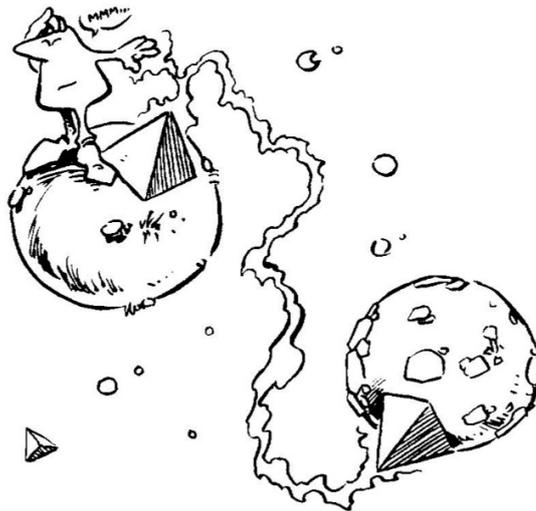


# Le transit

---

Ce pouvoir permet de se déplacer quasi instantanément d'un point à l'autre du continuum ! d'un point à l'autre de l'univers d'origine mais aussi vers un univers parallèle. Il faut disposer pour cela d'une structure en forme de tétraèdre créée un Mega : un « point de transit ».



## *Protocole standard*

## *de départ de Norjane*

Arrivé dans l'antichambre de la salle de transit et vérification du matériel par les « vigilants (les anti-corps) »

Présentation de leur ordre de mission ou destinations

On leur apporte le tétraèdre témoin

Chacun se concentre sur le tétraèdre témoin

Entrée dans la salle de transit et attente du feu vert des « vigilants »

Départ en « traversant » la paroi du tétraèdre

Traversé de l'inter-continuum dans une « bulle » de transit. On voit des millions de triangle lumineux.

Arrivé sur le tétraèdre de destination (enfin si tout va bien) et matérialisation à environ 3 mètres. Le temps est suspendu et le décor en noir et blanc

Descente et matérialisation. De l'extérieur on voit comme un nuage de particule qui s'assemble en moins d'une seconde

## *Protocole standard de retour à Norjane*

Chacun se concentre sur l'empreinte mentale du tétraèdre de Norjane

Départ en « traversant » la paroi du tétraèdre

Traversé de l'inter-continuum dans une « bulle » de transit. On voit des millions de triangle lumineux.

Arrivé sur le tétraèdre de Norjane (enfin si tout va bien) et matérialisation à environ 3 mètres. Le temps est suspendu et le décor en noir et blanc

Descente et matérialisation. De l'extérieur on voit comme un nuage de particule qui s'assemble en moins d'une seconde

Prise en charge et contrôle par les « vigilants » qui vérifie s'il n'y a aucun problème ou intrus

Passage par le sas de décontamination

### **Note du Major Thot**

*les ordres de missions de mes équipes, systématiquement absents ? J'invite régulièrement les vigilants qui se sont occupée de mes équipes a boire un coup a la cafet', il font du bon boulot et je crois qu'il le méritent, vous ne trouvez pas ? J'ai aussi organisé des missions pour lesquels nous avons transité certains d'entre eux ; Ca leur fais plaisir d'être plus considéré comme des associé et pas uniquement des simples agents de sécurité. Et puis, comme ça, il peuvent voir un peu ce qui se passe de l'autre coté des point de transit.*

### **Déroulement**

Se transiter, consiste en un cheminement dans une dimension qui est au cœur de toutes les possibilités du continuum, cette dimension appelée Inter continuum « I.C » est très sensible aux pensées et a l'état d'esprit des Megas.

Pour éviter les incidents et autres complications, la guilda enseigne a ses recrues a concentrer leurs esprits selon une procédure que nous allons aborder ici :

-La première consiste a trouver un point de transite et a pouvoir y accéder (voir « Préparation d'un transit »).

Quant un agent part de la guilda, cela ne pause aucun problème, mais en mission il faut parfois chercher un point de transite ou prendre des jours pour créer un nouveau.

