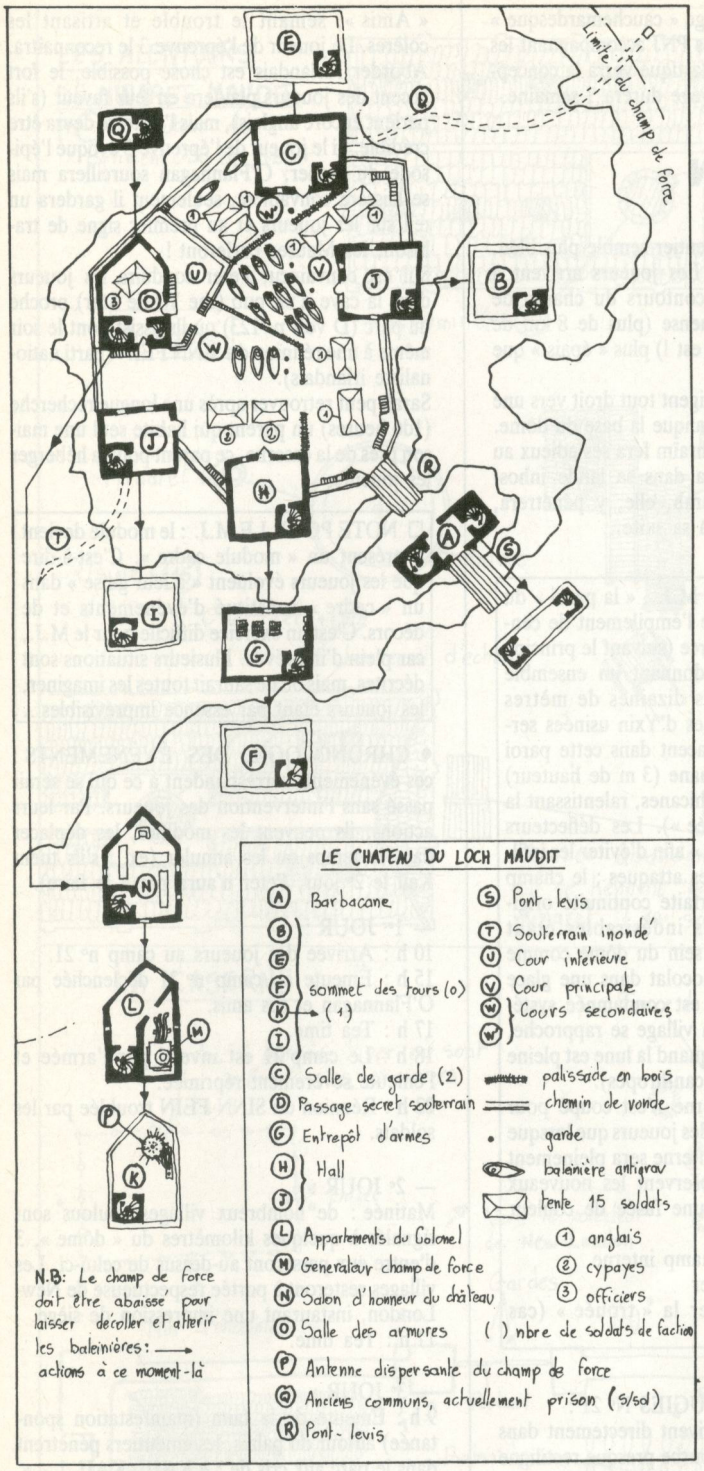
...Ephraïm MacFarlan, le récolteur, vit au loin un homme poursuivi par les sbires d'Ingram, sa réaction fut prompte : il arma son fusil en criant à l'homme de se jeter à terre, plusieurs détonations résonnèrent sur la lande... Les cipayes gisaient à présent parmi les arbustes rabougris, leur sang nourrissant le sol... Ephraïm s'occupera du joueur, lui faisant boire du wishk. Là s'arrête la chasse. Ephraïm connaît la région comme sa poche, il déteste Ingram qui se conduit en seigneur de la guerre ; il n'a pas de problème avec les Zoulous, il ne s'occupe pas d'eux et eux ne s'occupent pas de lui. Il connaît l'issue du souterrain du château (D') et la route pour New-London.

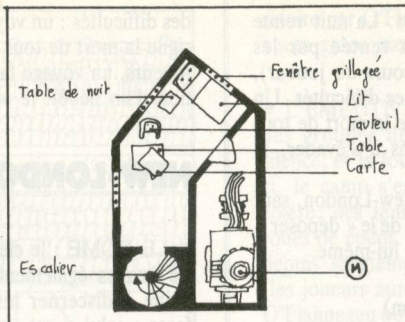
— Épreuve 2 (distance = 1 km)
Les cipayes sont loin derrière quand le joueur arrive dans un hameau de quelques maisons en ruines. Trop heureux de l'occasion, il se cache dans l'une d'elles en espérant que ses poursuivants perdent sa trace (s'il ne se cache pas, une main l'entraînera à couvert). Soudain, une main passera sur sa bouche et une lame de poignard appuiera sur sa gorge, les cipayes passeront devant sa cachette sans les voir. Un « déceler odeur » lui fera sentir un discret parfum ; un « déceler bruit » une respiration courte, signe de peur et un « déceler détail » que la main sur sa bouche est frêle et délicate. Sarah Connors est une survivante d'un raid des hommes d'Ingram sur son village épargné par les Zoulous ; son but est de tuer Ingram, elle connaît le chemin vers le château et New-London. Elle possède une hache (outil) qu'elle pourra donner au joueur, mais gardera son poignard et son revolver.
La vie est comme l'amour, imprévisible. Le MJ s'arrangera pour que le joueur et Sarah tombent amoureux l'un de l'autre, ce qui devrait poser des problèmes au joueur déchiré entre son amour et son devoir.

— Épreuve 3 (distance = 800 m)
Le joueur regarde en arrière pour observer ses poursuivants ; ils sont loin et perdent du terrain. Soudain le sol se dérobe sous lui et il tombe dans un terrier d'où échappent des fumerolles... Le terrier est vide, pas de dragon, les fumerolles sont issues d'une botte de paille humide qui se consume lentement. De nombreuses caisses de fusils et munitions occupent la partie du terrier la plus éloignée de l'entrée.
Les cipayes sont restés prudement en surface, ils rient du sort du joueur, des coups de feu éclatent alors (une arme automatique) et un des cipayes roule dans le terrier, mort...

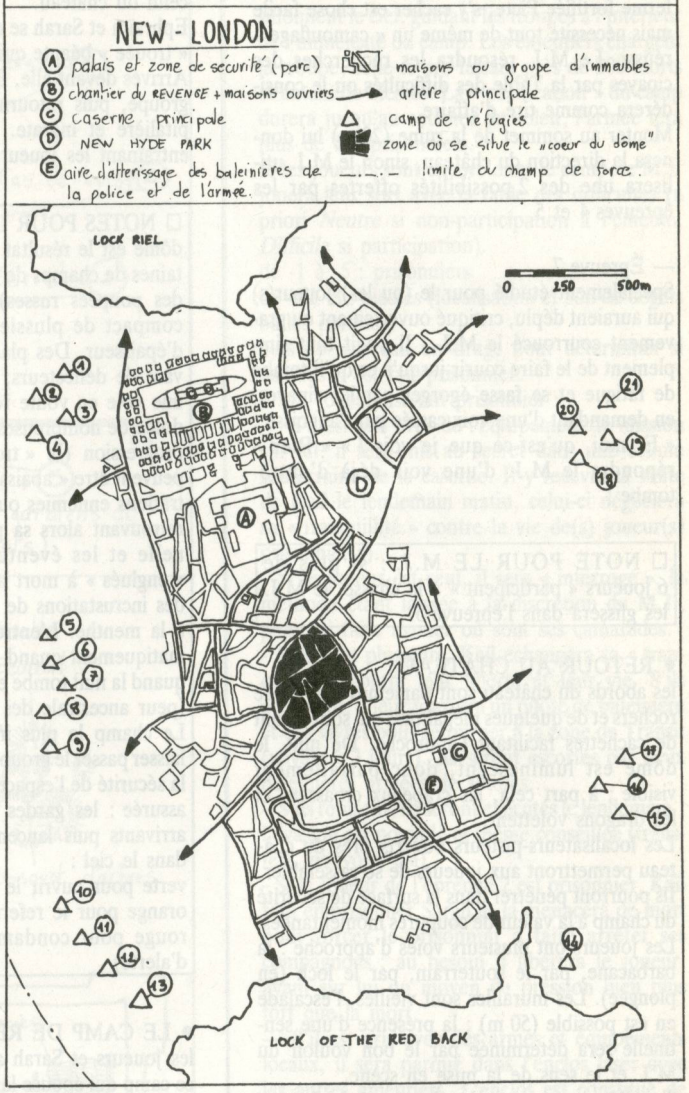
□ NOTE POUR LE M.J. : le terrier est un dépôt d'armes modernes (fusils, revolvers) que les nationalistes irlandais fournissent clandestinement aux Zoulous avec l'accord tacite des autres puissances européennes. Peter O'Flannagan est le responsable local de ce trafic.

...O'Flannagan rangea son Mauser C96 dans son étui-crosse et descendit dans le terrier suivi d'une dizaine de guerriers zoulous. Le joueur eut juste le temps de se cacher (« camouflage » réussi nécessaire, sinon prendre l'épreuve 5)...
Les Zoulous prendront quelques caisses puis s'en iront, O'Flannagan, suspicieux, fouillera le terrier sans succès, puis remontera à la surface.
Le joueur pourra l'imiter après une dizaine de





PIECE Ⓛ DU CHATEAU



minutes d'attente prudente, reste le problème de la direction à prendre : Nord : New-London, Sud : le château (« déceler détail » : irisations bleutées au Sud), Est et Ouest : limites du loch (château à 3 km sur l'autre rive).

— Épreuve 4 (distance = 1 km)

A 100 m devant lui, le joueur apercevra une baleinière renversée dont les occupants morts gisent épars. Les cipayes sont à ses trousses ; si le joueur a une vitesse de fuite supérieure à la leur, il arrivera à l'embarcation avant eux et pourra s'emparer d'un fusil ou d'un revolver, sinon...

S'il survit, il devra s'orienter : Nord idem 3/, Sud : idem 3/, Est et Ouest : collines donnant vue sur le loch (5 km).

— Épreuve 5 (distance = 600 m)

Le joueur regarde frénétiquement ses poursuivants quand il heurte quelque chose et tombe à la renverse. Il a devant lui une patrouille zouloue (10) peu enclin à l'humour. Les cipayes restent à distance et arment leurs fusils, les 2 groupes s'observent durant de longues minutes sans un bruit... Les Zoulous ramassent le joueur et s'éloignent, les cipayes demeurent sur leur garde tandis que les guerriers se répartissent dans deux Pirogues avec leur prisonnier et s'envolent vers les nuages. Alors apparaît au joueur, comme posé sur les nuages, un village flottant autour duquel de nombreuses pirogues virevoltent comme « un vol de chauve-souris autour d'un baobab en fleur ». Une fois la pirogue posée, le joueur est jeté dans une case où « résident » déjà 6 soldats anglais. Sur la place centrale, une baleinière capturée est l'objet de la curiosité des sages ; elle représente la seule

chance de fuite des prisonniers. La nuit venue une tentative d'évasion sera tentée par les Anglais (avec ou sans le concours du joueur), elle sera jouée avec la Table des difficultés. Un résultat cauchemardesque signe la mort de tous les Anglais. S'il ne réussit pas à s'évader, le joueur sera abattu.
La barque ira directement à New-London, sauf si le joueur convaint les Anglais de le « déposer » près du château ou s'il pilote lui-même.

— Épreuve 6 (distance = 1 km)
Le joueur a distancé ses poursuivants et arrive en vue d'une ruine assez imposante qui fut une ferme fortifiée Picte, s'y cacher est chose facile mais nécessite tout de même un « camouflage » réussi. Le M.J. résoudra les recherches des cipayes par la Table des difficultés ou le considérera comme tiré d'affaire.
Monter au sommet de la ruine (20 m) lui donnera la direction du château, sinon le M.J. utilisera une des 2 possibilités offertes par les épreuves 4 et 5.

— Épreuve 7
Spécialement étudié pour le (ou les) joueur(s) qui auraient déplu, critiqué ouvertement ou gravement courroucé le M.J... Il s'agit tout simplement de le faire courir jusqu'à ce qu'il tombe de fatigue et se fasse égorger par les cipayes, en demandant d'une voix cassée par l'angoisse : « Et moi, qu'est-ce que je vois ? » « Rien » répondra le M.J. d'une voix déjà d'outre-tombe !

□ NOTE POUR LE M.J. : si plus de 6 joueurs « participent » à la chasse, le M.J. les glissera dans l'épreuve 5.

• RETOUR AU CHÂTEAU :
les abords du château sont parsemés d'amas de rochers et de quelques mégalithes qui sont autant de cachettes facilitant l'approche. De nuit, le dôme est luminescent, donc parfaitement visible ; à part cela, les crapeaux croassent et les dragons volettent...
Les localisateurs-pisteurs ouverts près du château permettront aux joueurs de se rassembler. Ils pourront pénétrer dans la surface de sécurité du champ à la valeur de coupures momentanées.
Les joueurs ont plusieurs voies d'approche : la barbacane, par le souterrain, par le loch (en plongée). Les murailles sont vieilles, l'escalade en est possible (50 m) ; la présence d'une sentinelle sera déterminée par le bon vouloir du M.J. et le sens de la mise en scène.
Tout l'équipement est chez Ingram, le M.J. trouvera les renseignements utiles sur le plan du château. Ephraïm et Sarah savent piloter une baleinière.

