

A character with a glowing sword in a jungle setting. The character is wearing a plaid shirt, a vest, and a headlamp. The background is a lush jungle with a large archway made of branches and leaves. The sky is bright and hazy.

MEGA 4

LE JEU DES MESSAGERS GALACTIQUES

Encyclopédie Galactique TOME 1 – La guilde des mégas

UN JEU DE DIDIER GUIBERIX ET MICHEL GRASSINE
4E EDITION PAR GREGORY MOLLE



L'encyclopédie du messenger galactique est une compilation de suppléments développés pour Mega depuis la première version publiée en 1984 jusqu'aux derniers ajouts de 2016. Cette encyclopédie n'est pas l'ultime vérité sur Mega mais plutôt une tentative pour rendre cohérent un ensemble d'idées afin que chaque Meneur de jeu puisse y piocher ce qui lui convient et fournir autant d'éléments que possible aux joueurs de Mega, quel que soit le système de règle utilisé.

Nous espérons que le fruit de ce travail vous sera profitable et que vous apporterez votre contribution à la prochaine édition de l'Encyclopédie du Messenger Galactique.

L'équipe de MEGA IV
www.messagers-galactiques.com

Mega I, II et III sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs. Tous les scénarios, modules et illustrations proposées dans le cadre de ce projet, par des passionnés, demeurent leur propriété exclusive.

MEGA IV est placé sous [licence Créative Commons](#)



Initialement organisée en cinq parties, l'évolution et l'augmentation du volume d'information contenu dans l'encyclopédie a rendu nécessaire son éclatement en plusieurs tomes :

TOME 1 – La guilde des mégas

Il présente tout ce qu'il y a à savoir sur les Megs : leur guilde, leur formation, leur éthique, leurs missions, ...

TOME 2 – L'Assemblée Galactique

Il décrit la grande assemblée galactique de l'univers de base dont sont issus, en principe, la plupart des personnages des joueurs.

TOME 3 – Le Matériel

Il traite du matériel de mission mais aussi des intelligences artificielles, de la cybernétique.

TOME 4 – Les Contextes Scientifique

Il expose les théories scientifiques émises par la Guilde des Megs :

- ▲ les possibilités de déplacement dans l'espace ;
- ▲ les technologies supérieures à celle de la guilde ;
- ▲ la magie et les pouvoirs psy ainsi que leurs variations dans les univers parallèles.

TOME 5 – Contes et Légendes du Continuum

Il regroupe certaines histoires qui constituent le fonds culturel de la guilde des messagers galactiques :

- ▲ l'histoire des fondateurs des voies de la guilde ;
- ▲ Quelques Megs célèbres ;
- ▲ des comptes rendus de débats Norjans sur l'intercontinuum ;
- ▲ des reportages sur les fameux Dark Megs...

Vie et dignité !

Table des matières

Chapitre 1 – Les origines de la guilde des mégas.....	4	Chapitre 6 – Le transit.....	64
1.1 Les origines.....	4	6.1 Déroulement.....	64
1.2 L'errance	4	6.2 Les bulles de transit.....	67
1.3 Le pouvoir derrière les trônes.....	5	6.3 Le point de transit.....	68
1.4 La première AG	5	6.4 Echec de transit	71
1.5 Transition	6	6.5 L'intercontinuum	76
1.6 La deuxième AG	6	6.6 Les créatures de l'intercontinuum.....	77
1.7 La troisième AG	7	6.7 Les aberrations de l'intercontinuum	83
1.8 Les guildes parallèles	7	6.8 Mini scénario dans l'intercontinuum.....	84
1.9 Vue extérieure de la guilde	7	Chapitre 7 – Le transfert.....	86
Chapitre 2 – L'organisation des mégas	11	7.1 Principes du transfert	86
2.1 Les corps.....	11	7.2 Réminiscences.....	88
2.2 Hiérarchie.....	11	7.3 Conflit de volonté	88
2.3 Les grades chez les mégas.....	13	7.4 Joies et dangers du transfert	88
2.4 Le personnel.....	14		
Chapitre 3 – Les planètes mégas.....	16		
3.1 Les bases de formation générale	16		
3.2 Les bases de formation techniques et psy....	17		
3.3 Les bases de villégiatures.....	17		
3.4 Points de chute locaux	19		
3.5 NORJANE	19		
Chapitre 4 – La vie d'un Méga.....	29		
4.1 Le recrutement	29		
4.2 Pourquoi les terriens ?	31		
4.3 Le Méga moyen.....	32		
4.4 Entraînement, écoles et premiers contacts E.T.	35		
4.5 Les écoles de la guilde.....	36		
4.6 Témoignages sur la vie des mégas.....	43		
Chapitre 5 – Les missions	50		
5.1 Qui demande les missions ?.....	50		
5.2 Les résidents	50		
5.3 Couvertures.....	53		
5.4 Les types de mission	54		
5.5 Cas particuliers en mission.....	62		

Chapitre 1 – Les origines de la guilde des mégas

L'histoire des Mégas s'étale sur près de 20 000 ans ; elle reste complexe et confuse malgré de nombreuses archives disponibles car certaines parties restent classées encore aujourd'hui et leur accès est parfois particulièrement restreint.

1.1 Les origines

Les lointaines origines de la Guilde remontent à un Norjan appelé Sounk-Iga-Schmoo. Celui-ci découvre, au cours de son adolescence, son pouvoir de transfert et usa de celui-ci à tort et à travers, surtout pour s'enrichir rapidement et augmenter radicalement le nombre de ses conquêtes féminines. Toutefois, au bout de quelques années, Sounk-Iga-Schmoo trouva quelques Norjans disposant des mêmes pouvoirs que lui. Après plusieurs péripéties, ils commencèrent à mettre au point des actions moins égoïstes pour former l'embryon de la future Guilde.

17.500 av. J.-C.

Sounk-Iga-Schmoo découvre le pouvoir de transfert ; au cours de la formation d'un « élève », il décide de servir des causes moins égoïstes. – Fondation d'un premier groupe de « Proto-Mégas ». Lorsque le pouvoir de transit fut découvert (dans des circonstances encore imprécises, mais certains font intervenir un architecte amoureux de ses sculptures ainsi que les Guetteurs au cours d'un transfert raté), la Guilde fondée par Sounk-Iga-Schmoo devint la Guilde des Messagers ; Ils créèrent des points de transit partout sur la planète pour faciliter les communications et le transport de petites marchandises. Très vite, ils devinrent assez populaires et choisirent de se fixer des buts plus honnêtes que ceux qui les animaient initialement. Après 20 ans d'activité, la centaine de Proto-Mégas membres de la Guilde des Messagers semblait installée dans une confortable légitimité sur Norjane.

17.400 av. J.-C.

Au sein de ce groupe, un des adhérents découvre le transit.

- ▲ Fondation de la Guilde des Messagers.
- ▲ Établissement d'un réseau de tétraèdres réunissant les principaux lieux civilisés de Norjane.

1.2 L'errance

On sait que certain des Tétraélites explorèrent au moins une planète lointaines habitée pourvue d'un point de transit naturel (certains spécialiste parle de « Omicron-lépori-bis », ce qui expliquera les premiers rapports positif entre Talsanites et Ganymédiens). Ils y découvrirent différentes formes de technologies.

Ils rencontrèrent des peuples étonnants qui leur enseignèrent leur sagesse et leur confièrent leurs espoirs.

16.900 av. J.-C.

Grâce aux révélations provenant de mondes « extérieurs », la civilisation Norjane passa globalement du NT2 au NT3.

Malheureusement cet état de grâce ne dura guère. L'influence grandissante de la Guilde des Messagers sur les autochtones finit par inquiéter de plus en plus le pouvoir en place.



Après une campagne de dénigrement (on accusa la Guilde d'un grand complot), il fut procédé à l'arrestation des principaux Messagers et à la fermeture (ou destruction) du Premier Sanctuaire. Ce fut le début d'une longue période de graves troubles sociaux (les Messagers bénéficiant de larges appuis au sein du peuple) et sans doute même de l'implosion de la société Norjane.

Ce qui se passa durant le siècle suivant reste flou. Norjane subit en quelques années une révolution (d'aucuns parlent plutôt d'involution) culturelle et religieuse et après une brève guerre civile s'installa un

régime théocratique totalitaire, qui prit pour première cible ceux que tous appelaient désormais les Tétréélites, autrement dit la Guilde des Messagers. Au cours de l'affrontement qui s'ensuivit, le sanctuaire de la Guilde fut pillé.

Beaucoup des messagers qui survécurent s'enfuirent par des points de transit, pour en atteindre d'autres situés dans des endroits les moins fréquentés possibles.

On dit que les Tétréélites entrèrent dans la clandestinité et bâtirent de nouveaux sanctuaires dans des lieux désertiques de Norjane. L'errance qui commença dura presque cent ans, durant lesquels ce qu'ils firent reste inconnu.

17.000 av. J.-C.

Un Messenger découvrit accidentellement un univers parallèle et il lui fallut du temps pour revenir chez lui (était-ce le bon « chez lui », d'ailleurs ?).

Les Messagers découvrirent d'autres mondes et des civilisations étrangères (souvent de NT supérieurs) ce qui entraîna de profonds bouleversements dans la pensée Norjane.

1.3 Le pouvoir derrière les trônes

La guilde commença à s'infiltrer dans la vie politique Norjane et, usant des connaissances puisées au cours de leurs voyages, les Megas purent miner discrètement les nombreux régimes autoritaires ou théocratiques qui renaissaient régulièrement sur Norjane.

Progressivement, ils amenèrent les populations à changer leurs modes de vie et leurs systèmes de gouvernements. Il fallut plus d'un siècle aux Megas pour réaliser une révolution scientifique, sociale et culturelle.

Il leur fut proposé de diriger cette Norjane réunifiée mais ils refusèrent, se contentant de donner des conseils aux nouveaux dirigeants, participant à la création des institutions et favorisant la lente évolution vers une civilisation semblable à celles qu'ils avaient pu observer lors de leurs pérégrinations dans certains univers parallèles.

Les membres de la Guilde des Messagers, qu'on appelait autrefois les Tétréélites, changèrent de nom et devinrent « les Maraudeurs Emérites de la Guilde d'As-

schufoor » ; ils fondèrent un nouveau Sanctuaire dans les hauts plateaux de Ohr-Tinpam, plus précisément dans une cuvette au bord d'un lac.

Les héritiers des Tétréélites eurent à cœur de maintenir ce que ces derniers leur avaient légué et continuèrent leur œuvre en étendant le réseau de points de transit.

16.650 av. J.-C.

Édification d'un nouveau sanctuaire sur Norjane. La planète, grâce aux Megas, passa globalement du NT3 au NT4.

1.4 La première AG

Norjane continua son essor technologique et ne tarda pas à se lancer dans la conquête de l'espace. Bientôt un moyen de contourner la limite de la vitesse de la lumière fut découvert grâce à la dimension du « Triche Lumière ».

Les Norjans ne tardèrent pas à construire des vaisseaux capables de voyager dans le Triche-Lumière. C'est durant cette période qu'ils rencontrèrent la race des Ganymédiens, technologiquement aussi avancés qu'eux.

Grâce à leur capacité de transfert, des Membres de la Guilde participèrent au premier contact; ils firent en sorte que cette rencontre aboutît à une alliance plutôt qu'à un conflit. Et à leur grande surprise, ils trouvèrent aussi des Megas latents chez les Ganymédiens.

Ce fut une période de rencontre interraciale et d'aventure qui aboutit à la constitution de la première AG ; Cette expansion permit à la Guilde de créer de nouveaux points de transits sur d'autres planètes.

Les Messagers furent bientôt renommés Messagers Galactiques, abrégé en MEGA.

Toutefois, les Megas furent trop peu nombreux pour empêcher le conflit qui embrasa, puis détruisit la première AG.

16.500 av. J.-C.

Les Norjans se lancèrent dans l'exploration spatiale, à la découverte de l'Univers...

1.5 Transition

Durant cette période de transition séparant la fin de la première AG et les débuts de la seconde, les Megas trouvèrent d'autres Guildes dans les univers parallèles qu'ils exploraient. Ils en comptèrent jusqu'à 76 qui toutes s'associèrent, puis fusionnèrent avec celle de QF1-0001.

Mais cela ne se fit pas sans mal, l'éthique et la morale insufflée par les cinq Maîtres aux Megas de notre univers n'étant pas nécessairement compatibles avec celles des Guildes contactées. Néanmoins, tout rentra dans l'ordre en quelques décennies.

Durant cette période, la taille du réseau de transit fut multipliée par 500.

1.6 La deuxième AG

1.6.1 L'éclipse des soleils

Au cours de la deuxième AG, les Megas continuèrent leur politique d'extension et de sauvegarde de certains principes inculqués par les derniers Tétrahélites.

Mais alors que le tissu reliant les mondes de l'AG commençait insidieusement à se dissoudre, les Megas eurent à faire face à une des plus grande catastrophe de leur histoire : l'éclipse des soleils.

Cela débuta par une mission de routine (vérification de l'état d'un point de transit) qui révéla que la puissance de certaines étoiles déclinait brutalement, hors de toute prévision. Le rapport que les Megas firent à leurs supérieurs inquiétèrent ces derniers, qui ordonnèrent de nouvelles missions et prirent contact avec les Guetteurs.

Le premier Vieux qui entra dans l'Intercontinuum pour discuter de ces troublantes révélations mourut instantanément, le Guetteur qu'il rencontra n'ayant pas réussi à juguler son propre affolement, ce qui détruisit l'esprit du Vieux.

Lorsque la communication put être établie sans danger, il s'avéra que les Guetteurs avaient appris que ce phénomène se produisait dans l'ensemble des univers et dont l'origine semblait être des créatures nommées « les Choses dans le vide », des créatures de l'Intercontinuum qui concentraient l'énergie provenant

d'un très grand nombre d'étoiles dans un but resté encore mystérieux de nos jours.

Les Norjans prétendent que ces êtres incroyablement puissant et anciens voulaient changer les propriétés du continuum mais à quelles fins ? A ce propos, les Norjans ont émis bon nombre d'hypothèses difficilement vérifiables.

Les seuls qui pourraient certainement répondre sont les Guetteurs qui, lors de ce conflit, se sont montrés très actifs puisque « les Choses dans le vide » sévissaient dans leur dimension d'existence (certains Norjans ont même prétendu que ces choses pouvaient être de la même famille que les guetteurs...). Tous les Megas de tous les univers furent mobilisés pour lutter contre ces choses.

Les sages de la guilde ont constaté qu'au moment où il effectuait un transit, un Mega attirait immanquablement l'attention des « Choses dans le vide », ce qui permit aux Guetteurs d'œuvrer pendant que les Megas parcouraient le continuum sans relâche, poursuivis par d'implacables prédateurs.

La quête d'une solution pour remédier à l'abysale disparition de la matière solaire et l'augmentation du nombre de brèches (elles furent multipliées par 8 durant cette période) dura près de deux siècles et s'acheva par le sacrifice de la plupart des membres de la Guilde. Cela permit cependant aux Guetteurs de refermer la brèche vers l'univers d'origine des « Choses dans le vide » mais le bilan pour les Megas fut catastrophique : la presque totalité des Megas furent tués ou portés disparus. Moins d'une vingtaine survécurent dans chaque univers ce qui obligea les survivants à abandonner les Guildes autrefois présentes dans d'autres univers pour n'en conserver que 12.

1.6.2 Ysherla-Lan-Imbelo

La Guilde de QF1-0001 mit très longtemps pour se remettre de la catastrophe de l'éclipse des soleils et dans la plupart des univers, les quelques survivants des guildes locales se replièrent sur eux-mêmes pour panser leurs plaies.

Les Megas faillirent disparaître dans beaucoup d'univers parallèles à cette occasion et c'est grâce à Ysherla-Lan-Imbelo, la dernière survivante de la Guilde de QF1-0265, que beaucoup de Guildes furent sauvées. Elle reprit seule l'exploration des univers parallèles à la

recherche des survivants des autres Guildes pour les rassembler et reconstitua 12 Guildes (le système numérique de Norjane est en base 12). Il est dit qu'elle commença cette quête alors qu'elle venait de fêter son vingt-sixième anniversaire.

Elle mourut en émergeant du point de transit du Sanctuaire qu'elle avait fait reconstruire, en revenant de l'inauguration d'une nouvelle école de Patrouilleurs. Elle avait alors 192 ans.

Elle n'a jamais cessé de travailler durant toute cette période et, plus que ce qu'elle fit, c'est l'exemple qu'elle a donné qui redonna le moral et l'énergie nécessaires aux Megas survivants. Après la mort d'Ysherla-Lan-Imbelo (le jour de son décès est toujours commémoré aujourd'hui), la Guilde de QF1-0001 fut considéré comme la guilde principal du continuum, bien qu'encore convalescente.

Il fallut près d'un millénaire pour qu'elle retrouve son niveau d'activité du début de la deuxième AG.

1.7 La troisième AG

Aujourd'hui, la Guilde joue un rôle beaucoup plus discret qu'auparavant. Elle agit désormais dans l'ombre, connue de quelques rares privilégiés et œuvre discrètement pour désamorcer les conflits, réparer les déchirures, soigner les blessures, assurer la sécurité des êtres pensants de la galaxie et aller toujours plus loin dans l'exploration des univers parallèles.

Si un département a pris une part prépondérante dans la vie interne de la Guilde, il s'agit de celui du recrutement. En effet, depuis que la Guilde prospecte en dehors de Norjane à la recherche de nouveaux Megas latents, la Guilde n'a jamais eu autant de membres.

1.8 Les guildes parallèles

Les scissions ont eu lieu voici longtemps déjà et l'histoire de ces Norjanés fut moins heureuse que celle de QF1-0001, la plupart ayant été détruites à la fin de la première AG ou surtout pendant « l'éclipse des soleils ». Toutes les Guildes de Megas locales se sont jointes à la « nôtre », certaines depuis à peine quelques siècles.

A l'inverse, QF1-2054, qui fut le carrefour de multiples brèches dans les deux siècles passés, s'est révélée porteur de Megas latents et la Guilde y a créé une antenne, sur la Norjane locale, qui n'est qu'une planète de 5ème ordre dans le « Réseau des Trois Princes », un empire galactique sans commune mesure avec l'AG.

Cette antenne est en passe de devenir pour le « Réseau » un véritable pouvoir parallèle, à la fois moteur de l'expansion spatiale et contre-pouvoir discret.

Pour l'existence d'autres Guildes... Il est très probable que l'on n'a pas encore découvert toutes les Guildes de Megas !

1.9 Vue extérieure de la guilde

La Guilde, vous connaissez. Mais que savez-vous de sa réputation à l'extérieur ? Que disent des Megas ceux qui les ont rencontrés ?

Vous trouverez ici une copie de l'enregistrement vocal d'une présentation de la Guilde faite à un nouveau dirigeant de la CREM par Daraz Lab-Laban, coordinateur intérieur et un des plus anciens membres de la compagnie. Elle commence d'ailleurs par brosser le portrait de cette société alliée à la Guilde et finit par quelques témoignages. L'extrait d'article de journal montre le seul genre de publicité acceptée par la Guilde.

Monsieur. Je tiens tout d'abord à vous féliciter personnellement de votre accession à la tête de notre groupe. Vous m'avez demandé de vous faire une présentation de nos diverses activités. Je commencerai par un bref historique et un résumé de chacune de nos divisions. Je vous parlerai ensuite d'un aspect assez particulier, en l'occurrence nos relations privilégiées avec cette mystérieuse Guilde des Megas.

Historique

La naissance de la CREM, la Compagnie de Recherche et d'Exploitation Minière, remonte maintenant à quatre-vingts métacycles.

A cette époque, Shatt Tirovers travaillait comme prospecteur indépendant dans l'immense ceinture d'astéroïdes du système Ulroek. Son travail consistait à repérer du minéral valable à l'aide de son téléanalyseur, à amarrer l'astéroïde à sa barge, pour le ramener vers la civilisation et le monnayer.

Il participa un jour à une course organisée par la CorMiAs, une corporation minière aujourd'hui disparue (nous l'avons absorbée), qui consistait à ramener en vingt-quatre heures un maximum de minerai.

Le premier prix était d'un million de crédits et ce fut Tirovers qui le remporta, au terme d'une course pleine de péripéties.

C'est pendant cette course que Shatt Tirovers remarqua l'épave d'un énorme cargo qui dérivait droit vers le bidonville spatial des mineurs de Tialoé.

Sa radio en panne, il ne pouvait les prévenir.

Après une course épique, zigzaguant à pleine vitesse entre les rochers errants, il parvint à atteindre la ville suffisamment tôt pour qu'on puisse diriger vers l'épave des canons qui la réduisirent en poussière inoffensive.

Les habitants reconnaissants lui offrirent une nouvelle barge, beaucoup plus luxueuse que la sienne.

En effet, l'ancienne avait perdu la plupart de ses boucliers et l'intérieur était passablement irradié.

Tirovers en conserva d'ailleurs une maladie de peau. C'est ainsi qu'on l'appela par la suite « Shatt le Tacheté ». Les deux barges sont d'ailleurs exposées au musée, au siège de la CREM.

Grâce à la prime du vainqueur et ce que lui rapporta la vente de ce qu'il avait glané pendant la course, il put engager du personnel et créer ce qui deviendrait plus tard la CREM...

Pour l'anecdote, signalons que les habitants de Tialoé rebaptisèrent la ceinture d'astéroïdes du nom de leur sauveur. Elle devint sur toutes les cartes du monde connu la ceinture de Shatt le Tacheté ».

Le goût du risque

Depuis, la Compagnie s'est bien agrandie et diversifiée, selon le vœu de son fondateur. Shatt Tirovers souhaitait donner à la CREM une dimension supplémentaire, en faire quelque chose de plus qu'une simple société minière. C'est ainsi que s'ouvrit bientôt le département Prospection, ayant pour mission la recherche de nouveaux sites intéressants. Elle se mit bientôt à vendre les concessions, ne pouvant exploiter tous les sites découverts. C'est ainsi que la CREM acquit une certaine renommée. L'équipe formée des trois premiers amis de Tirovers, des têtes brûlées, sut

transmettre son esprit d'aventure et son audace aux nouveaux explorateurs. Le « sérieux » qu'exige un groupe de notre importance n'exclut pas la fantaisie et le goût du risque. C'est ce « plus » souhaité par notre fondateur qui fait notre force. Nos prospecteurs étaient avant tout des explorateurs, des aventuriers qui partaient un peu au hasard vers l'inconnu. Et les récits d'aventures qu'ils en rapportaient furent bientôt fort populaires. C'est ainsi que notre devise devint « Audace et Entreprise ». Ce qu'ignore le grand public, c'est que nombre de ces aventuriers étaient des agents de cette Guilde des Mégas. Mais j'y reviendrai plus tard...

Le matériel

Afin de mener à bien ces expéditions, il devenait nécessaire d'acquérir du matériel de plus en plus sophistiqué. Le fameux Sin Traeco, au départ prospecteur, commença à en fabriquer lui-même. Puis il se fit aider et c'est ainsi que naquit le département Développement. Sin Traeco a disparu, dans des circonstances mystérieuses, mais d'autres ingénieurs ont aujourd'hui pris la relève... Ce matériel sophistiqué fit d'ailleurs bien des envieux et plutôt que de le garder jalousement enfermé, Tirovers accepta de le louer puis de prêter également du personnel pour le faire fonctionner. Ce fut bientôt carrément des missions de prestations de service qui étaient organisées, ayant pour objet la réparation de vaisseaux dépassées ou des sauvetages là où personne d'autre ne pouvait aller etc. A chaque fois qu'un problème de matériel particulièrement délicat se présentait, on appelait la CREM. Encore une fois, la Guilde des Mégas fit elle-même appel plus d'une fois à nos services, de la même manière que nous lui demandions parfois son aide...

Les capacités mégas

Les Mégas ne font pas vraiment partie du commun des mortels. Ils possèdent deux aptitudes psychiques très spéciales : le transfert et le transit. Vous trouverez sur votre bureau un dossier complet sur ces deux capacités. Elles font de ces gens-la des espions hors pair qu'il vaut mieux avoir de son côté. Petit à petit, il devint une habitude d'emmener, à chacune de nos missions d'exploration vers des planètes inconnues, un Mega. Personne ne savait alors ce qui le motivait exactement. A un moment donné, il disparaissait et revenait quelque temps plus tard, sans explication. Un petit nombre de gens, dont je fais partie, est aujourd'hui au

courant. En fait, leur intérêt à placer l'un des leurs dans ce type de voyage est qu'il puisse construire et activer un « tétraèdre » en un lieu ou une zone qui n'en possède pas.

Les Megas et nous

Ces gens sont donc des alliés précieux pour notre société. Ils sont en effet capables d'apparaître instantanément où bon leur semble, pourvu qu'il y ait un tétraèdre à proximité. Et puis, ils ne sont jamais coincés nulle part : il suffit qu'ils en construisent un pour disparaître... Mais la Guilde des Megas ne possède pas de moyens financiers très élevés. Ce ne sont pas des commerçants. Ils ne font pas de bénéfices. Ils ne vivent que du mécénat et des dons de gens reconnaissants. Et il arrive souvent que personne ne soit au courant de ce qu'ils ont fait, même pas ceux à qui ils ont rendu service. Ils sont très discrets. C'est pourquoi vos prédécesseurs ont toujours accepté de leur verser régulièrement une belle somme et n'ont jamais hésité à leur prêter du matériel. En contrepartie, nous n'avons jamais hésité non plus à leur demander leur aide. Vous devez savoir aussi que quelques-uns de nos collaborateurs ont accepté par écrit de se laisser investir, en cas d'absolue nécessité, par l'esprit d'un Mega. Il s'agit pour la plupart d'agents ayant été sauvés par l'un d'eux. La liste de ces personnes est bien entendu à votre disposition.

En ce qui concerne la position à prendre dans nos relations futures avec eux, la décision vous appartient totalement, maintenant que vous connaissez leurs capacités. Afin de vous en faire encore une meilleure idée, il est prévu une visite chez eux, dans quelques jours. Vous y rencontrerez l'un de leurs chefs, un vieux comme ils les appellent. Il est surtout notre principal interlocuteur. Son nom est Kanezawa. Ce sera également pour moi l'occasion de vous présenter quelques Megas de mes amis.

Pour finir...

Naturellement, ces informations sont absolument confidentielles et quelle que soit la décision que vous prendrez, il est important de ne jamais les divulguer. Ces gens-là ne sont pas des enfants de cœur et on ne sait pas tout à fait de quoi ils sont exactement capables. Certains les soupçonnent de savoir manipuler des forces mystérieuses, psychiques, ou même occultes, magiques... Ce qui est sûr, c'est qu'ils sont en relation avec Pergame IV.

Sachez que j'ai moi-même failli être l'un des leurs. Je possède ces deux capacités bien particulières que j'ai appris à utiliser. J'ai en effet pu profiter de leur entraînement de base. Mais je n'étais pas fait pour une vie aventureuse et j'aspirais au calme. Mon poste de coordinateur dans nos bureaux me convient parfaitement. Toutefois, sachez que je reste à leur disposition, pour autant que cela n'interfère pas avec mon travail au sein de la CREM. Je suis leur contact ici.

Enfin et pour terminer, vous devez savoir qu'il existe l'un de ces tétraèdres dans nos locaux. Il s'agit d'une pièce gardée en permanence et surveillée électroniquement. Il est donc facile de leur demander de l'aide par ce biais : je suis chez eux immédiatement et ils peuvent en faire autant.

Aveux sensationnels

Foë B'ter, le magnat bien connu de la cyberprothèse est venu se constituer prisonnier hier après-midi, au Q.G. de la police de Deria, capitale de Plasi la belle. Après avoir demandé une conférence de presse en présence du chef de la police, il a avoué être responsable d'un énorme trafic d'organes entre des mondes reculés et les cités de l'AG les plus demandeuses. Mais l'élément le plus curieux réside dans sa rétractation du lendemain. Il a déclaré « avoir eu son corps possédé par l'un de ces démons de Megas ». Trop tard, de toute façon : un droïd de justice était présent et son témoignage enregistré sous mémoire plombée est une preuve irréfutable... Un élément de plus qui vient s'ajouter au mystère planant sur cette hypothétique « guilde des Messagers Galactiques ».

Quelques témoignages de la CREM

Toul Varter, capitaine du vaisseau d'exploration Fureteur III

« Personnellement, je n'ai rien contre eux, encore faudrait-il qu'on me dise une fois pour toutes l'attitude que je dois avoir. Parce que dans l'affaire du super gisement de turbinium, c'est à cause d'eux qu'on a eu la FRAG sur le dos. Je sais qu'on s'en serait tiré très bien nous-mêmes. Une batterie de Dards-d'argent ne m'a jamais impressionné... »

Skat Fareo, Force d'intervention

« Ben, moi, en ce qui me concerne, je dis que ces types-là, y sont réglos. Sans eux et leur satanée pyramide, on serait encore sur Scylla 4, là où qu'on s'était écrasé... Alors, pour moi, si y'en a un qui veut mettre son esprit dans le mien, pas d problème. Le seul inconvénient, c'est qu'on s'appelle rien, après. Quand je pense qu'il, ou plutôt, je, enfin, m'a fait rentrer dans le harem du sultan Paner T'ber Tadish. Les plus belles filles de toutes les galaxies et pas un souvenir ! Enfin... C'est ce que le chef a appelé : les intérêts supérieurs... Les intérêts des supérieurs, ouais ! »

D'riik 416, droïde mécano

« Je n'ai rencontré qu'un seul Mega, mais c'est le seul humain que j'ai connu (en dehors de nos techniciens, bien entendu) qui ait été capable de remonter un tri-inducteur effet Goone. C'est le jour où mes deux bras avaient été arrachés par un treuil. C'est lui qui me les a réinstallés. Le seul inconvénient c'est qu'à chaque fois que je serre les deux poings, j'envoie un SOS sur la bande de l'hyperfréquence. Peu importe, c'est un geste que je ne fais qu'en de très rares occasions : je ne suis pas programmé pour me battre. »

Chapitre 2 – L'organisation des mégas

2.1 Les corps

Au sein de la Guilde, le personnel est en théorie divisé en quatre grandes catégories (appelées Corps).

Chacun de ces quatre grands corps est dirigé par un Major Commandeur, qui « chapeaute » tous les majors de son Corps. Les Majors Commandeurs doivent répondre devant les Vieux du bon fonctionnement des services placés sous leur responsabilité.

Le Corps des Voyageurs

Celui des Mégas envoyés aux confins du Multivers pour dénouer les 1000 imbroglios et drames qui tissent le continuum. En bref : les personnages des joueurs.

Le Corps Technique

Comme son nom l'indique, le Corps technique s'occupe de tous les aspects matériels de la Guilde : acquisition, entretien, réparation etc. Il a, entre autres, la lourde charge d'entretenir le Sanctuaire mais aussi l'intendance. On trouve de simples habitants de la planète Norjane (qui ne possèdent pas le double don) dans des services du Corps Technique et certains postes sont pratiquement devenus des charges héréditaires se transmettant de génération en génération ! Rien d'étonnant à cela si l'on sait que la Guilde a une existence de plusieurs milliers d'années (Le fameux Service M fait partie de ce corps).

Le Corps Scientifique

Constitué des Norjans, des Ecosophes et souvent de quelques Conceptech de la Guilde. Il s'occupe principalement des recherches scientifiques mais pas vraiment des applications pratiques (le Corps Technique est là pour ça).

Le Corps des Vigilants

Surnommés les « Anticorps », les Vigilants forment les unités chargées de la sécurité (interne et externe) du Sanctuaire. C'est un peu le « bras armé » de la Guilde ! En de rares occasions, ils sont envoyés sur certaines missions « Musclées ».

2.2 Hiérarchie

La Guilde est bizarrement structurée. Les Mégas sont des gens indépendants mais unis et disciplinés. Il n'y a pas véritablement de hiérarchie stricte à proprement parler.

L'autorité est accordée aux vieux sages de l'AG, aux majors (qui organisent les missions) et aux gardes de la sécurité intérieure du sanctuaire de Norjane.

Il existe, de façon informelle, des « rangs » qui découlent de la renommée et de l'expérience d'un Mega. Ces rangs servent surtout à désigner un arbitre dans les éventuels débats !

Les Vieux

Des Mégas expérimentés (appelés les « vieux ») décident des orientations générales de la Guilde, gèrent les affaires courantes, accordent ou refusent les dérogations demandées par leurs « jeunes » collègues ; ils leurs distribuent les récompenses et parfois les coups de bâton.

Les vieux sont les interlocuteurs de la Guilde auprès de l'Assemblée Galactique ; ils acceptent (ou refusent) ses missions, qu'ils confient ensuite aux Mégas compétents.

Ils décident des « contre-missions » destinées à tempérer les actions jugées excessives ou à risques d'effets pervers de l'AG. Enfin, ils sont à l'écoute des guetteurs qui leur indiquent les anomalies dangereuses du continuum.

Les Vieux sont souvent très charismatiques, même si la force de caractère, qui leur a permis de traverser sans trop de mal une vie difficile, en fait des orgueilleux, des « seigneurs » pénétrés de leur mission et convaincus de la justesse de celle-ci.

Les connaissances et l'entraînement qu'ils ont acquis au cours de leur longue carrière les rendent semblables à des maîtres en arts martiaux.

Les Majors

Les majors sont les responsables des équipes lancées sur le terrain. Bien que plusieurs autres rangs les dominent dans l'organisation, ce sont eux que les agents Mégas surnomment le patron, le boss ou le pacha.

Dès que les vieux et leurs conseillers ont décidé d'une intervention, c'est un major qui recueille les

informations disponibles, donne les consignes au service M chargé de préparer le matériel, choisit les agents à envoyer et leur expose la mission.

C'est lui aussi qui porte sur ses épaules le poids des agents disparus...

Les Voyageurs

Les voyageurs sont les Mégas qu'on envoie aux confins des univers dénouer les mille imbroglios et drames que tissent le continuum et les passions des êtres vivants, bref : les personnages des joueurs. Recrutés partout où l'on a pu détecter des Mégas latents, ils se subdivisent en diverses écoles, selon leurs affinités.

Les Brocanteurs

Ce terme charmant désigne les employés du service M chargé de tout ce qui est matériel : appareils divers et gadgets, tenues et costumes, armes (conception, récupération et réparation après les missions) etc.

Les Norjans

Ce sobriquet désigne normalement les habitants de la planète Norjane (paisibles citoyens de l'AG vaguement dérangés par la présence sur leur planète de cette étrange Guilde des Mégas).

Par extension, les Mégas nomment ainsi les chercheurs et ingénieurs de la guilde qui expérimentent et philosophent sur la nature du continuum et inventent aussi bien des procédés révolutionnaires de localisation de Mega perdu dans les univers que des gadgets comme le Tradmod 3, un traducteur universel intégré très expérimental qui marchera aussi mal que le Tradmod 1 et le Tradmod 2.

Le Corps des Vigilants

Surnommés les anticorps, les Vigilants sont les unités chargées d'empêcher toute invasion du sanctuaire de la Guilde, tant de l'extérieur (par l'espace ou par infiltration sur Norjane) que de l'intérieur (par des Mégas renégats, mais surtout par les créatures qui peuvent être ramenées des quatre coins de l'univers par des Mégas transitant avec elles).

Les Mégas rencontrent donc surtout ceux qui gardent les salles de transit, en alerte permanente. Qu'un Mega émerge du point de transit en criant « intrus » ou en ne criant rien du tout (car une créature indésirable l'en empêche) et immédiatement, la salle est hermétiquement isolée et l'ordinateur central donne,

en quelques secondes, les informations qu'il possède sur l'intrus... si toutefois il a pu l'identifier.

Mais les anticorps n'ont parfois pas le temps de patienter ces quelques secondes pour agir et doivent improviser pour neutraliser la créature, sans la tuer si possible, tout en préservant le Mega. Plus d'un agent leurs doivent la vie et des amitiés solides existent entre Mégas et vigilants.

Les stratèges

Ces officiers responsables des corps de vigilants sont les seuls à être structurés de façon hiérarchique en grades équivalents à général, colonel, capitaine, lieutenant.

Ils prévoient et organisent les opérations de grande envergure tout autant que la sécurité permanente du sanctuaire. Leurs fantassins sont surtout des droïds de conception Mega.

Les messagers

Certains Mégas ont conservé le statut de départ de « messagers ».

Peu enclins à l'action mais possédant le don, ils se limitent à des missions simples, en général vers des planètes bien connues et répertoriées sans risque.

Leur rôle est, par exemple, en cas de mission décidée suffisamment à l'avance, de prévenir le contact local, éventuellement d'emporter avec lui une partie du matériel de mission, comme un véhicule en kit, qu'il laissera sur place, à disposition des Mégas lors de leur arrivée. Ne rêvons pas, les missions préparées longtemps à l'avance ne sont pas les plus fréquentes !

Les contacts

Sur les diverses planètes portant des points de transit, un au moins de ces points est dissimulé dans une habitation et confié à la garde d'un contact.

Les contacts sont rarement des Mégas (hormis d'anciens messagers fixés sur une planète) mais plutôt des autochtones, recrutés parmi des personnes aux idées proches de la philosophie de la Guilde des Mégas.

Ces contacts restent parfois des années sans voir passer un seul agent.

Dans la plupart des cas, ils agissent de manière désintéressée.

Parfois, ils sont rémunérés ou obtiennent certains avantages en échange de leur travail. Ce dernier consiste à maintenir en état le local du point de transit et à entrer dans l'ordinateur de contrôle les dernières informations utiles pour les Megas qui arrivent (voir point de transit).

Les vérificateurs

Comme les messagers, les vérificateurs sont des agents peu avides d'aventures mais qui ont atteint un bon niveau en capacité de création d'un point de transit.

Ils se transitent de point en point afin de vérifier le bon état de tétraèdres peu utilisés et en profitent pour recueillir quelques informations fraîches auprès du contact local.

Leur rôle consiste aussi à recréer un point de transit lorsqu'au retour de mission, des Megas signalent qu'un des points situé sur une planète est inutilisable. Toutefois, ce type d'activité est laissé à d'autres Megas dans deux cas :

- ▲ lorsque le point défectueux est dans une zone déclarée dangereuse (les Megas qui en reviennent sont là pour l'attester)
- ▲ lorsque le dernier rapport sur la planète date un peu trop et que le vérificateur risque de tomber sans le savoir dans un monde en pleine guerre.

Les détachés

A l'inverse des contacts, les détachés sont de véritables agents Megas, en mission longue durée sur une planète.

Il s'agit en général de guetter le passage de quelqu'un (pour l'aider ou lui tendre un piège), de protéger une personne (incognito ou en faisant partie de son entourage) ou de surveiller un individu ou un groupe suspect ou susceptible d'entrer en activité.

Ces missions exigent des couvertures très crédibles (fausse généalogie, famille imaginaire ou réelle, ...).

Les guildiens

Les Megas appellent guildiens tous les autres employés du sanctuaire : scribes, cartographes, médecins et infirmières, archivistes, gardiens de la tétrathèque etc.

Là aussi, des amitiés existent entre agents actifs et guildiens, soit pour services rendus, soit grâce à (ou à cause) des centres d'intérêts communs. Certains

guildiens possèdent donc, de façon peu réglementaire, des collections d'objets venus de tous les univers connus...

2.3 Les grades chez les mégas

Note du Major Thot

Je viole en permanence la notion de grade pour rester fidèle à l'esprit Mega! Ainsi, la réputation reste prépondérante. Et mes voyageurs ont acquis, de fait, une attitude selon laquelle « peu importe mon grade ou le sien ; par contre, il a une super réputation, cela va être un plaisir de partir en mission avec lui ».

Voici un résumé des 10 grades officiels au sein du corps des Voyageurs de la guilde de QF1-0001 traduit du Talid en un des nombreux langages de sol3, « le François » :

Stagiaire « Niveau 0 »

Théoriquement, ne participe à aucune mission ou alors en étant accompagné d'un AST de niveau Vétéran (au moins).

AIC Débutant

Agent intercontinuum « Bleu ».

AIC Expérimenté

Agent intercontinuum « Vert »

AIC Vétéran

Agent intercontinuum « Maraudeur »

Opérateur

Chargé de la formation, de l'entraînement et du suivi d'une seule équipe d'AIC.

L'opérateur est un intermédiaire entre AIC et Major ; Avec des responsabilités de formateurs en plus. Ce grade intermédiaire évite de couper brutalement les AIC expérimentés du terrain. L'Opérateur n'est pas (ou plus) un « agent de terrain », il s'apparente plutôt à une sorte de « Sergent Entraîneur ». Il reste généralement attaché à ses agents jusqu'à ce qu'ils meurent, disparaissent, deviennent Major.

Il est souvent un Major de terrain qui forme les Voyageurs dans son ou ses domaines de prédilection et qui accompagne les Megas dans certaines missions « encadrées »

Il aura une certaine responsabilité sur cette équipe tant qu'ils ne seront pas AIC Vétérans, qu'ils n'auront pas changé d'équipe, ne seront pas retirés du service actif et, bien sûr, qu'ils ne seront pas morts.

Quand il reste moins de trois membres dans l'équipe d'un Opérateur, il est censé en former une autre.

Quand une équipe est composée de plus de six membres, ils partent rarement tous pour la même mission, même si cela peut arriver dans certains cas. Seul les meilleurs Opérateurs peuvent se féliciter de maintenir une bonne cohésion dans un groupe de cette taille.

Les fonctions d'un Opérateur cumulent :

- ▲ La formation d'une équipe de trois à douze Megas en ce qui concerne le travail de groupe et le « tronc commun » de la formation Mega.
- ▲ La formation spécifique dans le cadre des neuf écoles techniques de la Guilde.
- ▲ L'encadrement d'équipes lors de missions spécifiques (avec tout ou partie de l'équipe dont il est responsable ou une autre).
- ▲ L'organisation de missions prévues à l'avance (ce sont les Majors qui s'occupent des missions urgentes pour lesquelles ils prennent des Megas disponibles un peu partout).

Major

Chargé de la planification des missions pour plusieurs équipes (au plus une douzaine). Il conduit les briefings et les débriefings de toutes les missions placées sous sa responsabilité. Intermédiaire entre les Vieux et les Opérateurs placés sous sa responsabilité.