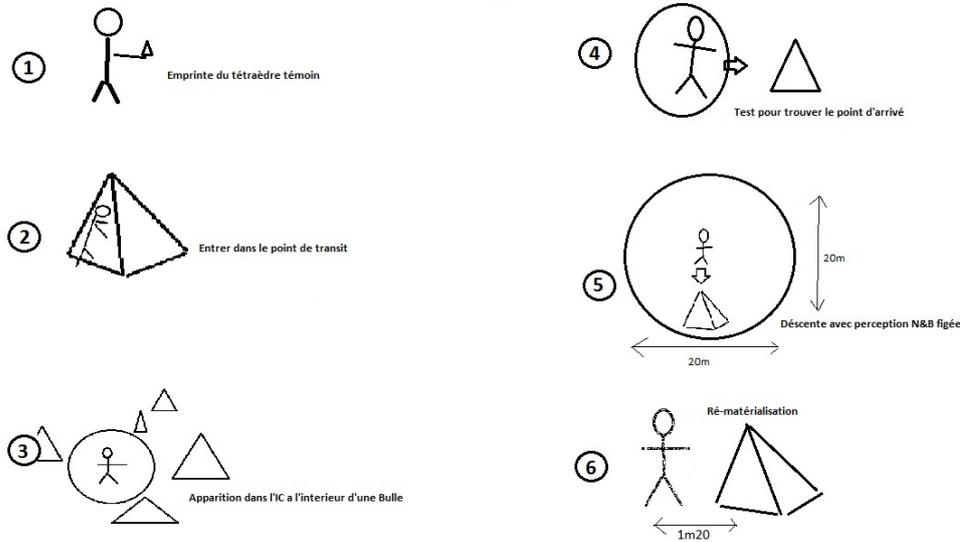
-En suite, il y a le périple pour se déplacer du point de départ a celui d'arrivé (voir « Levoyage »).

Si le premier transite en partent du sanctuaire fais office de routine, le voyage peut facilement se transformer en périple voir en cauchemar.

-Puis, il y a l'arrivée au point de destination et la ré-matérialisation (voir «la décente »).

Parfois, il vau mieux renoncer ou revenir plus tard avec un matériel plus adéquate.

### Transit Simple



### Préparation d'un transit

La plus part du temps, avant de partir en mission, le mega doit commencer par apprendre les coordonnées du point de transit de destination à partir de mini tétraèdres appelés « témoins » (cf. ), sinon il peut utiliser le souvenir des coordonnées d'un point de transit qu'il a déjà emprunté.

Pour les retours de mission, tous les agents connaissent au minimum les coordonnées d'un des points de transit du sanctuaire.

En suite l'agent doit pouvoir entrer physiquement dans le tétraèdre, il 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.

Avec de petits tétraèdres (minimum 1m20), 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 comme ceux du sanctuaire.

Le Mega traverse la paroi du tétraèdre de départ devenu intangible sous l'effet de la concentration (comme si ses faces étaient une illusion immatérielle ou un liquide)

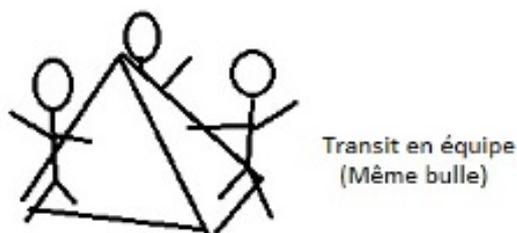
Une fois entièrement dans le tétraèdre, Le Mega est alors projeté dans une zone à part de l'intercontinuum, un espace sombre et sans étoile où flottent, dans une brume protéiforme, des milliers de triangles.

Le mega n'entreprend pas toujours seul un transit; 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 ou de revenir de cet univers vers l'univers de départ.

## Transit en équipe



Si les megas d'une même équipe attendent que tous aient une partie de leur anatomie engagé dans le point de transit avant de réapparaître dans l'Intercontinuum, ils y partageront une même bulle et pourront ainsi s'entraider si le transit dérape.

Il est à noter qu'un groupe de Megas attire plus l'attention des créatures de l'intercontinuum que le même nombre de Megas se transitant individuellement.

**Note de la guilde :** *Les aberrations apparaissent souvent lors des transit en équipe, comme si la proximité des autres megas stimulait l'imagination des agents.*

---

## Transit avec un guide

Quand une équipe de Megas part en mission en commençant par un transit, les Megas peuvent suivre celui qu'ils auront désigné comme guide. Habituellement, cette technique est plus difficile pour le guide et beaucoup plus facile pour ceux qui suivent, c'est par contre très pratique pour retrouver un point de transit connu d'un seul des Megas.