□ NOTE POUR LE M.J. : si un ou plusieurs joueurs sont déjà morts le M.J. pourra leur allouer les PNJ Ephraïm et Sarah et, qui sait !, Peter peut-être !

• LE VOYAGE VERS NEW-LONDON : le voyage ne présentant que peu d'importance pour le module, il sera joué rapidement avec la table des difficultés : un voyage « cauchemardesque » signe la mort de tous les PNJ accompagnant les joueurs, un voyage fantastique verra la conception d'un bébé ! le voyage durera 1 semaine.

NEW-LONDON

• LE DÔME : le ciel entier semble plus bleu, les nuages également. Les joueurs arrivent à peine à discerner les contours du champ de force ; celui-ci est immense (plus de 8 km de diamètre), il semble (et est !) plus « épais » que celui du château.
Ephraïm et Sarah se dirigent tout droit vers une « trouée » béante qui flanque la base du dôme. Arrivés devant elle, Ephraïm fera ses adieux au groupe, puis retournera dans sa lande inhospitalière et ingrate. Sarah, elle, y pénétrera, entraînant les joueurs à sa suite...

□ NOTES POUR LE M.J. : « la paroi » du dôme est le résultat de l'empilement de centaines de champs de force (suivant le principe des poupées russes), donnant un ensemble compact de plussieurs dizaines de mètres d'épaisseur. Des plaques d'Yxin usinées servant de déflecteurs, tracent dans cette paroi une voie en voûte romane (3 m de hauteur) dotée de nombreuses chicanes, ralentissant la progression (la « trouée »). Les déflecteurs peuvent être « abaissés » afin d'éviter les infiltrations ennemies ou les attaques ; le champ retrouvant alors sa parfaite continuité originelle et les éventuels indésirables étant « englués » à mort au sein du dôme comme des incrustations de chocolat dans une glace à la menthe. L'entrée est condamnée systématiquement quand un village se rapproche, quand la nuit tombe et quand la lune est pleine (peur ancestrale des lycanthropes).
Le champ le plus interne n'est coupé pour laisser passer le groupe des joueurs que lorsque la sécurité de l'espace interne sera pleinement assurée : les gardes observent les nouveaux arrivants puis lancent une fusée de couleur dans le ciel :
verte pour ouvrir le champ interne
orange pour le refermer
rouge pour condamner la « trouée » (cas d'alerte)

• LE CAMP DE RÉFUGIÉS N° 21 :
les joueurs et Sarah arrivent directement dans ce camp qui épouse la courbe presque rectiligne des limites du dôme, un camp semblable aux 20 autres qui enserrent la ville dans un étau de misère et de désespoir (500 tentes et 10 000 personnes par camp environ).
Les conditions d'hygiène y sont précaires ; si l'eau ne manque pas grâce à de nombreux réservoirs recueillant les précipitations, la nourriture, elle, commence à faire défaut.
Des officiels parcourent le camp, recensant les nouveaux arrivants dans une cohue et une pagaille indescriptibles : des enfants livrés à eux-mêmes courent en tous sens au milieu d'une foule dense, des femmes se lamentent en silence, des hommes restent prostrés à l'entrée des tentes surpeuplées. Violence, meurtre et prostitution font leur apparition. Un monde en décadence, un monde qui est déjà mort...
Peter O'Flannagan est dans ce camp avec ses « Amis », semant le trouble et attisant les colères. Le joueur de l'épreuve 3 le reconnaîtra. Aborder l'Irlandais est chose possible, le fort accent des joueurs plaidera en leur faveur (s'ils parlent encore anglais), mais l'histoire devra être crédible. Si le joueur de l'épreuve 3 évoque l'épisode du terrier, O'Flannagan sourcillera mais se laissera convaincre, seulement il gardera un œil sur les joueurs et au premier signe de trahison, les Mauser parleront !
S'il est convaincu, Peter conduira les joueurs dans la cave d'un pub (the White Star) proche du parc (D voir p. 123) où ils assisteront le soir même à une réunion du SINN FEIN (parti nationaliste irlandais).
Sarah peut retrouver après une longue recherche (1d6 heures) un parent qui habite seul une maison près de la caserne, ce parent pourra héberger les joueurs.

□ NOTE POUR LE M.J. : le module devient à présent un « module cadre ». C'est-à-dire que les joueurs évoluent « à leur guise » dans un « cadre » constitué d'événements et de décors. C'est un exercice difficile pour le M.J., car plein d'imprévus. Plusieurs situations sont décrites, mais on ne saurait toutes les imaginer, les joueurs étant par essence imprévisibles...

• CHRONOLOGIE DES ÉVÉNEMENTS : ces événements correspondent à ce qui se serait passé sans l'intervention des joueurs. Par leurs actions, ils peuvent les modifier, les déplacer dans le temps ou les annuler (ex. : s'ils tuent Kaïl le 2e jour, Peter n'aura pas à le faire).

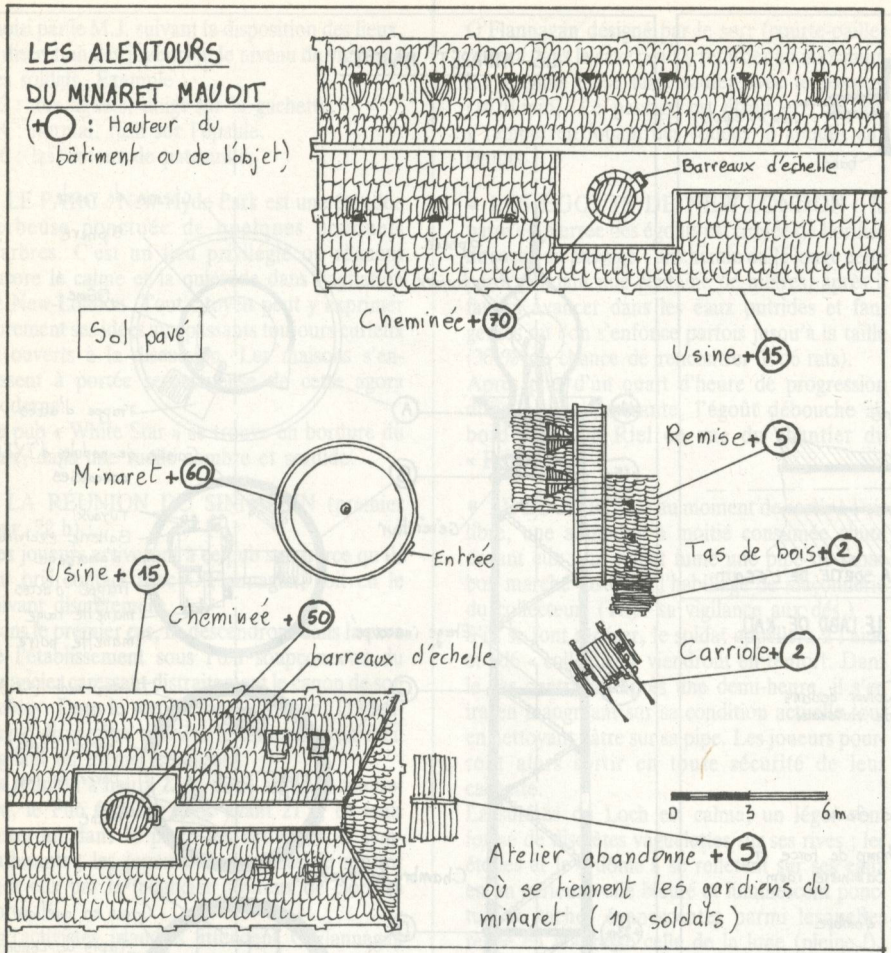
— 1er JOUR :
10 h : Arrivée des joueurs au camp n° 21.
15 h : Émeute au camp n° 21 déclenchée par O'Flannagan et ses amis.
17 h : Tea time.
18 h : Le camp 21 est investi par l'armée et l'émeute sévèrement réprimée.
22 h : Réunion du SINN FEIN troublée par les soldats.

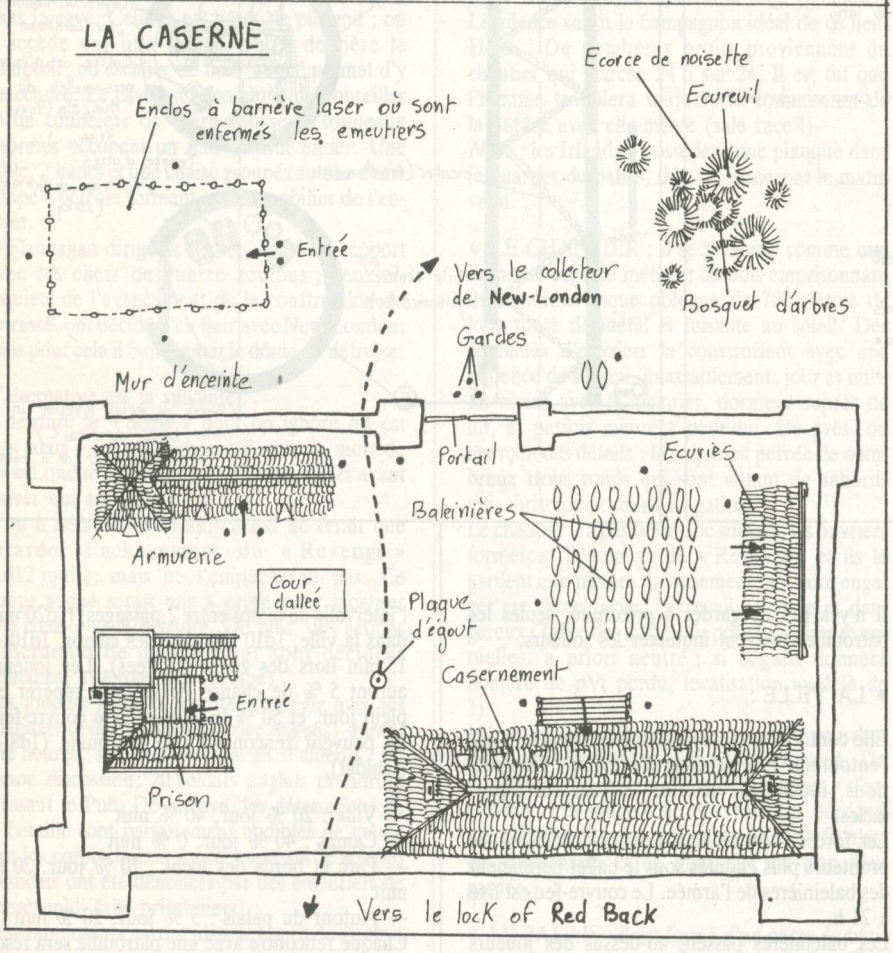
— 2e JOUR :
Matinée : de nombreux villages zoulous sont signalés à quelques kilomètres du « dôme », 3 d'entre eux passeront au-dessus de celui-ci. Les villages resteront à portée respectueuse de New-London, instaurant une impression de siège.
17 h : Tea time.

— 3e JOUR :
9 h : Émeute de la faim (manifestation spontanée) autour du palais, les émeutiers pénètrent dans le parc aux cris de : « KAIL, KAIL !... ». Celui-ci viendra leur parler en leur promettant de la nourriture à foison.
11 h : Les émeutiers se dispersent.
13 h : Attentat à la bombe dans un poste de police militaire proche du palais. Le quartier est bouclé une heure après et fouillé systématiquement, sans résultats.
17 h : Tea time.
20 h : Par hasard, les amis de O'Flannagan sont repérés et abattus ou faits prisonniers, Peter reste seul pour accomplir le grand projet.

— 4e JOUR :
17 h : Tea time.