Major Commandeur

Chargé de la planification des missions de toutes les équipes pour un type ou une catégorie de mission.

« Vieux » (Anciens)

Dirige un quartier et s'occupe également de la gestion de la guilde.

« Vieux du conseil restreint » (Anciens du conseil restreint)

24 vieux, élus démocratiquement, remplaçables tous les 6 ans, définissent les lignes à suivre au sein de la guilde.

« Vieux suprême » (Ancien suprême)

Chef spirituel de la guilde, élu parmi les 24 du conseil restreint.

Les maîtres de la Guilde, que l'on appelle les Vieux, ne sont pas tous si vieux que ça. Selon leurs personnalités, ils consacrent leur temps à réfléchir sur les actions nécessaires et les missions à venir ou au contraire partent sur le terrain.

2.4 Le personnel

Les Megas

On trouve de vrais Megas dans chacun des Corps. Mais le Corps des Voyageurs regroupe la majorité des authentiques Megas maîtrisant le double don de transit et de transfert.

Les auxiliaires (encore appelé « résidents », « Norjanes », « la famille », ...)

Dans les trois autres Corps, cette proportion est plus faible et l'on y trouve plus fréquemment des auxiliaires Norjans (ou extra-terrestres de l'AG). Les enfants issus d'unions comportant un ou deux Megas ne donnent que rarement naissance à une progéniture possédant le double don ; on trouve souvent des familles ayant comporté des Megas par le passé et qui continuent de travailler au Sanctuaire de génération en génération.

Les droïds et autres IA

A noter que le Corps des Vigilants possède une force de frappe constituée essentiellement de droïds de combat. Une partie du personnel de La Guilde est également « robotique ». Des androïdes sont parfois envoyés en mission avec certaines équipes Megas malgré les difficultés dues au transit. Cela devient possible si ces « IA » font partie d'une équipe agissant uniquement sur des univers parallèles leur permettant de fonctionner.

- ▲ Leur grosse limitation est leur absence des capacités Mega : impossible pour eux de faire des transferts. Pour les transits, ils sont donc obligés de s'en remettre totalement aux Megas.
- ▲ Malgré ces contraintes, les capacités physiques et « intellectuelles » de ces androïdes peuvent se révéler vitales lors de certaines missions.

Note du Major Turbop

En pratique, cette organisation se modifie selon les besoins mais il arrive qu'un membre de la guilde demande à changer de poste, par curiosités ou pour sortir de la routine. Parfois, c'est à la suite d'une proposition d'un major ou un vieux (dont les motivations, c'est bien connu, lui appartiennent). Cependant, cette façon de faire, qui peut sembler décousue, permet de toujours avoir un personnel alerte et motivé ; La guilde, des millénaires d'expérience... !

Chapitre 3 – Les planètes mégas

Il existe cinq sortes de « planètes Megas », c'est-à-dire où les Megas sont présents de façon ouverte et en grand nombre : les bases de formation générale, les bases de formation technique et psy, les villégiatures et bien sur Norjane la planète mère.

3.1 Les bases de formation générale

Bien qu'il n'y ait pas à proprement parler de métiers parmi les Megas, les recrues suivent un enseignement de base sur Norjane, entrecoupé de séjours dans des centres d'entraînement plus spécialisés en fonction des goûts et talents de chacun, appelés écoles.

Mais avant la spécialisation, les nouvelles recrues reçoivent leur entraînement de base dans des centres qui gardent une forte coloration « armée », essentiellement due à la présence des salles de tir.

Même si les bâtiments sont en bois, disséminés dans des parcs agréables, leur proximité et l'ergonomie de leur agencement répondent à un souci d'efficacité militaire. Ce n'est pas la FRAG mais au mieux un genre de colonie de vacances.

Pas de dortoirs mais des chambres de trois ou quatre. Les bâtiments de ces bases ne sont que rarement repeints ou rénovés, arriver dans des locaux où l'on ressent le passage de générations de Megas est rassurant pour la plupart des nouveaux arrivants.

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

La plupart des Megas associent leur séjour dans leur première base à la découverte, à la fois des milliers de mondes de l'AG et de leur capacités. Et ils en retirent souvent une nostalgie qui les suit tout au long de leur carrière.

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

Ophicy IV



La base de Léhoghiest est située sur une île montagneuse toute en longueur (environ 150 km, sur 25 de large). Installée à 1.200 m d'altitude, elle est bâtie au milieu des sapins. Elle est d'ailleurs entièrement en bois avec 10 bâtiments de deux étages. Oasis de fraîcheur par rapport au reste de l'île, il y règne une ambiance bon enfant, avec quelques tensions lors d'interventions réelles contre les intrus de Mogh.



Habitée par des pêcheurs, tous au courant de l'activité de leurs voisins.



Climat tropical sauf en altitude.



Cinq points de transit localisés dans la base et six en d'autres endroits de l'île.



Les Mégas ont la charge de surveiller l'île afin d'y empêcher l'installation de truands venus de Mogh (voir « hauts lieux de l'AG »).

Canibus II



Loin de Garanxice, dans une zone isolée et sauvage de Canibus II. Décor semblable à la Floride



La base des marais Safran a réinvesti les locaux abandonnés d'une mission scientifique. Un bâtiment unique émerge de la mangrove, semblable à la tourelle torturée d'un porte-avions



Infesté d'insectes. Les bras de rivières environnants regorgent de créatures amphibies redoutables.



Trois points de transit seulement sur la base mais huit sur le reste de la planète, semblable à la Terre et semée de ruines anciennes reconquises par la végétation et la faune.



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

Romus & Remulus VI



La quatrième planète orbitant autour de ces étoiles jumelles se nomme depuis des millénaires Novaroma.



Ses premiers habitants ont été des Romains lâchés là après avoir été kidnappés (illégalement) sur Terre vers -80 de notre ère par des « contrebandiers », sur ordre de Phogèze-II, empereur d'un monde de NT1 (Baolor II) aux vues expansionnistes qui voulait les intégrer discrètement à ses propres armées. L'affaire a été éventée alors que les Romains se trouvaient encore à l'entraînement sur ce monde anonyme, attendant d'être expédiés sur Baolor. Comme il n'était peuplé que d'animaux sauvages et qu'il n'était pas question de ramener les malheureux sur Terre, on les a laissés là. Les Romains (auxquels se mêlaient des Grecs, des Abyssins noirs et quelques individus indéterminés) ont pensé avoir été le jouet des dieux.



Ils ont bâti Novaroma, puis d'autres villes et républiques au cours des siècles et occupent aujourd'hui toutes les côtes d'un continent semblable à l'Australie.



La base Mega Calara est située sur un autre continent totalement sauvage, équivalent à notre Afrique. C'est un vaste village de bâtiments en pierre et bois, adossé à un rocher façon pain de sucre, à la lisière de la jungle et face à une vaste baie.



L'ambiance y est plus sportive que dans les autres bases, avec un plus grand esprit d'équipe. Les Terriens y sont minoritaires, perdus au milieu d'une majorité de talsanites divers et de beaucoup de Norjans. Les Mégas qui y reçoivent l'entraînement de base puis choisissent une spécialisation de patrouilleur ne sont pas dépaysés puisqu'ils sont envoyés à Cabra à vingt kilomètres de là. Une fois au point, ils vont parfaire leur entraînement en s'intégrant pour quelque temps à la vie novaromanienne, participant à l'activité politique intense et parfois aux guerres qui agitent les diverses républiques et les empires locaux. C'est un des rares cas où les Mégas

apportent leur soutien à un camp précis, celui de la république d'Oceania, plus petite que les autres mais qui maintient l'équilibre des pouvoirs.

3.2 Les bases de formation techniques et psy

Le rattachement à une école reflète la personnalité du Mega.

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

Il peut y avoir plusieurs écoles sur une même planète et une école peut avoir des annexes sur des planètes différentes.

Il existe 5 voies de la pensée psy et 11 écoles de formation technique, qui permettent à chaque Mega de développer son éthique et ses compétences dans ses domaines de prédilection. Chaque école/voie à ses sites de prédilections, conforme à son mode de pensée (cf. Les écoles de la guilde).

3.3 Les bases de villégiatures

Les Mégas ont besoin de vacances entre les missions. Ils ont le choix pour cela entre diverses options :

3.3.1 Revenir sur une planète connue

Un lieu où ils ont des amis, et dans la mesure où ils respectent le Code des Planètes.

3.3.2 Séjourner sur une planète de villégiature

Il y existe toutes les formules de vacances selon les goûts des habitants de l'AG. Cette dernière formule présente un avantage et un inconvénient :

- ▲ d'un côté, les agents de la Guilde se mêlent à toutes sortes de touristes, ce qui est plus dépaysant que de rester entre Mégas à se raconter des histoires de Mégas, avec la possibilité de rencontrer, selon la notoriété de la planète et son style de distraction, des personnages hauts en couleurs : starlettes d'holospectacle, bande de pilotes fêtant une

victoire, vieux colonel de la Garde Galactique entouré de jeunes admiratrices...

- ▲ Le revers de la médaille, c'est que l'activité des Megas devant rester secrète, ils sont constamment obligés d'endosser une personnalité d'emprunt et de surveiller leurs propos

3.3.3 Partir pour l'une des « lointaines »

Ce sont des planètes connues des seuls Megas. Aux confins de l'univers s'épanouissent des planètes très habitables, mais ignorées. Trop loin pour les vaisseaux les plus performants, elles ont été colonisées puis oubliées, parfois depuis l'ère de la première AG. A demi enseveli dans une jungle dense, au fond d'un abri à peine détérioré, au milieu d'une plaine désertique subsiste parfois un témoignage du passage des hommes : un tétraèdre Mega... dont les agents se donnent parfois les coordonnées afin de s'y retrouver loin de toute influence de l'Assemblée Galactique.

Des Megas désactivés y élisent domicile, bricolant leur bicoque avec le peu de matériel qu'ils ont pu amener « à la main » en se transitant là, vivant de chasse et de pêche.

D'autres ne font qu'y passer pour le plaisir d'un monde encore sauvage ou pour celui de la chasse aux vestiges du passé.

Petit à petit se créent des villages, des « auberges-clubs », réunissant des cercles d'amis, des commerçants ou des ateliers artisanaux.

C'est le cas de quatre planètes qu'on surnomme « les lointaines » :

Pémeric

Du nom de son premier habitant.

Fleur de venin

D'une grande beauté masquée par un soleil pourpre qui la teinte de façon théâtrale et monochrome,

Labyrinthys

Caillou de plateaux desséchés battus par les vents mais craquelée de failles et de ravins ou s'ébroue une vie tropicale, luxuriante et enivrante quoiqu'un peu claustrophobe.

Calmemer

essentiellement aquatique et parsemée d'îles de petites tailles, jardin d'hiver dont seule la zone tropicale est assez chaude pour être habitée et où la vie est essentiellement végétale, les seuls animaux étant quelques rares insectes et poissons.

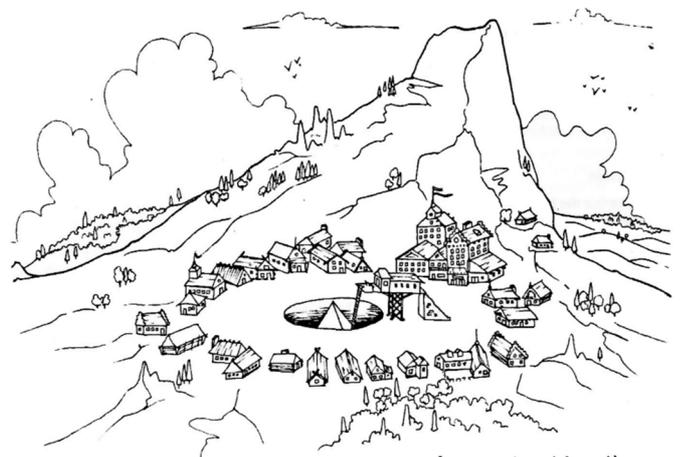
La Tortue

Aux quatre havres précédents, il faut ajouter un cinquième, le plus secret puisque les premiers Megas qui y churent y furent portés par un habitant des plans extérieurs et que jamais aucune race de l'univers connu n'y a mis le pied : Calassiavolphe, rebaptisée La Tortue par des Megas terriens il y a quelques siècles, surnom qui lui est resté.

La Tortue ressemble effectivement beaucoup à la Terre d'il y a vingt ou trente mille ans et les paysages y sont tout aussi variés. Le seul accès est un point de transit unique, créé par les premiers arrivants.

Comme sur les autres lointaines, des générations de Megas retirés des activités y constituent une population locale bigarrée.

Sur les lointaines où se sont établies des colonies de Megas, l'émergence récente des renégats à contraint les habitants à fortifier la sortie du tétraèdre de transit.



Celui-ci est désormais au fond d'une fosse profonde. Pour en sortir, le nouvel arrivant doit escalader une haute échelle, appuyée non pas sur le bord du trou, mais sur une plateforme située quinze mètres plus haut. Sur la plateforme, une guérite de pierre permet de surveiller la fosse à l'abri de tout tir, même de fusil à plasma et de renverser l'échelle. L'accès à la guérite se fait par un escalier de pierre et un couloir abrité. Les

visiteurs, eux, doivent grimper l'échelle, passer le long de la guérite sur une plateforme exposée et redescendre l'escalier, toujours sans protection. Sans être imprenable, ce système à jusqu'à présent découragé les agressions de renégats qui avaient commencé à s'en prendre à ces lieux de repos des Megas.

3.4 Points de chute locaux

Sur toute planète portant des points de transit, la formule standard consiste en un point situé dans un lieu civilisé, dissimulé chez un « contact », le point A, accompagné d'un autre point situé lui dans une région vivable mais peu hospitalière (petite plaine de haute montagne par exemple), le point B.

Les points de transit ne sont pas les seuls « terrains Megas » que les agents de la guilde peuvent rencontrer: lorsqu'un problème impose une présence de longue durée ou que la planète se révèle riche en Megas latents, la Guilde prend la peine d'installer, comme sur Terre, une ou plusieurs bases, avec leurs activités de couverture, auprès desquelles les Megas peuvent trouver une assistance dans certains cas. Ces bases restent relativement rares.

3.5 NORJANE

Mais que fait un Messenger Galactique entre deux missions héroïques ? Il médite sur sa dernière aventure et en tire les leçons : il travaille certains exercices physiques, enrichit ses connaissances de tel ou tel aspect de l'univers, à travers les points de mission qui permettent d'augmenter certains scores. La curiosité du Mega le pousse ainsi, tôt ou tard, à consulter les documents sur Norjane, la planète d'origine de la Guilde des Messagers Galactiques et son fameux Sanctuaire...

Dans la nébuleuse Rosette, constellation de la Licorne, existe une région où naissent de nouvelles étoiles. Cette région, surnommée La Transparente par les étoiliers, abrite la planète-mère de la Guilde des Megas : Norjane.

Norjane, nous l'avons vu, est la planète mère de la Guilde des Megas. Les habitants non-Megas de Norjane connaissent l'existence de la Guilde ; comment pourraient-ils ignorer l'immense pyramide du

sanctuaire. Mais en fait, la base des Megas pourrait aussi bien être sur l'une des deux lunes, (Sihilook-ehid-Schoon ou Maheen-ijh-Schoon) car elle est aussi gardée qu'un terrain militaire, possède son propre aéroport privé et vie en relative autarcie.

Norjane a perdu son image de pionnière de la première AG qui perdurait encore un peu. Du coup, elle s'est repliée sur elle-même, drapée dans sa dignité un peu aigrie, surtout depuis que la Guilde des Megas est devenue plus discrète.

Peu commerçante, la planète « vit de ses rentes ».



Norjane, dans la nébuleuse Rosette, constellation de la Licorne (5000 AL de sol III). Diamètre : 31 265 km, Circonférence à l'Équateur : 98 224 km, Gravité : 1,2 g, Jour sidéral : 47 h, Axe : 4°20' sur le plan orbital. Océans : 60% de la surface. Atmosphère : Type T (azote-oxygène). L'abondance d'oxygène entraîne chez les Terriens une légère euphorie, ce qui peut expliquer leur réussite (extravagante) à certains tests, notamment physiques. OS : 4. NT : 6



Faune et fore : Norjane est une très vieille planète dont les continents se sont séparés tardivement. On y retrouve donc les mêmes espèces partout, plus quelques-unes propre à chaque continent.

3.5.1 Géographie

La planète se divise en trois continents de dimensions inégales. Géographie

As Shufoor



En forme de pipe à long tuyau tordu, étire ses 105 millions de km² autour de l'équateur.



Le climat humide et la chaleur y règnent, sauf sur quelques plateaux en altitude et les montagnes.



Des tribus semi-sauvages cohabitent avec des petits royaumes et des équipes de Mega en train de s'entraîner.



De fait, le cœur de la forêt abrite des créatures extrêmement redoutables et les Mega, lors de leur entraînement, interdisent à ces monstres l'accès à

certaines régions, permettant ainsi à des tribus pacifiques de s'y installer, ce qui favorise les bons rapports entre Norjans et Mega.



La partie ouest du continent garde les traces d'une ancienne tentative d'installation de « civilisation » abandonnée : fermes, villages, parfois même petites villes... Mais le tout à l'état de ruines.

Is Kastaarny



Evoque une étoile morcelée, de 60,3 millions de km². En partant d'As Shufoor vers le Nord-est, on atteint les premières îles d'Is Kastaarny après 3 500 km de traversée.



Son climat tempéré est très apprécié des Mega terriens.



C'est le continent le plus urbanisé. Hormis sur les plus grandes îles, les problèmes de frontières n'existent pas. Chaque île a sa « coloration » particulière en fonction de son dirigeant et de ses notables. Certaines îles plus à l'écart sont d'ailleurs régies par les plus curieux des systèmes politiques ! Des lignes régulières de voiliers croisent quelques rescapés de l'époque NT3, des vapeurs fabriqués sur l'île Klabask. Les plus grandes des îles sont assez autonomes, tandis que les petites sont souvent unies par des

interdépendances commerciales. Les régions les plus convoitées possèdent des fortifications diverses ou se mélangent parfois des constructions récentes et des vestiges datant de plusieurs siècles voire de plusieurs millénaires.



Signalons, au milieu du vaste océan qui sépare les deux continents, trois îles (de la taille de la Corse ou de la Sardaigne environ), les Furmes, peuplées, mais sans aucun contact avec le reste de la planète depuis des siècles. S'il y a eu un jour un tétraèdre de transit sur ces îles, il a été détruit...

Ohr Tinpam



Continent ovoïde bulbeux, s'étend sur 91,8 millions de km, dans l'hémisphère sud, jusqu'au cercle polaire.



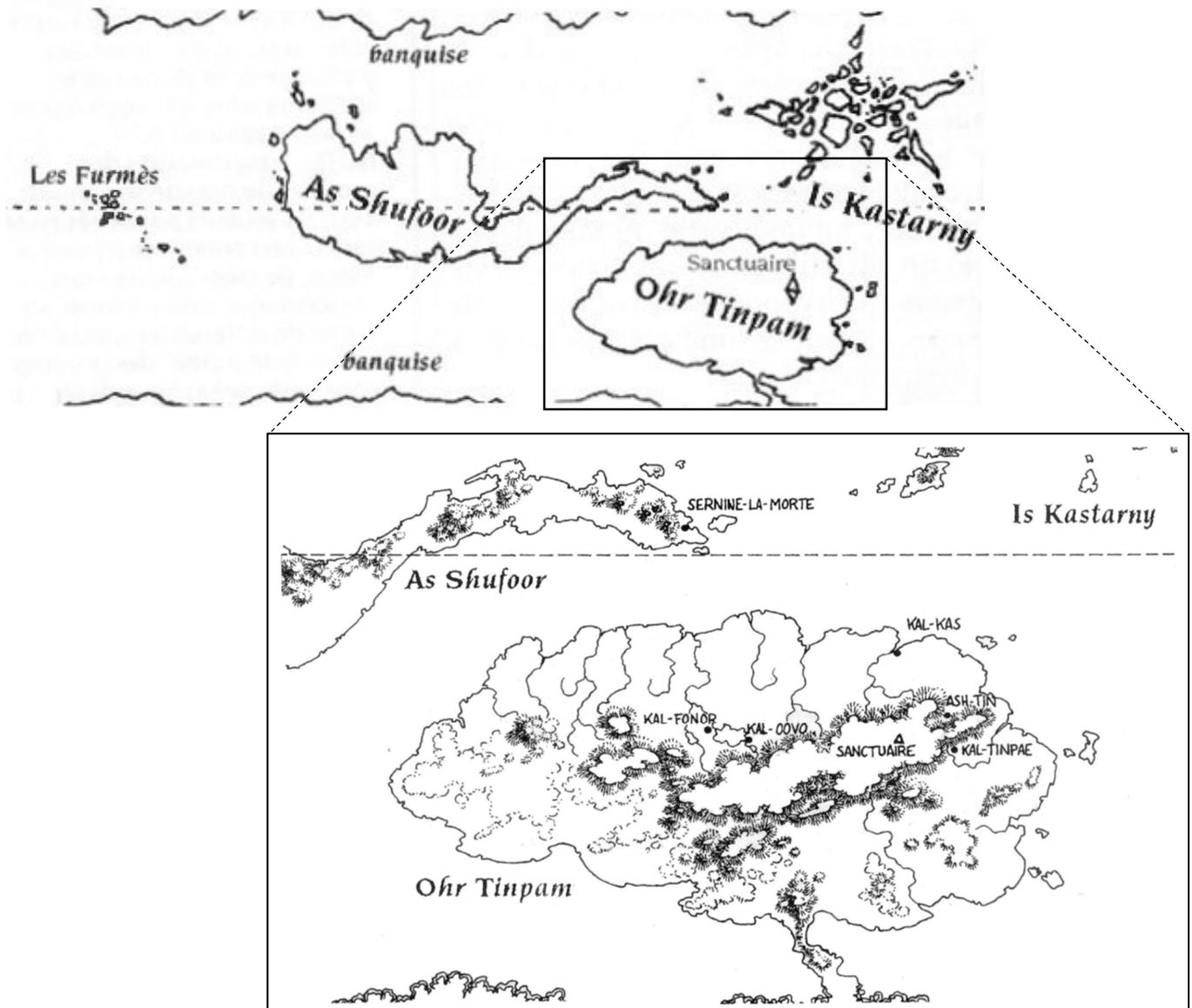
Hormis la région Nord du continent, la majeure partie d'Ohr Tinpam subit un climat froid (10° en moyenne), voire polaire.



Elle est couverte par une vaste toundra parcourue par des nomades. Les villes y sont rares.



C'est là que se trouve, perdu au milieu d'un no man's land, l'édifice gigantesque de la Guilde des Messagers Galactiques, le Sanctuaire.



3.5.2 Organisation sociale

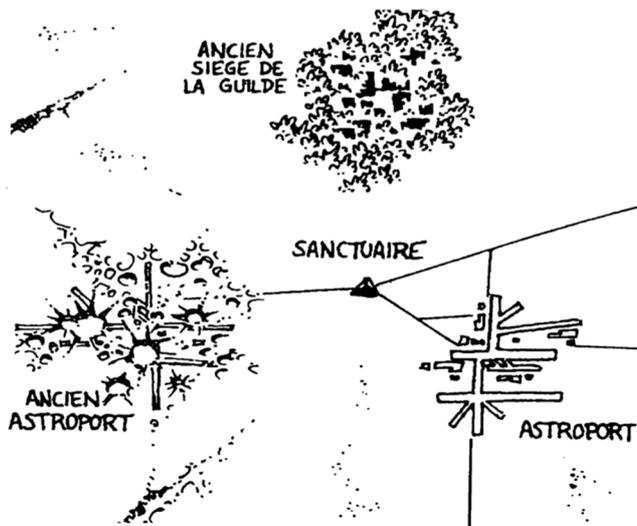
Norjane, planète d'origine du premier Messenger, n'a guère évolué depuis la chute de la seconde assemblée galactique et son avance technologique a été largement rattrapée par une bonne partie des autres mondes de l'AG.

Dans son histoire, après quelques siècles de Niveau Technologique 2 ou 3, Norjane est lentement revenue au NT1, développant, en revanche, un code de comportement social autrement plus sophistiqué et complexe que celui du Japon ancien. Heureusement pour les Mega visitant la planète, leur statut d'étrangers les dispense de respecter une partie des usages les plus complexes.

Norjane est donc resté longtemps une planète de type médiéval (type 1) tout en ayant, malgré tout, intégré quelques éléments de type 2, voire de type 3. Malgré une technologie actuelle de niveau 6, elle garde un certain cachet archaïque (notamment dans l'aspect de sa technologie qui fut à l'origine, rappelons-le, de la première AG). On peut y visiter notamment le musée spatial qui recèle quelques-uns des premiers modèles de vaisseaux interplanétaires, ceux qui ont inspirés bon nombre de civilisations découverte lors de la première AG.

Actuellement, Norjane est beaucoup moins active que lors des deux premières grandes assemblées ; Ses habitants observent les événements et faits divers de

l'AG avec quelques intérêts mais guère plus que n'importe quel feuilleton de fiction.



3.5.3 Le sanctuaire

Le sanctuaire de Norjane fut très longtemps une vieille bâtisse ne payant pas de mine, dont les rouages secrets se terraient à cent mètres sous une plaine norjane. Avec l'essor de la Guilde des Mégas au cours de la 3ème AG, il fut décidé, il y a maintenant trois mille ans, la construction d'un vaste centre, à la fois pour les laboratoires de recherche, pour la tétrathèque (qui prenait des proportions vertigineuses) et les divers services de ce qui devenait par force une véritable administration.

Actuellement, le Sanctuaire de la Guilde culmine à 1.600 m d'altitude, sa base étant à hauteur du Plateau des Kosh, à 400 m d'altitude et sa pointe inférieure à -800 m, soit également 1.200 m du niveau du sol du plateau.

Sa construction a duré plusieurs dizaines d'années et ses structures internes s'en ressentent. Comme pour une cathédrale, les plans ont parfois été modifiés pendant son édification et la raison d'être de certains de ses éléments d'architecture paraît aujourd'hui mystérieuse.

Si le bas de l'édifice est quasiment lisse sur deux cents mètres, le reste des parois est constellé de baies vitrées

de tailles diverses et même percé de terrasses à ciel ouvert, « en creux » dans la forme tétraédrique ou en encorbellement, au-dessus du vide.

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

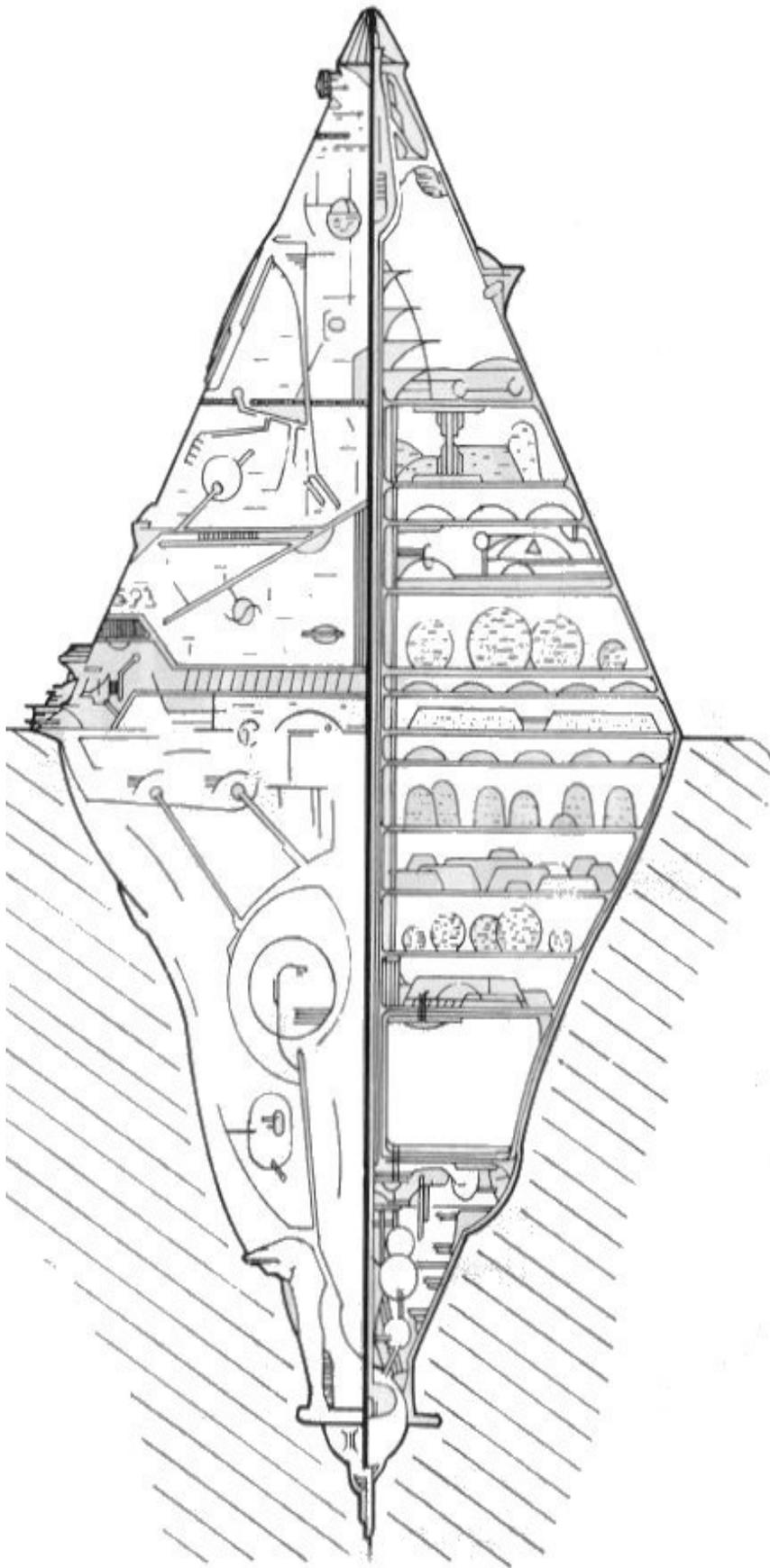
De ces terrasses, le regard court à perte de vue sur le haut plateau des Kosh, du nom d'une tribu de guerriers arrivée là voici 15.000 ans, qui pillait de manière très égale et à tour de rôle les royaumes environnants. D'immenses statues usées marquent encore les cinq accès au plateau.

Au nord de l'actuel Sanctuaire, les ruines de l'ancien siège de la Guilde se dissimulent dans une petite forêt, fille des jardins de l'époque retournés à l'état sauvage et surnommée « Bois aux Mousses ». Les bâtiments eux-mêmes, construits avec la même pierre que le palais de l'Immediator, ont bien résisté au temps. Bien que couverts de lichens et de lierres, ces vestiges conservent une aura impressionnante et les vieux y vont parfois pour réfléchir au milieu des fantômes de la Guilde. A l'Est, l'astroport, distant de dix kilomètres, accueille les astronefs de toutes tailles capables de se poser. Surnommé « le Nid de mouches », c'est une véritable petite ville, envahie d'une nuée de navettes et de barges.

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

Hormis les milliers de Mega visiteurs qui s'y rendent chaque jour, on y recense une population très dense : Humains, Ganymédiens, de nombreux Vilnéens et toute une population d'origine norjane qui vit et travaille au Sanctuaire et ce depuis des générations.

On raconte que dans certains univers parallèles comme QF1-0013 le sanctuaire et une gigantesque structure de 10 Km de côté, pointant donc un sommet à un peu plus de 8000m du sol... !



- A. Canon à plasma. Tire directement son énergie du centre de Norjane. Puissance colossale. A servi une fois, il y a 12 000 ans.
- B. Astroport.
- C. Ateliers de montage, entretien, réparation.
- D. Culture, élevage (l'élevage est aussi pratiqué à l'extérieur) et aliments de synthèse.
- E. Quartier des Mega en mission active.
- F. Quartier résidentiel haut, loisirs, visiteurs.
- G. Centre de commandement.
- H. Centre administratif.
- I. Centre de recherche.
- J. Quartier résidentiel bas.
- K. Sécurité, surveillance.
- L. Archives.
- M. Générateurs et réserves d'énergie.
- N. Capteurs (s'enfoncent jusqu'au noyau de Norjane).

L'archivage de l'information

Depuis de véritables parchemins de l'origine des temps jusqu'aux cristomemos, en passant par les archives tridi et les souvenirs télépathiques engrangés par les Zgounges Migraineux d'Aldébaran, une bonne partie de la mémoire du Cosmos est stockée ici. Rarement sous sa forme originelle pour des questions de place, bien sûr. De nombreux archivistes sont à la disposition des Megas afin de guider leurs recherches dans cette jungle encyclopédique. Les informations sont classées selon leur niveau de secret et certaines ne peuvent être consultées sans autorisation. Notons enfin que les Mega peuvent consulter les archives hors mission, à loisir.

La recherche

Les Megas doivent sans cesse faire face à de nouvelles situations dans les lieux les plus étranges, obligeant les concepteurs d'équipement individuel à inventer sans relâche. A côté de la recherche « pratique », toute une équipe planche sur les théories qui régissent non seulement l'univers, mais les univers parallèles et leurs rapports. Malgré 15 000 ans de travaux, de nombreux mécanismes restent incompréhensibles (sauf peut-être par les Guetteurs, mais allez discuter avec un Guetteur...). On a même vu des théories apparemment radicalement opposées... se voir vérifiées par l'expérience ! Ce qui explique que les chercheurs considèrent leur travail comme un jeu de loterie sophistiquée.

La surveillance

Une équipe de Megas de haut niveau, spécialistes dans cette tâche, explore constamment le réseau de communication de l'AG et rassemble des données provenant de multiples sources disséminées à travers le continuum. Ils contactent aussi les Guetteurs pour leur demander de retrouver les individus, Mega ou non, égarés dans des univers parallèles, mais aussi pour être informés d'anomalies dans la structure même de notre univers ou dans celle des plus « proches » qui pourraient faire basculer la réalité dans un cauchemar sans nom ou même dans le néant. Souvent, ce sont les Guetteurs eux même qui donnent aux Megas les informations qu'ils jugent bon de leur donner.

Le commandement

C'est au Sanctuaire que se retrouvent les têtes pensantes de la Guilde lorsqu'un problème se pose à l'échelle galactique ou du continuum. Les « antennes » de la Guilde sont très autonomes mais les responsables reviennent fréquemment sur Norjane prendre les

nouvelles (n'oublions pas que l'information qu'apporte instantanément un Mega qui se transite pourrait prendre des années sinon des siècles pour traverser l'espace sous la forme d'ondes physiques).

L'entraînement

La Guilde possède plusieurs planètes où s'entraînent les Megas, ainsi que des univers parallèles plus ou moins biscornus réservés au même usage ; Toutefois, diverses raisons amènent des Mega à s'entraîner sur place. Par exemple s'ils doivent simultanément faire des recherches dans les archives ou s'entraîner à manipuler un appareil que les laboratoires de recherche n'ont pas terminé la mise au point... En dehors de ces fonctions principales, le Sanctuaire contient, bien sûr, toutes les installations propices à la vie courante de millions d'individus de races et de planètes différentes. Les quartiers résidentiels sont ainsi cloisonnés en secteurs où l'atmosphère est plus propice à telle ou telle race. Ceci va de pair avec la décoration et la taille des logements.

3.5.4 La défense du sanctuaire

Dans le passé, le Sanctuaire possédait des moyens de défense très conséquents, ce qui a pu inciter une des quelconques forces belliqueuses du moment à éprouver sa résistance. Cet affichage de puissance était parfois considéré comme une provocation, une menace stratégique ou encore comme une indication de quelque chose de valeur à protéger et donc à piller.

La Guilde a fait l'expérience d'une visibilité trop grande au sein de la première et de la seconde AG ce qui, sur une longue période, finit fatalement par aboutir à des actions militaires d'envergure contre le Sanctuaire, comme peuvent en témoigner les ruines de l'ancien quartier général de la Guilde ou les cratères de l'ancien astroport.

C'est pour cela que la Guilde a fini par opter pour une « défense en profondeur » !

Actuellement, le Sanctuaire est protégé à plusieurs niveaux par :

COMEGA

COMEGA est une société qui sert de vitrine officielle au sein de l'Assemblée Galactique de QF1-0001.

Un grand nombre d'interactions entre la Guilde et les entités AG se font par l'intermédiaire de COMEGA. C'est un bureau d'études scientifiques et une société commerciale implantée un peu partout dans L' AG.

Le terme de COMEGA désigne, au sein de la population Norjane (excusez-nous ce terme, mais les traductions Talyd-Français sont relativement laxistes) et de l'« univers informé » (les planètes membres de l'AG), une sorte de laboratoire scientifique (spécialement mystérieux pour les habitants d'Ohr-Tinpam) ayant apparemment des contacts soit avec le gouvernement Norjan, soit avec l'AG.

Certains affirment qu'il s'agirait d'un département de la FRAG.

Une partie de COMEGA est cependant véritablement constituée de plusieurs centres de recherche à la pointe de la technologie. Ils comportent seulement des niveaux d'accréditations spéciaux qui permettent d'accéder à des sections mieux gardées que les autres, ce qui vaut à COMEGA de nombreuses affabulations concernant la soi-disant découverte d'une « énergie suprême », puissante, inépuisable et d'origine psychique, dit-on, qui nous projetterait de plain-pied dans le NT7. Je vous vois sourire, mais qu'en savez-vous ? Rares sont les « fourmis » vivant à COMEGA pouvant affirmer quoi que ce soit à ce propos. Rien n'est certain dans ce dédale de couloirs, de zones interdites, de quartiers protégés, de sas d'accès... Tout cela paraissant converger vers les sous-sols. La suspicion est facile, d'autant plus qu'une bonne partie des employés de COMEGA ne font pas partie de la Guilde des Megas et n'ont donc pas accès aux quartiers mystérieux...

« A mais c'est pas nous qu'on s'en occupe, on est rien qu'une petite société de commerce faible et non violente »

(« Croukbaglag » Médian ambassadeur du Sanctuaire au conseil planétaire de Norjane)

Beaucoup des couvertures de Megas en mission sont établies par l'intermédiaire de COMEGA.

La planète Norjane

D'un point de vue spatial, militaire, douanier et policier, Norjane ne laissera pas une force étrangère pénétrer dans son espace sans opposer une résistance plus que symbolique. La Guilde a donné un coup de pouce pour que la planète à l'origine des premières AG se dote d'un système de défense efficace.

Les « stratèges »

Ce sont les défenseurs du Sanctuaire; ils sont équipés et formés pour repousser la plupart des attaques de faible envergure qui pourraient survenir aux environs du Sanctuaire.

Leurs droïds (qui servent la plupart du temps à organiser des wargames géants pour occuper les stratèges et les autres amateurs) sont très fiables et leurs programmes, qui n'ont pas que des fonctions destructrices, sont le fruit d'une expérience millénaire...

Il est à noter que les stratèges sont parfois amenés avec leurs droïds dans certaines missions préparées à l'avance (ce qui est relativement rare par rapport au nombre de missions effectuées par la Guilde).

Le repli stratégique

Le nombre de points de transit dans le Sanctuaire a beaucoup augmenté alors que la plupart semblent ne jamais servir. La raison en est simple : ils servent de point d'évacuation en cas de danger imminent.

La Guilde est ainsi capable en quelques heures d'évacuer son personnel hors de portée des principales menaces.

De plus, les archives électroniques/cristallines seraient, dans une telle hypothèse, détruites en quelques minutes. Quant aux archives que leur nature rend plus difficiles à protéger, on constate curieusement que les archivistes mettent beaucoup de temps à retrouver leur trace quand on adresse une demande à leur sujet (voir « le Sanctuaire de secours » ci-dessous).

Le sanctuaire de secours

Depuis le début de la troisième AG, les Vieux de la Guilde ont décidé de construire un autre Sanctuaire dans un univers parallèle qui ne comporte pas de dimension triche-lumière et présente donc peu de risques d'invasion spatiale.

Cette « Guilde de secours », mystérieuse pour beaucoup, assure une grande sécurité à la Guilde, d'autant que son infrastructure (bâtiments, archives, matériel, provisions, tétrathèque, ...) est conçue pour être opérationnelle en quelques heures.

Imaginez une force belliqueuse qui non seulement ne trouverait personne dans le Sanctuaire, mais aussi aurait à ses troussees toute une Guilde prête à surgir pratiquement n'importe où et n'importe quand pour réclamer des comptes. Bonjour l'angoisse !

(Général « Tayu bé hots », stratège de la Guilde)

Après avoir collecté des informations (merci les réseaux d'informateurs, le transit et le transfert) sur les pauvres naïfs qui croyaient que ce serait facile, les agresseurs verraient rapidement la foudre s'abattre sur eux ; par ailleurs, les relations entretenues avec l'AG permettraient facilement de solliciter une intervention de la garde galactique ou de la FRAG, en échange des « services rendus ».

La meilleure défense de la Guilde, c'est sa mobilité, même pour le Sanctuaire !

(Général « Tayu bé hots » stratège de la guilde)

Reste le problème de la tétrathèque et de l'infrastructure car sa perte pourrait paralyser la guilde pour une longue période. La solution trouvée est très simple : Dans le sanctuaire « bis » sont entreposés les tétraèdres témoins les plus anciens (ce qui explique parfois les délais pour accéder aux témoins anciens et peu utilisés). Il en est de même pour les archives non informatisables/cristallisables.

Les témoins, lors de la création de nouveaux points de transit, ne sont plus créés en trois mais en quatre exemplaires, comme le recommande la nouvelle procédure de la Guilde. Cette procédure remonte certainement à la création du Sanctuaire bis.

Certains anciens racontent qu'une première tentative de construction d'un Sanctuaire bis a été effectuée dans un univers de poche créé par les mages de la Guilde mais des problèmes de stabilité de ce micro-univers ont conduit les sages à se rabattre sur une planète presque inhabitée dans un univers parallèle. Certains adeptes de « la grande voie interne » affirment toutefois que cet univers de poche existerait encore. Les couloirs de cette ébauche de Sanctuaire seraient envahis par des créatures de l'intercontinuum et même par les esprits d'anciens Megas...