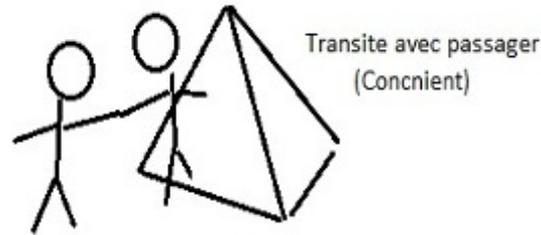
**Note de la guilde :** *la plupart des transit de départ de mission se font en équipe, au sein de la même bulle ; A la fois pour profiter de l'agent qui a pris l'empreinte du point de transit de destination sur le tétraèdre témoin, mais aussi pour profiter d'un transit à moindre risque avec la présence des autres membres de l'équipe en cas de pépin. Mais encore faut il avoir un agent compétent dans l'équipe...*

---

## 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 et fatigant, qui peut entraîner des problèmes psychologiques si le passager n'est pas un Mega.



### Transit à 2+1

Il est possible de s'y prendre à plusieurs pour porter une charge lourde ou un être vivant. Cependant, c'est particulièrement dangereux car il y a risque, à la ré-matérialisation, de le voir déchiré en morceaux au moment de la répartition des Megs autour du tétraèdre, surtout s'il est de petite taille. Les probabilités (vérifiées, hélas, aux débuts de la Guilde des Megs) sont les suivantes :

3 porteurs : 30 % de chances d'accident.

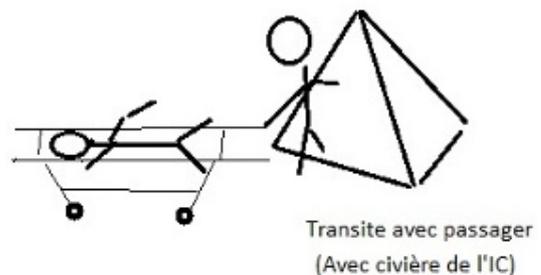
4 porteurs : 70 %

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 »...

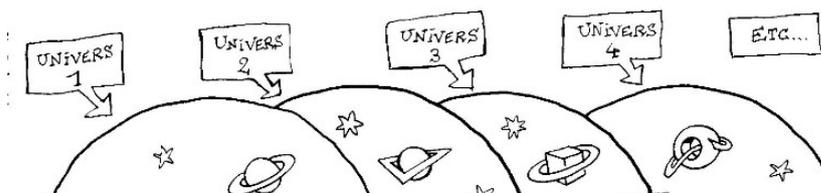
**Note de la guilde :** Quant un mega ou une charge lourde doit être transportée, il est préférable d'utiliser une « civières de l'intercontinuum » qui est étudiée pour continuer d'exister dans l'intercontinuum.

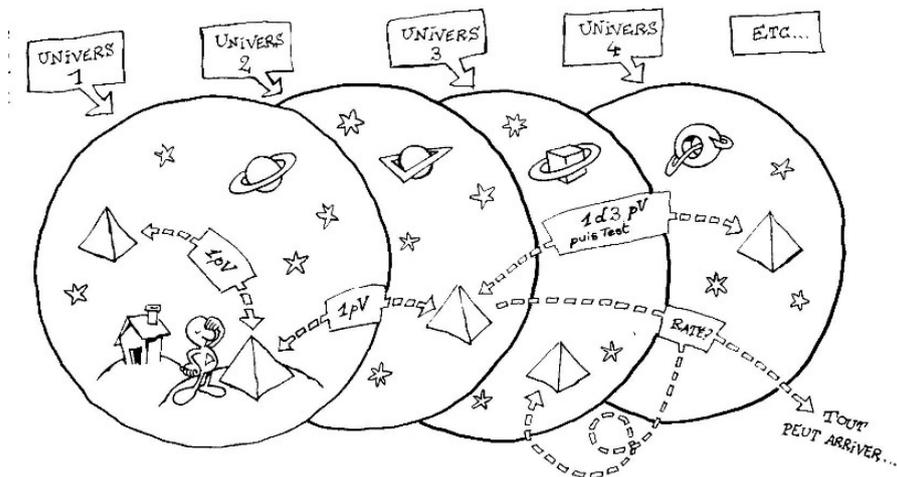
Cependant, cet artefact doit rester constamment en contact avec le mega responsable du transit.



### Transit lointain

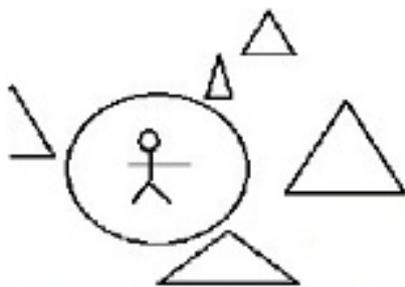
Quel que soit le type de transit (simple, en équipe, avec guide...), quant le transit consiste à partir d'un univers parallèle pour atteindre un autre U.P (aucun des univers n'est celui d'origine de l'agents), la procédure est la même, à ceci prêt que l'effort et donc les risques sont plus grands.