— 5e JOUR :
17 h : Tea time.
23 h : Athin Kaïl est assassiné dans son labo-

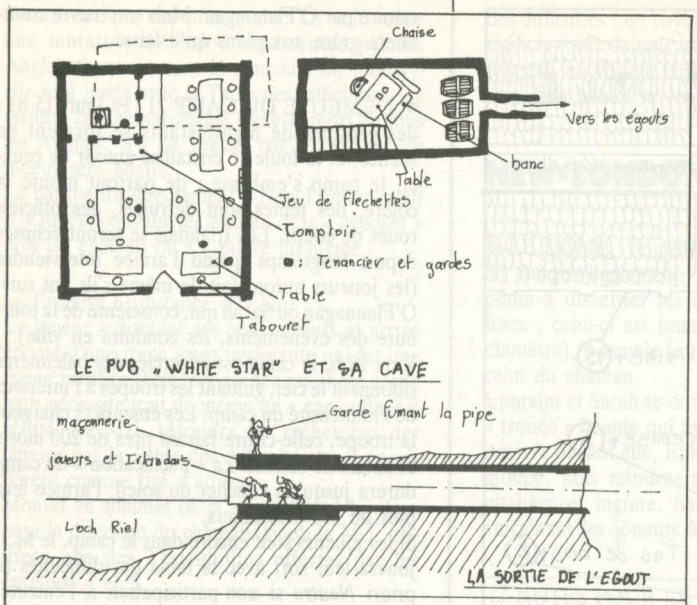


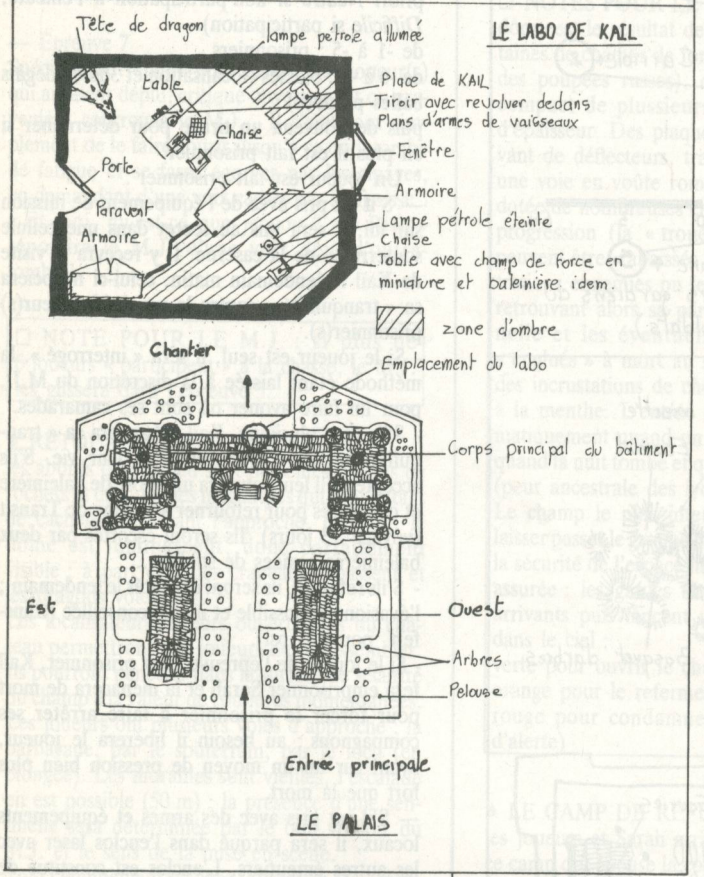


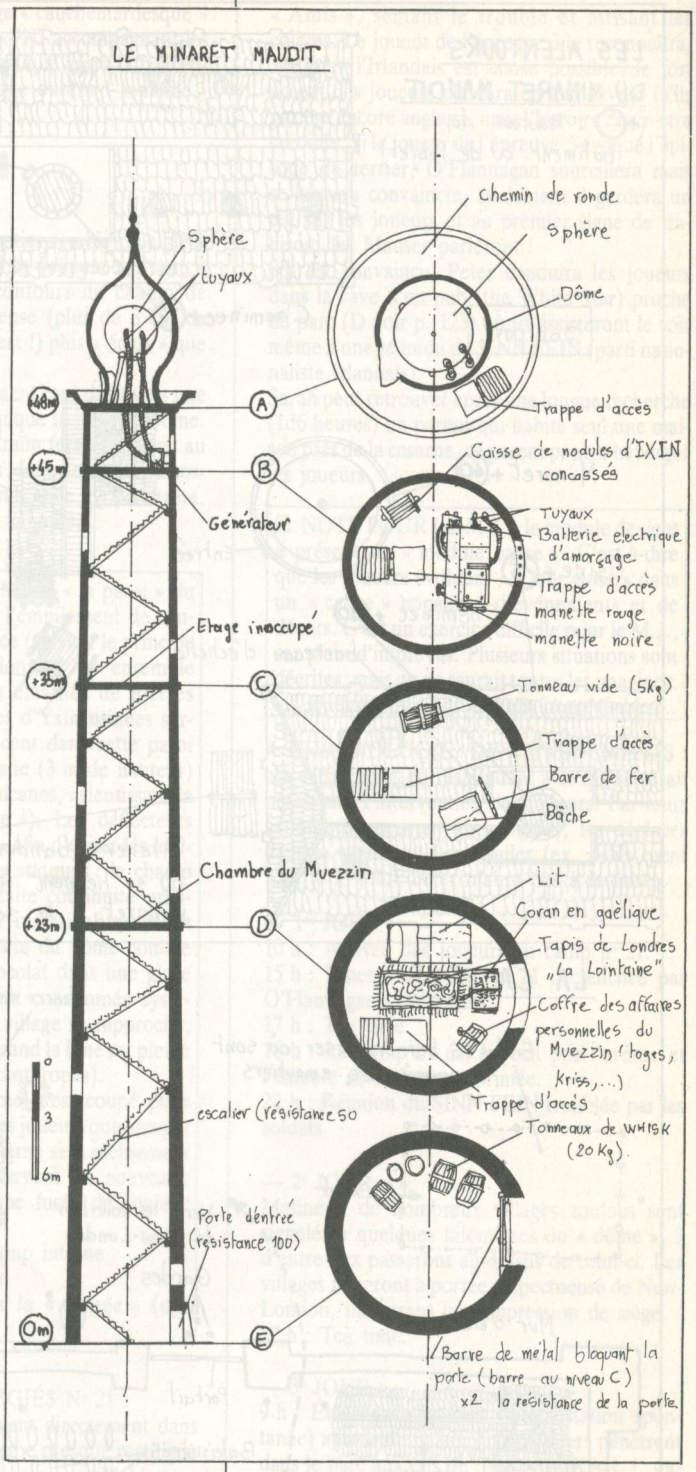
ratoire par O'Flannagan. Mais son œuvre continuera grâce aux plans qu'il laisse.

• L'ÉMEUTE DU CAMP 21 (1er jour, 15 h) : des groupes de manifestants se forment en silence, et la foule se cristallise autour de ceux-ci, le camp s'embrase : de partout monte la colère, des tentes sont détruites, des officiels roués de coups. Les Irlandais se seront éclipsés depuis longtemps quand l'armée interviendra (les joueurs auront fait de même s'ils ont suivi O'Flannagan ou Sarah qui, consciente de la tournure des événements, les conduira en ville).
Vers 18 h, le camp est encerclé, des baleinières sillonnent le ciel, guidant les troupes à l'intérieur de l'immensité du camp. Les émeutiers chargent la troupe, celle-ci tire faisant près de 200 morts et autant de blessés. La « pacification » du camp durera jusqu'au coucher du soleil, l'armée fera plus de 100 prisonniers.
Si les joueurs sont encore dans le camp, le M.J. jouera leur sort avec la table des difficultés (a priori *Neutre* si non-participation à l'émeute, *Difficile* si participation).
de -1 à -5 : prisonniers
de -6 à -8 : blessés (localisation et 3d6 de dégâts balles perdues)
puis de nouveau un tirage pour déterminer si en plus il est fait prisonnier.
* Un joueur est fait prisonnier :
— S'il est pris avec de l'équipement de mission sur lui, il sera mis au secret dans une cellule souterraine de la caserne. Il y recevra la visite de Kaïl le lendemain matin, celui-ci négociera sa « tranquillité » contre la vie de(s) joueur(s) prisonnier(s).
- Si le joueur est seul, il sera « interrogé », la méthode étant laissée à la discrétion du M.J., pour lui faire avouer où sont ses camarades.
- S'ils sont plusieurs, Kaïl échangera sa « tranquillité » contre leur liberté et leur vie. S'ils acceptent, il leur fournira un pilote de baleinière et des vivres pour retourner à la zone de Transit (voyage : 3 jours). Ils seront escortés par deux baleinières armées de soldats...
- S'ils refusent, ils seront exécutés le lendemain ; l'évasion est possible et même conseillée (transfert, pouvoirs psi).
- Si le joueur de l'épreuve 2 est prisonnier, Kaïl fera emprisonner Sarah et la menacera de mort pour forcer le prisonnier à faire arrêter ses compagnons ; au besoin il libérera le joueur, ayant sur lui un moyen de pression bien plus fort que la mort.
— S'il est pris avec des armes et équipements locaux, il sera parqué dans l'enclos laser avec les autres émeutiers. L'enclos est constitué de barrière laser semblable à celles qui entourent le parc du palais, la couper est un jeu de nouveau-né. Dans tous les cas, les armes et équipements seront irrémédiablement perdus pour les joueurs.

• LA CASERNE : c'est un ancien cantonnement de Horse Guards ; elle est formée de 4 bâtiments principaux (armurerie, écurie, prison, casernement proprement dit) qu'entoure un mur d'enceinte épais et haut. L'espace intérieur est dallé, les baleinières en occupent une partie. La caserne est moderne, elle possède des







égoûts. L'enclos laser est situé en dehors de l'enceinte et est sévèrement gardé.

• Le Loch du Dos Rouge (Loch of Red Back) : de temps à autre, un large dois lisse et rouge crève la surface opaque du loch. Personne ne connaît le nom de la créature qui y habite, et personne à vrai dire n'ose le demander. L'égoût passant sous la caserne débouche au bord de ce loch, dans un marécage fait d'immondices putrides et fangeux à souhait.

Il n'y a pas de gardes à proximité, seules les patrouilles peuvent inquiéter les joueurs.

• LA VILLE :

Elle contraste très largement avec les camps qui l'entourent. Elle déborde d'activités : constructions, industries, aciéries, commerces, spectacles.
Les forces vives de New-London y côtoient les profiteurs plus éhontés sous le ballet permanent des baleinières de l'armée. Le couvre-feu est fixé à 21 h.
Les baleinières passent au-dessus des joueurs de façon irrégulière (le M.J. tirera à chaque fois l'intervalle de temps entre 2 passages) (1d20 min dans la ville, 1d10 min dans les camps, 1d10 + 15 min hors des zones habitées). Les joueurs auront 5 % de chance de se faire repérer en plein jour, et 50 % la nuit après le couvre-feu. Ils peuvent rencontrer une patrouille (1d8 + 1 soldat),

— Ville : 20 % jour, 40 % nuit
— Camps : 40 % jour, 0 % nuit
— Parc et bords des lochs : 10 % jour, 20 % nuit
— Autour du palais : 5 % jour, 20 % nuit

Chaque rencontre avec une patrouille sera résolue avec la Table des difficultés avec un a priori

choisi par le M.J. suivant la disposition des lieux, la discrétion des joueurs et le niveau de vigilance des soldats. Exemple :
1-2 : aux aguets, doigt sur la gachette.
3-4 : normal, fusil sur l'épaule.
5-6 : las, retour de patrouille.

• LE PARC : New-Hyde Park est une étendue herbeuse ponctuée de quelques bouquets d'arbres. C'est un lieu privilégié où règnent encore le calme et la quiétude dans l'agitation de New-London. Tout citoyen peut y exprimer librement ses idées aux passants toujours curieux et ouverts à la discussion. Les maisons s'entassent à portée respectueuse de cette agora moderne.
Le pub « White Star » se trouve en bordure du Parc, dans une ruelle sombre et sordide.

• LA RÉUNION DU SINN FEIN (premier jour, 22 h) :
Les joueurs arriveront à ce pub soit parce qu'ils ont pris contact avec O'Flannagan, soit en le suivant discrètement.
Dans le premier cas, ils descendront dans la cave de l'établissement sous l'œil soupçonneux du tenancier caressant distraitement le canon de son webley. Dans le second cas, ils verront O'Flannagan disparaître derrière le comptoir sous l'œil vigilant du même tenancier...
La réunion a lieu à 22 h, donc après le couvre-feu, le Pub fermera donc avant 21 h, et seuls resteront dans la place les activistes et sympathisants ; les joueurs seront priés de rentrer chez eux par le tenancier désireux de clore sa porte.
Six activistes irlandais attendent O'Flannagan dans la cave. Celle-ci est basse de plafond ; on y accède par une trappe située derrière le comptoir, un escalier de bois fatigué permet d'y descendre. La cave est encombrée de bouteilles et de tonnelets de bière rousse, 3 tonneaux énormes occupent un pan de mur entier. Une table, 2 bancs et une chaise groupés autour d'une lampe à pétrole forment le seul mobilier de l'endroit.
O'Flannagan dirige la séance, il est en rapport avec les chefs de guerre zoulous ; ceux-ci, inquiets de l'avancement de la construction du cuirassé, ont décidé d'en finir avec New-London, mais pour cela il faut couper le dôme, le détruire.

L'alternative est la suivante :
* détruire le « dôme » dont on ignore où est le « cœur », ce qui signerait l'arrêt de mort de New-London et la fin de la guerre (et ceci avant l'hiver qui approche).
* ou à défaut, tuer Kaïl, ce qui ne ferait que retarder l'achèvement du « Revenge » (1d12 mois), mais ne l'empêcherait pas. Ce temps gagné serait mis à profit pour localiser le « cœur » et le détruire. De plus, des actions ponctuelles de pure terreur sont décidées (émeutes, attentats à la bombe).
Les joueurs peuvent discuter stratégie avec les Irlandais (s'ils arrivent à parler anglais) durant 1d2 heures, sans résultat aucun d'ailleurs. En pleine discussion, 20 soldats anglais prendront d'assaut le Pub. De la cave, les détonations de la bataille sont parfaitement audibles de même que les corps chutant lourdement sur le sol (les Irlandais ont été dénoncés par des émeutiers de l'après-midi faits prisonniers).
Les comploteurs auront juste le temps de s'enfuir par un passage dissimulé derrière les tonneaux et creusés à même la terre, un des amis de O'Flannagan désigné par le sort (courte-paille) restera dans la cave pour y retarder au maximum les Anglais et se faire sauter avec le passage (1d20 min). Le passage est étroit et l'on doit y ramper en jouant des coudes, il aboutit aux égouts.

• LES ÉGOUTS DE NEW-LONDON : la paroi empierrée des égouts est trouée de l'orifice de sortie du passage ; un chemin dallé longe cette paroi pendant une centaine de mètres, après il faudra avancer dans les eaux putrides et fangeuses où l'on s'enfonce parfois jusqu'à la taille (30 % de chance de rencontrer 10d6 rats).
Après plus d'un quart d'heure de progression difficile et oppressante, l'égoût débouche au bord du Loch Riel en vue du chantier du « Revenge ».