3.5.5 R.V. à la cafét'

Les aires de détente du Sanctuaire sont multiples. Plates-formes-jardins, salles de sports variées et hammams, salles de concert, labyrinthes-à-discussion philosophique (une spécialité gynamédienne) etc.

Mais, les agents venant de tout l'univers, de petits espaces visant à leur faire retrouver un cadre familial sont disséminés dans tous les quartiers de l'immense bâtiment. Devant l'entrée du département des archives, par exemple, sur une petite place paysagée, une dizaine d'arbres séculaires servent de snack aux Olgrines et à leurs invités.

Depuis l'arrivée des Terriens, les cafés et salons de thé se sont multipliés et un excellent restaurant japonais s'est ouvert, tenu par un ancien Mega ayant débuté comme cuisinier au service de l'empereur Mutsu-Hito, en 1875.

Il existe, à tous les niveaux, des salles de repas que vous autres Terriens vous obstinez à nommer « Cafet' ». Les agents en mission ou en entraînement y mangent gratuitement.

Les autres établissements sont tenus à titre privé, uniquement par d'anciens Megas ou employés du Sanctuaire. Ils pratiquent des tarifs variables, selon leur notoriété...

3.5.6 Le sanctuaire et les périçités

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

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

Kal-Tinpae et Ash-Tin

A l'est se trouvent Kal-Tinpae et Ash-Tin, deux villes de petite industrie, qui fournissent une petite partie des objets usuels consommés par le Sanctuaire. Elles vivent très bien la proximité de la base des Megas, qui les fait en partie vivre.

Kal-Oovo et Kal-Fonor

A l'ouest, Kal-Oovo et Kal-Fonor, avec leurs édifices millénaires, somnolent sur les rives du lac Silladoa. Elles ignorent superbement la présence du Q.G. de la Guilde.

Kal-Kas

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

reconstitués. L'attaque qui a rayé de la carte l'ancien astroport des Megas a fait aussi des victimes et détruits des quartiers entiers, suite à la chute de trois des astronefs agresseurs, descendus par les canons du Sanctuaire. Dans plus de la moitié des commerces de ces villes, une personne en provenance du Sanctuaire (c'est-à-dire tout non-Norjan) sera mal servie ou après les autres.

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

Les troquets du coin, un peu d'air

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

Rencontres avec d'anciens Megas (missions officielles)

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

Sernine-la-morte. : Une ville sans Megas ! Ou presque...

Sur As-Shufoor existe une ville étrange : Sernine-la-morte.

Cette ancienne cité royale, couverte de palais et de jardins, était en ruine depuis des millénaires. Puis est survenue la terrible éruption du volcan She-Ando, voici deux siècles, qui a transformé six petites vallées situées à cent kilomètres de là en déserts de lave.

Les rescapés ont alors investi les murs de l'antique Sernine. Seuls les bâtiments les mieux conservés ont été réaménagés et des villages se sont ainsi créés, îlots de confort au milieu des gravats irrécupérables.

Les habitants vivent de petites cultures, soigneusement entretenues au pied de statues millénaires érodées et de la chasse des centaines de races animales qui peuplent les ruines.

Leurs auberges, réputées, attirent des visiteurs de toute la planète, surtout des marginaux et des artistes.

Il faut environ trois heures pour faire le trajet depuis le Sanctuaire avec un convertible T/M/A de type Tsukudarii.

On se rend surtout à Sernine pour trouver un moment de solitude. Aussi, une coutume veut que les Megas qui s'y rencontrent fassent mine de ne pas se reconnaître et s'ignorent, sauf en cas de pépin.

3.5.7 A propos de l'évolution de Norjane

Paliers d'évolution

Une chose stupéfiée le jeune Mega terrien qui étudie l'histoire de Norjane. « Ma planète », pense-t-il avec justesse, a plus évolué en cent ans que Norjane ses douze milles dernières années.

Pourquoi Norjane, civilisée depuis plus de dix-sept mille ans, n'a-t-elle pas atteint un stade de connaissance incommensurablement plus élevé ?

La réponse tient en un mot : « saturation » !

Il semble que l'esprit de toute créature vivante, humaine ou non, ait besoin d'un très long pallier d'assimilation de la technologie et de la vie au sein d'une civilisation interstellaire.

Les Norjans sont à la fin de ce palier. Ils pourraient bientôt recommencer une période d'ascension foudroyante.

Que les dieux nous gardent !

Temps universel

De sa position centrale dans les deux premières AG, Norjane conserve un titre de noblesse : son calendrier est resté la référence du temps universel.

Tous les documents officiels portent ainsi deux dates : celle du lieu où ils ont été faits et celle de Norjane, qui fait référence en cas de litige ou pour les historiens.

Les unités universelles sont :

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

Chaque planète de l'AG possède au moins un satellite (ou un module sur un satellite plus gros) qui transmet le temps universel et le temps local à n'importe quelle radiomontre adéquate.

A titre indicatif, la durée du jour sur Norjane est divisée en douze heures, qui correspondent à 25 heures terriennes.

Six jours constituent une sizaine, six sizaines font un mois et dix mois font une année de 360 jours. Comme nous, les Norjans ont des années modifiées, mais dans le sens inverse : un jour « saute » tous les trois ans, pour correspondre à l'année solaire.

L'étoile de Norjane se nomme Hoov-alaheen, ce qui signifie en gros « la danseuse de vie ».

Chapitre 4 – La vie d'un Méga

Les Mégas auront maintes fois l'occasion de perdre leur santé mentale face aux horreurs rencontrées en mission, sans parler de voir leur esprit se diluer dans les univers les plus inhumains qu'ils risquent de traverser.

Recrutement et entraînement sont donc conçus pour éviter d'effrayer le « Mega latent » repéré par un major, en l'amenant par étapes à se familiariser avec l'idée de l'existence d'autres formes de vie dans l'espace, d'autres civilisations, ainsi que de l'Assemblée galactique, de la Guilde des Mégas et du rôle qu'il sera amené à y tenir.

4.1 Le recrutement

Quel que soit l'état de fatigue qui l'accable, même en situation de stress, même dans le plus profond délabrement physique ou moral, il est une chose qu'un Mega ne manque jamais de faire, une chose qui lui est aussi naturelle que de respirer : il cherche d'autres Mégas.

Il n'est pas besoin d'être grand psychologue pour en comprendre la raison. Les possesseurs des deux dons sont bien peu nombreux et se sentent seuls.

4.1.1 Effectifs par rapport à la taille de la galaxie

A l'heure actuelle, il n'y a jamais eu autant de Mégas inscrits à la Guilde : 150 000 créatures intelligentes maîtrisent le double don (transfert et transit).

Il existe des guildes dans 12 univers qui se sont pratiquement toutes ralliées à la nôtre. 25 000 Mégas sont, en moyenne, présents en même temps sur le site du sanctuaire.

Cependant, il y a trop de mondes habités pour trop peu de Mégas... Et, d'ailleurs, le fait que la Guilde manque chroniquement de personnel a souvent été soulevé.

En effet, d'après les estimations actuelle, notre univers (QF1-0001) aurait une taille d'environ 50 milliards d'années-lumière ... L'univers observable de la Terre contient environ 7×10^{22} étoiles, répandues dans environ 1010 galaxies... Et, notre propre galaxie, à elle seule, ne contiendrait « que » 100 milliards d'étoiles !

Sur les 100 milliards d'étoiles combien renferme des systèmes habités ? Et sur les 2 533 autres univers

recensés ? Alors, franchement... 150.000 Mégas face à ces milliards d'étoiles...

4.1.2 Repérer les mégas latents

La démarche consiste à repérer des individus amateurs de voyages lointains, des curieux, qui aiment raconter les rêves très précis qu'ils font. L'un des signes est le rêve de colossales baleines dérivant dans un maelström scintillant, faisant songer aux guetteurs. Les Mégas latents ont souvent aussi un petit pouvoir psy qui se manifeste de manière incontrôlée. Mais la méthode la plus sûre appartient aux Mégas psy possédant le pouvoir de lecture de l'aura, qui leur permet de détecter un Mega latent de manière assez fiable.

Il arrive aussi qu'on sente, lors d'un transfert, que l'hôte peut être un Mega latent en faisant une tentative de transfert.

Note technique MEGA IV

Après avoir consommé 1pV, le Mega peut tenter un jet d'empathie + transfert avec une difficulté moyenne pour savoir si l'individu est un Mega latent ou non.

Dès qu'un Mega découvre un Mega latent, et quels que soient les sentiments personnels qu'il puisse éprouver à son égard, il doit signaler l'individu à un major. Ce dernier est censé se rendre sur place pour évaluer l'individu. Dans la pratique, le Mega est souvent obligé d'agir par lui-même, de mener son poulain sur Norjane, voire de commencer à l'entraîner. Certains Mégas messagers, peu aventureux ou lassés du danger, se consacrent même uniquement à cette activité.

4.1.3 Le double don : Pourquoi comment ?

Le double don est, en partie, un état d'esprit, mais c'est aussi une sorte de connexion avec le monde et, par-delà le monde, avec l'univers et pour finir avec les univers parallèles.

Le double don se développe pendant l'enfance et mûrit à l'adolescence ; Il n'est pas possible de l'acquérir (peut-être que les Guetteurs peuvent le donner comme ils peuvent le retirer, mais s'ils le peuvent, ils se gardent bien de le faire savoir).

Un Mega latent ne peut devenir Mega par lui-même (une seule exception connue au début de la guilde il y a 20 000 ans ; Et encore, uniquement pour le transfert...) ; Et pour entraîner un Mega latent, il faut être Mega sois même. Reste le cas des Renégats...

S'il n'y a pas de Megas issu du peuple Haln, c'est parce que la Guilde ne prospecte pas chez eux ; Idem chez les Cruises ou autres créatures conscientes.

4.1.4 Recrutement sur Terre

Durant la première et la seconde AG, la Guilde des Megas recrutait ses agents presque exclusivement sur Norjane.

Aujourd'hui, elle sonde tous les endroits où ses agents peuvent se promener.

La Terre constituant un réservoir prometteur, la Guilde a obtenu depuis plusieurs siècles d'y avoir une base et des prospecteurs, malgré le statut de « planète en développement » de notre monde, donc interdite à tout contact

Si un Mega latent est repéré (les Megas agissant sur Terre les nomment des « candidats »), l'agent fait d'abord une enquête sur le caractère et la moralité du personnage (ce terme de moralité n'ayant pas pour les Megas le sens qu'on lui attribue en général). L'enquête de personnalité permet de déterminer si le Mega latent peut entrer dans les principes de la Guilde (non-intervention, respect de la vie et de la dignité...). La fin de l'enquête se fait souvent par psy-hypnose.

Selon sa personnalité, on présente ensuite au candidat l'existence des Megas de diverses façons :

- ▲ de façon directe pour les plus ouverts ;
- ▲ en les faisant collaborer, sans qu'ils le sachent, avec de vrais Megas dans des entreprises qui servent de couverture aux activités terriennes de la Guilde et en leur laissant filtrer les infos petit à petit ;
- ▲ parfois en les tirants par la main à travers un point de transit traînant, comme par hasard, dans un sous-sol de musée. Ce procédé est le plus radical pour les esprits trop incrédules mais présente deux dangers :
 - ▲ ce transit est un « transit à risque avec passager » (cf. Le « voyage » ;
 - ▲ le choc psychologique peut parfois faire disjoncter les esprits qui refusent ce qu'ils vivent !

Dans le cas du recrutement d'un Mega hyper rationaliste, la démonstration d'objets de techno AG est tolérée et pratiquée.

4.1.5 Recrutement de Megas sur les autres planètes

Le recrutement de Megas sur des planètes de l'AG est simplifié par le fait que les candidats n'ignorent rien de l'existence de l'AG. Il faut parfois lutter contre certains préjugés d'individus ayant vaguement entendu parler des Megas de manière négative...

Les Megas ne se recrutent que dans les ethnies Talsanites et chez les Ganymédiens, ce qui laisse supposer des points communs entre les deux races. Mais récemment, des rumeurs circulent dans la Guilde à propos de Cruises et de Fohnèdes possédant le double don.

4.1.6 Ne me quitte pas...

Le plus dur est de convaincre le candidat de quitter les siens.

La prise de contact se fait souvent au moment où il assiste à une scène injuste, un accident grave, une intervention totalitariste qui le rend plus sensible à l'argument « rejoignez les forces de l'équilibre ».

Certains acceptent s'ils peuvent revenir entre les missions. Un emploi dans une société-couverture leur sert alors d'alibi pour disparaître des semaines, tout en touchant un salaire...

D'autres n'ont que peu d'attaches et il leur suffit de confier à une vieille tante qu'ils « travaillent pour le gouvernement ».

D'autres enfin choisissent de se faire passer pour morts, ce qui n'est pas difficile pour ceux qui ne doivent qu'aux prouesses d'un médibloc de s'être sortis d'un incendie, d'un accident d'avion ou un naufrage...

Dans le cas d'un enfant ou d'un adolescent, il faut aussi convaincre les parents, ce qui ne marche pas toujours.

Si les proches sont fiables et discrets, il est parfois payant de les mettre dans le secret ou de leur offrir un bref aller-retour sur une planète Mega...

Face à tous ces problèmes, les recruteurs deviennent des as en psychologie et improvisation...

4.1.7 Objets fétiches

Avant de quitter leur planète d'origine, les candidats Mega sont invités à emporter un objet qui leur rappelle leur origine, même après des dizaines d'années passées à sillonner le cosmos et les plans. Un objet donc très personnel.

L'expérience prouve qu'on ne peut jamais prévoir ce qu'ils vont emmener : un couteau suisse, un baladeur avec sa cassette, un ours en peluche, mais aussi un rasoir de coiffeur, un livre, un boulon, une casquette de Mickey, un plan de métro...

Le MJ demandera à ses joueurs de se choisir un objet fétiche, au moment de la création du personnage, dont la seule contrainte est d'être de petite taille puisque le Mega le balade partout avec lui...

4.2 Pourquoi les terriens ?

Les membres de la Guilde viennent d'horizons variés : il y a beaucoup de Norjans et autres humanoïdes talsanites, de Ganymédiens et quelques métis kheojjs d'Azzmehoud. Ce n'est que depuis peu (environ trois siècles) que des Mégas sont recrutés sur Terre.

Comme on l'a déjà dit ailleurs, les agents terriens, moins pénétrés de la « toute puissance » de l'Assemblée Galactique (une puissance parfois discutable dans les faits) semblent plus doués pour les initiatives « insensées » et les actions « impensables » que leurs homologues galactiques, surtout lorsqu'il est question de faire face à la FRAG.

Si les Mégas terriens peuvent être chargés de toutes sortes d'affaires, ils sont prioritaires pour les missions sur Terre, qu'il s'agisse de leur planète d'origine ou de Terres parallèles.

4.2.1 Terres parallèles historiques

Pour les raisons citées ci-dessus, c'est dans votre propre passé que l'on vous enverra le plus souvent (sur des terres parallèles, répétons-le).

Il est conseillé aux Mégas d'approfondir leurs connaissances de l'histoire de la Terre.

La bibliothèque de Norjane recèle nombre d'ouvrages, de romans et de films sur ce sujet, je vous recommande aussi de faire un tour aux archives des missions.

Lorsque c'est justifié, nos équipes ramènent des holovidéos de leurs équipées sur des Terres chronoinférieures. Ce sont des reportages fragmentaires, sans souci de logique ou de montage, mais on peut y puiser des détails instructifs. L'histoire de ces Terres parallèles peut être quasi identique à la nôtre ou s'en éloigner plus ou moins. La connaissance de faits historiques ne doit pas vous aveugler : les choses ne se passent pas toujours comme on s'y attend.

4.2.2 Ambassadeurs de la terre.

Comme d'autres planètes « en cours de développement », la Terre est maintenue dans l'ignorance de l'existence des peuples extraterrestres et de l'Assemblée Galactique. Parmi les « en développement », elle est même l'une des plus préoccupante.

Alors que des mondes de Niveau Technologique 1 ou 2 ne sont gardés que par quelques satellites et Ecosophes de l'AG (parfois non permanents), la civilisation terrienne donne bien du souci :

- ▲ Ses antennes tournées vers l'espace peuvent-elles recevoir les signaux radio émis à tort et à travers par les diverses planètes ? En attendant que les sages de l'AG tranchent, il a fallu installer autour du système solaire une batterie de brouilleurs pour filtrer ces émissions indésirables.
- ▲ Indésirables aussi, les centaines de petits contrebandiers à la recherche d'objets manufacturés (même de basse ou moyenne technologie), qu'ils souhaiteraient échanger, avec profits, contre des produits de l'AG. Voilà qui oblige encore des patrouilles de robots ou de Gardes Galactiques à croiser autour du système (avec il faut le dire, une efficacité de 99,9%).
- ▲ Si l'on ajoute les centaines d'écosophes de haute volée de l'AG qui jouent les taupes sur Terre, il est certain que les médiates du Haut Conseil savent à quoi s'en tenir sur les Terriens.

Les Mégas peuvent donc penser que leur attitude ne saurait influencer beaucoup le jugement de l'AG sur l'admission future de la Terre dans la Fédération Galactique, ce en quoi ils se trompent.

Durant leurs missions, ils arriveront peut-être à dissimuler leur appartenance à la Guilde des Mégas ; Mais, face à des médiates de haut niveau, des grands voyageurs ou même des tenanciers de bar observateurs, ils pourront difficilement prétendre être originaires de Norjane ou d'une planète talsanite.

Si donc, on vous demande quel est votre monde d'origine et à moins que cela nuise à vos plans, le plus simple est de dire la vérité : la Terre, « Sol 3 ». Or, un Mega en mission côtoie des centaines d'individus. La majorité d'entre eux seront assez bavards pour faire une réputation aux Terriens à travers toutes les galaxies.

Le jour où il sera question pour l'AG d'entrer en contact avec la Terre, la rumeur publique (par l'intermédiaire

des délégués des planètes à l'AG) pèsera d'un poids non négligeable.

Notez qu'il existe des colonies de souche terrienne dans l'univers.

Aux époques d'entre deux AG, où les problèmes de surveillance des divers mondes passaient à l'arrière-plan, des contacts ont eu lieu et des groupes de Terriens ont été déplacés vers telle ou telle planète. Parfois réduits en esclavage, parfois à cause d'une lubie d'un visiteur extraterrestre, d'une histoire d'amour, de vengeance ou encore parce que les qualités spécifiques d'une ethnie ou d'une tribu étaient requises.

L'origine terrienne de ces peuples a été plus ou moins oubliée depuis, qu'elle soit trop ancienne pour avoir laissé des traces écrites ou que les déracinés aient eux-mêmes décidé de « faire comme tout le monde » et sombré dans un conformisme exacerbé aux mœurs de l'AG. Mais il n'est pas impossible que vous tombiez un jour sur une planète égarée où s'affrontent « depuis toujours » les habitants de Nouvelle Gascogne et les tribus autochtones.

4.2.3 Des news de la terre

Cf. TOME 3 - Les sources d'informations.

4.3 Le Méga moyen

Le Méga moyen, comme le citoyen moyen, n'existe pas vraiment. Mais s'il existait et suivait les statistiques, il aurait soixante ans tout en paraissant trente, il serait plutôt masculin (les recruteurs ont plus de mal à convaincre les candidates de quitter les leurs pour rejoindre la Guilde), il partirait en mission environ une fois par mois, pour des missions de deux jours à trois semaines.

Après chaque mission, il passerait huit à dix jours sur une planète de villégiature (deux fois sur trois) ou une « lointaine » (une fois sur trois), avant de retourner à son métier de savetier dans une petite ville d'une planète de NT2 qu'il affectionne particulièrement et où seules deux ou trois personnes connaissent son véritable « métier ».

4.3.1 Une vie de fou

« Les Mégas ont tous un grain... » Oui, mais ils ont des circonstances atténuantes.

Quand un nouveau Méga rejoint la Guilde, il en retire d'abord des avantages énormes : guérison des maladies

et infirmités, confort matériel, allongement de l'espérance de vie (cependant, il faut que l'impétrant originaire d'un monde de faible technologie tire un trait sur son passé, afin que ses proches ne s'étonnent pas des transformations de son physique).

Ne plus vieillir ou quasiment, tout au long d'une vie de cent vingt ans au minimum, qui refuserait cela ?

Mais voilà, tout se paye : la vie des Mégas est loin d'être une sinécure. C'est une existence, certes passionnante, mais épuisante physiquement et exigeante moralement. Elle se charge bien vite de grignoter l'enthousiasme du nouveau Messenger galactique. Au bout de quelques mois, le Méga est gagné par la même gravité que ses collègues. Quelques années plus tard, il est souvent bien heureux de prendre un congé sabbatique.

4.3.2 Habillement et mode de pensée

Durant toute la période des deux premières AG, les Mégas portaient divers uniformes d'esthétique mi-guerrière, mi-religieuse (sauf lorsque leur mission l'interdisait).

Cette règle s'est transformée en simple coutume que peu de Mégas observent aujourd'hui. Le pragmatisme est de rigueur : pas question de faire rater une mission en arrivant dans une tenue inadaptée.

Cette tendance a certainement pris sa prépondérance actuelle du fait de l'ouverture du recrutement à tous les mondes.

En effet, lors des deux premières AG, les Mégas ne cherchaient des Mégas latents que sur leur propre planète, Norjane. Dans la troisième AG, la Guilde s'est faite beaucoup plus discrète dans les affaires du cosmos et de Norjane et, de fait, probablement aussi par l'influence de vieux moins rigides d'esprit que jadis, la proportion de vrais Norjans chez les Mégas est devenue négligeable. Accessoirement, on rencontre encore l'ancien uniforme Méga dans deux circonstances :

- ▲ Lors des fêtes traditionnelles des écoles Méga ou de celles données en l'honneur d'un vieux, d'un major
- ▲ Lorsque les Mégas sont envoyés dans un milieu sauvage et hostile qui toutefois ne nécessite pas de scaphandre car finalement cette ancienne « armure souple » s'avère souvent bien pratique.

4.3.3 Les maladies et les mégas

Passant une grande partie de leur temps en mission dans des endroits pour le moins variés, les Mégas sont

traités médicalement (NT6) pour être débarrassés et si possible protégés contre la plupart des microbes champignons et autres éléments nocifs pour leur santé ou pour celles des êtres connus de QF1-0001.

Mais quand ils reviennent de mission, ils peuvent être porteurs d'un germe inconnu qui attend son heure pour contaminer son entourage. De fait, le Sanctuaire est équipé de systèmes très perfectionnés de dépistage et de neutralisation de tout élément pathogène connu ou suspecté : ses salles de décontamination d'urgence jouxtent les salles de transit principales et une partie de l'entraînement des vigilants consiste à traquer les signes d'infections ou la présence d'êtres potentiellement contagieux dans les aires de transit.

Certaines infections sont éliminées lors du passage d'un Mega entre deux univers parallèles aux propriétés physiques différentes. Un simple passage dans l'intercontinuum peut suffire à éliminer certaines bactéries exotiques.

Lors de leurs vagabondage de planète en planète, les Mégas peuvent être de dangereux vecteurs de contamination ce qui a parfois conduit la Guilde à de vastes campagnes médicales... Vie et dignité !

4.3.4 L'âge des Mégas et leur vieillissement

La durée de vie maximale d'un Mega terrien peut s'allonger jusqu'à un âge compris entre 160 et 180 ans, sans symptôme de vieillissement ou presque ; leur âge apparent se stabilise autour de 30 ans. Si lors de leur recrutement il était plus vieux, il garde son âge apparent d'alors (avec la possibilité, s'il le souhaite, de le diminuer de 10 à 20 ans) tout en bénéficiant de l'état de forme d'un trentenaire.

(Note de l'Operator Draz, formateur pour les recrues Talsanites de Sol III)

(...) à ce propos, je vous propose une petite réflexion sur le vieillissement des populations Talsanites primitives comme celles de Sol III par rapport à celui des membres de l'AG :

▲ *Un Talsanit sans assistance NT5 atteint ses pleines capacités physiques aux alentours de 25-30 ans. Disons qu'il est « adulte » à 20 ans (c'est une approximation).*

▲ *Il perd une grande partie de ses possibilités physiques vers 50- 60 ans... Mettons 60 ans, avant de considérer un Talsanit comme vieux physiquement (là aussi c'est une approximation...).*

Cela nous donne une durée de vie « en bon état pour le service actif » de 40 ans !

Et encore, je ne parle pas des périodes d'apprentissage entre 20 et 30 ans, ni des soucis de baisse des capacités de 35 à 60, sinon nous aurions une période de capacité optimale moyenne ridicule de 5 ans...

Sachant qu'un Mega humain peut atteindre 160 ou 180 ans sans quasiment vieillir pour un Mega recruté dans la force de l'âge (disons 35 ans), on passe par rapport à un terrien normal (sans l'intervention de la médecine NT6) de 15 ans à 125 ans, voire 145 ans de service actif sans handicap dû à l'âge. Par contre, psychologiquement... C'est à méditer...

4.3.5 Réputation

Parmi les Mégas, la réputation est plus importante que les grades, les spécialisations ou les talents. Pour le major, elle détermine si des personnages vont être à même d'assumer une mission vitale qui s'annonce périlleuse et délicate.

Pour le Mega, elle indique si les gens avec qui il va faire équipe sont fiables ou non.

Tout bon major évite de constituer un groupe dont les réputations seraient trop différentes.

Il y est parfois contraint quand il ne dispose que d'un agent de faible réputation mais hyperspécialisé et qui maîtrise à haut niveau un talent qui sera très probablement indispensable en cours de mission.

Ce genre de disparité créé en général une ambiance de rogne après le boulet que l'on doit traîner en attendant que ce soit son heure...

Toutefois, les Mégas évitent de trop manifester leur opinion car, plus d'une fois, le canard boiteux aux doigts d'or était volontairement placé là, sur ordre d'un vieux, pour tester des agents un peu trop imbus d'eux même.

4.3.6 Le Mega en vacances

Je sais, ce guide est en principe un recueil de conseils pratiques à l'usage des nouveaux agents et voici qu'il semble déborder du cadre de la Guilde pour se mêler de votre vie privée.

Mais comme beaucoup d'autres œuvrant de par les milliers de mondes, le Mega débutant aura l'occasion de se faire des ennemis qui seront à l'affût d'une vengeance, ou simplement d'être repéré comme personnage « spécial » et importuné à ce titre.

Un major doit donc aussi se soucier de ses agents même dans leurs moments de repos.

Le Mega en vacances à plusieurs options :

- ▲ Contrairement à ce qu'on pourrait penser, la maison personnelle (et souvent secrète) du Mega n'est pas le lieu le plus sûr pour lui s'il désire se reposer en toute confiance. Sa demeure possédant, à l'intérieur ou au dehors, un point de transit, il existe un risque qu'un Mega renégat en découvre un tétraèdre témoin et vienne l'attendre devant sa porte. Et d'ailleurs, même sans témoin, le renégat peut contraindre, sous la menace, un ami de sa cible qui connaîtrait ce point de transit à se transiter avec lui.
- ▲ Les lieux les plus sûrs sont, de fait, des villages de vacances réservés spécialement aux Mégas. Les points de transit y sont gardés et la plupart des zones publiques surveillées par des agents mêlés au personnel ou aux vacanciers. Tant que le Mega ne s'éloigne pas du camp, il ne peut pas lui arriver grand-chose. Evidemment, il se retrouve encore au milieu d'autres Mégas, mais dans un état d'esprit bien différent du Sanctuaire ou des missions.
- ▲ Un bon compromis est la planète de villégiature. De tels endroits existent partout dans l'AG et si le Mega y est également plongé dans une ambiance de village de vacances, il côtoie des gens de toutes sortes, ce qui est tout de même plus distrayant. Là aussi, il profite d'une surveillance mais il s'agit d'une protection contre les vols, les petites agressions. Les agents de sécurité ne pèseraient pas lourd s'il était attaqué par des Mégas renégats ou des tueurs à la solde d'un dictateur galactique !
- ▲ La dernière solution consiste à se la jouer « à la rude » : partir en triche-lumière vers une planète peu fréquentée et dépourvue de points de transit et disparaître quelques semaines dans la nature sauvage.

A moins que vous ne soyez sur la liste noire d'un grand méchant qui aura mis à vos trousses des tueurs de haut vol équipés de matériel lourd, vos chances d'être tranquille sont d'autant plus grandes que sont élevés vos talents de survie, camouflage et autres capacités de ranger.

4.3.7 *Le congé sabbatique et la retraite*

La durée de ce congé sabbatique est fonction du temps passé en service selon le tempo de QF1-0001. Il est généralement de quinze mois, toujours selon le même tempo. Le Mega a donc intérêt à aller s'installer dans un univers au tempo le plus bas possible, afin que ses quinze mois « fassent des petits ».

Mais il arrive un moment où rien ne va plus. Au cours de ses missions, le Mega chevronné a sauvé bien des vies, mais aussi souvent mis fin à des projets grandioses, brisé des espoirs et des existences. Il a parfois tué et pas toujours dans des circonstances très honorables. Au bout d'un laps de temps plus ou moins long, il faut choisir. S'il arrive à assumer et à faire taire ses scrupules, le Mega devient vite un « vieux ». Sinon, il prend sa retraite.

Dans un cas sur cinq, le Mega retourne sur une planète où il a vécu des épisodes importants de sa vie, pour y retrouver des amis de ces périodes d'épreuve. Ou même pour y devenir roi ou un équivalent local de Robin des bois... (cf. Partir pour l'une des « lointaines »).

Mais on n'échappe pas à la Guilde. Les vieux se réservent le droit de rappeler tout Mega, même en congé sabbatique ou à la retraite, si l'intérêt général l'exige. D'où... l'apparition de renégats.



4.3.8 *Home Sweet Home*

Même s'il préfère passer son temps sur des planètes de villégiature, chez des amis rencontrés au cours d'une mission ou même chez lui sur Terre pour certains agents, le Mega possède en propre une villa sur l'une des planètes Mega, c'est-à-dire là où se trouve une base d'entraînement ou une école. Cette villa peut-être neuve ou dater de la seconde AG, être sur une planète chaude ou froide, bref plaire ou ne pas plaire. Comme elle ne peut pas être vendue, un système d'échange permet, par approches successives, de trouver celle qui, sans être parfaite, correspond le mieux aux goûts du Mega.

4.3.9 *Renégats et eau dans le gaz*

Des rebelles, il y en a toujours : ils sont même parfois un élément de progrès. « Mais ils sont un luxe que la Guilde

doit maîtriser, sinon le chaos nous guette », disent les vieux. Certains d'entre eux se sont spécialisés dans le « traitement » des Megas rebelles. La « thérapie » appliquée peut prendre diverses formes.

Un Mega en proie à un doute passager sera suivi par un de ces spécialistes, à la manière d'une psychanalyse. De longues discussions sur le rôle du Mega et sa mission sacrée sont en général suffisantes pour remettre dans le droit chemin celui que rongait le doute.

Sinon, le Mega est affecté aux tâches administratives, seul fléau dont la Guilde des Megas ne soit pas venue à bout en dix-neuf mille ans d'histoire.

Les rebelles qui mettent en cause le rôle de la Guilde sont « traités » avec plus de fermeté. Menés manu militari dans l'intercontinuum, face à un guetteur, ils se voient retirés leurs deux dons... Mais il ne faut pas se faire d'illusions. En s'organisant de façon à localiser toujours plus de Megas, la Guilde s'expose à créer toujours plus de rebelles. Et un jour, ceux-ci constitueront une force à part entière ; De plus, les « vieux » pourront-ils compter indéfiniment sur l'aide des guetteurs ? Les motivations de ceux-ci restent obscures, pas forcément altruistes.

Qu'ils soient truands ou simplement libertaires, ces rebelles joueront un rôle plutôt déstabilisateur.

Sera-ce un bien ou un mal ? Bien malin qui peut le dire.

Pour échapper aux autorités de la Guilde, des Megas prennent le large. Ceux qui ne font plus parler d'eux sont considérés comme disparus. Mais d'autres se manifestent de manière nuisible : on les surnomme les renégats. Voici les cas les plus fréquents qui conduisent un agent à quitter la Guilde :

Le boudeur

Désapprouve certaines missions sans oser contester, disparaît dans son coin.

Le vengeur

Il estime qu'un ami (Mega ou autochtone d'une planète) est mort du fait d'un Mega négligent ou meurtrier, ou d'un major qui en demandait trop, bref d'un responsable. Il va alors guetter sa cible et en général ne pas la tuer de suite, tout lui signifiant bien la menace qui pèse sur elle.

Les bandits

Eux, décident un jour d'utiliser leurs pouvoirs pour se faire de l'argent ou obtenir une situation de pouvoir. Ils agissent en solo, par discrétion, ou en bande.

Les rebelles

Ils constituent des groupes importants, dans le but de contrôler tous les points de transit d'une zone, ou tout simplement de prendre la tête de la Guilde, par la force si nécessaire. Ce sont les plus dangereux et ils sont pourchassés sans trêve afin d'être privés de leurs dons de transfert et transit.

4.4 Entraînement, écoles et premiers contacts E.T.

Le premier transit se fait par le recruteur vers une base d'entraînement sur une planète assez semblable à la terre. Le recruteur reste longtemps « parrain » du nouveau Mega.

- ▲ Le début de l'entraînement consiste en une mise à niveau NT6 et apprentissage de deux langues communes galactiques (le Talyd et le Gzej). Durant cette phase, le candidat n'est en présence que de terriens.
- ▲ Il travaille ensuite transfert et transit avec d'autres Megas, tout en recevant l'entraînement physique et pratique de base commune à tout Mega. Au cours de cette phase, il commence à rencontrer des humains non-terriens, puis des humanoïdes de plus en plus divers. Il apprend les usages de l'AG, à se fondre dans la foule, à repérer les pièges et trucs habituels des voyageurs de vaisseaux...
- ▲ Enfin, dans une troisième phase, il alterne des séjours et des stages au sein de l'école dont il a choisi la spécialité, en poursuivant son entraînement de base et en réalisant de petites missions d'essai, sur des planètes accueillantes d'abord, puis dans le vaste cosmos.

4.4.1 Philosophie

Les personnages recrutés par la Guilde des Megas ne vont pas entrer dans une vague organisation paramilitaire mais dans ce qu'on pourrait qualifier d'institution philosophique activiste parallèle à l'Assemblée galactique. Une institution qui fut à l'origine des deux premières AG, mais qui aujourd'hui entoure son action d'un voile de brume et de mystère. Sauf pour les Megas, qui la voient du dedans.

4.4.2 Devises

Durant leur entraînement, on rappelle de diverses manières aux apprentis Mégas les principes censés régir leurs actes aux cours des missions.

La devise première de la Guilde est « Vie et Dignité » et résume beaucoup de choses.

- ▲ Le Mega est censé respecter la vie autant que faire se peut. Personne, même les affreux tortionnaires, ne doit être tué s'il est possible de faire autrement et les Mégas ne sont jamais censés tirer les premiers. Pour cette raison, l'arme la plus utilisée par les Mégas est le paralysant.
- ▲ Juste derrière vient le principe de dignité, celle des individus. Si elle est bafouée, le Mega est censé intervenir sauf si cela ruine sa mission (et même alors...). Séquestrations, humiliations ou toute autre démarche entraînant la dégradation psychologique d'un être vivant est à proscrire.

Cependant parfois aucun choix ne permet de préserver à la fois la vie et la dignité de tous les êtres impliqués dans une mission ; Les Mégas sont censés faire au mieux grâce à leurs ressources souvent très supérieures à celles des autochtones.

Régulièrement, les conséquences d'une mission incitent la Guilde à retourner sur les lieux pour réparer les conséquences des actes d'une première mission, afin de préserver son éthique, la confiance que l'ensemble de la Guilde peut avoir en elle-même, en bref rester digne.

Certaines équipes de voyageurs composées surtout d'agents orientés psychologie (Empathes, Ecosophes, Sensits...) ont comme spécialité ce genre de mission éthique.

Ces agents sont choisis parmi ceux ayant une très bonne réputation et finissent souvent comme Majors ou deviennent des « Anciens » par la suite. On dit parfois qu'ils sont l'âme de la Guilde.

Enfin, les Mégas comme les autres sont censés respecter le code des planètes, qui interdit l'importation et les démonstrations de matériel technologique sur les planètes où ce matériel n'est pas supposé exister.

Une autre devise que l'on trouve dans certaines écoles : ne te trompe jamais de cible! Il est vrai qu'avec leur pouvoir et les circonstances où ils interviennent, les Mégas peuvent faire beaucoup de dégâts s'ils agressent la mauvaise personne.

4.4.3 Motivations

Les Mégas novices sont très motivés par les missions qui leur sont confiées. Puis, petit à petit, l'enthousiasme du début s'émousse et l'agent envoyé risquer sa vie sur des planètes lointaines se prend à se demander ce qu'il fait là, même s'il sait qu'il s'agit d'une bonne cause.

Mais cette démotivation passagère s'estompe d'elle-même car, au fur et à mesure des missions, le Mega sympathise avec des personnages hauts en couleurs, tombe amoureux, est invité entre deux missions chez des gens dont il a sauvé la vie. Et petit à petit, chaque fois qu'un problème se pose dans un coin de l'espace, ce sont des amis qui sont menacés, des gens que l'on connaît, une planète où l'on est passé, où l'on a des souvenirs d'enquête difficile, de sauvetages réalisés dans des conditions cataclysmiques.

Le Mega n'a plus besoin alors de se motiver. C'est même lui qui, voyant les actualités, demande au major : « On ne fait rien, là ? Personnellement, je trouve qu'on devrait y aller... »

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

Recrutés à des âges plus ou moins avancés, les Mégas conservent toute leur vie les façons de penser et d'agir de leur milieu d'origine.

Bien sûr, chaque mission leur ouvre un peu plus l'esprit (du moins pour les plus souples), mais le major qui envoie des Terriens en mission doit en tenir compte.

4.5 Les écoles de la guilde

Écoutons ce qu'en dit le major DHOM

(...) Jeunes impétrants de Sol III, pour notre cours d'aujourd'hui, nous allons étudier les cinq voies de la pensée psy et les 11 écoles de formation technique, qui permettent à tout bon Mega qui se respecte de développer son éthique et ses compétences.

Vous n'êtes pas sans savoir que si chacun d'entre vous sera envoyé dans quelque temps au sein d'une des onze écoles, il est possible que certains ne s'imprègnent jamais vraiment d'une voie et décident même de ne pas suivre l'enseignement d'un Sage.

Je vais donc vous raconter comment historiquement, nous sommes passé d'un système de formation par les cinq voies à un système de formation par onze écoles et où les cinq voies sont devenues optionnelles.

Jusqu'à il y a deux siècles, il eût été impensable d'envoyer en mission un messenger galactique qui ne serait pas passé par l'enseignement d'un Sage. Et je vous prie de croire que certains attendaient de longues années avant d'être autorisé à partir en mission. Il faut bien dire que ce n'était pas sans frustrer cruellement certains élèves, notamment certains comme vous en provenance de Sol III, tout à l'impétuosité et à la fougue de leur jeunesse...

En fait, le problème est venu de ce qu'un nombre non négligeable de ces jeunes gens excédés finirent par tout envoyer promener.

Certains Mégas, confirmés ou jeunes apprentis, sont même allés jusqu'à fonder une sorte de Guilde parallèle : La « Ligue des Gentlemen Explorateurs », au mode de pensée et d'action bien plus direct que ce que tolérait la Guilde à l'époque.

Bien évidemment, les heurts furent inévitables et dégénérèrent en véritable guérilla entre les deux organisations.

Les ligueurs, les Gentlemen comme ils se faisaient appeler, étaient menés par des hommes rompus à l'art de la guerre, grâce aux conflits qu'ils avaient, semble-t-il, menés chez vous...

Sans camp ni QG fixe, allant de dimension en dimension, ils étaient insaisissables, attaquant puis disparaissant.

La Guilde n'était pas prête à faire face à ce type de comportement hyper agressif et d'une audace folle. Elle fut très sérieusement malmenée et même si les Ligueurs veillaient autant que possible à ne tuer personne, il y eut malheureusement des accidents.

Les mesures anti-renégats, dont je vous parlais lors du précédent cours, n'existaient pas encore. A la vérité, c'était une première pour la Guilde, qui laissa les Vieux abasourdis. A cela s'ajoutait un manque cruel d'agent de terrains, alors que le nombre de missions croissait sans arrêt.

Un jeune Mega brillant de votre monde, un certain Lafayette, qui a d'ailleurs connu une certaine notoriété chez vous, je crois, proposa une solution étonnante : la création d'écoles techniques. Celles-ci permettraient de former des spécialistes qui partiraient en mission sous la tutelle d'un agent confirmé et pourraient achever leur formation à l'issue de celle-ci.

En outre, sanctionnée par des diplômes, la formation dispensée était relativement « normée » et permettait de connaître aisément le niveau de chacun, ce qui était plus ardu avec les agents formés uniquement par le système des voies.

Si cette proposition rencontra une certaine hostilité, la situation imposa à la Guilde de faire preuve de réalisme.

Etonnamment, ce furent les guetteurs qui firent pencher la balance en faveur de cette solution.

Il faut dire que pendant toute cette crise, leur attitude fut pour le moins attentiste, ne prenant aucun parti.

Ce fut encore eux qui demandèrent à ce que l'Américain (eh oui, c'était son surnom, tout le monde a fini par l'appeler comme ça, avant qu'il ne soit devenu un vieux: quelque chose en rapport avec votre Histoire, il me semble) négocie une trêve avec les Ligueurs. Elle fut conclue sur Sol III. Certains revinrent vers la Guilde, d'autres non. Il fallut bien un siècle et demi pour que cette sécession soit officiellement close.

La leçon fut rude pour la Guilde, mais elle servit, nous permettant de nous doter des premières mesures anti-intrusion dans la salle des transits. Par ailleurs, on ne sait toujours pas comment les Gentlemen s'y prenaient pour coordonner leurs attaques et leurs mouvements combinés au travers des dimensions. Cela demeure un mystère.

Mais je m'é gare...

La création des écoles techniques fut une réussite car elle apporta une bouffée d'oxygène à la Guilde, qui peinait à faire face aux difficultés. Elle permit également à nombre de jeunes apprentis d'en finir avec leur frustration et au contraire de se tourner vers les Sages avec une motivation décuplée.