### Le « voyage »

Après leur entraînement, quant les megas rentrent dans un point de transit, ils se représentent eux-même dans une « bulle de transit » flottant dans l'intercontinuum qui se présente sous la forme de milliers de triangles flottant dans une brume.

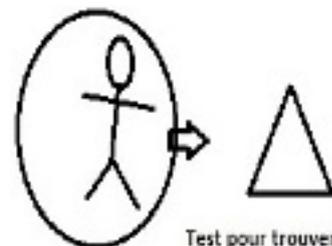


Apparition dans l'IC à l'intérieur d'une Bulle

Les triangles qu'il perçoit ne sont rien d'autre que les faces (vues de « l'intérieur ») des multiples tétraèdres créés par les Megas au fil des millénaires.

Se diriger vers un triangle en particulier demande de la Volonté ; S'il échoue, le mega est distrait par des pensées parasites. Elles qui risquent de matérialiser un aberration ou d'attirer l'attention d'une créature de l'intercontinuum (cf créature de l'intercontinuum).

Une fois d'éventuels problèmes résolus, il doit faire un nouveau test, ce qui peut être épuisant.



Test pour trouver le point d'arrivé

### 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 se laisser 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...*

---

*Chaque pensée parasite, chaque attitude, chaque geste durant un transit peut conduire à la matérialisation d'une aberration du continuum (cf. ). Sauf pour les esprits le plus forts et les plus disciplinés, ces aberrations sont rarement à l'avantage des Megas.*

---

**(Extrait d'une interview du Major Turbop pour la revue « le Guide de la Gilde »)**

---

### **Note pour le MJ :**

- Quand un Mega réussit son test de transit, il n'y a pas de rencontre, pas d'aberrations.*
  - En cas d'échec simple, l'agent peut à nouveau puiser dans ses ressources pour refaire une tentative, mais si la marge d'échec est plus importante, des créatures ou des aberrations peuvent intervenir.*
  - Dans le cas d'un échec critique ou de l'épuisement des ressources mentales du mega, utilisez le « Transit d'urgence » avec un malus significatif.*
  - En cas de transit en groupe, il suffit d'une réussite pour parvenir au point de transit d'arrivée mais chaque échec provoque des complications qui affectent toute l'équipe.*
- 

## **Pendant le voyage**

Les créatures qui peuplent l'IC ou les apparitions appelées aberrations sont d'autant plus virulentes que les pensées ou les dires des Megas sont dominés par leur émotivité.

Il est conseillé de ne pas trop papoter pendant les transits, débattre avec passion est dangereux ; Et s'y disputer est une grave erreur !

## **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...

## **Transit d'urgence**

Si un mega a besoin de fuir une situation difficile dans l'intercontinuum (par exemple si il est poursuivi par des vampires a volonté) il peut décider de se ré-matérialiser dans un point de transitn se fiant a son instinct ; Mais dans ce cas la destination sera variable :

- 1-le point principal du sanctuaire de Norjane
- 2-Son point de transit'origine (celui par lequel il est entré dans l'intercontinuum)
- 3-un point qu'il a créé ;
- 4-un point qu'il a très souvent utilisé
- 5-un point correspondent a une expérience traumatisante de l'agent
- 6-Utiliser la grande roulette galactique (cf 6.4 Echech de transit )
- 7-l'agent est prisonnier d'une aberration construite a partir de ses rêves et ses mochards
- 8-une créature prend soin du personnage (cf les créatures de l'IC)

Si l'agent est particulièrement stressé ou fatigué, privilégier les des événements de la fin de la liste (EX : en lancent 1D6 +2 pour savoir quelle type de point d'arrivée utiliser)

## **Transit vers un point au hasard**

Il n'y a pas de transite au hasard !

L'intercontinuum parcouru lors d'un transit n'est pas un paysage dans lequel on se balade, c'est une construction du mental du mega ; De ce fait, se fier au hasard consiste a laisser sons inconscient choisir un

point d'arrivé :

Procédez comme pour un « Transite d'urgence ».

**Note de la guilde :** *Plusieurs agents, artistes, psychologues, mystiques ou tout simplement curieux ce sont intéressé au transite « inconscient » ; Et cette inconscience en a fais disparaître beaucoup.*

*Le transit, c'est dangereux ; Surtout quant on ne sais pas ou on va se ré-matérialisé !*

## Transit de départ

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, ...).

Quant la mission n'est pas ultra urgente, il est même possible de commencer par une séance de relaxation-méditation aven d'entamer le transit.

Son départ s'effectue a partir d'une 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.