• LE LOCH RIEL : au moment de sortir à l'air libre, une allumette à moitié consumée chute devant eux : un soldat fume une pipe de tabac bon marché juste sur l'habillage de maçonnerie du collecteur. (Tirer sa vigilance aux dés.)
S'ils se font repérer, le soldat appellera à l'aide et 1d6 « collègues » viendront en renfort. Dans le cas contraire, après une demi-heure, il s'en ira en maugréant sur sa condition actuelle tout en nettoyant l'âtre sur sa pipe. Les joueurs pourront alors sortir en toute sécurité de leur cachette.
La surface du Loch est calme, un léger vent forme de discrètes vaguelettes sur ses rives ; les étoiles et le « dôme » se reflètent sur ses eaux en un curieux voile bleuté et luminescent ponctué de taches évanescentes parmi lesquelles règne en maîtresse celle de la lune (pleine !).
Le silence serait le compagnon idéal de ce lieu. Hélas ! De nombreux bruits proviennent du chantier qui marche 24 h sur 24. Il est dit que l'homme troublera toujours la communion de la nature avec elle-même (sale race !).
N.B. : les Irlandais possèdent une planque dans le quartier du palais, ils y retourneront le matin venu.

• LE CHANTIER : il se présente comme une immense cage de métal et de bois emprisonnant une énorme coque oblogue de 700 mètres de long toute de métal et luisante au soleil. Des centaines d'ouvriers la construisent avec une patience de fourmi, inlassablement, jour et nuit. Ils vivent avec le chantier, dorment auprès de lui, et parfois meurent pour lui. De près, on aperçoit des détails : la coque est percée de nombreux trous ronds qui sont autant de sabords qui abriteront canons et gatling.
Le chantier n'a pas besoin de soldats, les ouvriers formeront l'équipage du « Revenge » et ils le gardent eux-mêmes, jalousement. S'y faire engager est chose facile, le travail est rude et dangereux (Table des difficultés pour blessures éventuelles, a priori neutre ; si négatif donnera nombre de pVi perdu, localisation au-delà de 3).
Même avec du plastic, les joueurs ne pourront que faire des dégâts mineurs au cuirassé. Du fait de son gigantisme, il se rit des piqûres « d'insectes ». Les joueurs ne pourront pas pénétrer à l'intérieur du vaisseau parce que l'entrée n'est pas discernable et en plus, elle est trop bien gardée.

• LE PALAIS : il est formé d'un corps de bâtiment style renaissance flanqué de 2 ailes (Est, Ouest) d'une facture plus moderne. Un parc l'englobe, le cachant partiellement à la vue des passants par ses arbres majestueux. Le parc est lui-même entouré par une barrière laser que les Anglais désignent comme « un écran de lumière rouge et filamenteux donnant la mort ».
Cette barrière est bien connue des Mega ; elle s'apparente au fil de fer barbelé des temps anciens : le métal hérissé de pointes étant ici les faisceaux laser et les piquets les générateurs séquentiels. La couper en un point précis (entre 2 générateurs) est un jeu d'enfant.
Les joueurs peuvent déflecter les faisceaux avec un miroir ou déconnecter un générateur (jet de % sous électronique).
Ce qu'ils ne savent pas, c'est que Kaïl a installé cette barrière justement pour savoir à quel moment les Mega, pénètreront ici... En effet ils sont les seuls sur cette planète à pouvoir passer cette barrière.

A LA RECHERCHE DE KAIL

Nul ne sait où est Kaïl. Après l'émeute de la faim, les joueurs apprendront par rumeur qu'il se trouve au palais, mais où exactement... ?
Le détecteur d'Yxin trouve ici toute son importance : Kaïl a installé son laboratoire de recherche dans le corps de bâtiment face au chantier pour en suivre l'évolution.
Une fois dans le parc, le MJ utilisera la Table des difficultés pour déterminer le nombre de gardes que les joueurs y « rencontreront » (1 soldat par point négatif). L'a priori est fonction de la discrétion des joueurs (ex. : refermer la barrière laser derrière eux, marcher à couvert des arbres, agir de nuit...). Chaque bâtiment visité inutilement fera relancer les dés au MJ avec un a priori de plus en plus défavorable.
Le labo se trouve au dernier étage du bâtiment principal sur la face opposée au parc, la fenêtre est ouverte et de la lumière en provient (seul fenêtre allumée), le détecteur d'Yxin la désignera comme source d'émanation de ce métal.
Les moulures des murs et les multiples sculptures, les lianes grimpants, rendent une ascension facile (20 m).

• LA CONFRONTATION AVEC KAIL (avant le 5e jour) : Kaïl vit sur son écran de contrôle que la barrière laser venait d'être coupée ; enfin était venu le moment d'affronter les envoyés de l'A.G., des Mega sans doute, ses pairs...
Il s'assit dans un fauteuil situé dans une zone d'ombre de la pièce et attendit patiemment, sa présence étant seulement dévoilée par le point lumineux de son cigare (« déceler détail »). Dès que les joueurs sont dans la pièce, Kaïl les appellera « Entrez, entrez. Je vous attendais ! ». Ceci dit, il se lèvera de son siège...
Kaïl ne veut pas repartir, rien au monde ne le convaincra, ni un transfert voué à l'échec, ni des menaces de mort. Une grande destinée l'attend ici, la conquête de la planète d'abord pour commencer, et après, les étoiles... Toujours plus loin, toujours plus vite.
L'espace retentira bientôt de son nom, hurlé par des millions de poitrines : « Kaïl, Kaïl ! ». La puissance, le pouvoir.



De son cerveau naîtront des armes nouvelles et dévastatrices, des vaisseaux gigantesques et des lessives qui lavent plus blanc... (les plans traînent sur une table du labo, jet sous « intelligence » pour trouver de quoi il s'agit). La gloire qui sera la sienne n'aura pas de fin et son œuvre lui survivra mille ans (1 500 pour les lessives)...
N.B. : tout ceci se lit dans ses yeux de dément. Kaïl ira du fauteuil à la fenêtre et se campera devant, regardant le chantier les yeux brillants d'ambition. Visiblement, il est devenu fou, mais le génie frôle souvent la folie...
Si un des joueurs s'approche de lui, il se retournera vivement et sortira un webley de sa veste ; son ton changera alors, il menacera d'appeler la garde si les joueurs ne s'en vont pas tout de suite, il leur conseillera de retourner chez eux qu'ils ne veulent pas mourir ici, en terre étrangère...
A ce stade, la seule solution est de l'abattre, ce sera possible si les joueurs sont armés, un silencieux est nécessaire pour éviter de réveiller la moitié du palais.
Le corps de Kaïl chutera de la fenêtre et ira s'écraser sans un bruit, 20 mètres plus bas, un mince filet de sang coulant de sa bouche. La première partie de la mission est remplie, Kaïl est retrouvé ! Reste à rétablir « ce qui a changé », donc de donner la victoire aux Zoulous, ceci passant obligatoirement par la destruction du « dôme ».

A LA RECHERCHE DU « CŒUR » DU DÔME

Fort des brides d'informations que les joueurs auront trouvées au château du Loch maudit, leur recherche devrait se circonscrire au centre de la ville, centre virtuel de la sphère créée par le champ de force.

Ce centre est le quartier des aciéries et industries lourdes, le détecteur d'Yxin indiquera une quinzaine de sources ; toutes sauf une correspondent à des usines aux cheminées éteintes depuis longtemps, l'Yxin remplace le charbon. La quinzième source vient d'une grande tour de 60 mètres de haut ressemblant vaguement à un minaret, et c'est un minaret !

S'ils arrivent à une heure de prière, ils assisteront à l'appel du Muezzin dans une langue peu en accord avec les principes ancestraux de l'Islam : le gaélique... (L'église d'Angleterre ayant fait sécession avec les immams de la Mecque, 400 ans plus tôt.)

N.B. : les fidèles se tournent vers le Sud (vers Londres, et non vers la Mecque !)...

La porte d'entrée est toujours ouverte, la crocheter ne devrait pas poser de problèmes aux joueurs habiles ; derrière, ils découvriront le Muezzin, un gnome tout contrefait et grimaçant drapé dans une toge noire et enturbanné, il paraît inoffensif, mais son kriss est redoutable et il a la mauvaise habitude de frapper dans le dos en sautant sur sa victime (de plus, il est irascible !).

• COUPER LE CHAMP : le générateur et la sphère sont indestructibles, sauf au fusil à plasma (résistance équivalente à 200 pVi chacun). Par contre, les tuyaux, en cuivre cèdent facilement à l'assaut d'une hache ou de balles ; cette déprédation coupera le circuit et... donc le champ ; il faut 2d6 heures pour le réparer.
Le liquide qui s'écoule est un mélange de Wishk et d'Yxin.
Les joueurs peuvent également arrêter le générateur grâce à une manette rouge, bien en évidence sur la gauche du bloc. Détruire la manette ou la batterie électrique d'amorçage n'arrêtera pas le champ, mais nécessitera 1d3 heures de réparation.

□ NOTE POUR LE MJ : les Anglais ont choisi le minaret pour sa hauteur permettant d'apercevoir les fusées rouges, oranges ou vertes tirées par les gardiens de la « trouée », et sa position centrale, esthétiquement parfaite.

Le générateur possède également une manette noire, logée dans une niche grillagée et cadenassée, c'est la manette permettant de condamner la « trouée ».

LE COMBAT FINAL

Une fois le champ coupé, les joueurs qui auraient l'idée de s'en aller l'esprit apaisé, seront accueillis à leur sortie du minaret par une grêle de balles s'écrasant sur l'encadrement de la porte : les tirs proviennent de l'atelier abandonné ; aussitôt 5 soldats courent vers la porte ouverte (30 m)

tandis que 5 autres continuent de tirer (malus 30 %).
Les joueurs sont piégés ; il ne leur reste plus qu'à défendre chèrement leur peau, en espérant un miracle. Ils ont deux possibilités :
* rester dans le minaret et le défendre ; les Anglais devant les déloger sans endommager la tour pour pouvoir réparer et réenclencher le champ.
* ou s'enfuir sous les balles poursuivis par les soldats et les civils ; ils auront le choix entre le lynchage et le suicide, et le champ sera réparé. La mission aura donc échoué.
La tour est en pierre de taille ainsi que les sols des étages donc indestructibles, par contre les escaliers sont en bois et donc très « sensibles » au plastic ou à tout autre explosif.

1. La défense du minaret
Le MJ décidera seul des possibilités de défense des joueurs ; ceux-ci peuvent entre autres :
* détruire les escaliers de bois pour ralentir la progression des Anglais une fois la porte enfoncée (explosifs, flammes).
* former des barricades à chaque étage avec les meubles.
* lancer des meubles dans les escaliers lors de la montée des soldats.
* piéger l'escalier avec du plastic, etc.
La meilleure place est évidemment le sommet de la tour, c'est de là que les joueurs auront la meilleure vue ; il formera également leur dernier réduit.

2. Les assauts anglais
Les joueurs subiront 1d3 assauts par jour (tiré 1d3 par jour) pendant 1d4 jours, le temps que les lignes anglaises soient enfoncées par les impies zoulous (formation d'attaque) et que la coupure du champ soit irrémédiable.
Du haut du minaret, ils suivront l'évolution de cette bataille titanesque (ballet de pirogues et de baleinières, féroces corps à corps au sol).
1er assaut : les gardiens du minaret (10 hommes).
2e assaut : 20 soldats.
3e assaut : + tireurs d'élite au sommet des deux cheminées environnantes.
4e assaut : 2 baleinières : 10 soldats en tout.
5e assaut : 10 cipayes grimperont de nuit le long des parois de la tour, un kriss entre les dents.
6e assaut : installation d'une gatling (mitrailleuse, rafale de 6 coups, 30 % d'enrayage, 1d3 tours pour réparer) à côté de la cariole.
Assauts suivants : tireurs d'élites + gatlings + 20 hommes supplémentaires par assaut (20, 40, 60...).

3. Diriger les assauts anglais
Le MJ devra faire preuve de stratégie pour les Anglais ; la tour doit être prise, intacte si possible et le champ doit être rétabli, question de survie pour New-London !
Sans devoir dégarnir les défenses de New-London, les Anglais peuvent engager au maximum :
* 200 soldats dont 20 cipayes et 10 tireurs d'élite.
* 1 gatling (+ 1 000 cartouches).
* 10 tonnelets de poudre (10d6 par tonnelet), + mèche courte (1 mm) ou longue (10 mm).
* 2 baleinières.
* 10 000 cartouches de fusils.

4. Précision sur une bataille type (c'est l'exemple type de stratégie d'attaque que le MJ devra préparer à l'avance).
1d20 soldats supplémentaires par assaut à partir du 3e jusqu'au 6e.

1er et 2e assaut : les soldats se contenteront d'harceler les joueurs. En période d'acalmie, ils tenteront de se rapprocher pour atteindre la porte (6 m/s) et essayer de l'ouvrir. Celle-ci restera close si les joueurs ont placé la barre de fer en travers. Dans le cas contraire, les soldats envahiront de leur mieux le minaret.
(Fusil : 1 tir tous les deux tours — 40 cartouches par soldat).
Un officier et un sergent dirigent l'assaut de près ou de loin suivant leur courage, les tuer arrête la progression des soldats qui reprennent le harcèlement.

3e assaut : les tireurs d'élite (1d2 par cheminée + 1 soldat par tireur pour recharger les fusils, ce qui donne une puissance de feu de 1 tir/tour et par tireur). Ils couvriront l'approche de 6 soldats artificiers porteurs de 5 tonnelets de poudre en tout afin de faire sauter la porte (100 ou 200 pVi) si celle-ci est encore close. Suivra cette attaque avec la moitié des soldats présentés, l'autre moitié les couvrant en tirant sur le minaret.