Bientôt, cela devint une pratique courante et arriva ce qui devait arriver: certaines équipes finirent par partir sans agent confirmé, mais sous la direction de spécialistes expérimentés... et cela ne se passa pas si mal, certaines missions se trouvant même remplies par la mise en œuvre de solutions pour le moins originales, qui n'auraient pas été choisies sous la direction d'agents formés, par définition plus réfléchis.

Désormais, les Mégas qui décident de suivre une voie le font par choix personnel.

Il est toutefois vrai que la voix de ceux qui ont suivi l'enseignement d'un Sage semble avoir un peu plus de poids lors des discussions du conseil. Mais ceci est une autre histoire.

Toutefois, on peut regretter que la formation dispensée dans les écoles ne soit parfois que trop sommaire, dans le domaine des pouvoirs de l'esprit notamment. Aussi, je ne saurais trop vous rappeler tout le bénéfique et l'intérêt que vous pourrez avoir à vous entraîner sous la direction d'un Sage ou d'un Maître...

Bien, maintenant que nous avons vu le côté historique, je vais vous parler en détails des écoles et des voies (...)

**Extrait de « Mes carnets de Jeunesse »
par le Major DHOM**

4.5.1 Les écoles techniques

Voici quelques précisions sur les 11 centres de formation principaux de la guilde :

Astro / Argos / Naute



Pilotage des engins spatiaux et des véhicules en général et aussi... techniques de survie.

Les Megas tentés par des connaissances approfondies en navigation intergalactique se retrouvent sur Wriss II, une planète massive de gravité 1,4 g, pourvue de cinq lunes et d'une sixième éparpillée en un splendide anneau. Un excellent terrain d'entraînement. Ancienne colonie minière, Wriss II est tout à fait inhospitalière et inhabitée.

Note du Professeur McAllister

Astro qui est un mot en Spacien (Talyd) se dit Argos au Gzej ou bien Naute dans certains coins de l'AG. Le terme Astro est le plus communément employé au sein de la guilde des messagers Galactiques.

- ▲ École de référence : L'Académie des Pilotes Spatiaux de Wriss

Biocyb / MediCyb



Médecin des corps, (L'Empathe étant plutôt le « médecin de l'esprit »). Ils sont formés à soigner aussi bien les humanoïdes Talsanits que les « extra-talsanites ». Ils doivent également maîtriser des connaissances dans les domaines du génie génétique, de la cybernétique et des prothèses, donc à la limite des droïds et être un peu psychologue également, par nécessité.

L'école des médecins de la guilde ne ménage pas ses élèves. Sortis d'un bref séjour sur l'idyllique Bahialinde, ils font leurs classes sur les lieux de conflits limités, ceux où l'on n'emploie que de « petites » armes qui ne justifient pas l'intervention de l'AG et de la FRAG. Bahialinde est par ailleurs peuplée de tribus nomades qui prennent grand plaisir à enseigner diverses méthodes de soins surprenantes aux biocybs trop tentés de tout résoudre par un séjour en médibloc.

- ▲ École de référence : La Faculté de Médecine de Bahialinde

Conceptec / TechMech / Technicien



Principes physiques usuels et structures des moteurs, robots et autres engins.

Pour entraîner ses élèves, l'école des conceptechs monte de véritables entreprises techniques, qui servent de couverture et emploient donc aussi de nombreux non-Megas, ignorant tout des activités de leurs collègues. La dernière en date est la Zan-Tann (ce qui signifie Ligne-lumière), sise sur Archazil, qui conçoit et développe des systèmes cybernétiques afin qu'un vaisseau en triche-lumière puisse revenir sans trop de casse en espace normal si son pilote était soudain incapable de le guider (malaise, accident).

Les Megas y ont l'occasion de travailler tant sur les micro-interpréteurs que sur l'artillerie lourde des moteurs de vaisseaux.

- ▲ Écoles de référence : L'Université de Sciences Appliquées d'Archazil et le Temple des Maîtres du Métal sur Omicron-lépori-bis

Ecosophe / Eco-Savant



Spécialisés dans certaines sciences sociales (anthropologie, histoire, sociologie etc.) autant que dans les sciences de la terre et du vivant (géologie planétaire comparée, planétologie, exomicrobiologie, exo-botanique...) ou les relations interraciales (exo-inter-œcuménisme, Talsanitologie comparée...)

Les écosophes sont doués pour jongler avec les sciences les plus diverses afin de pouvoir cerner des problèmes globaux.

Souvent politiciens et/ou rêveurs, la plupart des écosophes de haut niveau connaissent fort bien l'existence et l'histoire des Megas et les apprentis écosophes de la Guilde font donc leurs études à l'Institut Pjood Kwengsteene, sur Archazil, de façon tout à fait transparente, à ceci près qu'ils ont droit à un petit supplément d'informations « classées » que seuls possèdent leurs maîtres Megas, par exemple sur les origines de Kooreedn-Sa-Hayaalitook la secrète.

- ▲ École de référence : L'Institut Scientifique Pjood Kwengsteene d'Archazil

Empathe / Psychologue



Spécialistes en psychologie au sens large (psychiatre, éducateur, psychologue etc.)

- ▲ École de référence : L'école de la Pensée et du Langage de Ilman

Fouineur / Investigateur

Enquêteur, reporter, parfois espion, un rien légiste. Toujours curieux.

Les détectives de la Guilde doivent pouvoir enquêter dans tous les milieux.

Même à ceux qui préfèrent l'action, l'Ecole d'Investigation apprend les usages standards de la haute société spacienne, ainsi que ceux de quelques familles incontournables régnant sur de vastes empires.

Basée sur une des planètes administratives de la Guilde (Trand-Eol VI), l'Ecole emmène ses étudiants en divers lieux, comme Imperia, dernière planète à la mode, où ils peuvent côtoyer des célébrités, sans pour autant surprendre s'ils font des bourdes : Imperia attire forcément des parasites venus frimer (« parasites » qu'on éloigne tout de même sans trop de ménagements : attention à ne pas se griller auprès d'un personnage qu'on rencontrera plus tard).

▲ École de référence : L'Ecole d'Investigation de Trand-Eol

Median / Polydiplomate

Diplomate au sens large, capable d'assumer une charge officielle ou d'être une éminence grise susceptible d'intervenir dans l'ombre comme médiateur.

Les futurs diplomates Megas font d'abord un séjour sur Elzahir III, planète-palais de la famille talsanite Elezarion, qui par tradition accueille depuis des générations les amis âgés rencontrés par les Elezarions au cours de leur carrière.

Une carrière toujours tournée, par vocation, vers la diplomatie ou le service de l'AG.

Sages, vizirs et anciens médiateurs (ce qui ne signifie pas forcément vieux...) y coulent des jours calmes, passés à philosopher.

L'école elle-même est un palais extraordinaire entouré de jardins suspendus.

Les étudiants font ensuite un séjour, sous leur identité réelle de Mega, sur les principales planètes forums de l'AG, pour finir par Pergame IV, le palais de l'Immediator (mais pas Tegem III, où, par convention, les Megas n'ont pas de point de transit).

▲ École de référence : L'Académie Diplomatique d'Elzahir.

Patrouilleur / Gardien / Tacticien

Spécialistes de la sécurité, les Patrouilleurs font plus confiance aux vertus de la tactique qu'à celles de la négociation.

Les Patrouilleurs sont les seuls agents Mega à recevoir une formation qui s'apparente à celle des commandos. Cependant, si leurs instructeurs sont parfois des anciens de la FRAG, la plupart sont surtout des spécialistes de la sécurité en milieux divers, comme des responsables de la garde de l'Immediator par exemple. Les compétences enseignées aux patrouilleurs englobent les arts martiaux, l'utilisation de l'armement NT6, les armes primitives ou improvisées mais surtout la tactique et la maîtrise de soi ainsi que les techniques de protection de cibles spécifiques. Les patrouilleurs commencent par participer aux divers entraînements des autres écoles avant de finir par un solide apprentissage de méditation zen.

En effet, les patrouilleurs sont parfois envoyés en mission surarmés, afin de pouvoir faire face à de multiples cas de figure, avec consigne expresse de n'utiliser leur matériel qu'en ultime ressort (et d'empêcher les petits camarades paniqués de les utiliser dans leur dos).

Durant leur formation, ils sont envoyés pour des missions de sauvetage sur des planètes en plein conflit.

Attention cependant, on ne les largue pas immédiatement en première ligne (les Megas sont rares) mais justement là où les gens ont souffert, afin de voir s'ils effectuent au mieux leur mission, sans se laisser distraire par le désir de venger les victimes qu'ils évacuent ou qu'ils récupèrent.

▲ École de référence : Le Centre de Formation des Patrouilleurs du Monde de la Mort.

Ranger / Explorateur

Spécialiste de l'exploration, des installations improvisées et de la survie en milieu hostile (naturel ou artificiel), également un peu combattant sur les bords...

Quitte à apprendre à tracer le gibier et à construire des ponts de lianes, les Megas ranger sont entraînés quelques temps sur Espiria II, terre de contrastes aux microclimats désespérants, puis partent vers l'une des colonies nouvellement créées.

En effet, la plupart des vaisseaux de colonisation mandatés par l'AG emportent avec eux un ou deux

Mégas qui, une fois sur place, créeront très officiellement un point de transit. Ainsi, l'AG peut être informée immédiatement de l'arrivée à bon port de sa colonie et lui transmettre d'éventuels changements de programme.

Les colons qui connaissent donc l'existence des Mégas et leur capacité de transit (mais pas de transfert !) sont ravis de voir débarquer par le tétraèdre local des bras supplémentaires qui vont les aider quelque temps sans rien demander en échange que le lit et le couvert...

L'entraînement durant des mois, les rangers gardent d'ailleurs souvent des liens avec leurs amis colons.

- ▲ École de référence : Le Centre de Formation des Rangers d'Espira II.

Sensit / Artiste



Spécialiste des expressions et techniques artistiques.

Il peut être plutôt « technique », axé sur les matériels ou l'érudition ou « expressif », un esprit sans cesse en création, à la recherche de formes d'art variées.

L'école Sensit est mobile, elle préfère habituer les jeunes recrues au mouvement et, par-là, les sensibiliser au renouvellement artistique à travers l'Assemblée Galactique. Toutefois, une antenne permanente est maintenue sur Garanxice, la Citée des Artistes, qui entreprend de rayonner sur l'ensemble de l'AG.

- ▲ École de référence : L'institut de la Pose sur Garanxice

Norjan / Théoriciens du Continuum



Théoricien et expérimentateur des lois physiques de l'intercontinuum mais aussi des psy, de la magie, du transfert et du transit, savant froid ou fou ou allumé, parfois téméraire, souvent spécialistes dans les sciences « dures » (mathématiques, chimie, physique etc.), les Norjans sont doués pour jongler avec les concepts les plus abstraits.

La plupart sont incorporés dans de vastes programmes de recherches, financés par la Guilde (voire cofinancés par la Guilde sous couvert de COMEGA et par l'A.G.).

Mais quelquefois, ils sont incapables de percevoir correctement les aspects pratiques (ou dangereux) de leurs découvertes et leur participation à certaines missions est d'autant plus délicate qu'ils ont souvent un certain âge et une influence importante au sein de la

Guilde... C'est une spécialité à part, le Norjan n'est pas considéré comme un « agent » de la Guilde des Mégas et ne part pas en mission.

Sauf sur conseil du MJ, les joueurs éviteront ce choix.

- ▲ École de référence : Laboratoire de Continuum III, situé sur un monde pendule.

4.5.2 Les voies : les écoles psy

Pour développer leurs capacités, les psys ont élaboré des techniques afin de renforcer leur mental. Au fil des générations ces techniques sont devenues les Voies, puis les « écoles psy de la Guilde ».

En effet, les pouvoirs psy puisent leur force non pas dans le monde extérieur (comme pour la magie) mais dans l'esprit des psys eux-mêmes. Les voies restent donc une des meilleures façons d'étudier et de renforcer les aptitudes psy d'un Mega.

Les origines

Les voies sont le fruit des expérimentations de centaines de Mégas psy (ou non) qui ont intégré la Guilde depuis près de 19 millénaires.

Longtemps, elles furent le principal système de formation au sein de la Guilde mais après la catastrophe de « l'hiver des étoiles », le recrutement des Mégas a commencé à se faire sur d'autres planètes que Norjane ou Omicron-lépori-bis, ce qui entraîna la multiplication du nombre de Mégas et l'apparition des formations techniques de la Guilde.

Cependant, les adeptes d'une voie sont encore considérés comme plus fiables et plus stables mentalement. Si seulement leur enseignement était plus aisé...

L'apprentissage des voies

Il n'est pas nécessaire de posséder des pouvoirs psy pour y accéder. Il y a même eu certains maîtres réputés pour leur perfection dans la voie mais qui ne possédaient aucune capacité psy.

L'enseignement est organisé en écoles, dans lesquelles la relation mentale entre un individu et son univers y est développée dans une forme spécifique. Traditionnellement, chacune des écoles a développé un ensemble de techniques martiales à mains nues en rapport avec sa doctrine.

Chaque nouvel élève est invité à le pratiquer afin de renforcer son apprentissage dans la voie qu'il a choisie. Selon l'école, la pratique de ces arts martiaux est

facultative (grande voie interne) ou obligatoire (voie de l'avantage).

La plupart de ces écoles psy utilisent la relation maître-élève comme technique d'enseignement : le maître est un exemple que ses élèves tentent de suivre.

Souvent, « les maîtres fondateurs » sont considérés comme le symbole, la quintessence de leur voie, même si la réalité historique de ces « symboles » n'est pas toujours clairement avérée.

En général, les écoles psy de la guilde sont plus individualistes que les écoles de formation technique ; Certaines voies s'organisent parfois en institution comme pour la voie de l'avantage et ses centres de formation intensive (les casernes) ou la voie de la volonté et ses monastères mais la plupart du temps, les maîtres des voies se fondent dans le continuum avec leurs élèves, sans chercher à former des centres de formation spécifiquement destinés aux Megas.

Mais ils se réunissent de temps en temps.

Les voies actuellement enseignées à la Guilde sont au nombre de cinq : elles sont le reflet des cinq caractéristiques qui déterminent le mental des êtres selon la terminologie de la Guilde

La voie de l'invisible



Perception du mental et modification des apparences. Correspond à la caractéristique « Empathie ».

Les adeptes de cette voie sont entraînés pour être à l'aise à peu près dans toutes les sociétés, dont ils appréhendent les règles sociales et psychologiques rapidement.

Perception et adaptabilité psychologiques : l'art des relations humaines (ou entre formes intelligentes évoluées), de la perception des profils psychologiques, la capacité à rentrer en empathie avec l'autre, ont été développé au rang de science par les maîtres de l'invisible.

Leur capacité à lier des relations avec les membres de n'importe quel groupe en font généralement des membres essentiels d'une équipe de voyageurs.

Elle cultive une ancienne tradition consistant à échanger des histoires collectées aux quatre coins du continuum.

▲ Maître fondateur : « Arsilon ».

C'est un personnage légendaire dont l'histoire est parfois confondue avec celle de Sounk-IgaShmoo.

Une chose est sûre, cette voie est une des plus anciennes à avoir été développée. Esprit facétieux, complexe et subtil, Arsilon renonça à tout ce qu'il avait acquis pour développer sa science, en partie intuitive, des relations humaines ou entre formes vivantes évoluées. La vie d'Arsilon est décrite comme celle d'un libertaire brillant, une sorte de modèle mythique du gentleman / cambrioleur / joueur / arnaqueur / diplomate avec un soupçon de manipulation.

- ▲ Nombre d'adeptes : Les maîtres de cette voie n'ont qu'un ou deux disciples.
- ▲ Organisation : La structure des écoles de cette voie est plutôt éclatée. La hiérarchie informelle des membres de l'invisible est semblable à celle de la Guilde.
- ▲ Entraînement : Souvent, les maîtres de l'invisible plongent leurs élèves sur des planètes qui connaissent des situations sociales complexes, afin d'éprouver leur adaptabilité sur le terrain.
- ▲ Domaines de prédilection : Espionnage, diplomatie.
- ▲ Orientation martiale : Feintes, épate...
- ▲ Type de pouvoirs psy enseignés : Langage de l'esprit, dissimulation.

La voie de l'avantage



Perception, compréhension et utilisation des rapports conflictuels dans l'univers. Correspond à la caractéristique « Décision ».

Les adeptes de l'avantage suivent généralement un entraînement physique très intense, développent une maîtrise hors du commun : spontanéité, force, endurance. Non seulement au niveau physique, mais aussi dans l'art de la guerre, les Megas de cette voie étendent les principes martiaux à tous les domaines de l'existence.

Elle organise des « jeux olympiques » et des rencontres stratégiques à base de wargames et jeux de réalité virtuelle.

▲ Maître fondateur : « Loukhan » :

L'histoire de Loukhan, suite au passage à travers le prisme des ans et des générations de Megas, comme la plupart des autres grands maîtres fondateurs, nous est connue par bribes et substantielles modifications. Mais, après tout, qui du mythe ou de la réalité nous importe le plus ? Si l'on élimine les variantes en vogue dans certaines écoles qui

confondent le fondateur de la voie de l'avantage avec l'amiral Loukhan, héros de la première guerre positronique, Loukhan nous apparaît comme un des habitants du monde primitif de Wota qui fit preuve d'un sens tactique et stratégique sans commune mesure avec les autres habitants de sa planète. Les wotans, écrasés par la terrible gravité de leur monde d'origine, sont surtout connus pour leur force et leur endurance, mais aussi pour leur obstination, voire leur rigidité d'esprit. Après une période sombre pendant laquelle des envahisseurs technologiquement très avancés avaient raison de la force des Wotans, Loukhan aurait libéré son peuple grâce à son génie (voir : contes et légendes du continuum « L'ascension et la chute de Loukhan »).

- ▲ Nombre d'adeptes : Les écoles de l'avantage tiennent un peu de la caserne avec une discipline rigoureuse.
- ▲ Organisation : Militaire.
- ▲ Entraînement : Physique. Résistant et puissant, le Mega qui s'est engagé dans la voie de l'avantage ne doit cependant pas oublier qu'à travers la discipline du corps, c'est d'abord celle de l'esprit qui est visée.
- ▲ Domaines de prédilection : Stratégie, tactique.
- ▲ Orientation martiale : Puissance et résistance, recherche des points faibles de l'adversaire.
- ▲ Type de pouvoirs psy enseignés : Puissance physique, sixième sens.

La grande voie interne



Perception et manipulation des énergies au-delà de la matière. Correspond à la caractéristique « Intellect ».

Les maîtres de la grande voie interne ont en général très peu d'élèves et sont implantés sur des mondes éloignés. Ils travaillent sur les relations fines qui régissent les énergies de l'univers. Ce sont les plus complexes des psys Megas et font souvent montre d'un caractère difficile, car ils sont en relation avec des énergies inaccessibles à la plupart des autres, ce qui a tendance à les isoler.

Leur développement est axé sur la perception du monde extérieur, un peu comme pour les mages. Cette voie est d'ailleurs souvent choisie par les Megas qui possèdent à la foi des pouvoirs psy et des capacités dans l'art de la magie.

Elle se rassemble en colloques hermétiques dans des univers souvent instables avec cohérence faible.

- ▲ Maître fondateur : « Ignasool »
Ignasool représente un cas absolument unique dans l'histoire des grands maîtres fondateurs : il (ou elle, on ignore son sexe) n'était pas un Mega, mais un mage doué de pouvoirs psy. Sa compréhension des forces qui régissent les univers était telle qu'il parvint à utiliser un point de transit puis rencontra un Guetteur. On dit aussi qu'il fut éprouvé par des changeurs durant son voyage dans l'intercontinuum.

« Alors je parvins à cet endroit unique où les contraires se rejoignent et où nos mondes prennent leur source. Les principes qui régissent toutes choses me furent alors révélés. J'aperçus enfin, derrière les souffrances et le chaos, l'harmonie qui est la trame même des cosmos et de l'intercontinuum et à laquelle ma seconde vie est dédiée. »

(Le grand livre de Ignasool)

- ▲ Nombre d'adeptes : Il y a peu de maîtres disponibles pour enseigner cette voie ; et en général, les maîtres de la grande voie interne n'acceptent qu'un seul disciple à la fois.
- ▲ Organisation : Variable selon le maître qui enseigne.
- ▲ Entraînement : Longues études basées sur la perception puis la compréhension fine de l'univers
- ▲ Domaines de prédilection : Magie, brèches, intercontinuum.
- ▲ Orientation martiale : Étude et utilisation des points vitaux.
- ▲ Type de pouvoirs psy enseignés : Perceptions des énergies, corps astral.

La voie de la volonté



Perception, manipulation du mental. Correspond à la caractéristique « Volonté »

Les écoles de la volonté prennent souvent la forme de monastères ou de groupes de prêtres missionnaires. Ils y développent et fortifient leur mental afin de l'imposer ensuite aux autres. Ils s'exercent à des joutes psy, à l'art d'influencer autrui. Ils y gagnent des facilités lors des transferts, mais hélas la pratique intensive de la manipulation dégrade leur personnalité et on leur prête (à tort ou à raison) un grand nombre de déviances (intolérance, usage de drogues etc...).

Elle organise des grandes messes souvent mystiques et parfois oniriques.

- ▲ Maître fondateur : « Olang Sik »
Il semble qu'Olang Sik ait jalousement gardé le secret sur sa vie avant son intégration dans la Guilde, mais il aurait été une sorte de « chaman gourou » dans un monde NT1. On dit qu'il utilisait des drogues puissantes pour « s'ouvrir l'esprit ».
- ▲ Nombre d'adeptes : Nombreux au sein des « groupes d'études », ils s'entraînent entre eux, attentivement observés par leur maître.
- ▲ Organisation : Monacale.
- ▲ Entraînement : Méditation exercices de volonté puis joutes psy (ambiance monastère zen).
- ▲ Domaines de prédilection : Les transferts.
- ▲ Orientation martiale : L'intimidation, faire perdre ses moyens à l'adversaire.
- ▲ Type de pouvoirs psy enseignés : Domination mentale, miracle illusoire.

La voie interne physique



Perception et manipulation des énergies et de la matière. Correspond à la caractéristique « Mental ».

Les « Mac Giver » de l'univers ! Cette école regroupe un grand nombre d'adeptes dans des lieux aussi nombreux qu'insolites. Avec une perception rapide des règles physiques de chaque univers, ils ont souvent une capacité à innover ou à réagir en fonction de ces spécificités. Ils sont les spécialistes de la manipulation de la matière.

Les pratiquants de cette voie sont des maîtres bâtisseurs (construction de tétraèdres, cartographie des points de transit etc...). Les maîtres de cette voie ont souvent beaucoup d'élèves qu'ils font participer à leurs grands projets. Ils ont pour coutume d'archiver leurs connaissances sous forme de bases de données et possèdent sûrement la connaissance la plus complète des univers.

Les adeptes de la grande voie physique organisent des expéditions dans des lieux insolites.

- ▲ Maître fondateur : « Elanil »
L'infatigable voyageur, l'insatiable découvreur des mondes : il possède bien d'autres surnoms qui ont traversé les âges et résonnent toujours dans l'esprit des adeptes de la voie interne physique. La moins mystique des approches des pouvoirs Megas est

peut-être aussi celle qui, à travers le temps, a conservé le dynamisme intellectuel et scientifique le plus bouillonnant. On dit qu'il répertoria précisément plus de mille mondes et en visita cent fois plus. De retour sur Norjane à un âge avancé, il jeta les bases de la première classification des mondes et des univers, qui a toujours droit de cité de nos jours.

- ▲ Nombre d'adeptes : Il existe beaucoup de groupes de développement de tailles très variables.
- ▲ Organisation : Organisé en groupe d'étude ou d'exploration hétérogène.
- ▲ Entraînement : Sous forme de voyages d'études à travers les univers parallèles.
- ▲ Domaines de prédilection : Déplacements, manipulation de la matière.
- ▲ Orientation martiale : Esquive, déplacements.
- ▲ Type de pouvoirs psy enseignés : Lévitacion, vision lointaine.

4.6 Témoignages sur la vie des mégas

Le stage d'entraînement vous donne un bref aperçu des divers personnels de la Guilde et du Sanctuaire.

Mais les témoignages personnels qui suivent vous feront mieux toucher du doigt quelques aspects de la vie de tous les jours d'un Messenger Galactique.

Interview de la concepttech ganymédienne « HIWIWX »

Hiwiwx est une Ganymédienne d'une famille proche de la variété des Sokhans ; c'est-à-dire très semblable aux Talsanites en apparence. Elle mesure 1m 71 pour un poids de 72kg, sa peau est recouverte de fines écailles bleutées ; elle possède des dents blanches et pointues, une langue très rouge, des yeux couleur rubis et des petites griffes rétractables en guise d'ongles.



Elle est née dans une famille de l'aristocratie de « Omicron-lépori-bis » (la planète-mère des Ganymédiens).

Ses dons pour la mécanique et son adresse naturelle lui ont permis d'achever sa formation de « maître du métal », une caste prestigieuse de techniciens ganymédiens.

Actuellement, Hiwiwx a 23 ans, depuis qu'elle a intégré l'école Conceptech de la Guilde. Elle en est à sa quatrième mission en tant qu'agent de terrain et elle a accepté de répondre à quelques questions pour les nouvelles recrues de la Guilde.

Son interviewer est une jeune recrue, ancien journaliste sur Sol III.

Hiwiwx est assise sur une sorte de siège holographique à champ de force ayant l'apparence d'un trône aux décorations complexes et comportent quelques inscriptions faisant penser à une version antique du talyd.

Elle est vêtue d'une sorte de toge aux reflets métalliques qui dissimule partiellement son visage.

Le Reporter s'enquiert d'une voie mal assurée :

Bonjour, Mademoiselle Hiwiwx ? C'est bien vous ?

La ganymédienne rabat la capuche de sa toge et tance du regard le reporter. Cependant elle se tait, laissant le journaliste dans l'incertitude. Le terrien visiblement embarrassé tente d'exécuter quelque pas de danse protocolaire qu'il a appris lors de sa formation.

Hiwiwx fini par éclater de rire en poussant des petits sifflements accompagnés de tapotements de son pied gauche. Deux minutes plus tard, les yeux embués et l'air plus que ravie, elle appuie sur un des montants de son trône holographique qui comporte une sorte d'œil et elle dit :

C'est bon, c'est dans la boîte :)

Encore un peu hilare elle ajoute :

Vous pouvez m'appeler Hiwiwx, sinon je crois que je vais mourir de rire !

Après avoir fait apparaître à la place du trône une table et des chaises, un robot majordome vient servir une sorte de boisson dans des tasses en forme de coquille d'œuf.

Prudemment, le reporter sirote le breuvage avec une certaine surprise en attendant que son hôtesse ait retrouvé une partie de son sérieux.

J'espère que vous appréciez ce « single malt ». C'est la boisson favorite d'un de mes amis. Nous pouvons commencer quand vous voulez !

Comment avez-vous découvert vos pouvoirs ?

Et bien, je n'en savais rien avant d'avoir rencontré un recruteur de la Guilde. A l'époque, je voulais faire des robots camouflés en formes géométriques et vous ne devinez jamais quelle était ma forme préférée...

Je me souviendrai longtemps du jour où le recruteur a tenté de se transiter avec un de mes robots et où le robot s'est mis à décamper, vous auriez vu la tête du recruteur !

Comment s'est passé votre premier transit / transfert ?

J'ai voulu tenter un Talsanite qui n'appréciait pas trop les non-Talsanites, mais j'ai perdu le contrôle en plein milieu d'une réunion inter-raciale... Et comme j'étais restée trop longtemps en transfert dans le même hôte, je n'ai pas réussi à reprendre le contrôle. Ce sont mes formateurs qui m'ont récupérée, non sans difficulté, car ils étaient Ganymédiens et mon hôte pensait être victime d'un complot ; il fuyait donc tout ce qui n'était pas Talsanite. Depuis je fais attention à ne pas rester trop longtemps en transfert. Mais j'ai bien rigolé... au début !

Êtes-vous retournée sur votre monde d'origine ?

Je fais partie de la caste des « maîtres du métal » (Hiwiwx redresse la tête en prononçant « maîtres du métal » et elle esquisse presque machinalement un petit pas de danse rythmé puis place une de ses griffes au niveau de sa pommette droite) ce qui m'impose d'assister à certaines réunions au moins de temps en temps. J'en profite pour visiter les membres proches de ma couvée !

Et puis ma planète est au fait de l'existence des Mégas, ce qui fait que je peux m'y transiter à volonté chez les maîtres du métal devant l'air envieux de mes collègues plus vieux (Hiwiwx émet un petit sifflement en esquissant un petit salut du bout des griffes de sa main droite).

Qu'est-ce qui est le plus difficile dans la vie d'un Mega ?

Visiter des planètes à la technologie primitive, pour une technicienne de ma qualité, c'est désespérant...

Comment se passe l'entente avec vos collègues Mega Talsanites terriens ?

Très bien ! Bien qu'ils soient appétissants, ils manquent parfois un peu d'humour. Mais quand ils ont compris que lorsqu'on m'embête, je mords (Hiwiwx fait un sourire en dévoilant sa dentition pointue), tout ce passe bien !

En fait, dans les mondes de l'AG, il n'y a pas de problème, mais dans ceux dominés par des races xénophobes, le fait d'être dans un groupe multiracial provoque des réactions de méfiance parfois excessives. J'ai du souvent utiliser divers déguisements.

Quelle a été la situation la plus étrange que vous ayez vécue ?

Quand je suis devenue une déesse du fleuve Euphrate lors d'une mission sur une version décalée dans le temps de la planète Sol III.

Je prenais un bain de boue quand j'ai été surprise par des autochtones ; j'ai été obligée d'en rajouter un peu car ils étaient venus faire la chasse aux gros lézards bleus, ce qui ne me disait rien qui vaille... J'ai brillamment retourné la situation, même si mes collègues Talsanites n'étaient pas de cet avis.

Quel conseil donneriez-vous à un nouveau Messenger ?

Ne soyez jamais trop sûrs de rien, même les lois de la physique changent dans certains univers !

J'ai assisté à un conseil des vieux et vétérans

L'équipe était rentrée huit jours plus tôt en me déclarant morte.

Quand je me suis matérialisée en salle de transit, mes mains n'arrivaient plus à s'ouvrir pour lâcher l'Orbe de Kahnthal, ni mes lèvres pour laisser passer un seul son.

Deux minutes après, comme on me mettait en médibloc, j'ai entrevu le major Fuzatsu, accompagné d'un vieux bonhomme en robe de chambre mitée.

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

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

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

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

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

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

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

L'un de ces Mégas s'est retourné vers nous

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

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

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

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

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

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

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

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

Le professeur Shishano ? a repris un autre Mega.

Oui, je l'ai rencontré et s'il a l'orbe, il est bien capable de mener les foules de la cité s'interposer avant l'affrontement.

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

Doit-il trouver l'orbe au milieu de son salon et réellement croire que le dieu Goranka l'a désigné... ou vaut-il mieux que l'un de vous la lui amène en personne? Il peut dans le premier cas devenir mégalomane et entraîner l'empire dans de nouveaux problèmes ; et, dans le second, perdre un temps précieux à se méfier de son interlocuteur Mega et à être convaincu que l'orbe est bien authentique. Je ne l'ai vu que peu de temps, grand maître, mais c'est un homme décidé et courageux. On peut lui donner ouvertement l'orbe, en lui disant qui nous sommes et d'où elle vient. Si elle a l'air suffisamment vrai pour que lui-même y croie, il prendra le risque de s'en servir comme telle. Et ses talents d'orateur devraient faire le reste.

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

Action !

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

Merci, Selina.

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

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

Moena et le vigilant Oskar (par le major Akiba M'Beayo)

Comme vous le savez, passer par les points de transit « consomme » la volonté des Megas. Il est prudent d'économiser cette volonté, sous peine de ne pouvoir revenir sur Norjane ou de se perdre dans l'intercontinuum.

Les agents de haut rang qui possèdent une volonté forte n'abusent pas non plus du transit ; ils préfèrent garder leur potentiel pour des transferts ou, surtout, pour éventuellement créer un nouveau point de transit s'ils sont coincés en zone inhospitalière.

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

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

Cette ranger Mega (originaire d'Haïti) était restée en arrière lors d'un retour de mission pour protéger ses collègues pendant leur transit. L'équipe était poursuivie par des créatures insecto-reptiliennes non-identifiées mais visiblement douées d'une vague intelligence et surtout de pouvoirs psy. Psy elle-même, Moena avait donc concentré l'attention des créatures sur elle car elle seule pouvait supporter leurs attaques mentales.

Au moment de se transiter, elle a été assaillie par l'une de ces choses mais elle a poursuivi la procédure, usant de ses derniers sursauts de volonté pour assumer le passage du monstre. Avertis par les autres Megas du groupe, les vigilants étaient déjà prêts à intervenir, mais lorsque Moena s'est matérialisée, le monstre l'enserrait de toutes parts, interdisant le tir et vomissait rapidement par sa gueule béante une sorte de gelée visiblement destinée à étouffer sa victime.

Le vigilant le plus proche, le caporal Voon, a brisé sa hache sur les écailles de l'animal et son voisin, le caporal Oskar, a tenté immédiatement la dissuasion n°3, choc électrique. Il a reçu en retour une attaque mentale qui a d'ailleurs touché tous les occupants de la salle. L'ordinateur, qui analysait toutes les données fournies par ses détecteurs, a alors annoncé « gelée corrosive Ph

1,8 ! » le danger ne se mesurait plus en secondes, mais en dixièmes de secondes. Instantanément, malgré une seconde attaque mentale de la créature, Oskar a plongé sa main (gantée) armée du taser électrique dans la gueule ouverte et tiré toutes les charges d'un coup. L'éclair a fait valser le monstre vers l'autre bout de la salle, qu'il n'a jamais atteint, pulvérisé par les lasers des autres vigilants.

Moena et Oskar ont été transportés jusqu'au médiBloc suffisamment vite pour que leurs graves brûlures puissent être soignées. Mais Moena est restée dans le coma plusieurs semaines. Par hasard, en passant voir quel était son état de santé, Oskar s'est aperçu qu'il pouvait entrer en contact télépathique avec elle (je précise ici qu'Oskar ne possède aucun pouvoir psy et que Moena n'avait jamais utilisé celui-ci). Grâce à ce lien et avec les conseils des médecins et des empathes de Norjane, Moena a pu être ramenée à la conscience. Depuis, devenu « commando-ranger », Oskar est un des rares non-Megas à partir en mission : le contact télépathique qui l'unit à Moena est permanent mais ne semble consommer aucune volonté ni chez l'un ni chez l'autre et cette particularité les rend très efficaces en opération.

J'ajoute qu'elle n'a pas été sans effet sur leur vie sentimentale. D'abord attirés l'un vers l'autre, ils se sont aussi vite repoussés. Mais il leur est difficile de trouver un compagnon ou une compagne. Les gens qui vivent un temps avec l'un ou l'autre ont le désagréable sentiment d'être observés en permanence et ne le supportent pas. Le tandem de choc se dissocie donc à chaque retour de mission, ses deux membres partant en vacances chacun de son côté. A ce qu'ils m'ont dit, si grande que soit la distance, ils n'ont jamais réussi à couper le contact. Je les plains !

Des majors dans le bain (Par le major Miguel Alguente)

« Vous ne pouvez pas y aller vous-même ! Qui va suivre la mission ? Qui analysera les nouvelles ramenées par les Megas de l'équipe en cours d'opération ? »

Le vieux semblait choqué par mon intention de me rendre sur le lieu de l'action. Mais j'avais des arguments :

Si vous me demandez d'organiser cette mission, c'est que je connais bien la planète concernée et certains de ses souverains m'appellent Sire Miguel et même une certaine souveraine « cher Miguel ». Or tout va dépendre de notre rapidité. Je gagnerai du temps en étant sur place en personne. De plus, je ne pars pas avec mon équipe de Megas mais en parallèle. En ce qui concerne la permanence ici, au Sanctuaire, je vais prier le major De la Fuente de s'en occuper, à charge de

revanche. Et pour être franc, je compte demander au major Alvarez de m'accompagner et envoyer sur place non pas une, mais deux équipes de Mégas, avec chacune une mission précise dont dépendra le succès de ce que j'entreprends.

Alvarez, De la Fuente... (Le vieux avait l'air dubitatif). Vous ne seriez pas en train d'utiliser le cadre d'une mission urgente pour faire une virée galante avec vos amis espagnols ?

Master Kurkewitz, cette mission est-elle importante ?

Elle l'est.

Son succès dépend-il de la rapidité de notre action ?

Assurément !

Les moyens que j'emploie seront-ils examinés après coup, au regard des résultats (des succès, je n'en doute pas) que j'aurai obtenus ?

Oui, comme il est d'usage...

Puis-je prendre congé, Master Kurkewitz ?

Action, major Alguente ! Et cesser de m'appeler Master.

J'ai quitté la salle en essayant de ne pas courir et contactait De la Fuente par communicateur sur la fréquence d'urgence sitôt que j'eus mis le pied dans le puits antigrav vers les étages inférieur.

Alvaro? Nous retournons sur Terre 02935 ! Je vais revoir la Reine Isabelle : Et je t'emmène : tu ne voudrais pas t'occuper de qui-tu-sais, à la cour du beau royaume de France, durant ce temps ? Eh oui, l'action nous manque à nous autres majors au sang chaud, que nos brillantes qualités d'organisation et de psychologie ont mené à ce poste, bizarrement convoité, des pervers amoureux de fauteuils inconfortables et de problèmes d'intendance. Heureusement, qu'un major aille sur le terrain n'est pas habituel, mais c'est possible. A condition qu'il entretienne des liens avec les contacts locaux pour être le premier informé lorsqu'une intervention est nécessaire ! »

Note du major MacLambert

Il est vrai que les majors sont recrutés parmi les agents de terrain ayant de hautes aptitudes en organisation et psychologie, plus des connaissances en histoire de l'AG, usages etc. Et parfois, ce poste pèse aux hommes d'action. L'exemple du major Alguente vous intéressera car, comme vous pouvez le voir, ses fins personnelles interfèrent un peu trop avec ses missions.

Soyez vigilant si un major vous accompagne, il risque de vous abandonner devant des problèmes qu'il devait régler, ou même de vous demander de petits services n'ayant que peu de rapport avec votre objectif.

Mon premier guetteur (Par Renard Rouge)

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

qui a dû leur sembler digne d'intérêt car un instant plus tard, il a ouvert les yeux et déclaré :

« Dans trois heures, six Mégas, tous psy ou magiciens, porteurs du Kuo. Le démon se nomme Skakshwar ».

L'aube se levait sur la base Mega lorsque nous avons pris place autour du tétraèdre de transit. Les armes à feu étaient inutiles, nous le savions, mais nous avions une ample provision d'armes blanches en ivoire, en céramique, en verre. Les trois magiciens avaient déjà fait un saut vers leurs demeures privées pour en ramener les objets magiques glanés au cours de missions antérieures. Nous étions prêts à affronter les plans-démons.

Le major Eliazhar nous a considérés gravement :

« D'après le guetteur, le démon vient d'un plan où il n'existe nul point de transit, ni brèche utilisable par des humains. C'est donc lui qui va vous y faire entrer. Mais une fois que vous serez sur place, il ne pourra plus rien pour vous et vous devrez construire et activer vous-mêmes un tétraèdre pour le retour ! Je ne sais que vous conseiller. Si vous prenez le temps d'en activer un dès votre arrivée, vous risquez ensuite d'intervenir trop tard pour récupérer nos vieux sages vivants.

Mais si vous agissez tout de suite, vous devrez ensuite créer votre point de transit tout en étant probablement traqués. A vous de voir. »

Nous sommes entrés dans le point de transit en serrant notre symbole Kuo. Instantanément, de l'autre côté, chacun s'est retrouvé dans un maelström de lumière, de fantômes d'étoiles, de présences fugitives, de formes triangulaires vaguement clignotantes indiquant des points de transit. Soudain, du fond du vide a surgi une forme grande comme une ville et dont pourtant je voyais distinctement la peau parcheminée, telle celle d'une tortue. Sa silhouette évoquait une baleine ornée de nageoires immenses et bariolées comme celles des rascasses, la tête couverte de milliers d'yeux brillants.

Elle dérivait élégamment autour de nous, lorsqu'un tourbillon scintillant s'est formé autour de sa tête, nous a enveloppés et saisis, nous projetant à une vitesse vertigineuse aux travers des strates de l'intercontinuum, vers ces dimensions indéfinies que sont les plans-démons. La sensation s'est dissipée, en même temps que le brouillard scintillant s'effiloçait, nous laissant sur un rocher noir, cerné de volcans bavant leur lave vers les quatre horizons, sous un ciel rubis troublé de palpitations plus sombres. Nous étions à pied d'œuvre. Alors seulement, je me suis aperçu que le guetteur avait dit quelque chose avant de nous abandonner là. Quelque chose comme :

« Tant que vous serez ici, ne buvez rien, jamais, à aucun prix. Parlez à qui vous voudrez, aux plantes et aux rocs, mais méfiez-

vous de leur paroles. Et prenez garde au Wardnskeksh, l'oiseau-chien de Skakshrwar. »

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

Devenir Vieux (Par le sage Alnonia)

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

Comment suis-je devenu vieux, en deux mots ? Ma foi, nous étions une équipe de patrouilleurs de haut grade et notre délicate mission consistait à « redonner confiance dans la Guilde au Meta-Duc Shnagh-le-purificateur ». Cet excité, persuadé que les Megas constituaient une armée démoniaque désireuse de pervertir l'univers, avait à moitié lobotomisé et asservi deux agents de la Guilde, doués de pouvoirs psy, qu'il utilisait pour trouver nos points de transit et les détruire. Non content d'agir ainsi sur les planètes de son Meta-duché, il commençait à s'attaquer à celles des systèmes placés sous son protectorat.

Il nous a fallu environ trois ans de mises en scène, d'actions d'éclat et de contacts occultes pour arriver à convaincre son entourage, puis lui-même, d'aller vérifier personnellement auprès d'autres grandes figures de l'AG que ses soupçons n'étaient pas fondés. En d'autres termes, pour guérir le Meta-Duc de sa paranoïa. Un autre Mega et moi-même y avons gagné l'amitié de Shnagh et de ses barons, une haute estime des vieux de la Guilde et perdu le goût des missions de terrain. Ce qui nous désignait pour passer nous-mêmes au grade de vieux.