**Note pour le MJ :** *inutile de risquer un scénario a cause d'un jet raté, le transite de épart est parfait pour les MJ ayant prévu en scénario.*

## 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 Megas de retour ne peuvent parfois ramener leurs coéquipiers. Dans ce cas, un major ou les vieux eux-mêmes réquisitionnent des Megas qui s'informent vite auprès des « revenants » sur ce qu'ils vont trouver de l'autre côté et sur l'endroit où doit être le corps puis se transitent aussitôt pour le récupérer et l'inhumer (ou autre forme de sépulture selon son origine) comme il l'aurait souhaité. Cette coutume, qui rend ironiques des Megas désabusés, est pourtant très importante pour beaucoup d'agents, plus ou moins vivement selon leur culture.

## La descente

Une fois le triangle de destination atteint, le Mega se retrouve entre l'intercontinuum et le monde d'arrivée.

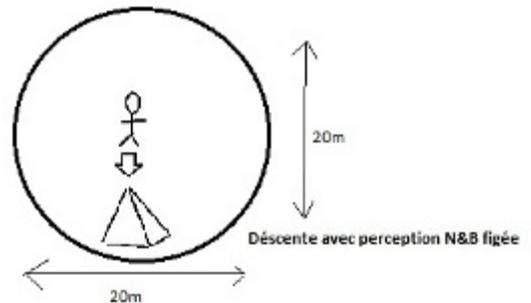
Il entre, en quelque sorte, dans la zone d'influence de la « bulle de réalité » du point de transit d'arrivée ; C'est à dire une sphère de 20 mètres de diamètre entre la base et un point situé au delà de sa pointe.

Commence alors la dernière étape du voyage :

Il a d'abord la sensation de descendre à la vertical entre un point situé à une hauteur inférieure à 20 mètres et la base du tétraèdre de destination.

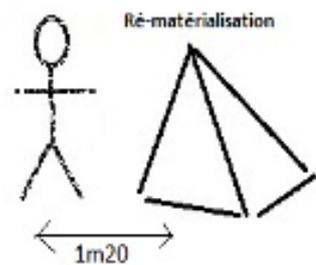
A ce moment, le mega perçoit le monde autour du point de transit comme si il était lui même le point de transit.

Si le point de transit n'est pas trop profondément enfoui, il est possible d'apercevoir l'environnement proche 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.



Le point de transit, est souvent situé dans un endroit discret, sous terre le plus souvent. Il ne reste plus alors qu'à faire un pas devant une des face du point de transit pour se ré-matérialiser, passent de l'intercontinuum au continuum.

Lorsqu'un Mega sort du point de transit, le phénomène est différent de l'entrée. Il décide de sortir (Traditionnellement le joueur dit « action ») et se matérialise à l'extérieur jusqu'à 1m20 devant le point de transit. Le phénomène apparaît pour un spectateur comme un nuage de particule qui s'assemble en moins d'une seconde.



En quelques secondes, vous avez franchi les années-lumière et peut-être même les dimensions.

A ce moment, si il y a d'autres Megs encore à l'intérieur, ils voient leur camarades mais figé, puisque le temps leur apparaît suspendu. Il est inutile qu'ils attendent de voir ce qui lui arrive parce que il ne se passera rien, à moins de patienter quelques siècles ! Les seuls moyens d'arriver séparément sont, soit de commencer le transit un agent après l'autre, soit de se rétro transiter vers un autre point et de, la bas, patienter avant de revenir voir si la situation a évoluée.

## 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.

## Point de transit enterré

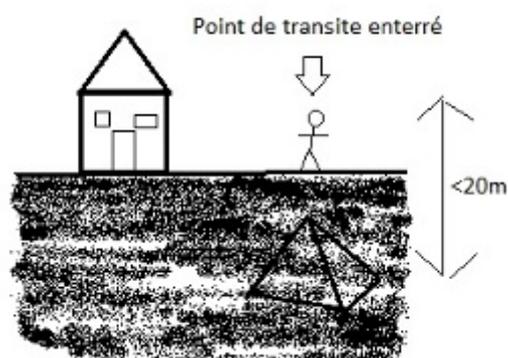
Si il est a moins de 20m sous terre, il est possible de se remastériser a la verticale de la base du tétraèdre ; Sinon, voir plus bas « Rretro-transit ».

*Note du Major Turbop : je me souviens de la foie ou toute une équipe de bleu a périé asphyxiée parce que un point de transit enterré avais basculé et pointait dorénavant sur une deuxième caverne, mais celle la, sans issu.*

*Maintenant la consigne est stricte :*

*Si t'est pas sur, tu fais un rétro !*

*(Extrait d'une interview du Major Turbop pour la revue « le Guide de la Guilde »)*



## Rétro-transit

Le rétro-transit consiste, alors qu'on à 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.