4e assaut : 2 baleinières avec 5 soldats à bord de chacune, fonceront vers le minaret avec le soleil dans leur dos (« déceler détail »). 4 tours leur seront nécessaires pour qu'elles arrivent au contact (accostage). Grâce à leur ruse, elles ne seront parfaitement visibles qu'aux 2 derniers tours, elles ouvriront le feu aux deux derniers tours. Il y aura également une attaque de l'intérieur de minaret si la porte est « ouverte ».
Des échelles sont disponibles pour pallier aux escaliers détruits (max. 25 mètres en élément de 5 mètres).

5e assaut : dans le silence de la nuit, seulement troublé par des coups de feu isolés, et les bruits lointains de la bataille qui enflamme l'horizon, les cipayes graviront les parois du minaret en enfonçant des griffes d'acier dans les jointures des blocs de pierre et le stuc de la tour.
* déceler bruit : l'acier des Kriss ripera sur la pierre.
* déceler présence : impression floue de malaise.

6e assaut : installation d'une gatling près de la cariole ; elle arrosera le haut du minaret et les fenêtres grillagées (pas de malus de distance, ni de précision). 5 servants PT 60 % (tirer l'enrayage toutes les 18 balles) + attaque soldats dans le minaret (si porte « ouverte ») (servants remplaçables par soldats PT 40 %).
Au-delà du 6e assaut : tireurs d'élite + gatling + 20 soldats de plus par assaut. Si les joueurs n'ont prévu ni nourriture, ni boisson, il faudra jouer la faim et la soif (épuisement physique, abattement de moral), sans oublier la fatigue des heures sans sommeil !
5. Tir des cheminées sur le minaret et vice versa
le combattant (joueur ou PNJ) qui a le plus haut réflexe à l'initiative et tirera avant son adversaire (valable pour toutes les situations de combat).
Pour toucher un tireur embusqué (joueur ou PNJ) il faut :
* qu'il se découvre pour tirer.
* que son adversaire se découvre pour le mettre en joue.
* qu'il le touche.
* que la balle atteigne une partie « découverte » (le plus souvent la tête ou l'épaule). Dans le cas contraire, la balle s'écrasera sur la pierre de sa cachette.
Les tirs du sol sur le sommet du minaret en vue de toucher un joueur, devront répondre à ces mêmes 4 points (30 % de malus pour tirer dans l'encadrement d'une des fenêtres grillagées).
6. Tir du minaret vers le sol
Malus pour atteindre soldats cachés : (+ malus distance)
derrière cariole : 30 % (soldats + servants gatling)
derrière tas de bois : 50 %
dans la remise : 70 % (fenêtres et encadrement porte, l'atelier abandonné).
De plus, le joueur devra répondre au point N° 4 pour effectivement blesser son adversaire.

□ NOTES MJ : si un des joueurs a une PT supérieure à 100, il ne tiendra pas compte des malus et visera directement la partie découverte de son adversaire avec (PT - 9P) % de chance de toucher (+ malus distance). Résistance des planches de la cariole et des trappes d'accès aux étages du minaret : équivalent à 15 pVi (une balle à plus de 15 pVi peut traverser les planches et atteindre les soldats éventuellement allongés dessous).

APOCALYPSE !

Le 1d4e jour, l'étau autour du minaret se relâchera, la bataille longtemps indécise et confuse a tourné définitivement à l'avantage des Zoulous ; les incendies des camps de réfugiés le leur apprendra. Les lignes anglaises sont enfoncées et le massacre final débute dans les cris de victoire des guerriers. Les villages zoulous flottent au-dessus du Palais. Dans la ville, les citadins fuient en tout sens, ne sachant où aller... La foule n'échappera pas aux lances zouloues et le cuirassé « Revenge » restera à jamais immobile, monstre de métal inutile et pathétique, symbole d'un peuple de conquérants dont la fin était écrite dans le sang et que rien n'a pu détourner de son destin.
Si les joueurs s'éclipsent à cette occasion, le MJ jouera leur fuite sur la Table des difficultés avec un a priori difficile, si le résultat est un nombre positif : ils passent à travers tous les dangers ;
négatif pair : rencontre de 1d10 guerriers zoulous ;
négatif impair : rencontre de 1d10 soldats anglais en déroute.
S'ils restent dans le minaret, O'Flannagan les sauvera in extrémis de la fureur sanguinaire de ses alliés.
Dans les deux cas, ce sera le seul obstacle qu'ils rencontreront pour sortir de New-London. La lande leur paraîtra curieusement accueillante comparée à l'enfer du minaret.

Reste le retour ! Le MJ le résoudra avec la Table des difficultés (et l'accord des joueurs) avec un a priori tiré au sort (4d6). Si le nombre est négatif, il indiquera le nombre de pVi perdus par chaque joueur durant le voyage. S'il est positif, il indiquera le nombre de pVi regagnés.

Arrivés à la zone de Transit, ils seront salués de loin par le vol placide d'un dragon, une giclée

de crachin s'écrasera sur leurs joues creuses et ils quitteront enfin le sol ingrat de cette lande inhospitalière (les survivants du moins !).

S'ils meurent prématurément dans le minaret, le champ devra être réparé à temps. S'il l'est avant l'échéance fatale du 1d4 jour, le dôme se refermera DERRIÈRE les lignes anglaises, condamnant tous les soldats et la presque totalité des baleinières à l'extermination complète telles les termites soldats repoussant les attaques des fourmis rouges, le temps que derrière eux, les ouvrières réparent la brèche ouverte dans la termitière, les condamnant à mort du même coup.

Les forces anglaises décimées et exangues enverront des émissaires porter au roi zoulou Cershwayo, les bijoux de la couronne en signe de soumission. Le peuple anglais deviendra un peuple d'esclaves et nul ne se souviendra de leur grandeur passée. Quant au roi Victor, il se donnera la mort, le sort de Kaïl étant de toute façon scellé dans le sang.

L'Irlande gagnera son indépendance et la conservera jalousement face à son puissant allié.

Si les joueurs ne coupent pas le champ, la guerre restera sur un statu quo, Kaïl sera de toute façon assassiné par O'Flannagan. Le cuirassé sera achevé après de longs mois de retard et sera lancé à la reconquête de l'Angleterre mais voilà, les puissances européennes se ligueront contre eux, craignant une vengeance de leur part et lors d'une Bataille épique, le « Revenge» sera détruit par les forces germano, italo, hollando, franco, austro-hongro, russo-zouloues (avec quelques contingents servocroates dont on ne soulignera jamais assez la bravoure teintée d'abnégation).

LES RENCONTRES TYPIQUES

LES DRAGONS :

On les croise à l'air libre, au petit matin ou la nuit (20 % d'attirer son attention) ou dans son terrier durant la journée (10 % de le réveiller).

F	I	O	R	C	A
30	2	7	10	5	15
Vo	Vi	E	P	At	Df
12	40	10	20	20 (7d6)	9

Il attaque en fourchant l'intrus avec sa queue (CA = 5), en l'écrabouillant avec ses pattes (CA = 6), ou le broyant entre ses molaires (CA = 7), au choix ! CD3

LES MEUTES DE LOUPS (1d10 + 10 loups) :

10 % de jour, 20 % de nuit. La nuit, ils ont faim, le jour c'est par gourmandise ! Ils traquent au petit matin les dragons trop faibles pour rentrer dans leur terrier.

At	Df	R	Vi	Crocs	CA = 4
15 (3d6)	16	18	8	CD = 0	

LES GUERRIERS ZOULOUS :

Ils se déplacent en groupe (1d100) parfois en solitaire (éclaireurs), leur nom est synonyme de bravoure, discipline et force, ils peuvent courir pendant des heures, et aussitôt après, lancer une attaque à pleine puissance.

At	Df	R	Vi	PI = 50 %
17 ± 2 (4d6)	17 ± 2	18 ± 2	10	TI = 35 %

LES SOLDATS ANGLAIS :

Disciplinés au possible, obéissant à outrance, ils ne sont pas assez nombreux pour éviter la défaite de leur pays.

At	Df	R	Vi	PT = 30 %
16 ± 2 (4d6)	16 ± 2	17 ± 2	15	TI = 35 %

* les tireurs d'élite : idem soldats anglais ; PT = 80 % ; TI = 50 %.

* les artificiers : idem soldats anglais ; Sabotage = 75 %.

LES ACTIVISTES IRLANDAIS :

Grands, musclés, ils sont généralement trahis par leur amour excessif de la bière rousse.

At	Df	R	Vi	PT = 50 %
16 ± 2	16 ± 2	16 ± 2	15	TI = 35 %

EPHRAIM MACFARLAN, LE RÉCOLTEUR :

F	I	D	R	C	A	Vo
15	13	17	20	18	20	12
Vi	E	P	At	Df	PT = 69 %	
14	10	16	17	19	TI = 48 %	

60 ans, mais encore vif comme l'éclair, les cheveux blancs. Son crâne dégarni est compensé par une barbe fournie et en broussaille. Son visage est rond, ses joues et son nez sont rougies par des années de dur labeur.

Son ventre est rebondi, stigmate de ses habitudes de bon vivant. Il a enterré quelque part dans la lande, 21 bombonnes de wishk, mais il n'arrive pas à se rappeler où... Son abord est facile, il est sympathique et jovial. Toujours prêt à s'amuser.

SARAH CONNORS, LA SURVIVANTE :

F	I	D	R	C	A	Vo
12	15	17	17	12	20	20
Vi	E	P	At	Df	PT = 66 %	
13	15	15	14	17	TI = 36 %	

Seule survivante d'un raid d'Ingram sur son village, elle a juré de le tuer ; son amour pour le joueur de l'épreuve 2 n'y changera rien. Elle a 21 ans, brune, ses cheveux forment comme un casque autour d'un visage tout de douceur, et comme perdus dans l'immensité, ses yeux semblables à deux lacs verts, lancent un regard farouche et déterminé.

Sa beauté n'a d'égal que le désir de vengeance qui occupe son cœur.

PETER O'FLANNAGAN, L'IRLANDAIS :

F	I	D	R	C	A	Vo
17	15	20	16	12	14	20
Vi	E	P	At	Df	Tir = 109 %	
20	13 (nictalope)	24	16	18	Ti = 72	

32 ans, grand, bien bâti. Il a les cheveux roux et courts, glabre, son visage n'est habillé que de quelques taches de rousseur éparses. Il a dans le cœur une grande peine, son otarie femelle a été lâchement abattue par des soldats ivres qui pensaient avoir affaire à un loup garou en gestation bien avancée ; de plus un Anglais lui avait volé sa sucette et il y a fort longtemps.

UTINAM LE MUEZZIN :

At	Df	R	Vi
23 (3d6)	8	17	15

1,20 m, 50 ans, un gnome irascible tout grimaçant et contrefait, au visage ravagé par l'excès d'alcool et la trop grande fréquentation des quartiers louches de New-London. Il cache un kriss toujours humide de sang dans sa manche. Lui tourner le dos est une grave erreur qui peut s'avérer mortelle.

INGRAM, LE FOURBE :

F	I	D	R	C	A	P
15	12	15	15	18	16	17
Vo	Vi	E	At	Df		
15	20	11	15	15		

Officier de l'armée des Indes, il est rappelé avec ses hommes pour défendre le sol natal ; mais bien vite, il se désintéressera du conflit et se nomma « Seigneur de la Guerre » en toute simplicité. New-London ferme les yeux hypocritement, car en taillant son « royaume », il protège de fait la ville d'incursions zouloues.

Champion de revolver Calcuto 187. 40 ans, l'œil glauque, la démarche lourde, un sadique et un fourbe, toujours mal rasé, imbu de sa personne et avide de gloire, amateur de femmes.

FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM DU PERSONNAGE	CULTURE	AGE	AFFINITÉ, n°

TAILLE	POIDS
APPARENCE	RÉPUTATION

PHOBIES, MANIES :

INTELLIGENCE	PERCEPTION
mI	mP
DÉCISION	RÉFLEXE
mD	mR
VOLONTÉ	FORCE
mVo	mF
ÉQUILIBRE	VITALITÉ
mE	mVi
COMMUNICATION	ADAPTATION
mC	mA
niveau psychique :	niveau physique :

	vue
	ouïe
	odorat
	goût
	toucher

Pt EX :

NOTES :

nombre de d6 :

« LANCER »

VITESSE :

Pt Ex armes :

APTITUDES DE COMBAT		
	At	Df
TIR VISÉ		
INSTINCTIF		
PRÉC. PROJECTILE		
JET		
ENTRAVE		
PARADE		
ESQUIVE		
CONTRE-ATTAQUE		

GRILLE DES POINTS PERDUS OU DÉPENSÉS		
pF :	I	P
	D	R
pVI :	Vo	F
	E	Vi
pVo :	C	A
	At	Df
pE :	GRILLE DE TRANSFERT & NOTES SUR LE RÉSIDENT	

ARMES ou PROTECTIONS	CA	CD	At	Df

APTITUDES	EN %	Exp.
BARATINER		
BIOLOGIE		
CAMOUFLAGE		
CHASSE		
CHIMIE		
COMÉDIE		
COMMANDER		
CONDUIRE		
CONVAINCRE		
CROCHETER		
DÉCELER DÉTAIL		
SON		
ODEUR		
GOÛT		
CONTACT		
DÉSAMORCER		
DISCRÉTION		
ÉLECTRONIQUE		
ÉQUITATION		
ESCALADER		
ÉVALUER		
GÉOLOGIE		
HISTOIRE-GÉO.		
INSTRUIRE		
MARCHANDER		
MÉCANIQUE		
MÉDECINE		
MÉMOIRE VISUELLE		
AUDITIVE		
OLFACTIVE		
GUSTATIVE		
TACTILE		
NAGER		
NAVIGUER		
PHYSIQUE-MATH.		
PÊCHE		
PICKPOCKET		
PILOTER		
PIRATER		
PISTER		
PSYCHOLOGIE		
REPÉRAGE		
REPÉRER LES PIÈGES		
SABOTAGE		
SÉDUIRE		
SE RENSEIGNER		
VIGILENCE		
	EN %	

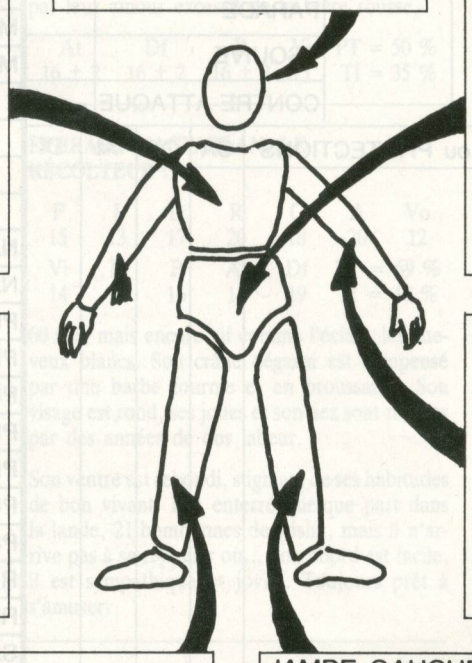
MATÉRIEL

LOCALISATION DU MATÉRIEL, DES PROTECTIONS, DES BLESSURES, ETC.