Ce statut a ses obligations, ses avantages, ses désagréments et pour être franc, je ne m'y suis jamais habitué. D'abord, les vieux sont censés être des sages. Pour cette raison, nous nous donnons entre nous du « maître », « sage », ou « ami », ou encore du « noble untel », « vénérable unetelle » et autres titres variant selon la culture de nos interlocuteurs. Notre nom aussi doit inspirer le respect et j'ai dû en changer : Maurice Dugrenier, ça faisait un peu léger auprès de certaines générations d'agents terriens. Être un vieux, c'est aussi s'isoler : réunions et conseils traitant de sujets gravissimes, recherches personnelles, réflexion, rencontres diplomatiques... Adieu les vacances

insouciantes et les rendez-vous galants sur Vamozalaplaya !

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

Car si certains vieux n'en profitent pas, tous ont les facilités qui leur permettent de réfléchir en paix. Chacun dispose d'un appartement dans la partie la plus haute du Sanctuaire, qu'il fait aménager à sa guise. Le mien, à l'étage 309, est un trois pièces aux murs de blocs de granit rose : ma chambre bureau, un salon de réception-discussion-repas et une salle de bain-sport-jacuzzi-jardin intérieur. La décoration à base de tapis est l'œuvre d'une créatrice d'Alvande, que j'ai rencontrée en cours de mission et qui est devenue célèbre depuis. C'est également elle qui a aménagé mon repaire sur XXX

(Note du major : information classifiée)

Une petite planète dont la partie habitable n'excède pas la taille de l'Angleterre, mais qui est un vrai paradis et où je cohabite avec vingt-six autres vieux et des milliers d'animaux fascinants.

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

C'est Fuur qui m'accompagne, avec le droïde-majordome Nestor (un classe A qui me sert de secrétaire), lorsque je me rends au Bois aux Mousses. J'y trouve presque à tout coup les solutions aux affaires qui butent sur un obstacle. Les fantômes qui y rôdent y sont peut-être pour quelque chose (oui, je fais partie des

gens qui perpétuent la légende prétendant que les ruines sont hantées !).

Avant de clore (j'ai dépassé le nombre de caractères que l'on m'avait alloués), un dernier mot : si votre major m'a demandé de démystifier un peu l'image du « vieux », ne manquez pas d'être déférent avec la plupart de mes pairs. Ils sont nombreux à être imbus de leur personne, pénétrés par la certitude de l'envergure galactique de leur rôle, touchés par un rien de mysticisme. Et rien ne saurait plus nuire à votre « rang » que d'aborder familièrement un vieux trop guindé. Si vous avez affaire à quelqu'un qui, comme moi, se moque des salamalecs, attendez qu'il vous le dise lui-même !

Chapitre 5 – Les missions

Même si les problèmes de brèches entre les univers sont prioritaires, les missions que confie la Guilde à ses agents sont de tous types : espionnage, sauvetage, réajustement d'une intervention de l'AG... Ces missions sont confiées, selon les cas, à un agent solitaire ou à un groupe. Les groupes sont constitués en fonction de la mission. S'il s'agit d'une action bien précise et prévisible, des Mégas aux spécialités adaptées sont choisis, parfois même tout un groupe de même « spé ». Si, au contraire, c'est le noir total sur ce qu'ils vont trouver de l'autre côté du point de transit, les spécialisations sont panachées, pour à parer à toute éventualité.

En période de conflits ou de catastrophe du continuum, tous les Mégas sont mobilisés.

Mais en période de calme relatif, les Mégas se voient confier des missions de sauvetage, d'assistance ou même de soutien à des personnalités dans leurs recherches, lorsque les vieux estiment qu'un important écosophe ou un explorateur se lance dans une opération risquée mais dont les retombées pourraient être bénéfiques...

5.1 Qui demande les missions ?

Les vieux de la Guilde entretiennent un réseau d'espions (on dit « informateurs ») comme toute organisation qui se respecte. Ce sont parfois des Mégas (fouineurs, patrouilleurs), parfois des autochtones qui croient travailler pour une cause qu'ils soutiennent... N'oublions pas la présence de Mégas en poste de surveillance, missions de longue durée durant lesquelles ils sont également attentifs à tout ce qui se passe, même hors mission ; et d'ex-Mégas retirés, inactifs, qui constituent autant d'observateurs. Fréquemment aussi, la demande vient des hauts médiates de l'AG ou directement de l'Immédiator, qui n'est pas le dernier à fouiner lui-même si un détail attire son attention sur une planète de l'AG.

Les médiates relayent parfois la demande d'aide d'un ambassadeur, ignorant toujours que ce sont les Mégas, au final, qui ont résolu son problème et non des agents de l'AG.

Les missions de réparation du continuum sont motivées, soit par des observations directes de phénomènes anormaux par des Mégas lors de transit ou de passages

de brèches, soit par des messages qu'émettent les guetteurs à l'attention des vieux de la Guilde.

5.2 Les résidents

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

La police dans les systèmes « I'm the law »

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

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

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

▲ Les systèmes libres : Dans ces systèmes, la police est censée être « une partie de la population, spécialement vouée au maintien de l'ordre ». On peut donc en attendre un certain respect des individus et des lois en vigueur, variables selon les cultures. A moins que vous ne soyez pris en flagrant délit d'activités illégales, des papiers en règles devraient vous permettre d'éviter les problèmes. Avec un petit supplément financier dans les systèmes corrompus. Lorsque la mission s'y prête, par son objectif et son délai de préparation, la Guilde vous fournit des identités et professions facilitant

vos activités (voir plus loin : Couvertures). Dans la plupart des systèmes évolué comme celui de l'AG, l'unité de police de base est une section de 10 à 50 personnes, disposant de divers véhicules terrestres et antigrav de surface et commandée par un lieutenant de police (en galactique : le sector de police). Les engins volants sont réservés à des unités spéciales de surveillance.

- ▲ Les systèmes totalitaires : Le policier y est partout, dans la rue, les entreprises, les magasins. Il connaît tout le monde, a des fiches, surveille également ses collègues et parfois même son supérieur hiérarchique immédiat. Le respect de la loi, qui est une obligation pour le citoyen de base, est totalement inutile pour le policier. Les maîtres-mots d'une action en zone totalitaire sont: couverture à toute épreuve, discrétion, conformisme à outrance et absence quasi totale de confiance en qui que ce soit.
- ▲ Royaumes et empires : La police, comme la justice, fonctionne souvent dans les royaumes et empires à deux ou trois vitesses. En gros, le peuple et les petits bourgeois sont soumis à la loi de base. La noblesse inférieure a droit à plus de souplesse et de tolérance et donc de déférence de la part de la police. Enfin, la classe dirigeante, haute noblesse et famille ou tribu du souverain, est au-dessus des lois. Ses membres ont souvent droit de vie et de mort sur leurs sujets. Dans ces conditions, la police n'est au service des victimes que si cela va dans le sens de l'ordre, l'ordre étant ce qui plaît le plus aux dirigeants. Et les détentions arbitraires, la corruption, les arrestations demandées par des nobles par vengeance personnelle sont choses courantes. Soyez diplomates et en cas de pépin, si le transit ne peut sortir les Megas prisonniers du cachot, que ceux qui sont libres tentent de gagner à leur cause un autre noble. Il y en aura toujours un opposé à celui qui vous a mis des bâtons dans les roues et il sera trop content de jouer les justiciers par esprit de contradiction. Ce petit jeu n'est à pratiquer qu'en cas de force majeure.
- ▲ Les mégacorps : Les mégacorporations possèdent des villes ou des planètes entières. La police y est assurée par des milices directement assujetties à la mégacorp ou par des compagnies de surveillance privées ou encore des surveillants en freelance. Selon les firmes, on retrouve plus ou moins les

caractéristiques des trois systèmes précédents. Les Mégacorps soucieuses de leur image sont presque aussi vivables que les systèmes libres. Les plus dures ressemblent à des zones totalitaires. Mais dans les deux cas, les dirigeants ont plus ou moins tendance à faire appel à la police pour se débarrasser des individus gênants.

- ▲ Les autres systèmes : au fil de leur exploration du continuum, les mégas ont pu constater qu'il existe une multitude de système de maintien de l'ordre, du plus strict au plus laxiste, du plus juste au plus déroutant. Dans le continuum, mais aussi parfois, dans la même galaxie que l'AG, les agents doivent apprendre à observer puis comprendre les sociétés dans lesquelles ils sont amenés à intervenir ; Plaquer le système de l'AG sur un autre monde n'est pas toujours le meilleur moyen de réussir une mission.

Bars : les bons coins et les autres

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

L'aventurier moyen classe les bars en trois catégories :

- ▲ Les établissements ouverts, à terrasse, fréquents dans les régions au climat agréable. Il est facile d'y entrer et d'en sortir, ainsi que d'y repérer quelqu'un de loin.
- ▲ Les bars d'intérieur (galeries marchandes, coursives de vaisseau), possédant tout de même deux ou trois issues.
- ▲ Les tavernes, bars fermés, impossibles à espionner de l'extérieur, accessibles souvent par une unique issue. Pour y retrouver quelqu'un il faut y entrer sans savoir s'il est là, ce qui force souvent à passer devant le comptoir où officie un barman à l'œil perçant. A éviter si vous vous savez recherchés !

Dans tous les cas, si vous désirez obtenir des renseignements, il est préférable de ne pas questionner directement le barman ou le patron mais un autre consommateur. Le patron peut se mêler à la conversation sans s'y sentir obligé et laissera filer plus d'informations de cette façon. N'oubliez pas d'évaluer le type d'endroit où vous avez atterri. Est-ce un de ces établissements où les gens s'ignorent, propices aux

rendez-vous et aux discussions? Ou bien un bar bien tenu, où la moindre menace pour la tranquillité des autres clients poussera le propriétaire à appeler la police ? Ou au contraire un bouge où même une rixe se perd dans le brouhaha ambiant mais où le tenancier, qui voit tout, prend un pourcentage sur toutes les transactions ?

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

Mercenaires

Contre toute attente et mis à part quelques débutants ou ringards, beaucoup des mercenaires que vous rencontrerez connaîtront l'existence de la Guilde des Megas, au moins par ouï-dire.

Vous annoncez comme Mega peut même représenter pour eux une forme de garantie de paiement si vous désirez en engager. Quoique si vous leur demandiez en plus d'adopter vos méthodes héroïques en évitant de tuer des innocents, en attrapant les fugitifs sans les blesser et autres excentricités, leurs tarifs risquent de dépasser vos moyens. Selon les risques encourus et la notoriété du personnage, la journée d'un mercenaire coûte en moyenne de 500 à 2.000 orgwills. Plus les frais. Bien sûr, n'oubliez pas que, sitôt votre contrat honoré, il ira vendre à votre pire ennemi l'information comme quoi quatre ou cinq Megas traînent dans les parages.

Agents de l'AG

Dès qu'une mission touche de près ou de loin à des personnalités politiques, industrielles ou à des affaires de familles régnautes, vous aurez probablement affaire à des agents de l'AG. Si ce sont de simples enquêteurs, il vous suffira d'être aux aguets pour les repérer. Encore faudra-t-il faire preuve d'un minimum de vigilance.

Si ce sont des agents de haute volée, ce pourrait être eux qui vous auront repérés en premier, vous manipulant à votre insu pour mener à bien leur propre mission.

Soyez prudent, surtout si vous agissez contre l'AG. Ces gens peuvent vous supprimer sans un frémissement. Notez, pour les cas où vous aurez l'occasion d'engager le dialogue, de négocier une alliance, que seulement un agent de l'AG sur trois en moyenne a déjà entendu parler de la Guilde des Megas.

Autre conseil : évitez les tentatives de corruption. Leur consigne est de faire semblant d'accepter puis de vous tendre un piège, avec l'aide de la police ou de la Garde.

Agents des guildes et mégacorps

Les guildes et mégacorps ont leurs propres réseaux d'espionnage et contre-espionnage. Ceux des guildes sont souvent quasi fanatisés, convaincus du bien-fondé et du bon droit des missions qu'on leur confie. Ceux des mégacorps ont un mode de pensée plus proche de celui des mercenaires. Dans les deux cas, il est rare qu'ils connaissent l'existence des Megas ou bien il s'agit d'informations erronées.

Espions divers

Comme il se doit, tous les systèmes et gouvernements locaux ont leurs espions. Il n'est pas nécessaire de devenir paranoïaque mais il ne faut pas négliger le fait que, peut-être, ce barman qui vous sert sur la terrasse du paquebot interstellaire Novae essaye de placer un micro dans la poche d'un des buveurs de la table d'à côté. Histoire de ne pas avoir juste à ce moment des propos suspects qui pourraient le pousser à s'intéresser à vous.

Mendiants

- ▲ Les aides à petit prix. Dans les zones où les mendiants sont nombreux, il est possible d'en embaucher pour de menus services. A condition de ne pas leur demander plus que ce qu'ils peuvent donner : un vieillard mal nourri ne pourra escalader un arbre à votre place. A condition aussi de jouer de psychologie, de payer le service à sa juste valeur pour celui qui le rend, de le faire en deux fois (un tiers tout de suite, le reste après) et de savoir que si on confie un objet à un mendiant en lui demandant de le porter à telle adresse, il vérifiera dès que possible la valeur du colis afin de décider s'il ne ferait pas mieux de partir avec.
- ▲ Les arnaqueurs. N'oubliez pas que le miséreux qui commence à argumenter peut être en train de faire monter la sauce pour vous pousser à le frapper, afin d'appeler alors à l'aide ses comparses pour vous détrousser. Ou simplement de vous distraire tandis qu'un gamin vous fait les poches...

Administrations diverses

Selon les mondes, les administrations sont entièrement automatisées ou emploient encore quelques opérateurs humains. Qu'il s'agisse d'obtenir légalement

des autorisations ou de bricoler des faux papiers, les fouineurs et les médians sont très utiles et leur présence est recommandée pour les missions urbaines.

Mauvaises rencontres

Malgré les milliers de monstres qui parsèment les galaxies et les hordes de bandits de tout poil qui grouillent dans le cosmos, n'oubliez pas que votre pire ennemi est l'arnaqueur. Guide bidon, jeune fille en détresse, marchand qui disparaît dans un courant d'air, tous sont là pour vous conduire dans un guet-apens, piller votre chambre ou votre cabine, piquer vos armes, voler vos bagages, vos (faux) papiers...

Bons samaritains

A l'inverse, ne négligez pas l'aide que peuvent vous apporter les individus désintéressés que l'on rencontre parfois dans les endroits les plus inattendus, en pleine ville ou au fond d'une jungle, dans une cité radieuse ou dans une zone sordide...

- ▲ Médecine. Partout où des gens ou des associations ont décidé de donner du prix à la vie humanoïde, il est possible de trouver une assistance médicale, gratuite ou peu chère. Elle est souvent fruste ou bas de gamme mais on peut aussi tomber sur un médebloc et sur des médecins dévoués.
- ▲ Soutien moral. Guidés par la ferveur religieuse ou une conviction humaniste, certains individus consacrent leur énergie à remonter le moral de leurs concitoyens. Il est peu probable que vous ayez besoin de leurs services mais ils peuvent par exemple prendre en charge une personne que vous avez sauvée d'un péril et que vous ne voulez ni abandonner à son sort, ni emmener avec vous pour la suite de la mission.
- ▲ Aide aux voyageurs. Dans les régions hospitalières, des associations d'aide aux voyageurs proposent, pour des prix modiques, des guides pratiques, des hébergements provisoires, des bonnes adresses etc.

5.3 Couvertures

Les Mégas reçoivent leur activité de couverture en début de mission. La Guilde peut réaliser sans trop de problèmes des papiers crédibles à 95 %, fournir du matériel et inclure un talent approprié dans l'une des deux ou trois disciplines apprises en hypno éducation. Dans le cas où la couverture suppose que l'on fasse partie d'un groupe de personnes particulier ou d'une firme, la Guilde fait parfois appel à un membre du groupe ou de la firme en question qui cautionne les Mégas. Ce « parrain » peut être un Mega déjà infiltré, un sympathisant de la Guilde ou une personne travaillant pour l'AG s'il s'agit d'une mission en collaboration avec celle-ci. En l'absence d'un tel parrain, les Mégas doivent être très circonspects car leur couverture est alors extrêmement fragile.

Une bonne couverture est encore la meilleure arme des Mégas en mission, à condition qu'ils assument bien leur rôle. Voici les plus courantes.

R&D

Le plus pratique est de prétendre travailler pour l'une des milliers de firmes de Recherche & Développement. Ces agences indépendantes font appel à des « explorateurs » free-lance pour trouver de nouveaux marchés sur les planètes de l'AG : Liqueur récente, médicament inconnu, créature commercialement intéressante, site ou curiosité touristique, art local, artiste prometteur, lieu idéal pour l'installation de locaux d'usines, toute information monnayable est bonne à négocier pour les boîtes de R&D et leurs fouineurs peuvent être de n'importe quel corps de métier et/ou origine.

Cette couverture n'a que deux défauts. Parfaite pour dissimuler des activités louches, elle est couramment utilisée par les truands. Et d'autre part, ceux qui pratiquent ce métier forment une branche de la famille des chasseurs de primes, en plus timorés. C'est-à-dire que ce sont des individus pas toujours très délicats.

De ce fait, vous présenter comme membre d'une équipe de R&D peut aussi bien ouvrir des portes que vous valoir une solide méfiance de vos interlocuteurs.

Agent de COMEGA

La vitrine de la guilde des Mégas possède des antennes un peu partout dans l'AG, c'est une corporation discrète qui possède ses entrées dans les institutions de l'AG et auprès de certaines autres corporations, notamment dans le domaine de la recherche.

Université d'Ofoud

Prétendre être étudiant ou professeur d'université présente un gros avantage. On considérera comme « normale » une certaine dose d'excentricité de votre part. Et l'on sera ravi de répondre à vos questions... à condition qu'elles ne s'éloignent pas trop du sujet sur lequel vous serez censé travailler.

Assurances de Norjane

Les assurances ne prennent pas de risques et veulent tout savoir sur tout. Elles envoient donc des inspecteurs un peu partout. Cette couverture expliquera que vous posiez toutes sortes de questions. Mais elle peut vous valoir une certaine forme d'hostilité.

Chasseurs de primes

Selon la proie qu'il est censé traquer (ou que les gens croient qu'il traque), le chasseur de primes est accueilli comme un héros ou comme un salaud. Dans le second cas, peu de gens iront l'affronter directement car il est connu pour tirer d'abord et discuter après. Mais des sabotages divers peuvent arriver.

Reporters

La couverture de l'holoreporter est assez bonne mais sur un court laps de temps. En effet, plus la chaîne pour laquelle on prétend travailler est importante, plus les portes s'ouvrent facilement mais plus les gens vont vérifier si l'émission passe bien à la Tridi. A moins que ce ne soit le cas, l'imposture ne peut durer longtemps, sauf sur les planètes de faible NT, peu équipées en holo-tridi.

Impresarios

Des manifestations sportives ou artistiques sont organisées un peu partout (sauf philosophie ou religion locale opposée). Les repérages sont assurés par les impresarios « en second » de tel artiste ou équipe. Se prétendre impresario d'une équipe de faible niveau « mais qui monte » est donc une couverture assez passe-partout, du moins sur les mondes de l'AG.

Agents de l'AG

Toutes les missions ne se font pas contre la FRAG ou les agents de l'AG. Les Mega agissent aussi souvent pour le compte de l'AG. Dans ce cas, il est possible d'obtenir une couverture avec des papiers en règle plus, pour les cas où elle serait éventée, une seconde couverture permettant d'affirmer : « Effectivement, je ne travaille pas pour les assurances. En fait, je suis un agent de l'AG ».

5.4 Les types de mission

Voici un panel de missions dans lesquelles les Messagers sont envoyés. Les Mégas ne sont pas de simples mercenaires, ils doivent s'adapter à des situations très diverses...

5.4.1 Pour l'A.G.

Désamorcer un chantage

Prise d'otages (inconnus ou personnalités), déstabilisation du commerce par la vente massive de matériaux très rares, menace sur des planètes sans protection. L'AG a parfois les mains liées face à des machinations ourdies par des dictateurs ou des sociétés de malfaiteurs. Mais c'est oublier les Mégas qui arrivent là où on ne les attend pas.

Soutenir la FRAG

La force d'intervention de l'AG ne se trompe jamais... à condition d'avoir été bien informée. Il arrive qu'une opération de la FRAG se révèle sous-estimée par suite de désinformation. Lorsqu'un échec de la FRAG aurait de graves conséquences, les Mega peuvent intervenir en renfort.

Faire voyager un individu, un objet

Grâce au transit, les Mégas vont pouvoir amener sur la planète Zooba le professeur Klotz et son gyrotron (qui fera enfin pleuvoir sur Zooba) en évitant les astroports gardés par les sinistres sbires du quasi-dictateur Grum. Bien sûr, il faudra l'accompagner du point de transit jusqu'aux plaines de Tchaz, à mille kilomètres...

Souvent pour des raisons psychologiques, parfois avec raison, un objet précis, un individu est indispensable à une cérémonie cruciale, à la mise en route d'un système... Et il est justement resté là-bas au fond de l'espace, où seuls les Mégas peuvent le récupérer dans les délais (brefs) impartis. Ce peut être aussi, chercher un prince parti à l'aventure, que l'empereur mourant espère voir lui succéder (sinon l'empire sombrera dans le chaos).

Protection de personnalité

Les médiates, qui savent reconnaître les qualités humaines des gens, seraient atterrés si l'AG était privée de l'immense talent de cet ambassadeur, de cet agent de la garantie ou encore de ce génie précieux et étourdi qui ont tous en commun de se jeter dans la gueule du loup au milieu du pire conflit de la décennie, dans l'endroit le plus dangereux pour eux de toutes les

galaxies. Une mission de protection auprès d'un ou une médiante de l'AG, c'est parfois l'occasion d'acquérir une expérience que ne peut offrir aucun stage d'entraînement de la Guilde des Megas.

5.4.2 Contre l'A.G.

Eviter les excès de la FRAG, de la Garde

Les vieux peuvent vouloir protéger une partie des populations ou juste des individus de la fureur destructrice des forces de l'AG. Parce que ce peuple peut aider à reconstruire la planète blessée, parce qu'un individu semble promis à un rôle important dans la marche des mondes ou simplement que des Megas sont disponibles et ont une bonne chance de limiter le massacre en utilisant une ressource connue d'eux seuls (abri datant de la première AG, capacité des autochtones oubliée depuis des générations...).

Abus de pouvoir d'un représentant

Les médiates et autres représentants de l'AG peuvent être tentés d'abuser de leur pouvoir pour obtenir un avantage personnel, assouvir une vengeance etc. L'AG s'en aperçoit mais dans des délais d'autant plus longs que le scélérat semblait digne de confiance. L'intervention à temps des Megas peut empêcher les débordements les plus graves du personnage.

Peuple ignoré

L'AG doit intervenir sur une planète où vit un peuple ignoré de tous, qu'un contact avec la technologie de l'AG déstabiliserait de manière fatale. Difficile de dire à l'AG : « N'allez pas par-là ! ». Il faudra donc détourner son attention ou pousser les populations menacées à se dissimuler d'une manière ou d'une autre, le tout en agissant dans le cadre de leurs coutumes et croyances avec délicatesse.

Couvrir un Robin des bois

Malgré ses efforts pour résoudre les problèmes de façon cohérente avec les philosophies locales, l'AG doit parfois agir contre un individu ou groupe qui viole les lois ouvertement, même si les médiates n'ignorent pas que les « bandits » ont quelques raisons légitimes d'agir ainsi. C'est un cas de schizophrénie du pouvoir, où l'AG envoie ses meilleurs éléments pour arrêter les hors-la-loi, tandis qu'un médiante demande aux Megas de les aider à s'échapper, sans nuire à ses propres forces évidemment.

5.4.3 Renégats

Considérés au début avec dédain, les renégats commencent à nécessiter des interventions des Megas, pas forcément agressives d'ailleurs.

Renégats par erreur, à récupérer

Parmi les renégats, certains ne sont ni des rebelles à la Guilde, ni des bandits utilisant leurs pouvoirs pour acquérir argent ou pouvoir mais des agents choqués par un épisode dramatique de leurs missions. Les Megas vont alors essayer de les ramener à la raison, en usant de psychologie avant qu'ils ne se lancent dans des actions qu'eux même regretteront. Les missions importantes étant parfois assurées par deux équipes, il arrive que le traumatisme provienne d'une mise en scène d'autres Megas utilisant des transferts...

Infiltrer les renégats (passif, actif)

Arrêter des renégats, les entraîner dans l'intercontinuum afin que les guetteurs désactivent leurs pouvoirs n'amuse personne. La Guilde n'arrive à ces extrémités que s'ils sont vraiment dangereux. Tant qu'ils ne se font pas passer pour des dieux en asservissant une peuplade NT1 ou ne se lancent pas dans le banditisme à grande échelle, la Guilde préfère épargner la vie des uns et des autres en « laissant courir ». Mais comment savoir ce que mijotent les renégats ? En les infiltrant jusqu'à être fixé sur leurs intentions. Des missions pour deux ou trois agents qui demandent de la subtilité, d'autant que les renégats s'y attendent plus ou moins...

Échec aux bandits

Lorsque des renégats, laissés à leurs activités semi-malhonnetes, commencent à se croire à l'abri de toutes représailles, il leur arrive de passer à l'échelle supérieure. Autant par devoir que pour éviter de se faire une image négative, la Guilde se doit alors de les contrer. Une fois confrontés à leurs anciens coéquipiers, mieux équipés et entraînés qu'eux, les renégats s'assagissent soudain et se font ensuite oublier quand ils ne font pas simplement leur mea-culpa pour retourner au sein de la Guilde.

Protéger les planètes Megas

Les plus dangereux des renégats sont les rebelles. Ceux qui en veulent à la Guilde iront faire des crasses à leurs anciens coéquipiers, sur les planètes écoles, sur les villégiatures. C'est pour cette raison que la Tortue ne possède qu'un seul point de transit, au fond d'une fosse profonde et gardée, au milieu de la place du village.

Des rebelles un peu irréalistes croient aussi parfois avoir trouvé LE plan qui leur permettra de prendre le pouvoir sur Norjane. Ils vont rarement très loin mais il faut protéger le Sanctuaire de la Guilde de leurs tentatives délirantes.

Niveau des renégats

Une fois loin des missions de la Guilde, les renégats ont tendance à se laisser vivre. Ils s'entraînent un peu, bien sûr mais le fait de s'organiser dans la clandestinité, de préparer des coups, leur prend du temps. Et ils ne disposent plus du matériel d'entraînement de la Guilde, ni des rencontres que celle-ci permet avec des spécialistes du plus haut niveau. En bref, en dehors d'un ou deux talents qu'ils cultivent, les renégats voient leurs autres talents régresser, surtout au bout d'une période de quatre à six mois.

Pister un renégat qui se transite

Un renégat de haut niveau est capable de créer son point de transit personnel. Comment le suivre s'il s'en sert pour voyager ? La solution la plus sûre est d'interroger les guetteurs. Mais seuls les vieux semblent en relation avec ces maîtres de l'intercontinuum. Et on ne dérange pas un vieux, encore moins un guetteur, pour si peu. Une autre solution, découverte par des Megas malins, consiste à interroger les créatures de l'intercontinuum. L'entreprise est dangereuse, certes et les chances d'obtenir l'information minces. Mais sinon, il n'y a plus qu'à jouer les Sherlock Holmes : pénétrer dans son repaire, récupérer et analyser la terre et les poussières que ramène le renégat sur ses vêtements, surveiller les points qu'il pourrait utiliser (notamment ceux qu'il a créés). Un travail de fourmi.

5.4.4 Surveillance

D'un renégat connu

Un renégat solitaire semble très actif mais l'agent qui le surveille n'arrive pas à savoir ce qu'il trafique. Il ne semble pas s'enrichir, ni se comporter comme un rebelle préparant un putsch. Une équipe est appelée à la rescousse.

D'un haut traître

Par hasard ou par espionnage, les Megas ont appris qu'un personnage très important va trahir. Quand et de quelle façon ?

D'un égaré par brèche

Les égarés, c'est-à-dire les gens qui changent d'univers par une brèche, sont des dangers potentiels. Soit de manière basique parce qu'ils détiennent un savoir qui peut en faire des générateurs de troubles, surtout dans des univers de basse technologie ; soit parce qu'ils deviennent de vraies bombes psy ; soit enfin parce que, une fois sur dix mille, ils déclenchent une réaction dans l'univers qui les accueille, comme l'huître qui sécrète une perle autour d'un grain de sable (image positive) ou comme un organisme qui s'enfièvre face à un virus...

Si la nature égarée d'un individu est découverte tardivement, il a déjà pu prendre une place importante dans un système. Difficile de mettre un empereur à la porte ! Les Megas devront alors estimer son « taux de danger », en observant s'il déclenche ou non des phénomènes anormaux ou bien s'il n'assoit pas son pouvoir sur des manquements graves au Code des planètes.

D'un tricheur de NT aidé de contrebandiers

La Guilde collabore avec l'AG pour protéger les planètes « extérieures en développement », comme la Terre. Il arrive qu'un contrebandier malin passe le filet tendu par les forces de l'AG, pour proposer à un autochtone assoiffé de pouvoir des petits gadgets NT6 contre diverses marchandises locales. Mais il se peut aussi que les capacités et pouvoirs « anormaux » du suspect soient simplement beaucoup d'astuce, un esprit réellement inventif ou des pouvoirs psy naturels. Arrivant par point de transit, les Megas sont bien plus discrets que les vaisseaux des agents de l'AG, qui se font régulièrement repérer.

Surveiller et après ?

Les missions de surveillance deviennent intéressantes... au moment où elles cessent. C'est-à-dire quand le personnage ou le lieu surveillé devient le centre d'une activité suspecte. Le MJ pourra choisir diverses voies :

- ▲ Le Mega de surveillance avertit la Guilde, qui envoie les personnages des joueurs. L'espion peut alors être relevé, continuer sa surveillance, ou accompagner les personnages-joueurs.
- ▲ Ce sont les PJ eux-mêmes qui étaient de surveillance. Le MJ leur résume les jours ou semaines précédents et commence le jeu quand les choses bougent. Ceci évite la routinière cérémonie de départ...
- ▲ Troisième cas : jouer un petit peu la surveillance (qui n'a rien de folichon, mais permet au MJ de mieux placer le décor), puis mettre sous le nez des Megas

(de façon progressive, pour les « ferrer ») une affaire liée à celui qu'ils surveillent, mais qui n'est pas ce qu'ils attendent. Comment vont-ils arriver à courir deux lièvres à la fois ?

De garde sur Terre

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

5.4.5 Personnalités disparues

Méchant évadé

Quand un ennemi public s'évade, il a une fois sur deux le réflexe de se venger de manière destructrice. AG et Megas s'allient pour le retrouver et l'en empêcher.

Empereur-dieu lunatique

Les leaders divinisés n'ont pas toujours un fou pour oser leur dire qu'ils font une bêtise. Il n'est pas rare qu'un vizir, lieutenant ou autre premier ministre, pleure auprès de l'AG pour qu'on recherche son souverain égaré.

Fugue de prince(sse)

Coincés entre une éducation contraignante et l'habitude de commander, parfois physiologiquement en avance sur la cérémonie qui marque la fin de leur enfance ou peu enclins à accepter sans broncher la charge qui va leur échoir tôt ou tard, les héritiers de royaumes et d'empires galactiques ont une forte tendance à disparaître, de préférence au plus mauvais moment, sans réaliser l'attachement des populations à leur personne ni les troubles que leur départ peut susciter. Une intervention de l'AG serait peu

diplomatique et les Mega sont plus vite à pied d'œuvre pour ce genre d'enquête.

Génie précieux et étourdi

Seuls ou avec leur petite équipe d'assistants, des génies travaillant sur un projet vital pour l'AG oublient tout pour courir après un papillon cosmique ou aller vérifier une théorie au bord du bout de l'univers.

Important allié de la Guilde

Autant au sein de l'AG que sur les Extérieures, la Guilde a des alliés, que ce soit pour la diplomatie ou pour un soutien matériel sur des opérations spéciales. Même des souverains d'entités multi planétaires jouent un rôle d'espion distingué pour les Megas. Il est normal que ceux-ci mobilisent leurs forces lorsqu'un de ces alliés disparaît.

5.4.6 Personnalités à protéger

Ambassadeurs en mission

Les meilleurs ambassadeurs sont trop précieux pour qu'on les laisse à la seule garde des agents de l'AG. Quand les vieux l'estiment nécessaire, les Megas renforcent la sécurité (en prévenant les agents de l'AG ou non).

Ambassadeurs héroïques

Quand les médiates hésitent trop longtemps à intervenir alors qu'une planète ou région est soumise à une agression (invasion, semi-tyran ou cause inconnue), il arrive que l'un d'entre eux aille sur place se mettre en première ligne pour pousser ses congénères à se décider. Le problème est de le protéger sans l'empêcher d'agir.

Vedette

Présentateurs d'holo-infos, vedettes de spectacles et hommes politiques sont en général protégés par des gardes privés ou par la Garde fédérale. Mais lorsque la vedette en question a un lien de parenté avec un haut médiate, on demande parfois à des Megas d'opérer une protection rapprochée, surtout si une menace pèse sur la star, le tout en échange de quelques avantages pour la Guilde ou les Megas eux-mêmes que peut fournir le demandeur.

Le protégé sert de chèvre

Quand on met en lumière un individu qui va servir à attraper un ennemi public, il faut beaucoup de psychologie pour que la « chèvre » ne craque pas et

d'efficacité pour que le « fauve » ne puisse lui nuire lorsqu'il surgira. D'autant que l'individu qui sert d'appât peut être un sacré handicap dans les pattes des Megas.

Psy à protéger de lui-même

Un égaré ne demande parfois qu'à rentrer chez lui. Mais il faut retrouver la brèche et il faut qu'elle soit ouverte. En attendant, s'il est originaire d'un univers plus dense, il faut l'aider à ne pas accumuler trop de puissance psy.

Vieux en observation

Les vieux, qui régissent la marche de la Guilde et ne sont pas forcément si vieux que cela d'ailleurs, préfèrent dans certains cas aller sur place pour constater de leurs yeux un phénomène, une situation ou pour dire leur vérité en face à de petits tyrans et autres renégats. Les accompagner est le pire des cauchemars pour un Mega moyen.

5.4.7 Personnalité à mettre au vert

Ambassadeur après l'héroïsme

S'ils ont survécu à une épreuve de force, les leaders autres que militaires ont intérêt à se faire oublier quelque temps jusqu'à ce que les complices de ceux qu'ils ont combattus soient arrêtés ou dispersés. Les Megas les installent sur une planète lointaine sous une fausse identité et restent en embuscade pour guetter un éventuel suiveur ou repartent pour traquer activement ceux qui pourraient encore nuire à leurs protégés.

Allié grillé de la Guilde

Un allié de la Guilde peut aussi avoir besoin du même type de vacances forcées. Il faut parfois, s'il était aristocrate ou souverain, lui apprendre son métier de couverture, là où on le cache, afin qu'il n'éveille pas les soupçons.

Renégat retourné

Jusqu'à l'arrestation de toute la bande dont il faisait partie, un renégat revenu à la cause de la Guilde doit être mis à l'abri d'une vengeance.

5.4.8 Enquête sur un citoyen

Ambassadeur douteux

Sans agir lui-même, un haut dignitaire de l'AG peut utiliser ses informations pour arrondir ses fins de mois, sans même bien se rendre compte des conséquences.

Patron de guilde

Les vieux font activement surveiller les patrons des grandes guildes de l'AG (marchands, astropilotes, écosophes), qui en sont conscients et approuvent. En effet, c'est l'assurance que si l'un d'eux tente un putsch au sein du conseil de la guilde, il aura affaire aux Megas. On imagine le mal que peut faire une guilde galactique aux mains d'un seul homme malveillant et de ses nervis...

Égaré soupçonné

Quand certaines actions malveillantes et autres pirateries ont visiblement été perpétrées avec l'aide d'un psy (les pys n'étant pas si fréquents dans l'univers), cherchez l'égaré...

Remplacement de personne

Un personnage important (par son statut ou par l'importance de son poste) change brusquement d'attitude. Est-ce bien lui ou un sosie, un clone ? Voire un renégat transféré ? Une tentative de transfert apportera (peut-être) la réponse.

Les élèves des renégats

Retrouver et ramener sur Norjane des Megas fraîchement entraînés par des renégats ; Des renégats soutenus par une organisation (nébuleuse noire, empire Cruise...) avide de posséder des agents possédant le double don.

5.4.9 SOS Guildes

Chantage à la réserve d'or

Pour ses qualités physiques et sa rareté, l'or reste un métal précieux, concurrencé par d'autres matériaux naturels ou de synthèse, comme l'ygol, qui sert en quantité infime dans les cerveaux de droïds ou l'ytterbium des vaisseaux etc. Si un voleur dérobe une énorme quantité de matières précieuses, les cours vont faire un bond. Inversement, lorsqu'il choisira de les faire réapparaître, ils chuteront vertigineusement. Pour empêcher ces manœuvres, qui peuvent gravement nuire à des systèmes entiers, il faut retrouver le butin (et le voleur). Là où les forces de l'AG sont trop voyantes pour intervenir, les Megas le peuvent peut-être.

Pirates destructeurs

Les pirates volent mais respectent la vie des passagers qui ont survécu aux abordages. Quand un psychopathe se lance dans le métier par haine de l'humanité, il se met à dos pirates et honnêtes commerçants. Mais il est aussi

plus dur à attraper car il ne cherche pas forcément à vendre ses prises.

Barbares

les peuplades primitives qui demandent à entrer dans l'AG restent un temps assez long sous la surveillance de la Garde et d'observateurs jusqu'à ce qu'ils aient visiblement assimilé les contraintes et règles de civisme qui vont de pair avec le progrès technique apporté. Il arrive qu'une peuplade entière joue la comédie à l'AG et sitôt la période probatoire terminée, s'achète discrètement des vaisseaux pour envahir des planètes extérieures mal défendues. La FRAG ne peut intervenir, puisque les agresseurs sont sur le même sol que les agressés. Mais les Mégas ont une petite chance, s'il existe des points de transit bien situés, de frapper les barbares à la tête, c'est-à-dire leurs chefs...

5.4.10 Décalage temporel

La possibilité des Mégas de visiter des univers parallèles leur permet d'accomplir des missions à caractère temporel. Un exemple : la Guilde des Mégas cherchait un indice d'un événement passé, 92 ans auparavant. On pouvait le trouver dans QF1-0005, univers exactement semblable mais décalé de -120 ans. Donc, 28 ans après, des Mégas se sont rendus au lieu X du second univers pour voir les mêmes événements se dérouler, ne pas perdre la piste et retrouver qui était le kidnappeur du professeur Gasky et où le malfaiteur avait caché le Wyrtron, le tout sans interférer avec qui que ce soit pour ne rien changer à la trajectoire de cet univers « témoin »... Notons que, les Mégas ayant en partie raté leur coup, ils ont pu recommencer tout de suite dans QF1-0006, décalé juste de 5 jours mais où des détails étaient légèrement différents (le lieutenant du bandit n'était pas mort, comme dans les deux autres univers et il leur est tombé dessus).

5.4.11 Exploration

Mission de colonisation

Lorsqu'une sonde détecte une planète terraformable, l'AG y envoie un vaisseau de colonisation. Cryogénisé avec l'équipage (même via le triche-lumière, les voyages peuvent être longs), un ou deux Mégas sont là pour créer un point de transit sur la nouvelle colonie. Parfois, les ennuis commencent avant qu'ils en aient eu le temps.

Aide à un grand explorateur

Quand une planète prometteuse engloutit les missions d'exploration sans qu'on comprenne pourquoi, il est des explorateurs, parmi l'élite ou parmi les plus fous, que ces planètes-pièges mystérieuses attirent. Ils n'auront de cesse de percer leurs secrets. Curieusement, ces explorateurs fous trouvent souvent un appui auprès de la Guilde, qui envoie des Mégas les soutenir.

Pionniers « Where no man has gone before ! »

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

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

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

Cette deuxième phase prenant aussi du temps et l'AG désirent savoir ce qu'il advient des précieux écosophes et ingénieurs envoyés sur place, elle a passé un accord avec la Guilde des Mégas. Deux ou trois agents de haut niveau partent avec l'expédition (parfois un seul). Dès leur arrivée, sauf problème immédiat, le plus expérimenté d'entre eux, avec l'aide de ses équipiers, commence l'activation d'un tétraèdre de transit (emmené dans ses bagages), en s'installant sous une tente isolante. Lorsqu'il a terminé l'activation, le Mega sort en général de sa transe pour s'apercevoir que dans l'intervalle, la base s'est construite autour de lui ! Ainsi, au bout de quelques jours, un Mega peut se transiter vers Norjane pour y ramener les tétraèdres témoins,

puis vers un point de transit du Palais de l'Immédiator, sur Pergame IV, pour signaler un problème, le besoin d'une pièce particulière ou tout simplement annoncer la bonne marche des opérations, les résultats des premières observations et demander des consignes. Bref, un travail de base de Messenger Galactique !

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

5.4.12 Brèches

Fermer une brèche

Quand une brèche est dangereuse, par exemple si elle fait communiquer un monde dense avec un autre très « léger », il vaut mieux la fermer pour éviter les risques. On se souvient de l'invasion des Tyrannosaures psy sur QF1-0523 !

Pour ce faire, le plus simple est de l'enterrer sous une colline artificielle. L'usage des explosifs est dangereux car cela peut la gommer... ou l'agrandir !

Explorer une brèche en cours de mission

Qu'ils y soient contraints par l'action ou qu'ils ne fassent que la remarquer au passage, les Mega sont toujours curieux d'aller voir de l'autre côté... De fait, l'exploration n'est pas toujours effectuée dans les règles. S'il n'y a pas de point de transit de l'autre côté, il est bien vu d'en créer un, à condition d'avoir un niveau suffisant pour le faire sans risque et que cela n'entrave pas la mission. En outre, une brèche ne fonctionne pas toujours dans les deux sens...