## Arrivée en groupe

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.

## Les transit d'exception :

### Ramener un méga décédé

Comme il est de coutume les corps des megas tués en missions sont rapatrié même si c'est son major qui doit y aller !

Dans cette situation, une civières de l'Inter Continuum viennent souvent remplace le dos d'un agent. Mais les Megas partent rarement avec ce genre d'accessoires et c'est souvent au retour d'une mission qu'il faut repartir chercher la dépouille de leurs coéquipiers. Dans ce cas, un major ou les vieux eux-mêmes réquisitionnent des Megas qui s'informent vite auprès des « revenants » sur ce qu'ils vont trouver de l'autre côté et sur l'endroit où doit être le corps puis se transitent aussitôt avec une civière 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 Megas désabusés, est pourtant très importante pour beaucoup d'agents, plus ou moins vivement selon leur culture.

### 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 ré-matérialiser, 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.

## 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 Megas qui l'a créé, il y a peut-être quinze mille ans, peut être très impressionnant !*

*Toujours sur la brèche (ha ! Ha !), les Megas 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.*

## Création

Lorsque l'AG envoie une mission d'exploration lointaine, elle demande à la Guilde la présence d'un Mega pour l'accompagner (cf. - ) 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 Megs 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.

La plus part des points de transit ont été créés par des megas en missions qui en avaient besoin pour retourner au sanctuaire ; Ces points de transit se situent dans des lieux fort variés et sont souvent dans des univers parallèles.

De plus, lorsque l'AG envoie une mission d'exploration lointaine, elle demande à la Guilde la présence d'un Mega pour l'accompagner et créer un point de transit, donner des nouvelles de la colonie, voire s'informer sur d'éventuels changements de programme.

## 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.

### ***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.

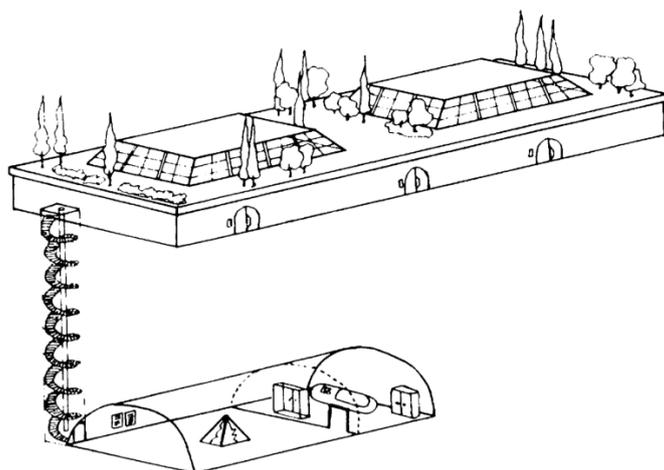
Deux témoins de chaque point de transit créés par des Megas sont en principe dans la tétrathèque de Norjane. Ce nombre est récemment passé à trois, puis quatre.

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.

### ***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...

### ***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.)

### ***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.

### 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 rematérialisation vers un point au hasard : il peut être dans le vide sidéral, sur un fragment de glace perdu sur un anneau, sous l'eau, ...

### Retrouver un témoin

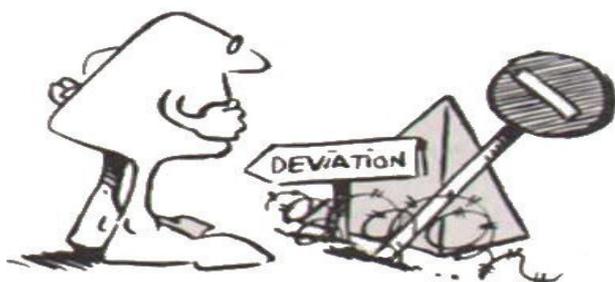
Retrouver un tétraèdre témoin rapporte au minimum 1 point de mission supplémentaire. C'est le cas même si le témoin était aisé à découvrir. La « prime » peut monter à deux ou trois points de mission lorsque les Megas prennent la peine de repartir en quête du témoin alors qu'il n'est pas à proximité du 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 ».

### 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 Megs 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 Megs 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 Megs 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.

### **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.

### **La grande roulette galactique**

En cas d'échec grave, d'épuisement, d'un transit d'urgence (cf transit d'urgence) ou d'un point de transit non identifié, où peuvent bien tomber les Megas ?,

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

Note pour le MJ:

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 !