TORSE

TÊTE

ABDOMEN



BRAS DROIT

BRAS GAUCHE

JAMBE DROITE

JAMBE GAUCHE

FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM DU PERSONNAGE	CULTURE	AGE	AFFINITÉ, n°

TAILLE	POIDS
APPARENCE	RÉPUTATION

PHOBIES, MANIES :

INTELLIGENCE	mI	PERCEPTION	mP

	vue
	ouïe
	odorat
	goût
	toucher

Pt EX :

NOTES :

DÉCISION	mD	RÉFLEXE	mR

VOLONTÉ	mVo	FORCE	mF

nombre de d6 :

« LANCER »

VITESSE :

ÉQUILIBRE	mE	VITALITÉ	mVi

Pt Ex armes :

APTITUDES DE COMBAT

TIR VISÉ		
INSTINCTIF		
PRÉC. PROJECTILE		
JET		
ENTRAVE		
PARADE		
ESQUIVE		
CONTRE-ATTAQUE		

COMMUNICATION	mC	ADAPTATION	mA
niveau psychique :		niveau physique :	

At	Df

GRILLE DES POINTS PERDUS OU DÉPENSÉS		
pF :	I	P
	D	R
pVI :	Vo	F
	E	Vi
pVO :	C	A
	At	Df
pE :	GRILLE DE TRANSFERT & NOTES SUR LE RÉSIDENT	

ARMES ou PROTECTIONS	CA	CD	At	Df

APTITUDES	EN %	Exp.
BARATINER		
BIOLOGIE		
CAMOUFLAGE		
CHASSE		
CHIMIE		
COMÉDIE		
COMMANDER		
CONDUIRE		
CONVAINCRE		
CROCHETER		
DÉCELER DÉTAIL		
SON		
ODEUR		
GOÛT		
CONTACT		
DÉSAMORCER		
DISCRÉTION		
ÉLECTRONIQUE		
ÉQUITATION		
ESCALADER		
ÉVALUER		
GÉOLOGIE		
HISTOIRE-GÉO.		
INSTRUIRE		
MARCHANDER		
MÉCANIQUE		
MÉDECINE		
MÉMOIRE VISUELLE		
AUDITIVE		
OLFACTIVE		
GUSTATIVE		
TACTILE		
NAGER		
NAVIGUER		
PHYSIQUE-MATH.		
PÊCHE		
PICKPOCKET		
PILOTER		
PIRATER		
PISTER		
PSYCHOLOGIE		
REPÉRAGE		
REPÉRER LES PIÈGES		
SABOTAGE		
SÉDUIRE		
SE RENSEIGNER		
VIGILENCE		
	EN %	

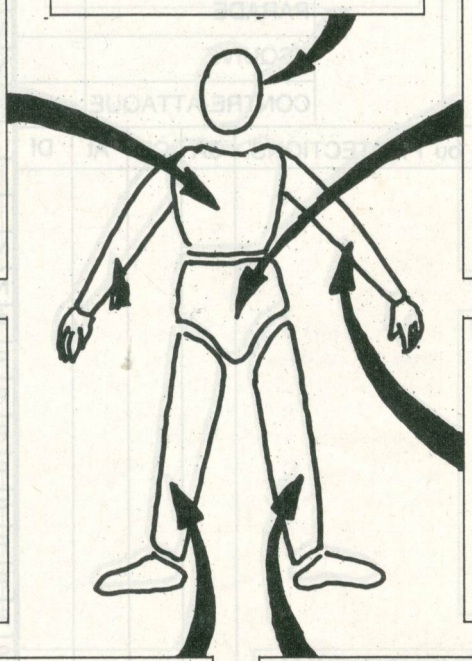
MATÉRIEL

LOCALISATION DU MATÉRIEL, DES PROTECTIONS, DES BLESSURES, ETC.

TORSE

TÊTE

ABDOMEN



BRAS DROIT

BRAS GAUCHE

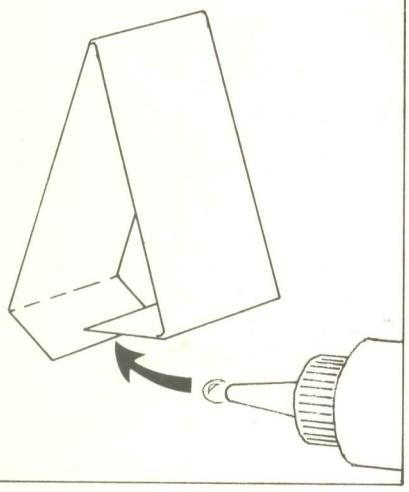
JAMBE DROITE

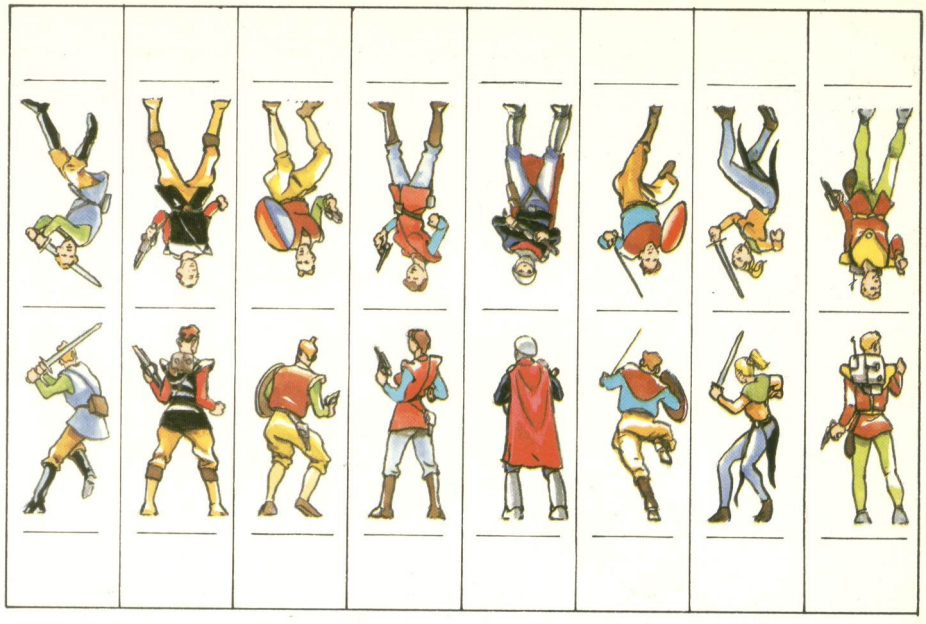
JAMBE GAUCHE

MEGA 2

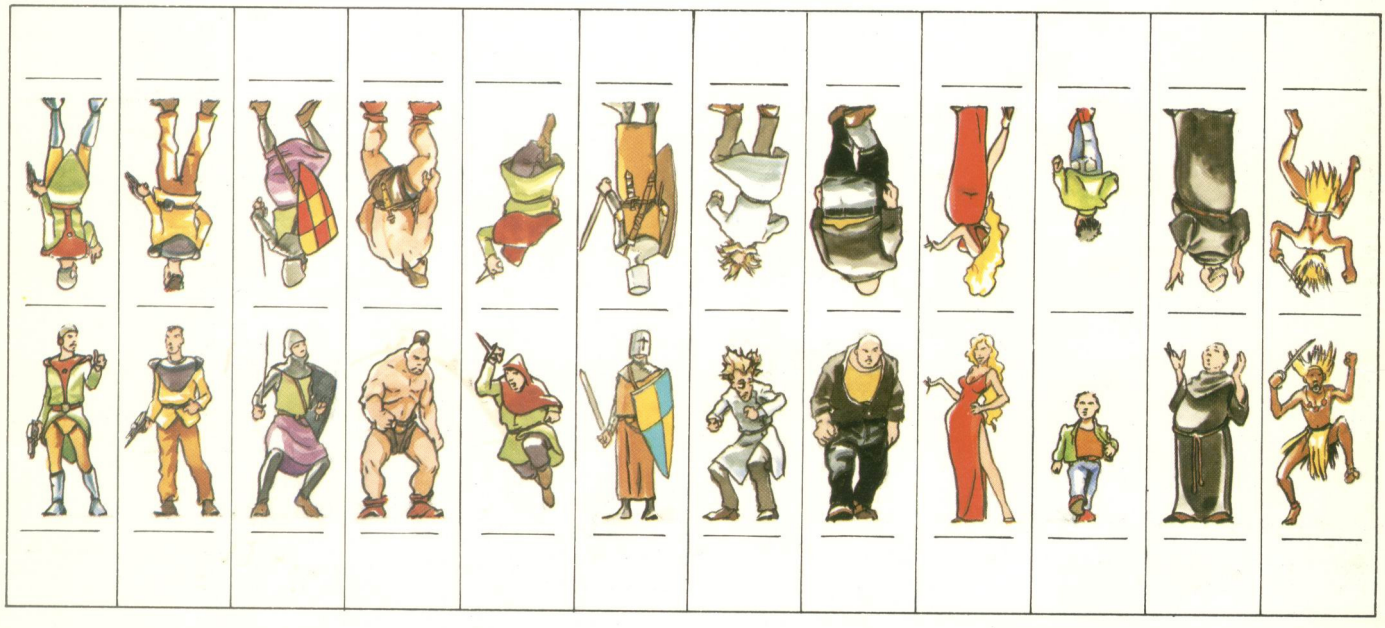
MATÉRIALISEZ VOTRE PERSONNAGE !

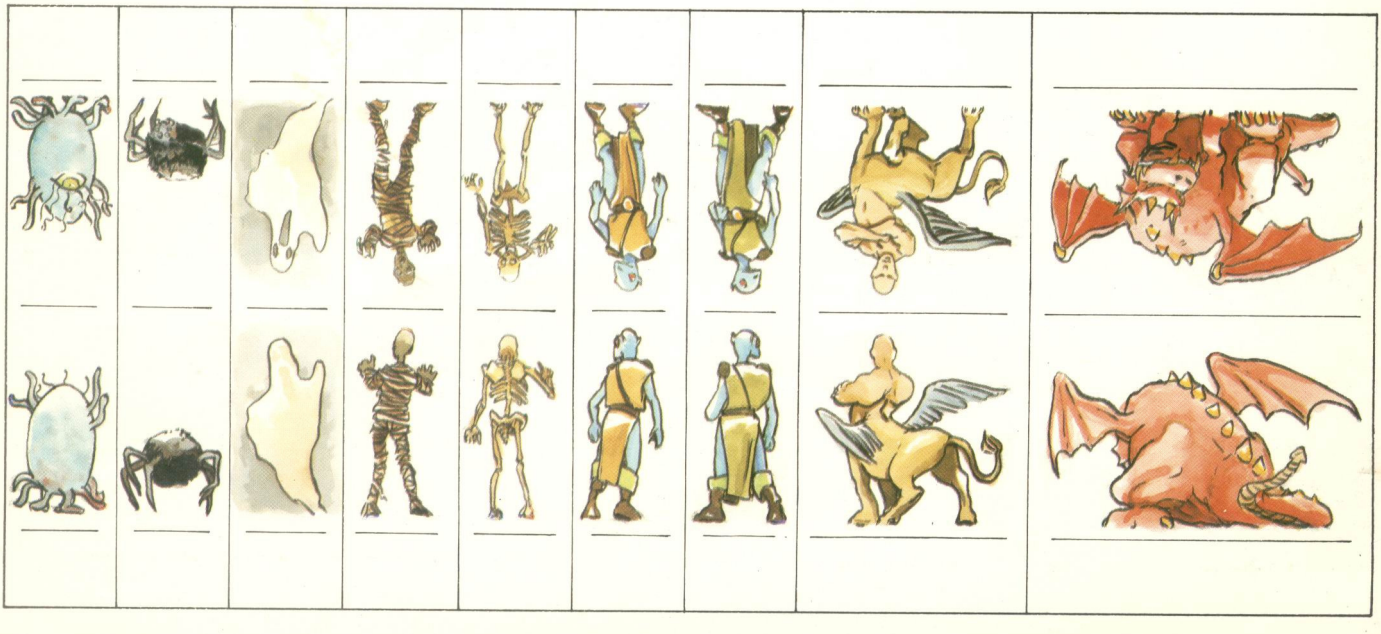
Découpez, pliez, puis collez vos figurines.