5.4.13 Divers

Au service d'un ex-Mega

Entre deux missions officielles et si cela ne constitue pas un « abus de pouvoir », les Megas en activité sont parfois appelés par d'anciens Megas retirés. Par exemple un ancien compagnon qui, ayant quitté la Guilde pour épouser une princesse sur un monde NT2, se retrouve mal en point face à une invasion de créatures maléfiques venues d'on ne sait où... Dans ce cas, les Megas n'ont le droit d'emporter aucun matériel de la Guilde et n'en tireront aucun point de mission. C'est leur « employeur » qui fournira les armes et les dédommagera d'une façon ou d'une autre (or, entraînement avec ses maîtres d'armes, ...).

Au service d'amis

Comme ci-dessus, des Megas peuvent, hors mission, partir aider des amis non Mégas. La consigne étant là aussi : pas de matériel Mega, pas de pouvoir utilisé à mauvais escient (hors légitime défense) et pas de points de mission.

Au secours de Mega

Si une mission a visiblement raté (une personnalité que les Megas protégeaient à tout de même disparu) et que les Megas ne réapparaissent pas, une équipe de patrouilleurs est envoyée sur leurs traces à la rescousse. Ceci est aussi valable quand la mission devait durer un temps précis qui est largement dépassé.

Accidents du continuum

Beaucoup de tels accidents sont dus à un égaré, un intrus qui n'est pas dans son univers, comme s'il avait emmené un fil de son propre univers et qu'il le traîne à sa patte en débobinant la trame de son propre monde au travers de celui où il a échoué. Les phénomènes qui en découlent ne sont jamais les mêmes : apparitions de créatures d'autres plans, distorsions spatiales ou temporelles locales, mineures ou graves ou bien pire : mélange des deux univers et cataclysmes à l'échelle stellaire.

Entité-planète

Lorsqu'ils ne sont pas dans leur univers, les Megas peuvent être contactés par l'entité-planète, sorte de conscience générée par les êtres vivants qui la peuplent. Son intelligence est au niveau des créatures les plus intelligentes nées de son sol mais son champ de conscience est bien plus vaste... Les Megas peuvent se concentrer pour l'appeler mais c'est elle qui décide de se manifester, souvent sous forme d'un être archétypal ou symbolique, issu de la culture des habitants s'il y en a (équivalents locaux des dragons, licornes, serpents de mer, croquemitaines etc.). L'entité planète voit les choses dans leur ensemble et distingue mal les détails mais en l'absence d'autres indices, c'est elle qui peut aider les Megas à retrouver un égaré par exemple.

Créer des points de transit

En dehors des missions d'exploration, les occasions de créer des points de transit sont variées. Par exemple, on peut vouloir en créer un au cœur de la forteresse d'un apprenti-dictateur, tant qu'elle est encore peu défendue, pour lui tomber dessus par surprise si plus tard il dégénère comme on le craint.

Dépister un Mega latent

Si des Mégas repèrent un Mega latent en cours de mission, sur une planète peu visitée par les recruteurs, ils peuvent, leur mission achevée, tenter de le retrouver.

Enquête sur un défaut dans les archives Mégas

Au bout de plus de seize mille ans d'activité, les archives de la Guilde présentent des lacunes, des rapports douteux, des « témoins » dont le rapport manque et dont on ignore la destination etc. De quoi faire dans les (rares) périodes de calme.

Protection des « extérieures »

Les planètes extérieures en développement ne doivent subir aucune interférence de l'AG jusqu'à ce que celle-ci décide de les contacter ou qu'elles-mêmes découvrent le triche-lumière et s'élancent dans la galaxie. Si l'AG se charge à peu près efficacement de dissuader les contrebandiers, il est un cas où elle ne peut pas s'interposer : les atterrissages en catastrophe. Il est certain qu'un pilote préfère encourir plus tard les foudres de l'AG plutôt que de finir tout de suite en poussières cosmiques. Une fois l'appareil en détresse posé, les Mégas vont devoir intervenir très vite pour secourir les naufragés et soustraire toute trace de l'atterrissage du vaisseau et de ses occupants aux autorités et aux curieux locaux.

Chasser l'intrus

Malgré la vigilance de la Garde Galactique, des extraterrestres arrivent à s'infiltrer sur votre planète bleue. Ce sont souvent des contrebandiers ou des trafiquants, à la recherche de marchandises qui prendront toute leur valeur auprès d'une clientèle précise de l'AG : certaines drogues interdites, des objets « ethniques » variant selon les modes (peintures cotées sur Terre, blue jeans, morceaux de la vraie croix ou du mur de Berlin, pianos, livres, animaux... Des connaisseurs sont prêts à payer des sommes fabuleuses pour satisfaire leur passion), des objets technologiques finis (puces, bombes, avions de chasse) ou des plans.

Certaines technologies sont tellement surveillées ou légalement protégées dans l'AG que des mondes ayant un retard technologique important (et donc contraint d'acheter des produits tout faits à d'autres systèmes) sont à la recherche de tels matériels ou informations pour progresser et acquérir leur autonomie. Là aussi, pour un contrebandier, le gain potentiel vaut les risques encourus. Des factions rebelles et autres groupes

fanatisés utilisent aussi ce moyen pour se procurer des armes sans passer par les circuits habituels.

Un Mega latent se rebiffe

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

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

J'ai eu la chance d'avoir peu de cas de ce genre durant ma période d'agent de terrain et je ne vous souhaite pas d'en rencontrer. Quoique je connaisse des Mégas qui excellent dans ce type de mission (Major MacLambert).

Le déserteur nostalgique

Le but de ce Guide n'est pas de vous pousser à être méfiants vis-à-vis des majors de la Guilde mais comme vous le remarquerez assez vite, quelques-uns manquent dramatiquement de psychologie pour le poste qu'ils occupent. Résultat, des Mégas déprimés, qu'il aurait fallu renvoyer séjourner un peu sur Terre depuis longtemps, craquent et s'y rendent sans autorisation, profitant d'une période de vacances. Beaucoup reviennent à la fin de leur congé et même si l'infraction est découverte (ces Mégas sont souvent repérés par les agents de surveillance de la Guilde sur Terre), il est d'usage de laisser couler, sauf si l'agent court trop le risque d'être reconnu (il est en général censé être mort, parfois des dizaines d'années auparavant). Mais si le Mega décide de rester là-bas, nul ne sait quel peut être son comportement. Il faut alors retrouver sa trace et le ramener.

Cela demande souvent beaucoup de doigté car une erreur de psychologie peut faire dégénérer la situation en mauvais film d'horreur.

5.5 Cas particuliers en mission

5.5.1 Des espions dans l'équipe ?

Mouchard de l'AG

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

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

Vieux en patrouille solo

Accompagner ou être accompagné par un vieux de la Guilde, voilà qui risque de changer un peu vos façons de faire en cours de mission. Encore faut-il le savoir. Or malgré leur sobriquet, les maîtres Megas n'ont pas tous la peau parcheminée et une longue barbe blanche. Un Mega passionné par les mécanismes politiques de l'AG ou particulièrement doué pour la résolution des problèmes d'interférences entre univers peut très bien être admis parmi les sages autour de la quarantaine alors que, physiquement, il paraît dix ou quinze ans de moins.

Il faudra être attentif pour remarquer les détails qui trahissent le vieux, comme la connaissance de certains détails hors mission ou une modification du but de la mission en cours de route sans en référer à un major ou encore la négligence de vos objectifs pour aider une équipe travaillant en parallèle avec la vôtre.

Il va sans dire que votre attitude à ses côtés peut alors vous valoir de l'avancement ou au contraire la mise sur une voie de garage.

Revenir sur Norjane ?

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

Les deux principaux obstacles à des retours fréquents sont la distance du point de transit et la consommation

de volonté. Dès que l'équipe de Megas est à une journée du point de transit, envoyer un Mega sur Norjane signifie qu'il ne reviendra pas avant deux ou trois jours. De plus, s'il ne prend pas le temps de se reposer avant de repartir de Norjane, il augmente ses risques de rater son transit et de rester bloqué dans l'intercontinuum sans que quiconque n'en sache rien. En pratique, ces retours ne sont réellement utiles que lors de missions très longues.

Abandonner un Mega ?

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

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

5.5.2 Équipes de secours

Délais

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

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

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

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

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

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

Équipe en parallèle officiellement

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

Équipes en parallèle à leur insu

Plus rarement, la Guilde envoie plusieurs équipes sans en prévenir les membres. Il s'agit alors d'une précaution face à des adversaires psychologiquement fins ou bien disposant de télépathes (les Megas ne peuvent révéler par inadvertance la présence de leurs confrères, puisqu'ils l'ignorent). Il arrive, très exceptionnellement, que la seconde équipe soit là pour surveiller l'autre, qui comporte par exemple un élément douteux (agent double suspecté de travailler pour les renégats ou dans un but personnel).

S.O.S. personnalisé

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

Aventures sur Terre

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

Missions courtes

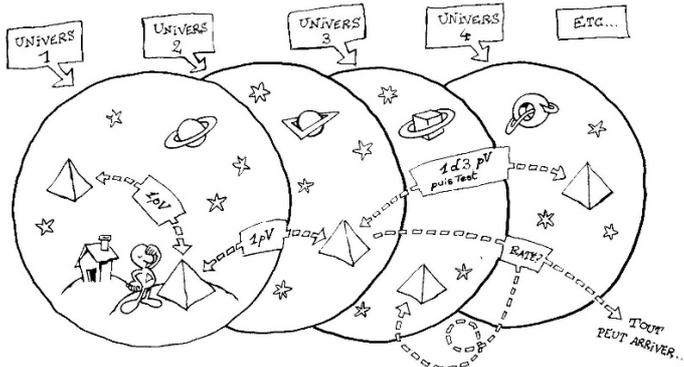
S'il dispose d'informations sur le lieu de la mission, le major ne manquera pas d'en signaler les usages les plus bizarres afin d'éviter aux Megas les bourdes les plus prévisibles. Mais il n'en aura pas toujours la possibilité. D'autre part, il n'est pas rare que des Megas, confrontés à des cultures différentes à chaque mission, finissent par perdre leurs repères. Ils réagissent alors selon leurs critères de Terriens, de façon parfois caricaturale. Dans un cas comme dans l'autre, vous devrez donc être particulièrement prudents dans vos comportements vis-à-vis des différents peuples, afin d'éviter d'être trop « décalés ».

Missions longues

Lors des missions courtes, le Mega n'a pas toujours le temps de s'adapter à la culture locale. Par contre, les missions d'observation, de diplomatie ou d'espionnage qui durent des mois voire des années lui en donnent au minimum le loisir et parfois l'obligation. Dans ce cas, plus la culture est différente, plus l'effort pour s'intégrer est important et plus dur est le retour. Trop adaptés à leur monde d'accueil, quelques agents se révèlent incapables d'en repartir ou du moins ont besoin d'une longue période pour se réaccoutumer à leur vie de Mega. L'oublier ne peut effacer d'aussi longues durées. Selon les cas, la Guilde confirme ces personnes dans leur rôle d'agent sur place, leur offre des vacances ou encore les envoie se ressourcer par le biais d'une mission sur Terre.

Chapitre 6 – Le transit

Ce pouvoir permet de se déplacer quasi instantanément d'un point à l'autre du continuum ! Non seulement le déplacement se fait d'un point à l'autre de l'univers d'origine mais aussi vers et dans un univers parallèle. Pour cela, il faut disposer d'une structure en forme de tétraèdre créée par un Mega : un « point de transit ».



6.1 Déroulement

6.1.1 Préparation d'un transit

Se transiter, consiste en un cheminement dans une dimension qui est au cœur de toutes les possibilités du continuum.

Un Mega peut toujours se dématérialiser dans un point de transit mais pour trouver le point de sortie qu'il cherche, il faut qu'il en connaisse l'empreinte psychique, grace, par exemple, au « tétraèdre témoin » (cf. Les tétraèdres témoins).

En se concentrant, le Mega traverse la paroi du tétraèdre de départ (devenu intangible sous l'effet de la concentration).

Une fois entièrement dans le tétraèdre, Le Mega est alors projeté dans une zone à part de l'intercontinuum, un espace sombre et sans étoile où flottent, dans une brume protéiforme, des milliers de triangles : la bulle de transit.

Le Mega doit faire un pas pour entrer dans le point de transit et doit pouvoir se glisser dans cette sorte d'écouille triangulaire avec son barda ! Autrement dit, il ne peut emmener que ce qu'il porte sur lui. Il est impossible de porter un objet lourd à deux, ce qui limite ce que les Megs peuvent transiter avec eux.

Avec des tétraèdres plus petits, le Mega doit parfois abandonner une partie de son équipement. Il est donc plus commode d'avoir des tétraèdres de bonne taille, où l'on peut entrer debout en marchant.

A cause de leur familiarité avec le point de transit du Sanctuaire, le premier transit d'une mission qui part du Sanctuaire est systématiquement considéré comme réussi, sauf circonstance particulière (personnage blessé ou épuisé, passager à emmener, transfert imposé par l'urgence, ...). Vastes salles blindées et sous hautes surveillances, les plateformes de transit sont modulables pour faciliter le départ en mission. Le matériel y est acheminé automatiquement et un vague coin salon est prévu pour le dernier briefing.

Plusieurs cas de figure peuvent se présenter dans la configuration des voyages envisagés :

Transit simple

Il s'agit d'aller d'un quelconque point de l'univers dont le Mega est natif vers un autre point du même univers ou vers un univers parallèle proche et revenir de cet univers vers l'univers de départ. Ce sont les cas les plus fréquents des aventures de Mega.

Transit avec un guide

Quand une équipe de Megs part en mission en commençant par un transit, les Megs peuvent transiter individuellement ou se retrouvent ensemble dans l'intercontinuum en suivant celui qu'ils auront désigné comme guide. Habituellement, cette technique est plus difficile pour le guide et beaucoup plus facile pour ceux qui le suivent, c'est aussi très pratique pour retrouver un point de transit connu d'un seul des Megs.

Il est à noter qu'un groupe de Megs attire plus l'attention des créatures de l'intercontinuum que le même nombre de Megs se transitant individuellement.

Transit avec « Passager »

Le Mega tente de faire transiter avec lui un autre être vivant, humain, humanoïde ou animal. Le Mega et son « passager » doivent être en contact physique direct (main ou autre).

C'est un transfert plus difficile plus fatiguant et qui peut entraîner des problèmes psychologiques si le passager n'est pas un Mega.

Transit à 2

Il est possible de transiter avec soi un autre être vivant, à condition d'être en contact physique direct, en se tenant par les mains par exemple. Il est donc

théoriquement possible, en croisant les mains pour faire une « chaise », de porter des objets lourds à deux.

En pratique, cette position ne permet pas de porter de très lourdes charges.

Transit à 2+1

En marge de la règle de transit avec passager, une note indique la procédure quand deux Mégas transportent le même passager. Il est dangereux d'être plus de deux pour transiter un individu car il y a risque, à la rematérialisation, de le voir déchiré en morceaux au moment de la répartition des Mégas autour du tétraèdre, surtout s'il est de grande taille. Les probabilités (vérifiées, hélas, aux débuts de la Guilde des Mégas) sont les suivantes :

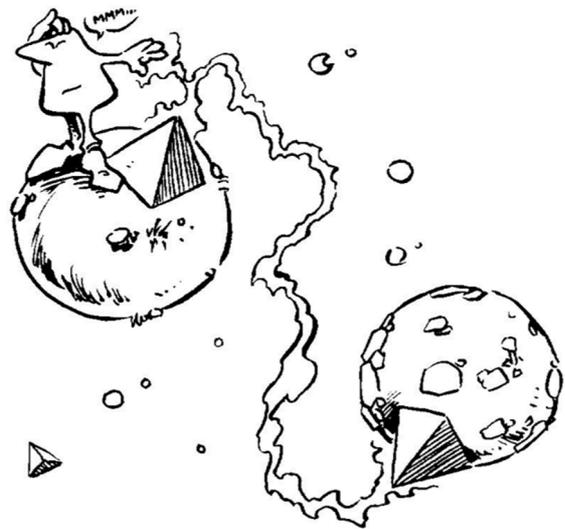
- ▲ 3 porteurs : 30 % de chances d'accident.
- ▲ 4 porteurs : 70 %
- ▲ 5 porteurs : 99 %

Le terme d'accident est faible pour qualifier le résultat d'un échec ! Lorsqu'un Mega est sûr de mourir s'il reste en arrière, ses coéquipiers prennent parfois le risque. S'ils échouent, le spectacle, pour ceux qui sont dans la pièce de transit, entre dans la catégorie de choc psychologique « vision d'un accident horrible »...

Ramener un méga

Comme il n'est possible de transiter que ce qu'on porte, ramener le corps d'un Mega tué ne peut se faire que sur les épaules d'un seul agent ou avec la technique de la « chaise ». Mais les Mégas de retour ne peuvent parfois ramener leurs coéquipiers. Dans ce cas, un major ou les vieux eux-mêmes réquisitionnent des Mégas qui s'informent vite auprès des « revenants » sur ce qu'ils vont trouver de l'autre côté et sur l'endroit où doit être le corps puis se transitent aussitôt pour le récupérer et l'inhumer (ou autre forme de sépulture selon son origine) comme il l'aurait souhaité. Cette coutume, qui rend ironiques des Mégas désabusés, est pourtant très importante pour beaucoup d'agents, plus ou moins vivement selon leur culture.

6.1.2 Le « voyage »



Les milliers de triangles visibles dans la bulle de transit ne sont rien d'autre que les faces (vues de « l'intérieur ») des multiples tétraèdres créés par les Mégas au fil des millénaires.

Se diriger vers un triangle demande un test de Volonté. S'il rate, le personnage est coincé un certain temps dans cet endroit sans dimensions-temps, avec le risque d'attirer l'attention d'une créature de l'intercontinuum ; puis il doit faire un nouveau test.

Note pour le MJ

Quand un Mega réussit son test de transit, il n'y a pas de rencontre, pas d'aberrations.

Quand le test est raté, le MJ dispose alors de plusieurs possibilités de rencontre :

▲ *Si un des Mégas est distrait ou soucieux, son état d'esprit peut attirer l'attention d'une créature du continuum (cf Témoins orphelins) ;*

▲ *Chaque pensée parasite, chaque attitude, chaque geste durant un transit peut conduire à la matérialisation d'une aberration du continuum (cf. Les aberrations de l'intercontinuum). Sauf pour les esprits le plus forts et les plus disciplinés, ces aberrations sont rarement à l'avantage des Mégas.*

De ce fait, la procédure de transit consiste à se concentrer sur son point d'arrivée sans se laisser distraire.

Une fois dans l'intercontinuum, le Mega peut choisir n'importe quelle porte mais ne voit où elle donne qu'une fois le pas franchi et le test réussi : si ce n'est pas

la bonne, il doit faire un jet de rétro-transit, obligatoirement, dans l'ordre :

- ▲ vers son point de départ ;
- ▲ puis vers un point qu'il a créé ;
- ▲ puis vers un point qu'il a très souvent utilisé. Un Mega connaît en principe les coordonnées de tous les points qu'il a déjà utilisés. En pratique, le joueur doit réussir un jet d'Intellect s'il veut aller à coup sûr vers un point qu'il est censé connaître, sauf s'il vient juste de l'utiliser.
- ▲ puis au hasard (au gré du MJ).

De la même façon que nous sommes capable de reconnaître le visage d'un proche dans une foule, l'empreinte psychique mémorisée au préalable, grâce à un tétraèdre témoin, permet de repérer rapidement la porte de sortie. Celle-ci donne :

- ▲ soit sur un monde de QF1-0001, notre univers ;
- ▲ soit sur une planète d'un univers parallèle.

Transit vers un point au hasard

Il n'y a pas de procédure spéciale. Si le Mega ne veut pas aller vers un point de transit qu'il connaît, où s'il sort par un point quelconque pour échapper à un vampire du continuum, la règle est la même. Une fois dans le tétraèdre d'arrivée, le Mega est à l'abri de toute créature du continuum et ne risque pas, a priori, de retomber dessus s'il se rétro-transite vers sa destination initiale.

Transits successifs ou dans des univers « étranges »

Le Mega est déjà dans un univers qui n'est pas le sien et désire se « transiter » vers un autre univers parallèle encore plus « éloigné » (en densité ou en cohérence). Lors du transit successif, le Mega a plus de difficulté pour parvenir à destination.

Le dernier transit

On raconte que, quand un Mega est proche de la fin de sa vie (dans les 160 ans pour un talsanite), s'il part dans l'intercontinuum sans chercher à se rematérialiser, il deviendrait une sorte de créature de l'intercontinuum... Des légendes circulent sur ce sujet mais aucun vieux, ni Mega en activité, n'a jamais pu rapporter de l'intercontinuum une preuve tangible de cette théorie.

6.1.3 L'arrivée

Une fois le triangle de destination traversé, le Mega se retrouve entre l'intercontinuum et le monde d'arrivée,

à la verticale (situé entre une hauteur inférieure à 20 mètres et la base du tétraèdre de destination).

S'il n'est pas trop profondément enfoui, il est possible d'apercevoir, pendant quelques secondes, l'environnement proche de la salle de transit, dans un rayon de 20 mètres comme si tout était figé et en noir et blanc fantomatique ; ils ne voient pas par leur yeux, mais en quelque sorte par ceux du point de transit.

Mais ce décor est figé : l'écoulement du temps est bien plus rapide dans l'espace où se trouve le Mega que dans le monde de destination.

Pendant la « descente » :

- ▲ les Megas sont sous l'influence du point de transit et ni les créatures, ni les aberrations ne peuvent les atteindre.
- ▲ les agents pris dans la même bulle de transit peuvent toujours discuter entre eux sans aucun soucis ni limite de temps. Ils peuvent retarder ce moment pour jeter un coup d'œil autour d'eux ou communiquer avec les autres.

Cependant, des aberrations du continuum finiront tôt ou tard par se former dans l'intercontinuum, un peu comme si les pensées des agents prenaient forme sur l'écran d'une salle de cinéma qui, de fait, est la future porte de sortie des Megas s'ils décident de faire un rétro-transit. La teneur des discussions peut se matérialiser de façon incontrôlée et très souvent de façon déformée. Ces apparitions appelées aberrations, sont d'autant plus virulente que les pensées ou les dires des Megas sont dominés par leur émotivité.

Une dispute entre Megas en transit est une grave erreur !

Il est hautement conseillé de ne pas discuter pendant les transits ; sauf s'il y a des rencontres inattendues et qu'il faille prendre des décisions.

6.1.4 La descente

Commence alors la dernière étape du voyage : la descente vers le tétraèdre d'arrivée, généralement situé dans un endroit discret, sous terre le plus souvent. Il ne reste plus alors qu'à franchir la paroi du tétraèdre pour se matérialiser dans la salle. En quelques secondes, vous avez franchi les années-lumière et peut-être même les dimensions.

Lorsqu'un Mega sort du point de transit, le phénomène est différent de l'entrée. Il décide de sortir (le joueur dit « action ») et se matérialise à l'extérieur. Le phénomène

apparaît pour un spectateur comme un nuage de particule qui s'assemble en moins d'une seconde.

A ce moment, les autres Megas encore à l'intérieur le voient mais figé, puisque le temps leur apparaît suspendu. Il est inutile qu'ils attendent de voir ce qui lui arrive, à moins de patienter quelques siècles ! Les seuls moyens d'arriver séparément sont, soit d'attendre dans l'intercontinuum, avec les risques de mauvaises rencontres, soit patienter, avant de passer dans le tétraèdre d'entrée, un délai suffisant pour que les autres soient déjà ressortis de celui d'arrivée.

Les Megas, voyageant dans une seule et même bulle de transit, se matérialisent donc quasiment à la même fraction de seconde, dans un rayon de 1,20 m autour de la verticale du point s'ils se sont arrêtés au cours de la descente ou dans le cas contraire à 1,20m de la paroi du tétraèdre, Cette distance précise les oblige à se répartir autour du tétraèdre le long de ce qu'on nomme le « triangle d'atterrissage ». Une discipline qui fait partie de l'entraînement Mega. Si le tétraèdre est petit et les Mega nombreux, ils vont arriver très près les uns des autres, avec le risque de se retrouver « siamois », c'est-à-dire collés par un bout de bras ou d'épaule, ce qui peut être mortel ou par un bout d'équipement, ce qui explique parfois le fractionnement des équipes nombreuses à destination de points de transit de petite tailles.

Pour un tétraèdre de 1,20 m, le quota de sécurité est de six Megas sans équipement volumineux. Pour un tétraèdre de 3 m, il est de quinze.

6.1.5 Rétro-transit

Le rétro-transit consiste, alors qu'on a effectué la descente, à ne pas se matérialiser mais à revenir à son point de départ. Cela consomme de la volonté et nécessite de refaire un jet de transit.

Si le test rate, les conséquences sont les mêmes que pour le transit normal.

6.2 Les bulles de transit

Une bulle de transit, c'est le pseudo espace de réalité que crée un Mega durant l'opération de transit.

En général, les Megas créent, dans la bulle de transit, une représentation de leur propre corps ainsi qu'une impression de mouvement et d'écoulement du temps (bien que dans le monde physique, le transit soit instantané).

Quand une équipe de Megas se transite ensemble, ils peuvent choisir de partager la même bulle de transit. Si plusieurs Megas commencent à se fondre à l'intérieur d'un point de transit en même temps (Il suffit qu'une partie quelconque de leur anatomie ait commencé à pénétrer dans le tétraèdre pendant que les autres font de même), ils vont partager la même bulle de transit.

Note

Cette opération peut être délicate quand il y a un grand nombre de Megas pour un petit point de transit de 1m20 de haut.

Cela leur permet de dialoguer entre eux et de s'entraider quand il y a des rencontres mais aussi, malheureusement, de multiplier les risques de rencontres, de par le nombre de megas.

Note

Certains agents ont la réputation d'être de véritables boulets durant les transits !

Il est à noter qu'un mega peut empêcher d'autres megas d'effectuer un transit en gardant « un pied dans la porte ». Les autres Megas peuvent alors ressortir pour s'expliquer avec le récalcitrant...

Note du Major Turbop

L'utilisation standard du pouvoir de transit des Megas consiste à aller le plus rapidement possible d'un tétraèdre à un autre sans trop se distraire.

L'entraînement au transit d'un Mega consiste à fermer son esprit à toute distraction en dehors de la préoccupation d'atteindre le point de transit d'arrivée.

De ce fait, un échec lors d'une tentative de transit correspond à une distraction du Mega qui peut aboutir à une rencontre avec des créatures de l'intercontinuum, leur univers personnel ou encore une confrontation avec les propres préoccupations mentales du Mega qui ont, dans l'intercontinuum, des chances de se matérialiser...

(Extrait d'une interview du Major Turbop pour la revue « le Guide de la Guilde »)

Quand un Mega se transite, il rentre physiquement dans le point de transit comme si ses faces étaient une illusion immatérielle ou un liquide.

Le Mega fini par disparaître dans le point de transit, ce qui explique que les points de transit soient de grande taille quand cela est possible afin de pouvoir expédier plusieurs agents avec du matériel volumineux ou des passagers.

6.3 Le point de transit

Le point de transit est le joker du Mega. Il lui permet d'arriver avant ses adversaires sur une planète éloignée ou d'aller chercher au fond de l'espace la preuve qui manque pour les confondre. Il est respecté comme la marque millénaire de la Guilde à travers les âges. Sortir d'un point de transit en se disant que c'est un des premiers Mégas qui l'a créé, il y a peut-être quinze mille ans, peut être très impressionnant !

Toujours sur la brèche (ha ! Ha !), les Mégas ont d'autres chats à fouetter que de se rendre sur des planètes portant déjà des points de transit pour en créer d'autres. Pourtant, ce ne serait pas du luxe car les tétraèdres finissent parfois en des lieux peu accessibles.

Les points de transit ont deux aspects qui concernent directement les agents en mission : leur état général et leur localisation.

6.3.1 Création

Lorsque l'AG envoie une mission d'exploration lointaine, elle demande à la Guilde la présence d'un Mega pour l'accompagner (cf. 5.4.11 - Exploration) et créer un point de transit, donner des nouvelles de la colonie, voire s'informer sur d'éventuels changements de programme.

Les points de transit ne sont pas juste des tétraèdres ; il ne s'agit pas d'un simple objet mais de la première forme géométrique en 3 dimensions, par le nombre de faces, et sur lequel un Mega a passé parfois plusieurs semaines à lui donner une résonance, une empreinte psychique unique qui a un écho dans l'intercontinuum.

Ce sont les points de transit qui permettent aux Mégas de créer un chant vibratoire entre deux lieux du continuum. Chaque point de transit possède une empreinte psychique, un timbre unique qui permet au Mega de revenir à un point de transit qu'il connaît.

Procédure

Pour résumer, le Mega tente de se transférer dans le tétraèdre.

Durant ce processus, plus long qu'un transfert normal puisqu'il dure plusieurs jours, il reste concentré, dans une espèce de transe. Son métabolisme est ralenti, son corps descend aux alentours de 30° et il cesse complètement de manger et de boire. A son réveil, il est sonné pendant plusieurs heures, lèvres desséchées, amaigri et affamé.

Ce processus est toujours dangereux pour le Mega, qui peut devenir fou, prisonnier des limbes de

l'intercontinuum et qui est pendant toute la durée de l'opération quasi-inconscient de ce qui l'entoure.

Le tétraèdre

Lorsqu'un Mega est envoyé avec une mission de colonisation, celui-ci part avec un tétraèdre tout fait, de 3m de haut, du même métal synthétique que les scaphandres de combat.

Une fois le point de transit en place, le Mega explore la planète à la recherche d'un emplacement, avec l'une des petites navettes légères monoplaces des colons. Le Mega doit se procurer ou fabriquer un tétraèdre, d'une matière homogène, dense et résistante, telle que pierre, métal et plus fréquemment certains plastiques. Le bois n'est pas assez homogène et les plastiques légers ne conviennent pas. Un bloc de craie fera très bien l'affaire si le Mega n'est pas très outillé mais ce point de transit aura une durée de vie brève s'il est soumis aux intempéries.

Le tétraèdre doit faire au minimum 1,20 m de haut. Il n'y a pas de maximum. L'idéal est de 3 m.

Un point de transit ne fonctionne que s'il est posé sur une masse importante, au minimum un astéroïde de quelques kilomètres de diamètre. A partir du moment où il a été créé, il n'est plus possible de le changer de place par rapport à ce support ou très peu.

Il continue à fonctionner tant qu'il n'est pas éloigné du point où il a été activé de plus de 100 fois sa hauteur. Un tétraèdre de 3 m de haut peut donc être déplacé de 300 m au grand maximum. Transporté au-delà, il cesse à jamais de fonctionner (à moins d'être de nouveau activé selon la procédure de création d'un point de transit).

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

6.3.2 Les tétraèdres témoins

En même temps que le point de transit proprement dit, le Mega active de petits tétraèdres d'une matière similaire, d'environ 5cm, qui doivent être au contact du point de transit : les tétraèdres témoins.

Ils ne sont pas utilisables pour effectuer un transit, en revanche, leur empreinte ne se désactive pas si on les déplace, ce qui permet à la Guilde d'avoir une bibliothèque de tétraèdre témoins, « la tétrathèque », au sein du sanctuaire de la Guilde.

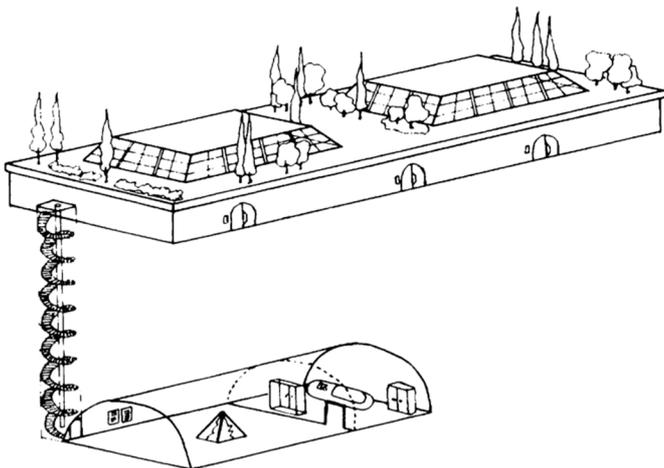
Ils serviront aux autres agents à retrouver le chemin de ce point précis dans l'intercontinuum.

Deux témoins de chaque point de transit créés par des Megas sont en principe dans la tétrathèque de Norjane. Ce nombre est récemment passé à trois, puis quatre.

- ▲ Le troisième est stocké sur une des planètes Mega où la guilde a des bases (au cas où le sanctuaire de Norjane subirait des dommages).
- ▲ Le quatrième est dissimulé à côté de l'autre point de transit de chaque planète. C'est-à-dire un témoin du point A près du point B et un du point B dans le local du point A.

6.3.3 Point de transit A

Le point de transit « A » se trouve, en général, dans la première cité construite sur la planète s'il s'agit d'une colonie terra-formée.



Pour des raisons évidentes de protection, il est créé dans un abri profondément enterré, entre environ 50 et 100m selon ce que permet le terrain.

L'abri comporte deux salles : la vaste salle de transit qui permet à un groupe de quinze Megas, équipés d'armure de combat, d'arriver simultanément et une plus petite salle qui contient un médiabloc et divers coffres renfermant nourriture, accessoires et vêtements divers. Enfin, un escalier en colimaçon mène à une trappe, elle-même dans le sous-sol de l'un des premiers hangars construits par les colons. Après la phase de colonisation, l'urbanisme s'étend. Sous des couvertures commerciales diverses, le hangar se fait oublier, tout en restant aux mains des Megas. Un ou deux siècles plus tard, plus personne ne se rappelle l'existence d'un point de transit Mega à cet endroit.

La salle de transit comprend un panneau incrusté dans le mur, qui donne automatiquement diverses informations :

- ▲ Dates et heures locales et norjanes ;
- ▲ Température du local, du sous-sol du hangar et de l'extérieur ;
- ▲ Type d'atmosphère, présence et quantité de gaz nocifs ou de radioactivité ;
- ▲ Images vidéo du sous-sol du hangar, du hall d'entrée et de l'extérieur. Cette dernière n'est pas toujours nette car le contact local a autre chose à faire que nettoyer l'objectif tous les jours pour des Megas qui viennent une fois par siècle...

6.3.4 Point de transit B

Le point « B » est une bouée de secours, rien de plus. De petite taille, perdu dans des contrées inhospitalières par définition, il évite aux Mega de devoir créer un nouveau point de transit s'ils n'ont pas le niveau ou le temps nécessaire. On l'emploie toutefois quand il est probable que le point A est connu et sous surveillance. (Quiconque connaît l'existence de la Guilde et fait des recherches poussées sur une colonie peut retrouver le bâtiment qui abritait à l'origine le premier point de transit.)

6.3.5 Suivi des points de transit

Bien que les effectifs des Megas aient augmenté ces derniers temps avec l'arrivée des agents originaires de la Terre, l'activité de la Guilde absorbe tout leur temps et toute leur énergie et il n'est pas rare qu'ils doivent écourter leurs rares périodes de vacances.

Dans ces conditions, envoyer régulièrement des agents visiter chaque point de transit pour en vérifier l'état et jeter un coup d'œil sur l'environnement reste un vœu pieu de l'administration de Norjane.

Hormis pour les planètes à « forte activité diplomatique », où nous intervenons souvent, les informations les plus récentes peuvent dater de quelques années à quelques millénaires. Voici un aperçu des divers cas de figure possibles.

Planètes vérifiées

Les dieux de l'administration veillent sur vous et vous allez vers un point de transit « vérifié ». Cela signifie que la dernière visite d'un Mega y remonte à moins de cinq ans. Attention, toutefois, au rapport du Mega en question. Parfois, il s'est contenté d'observer le paysage durant la descente puis d'opérer un rétro-transit sans

s'être matérialisé. La température extérieure peut alors très bien être passée de 20°C de l'inspection précédente à 60°C sans qu'il s'en soit rendu compte ou il peut y avoir une autre surprise du même acabit.

Planètes sans « témoins » mais avec archives

Il existe une grande quantité de points de transit, surtout parmi les plus anciens, dont l'existence est connue des archives de la Guilde mais pour lesquels aucun tétraèdre témoin n'est disponible. Si la mission des Megas risque de les amener à proximité de tels « points sans témoin », leur existence et leur position (si elles sont connues) sont signalées aux Megas, qui pourront s'en servir pour un éventuel retour. Il n'est malheureusement pas possible de recréer un témoin pour un tétraèdre ainsi orphelin mais si celui-ci est utilisé pour un retour de mission, un témoin d'origine peut traîner par hasard dans les parages du point de transit et sa recherche active est fortement souhaitée. Retrouver un tel objet est hautement apprécié et comptera pour le calcul des points de mission !

Témoins sans archives

Des tétraèdres dénués de toute inscription sont regroupés dans une section du département des points de transit. Trouver où ils conduisent n'a rien d'évident. Parfois, on vous demandera d'aller en visiter un. Mais une fois sur place, comment savoir où vous êtes ? Si nulle civilisation douée de mémoires ou d'archives n'est là pour vous aider à rassembler des indices, vous saurez que vous êtes arrivé sur une belle planète verdoyante et sauvage, mais... où est-elle dans le vaste espace ? Pour ce genre de mission, il est d'usage de constituer des groupes dont les membres sont tous issus de planètes différentes situées aux quatre coins de l'univers. Si l'un d'eux reconnaît plus ou moins dans le ciel les constellations de son monde, cela permet déjà de se repérer un peu. Mais dans la plupart des cas, trouver des autochtones et enquêter sur leur passé reste le seul moyen de savoir à quelle planète on a affaire.

Planètes « oubliées »

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

De plus, si vous passez par un tel point de transit oublié, vous serez le ou les seuls à en avoir mémorisé au passage l'empreinte psychique. Et donc les agents tout désignés pour retourner explorer la planète en question, si cela semble judicieux aux vieux de la Guilde.

Retrouver un témoin

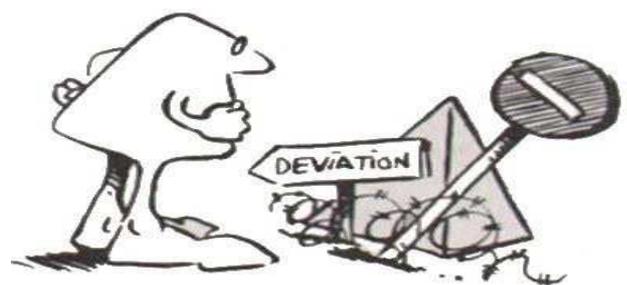
Retrouver un tétraèdre témoin rapporte au minimum 1 point de mission supplémentaire. C'est le cas même si le témoin était aisé à découvrir. La « prime » peut monter à deux ou trois points de mission lorsque les Megas prennent la peine de repartir en quête du témoin alors qu'il n'est pas à proximité du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

6.3.6 Entretien et usure des points de transit

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

Les points de transit peu fréquentés mais susceptibles de redevenir stratégiques du jour au lendemain sont régulièrement visités par les vérificateurs qui peuvent décider de les remplacer s'ils présentent des traces d'usure ou de cassure.

En effet, un point de transit un peu abîmé peut encore fonctionner mais avec de sérieux risques. Le MJ peut estimer les chances de problème ou de désamorçage en fonction du degré de détérioration du tétraèdre (qui ne doit pas être cassé).



Le Mega qui tente de se matérialiser par un point de transit détérioré doit faire un test de Volonté + Transit + 2D6 pour atteindre une difficulté résumée dans le tableau des problèmes d'usure et de désamorçage :

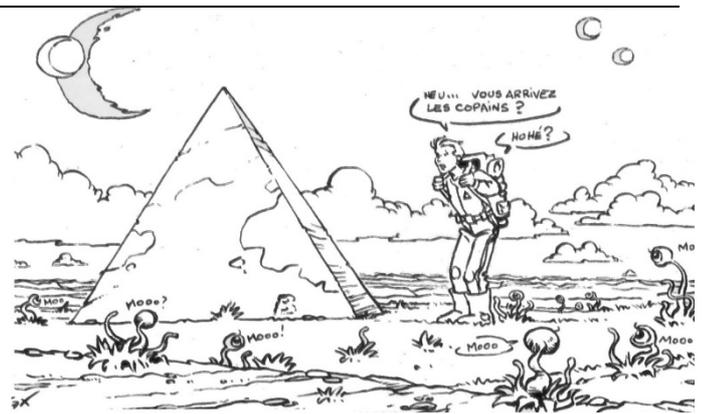
Problèmes d'usure et de désamorçage

Détérioration	Matérialisation	Désamorçage si 2D6 ≤ ...	
matériau très érodé	très facile	11	3
matériau qui se désagrège	facile	14	3
apparition de larges fissures	moyenne	17	3
morceaux cassés sur les arêtes	difficile	20	3
morceaux cassés sur les pointes	très difficile	23	3

Lorsqu'un point de transit fêlé ou très usé est utilisé ce n'est pas sans risques : les Megas peuvent se retrouver bloqués dans le continuum, avec de mauvaises rencontres à la clé.

- ▲ Cas 1 : Dans le moins grave des cas, le point ne transite déjà plus mais permet encore la descente. Les Megas peuvent inspecter les environs, quoiqu'au moment de se matérialiser, ils restent en stase. Ils n'ont plus qu'à se rétro-transiter vers le point B, s'il y en a un et s'ils connaissent son empreinte sinon, retour à la tétrathèque du Sanctuaire.
- ▲ Cas 2 : Le tétraèdre est bien usé et dans un état tangent. Le premier Mega qui en sort sent une sorte de résistance. S'il force un peu pour passer, il se matérialise effectivement mais il y a une chance que cela suffise à désamorcer le point de transit. Et c'est valable pour chaque nouveau Mega qui en sort. Le groupe court alors le risque d'être séparé.
 - ▲ Cas 2 bis. Tous les Megas sont sortis du point de transit malgré la résistance. Il ne leur est pas possible de savoir si l'arrivée du dernier d'entre eux n'a pas désamorcé le tétraèdre. Peut-être le retour par ce chemin leur est-il déjà interdit, à moins que le point de transit ne cesse de fonctionner, là aussi, alors que certains sont déjà partis et d'autres pas. L'hypothèse est angoissante.