### **« 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 !

## *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 !

---

### **3Au 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.

---

### **4Dans 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.

---

### **5Dans 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 !

---

### **6Dans 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 !]

## **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.

---

### **1Dans 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...).

---

### **2Dans 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 Megas : tous ces biens précieux vous appartiennent désormais !

## **Enterré**

Attention ! D'une part, les Megas 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 là 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 extra-terrestres 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.

## **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 Megas 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 Megas 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 Megas 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 Megas 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 Megas**

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 Megas 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 Megas se présentent comme étant leurs « descendants » (ou leurs « envoyés »), les autochtones organiseront une joyeuse fête en leur honneur !

### **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 Megas. 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 (blastiers 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.

### **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 rematérialisation vers un point au hasard : il peut être dans le vide sidéral, sur un fragment de glace perdu sur un anneau, sous l'eau, ...

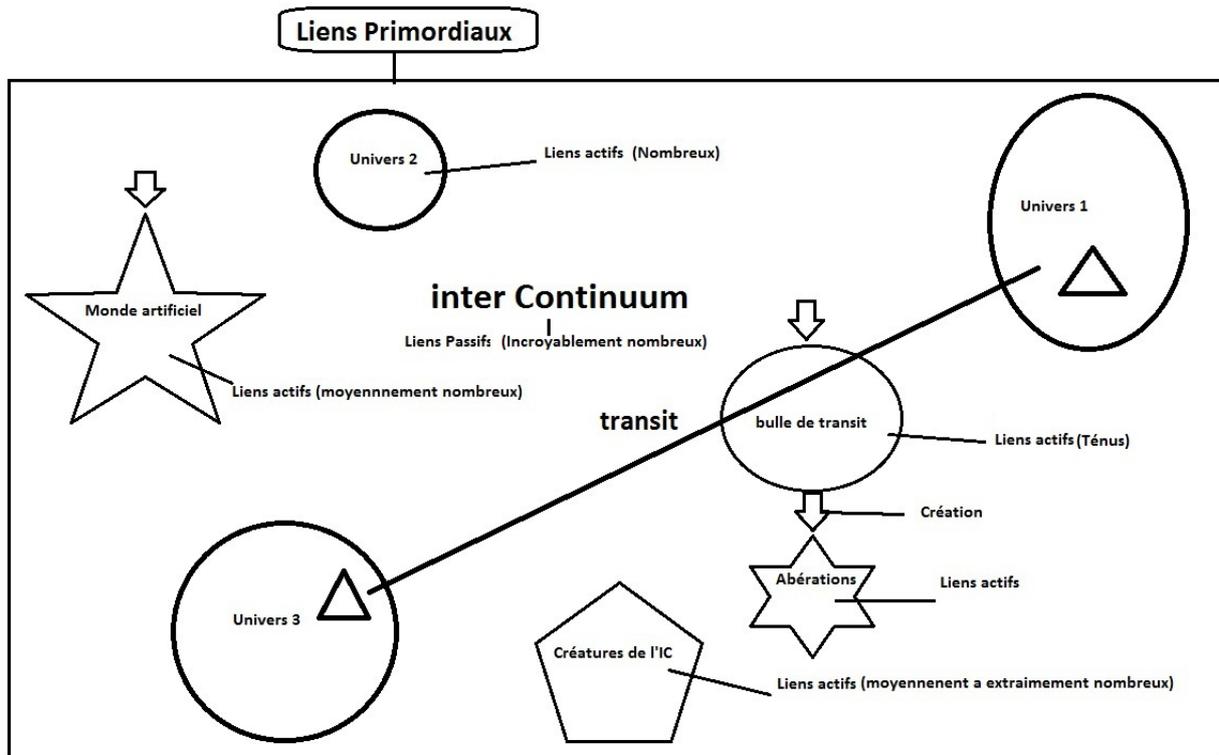
## **L'intercontinuum**

Ça n'est pas vraiment une dimension à proprement parler, c'est plutôt un océan primordial à partir duquel se créent les univers ; Mais pas seulement les univers, certaines créatures y ont une existence et craie leur propre bout de réalité sans que ce soit tout à fait des univers complet semblable à ceux du continuum.

Même les bulles de transite que génèrent les agents en transit sont des bouts de création, bien que éphémères et limitées.

Certains megas puissants ont créé des mini univers comme d'autres moins doués créent sans le vouloir des aberrations.