Ces figurines vous aideront à visualiser certaines situations au cours du jeu. Choisissez celle qui vous semble le mieux représenter votre personnage. Le Meneur de jeu utilisera pour chaque scénario celles qui pourront figurer les personnages non-joueurs qu'il mettra en scène.






MEGA
HORS SERIE
jeux & stratégie
25 F
UN GRAND JEU DE ROL
MEGA
PRET A JOUER
MESSAGERS
GALACTI
NUMERO HORS-SERIE 30 F
JEUX & STRATEGIE
UN GRAND JEU DE ROLE
PRET A JOUER
MEGA 2
LES REGLES COMPLETES
4 SCENARIOS INEDITS
LES FIGURINES
L'ECRAN DU MAITRE DE JEU
CASUS BELLI
HORS-SÉRIE N°5
MEGA III
Le jeu de rôle complet des agents spéciaux dans les univers pa

DANS L'ANGLETERRE DU XVe SIÈCLE...
UNE ENQUÊTE POLICIÈRE...
DANS UN CLIMAT SURNATUREL DE TERREUR...



UN JEU DE RÔLE sophistiqué, français.
Disquette pour C64/128.
Prochainement sur ATARI XL/XE/ST
et THOMSON, MSX, AMSTRAD.

FUNLIGHT Software

19, Allée des Saules
78480 VERNEUIL-SUR-SEINE
Tél. (1) 39 71 16 84

Programmeurs, contactez Jean-Marc

JEUX DESCARTES

LE 1er ÉDITEUR FRANÇAIS DE JEUX DE RÔLE





JEUX DESCARTES 5, rue de la Baume - 75008 PARIS

RÉCAPITULATIF DES SYSTÈMES

*Caractéristiques = 4d6
*At = (F + R)/2 arr<
*Df = (D + R)/2 arr>
*Ats = At + M ; Dfs = Df + M
*M = (At × 50)ptEx
*Parade : (Df +CD arme) × 3 − (CA arme) × 3 ; soit :
Base Parade (BP) : Df×3
Arme spécif. en Parade : BP+ CDs×3
% final Parade : AsP−CA×3
note : si CDdef = CAatt, % = BP
*Esquive : (mR + mD) × 2 = .. %
*Contre-attaque : At%
*Fuite : V = R + D/3 m/s (− 1 par pVi perdu)
*Ambidextre : 01.10 = Amb, 11.30 = Gau, 31.00 = Droi.
Y (malus main non-dom.) : Y = 1d4 + 3

direction de l'At
bonus/malus

*1pF engagé = +1 en At ou Df
+1 % en Contre-attaque
+2 % en Esquive
+3 % en Parade
Durée : 1 tour
Engagement maxi : 5pF
*10 rounds (= 1 tour = 1 mn) de combat ininterrompu (par exemple 5 At, 5 parades) consomment 1pF

*Blessé :
1.3 : légère (cœur = †)
4.7 : tête = coma (S2d10 heures)
cœur = †
tronc = At-pVi, Def-pVi
jambe = incap. fuir
bras → Eng. = pVi-3 (perdus à ce coup)
main → incap. combat. −1d6 pVi/heure sans soins, incap. util. jusqu'à pVi = 1/2pVi de départ.
7 + : cœur et tête = †
tronc = hors combat, s'écroule
jambe → 2pVo/Tour pour rester debout, imp. fuire et se relever
main et bras → −1d6/round, tranché net si perte pVi > 10. Sinon inutilis. 1d20 semaines.
Choc : cœur < 7pVi = non mortel
−1d6 par jour sans soins
1d6 jours d'immob. membres touchés.

Main non-dom : At = At-Y, Df = Df-Y (Y est la « tendance » à l'ambidextrie. Y = 1d4+3).

*Résistance au Transfert
Rt = (pI+pVo+pE) × 4
Transfert réussit si somme des jets de 4d6 ≥ Rt
Chaque jet de 4d6 consomme 1pVo

*1 round = 6 secondes
*1 tour = 1 minute = 10 rounds

*Dégâts (pVi perdus par le DEF)
Dégâts = FC+CA arme ATT−(CD protection+CD objet ayant paré DEF)
*%Esq diminué = Esquive−[(n−1) × (R ATT−R DEF)], n représentant le nombre d'esquives successives et R le Réflexe.

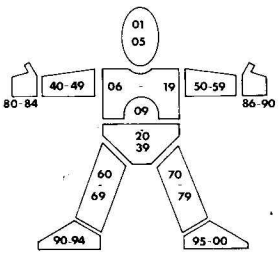
1 Aptitudes	2 Affinités									3 Bonus	4 (Somme des mC)×3
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Baratiner *	0	0	0	0	0	0	2	0	2	3	C
Biologie	0	0	0	1	3	0	0	0	0	0	I
Camouflage	0	0	3	*2	0	0	0	0	0	0	D,A
Chasse	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0	P,D,R
Chimie	0	0	0	1	3	2	0	0	0	0	I
Comédie	0	0	0	0	0	0	1	0	3	2	Vo,C
Commander	2	0	3	0	0	0	3	0	0	2	I,Vo,C
Conduire *	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	D,R,A
Convaincre *	1	0	1	0	0	0	2	1	1	2	C,Vo
Crocheter *	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0	P,A
Déceler Détail *	2	0	1	2	2	0	0	1	2	0	Vue
" Son	0	0	1	2	0	0	0	0	2	0	Ouie
" Odeur	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	Odorat
" Goût	0	0	0	1	3	0	0	0	0	0	Goût
" Contact	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	Toucher
Désamorcer	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	Vo,E,A
Discrétion *	0	0	3	2	0	0	0	0	1	1	P,A
Electronique	0	3	0	0	0	1	0	0	1	0	I,A
Equitation	0	0	1	3	0	0	0	0	0	0	D,F,A
Escalader	0	0	3	2	0	0	0	0	0	0	F,Vi,A
Evaluer	0	2	0	0	0	0	0	3	1	3	I,Vue,Toucher
Géologie	0	0	0	3	1	0	0	0	0	0	I
Histoire.Géo	2	1	0	0	0	0	2	2	0	0	I
Instruire	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	I,C
Marchander	0	1	0	0	0	0	2	2	1	3	D,C
Mécanique	0	3	1	0	0	0	0	0	0	0	I,A,A
Médecine	1	0	0	1	3	0	0	0	0	0	I
Mémoire Visuelle	2	0	0	0	1	3	0	0	3	3	I, Vue
" Auditive	2	0	0	0	0	1	0	0	3	3	I, Ouie
" Olfactive	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	I, Odorat
" Gustative	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	I, Goût
" Tactile	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	I, Toucher
Nager *	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	Vo,F,Vi
Naviguer	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	I,R,A
Physique.Math	0	1	0	0	2	3	0	0	0	0	I
Pêche	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	E,A
Pickpocket *	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	D,A
Piloter	0	1	2	0	0	1	0	0	0	0	I,R,A
Pirater	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	-
Pister	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	I,Vue
Psychologie *	1	0	0	0	1	0	2	3	0	2	C
Repérage *	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	P
Repérer un piège*	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	D,P
Sabotage	0	2	3	1	0	0	0	0	0	0	D,A
Séduire *	1	0	1	0	0	0	1	1	2	0	D,C (+ 10 % si App>20 ou<7)
Se renseigner *	0	0	1	0	0	0	2	2	1	3	D,Vo
Vigilence *	1	1	2	0	0	0	0	0	1	2	P
Tir *	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	P,D,A
Tir Instinctif *	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	P,R
Précis.Projectile	0	1	2	2	0	0	0	0	0	0	P,F,A
Précision Jet	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	P,F

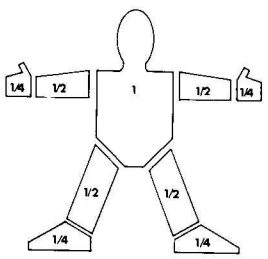
N°	Affinité
1	Technique (électromécanicien, électronicien)
2	Baroudeur (commando, reporter)
3	Nature (écologiste et/ou génie)
4	Biologie (médecin, chimiste)
5	Math (physicien, informaticien)
6	Diplomatie (politicien, renseignement)
7	Linguistique (littéraire, psychosociologue)
8	Audiovisuel (acteur, musicien)
9	Commerce
0	Spirituel (gourou, théologicien)

Tableau 14 : Tableau des armes blanches

ARME		CA	CD	long. m	F min	APPRENTISSAGE***					MAITRISE		**
						CD+1	CD+2	CD+3	CD+4	Malus	M max	1pt *de maît. pour*	
Poing-Pied		0	0									-	
Arts martiaux*		0-4	0-4			200	500	1000	1500		10	500	-
Poignard-Stylet*		1	1	0,30							4	500	0,1
Coutelas-Dague*		2	2	0,50							4	500	0,1
Rapière		3	1-3	0,90		200	500				5	500	0,5
Epée courte Glaive		3	1-3	0,60		100	300				5	500	0,5
Epée longue Sabre		4	2-4	1,00	10	200	500				5	500	1
Epée à 2 mains		7	3	1,50	16	100	300	600			5	500	3
Cimetere		6	2-6	0,80	10	100	300	600	1000		5	500	2
Katana		7	3-7	1,10	10	200	500	1000	1500		10	500	2
Kriss*		3	2	0,40							4	500	0,4
Fleuret		0	0	1,10							4	500	0,5
Fléau d'arme		4	4	1,30	12	500				− 3	4	500	0,8
Masse		4	4	0,60	12						4	500	0,5
Morning Star		5	5	0,70	12						4	500	1
Casse-tête-Massue		2	2	0,60	9						4	500	0,2
Bec de faucon		2	2	0,60							4	500	0,4
Hache d'arme		6	3-6	0,80	12	200	500	800			6	500	3
Armes d'Hast	Pique javeline	2	2 ou 1	1,50/ 1,0							3	500	0,4
	Lance	3	3 ou 1	2,50	10						3	500	0,8
	Lance de tournoi	5	5 ou 2	3,00	12	1000				− 6	3	500	4
	Pertuisance Corsèque	4	4 ou 1	2,50	10						3	500	2,5
	Trident	3	3 ou 1	1,50							3	500	1
	Baïonnette sur fusil (seule, voir dague)	4	4 ou 1	1,20 0,50							3	500	0,6
Pierre 1 kg		1	1										
Pierre 5 kg		5	5		10								
Bâton		1	1										
Matraque Tuyau métal Marteau Clef anglaise		2	2	0,80									
Hache outil		2	2	0,30									0,3

** Ces armes permettent de frapper 2 fois par round.*
*** Prix approximatif en Peaux d'Opossum, avec 1 P.O. = 1 000 F.*
**** Les quatres premières colonnes indiquent les pts d'expérience à dépenser pour passer de la classe Défense la plus basse à la plus haute.*





Silhouette de localisation des blessures. Le MJ lance 1 dé 100 et « lit » la blessure. Exemples : de 50 à 59 = au bras gauche, 06 = au cœur...

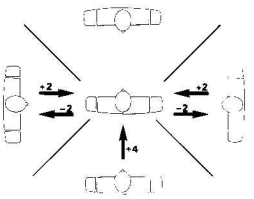


Tableau 5 : Puissance de l'ATT

pF	4 à 10	11 à 20	21 à 24
Sd6	3d6	4d6	5d6
+ 1d6 si l'attaquant réussit une attaque par surprise.			

Tableau 6A : tables de résolution des combats

At-Df	... ...	- 20 - 19	- 18 - 17	- 16 - 15	- 14 - 13	- 12 - 11	- 10 - 9	- 8 - 7	- 6 - 5	- 4 - 3	- 2 - 1	0 0	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15 16	17 18	19 20	... ...	At-Def
X	23 24	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1 0	X

Tableau 6B

- 23	-22●-20	-19●17	-16●-14	-13●11	-10	-9	-8	-7	-6	-50	1●3	4●6	7●9	10●12	13●15	16●18	19●21	22●24	...
+ 1 pVi tous les 2 points	+ 4	+ 3	+ 2	+ 1 pVi	malus en Df de l'Att lorsqu'il va devenir DEF.					LE DEF évite le coup.	+ 1 pVi	+ 2	+ 3	+ 4	+ 5	+ 6	+ 7	+ 8	1 pVi tous les pts
Echec Critique. FC : Force du Coup du Def « en passant » – Dégât : FC + CA					-10	-8	-6	-4	-2		Force du coup = FC (Dégâts = FC + CA)								

Tableau 15 : Table des classes de défense (CD) mesurant la protection due au matériau contre la classe d'arme (CA) appliquée