Si un point de transit se désamorçe, il redevient un simple tétraèdre. La procédure pour le réamorcer est la même que lors de la création d'un nouveau point de transit (il est préférable de le réparer avant toute tentative).



A noter que l'empreinte du point de transit « réamorcé » n'est plus la même.

6.3.7 Témoins orphelins

Il existe des témoins dont les points de transit correspondants ont été détruits. Quand on s'en aperçoit, on détruit le témoin et si possible, on envoi un Mega par voie spatiale recréer un point de transit.

A l'inverse, en quinze mille ans d'histoire, des témoins des premiers points de transit ont été perdus, bien que les tétraèdres fonctionnent encore; ou encore, l'identification de certains témoins a disparu, ce qui donne l'occasion d'y envoyer une équipe de reconnaissance pour vérifier leur destination.

6.4 Echec de transit

En cas d'échec, quand un jet de dés rate, le processus de transit ripe et tout peut arriver, au gré du MJ... Seule exception, un Mega ayant déjà créé un ou plusieurs points de transit a 50% de chances de se rematérialiser sur l'un d'eux (lancer les dés 1 fois par point de transit).

Où peuvent bien tomber les Megas après un transit raté, lors d'un transit au hasard ou lors du test d'un témoin d'un point de transit non identifié ?

Afin d'aider les MJ, voici une nouvelle « roulette galactique ». Pour l'utiliser, rien de plus simple (selon le principe bien connu : un MJ, deux dés, 36 possibilités).

On tire un D6 puis un deuxième D6 :

D6	Table
1	« Sans aucun problème »
2	Sous l'eau
3	Souterrain
4	Enterré
5	Lieu insolite
6	Base des mégas

Oui, je sais : les histoires de Megas s'improvisent difficilement. Donc, libre à vous d'utiliser cette « roulette galactique » comme vous l'entendez, voire de la considérer uniquement comme un gag !

6.4.1 « Sans aucun problème »

Le transit se réalise dans un lieu désert et sûr... apparemment ! C'est s'ils y restent assez longtemps que les Megas réaliseront que l'endroit n'est pas sans danger...

1 – Atmosphère naturellement empoisonnée

Le point de transit est situé en pleine nature, dans un endroit discret et idéal. L'air est parfumé, la brise est légère, le ciel est serein... Seul petit inconvénient : l'atmosphère est naturellement empoisonnée par une substance hallucinogène. Les autochtones y sont immunisés mais, pour les étrangers, c'est une autre histoire. Au bout de 1D6 heures sur place, le Mega commence déjà à voir et à entendre des choses bizarres (au gré du MJ). S'il demeure trop longtemps sur cette planète, il sombrera complètement dans la folie.

2 – Au sommet d'un piton rocheux

Le point de transit est situé en pleine nature, au sommet d'un piton rocheux inaccessible et battu par les vents. De cet endroit, le Mega a une vue imprenable sur un paysage insolite et grandiose (la vallée d'un grand fleuve par exemple). Seul petit inconvénient : il est pratiquement impossible de quitter cet endroit, à moins d'être un alpiniste chevronné ou de disposer d'un hélicoptère !

3 - Au cœur d'un désert aride

Le point de transit est enterré sous une dune de sable chaud, située au cœur d'un désert aride. L'endroit est discret à souhait. Seul petit inconvénient : la température est de 60 degrés au-dessus de zéro, il n'y a pas un seul endroit ombragé en vue et le point d'eau le plus proche est à 300 kilomètres de là !

4 - Dans un lieu contaminé artificiellement

Le point de transit est enterré dans une zone caillouteuse, manifestement désertique, où pousse péniblement une végétation à l'air maladif. L'endroit est discret à souhait. Seul petit inconvénient : c'est ici que les autochtones ont récemment expérimenté une arme atomique (gare aux radiations nocives) ou biologique (un virus mortel ou provoquant des mutations).

5 - Dans un lieu contaminé naturellement

Le point de transit est situé dans une forêt, où pousse une végétation luxuriante aux couleurs vives. C'est un endroit très humide, pas trop chaud (moyenne de 25°C la journée) et où la faune n'est pas très agressive. Seul petit inconvénient : il n'y a absolument rien de comestible pour un Terrien dans la région. Tous les végétaux sont naturellement remplis de substances nocives pour l'organisme humain. Quant aux animaux, la plupart sont herbivores et se nourrissent des plantes qui poussent à cet endroit. Donc...

6 Près d'un village de primitifs cordiaux

Le point de transit est situé à proximité d'un village de huttes, où vivent (entièrement nus) des humanoïdes très beaux et accueillants. Ce sont de gentils primitifs qui vouent un culte aux Mega, ces êtres envoyés jadis par les Dieux bienveillants. Leurs coutumes exigent de traiter ces nobles visiteurs comme des rois. Voilà un merveilleux endroit pour passer des vacances bien méritées !

6.4.2 Sous l'eau

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

1 Dans un lac de montagne

Le point de transit avait été créé sur un glacier, au sommet d'une montagne. Au cours des siècles, la glace supportant le tétraèdre a fondu (à cause d'un réchauffement artificiel du climat peut-être !?). Actuellement, il repose dans un grand lac, à plusieurs mètres de profondeur. L'eau est d'une pureté cristalline mais glaciale (gare aux refroidissements).

2 Dans le lit d'une rivière (ou d'un fleuve)

Le point de transit a été créé au bord d'un cours d'eau. Au cours des siècles, à cause de l'érosion (ou d'un autre phénomène naturel), il a glissé jusque dans le lit du cours d'eau. Les Megas doivent aussitôt nager pour ne pas couler ou se retrouver entraînés par le courant !

3 Au cœur des marécages

Le point de transit a été créé sur une planète extrêmement primitive, qui ressemble à la Terre de l'époque des dinosaures. Le tétraèdre repose dans l'eau putride d'un gigantesque marécage où s'ébattent lourdement d'étranges créatures titanesques. Si le MJ est sadique, il peut considérer que l'endroit regorge également de sables mouvants.

4 Dans les eaux d'une mer chaude

Le point de transit avait été créé près de la plage, sur une île déserte. Au cours des siècles, le niveau des océans est monté, engloutissant le tétraèdre. Actuellement, il est sous les flots, à plusieurs mètres de profondeur. Si le MJ est sadique, il peut considérer que ces eaux sont infestées de grands prédateurs, genre requins.

5 Dans les eaux d'une mer froide (voire glaciale)

Le point de transit avait été créé au pôle nord (ou sur un iceberg ?)... Au cours du temps, le tétraèdre a sombré sous les flots. Les Megas se retrouveront plongés dans une eau tellement froide qu'ils risquent aussitôt l'hypothermie aiguë et même la mort en quelques minutes !

6 Dans la piscine d'une célébrité

Les Megas se retrouvent plongés dans la piscine d'Esther Lindon (ou d'une autre star, au choix du MJ). Justement, elle et plusieurs amis étaient en train d'y fêter quelques joyeux événements. Loin de s'effaroucher, la star trouve l'arrivée des Megas « terriblement pittoresque » et même « follement drôle » ! Bravo, vous avez de la chance et vous savez vous faire des amis ! [Au MJ d'imaginer la raison qui a bien pu pousser un Mega à placer un tétraèdre à cet endroit !]

6.4.3 Souterrain

Le cas du point enterré est plus épineux :

S'il se trouve à moins de 20m de la surface, vous pourrez vous matérialiser à sa verticale, au niveau du sol. Mais pour repartir, il vous faudra creuser afin d'atteindre une de ses faces. Il peut arriver directement au rez-de-chaussée au lieu de la cave ou se matérialiser au niveau

du sol à la verticale du tétraèdre s'il est enterré peu profondément.

1 Dans une immense caverne

Il fait très sombre et une terrible sensation d'humidité glace les Megas. Le point de transit est dans une gigantesque grotte, au cœur des montagnes. Si le MJ le décide, l'endroit peut avoir des « occupants » (des ours-hiboux, des chauves-souris géantes, un peuple d'humanoïdes troglodytes...).

2 Dans un réseau de catacombes

Il fait très sombre et une terrible odeur de pourriture assaille les narines des Megas. Le point de transit est dans un vaste dédale de catacombes, situé juste au-dessous d'une grande cité (si vous préférez, ce peut être un réseau d'égouts putrides). Seul petit inconvénient : il s'agit d'un véritable labyrinthe d'où il est quasiment impossible de sortir sans disposer d'un plan.

3 Dans un vaste abri anti-atomique

Le point de transit est dans un vaste complexe souterrain, où vit une population d'humanoïdes rabougris et peureux. Voilà des décennies qu'ils sont obligés de vivre là car, à l'extérieur, un conflit atomique a rendu la vie pratiquement impossible. Si les Megas sont découverts, les humanoïdes les prennent pour d'horribles mutants venus de l'extérieur. Voilà qui peut déclencher une belle panique !

4 Dans une ancienne mine abandonnée

Le point de transit est dans une ancienne mine abandonnée. Tirez 1D6 : il s'agissait d'une mine 1) d'or ; 2) d'argent ; 3) de platine ; 4) de rubis ; 5) de diamants ; 6) d'orichalque, le fabuleux métal des Atlantes (mais il faut s'y connaître en Géologie pour parvenir à le déterminer). Si le MJ le désire, il peut décider qu'un vieux prospecteur s'est installé sur les lieux, bien décidé à trouver un nouveau filon. Si la mine est vraiment très ancienne, il est fort possible qu'elle soit partiellement noyée ou menacée d'effondrement.

5 Près d'un réseau de métro

Le point de transit est dans une cachette, aménagée près des couloirs du métro d'une grande cité. Cela peut être une cité de type contemporain ou futuriste (c'est alors certainement une planète de l'A.G.). Le MJ peut décider qu'il s'agit d'une cité appartenant à l'une des Terres parallèles (propositions : New-York dans les années 1920, Londres dans les années 1940, Paris dans les années 1980...).

6 Dans la cachette d'un fabuleux trésor

Le point de transit est dans une cachette sommaire, sans aucune issue donnant sur l'extérieur. L'endroit est encombré de dizaines de containers poussiéreux, sur lesquels sont inscrits des symboles utilisés couramment dans l'A.G. Leur déchiffrement indique qu'il s'agit de matériels de haute technologie (armes légères, ordinateurs, robots, gadgets...) provenant de diverses sources. D'après les indications, ces caisses seraient là depuis plusieurs siècles. Il s'agit là du trésor de guerre d'un groupe de renégats, sans doute morts il y a longtemps. Heureux Mégas : tous ces biens précieux vous appartiennent désormais !

6.4.4 Enterré

Attention ! D'une part, les Mégas ne pourront se matérialiser nulle part si le tétraèdre est enseveli sous plus de 20 m de terre compacte car aucun point de la descente ne sera praticable. D'autre part, cette manœuvre est possible à l'arrivée mais pour repartir le Mega doit pouvoir se glisser dans une face du tétraèdre ! S'il est enseveli, il devra creuser jusqu'à l'atteindre ou bien voyager jusqu'à l'autre point de transit de la planète ou en créer un. Ce qui n'est pas une mince affaire, ni pour sculpter le tétraèdre, ni pour l'activer...

1 Sous la calotte glaciaire

Quand le Mega se rematérialise, il constate qu'il est dans un paysage évoquant le Pôle nord (la température est, évidemment, largement en-dessous de zéro). Le point de transit a été créé dans un endroit qui, il y a des milliers d'années, était encore dans la zone tempérée. Depuis, la planète est entrée dans une période glaciaire (ou alors, la calotte glaciaire s'est déplacée : les deux explications sont valables). Actuellement, le tétraèdre est sous une épaisse couche de glace.

2 Sous les débris d'une avalanche

Le point de transit a été créé dans une région montagneuse, sujette à de fréquents tremblements de terre. Une avalanche a enseveli le tétraèdre sous des tonnes d'éboulis, il y a longtemps. Actuellement, le tétraèdre est sous une épaisse couche de rochers et de terre.

3 Sous les ruines d'une ancienne cité

Le point de transit a été créé au cœur d'une grande cité... Mais elle a été manifestement abandonnée il y a des décennies (voire des siècles) dans des circonstances laissées à l'appréciation du MJ. Il est possible qu'elle ait été détruite au cours d'une guerre ou au cours d'une catastrophe naturelle. Le MJ peut également considérer que ses ruines ne sont pas totalement désertes : une bande de brigands ou de fanatiques religieux peut y avoir trouvé refuge.

4 Sous des scories volcaniques

Le point de transit est situé dans un impressionnant paysage volcanique : cratères fumants, lacs de lave bouillonnante, crevasses larges comme des canyons... Une éruption a enseveli le tétraèdre sous une épaisse couche de scories et de poussières. Si le MJ est sadique, il peut considérer que l'atmosphère est actuellement polluée par des gaz toxiques.

5 Dans une décharge publique

Le point de transit est situé près d'une grande cité et, plus exactement, dans sa décharge publique ! Le tétraèdre aurait-il fini là, jeté comme un vulgaire déchet par les autochtones ? Quoi qu'il en soit, il est recouvert par plusieurs mètres d'ordures ménagères de toutes sortes. Certaines sont particulièrement dégoûtantes (nous laissons à l'occasion au MJ de déployer toutes les ressources de son imagination fertile).

6 Dans sol d'une petite cité extraterrestre

Le point de transit n'a pas été repéré quand des colons extraterrestres sont venus s'installer sur cette planète, il y a des siècles. Cet endroit était aussi stérile que désertique et ils se sont contentés de « formater » la zone en la recouvrant d'un matériau solide. Les extraterrestres sont physiquement effrayants (grands, gros, tentaculaires...) et utilisent des « gadgets » de NT6 ! Si l'on prend contact avec eux, les « aliens » se révèlent faire partie d'une race très évoluée (ils communiquent par télépathie) et pacifique mais totalement inconnue de l'A.G.

6.4.5 Lieu insolite

1 Dans un vaisseau spatial extraterrestre

Le point de transit a été créé dans la cale d'un gigantesque vaisseau spatial extraterrestre. Seul petit inconvénient : ce bâtiment appartient à une race très puissante et très belliqueuse, qui n'est pas en très bon termes avec l'A.G. Si les Mégas sont découverts, ils sont automatiquement considérés comme étant des espions et pourchassés. En cas d'arrestation, menacer les extraterrestres de représailles est la meilleure solution... pour se faire exécuter sur le champ !

2 Dans un astéroïde-prison

Le point de transit a été créé à bord d'un gigantesque astéroïde, utilisé comme bague par un peuple extraterrestre (pacifique ou guerrier, au choix du MJ). Les prisonniers sont astreints à un travail pénible de forage. Si les Mega sont découverts par les gardiens, ils sont automatiquement considérés comme de vulgaires criminels cherchant à faire évader des prisonniers !

3 Dans un zoo galactique

Les Mégas arrivent dans un endroit étrange (ciel orange, végétation de couleur mauve...) où s'ébattent une multitude de créatures vraiment très exotiques. En fait, le point de transit a été créé dans un immense zoo galactique, appartenant à une race extraterrestre qui ne fait pas partie de l'A.G. Si les Mégas sont découverts par les gardiens, ils risquent d'être pris pour des voleurs ou pour des « pensionnaires » qui viennent d'être livrés (Tiens, je ne les avais encore jamais vu ceux-là ! – Bah, sûrement les nouveaux arrivants...).

4 Dans un lieu interdit aux Mégas

Le point de transit est à l'air libre, en plein milieu d'une zone étrangement plate. A côté du tétraèdre se trouve un grand panneau, sur lequel est écrit en grosses lettres : « Messieurs les Mega, nous vous prions de passer votre chemin. Jusqu'à révision du jugement de notre gouvernement, vous n'êtes plus les bienvenus sur notre monde. » Si le Mega examine les environs, il peut constater qu'il est au milieu d'un terrain miné ! Quelques centaines de mètres plus loin, il peut voir des humanoïdes armés, en train de l'observer avec des jumelles. Tenter de parlementer avec eux est peine perdue : ils sont fermement décidés à empêcher quiconque de passer. Nous laissons au MJ le dur labeur de trouver une explication rationnelle à tout cela !

5 Sur une place du marché médiévale

Le point de transit est à l'air libre, au plein milieu de la Grand-Place d'un village ou d'une cité de type médiéval. Et, justement, c'est jour de marché ! Si les Mégas en ont la possibilité, ils peuvent aussitôt opérer un rétro-transit... Sinon, ils apparaissent subitement au milieu d'une foule d'autochtones ébahis, puis franchement effrayés (Les démons arrivent ! Fuyez ! Allez prévenir les exorcistes !).

6 Au sommet d'un « arbre-monde »

Le point de transit est au sommet d'un arbre gigantesque, où vivent des colonies de créatures étranges (aigles géants, écureuils volants, lémuriens curieux...). En dépit de leur aspect primitif et de leur ignorance de toute espèce de technologie, ces êtres pacifiques sont très intelligents et susceptibles de communiquer par télépathie avec les Mega. Ils possèdent une étonnante mémoire et leurs légendes parlent d'êtres venus d'un autre monde, il y a bien longtemps. Si les Mégas se présentent comme étant leurs « descendants » (ou leurs « envoyés »), les autochtones organiseront une joyeuse fête en leur honneur !

6.4.6 Base des mégas

Il s'agit du point de transit A (le principal) d'une planète faisant partie de l'AG depuis longtemps.

1 Abandonnée depuis des siècles

Il fait très sombre et une terrible odeur de moisi pique le nez des Mégas. Pour une raison ou pour une autre, la base est abandonnée depuis des centaines, voire des milliers d'années. Autrement dit, elle a été vidée de son matériel ou alors tout ce qui reste sur place est inutilisable depuis des siècles. A moins que le MJ en décide autrement, l'issue vers l'extérieur est complètement obstruée par des tonnes de débris.

2 Abandonnée depuis quelques temps

La base n'a apparemment plus été visitée depuis longtemps. Et pour cause : une récente catastrophe (quelques décennies plus tôt), a fait monter le niveau des océans de manière dramatique. Toutes les issues menant vers l'extérieur (actuellement sous plusieurs mètres d'eau) ont été soigneusement obstruées.

3 Sur une planète « alien »

La base est bien entretenue et fréquemment visitée. Seul petit inconvénient : il s'agit d'une planète dont les habitants extraterrestres ont une apparence totalement nonhumaine (insectoïdes, par exemple). La communication avec eux se révèle être une opération extraordinairement complexe... D'autant plus que ces extraterrestres considèrent tous les humanoïdes avec une répugnance à peine camouflée (Des créatures qui n'ont que quatre membres et deux yeux !? Pouah ! Quelle horreur !).

4 Base secrète de renégats

L'endroit semble bizarre car il ressemble davantage à une sorte de bunker antiatomique (rempli d'armements) qu'à une honnête base de la Guilde. Les agents locaux ont tous des trognes patibulaires, sont lourdement équipés (blasters lourds, grenades, lance-roquettes...) et sont protégés par des armures de combat. Enfer et putréfaction : il s'agit d'un repaire de renégats agressifs qui s'apprêtaient à lancer un raid ! Ces affreux personnages ont la gâchette facile et possèdent beaucoup de munitions.

5 Base d'une Guilde inconnue

La base où arrivent les Megas est bien entretenue et occupée par des agents sympas. Seul petit problème : en parlant avec les Megas locaux, ils s'aperçoivent qu'ils appartiennent à un univers totalement inconnu (Norjane a été abandonnée il y a des siècles et le siège de la Guilde est désormais installé à bord d'une gigantesque base spatiale) !

6 Sur l'une des cinq « lointaines »

Les Megas arrivent sur l'une des cinq « lointaines », ces fameuses planètes où les vieux agents de la Guilde coulent une retraite paisible. Là, ils sont accueillis à bras ouverts par des vétérans, blanchis par les ans, toujours enthousiastes quand des « jeunes » viennent leur rendre une petite visite (ils peuvent ainsi les abreuver longuement du récit de leurs souvenirs). Bravo ! Vous avez gagné : statistiquement parlant, vous n'aviez qu'une chance sur 36 d'arriver à cet endroit.

6.4.7 Points de transit non répertoriés

Il existe des points de transit de secours sur des astéroïdes, créés par des Megas naufragés. Ces points, créés dans des circonstances difficiles, sont rarement accompagnés de « témoins ».

Parfois, ils sont à peine mentionnés dans un rapport. C'est une des raisons d'être méfiant en cas de re matérialisation vers un point au hasard : il peut être

dans le vide sidéral, sur un fragment de glace perdu sur un anneau, sous l'eau, ...

6.5 L'intercontinuum**6.5.1 Les problèmes temporels dans l'intercontinuum**

Si, vu de l'extérieur, le transit est instantané, pour les agents qui l'effectuent, il en va autrement.

Le plus simple, c'est de considérer que lors d'un transit, le temps se fige dans les univers ; Tandis qu'il continue de s'y écouler comme d'habitude dans l'intercontinuum.

Les personnages et les créatures ne constatent pas de dilatations temporelles les unes par rapport aux autres, tant qu'ils restent dans l'intercontinuum qui sert au transit !

Quelques exceptions :

- ▲ Les univers de poche (ou équivalents), car ce sont des constructions qui s'apparentent aux univers et peuvent donc avoir un écoulement du temps qui diffère par rapport au reste de l'intercontinuum.
- ▲ Certaines créatures de l'intercontinuum.

6.5.2 Une équipe de Megas dans l'intercontinuum

Quand des Megas se transitent en même temps, c'est à dire qu'ils se glissent ensemble dans un point de transit, ils partagent la même bulle de transit.

Si un Mega se glisse dans le point de transit alors que les autres y ont déjà disparu, même à un dixième de seconde prêt, il ne les rejoint pas dans l'intercontinuum et doit faire le parcours psychique tout seul. Habituellement, les Megas attendent que tous les membres du groupe aient au moins un pied dans le point de transit avant de se lancer entièrement.

Il est possible de retrouver un groupe de Mega dans l'intercontinuum à condition que celui-ci ait pénétré dans une bulle de transit permanente comme par exemple celle que forme les créatures de l'intercontinuum, comme un groupe de sirènes, ou celle d'un univers de poche.

Si le transit du premier individu ou groupe se passe sans incident, cela veut dire qu'ils ont fini leur transit presque à l'instant où ils ont fini de pénétrer dans le point de transit et que donc, il est inutile de les poursuivre dans l'intercontinuum; puis qu'ils n'y sont plus.

6.5.3 Poursuivre un méga qui se transite

A part s'il est coincé dans l'intercontinuum, le transit est instantané. Impossible donc d'engager une course poursuite dans l'intercontinuum avec un Mega à moins d'y être entré avec lui...

Pour retrouver un Mega qui s'est transité, la solution la plus sûre est d'interroger les Guetteurs. Mais seuls les vieux semblent en relation avec ces maîtres de l'intercontinuum. Et on ne dérange pas un vieux, encore moins un guetteur, pour si peu. Une autre solution, découverte par des Megas malins, consiste à interroger les créatures de l'intercontinuum. L'entreprise est dangereuse, certes et les chances d'obtenir l'information minces. Mais sinon, il n'y a plus qu'à jouer les Sherlock Holmes : pénétrer dans son repaire, récupérer et analyser la terre et les poussières ramenées par le mega sur ses vêtements, surveiller les points qu'il pourrait utiliser (notamment ceux qu'il a créé). Un travail de fourmi.

6.6 Les créatures de l'intercontinuum

Les créatures de l'intercontinuum n'ont en général pas de réalité physique mais leurs effets sur les êtres qu'elles rencontrent sont très réels. Voici la liste des créatures les plus fréquemment rencontrées lors de l'échec d'un transit :

Lancez 2d6

2-4	Des changeurs
5-7	1D6 fleurs de folie
8-9	Des sirènes
10-11	1D3 vampires à volonté
12	Autres choses rares (guetteur, entité de planète...)

6.6.1 Changeurs

Forme

La réplique fantomatique du personnage avec des éléments modifiés (couleur des cheveux, disposition des éléments du visage, voix plus grave ou plus aiguë...).

Motivation

Instabilité. Le Changeur agit (par amusement ? par nécessité ?) sur la structure des êtres qui traversent l'Intercontinuum.

Les changeurs sont des êtres doués d'un humour spécial, qui viennent discuter avec vous durant le

passage. Leur grand plaisir est de changer quelque chose sur le voyageur : aspect, matériel, sexe, race etc. On peut les fuir comme les vampires ou discuter avec eux si on leur plaît (test de Baratin réussi contre diff. Moyenne). On peut partir sans problème ou même avec un changement bénéfique. Si on leur déplaît ou pire, si on les vexé, les conséquences sont celles décrites plus haut, en général au grand dam du personnage. Cela peut se limiter à un équipement remplacé ou modifié, en forme, en taille ou même en fonction ou une disgrâce passagère sur le physique du personnage. Mais cela peut aussi se traduire par des transformations un peu plus méchantes comme changement de race ou de sexe ou une disgrâce permanente! (gare à la prochaine rencontre...)

6.6.2 Fleurs de folie

Forme

Tout ce qui peut passer par la tête des Megas, mais en général, déformé.

Motivations

Ces créatures sont comme un mélange entre un génie qui exauce des souhaits et un démon qui déforme la volonté de ceux qui signent un pacte avec eux. Cependant, les fleurs de folie écoutent les pensées des Megas, pas leurs paroles...

Le mieux, en leur présence, c'est de ne penser à rien car les fleurs se fichent bien de l'avis des Megas, elles jouent avec leur idées, leurs souvenirs et surtout leurs peurs.

Les fleurs-folie viennent dérouter l'esprit des Megas. Elles agressent la Décision et l'Adaptation des Megas en provoquant des sortes de délires associatifs proportionnellement au nombre de fleurs présentes et bien sûr à l'état mental du Mega. Pour ne pas être submergé par les pensées délirantes de ces créatures, il faut ne penser à rien ou à un mur de briques. Cette protection mentale empêche toute forme de communication entre les Megas.

Cependant, certains vieux disent que, grâce à leur concours, il serait possible de créer des univers de poche.

Légende

Une histoire raconte comment « Ignasool » (le fondateur mythique de la grande voie interne) parvint à faire éclore un monde en concentrant ses pensées sur tous les aspects d'un petit paradis. Les êtres du continuum qui peuvent donner vie à des univers de poche sont à l'origine appelé Fleurs dans la tradition des Magiciens de la grande voie interne. Les autres Mégas les ont appelées fleurs-folie car seuls ceux qui ont une capacité de réflexion cohérente particulièrement développée peuvent les contraindre à créer un monde viable pour des Mégas.

Le « Paradis de Ignasool » existerait toujours, quelque part dans l'intercontinuum. Il serait même pourvu d'un point de transit.

6.6.3 Sirènes**Forme**

Variable mais évoquant un idéal de beauté pour le personnage. Les Sirènes apparaissent toujours au nombre de quatre (ce qui semble n'avoir aucune conséquence particulière).

Motivation

Ces créatures tentent d'attirer à jamais les personnages dans leurs jardins paradisiaques en leur prodiguant des soins et du réconfort à la demande.

Si le personnage accepte, il en ressent effectivement les bénéfiques : pour chaque heure passée, le personnage récupère de la santé physique et mentale. S'il avait perdu des points, il en récupère 1 par heure dans chaque catégorie. Mais... à chaque heure passée, il perd 1 point de Volonté et doit réussir un test sous son niveau de Volonté (actualisée) pour parvenir à repartir. S'il rate, le personnage reste l'invité éternel des sirènes !

Les sirènes forment des bulles de réalité permanentes dans l'intercontinuum.

Il est possible pour ses coéquipiers de revenir dans l'intercontinuum pour le chercher. Il faut d'abord trouver les sirènes, les baratiner pour rejoindre leur jardin et leur arracher leur hôte. Les sirènes n'aiment pas trop cela mais si tous les personnages présents réussissent leur test de Volonté, elles ne peuvent les retenir. Par contre, à chaque essai (et donc heure passée) elles infligent aux sauveteurs (pas à leur protégé) la perte de 1 point de Constitution, 1 point de Mental et 1 point de Force.

Anecdote

... C'était lors d'une de mes premières missions en tant que « Maraudeur ». J'avais la responsabilité d'un stagiaire particulièrement excité, un Talsanite de Malvi. Nous étions aux prises avec une organisation mafieuse couverte par un pouvoir totalitaire, « les purs de la galaxie », des fanatiques un rien exaltés qui faisaient régner la terreur sur plusieurs mondes.

Le nouveau avait clairement un compte à régler avec ce genre d'organisation ce qui, visiblement, avait échappé à nos recruteurs lors de sa formation. J'avoue que son insistance à vouloir faire partie de mon équipe aurait pu éveiller mes soupçons mais comme ses connaissances en démolition m'avaient paru utiles, le Major Jappa me le confia.

C'était ce genre de mission qui laisse un goût amer. En partant, tout ceux qui nous avaient aidés et qui luttèrent pour leur monde se retrouvaient seuls avec des problèmes qui allaient encore s'étaler sur plusieurs générations alors qu'avec mon équipe on aurait pu les résoudre en quelques mois ou au moins leur donner un coup de pouce pour qu'ils puissent sortir la tête de l'eau. Alors, lors du transit de retour, le bleu a fait un rétro et il est reparti jouer au justicier. Et nous voilà de retour sur ce monde de rêve dans lequel l'intimidation et les pots de vin font office de politesse. Quand nous l'avons retrouvé, il ne ressemblait plus à grand-chose : il était tout juste vivant et ce qui lui restait d'esprit avait dans les 5 ans, tout au plus. C'est là que j'ai eu une de mes fameuses idées qui font rire les recrues de Sol III - et froncer les sourcils du Major Jappa.

Lorsque que je transportais le paquet brisé à travers l'intercontinuum, j'ai croisé un groupe de Sirènes et, au lieu de les éviter, ce que j'aurais fait si la situation avait été différente, j'ai décidé de leur confier mon fardeau en pensant qu'il serait possible de revenir le chercher plus tard, en meilleur état.

Je ne sais pas si cette idée était terrible mais, en tout cas, le Malvien est toujours vivant et, même s'il ne part plus en mission, il est devenu un des formateurs de la Guilde, spécialiste du transit et des créatures de l'intercontinuum!

Extrait de « C'était pas ma faute, mémoire d'un Mega », par Gaffral l'Ancien.

6.6.4 Vampires à volonté**Forme**

Variable mais liée en général aux phobies des personnages.

Motivation

Faim. Les Vampires se nourrissent de l'énergie vitale (les caractéristiques) des personnages.

Les vampires à volonté se mettent sur le chemin du tétraèdre de sortie et viennent vers le voyageur. Celui-ci doit fuir vers un autre point de transit au hasard ou se rétro-transiter ou essayer de feinter le vampire. S'il réussit, il concrétise autour de lui un décor physique, avec un sol semé d'obstacles. A partir de ce moment, le personnage peut se mettre à courir vers le point de sortie. Le vampire se lance alors à sa poursuite et les règles de poursuite seront alors appliquées, avec éventuellement le talent de discrétion/filature du personnage. Vitesse et talent de filature du vampire sont en général assez bas (au gré du MJ).

Ce sont les plus craintes des créatures car ils bloquent l'accès au point souhaité et vidant votre volonté, vous condamnant à rester dans l'intercontinuum tandis que d'autres créatures finissent de vous voler et de vous ratatiner ! Le moyen de leur échapper est de fuir vers un point au hasard, en espérant être encore capable de se rétro-transiter. Sinon, il faut se matérialiser sur place (mais quelle place ?) et parvenir à se reposer pour tenter un nouveau transit...

6.6.5 Autres choses rares

Au gré du MJ. Laissez libre cours à votre imagination !

- ▲ Rencontre avec les propres terreurs du Personnage ;
- ▲ Les fantômes de ses ennemis, défunts ou non ;
- ▲ Entité-planète ;
- ▲ Archétype ;
- ▲ Fantôme de Mega ;
- ▲ Guetteur, ...

6.6.6 Les guetteurs

Description

« Guetteurs » est un terme désignant des créatures surpuissantes qui ont la capacité de percevoir les anomalies du continuum d'où leur appellation de « Guetteurs » ; Ils existent dans l'Intercontinuum. Leur nature exacte reste énigmatique et un esprit humain est sans doute incapable d'appréhender leur aspect véritable. Ils sont classiquement décrits comme des « espèces de grandes baleines dérivant entre les univers », ce qui relève plus de la poésie que de la science. En réalité, il est peu probable qu'ils aient une forme, au sens que nous prêtons à ce terme.

Les Guetteurs sont réputés de disposer de pouvoirs immenses qui, dans les faits, semblent limités à l'Intercontinuum. S'ils peuvent prendre télépathiquement contact avec certains habitants des univers (entre autres les Megas), ils semblent incapables d'agir matériellement dans un espace-temps « normal ».

En fait, dans des circonstances très exceptionnelles, il leur est arrivé de se matérialiser dans des univers, sous un aspect évoquant effectivement des « grandes baleines ». Ces incursions leur coûte beaucoup, ce qui explique qu'ils préfèrent demander à des habitants de ces univers (entre autres, les Megas) d'y agir à leur place.

Une polémique existe entre spécialistes norjans pour savoir si ce qui « coûte » aux Guetteurs est assimilable à une souffrance ou s'il s'agit d'une histoire d'honneur et de statut social entre guetteurs...

En dehors de ces faiblesses, les Guetteurs seraient virtuellement immortels et invulnérables. On ne connaît aucun moyen efficace pour leur nuire et quiconque essaya en fut pour ses frais.

En revanche, les Guetteurs possèdent le pouvoir de retirer ses deux dons à tout Mega ; c'est le châtement habituel pour ceux qui ont abusé de leurs pouvoirs et sont considérés comme des dangers potentiels pour la sécurité des univers.

Le seul et unique moyen de communication connu avec les Guetteurs est la télépathie. En tous cas, c'est par ce biais qu'ils entrent en contact avec les Megas, en général avec des Vieux. Une communication prolongée avec ces esprits si différents est toujours risquée et n'est jamais une expérience très agréable.

Certains Megas, restés trop longtemps en contact avec les Guetteurs, ont été frappés de déséquilibres mentaux dont les effets psychiques rappellent ceux de certaines drogues (hallucinations, pertes de la notion du temps, perception déformée du corps, confusion des sens etc.). Cet état peut durer de quelques heures à plusieurs jours, les symptômes se résorbant graduellement.

Histoire

L'histoire des Guetteurs, avant leurs premiers contacts avec les Megas, reste un mystère. Jamais les Guetteurs n'ont révélés leur origine exacte, mais il est possible qu'ils ignorent eux-mêmes comment ils sont apparus.

Ils affirment qu'ils étaient déjà présents dans l'Intercontinuum quand les premiers êtres vivants sont apparus dans l'univers QF1-0001.

Sans doute avaient-ils déjà pris contact avec certains de ses habitants, bien avant la fondation de la Guilde.

Les Guetteurs entrèrent en relation avec les Megas norjans au moment où ceux-ci découvrirent (accidentellement) qu'ils pouvaient accéder à d'autres mondes, voire à d'autres univers.

Le grand maître de la guilde Arsilon, fondateur de la voie de l'invisible a laissé une archive récemment déclassée :

Au départ les guetteurs voulurent empêcher la Guilde de se former, d'envahir et de déstabiliser le continuum ; Nous avons réussi à les persuader que nous deviendrons leurs ailiers ; Mais ils ont exigés préalablement une période probatoire de 18 000 ans, pendant laquelle notre nombre ne devait pas dépasser 1 200 agents.

Nous avons accepté pour pouvoir garder nos doubles don, car ces êtres de l'intercontinuum ont la capacité redoutable de nous les retirer.

Depuis, une des principales utilités des Guetteurs, pour les Megas, c'est d'être une source d'informations.

Le problème est qu'ils ne répondent aux questions posées que quand ils le veulent bien... Et même quand ils veulent bien répondre, on n'est pas sûr de parvenir à comprendre exactement ce qu'ils ont voulu dire.

De temps en temps, les Guetteurs offrent aux Megas des « cadeaux » sous forme d'informations... Par exemple, les coordonnées de points de transit encore inconnus de la Guilde. Des points de transit qui se trouveraient dans des secteurs inconnus de l'univers QF1-0001, ou même dans des univers parallèles qui n'ont pas encore été découverts...

L'expansion de la Guilde ait été rapide au début de ses contacts avec les Guetteurs : à ces nouveaux voyageurs de l'Intercontinuum, ils auraient volontairement donné les coordonnées de plusieurs PT de QF1-0001 (sans doute été utilisés jadis par une Civilisation galactique disparue).

Mais qui étaient ces « précurseurs » ? Sur le sujet, les Guetteurs (comme pour tant d'autres questions) se sont toujours montrés plutôt vagues. On sait que d'autres civilisations avancées ont précédés l'A.G. et l'on suppose qu'il existait alors des organisations sans doute un peu semblables à la Guilde.

Quoiqu'il en soit, la Guilde est véritablement née de l'association des Megas et des Guetteurs, ces derniers fournissant de précieuses informations et conseils en ce qui concerne les voyages dans l'Intercontinuum.

En échange, les Megas interviennent pour résoudre certains problèmes quand les Guetteurs n'ont pas la possibilité (ou l'envie ?) de le faire eux-mêmes. Il s'agit le plus souvent de corriger certaines aberrations du continuum, des interpénétrations d'univers aux conséquences hasardeuses, voire déjà dramatiquement néfastes.

Les points de transit anciens

Une partie des points de transit ancien qui ont été découvert par la Guilde ou indiqué par les Guetteurs n'ont donc pas été créés par des Megas, ce sont des points de transit « naturels » qui n'ont pas toujours la forme de tétraèdres et dont l'activation est un mystère.

D'autres sont l'œuvre de guildes parallèles qui ont disparues ou en tout cas ne sont pas affiliées aux 12 du sanctuaire.

Mais plus étrange, il est arrivé récemment qu'un MEGA ayant raté un transit lointain soit sorti par un point de transit carré et surtout de conception récente !

Les guetteurs ont répondu en prétendant que la « Nouvelle Guilde » était dorénavant prête ! ?

Comment les interpréter ?

Bien que les Vieux de la Guilde soient en contact avec eux depuis des millénaires, ce qui pousse les Guetteurs à s'intéresser aux divers continuums et à leur survie reste sujet à débats. On ignore encore beaucoup de choses concernant leur société et leur philosophie.

Pour ces créatures de l'Intercontinuum, par exemple, le temps est un concept abstrait qui n'existe que dans les univers et qui leur échappe par bien des aspects.

Un univers peut naître, évoluer et même s'effondrer, mais pas l'Intercontinuum ; en somme, les univers seraient des bulles éphémères dans une mer éternelle... La mortalité des univers, leur vulnérabilité, serait un phénomène surprenant et profondément perturbant pour les Guetteurs.

Personne ne peut évaluer les capacités mentales d'un Guetteur, mais il semble sûr qu'elles dépassent celle de n'importe quelle autre créature pensante connue. Si les Guetteurs peuvent utiliser collectivement leur intelligence, elle doit leur permettre de prévoir l'évolution probable d'un univers en fonction de leurs observations.

Les Vieux ont déjà remarqué que des missions sont régulièrement demandées aux Megas en vue de « remettre les pendules à l'heure » (façon de parler : le

Temps est un concept totalement relatif pour les Guetteurs).

Dans la pratique, cela consiste – par exemple – à rechercher un « égaré » passé accidentellement d'un univers à un autre. La plupart du temps, les Guetteurs ne se préoccupent pas de ce genre de cas... Mais, parfois, oui !

L'explication est que les Guetteurs ont étudiés les chaînes de probabilités relatives à l'absence de l'individu de son univers d'origine et les conséquences de sa présence dans un autre univers. Souvent, les portées sont d'importances faibles ou nulle, dans d'autres cas, elles risquent d'être graves voire catastrophiques. En fonction de ces cogitations, les Guetteurs peuvent décider ou non de faire appel à la Guilde.

Dé-Mega-iser, une menace pour les dons des Megas

Les Guetteurs possèdent un redoutable pouvoir face à un Mega : ils sont capables de lui retirer ses deux pouvoirs de transfert et de transit, au moment où il traverse l'intercontinuum pour aller d'un point de transit à un autre. Le Mega ressort tout de même par le second point de transit mais redevenu un simple quidam. Très souvent, ce « gommage » entraîne celui des pouvoirs psy du personnage.

Le moyen de retirer à un Mega ses dons de transfert et transit consiste à l'entraîner de force dans un point de transit et à appeler un Guetteur qui seul peut faire cela. Les Guetteurs ne répondront que si les Vieux les ont contactés et ont obtenu leur promesse de venir à l'appel.

Le phénomène est long et le Mega doit être maintenu dans l'intercontinuum, ce qui implique qu'il y soit amené par des Megas (ou piégé par des siens). D'autre part, les Vieux peuvent demander une « désactivation » qui sera ignorée par les Guetteurs (leurs motivations vont plus loin que les activités honnêtes ou malhonnêtes du renégat).

Les pouvoirs retirés ne sont en général que transfert et transit mais souvent aussi les pouvoirs psy. La Guilde des Megas réunit parfois un tribunal lorsque la simple perte de « réputation » ne semble pas suffire à sanctionner un agent au comportement néfaste. Il existe diverses sanctions avant d'en arriver à la décision de lui retirer ses pouvoirs.

Les Guetteurs et les Renégats

Parfois, ce sont des renégats qui sont choisis par les guetteurs pour accomplir des « quêtes », sans que la Guilde soit tenue au courant.

- ▲ Peut-être retrouver des « Égarés » qui se sont paumés dans un univers parallèle inconnu et les ramener chez eux ;
- ▲ Retrouver et éliminer physiquement quelques individus pour des raisons secrètes...
- ▲ Trouver un « Mega latent » et l'entraîner comme un Mega, mais sans qu'il soit question de le faire rejoindre la Guilde ;

En revanche, cela veut dire qu'ils devraient éprouver une confiance totale dans les Guetteurs : ils leur donnent des tâches à accomplir mais pas toujours avec des explications très claires.

Il est aussi important de se souvenir que les renégats sont seuls : ils doivent se débrouiller pour s'équiper, trouver de l'argent etc.