Selon la théorie des liens primordiaux (cf liens primordiaux) voici un petit schéma pour mesurer ce qui peut se trouver dans l'IC :



### 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 uns 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.

### 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.

### **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.

## **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...)

### **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...)

### Anecdote :

*Il semble y avoir une hiérarchie chez les changeurs. J'ai dut, a l'occasion, repousser plusieurs d'entre eux qui tentais de s'introduire dans une de mes expérience, je les bloquais en leur imposent des casse tête de pus en plus difficile dont ils restèrent prisonnier. Alors que je pensait qu'il avait abandonné, je senti une présence puissante qui testait la solidité de mon micro universelle. Je lui est proposé une interface de communication basée sur les nombre premier et nous avons fini par communiquer en utilisant des abstraction mathématique. La traduction du nom qu'il se donnais - a mois que ce ne soit son titre- serait « Sphinx », bien que je l'ai personnellement surnommé « Gollum ». En tout cas il adore les énigmes mais n'aime pas perdre. Il est très dissemblable des changeurs brouillons et imprévisibles qui étais venu me déranger mais il prétend tout de même que ce soit ses « sujets ? ». Je crois plutôt que c'est une sorte d'être composite qui a besoin d'ordre pour exister, sinon ses composants s'éparpillent en tout une myriade de mini entités qui doivent changer continuellement pour éviter de disparaître ou de se reformer. Car, quant les changeurs ont disparus de mon labyrinthe logique, il est apparu a leur place. Ses capacités sont bien supérieur aux leurs, pourtant, parfois, il paraît effrayé par ses « sujets », même leur évocation le met mal a l'aise. Pour sortir de la cage que j'avais construite pour les changeurs, nous avons fais un marché : Il me doit encore trois faveurs aven de pouvoir de retrouver sa forme -ou sa liberté de forme- en attendant j'ai une sorte de génie de la lampe qui m'aide dans la conception d'une nouvelle expérience. J'ai l'impression qu'il a surtout besoin de la substance structurée de mon univers pour survivre. il est parfois d'une rigueur remarquable et a d'autre moment d'une folle exubérance ; c'est alors un champion de la divergence ! Je pense que c'est un être torturé qui a très certainement été grand aven de sombrer ; et maintenant qu'il est a nouveau entier, il est terrifier a l'idée de rechuter. Je croie que mon étourderie le rassure. **Extrait de « la mathématique, c'est beau ! » De T'Lorian***

### 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 Megas 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 Megas.*

---

*Le « Paradis de Ignasool » existerait toujours, quelque part dans l'intercontinuum. Il serait même pourvu d'un point de transit.*

---

## 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 bénéfices : 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 luttait 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.**

---

## **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 crainte des créatures car ils bloquent l'accès au point souhaité et vident 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...

#### **Anecdote :**

*Plusieurs agent raconte que a l'occasion de rencontre multiples, des vampires et des sirènes réagissent étrangement a leur présence mutuelle, parfois il semblent se scruter longuement sans se soucier des Mega qui peuvent poursuivre leur cheminement en paie mais d'autres fois il se jettes les uns sur les autres pour disparaître dans une sorte d'explosion, ce qui projette la bulle des megas vers un point de transit au hasard comme pour un transit de secoure*

### 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, ...

### 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 alliés ; 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 point 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 compréhensibles pour les Guetteurs, il faut avoir des connaissances en planétologie ou en astrophysique ; ainsi :

l'amour peut s'exprimer 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 Megas 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) passeraient 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 les mêmes 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 Megas ?

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 Megas 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 Megas.

### ***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 Megas, de leur état émotif...

Pourtant, la plupart de ces créatures ne se soucient pas du passage des Megas. A moins que ce ne soit les Megas 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.

### ***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 Megas doivent affronter les conséquences de leurs actes lors de leur transit retour (très pratique pour prolonger un scénario écourté grâce aux idées des joueurs).

## Les aberrations de l'intercontinuum

Ce sont des manifestations du psychisme d'un ou plusieurs Megas ; contrairement aux créatures du continuum, elles n'ont pas d'existence propre indépendante des pensées des Megas 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 apparaissent à chacun des transits d'une équipe de Megas 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 Megas 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 Megas 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 Megas pour ralentir ou piéger leurs opposants.

Cette variante est plus adaptée quand plusieurs Megas 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 !

...

## 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 Megas se retrouvent dans un décor féerique 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 Megas 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 Megas 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 Megas.

### **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 Megas 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 Megas.

Les vampires sont les anticorps de l'intercontinuum ils chassent toute intrusion qui tente de créer des bouts de réalité sans véritable cohérence (les Megas 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 Megas 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 Megas. 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 Megas 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 Megas 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 Megas.

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) « Zoooyeeeeuuux Nowëëël » 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

!