CD — d'une personne se trouvant juste derrière ▼ / face à une agression de : ▶	choc (masse, pierre)	lame	flamme (feu, normal, jet de flamme)	froid (naturel ou magique)	acide	rayonnement
cuir, peau animale (réf. le mouton)	0	1	1	1	1	1
cuir bouilli	0	2	1	0	1	2
cotte de mailles	0	4	0	0	0	0
armure de bandes	1	5	1	0	1	1
armure de plaques	2	7	1	0	1	1
armure de bois	0	2	0	1	2	2
gilet pare-balles	1	5	0	1	2	2
planche sapin 20 mm	1	3	1	3	3	2
planche chêne 20 mm	2	5	2	3	4	2
planche plexiglas 20 mm	1	2	0	3	10	0
bouclier bois	2	5	0	3	3	2
bouclier métal	2	6	1	0	1	1
casque fer	1	2	0	0	1	1
casque moderne (moto)	2	1	0	3	2	1
verre épais	0	0	2	1	total	0
mur de plâtre	2	3	2	1	5	5
tôle voiture	1	4	1	0	1	1
blindage 2 mm acier	1	4	3	1	total	1
blindage 70 mm acier	total	total	total	total	total	total
scaphandre spatial courant	0		3	4	1	6
scaphandre spatial de combat	0	5	6	6	6	7
champs de force individuel	5	6	0	0	0	6
champs de force non individuel	var.	var.	0	0	0	var.
protection magique	var.	var.	var.	var.	var.	var.
armes : manche bois	0	3	0	0	0	0
manche métal	0	5	0	0	0	0
partie offensive de l'arme	CD = CA de l'arme		—	—	—	—
ivoire 5 mm	1	2	2	2	1	2
carton, papier épais	0	0	0	2	0	0
titane 5 mm	2	5	10	10	total	3
or, 5 mm	1	2	1	0	total	5
argent, 5 mm	2	3	1	0	total	1
plastique	0	0	0	2	var.	0
amiante	0	1	8	2	1	4
aluminium, 5 mm	1	2	0	1	total	4
sable, 30 cm	10	12	12	3	total	12
granit, 30 cm	total	total	4	3	total	15
eau, 10 m	total	total	total	0	total	6

Tableau 7 : Table des blessures

pVi perdus d'un seul coup.	effets :
De 1 à 3	Blessure légère sauf dans le cas d'une lame ayant atteint le cœur (mort). Les blessures à la tête correspondent aux balafres. Dans les autres cas, on ne tiendra pas compte de la localisation.
De 4 à 7	- Tête : coma. Une blessure par choc assomme le DEF pendant le temps nécessaire aux autres personnages pour le soigner, sinon 1d20 heures. - Cœur : par lame, mort. Par choc, idem à "torse" - Torse et Abdomen : blessure incapacitante : At et Df réduits du nombre de pVi perdus. Après un coup à l'abdomen, la victime ne pourra s'alimenter normalement durant plusieurs dizaines de jours. Blessée au torse, elle crache du sang. - Jambes et pieds : incapacité de fuir ou d'esquiver. - Bras : nécessité d'engager des pF pour garder l'arme ou une protection en main (engagement = pVi perdus–3) - Main : incapacité de garder une arme en main ou de frapper. Perte de 1d6 pVi par heure sans soins. Inutilisable tant que les pVi perdus n'ont pas été récupérés
Plus de 7	La blessure est très grave. - Tête et cœur : mort. - Torse et abdomen : le blessé s'écroule et est hors de combat. - Jambes : le DEF tombe à terre (consommation de 2 pVo par round pour rester debout), fuite ou esquive impossibles. - Bras et main : idem à "de 4 à 7", mais le membre est inutilisable pendant 1d20 semaines. Une perte de 10 pVi ou plus équivaut à une main ou un pied tranché ou écrasé.

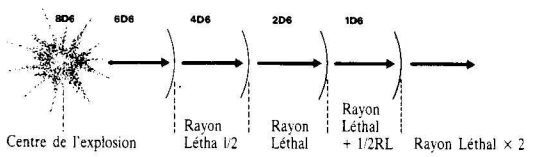


Tableau 8 : Distance maxi du lancer (en m)

poids >	100-1000g	1 à 2kg	5kg	10kg	20kg et +
Objets > / Lancer ▽	Pierre Couteau Grenade	Brique Lance	Corde grappin filet	Chaise Roc	Table
0 ou moins	20	10	10	4	1
1 à 5	30	20	12	6	2
6 à 10	40	25	14	8	3
11 à 15	50	30	16	10	4
+ de 15	60	35	18	12	5

Tableau 9 : Table des armes de tir (à feu et à rayon)

	Désignation	Dégâts (d6)	Malus distance %			Malus suppl. % par tranche de 100 m au-delà de 100 m	Portée (M)	Nbre unités par chargeur	Nbre balles par rafale	Malus rafale %	Poids (kg)	Taille (M)
			10 à 25 m	26 à 50 m	51 à 100 m							
C	Pistolet à											
O	poudre	3	40	80	—	—	50	1	—	—	VAR	VAR
U	Colt											
P	peace-maker	4	30	60	—	—	50	6	—	—	1	0,25
	Webley	4	20	50	—	—	50	6	—	—	1,2	0,3
P	Mauser C 96 A	4	0	10	30	20	300	10	—	—	1,2/1,6	0,3/0,65
A	Lüger 4"	4	20	40	—	—	40	8	—	—	0,8	0,21
R	Colt 45	4	20	30	—	—	50	7	—	—	1,2	0,21
	357 Magnum											
C	8" AV	5	10	30	50	20	200	6	—	—	1,5	0,35
O	37 M Ithaca A	5	40	—	—	—	10	5/8	—	—	3	0,8
U	Dragunof											
P	Sniper V	5	0	10	20	5	1 300	20	—	—	4,3	1,2
	Arbalète											
	moderne V	5 + 2d6	20	40	80	20	200	1	—	—	2,5	0,8
R	Thomson	4	10	30	50	20	200	20/30/50	7	40	5	0,8
A	Sten	4	10	30	50	20	200	32	5	40	3	0,75
F	Ingram M 10 S	4	10	30	50	20	200	30	11	20	3	0,55
A	UZI*	4	10	30	50	20	200	25/30	6	20	3	0,65
L	AKM*	5	10	20	50	10	300	30	6	30	3,2	0,9
E	M16*AVS	5	10	20	40	10	400	20/30	7	20	3	1
	XL70E3											
	Enfield*V	5	10	20	40	10	600	30	7	20	3,1	0,8
	M60 A	5	5	10	30	10	1 000	50 B	7	30	10	1,1
	12,7*A	6	5	10	30	10	1 000	50 B	5	60	38	1,7
	Browning											
	M 1919 A4 A	5	5	10	30	10	1 000	250 B	5	30	14	1,05
A	Pistolaser*	4	0	10	30	10	800	5/15	5	0	1,25	0,3
R	Laser lourd*	6	0	0	10	5	2 000	10 (3)	5	0	3,75	1
A	Fusil plasma *A	10	0	10	30	10	800	3/7	(2)	10	3	0,5/0,8
Y	Canon											
O	infrasons	5	0	0	0	10	1 500	(1)	—	—	200	2,5
N	Paralysant	4d6 (min.)	60	—	—	—	30	5	—	—	0,75	0,20
A	Fronde	3	50	80	—	—	50	—	—	—	—	—
D	Arc court	4	30	60	—	—	50	—	—	—	—	1,20
I	Arc long	4	20	50	—	—	80	—	—	—	—	2
S	Arbalète	4	10	30	60	—	100	—	—	—	—	0,7
T	Sarbacane	2	20	80	—	—	50	—	—	—	—	2
A												
N												
C												
E												

*Légende : B = Bande ; A = Appui (crosse, bipied, tripode) ; S = Silencieux ; V = Viseur (lunette, laser) ; * = coup par coup possible.*
(1) = bloc énergétique ; (2) = le restant du chargeur ; (3) = l'arme peut porter 3 chargeurs à la fois.

Tableau 3 : Table des chocs psychologiques

Type d'événements	perte de pE
- Vision d'un accident horrible	1d3
- Meurtre d'un ami	1d3
- Foule victime d'accident grave (incendie, avion)	1 à 3d6
- Vision d'une mort due à un monstre inconnu	1d6+ 3
- Etre (ou croire) confronté à un monstre irrationnel*	2 à 6d6 selon cas
- Rester seul dans un espace confiné*	1d6/semaine
- Idem avec blessure grave*	2d6/semaine
- Découverte terrifiante	1 à 3d6

Table des difficultés

1	2	3	4
Impossible	4/5	cauchemardesque	− 8
Presque impossible	6/7	catastrophique	− 7
Extrêmement difficile	8	extrêmement mauvais	− 6
Très difficile	9	très mauvais	− 5
Difficile	10	mauvais	− 4
Assez difficile	11	assez mauvais	− 3
Plutôt difficile	12	défavorable	− 2
Malaisé	13	plutôt défavorable	− 1
Moyen	14	neutre	0
Aisé	15	plutôt favorable	+ 1
Plutôt facile	16	favorable	+ 2
Assez facile	17	assez bon	+ 3
Facile	18	bon	+ 4
Très facile	19	très bon	+ 5
Extrêmement facile	20	excellent	+ 6
Presque immanquable	21/22	parfait	+ 7
Immanquable	23/24	fantastique	+ 8

Tableau 1

Mur 1 (cloison en plâtre) :	45
Mur 2 (moellon et bois) :	60
Mur 3 (de soutènement) :	150
Autres murs :	100 par mètre
Porte 1 (contre-plaqué) :	20
Porte 2 (bois blanc) :	25
Porte 3 (chêne) :	50
Porte 4 (blindée acier) :	80
Sol 1 (plancher) :	70
Sol 2 (dalle et bois) :	90
Sol 3 (pierre) :	160
Sol 4 (béton armé) :	400
Plafond 1 (bois) :	80
Plafond 2 (dalle et bois) :	100
Plafond 3 (pierre) :	170
Plafond 4 (béton armé) :	450
Porte vitrée :	12
Palissade :	30
Barbelé (sans pince) :	35 par fil
Mur de clôture :	90 par mètre
Corde (couper) :	20 par cm de Ø
Câble d'acier (à la pince ou par écrasement) :	40 par cm de Ø
Fenêtre (bris vitres et cadres) :	18
Barreaux métalliques (scie à métaux) :	40 par cm de Ø
Table :	15
Chaise :	10
Lit :	25
Banc :	30
Armoire :	35
Texlar :	30

Tableau 4 : Table des résistance des objets

	10 km/h	40 km/h	100 et +	200
pavé 1 kg	1d6	4d6	4d6 × 25	4d6 × 100
vélomoteur/ objet lourd	2d6	8d6 × 4	8d6 × 25	8d6 × 100
voiture	3d6	6d6 × 8	6d6 × 50	6d6 × 200
camion	6d6	6d6 × 16	6d6 × 100	6d6 × 400

Dégâts dus à un objet en mouvement (utilisable en cas d'objet lancé par Télékinésie).

Dégâts dus à une chute :

- **1d6 par « étage » ou équivalent (env. 3 m).**
- **+ 1d6 si le personnage porte une armure ou un fardeau très lourd**

MEGA



MEGA




MEGA
SÉGUR
86

PLANETE MEGA

Joueurs de Mega,
ne restez pas isolés dans la galaxie !
Grâce à votre Minitel,
rejoignez la Planète Mega.
Les auteurs et d'autres messagers galactiques
vous y attendent

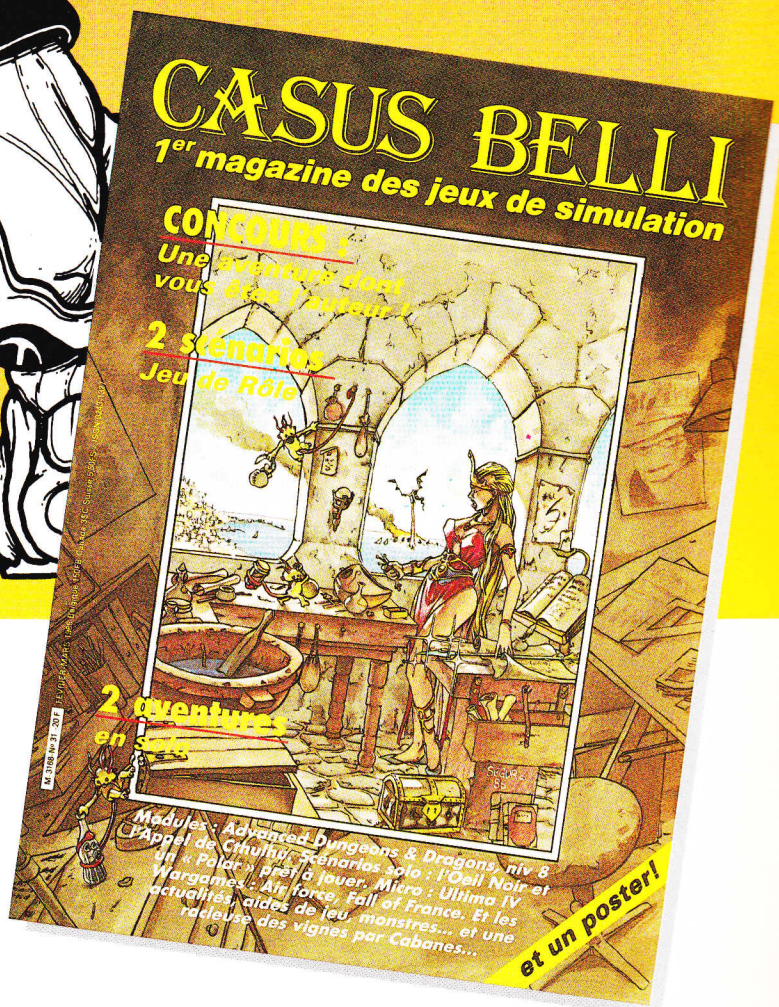


36.15.91.77
Tapez JESSIE

JESSIE, LE JOURNAL TELEMATIQUE DE JEUX & STRATEGIE

CASUS BELLI C'EST MONSTRUEUX !





Tous les deux mois, les meilleurs scénarios, les nouveautés les plus épouvantables du jeu de simulation, les aides au jeu, les monstres et toute l'actualité : tournois, clubs et grognements de couloirs...
N'ayez pas peur de vous faire peur !
Chez les meilleurs marchands de journaux !

CASUS BELLI

1er magazine des jeux de simulation