De même, personne ne viendra les sauver s'ils se mettent dans le pétrin... Au contraire, des Megas loyaux peuvent en profiter pour tenter de les capturer afin de les ramener au Sanctuaire !

Note pour le MJ :

Cela pourrait donner une chance à certains Joueurs d'échapper à l'organisation de la Guilde, s'ils trouvent qu'elle ne leur convient pas trop.

Les messages des Guetteurs sont-ils clairs ?

Les informations que fournissent les Guetteurs sont à décoder ; Le Mega moyen ne comprend pas très bien.

Les Guetteurs n'ont absolument pas un esprit humain ; leurs motivations et centres d'intérêt sont basés sur des besoins et des considérations situées à une autre échelle de temps et de taille. Certains Vieux de la Guilde disent que pour trouver des analogies compréhensible pour les Guetteurs, il faut avoir des connaissances en planétologie ou en astrophysique ; ainsi :

- ▲ l'amour peut s'exprime en une planète luxuriante dans laquelle des millions d'individus vivent et meurent en harmonie.
- ▲ Le chagrin correspond à la mort d'une planète.
- ▲ La colère à un génocide.

Ils n'ont pas une notion très claire de l'individualité.

Parfois les Guetteurs semblent surpris que le Vieux de la Guilde avec lequel il entre en contact ne soit pas le

même que celui avec lequel il avait communiqué plusieurs siècles auparavant.

D'ailleurs, comme ce sont des créatures originaires de l'Intercontinuum, il y a souvent une incompréhension mutuelle...

Quand ils émettent télépathiquement une idée, le message est clair pour l'esprit d'un guetteur... le « récepteur » (un Mega) ne comprend pas forcément le sens du message, qui peut apparaître comme un assemblage d'images psychédéliques, de sons étranges et d'odeurs inconnues !

Allez donc savoir ce que le Guetteur avait en tête !

Les Guetteurs semblent éprouver un certain attachement aux univers, mais pourquoi ? Jouent-ils aux protecteurs par amour de leurs habitants, ou pour tout autre chose ?

Les Guetteurs n'ont jamais été décrits dans les règles comme inquiétants, mais leur psychologie est complètement « étrangère ».

Idée de scénario

La seule retranscription du message d'un Guetteur est sous la forme d'une énigmatique poésie que les Mégas doivent déchiffrer en se rendant de point de transit en planètes, parcourir un jeu de piste galactique (et peut être trans-dimensionnel) afin de comprendre... enfin un scénario spécial Sensit !

Les Guetteurs localisent-ils précisément les brèches ?

Vu les dimensions de ce qu'ils surveillent (un univers a quand même une taille de plusieurs milliards d'années-lumière !), ils ne repèrent pas systématiquement toutes les brèches...

Ils repéreront assez vite une brèche imposante (elle pourrait faire plusieurs années-lumière !) ; par contre une micro-brèche (quelques mètres) passerait facilement inaperçue... A moins qu'elle ne se situe dans une zone où les Guetteurs ont leur attention focalisée.

Une petite brèche, qui s'ouvre et se ferme de manière épisodique, n'inquiète pas trop les Guetteurs ; c'est une anomalie sans doute temporaire.

En revanche, une brèche assez grande pour faire passer tout un système solaire est beaucoup plus inquiétante... Pas seulement par sa taille, mais aussi par le fait que c'est une anomalie peut-être définitive et qui risque de s'aggraver avec le temps.

Quand ils les identifient, les Guetteurs localisent très précieusement les brèches mais les Vieux de la Guilde

ont beaucoup de mal à interpréter les messages des Guetteurs !

Les Guetteurs n'ont pas le même sens que les créatures du continuum et ils éprouvent des difficultés pour donner des indications ou un référentiel sur des milliers d'univers parallèles.

Pour un Guetteur qui peut percevoir les univers, il existe des points de repère mais comment les traduire en coordonnées pour les Mégas ?

C'est un peu comme décrire un tableau à un aveugle de naissance : c'est faisable, mais cela reste imprécis !

Cependant, étant donné que les Guetteurs ont quand même une très longue expérience dans le domaine, ils ont trouvé des ficelles pour rendre leurs messages le plus compréhensible possible... Plusieurs Vieux sont assez expérimentés pour déchiffrer assez vite les messages télépathiques des Guetteurs.

Le « système d'alarme » repose sur des milliers d'années d'expérience mais il faut être un Mega ayant une longue pratique pour parvenir à le maîtriser.

En résumé

Les Guetteurs localisent immédiatement les plus grosses brèches et ont mis au point un système d'alarme avec la Guide des Mégas mais les informations recueillies par les vieux sont parfois imprécises surtout si le Vieux qui les a obtenu n'est pas vraiment un spécialiste dans le domaine... à moins que ce ne soit un Guetteur en personne qui « téléporte » les Mégas.

6.6.7 Les motivations des créatures de l'intercontinuum

Les motivations de ces créatures sont souvent en rapport avec les préoccupations des voyageurs qui les croisent. C'est un peu comme si elles voulaient jouer avec le Mega ou du moins avec ses émotions ou ses réflexions. C'est aussi pour cela que l'enseignement de la Guilde insiste sur l'apprentissage des techniques de vide mental comme moyen d'éviter les créatures de l'intercontinuum.

Elles semblent chercher à se nourrir des pensées des Mégas, de leur état émotif...

Pourtant, la plupart de ces créatures ne se soucient pas du passage des Mégas. A moins que ce ne soit les Mégas qui viennent les trouver, ces derniers ne rencontrent guère que des changeurs, fleursfolie, sirènes ou vampires.

Il arrive aussi que ces créatures soient attirées ou dérangées par la fermeture ou l'ouverture d'une brèche ou encore à cause de l'utilisation malheureuse d'une distorsion du continuum.

6.6.8 Etat d'esprit et rencontres dans l'intercontinuum

Souvent, la rencontre avec une créature de l'intercontinuum a un rapport direct avec l'état (physique et psychique) dans lequel se trouve le Mega :

- ▲ Les problèmes en rapport avec « Percevoir » guident les Changeurs
- ▲ Les problèmes en rapport avec « Réagir » amènent les Fleurs-folie
- ▲ Les problèmes en rapport avec « Agir » appellent des Choses rares...
- ▲ Les problèmes en rapport avec « Forcer » attirent les Vampires à volonté
- ▲ Les problèmes en rapport avec « Résister » charment les Sirènes

Ainsi, un Mega préoccupé émotionnellement (Empathie) ou assourdi, aveuglé (Perception), risque d'attirer des Changeurs lors d'une rencontre dans l'intercontinuum.

Il est à noter que les « problèmes » ne signifient pas forcément une faiblesse mais plutôt un déséquilibre, comme par exemple une suractivité dans un domaine ou une grande différence entre la partie physique et la partie psychique d'un même type d'action.

De plus, après avoir agi sur l'intercontinuum, par exemple en ayant refermé une brèche ou en ayant abusé des distorsions du continuum, les rencontres lors du prochain transit sont plus fréquentes, voire automatiques ; il arrive que les Mégas doivent affronter les conséquences de leurs actes lors de leur transit retour (très pratique pour prolonger un scénario écourté grâce aux idées des joueurs).

6.7 Les aberrations de l'intercontinuum

Ce sont des manifestations du psychisme d'un ou plusieurs Mégas ; contrairement aux créatures du continuum, elles n'ont pas d'existence propre indépendante des pensées des Mégas qui sont en transit ;

Les aberrations sont aussi diverses que peuvent l'être les esprits des êtres qui effectuent un transit.

Une enquête effectuée par un groupe de Norjans a établi que les jungles colorées qui apparaissait à chacun des transits d'une équipe de Mégas étaient dues, aux pensées de l'animal de compagnie d'un des agents ; l'animal, pour se rassurer, recréait la jungle de son monde d'origine.

Certaines aberrations peuvent devenir redondantes ; ainsi il y a des Mégas qui se voient accompagnés à chacun de leur transit par une ou plusieurs aberrations.

C'est souvent le cas pour les Agent ayant subi un choc psychologique mais les aberrations redondantes ne sont pas systématiquement hostile, bien qu'elles soient la plupart du temps la conséquence d'une blessure ou d'un traumatisme.

Il arrive fréquemment que les Mégas défunts viennent hanter les survivants de leur équipe à chaque transit.

Certaines aberrations redondante gagnent une certaine autonomie au fil des transits de leur Mega créateur et finissent même, parfois, par devenir des créatures de l'intercontinuum.

Quand les aberrations se multiplient elles ont tendance à attirer les créatures de l'intercontinuum

Notamment les vampires à volonté qui agissent comme des anticorps protégeant l'intégrité de l'intercontinuum.

Notes pour le MJ :

Un bon moyen de continuer à faire jouer un PJ décédé consiste à lui faire jouer son fantôme pendant les transits !

Quelques belles histoires peuvent se passer dans l'intercontinuum; d'autant que certaines créatures de l'intercontinuum peuvent être appelées dans des dimensions « ombres » comme les « mondes des esprits » et donc, il arrive que des compagnons défunts reprennent du service dans des missions ayant des rapports avec les mondes oniriques ou symboliques qui entourent certains univers.

Avec un cadre qui se base sur les pensées des joueurs, le MJ peu plus facilement improviser un décor, une situation.

Le fait de pouvoir avoir tout l'équipe au même moment dans la même bulle IC permet de laisser le groupe entier et de donner éventuellement aux autres joueurs la possibilité d'interagir (et aussi de charrier celui qui a laissé ses pensées se matérialiser sous forme d'aberrations, ce qui peut aussi donner lieu à d'autres aberrations...)

L'aspect moins drôle est que, si la situation vire au cauchemardesque, tout le groupe risque d'en prendre plein la poire uniquement parce qu'un seul membre de l'équipe a raté son jet de transit. - Les aberrations du continuum ne sont pas forcément des créatures issues des pensées des êtres qui se transit, ce sont aussi des lieux, des paysages avec des phénomènes climatiques ; en bref cela permet de créer un décor que peut décrire le MJ quand les joueurs lui demandent ce qu'il perçoivent durant le transit ou encore durant une rencontre ou lors d'un échec du jet de transit, que se passe il ?

Les aberrations sont là pour aider le MJ de trouver des idées pour rendre vivant et intéressants les passages dans l'intercontinuum, si l'envie leur en prend, si les joueurs posent des questions ou tout simplement pour la curiosité du MJ.

Les combats symboliques

Pour éviter que les affrontements dans l'intercontinuum soient une suite de lancer de dés, voici deux propositions :

Il s'agit de combats de mots ou d'idées pour se débarrasser de vampires à volonté ou des créatures agressivement issues des pensées des PJ à problèmes.

Le grand jeu des affrontements symboliques :

Il s'agit de se représenter sous la forme d'une créature ou d'un concept afin de contrer l'adversaire ; l'affrontement se termine quand l'un des participant n'a plus d'idée, trouve une idée jugée non valable par le MJ ou tout simplement hésite trop longtemps.

Exemple :

- ▲ Je suis un arbre qui plonge ses racines puissantes
- ▲ Je suis un mulot qui ronge les racines et assèche l'arbre
- ▲ Je suis un chat qui traque le mulot
- ▲ Je suis un chien...

La variante de la poursuite

C'est une technique qui consiste à inventer les décors et les actions entreprises par les Mégas pour ralentir ou piéger leurs opposants.

Cette variante est plus adaptée quand plusieurs Mégas sont impliqués.

Exemple :

- ▲ Je m'enfuis en traversant un pont de liane et de l'autre côté, je coupe les cordes pour que le pont de liane s'écroule ;
- ▲ Les vampires abattent un arbre pour pouvoir traverser sur son tronc. ;
- ▲ Je crée des herbes hautes qui me dissimulent et je change de direction au milieu
- ▲ Les vampires brûlent les herbes
- ▲ Je fais tomber la pluie !
- ▲ ...

6.8 Mini scénario dans l'intercontinuum

Voici une proposition, à faire jouer pendant la période des Fêtes de fin d'année... Horrible Noël dans l'Intercontinuum :

Les Mégas se retrouvent dans un décor féérique de conte de Noël : un paysage montagneux et enneigé, couvert de forêts de sapins. De loin en loin, on peut voir des petits chalets de bois, manifestement habités (on voit de la fumée sortir des cheminées). Les Mégas sont sur la paroi en pente d'une vaste vallée et on peut apercevoir, dans le fond (à plusieurs kilomètres), un riant petit village.

A noter, cependant, qu'il fait extrêmement froid... Et le soleil, rougeâtre, est relativement bas sur l'horizon, signe que la nuit est en train de tomber.

Les Mégas ont donc intérêt à rapidement trouver une solution pour éviter de geler sur place... Ils peuvent décider de faire du camping (une étrange idée, mais bon...) ou décider d'aller frapper à la porte d'un petit chalet qui est tout proche, ou décider de descendre jusqu'au village.

Quelle que soit la solution adoptée, la suite des événements est la même... Les chalets sont occupés par d'horribles créatures grincheuses (en réalité des Vampires de l'Intercontinuum), qui vont rapidement se mettre à pourchasser les Mégas.

La Poursuite infernale :

Les Vampires (un par Mega) apparaissent comme de grands humanoïdes maigres, couverts d'une courte fourrure verte, au visage bestial, au regard fourbe et à la bouche immense (pleine de dents). Chose curieuse, ils sont à moitié déguisés en Père Noël (il manque le pantalon et les bottes) !... Ils sont aussi grotesques qu'effrayants et ricanent sans cesse comme des hyènes.

En dépit de leur apparence qui pourrait prêter à sourire, ils s'approchent des Mégas avec une lueur possessive dans l'œil, une boîte en forme d'emballage cadeau dans la main et une hotte sur le dos, expriment sans équivoque, la volonté de s'emparer des Mégas.

Les vampires sont les anticorps de l'intercontinuum ils chassent toute intrusion qui tente de créer des bouts de réalité sans véritable cohérence (les Mégas sentent instinctivement de quoi il s'agit et qu'ils sont extrêmement dangereux). Ce sont de dangereux adversaires, extrêmement agiles et résistants... Sur la neige, ils se déplacent rapidement grâce à des skis.

Les Mégas peuvent tenter de fuir à pieds, mais l'épaisse couche de neige les ralentit considérablement. La poursuite semble d'abord inégale... Par un effort de Volonté (s'ils en ont l'idée), les PJ peuvent faire apparaître des skis ou mieux (une moto-neige par exemple).

Néanmoins, skier ou piloter une moto-neige correctement nécessite d'avoir les compétences adéquates. Sinon ce serait un peu trop facile. De plus, il y a de nombreux obstacles à éviter : sapins, crevasses dissimulées sous la neige, souches ou troncs d'arbres etc. Un échec signifie que le Mega percute un obstacle et subit des dégâts ou, pire, se plante complètement dans le décor. Le Mega planté dans la neige risque d'être vite rejoint par l'un des Vampires...

Solution de secours pour ceux qui se plantent : ils peuvent trouver une sorte de traîneau (chargé de paquets cadeaux !) assez grand pour emporter tous les Mégas. Le traîneau va dévaler la pente de la montagne à toute vitesse mais dans une seule direction : le village en bas de la vallée... Il est trop grand, trop lourd et sans système de direction, ce qui empêche toute tentative de changer sa course ou même de la ralentir ! Coup de bol (?) : il semble n'y avoir aucun obstacle sur la route du traîneau...

Le traîneau mène tout droit vers le Village... Les Mégas devront juste empêcher qu'un ou plusieurs Vampires ne sautent dessus pour les attaquer (voir Combattre les Vampires).

Combattre les vampires

Au lieu de fuir, des Mégas courageux pourraient avoir envie de combattre les Vampires...

Par exemple, en utilisant éventuellement les armes qu'ils portaient sur eux au cours du transit.

Rappelons qu'ils sont dans l'Intercontinuum et que – théoriquement – leur équipement ne fonctionne pas...

L'équipement ne continue à exister que parce qu'il est en contact avec les Mégas.

S'il est perdu, l'équipement est aussitôt considéré comme définitivement désintégré (rien de matériel ne pouvant exister dans l'InterContinuum). Ou alors, il est aussitôt éjecté dans un Continuum proche – au hasard – sous forme de particules élémentaires et d'énergie (équivalant à celle d'une bombe atomique) !

Par ailleurs, étant des créatures de l'Intercontinuum, les Vampires n'ont aucune matérialité. On ne peut pas leur taper dessus, ni à mains nues ni avec quoi que ce soit de matériel. La seule façon de les combattre est d'utiliser sa Volonté... Ce combat virtuel se déroule dans l'esprit du Mega comme un vrai combat. Il peut utiliser sa science du combat (ses compétences) mais les dégâts infligés restent tributaires de sa force de Volonté.

La fin du cauchemar

La situation peut avoir deux issues :

- ▲ Le PJ arrive au Village dans le fond de la vallée, sous le regard stupéfait des habitants. Ce sont des créatures humanoïdes poilues, mais à l'apparence nettement plus sympathique que les Vampires. Leurs fourrures sont multicolores et leurs têtes sont ornées d'antennes (?). Le village et ses invraisemblables habitants se fondent rapidement dans un étrange brouillard, laissant la place à la procédure de la Descente... Le PJ est arrivé au point de transit d'arrivée !
- ▲ Le PJ est vaincu par l'un des Vampires (il arrive à bout de ses points de Volonté). Il est agrippé par la créature grincheuse et a l'impression de tomber en chute libre dans un gouffre insondable... Le Mega hurle de terreur tandis que le Vampire crie (avec une voix affreuse) « Zooyeeeeuuux Nowëël » en ricanant sauvagement.

(Évidemment, les Vampires ne parlent pas : il s'agit juste de la traduction mentale de son cri de victoire.)

Epilogue

Si le PJ sort de cette épreuve avec un Choc psychologique, il est désormais atteint d'une phobie qui lui fait craindre la procédure de transit...

Ajoutez à cela qu'il est désormais natalophobe, autrement dit qu'il est frappé de terreur par tout ce qui a trait à la fête de Noël !

Chapitre 7 – Le transfert

Le transfert permet au Mega de projeter son psychisme dans le corps d'un autre individu, que nous appellerons l'hôte. Pendant ce temps, ce dernier est inconscient.

Lorsque le Mega réintègre son propre corps, l'hôte se « réveille » avec une amnésie totale.



Au-delà de son aspect pratique indéniable et de ses risques qu'il ne faut pas ignorer, le transfert s'accompagne de menus désagréments triviaux qui font que la plupart des agents n'y ont recours qu'en cas d'absolue nécessité (cf. Joies et dangers du transfert).

7.1 Principes du transfert

7.1.1 Déclenchement

Le Mega doit voir la cible de son transfert.

Chaque seconde, il peut faire une tentative en dépensant de la Volonté.

En plus de la résistance au transfert, l'hôte peut s'opposer activement à la tentative de possession, voire y être imperméable, selon sa nature et les circonstances du transfert.

Rejet conscient ou naturel

- ▲ Un Mega sent immédiatement si un autre Mega essaye de l'investir par transfert.
- ▲ Certaines ethnies ou des individus sensibles ou habitués à explorer leur inconscient peuvent aussi sentir que quelque chose essaye de les investir (au gré du MJ).

L'hôte peut alors engager son niveau de Volonté actuel pour élever sa résistance au transfert.

Hôte volontaire

Si le personnage est volontaire pour recevoir l'esprit du Mega, sa Résistance au transfert est divisée par 2.

Hôte inconscient

L'esprit d'un individu inconscient glisse comme une savonnette. Il n'est pas possible de se transférer dans un individu inconscient ou endormi ; c'est en revanche possible dans un personnage paralysé ou juste assommé par une drogue mais toujours conscient.

Transfert passif

En transfert passif, le Mega voit et sent par les sens de l'hôte mais n'a aucun contrôle sur ses gestes et actions, ni accès à ses souvenirs. Si l'hôte parle une langue inconnue, il ne la comprend pas. Par contre, si l'hôte ouvre un coffre et qu'il regarde ses mains, le Mega peut mémoriser la combinaison ou les gestes à faire.

La procédure est la même que pour le transfert actif mais la Résistance au transfert de l'hôte visé est divisée par 2. Si l'hôte est volontaire, elle est donc divisée par 4.

Le Mega ne peut se rétro transférer que si son corps est dans le champ de vision de l'hôte.

Transfert – Transit

Il s'agit de se transférer dans une créature qui se trouve à 20 mètres du point de transit sans se matérialiser. Le corps du Mega reste dans l'Intercontinuum, protégé au sein de la « bulle de transit » du point de transit, pendant que son esprit dirige une créature autochtone.

Dans ce cas, pas de matériel de mission et il faut être à portée de vue du point de transit pour réintégrer son corps. Cette technique est très utile pour agir dans un milieu qui nécessiterait le port d'un scaphandre.

Multi transfert en cascade

Il est possible de se transférer d'un hôte à un autre si l'on dispose de la Volonté nécessaire.

Le rétro transfert coûte alors le nombre de points de Volonté consommés pour investir le nouvel hôte.

Ca n'est pas un rétro transfert mais un nouveau transfert.

En groupe

Il est par contre impossible de se transférer dans l'esprit d'un être dans lequel il y a déjà un Mega en transfert, que ledit Mega soit conscient ou non.

7.1.2 Le devenir des corps

Le corps du Mega

Durant toute la durée du transfert, il tombe en catalepsie (un battement cardiaque par minute).

Pendant la durée du transfert, le Mega :

- ▲ Perçoit son environnement à travers les sens naturels de l'hôte (vue, odorat, ouïe, rayonnement, phéromone, ...) ;
- ▲ dirige ses actes ;
- ▲ dispose d'un accès à certains de ses souvenirs et se sent « dans la peau d'un autre ».

Les Norjans de la Guilde ont montré que l'hôte ne constituait qu'un relais :

- ▲ Si ce corps est blessé, le Mega en subira les conséquences en le réintégrant.
- ▲ Si le corps du Mega, resté en catalepsie, meurt pendant la durée du transfert, son esprit disparaît et l'hôte se réveille.

Le corps de l'hôte

Si le corps de l'hôte est blessé, le Mega ressentira la douleur comme sienne.

Si le corps de l'hôte meurt, deux cas peuvent se produire :

- ▲ Le vrai corps du Mega est dans son champ de vision, il le réintègre automatiquement, selon la procédure de « rétro transfert » décrite plus loin.
- ▲ Le corps du Mega n'est pas dans le champ de vision de l'hôte. Le Mega se retrouve alors en état de corps éthéral (voir description de cet état dans les pouvoirs psy). S'il ne possède pas ce pouvoir psy, il ne pourra compter que sur l'aide d'un autre Mega qui maîtrise le corps éthéral, sous peine d'errer infiniment dans les limbes.

Dans la Guilde, certains Megas se sont spécialisés dans le sauvetage de leurs camarades perdus dans les limbes.

7.1.3 Rétro transfert

L'acte de réintégrer son corps se nomme le rétro transfert.

Le corps du Mega

Pour l'effectuer, il faut que le corps en catalepsie du Mega soit dans le champ de vision de l'hôte. Le rétro transfert est automatique et instantané mais coûte

autant de points de Volonté qu'il en a fallu pour investir l'hôte.

Si le score actuel en Volonté du Mega est insuffisant, le rétro transfert n'opère pas. Autre cas négatif : si l'hôte est paralysé, ses sens sont suffisamment brouillés pour entraver le rétro transfert.

Le corps de l'hôte

A son réveil, l'hôte possède tous les souvenirs jusqu'au moment de la réussite du transfert.



De ce fait, il est préférable de se transiter dans un hôte inattentif qui ne regarde pas spécialement le mega pour éviter de lui laisser une piste à interroger !

Lors des interactions (cf. Conflit de volonté), l'hôte en garde un souvenir onirique mais persistant.

Il se réveille dans l'état mental ou il était au moment du transfert ; mais dans l'état physique et surtout dans le lieu où le laisse le mega.

Ce qui provoque un instant de désorientation plus ou moins long selon le mental de l'hôte.

7.2 Réminiscences

Les connaissances et les souvenirs de l'hôte d'un transfert évoluent avec le temps ; ils peuvent même être à l'origine d'un dialogue ou d'une confrontation entre les deux esprits, ce qui provoque parfois des situations... particulières.

7.2.1 Souvenirs immédiats

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

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

7.2.2 Réminiscence automatique

De temps en temps dans le jeu, le MJ donne au joueur un souvenir qui remonte à sa conscience, en général des détails pratiques et quotidiens.

7.2.3 Réminiscence volontaire

Le Mega peut aussi faire un effort volontaire pour récupérer un souvenir précis. Il indique au MJ le genre d'information qu'il tente d'obtenir et fait un test de Volonté. En cas d'échec important, il peut y avoir un conflit avec l'hôte (cf. Conflit de volonté).

7.3 Conflit de volonté

Le Mega vient de rater son test de réminiscence avec une grosse marge d'échec, de subir un choc psychologique ou encore d'être gravement blessé...

Quand un affrontement éclate entre l'hôte et le Mega, les deux adversaires peuvent dialoguer (en général, l'hôte croit se battre contre un cauchemar familial ou un ennemi personnel).

Le Mega peut choisir de se faire passer pour le cauchemar de l'hôte, lui révéler son identité réelle ou tout autre choix, y compris se taire et donc conclure un accord. Le MJ refusera les situations injouables...

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

Transfert de longue durée

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

Si un Mega n'est plus en mesure de se rétro transférer, il peut être secouru par un autre être possédant des pouvoirs psy comme « voyage astral ».

Là encore, certains Mégas sont des spécialistes de ce genre de sauvetage...

7.4 Joies et dangers du transfert

Le cas du transfert lors des missions étant la source de nombre de situations délicates, le « Guide de la Guilde » vous propose les analyses et recommandations de divers experts dans ce domaine.

7.4.1 Les recommandations du Major MacLamber

Le transfert est un puissant levier en mission. Un Mega transféré dans le personnage adéquat peut franchir des barrages et des contrôles, donner des ordres, faire libérer des amis. Toutefois, les personnages qui ont l'autorité sont souvent (pas toujours) des personnalités de caractère. Autrement dit, il est difficile de s'y transférer et les risques de rejet sont grands.

C'est pourquoi la plupart des transferts servent plutôt à investir un personnage de faible personnalité, par exemple pour enquêter dans la peau d'un autochtone plutôt qu'en tant qu'étranger ou bien pour franchir un obstacle, en prenant comme hôte un muletier qui marche de l'autre côté d'un précipice.

Les deux hantises du Mega en transfert sont, d'une part, ce qui peut arriver à son propre corps ; d'autre part, le

délai nécessaire avant d'opérer un Rétro transfert. Dans beaucoup de cas, une période de sommeil est indispensable pour récupérer les points de Volonté nécessaires. Cela augmente les risques de rejet, mais aussi bloque le reste du groupe qui garde le corps en catalepsie du transféré !

Pour ces raisons, des agents préfèrent opérer des transferts passifs. En effet, le Mega a le choix entre le transfert normal, qui est dit « actif », par opposition au « passif » où il perçoit par les sens de l'hôte mais n'a aucun contrôle sur lui ni accès à ses souvenirs. Dans ce cas, la consommation de Volonté est moitié moindre et il est possible de se rétro transférer quasi immédiatement.

Un seul problème persiste mais de taille : au moment du rétro transfert, le corps inerte du Mega doit être dans le champ de vision de l'hôte. Comme le Mega n'a aucune prise sur les gestes de ce dernier, il doit parfois attendre des heures que l'hôte se tourne un instant vers le « clochard qui fait la sieste sur un banc ». Comme l'hôte est conscient de tout ce qu'il voit, les Megas doivent parfois inventer des stratagèmes incroyables pour qu'il n'ait pas de soupçons ! Encore pire : si l'hôte s'en va soudain, il faut le pister pour ne pas le perdre et inventer des moyens de le ramener vers le corps du Mega, ou l'inverse, sans éveiller de soupçons là non plus.

Confiance

Une solution est de se transférer dans un autochtone allié. Les Megas hésitent à proposer cela car selon la culture et les croyances du personnage en question, il peut en être mentalement perturbé. Encore plus s'il s'agit d'un transfert actif car l'hôte restera ignorant de ce que le Mega a fait durant le transfert ; l'amnésie sera totale, même si son esprit est sondé par hypnose. L'avantage d'utiliser un allié consentant est de ne pas risquer le phénomène de rejet.

7.4.2 L'avis de Lord Foxhole

Dans la pratique, le transfert est loin d'être la panacée universelle pour résoudre tous les problèmes...

En fait, j'ai même souvent tendance à croire que ça complique encore plus la vie du Mega. A commencer par ce fichu corps physique qu'il vaut mieux éviter de perdre !

De plus, le Mega transféré n'a pas un accès direct et total à la mémoire de son hôte... Il va donc rencontrer des gens qu'il est sensé connaître depuis longtemps, mais que le Mega ne connaît absolument pas. Tout A.I.C

doit sûrement avoir connu ces conversations hésitantes et surréalistes, qui finissent par faire croire aux résidents que l'hôte « est devenu fou ». Ou alors, il se conduit d'une manière qui méprise les usages en vigueur et passe pour un malpoli ou un mal élevé, ou encore qu'il cherche à provoquer la bagarre.

Enfin, bref, généralement, c'est l'ignorance du Mega qui finit par le perdre...

Prenons le cas d'une société fortement hiérarchisée et codifiée, elle comporte sans doute un tas de formules de courtoisie qui changent suivant les personnes auxquelles on s'adresse. Sans compter les éventuelles courbettes à faire en présence de ses supérieurs, les compliments etc.

A chaque transfert, tu peux compter sur un tas de petits détails qui risquent fort d'embêter le Megas.

7.4.3 Trois cas de figure, par le major Turbop

Le Major Turbop nous fait part de sa méthode d'analyse du sujet, pour savoir quel est la situation et si le choix d'un transit est pertinent

J'ai mis en place une procédure d'estimation dont voici les trois grand cas de figure :

Le transfert de secours

Pour rattraper une situation qui part en catastrophe ; Par exemple, lors d'un contrôle d'identité qui ne peut que déboucher sur l'arrestation des megas et l'échec de la mission, un transfert dans la personne qui vérifie les identités peut facilement sauver la mission.

Il y a aussi, bien sûr, le transfert dans un agresseur sur le point de tuer un personnage capital lors d'une mission ou tout simplement pour sauver un des coéquipiers du mega voir se sauver lui-même.

Le transfert de secours, c'est LA situation qui nécessite l'utilisation du transfert, même si les compétences des agents en situation sont faibles.

Je vous encourage à utiliser des signes de reconnaissance entre vous pour éviter d'être plusieurs à effectuer un transfert en même temps dans la même personne.

Le transfert tactique

C'est celui qui peut permettre de terminer une mission en temps record et par la même engendrer des complications en retour du fait de la difficulté de prendre en compte tous les aspects d'une situation en si peu de temps.

Selon la mission, une situation résolue en temps record grâce à un transfert tactique peut très bien déboucher sur une seconde mission... plus longue.

Paradoxalement, ce genre de transfert a tendance à être beaucoup plus long que celui d'urgence et donc il multiplie les chances de commettre des gaffes avec son hôte, de perdre le contrôle ou de devoir transporter ou cacher le corps du mega.

Le transfert tactique ne doit pas être effectué dans l'urgence, mais en concertation avec ses coéquipiers.

Le transfert – transit

Il s'agit de se transférer alors que le corps du mega reste « dans » le tétraèdre / continuum.

Il reste le problème du choix de l'hôte : Le mega est obligé de prendre le premier hôte qui passe (Encore faut-il qu'il y en ait un) sinon, retour à la guilde puis tentative un peu plus tard ;

Il est inutile d'attendre dans l'intercontinuum, car je vous rappelle que le temps ne s'écoule quasiment pas dans les univers pendant que les mégas se trouvent dans l'intercontinuum, le temps dans les univers est comme figé lors d'un transit.

Et toujours les difficultés d'adaptation à un nouveau corps, une nouvelle langue et des souvenirs très imparfaitement partagés.

C'est en général un type de transit qui est mis au point au sanctuaire pendant le briefing de mission.

7.4.4 Transfert inter espèces

Voici un extrait du court de Maître Buzz l'ancien, instructeur de la guilde et membre de la fondation Elanil.



Dans quoi un Mega peut-il se transférer ?

- ▲ Une amibe ?
- ▲ Un oiseau ?
- ▲ Une souris ?
- ▲ Un singe ?

▲ Ou un être arrivé à un certain niveau d'évolution ?

Dans QF1-0001, le transfert ne peut s'effectuer que dans des créatures ayant atteint un certain niveau de développement cérébral (en bref, une souris non ! Un chat oui !)

Dans beaucoup d'autres QF, il est impossible de se transférer dans des animaux au niveau de développement inférieur à celui d'un bonobo (minimum).

Enfin, dans certains univers particulièrement peut cohérents, même les insectes peuvent faire l'affaire.

On parle même de transfert effectué dans des objets inanimés, mais c'est une légende...

Un Mega terrien préférera se transférer dans un Terrien / Talsanite ou, du moins, dans un humanoïde qui lui ressemble le plus possible...

Le transfert dans un Ganymédien (humanoïde mais physiquement très différent d'un mammifère), par exemple, sera plus délicat.

Le corps a des particularités qui sembleront plutôt étranges à un humain. De plus, il ne se rendra peut-être pas compte de certains dangers (une température proche de 0°C est supportable pour un humain, mais se révélera peut-être mortelle pour son corps de Ganymédien).

Bref... Plus la créature est différente d'un humanoïde, plus le transfert est peut-être difficile.

Un Mega terrien pourrait avoir des difficultés terribles à se transférer dans un insectoïde ou une créature amphibie ressemblant à un poulpe...

7.4.5 Les difficultés du transfert... de ton cerveau

Le Docteur Efrahem Zahn conseillé du service santé du sanctuaire et spécialiste des troubles psychologiques a bien voulu nous parler des difficultés liées au cerveau.

Il y a deux sources de difficultés physiologiques pour réussir une tentative de transfert et elles sont cumulatives :

- ▲ l'accès à la mémoire ;
- ▲ la différence entre les corps / systèmes nerveux / cerveaux.

On peut distinguer trois niveaux de mémoires :

La mémoire implicite

Elle correspond à tout ce que quelqu'un fait de manière innée ou par habitude dû à son éducation.

Utiliser un objet courant comme un vélo, les pratiques courantes comme comment dire bonjour, la reconnaissance d'un signal d'alarme comme tel, en font partie.

Un Mega en transfert dans un corps humain autre que le sien reconnaîtra les signaux correspondant chez son hôte.

Elle est définie par le fait qu'il n'y a pas de réaction consciente chez la personne, elle n'a pas besoin de réfléchir à l'action pour l'accomplir. Il s'agit d'une mémoire réflexe et ne demande pas de jet pour être utilisée. Tout ce que quelqu'un fait sans y penser en fait partie. Allez au boulot tous les jours par le même trajet est un réflexe : nombre de gens en prenant un chemin se sont retrouvés au boulot par habitude.

Beaucoup de travaux répétitifs manuels rentrent aussi dans cette catégorie, tout comme les trucs de sécurité comme passez son doigt dans une reconnaissance digitale, mais pas taper son code car il faut réfléchir pour se rappeler celui-ci.

La mémoire explicite

Elle correspond à tout ce qui demande une action consciente de la personne pour comprendre.

Elle se divise en deux :

- ▲ le premier niveau étant la mémoire sémantique, c'est-à-dire la compréhension des langues. Si réagir à un bonjour est automatique car c'est un signe social habituel de rencontre, réagir à « Tu as vu le match d'hier soir ? » est une activité consciente de la personne. Vous devez réfléchir au sens de la phrase, puis à ce à quoi les mots font référence. Si pour notre langue maternelle, l'action est immédiate, pour les langues étrangères on voit un temps de chargement. Pour le Méga dans un corps, c'est ainsi tout le temps un petit temps de chargement pour analyser les références de la personne. Pour le voyageur, il est donc nécessaire de rapidement analyser les actions du cerveau de son hôte pour réagir, d'où une difficulté légèrement augmentée.
- ▲ La deuxième mémoire explicite est la mémoire épisodique, qui est la mémoire des événements de la vie personnelle. Si l'accès à la mémoire implicite est automatique chez le Mega en transfert, la

mémoire sémantique commence à devenir plus dure. La mémoire épisodique devient la plus problématique car elle demande des actions encore plus consciente chez une personne et donc le Méga aura du mal à l'atteindre, d'autant plus que les souvenirs seront lointains chez l'hôte. Si vous croisez quelqu'un, votre cerveau fait immédiatement le lien avec vos souvenirs de son nom, de son job et de vos moments ensemble les plus récents. Le Méga va devoir suivre ses signaux pour arriver à faire de même. La difficulté va augmenter avec le temps correspondant aux souvenirs. Si retrouvez le nom de la femme du sujet dont vous occupez le corps devrait être assez aisée, ce souvenir de son chien mort depuis dix ans le sera beaucoup plus. La difficulté est en fonction de l'utilisation régulière des souvenirs.

Pour simplifier

- ▲ Tout ce qui sort de la vie de tous les jours de l'hôte nécessite un effort.
- ▲ Tout ce qui correspond à la spécialité de l'hôte nécessite un effort pour que le Mega soit au même niveau (sinon il y parvient, mais passablement)

La deuxième difficulté d'un transfert est basée sur les différences entre le cerveau ainsi que le corps du Méga et ceux de sa cible. Cela donne trois niveaux de difficulté :

- ▲ Même race : aucun malus.
- ▲ Autre race intelligence : malus basée sur les différences entre le cerveau de l'utilisateur et celui de la cible. C'est au MJ de décider le malus à appliquer. Une race humanoïde mammifère avec 4 membres et un cerveau central et donc avec peu de différences avec un humain donnera peu de malus, mais une race reptilienne sera plus difficile, surtout si son cortex cérébral est divisé en deux, forçant à chercher les informations à deux endroits.
- ▲ Animaux, nous partirons sur la présence d'un cortex cérébral au moins de la taille de celle d'un chat. Les amibes, mêmes gigantesques, n'ont pas de cortex cérébral et ne pourront donc être victimes de transferts. La valeur de résistance au transfert, basée sur la taille du cerveau et la nature de celui-ci permettra de représenter la chose. Les mammifères, surtout les plus évolués, seront les plus faciles à contrôler. Les animaux ont les trois types de mémoires, mais seul l'implicite sera accessible. Le mega pourra savoir si on lui dit assis que le chien

dans lequel il est répondeur par s'asseoir sans avoir besoin de chercher une mémoire sémantique (qui ne possèdera pas un vocabulaire importante de toute façon). Étant donné l'accès à la mémoire implicite, le méga pourra faire déplacer l'animal sans problème même si lui-même n'a pas l'habitude de planer comme une chauve-souris géante ou de nager comme une baleine.

7.4.6 Particularités dans certains univers : Le décalage

Pour vous donner une idée des problèmes supplémentaires qui peuvent surgir dans certains univers, nous avons demandé à la Mega Hirlala 216, AIC maraudeur et spécialiste des transferts de nous parler du cas de « décalage ».

Lors d'un transfert, un méga qui emprunte le corps d'une autre créature souffre d'un très léger décalage de quelques dixième de secondes quand il utilise les compétences de son hôte ou les siennes.

Dans les deux cas, l'esprit du méga utilise le cerveau de son hôte comme un intermédiaire, ce qui allonge le temps de réaction ; et le fait de piloter un autre corps que le sien nécessite une adaptation et donc une légère perte de temps, même quand il s'agit d'un être de la même espèce.

Du coup, fini la super optimisation du méga orientée cérébral dans le corps d'un hôte athlétique (en tout cas, pour le temps de réaction lors d'un combat par exemple).

Ce décalage augmente quand il s'agit de créatures autres que l'espèce d'origine du Mega (proportionnellement au niveau de différences), cependant, dans certains univers, au contraire le décalage s'amenuise...

A ce propos, je me souviens d'une anecdote :

J'étais alors infiltrée dans une académie de danse Ganymédienne et j'avais choisi un hôte particulièrement doué pour m'y transférer, mais rien à faire au niveau du tempo j'étais toujours en décalage à chaque changement et la prestation de mon hôte a été perçue par les autres danseurs comme une catastrophe.

J'ai tout simplement été dans l'impossibilité de continuer mon investigations car toutes les portes qu'était censé m'ouvrir les dons de mon hôte se sont fermées à cause de ces problèmes de décalage.

Le major m'a demandé de retourner sur Omicron pour tenter de sauver sa carrière. C'est le type de mission en rebond qui fait que le transfert est souvent une solution à n'utiliser qu'en dernier recours même pour un spécialiste.

7.4.7 Erotisme et transfert

Beaucoup de jeunes recrues ont pensé pouvoir expérimenter la sensualité dans les corps d'hôtes variés. La difficulté réside dans l'état de surexcitation cérébrale aux moments les plus intenses.

Ces surcharges émotionnelles déclenchent presque automatiquement un conflit de Volonté avec l'esprit de l'hôte, ce qui gâche en grande partie l'expérience, même si le conflit est gagné par le Mega !

Il paraît que certains Mégas sont parvenus à garder le contrôle sans être dérangés lors de leurs expériences sensorielles. Mais par la suite, leur esprit est souvent perturbé par des souvenirs / fantasmes de leurs hôtes lorsqu'ils refont ce genre d'exercices dans leur corps d'origine.

Les missions qui comportent un transfert dans le corps d'une race étrangère sont souvent traumatisantes et les centres du plaisir diffèrent d'une race à l'autre. Il est hautement déconseillé de faire des expériences érotiques dans ces situations à moins d'avoir un bon Mental, beaucoup de Volonté et d'être doué pour le transfert.

De plus, quand il s'agit de l'intimité d'un hôte, il s'agit aussi de sa dignité : « vie et dignité » demeure la devise de la Guilde depuis toujours. Donc, lors d'un transfert, la consigne est de « faire ceinture »,

Ce qui n'est pas évident lors de certaines missions. Notamment s'il y a risque d'agression... Il reste le transfert passif mais l'expérience est (paraît-il) peu satisfaisante.

Il existe enfin une expérience qui consiste à pratiquer entre deux Mégas ayant préalablement effectué un transfert réciproque ; L'opération requière une bonne maîtrise du transfert et une très bonne entente entre les deux Mégas. Les troubles psychologiques consécutifs sont fréquents !