

Bazar Galactique

Le supplément



Pour conclure le projet amateur et collaboratif « MEGA IV », nous avons souhaité partager le contenu et les développements qui ne figurait pas dans l'encyclopédie du messenger galactique (V7).

La plus part de ses textes sont a l'état de bêta version ou même de brouillon, mais nous pensons qu'il pourront quant-même intéresser les personnes avide de contenu.

(Trois autres tomes, appelés « les aventures du continuum », comporterons les scénario que nous avons développée spécifiquement pour MEGA IV.)

1/ Explications sur les règles de MEGA IV

Quelques éclaircissements sur la genèse du système de règles.

2/ Le transite en détaille

Tout se que vous n'avez jamais voulu savoir sur le transit.

3/ le méga kit post apocalyptique

Comment créer un univers plus rapidement.

4/ Les écoles de magie de la guilde

Ne contiens aucune règles de jdr, mais des idées pour penser une magie pluriel.

5/ la GP2 « mégapocalypse »

Parce-que Mega IV, c'est des possibilités a l'infinie (et au delà...).

1

le système de règle de MEGA IV

(Explications)

Tout d'abord, aujourd'hui, MEGA IV, c'est avant tout « l'encyclopédie du messager galactique » qui ne fait pas référence à un système de règles en particulier.

Mais, à l'origine du projet, il y avait une demande pour créer un système propre à MEGA IV.

Au début, quand je suis arrivé sur ce projet, et alors qu'il n'y avait pas encore d'encyclopédie, il s'agissait surtout de peaufiner le système de Règles proposé par Gregory Molle, qui a créé en 2004 ce que j'appelle la V1 de MEGA IV.

Cependant, c'était il y a plus de 10 ans, et le système d'origine a changé au point de n'être plus qu'une partie minoritaire du système de la V6 de M4.

Aujourd'hui, quand une personne parle du système de M4 en évoquant l'addition de différents facteurs comparé à un tableau de difficulté ; En réalité, elle parle plutôt de l'antique V1 sortie en 2004 !

Le système sans tableau des difficultés.

Quand j'ai commencé à tester M4 en convention, j'ai rapidement développé une autre façon d'utiliser les éléments fournis dans le système de l'époque (caractéristiques, compétences, spécialisations et la part de hasard sous la forme unique de 2D6) ; Mais je n'utilisais pas le tableau de difficulté ! J'utilisais la différence de capacité entre les intervenants (PJ face à un PNJ ; PJ face à un obstacle ; PJ face à n'importe laquelle des situations envisageables) sous forme d'un bonus ou d'un malus applicable au résultat du lancé de dés. Connaissant bien les personnages des joueurs et les scénarios (puisque c'est moi qui les ai créés), l'estimation de ce qui était possible ou non pour les PJ n'était pas un problème, je n'avais plus besoin de consulter de tableaux ou de faire coller les décisions des joueurs à un système de règles. Le système de règle était à mon/notre service, et pas l'inverse !

De plus, en faisant oralement une estimation des chances de l'action des PJ, il suffisait de faire lancer les dés avant tout calculé pour avoir une idée du résultat. La plus part du temps les joueurs n'ont pas besoin de plus de justification ; un résultat moyen (6-8) donne le résultat es-compté et nous passons à la suite de l'aventure ; les parties gagnèrent énormément en fluidité...

En plus, le système répondait parfaitement à la demande de la communauté de MEGA : à savoir un système plus simple mais puissant et facilement adaptable à n'importe quelle situation.

Le Niveau état général

Il y avait aussi un souci à ce qui concerne la perte de points de caractéristique et de leur influence sur le reste de la partie.

Le système de soin et de perte de volonté, de constitution, de mental ou de force était toujours présent, mais il restait lourd à gérer.

Sans compter l'absence de système pour gérer l'influence des pertes sur les prochaines actions des joueurs

C'est pour cela que j'ai créé le « niveau état général » ; le nom n'est pas fameux, mais il permet de court-circuiter l'étape de perte de point de caractéristique pour ne se consacrer qu'aux malus (mais aussi aux bonus) qui vont influencer les autres actions du personnage.

Ainsi, le NEG des Megs (notez le moyen mémo technique pour s'en souvenir) passe directement à l'étape du malus ou du bonus : Une blessure légère NEG -1 ; Une journée harassante NEG -1 ; un mauvais repas NEG -1.

Le tout est cumulatif : blessé, harassé, et affamé, le Mega est à -3 sur toutes ses actions (sur 2D6, c'est beaucoup) et cela s'applique à toute action du personnage.

De plus, cela permet de prendre en compte des bonus insolites comme

- un joueur qui compose et récite une poésie : NEG +1
- Discours galvanisant du major : NEG +1
- des autochtones vous remercient chaleureusement : NEG +1

Malheureusement, il n'est pas mis suffisamment en avant dans la V6 des règles.

Le triple système

Ce nouveau système, était une façon souple mais parfois peu rigoureuse de traiter la technique. Beaucoup de joueurs ne se contente pas de laisser faire le MJ et de lancer docilement les dés quand il le demande ; C'est pour cela que le système opposition s'est développé, pour convenir à ceux (Joueur comme MJ) qui aime avoir plus de prise sur la technique, et aussi pour rendre plus intense certains passages dramatiques.

J'ai donc utilisé 2 système autour du lancé des 2D6 :

-le mode « Au jugé », qui conviens pour tout ce qui n'est pas crucial ; Mais aussi pour improviser le résultat de questions atypiques comme :

Quel temps fais il ?

Lance 2D6, plus le résultat est élevé plus la météo vous est favorable...

-Le mode « opposition », quant le joueur veut plus de technique ou que la situation est plus intense.

Quant je maîtrise, je dirait que j'utilise 75% au jugé et 25% opposition.

Mais, comme il en faut pour tout les goûts, nous avons aussi conservé le système « classique », avec son tableau de difficulté...

L'importance de la fiche de personnage

Il se trouve que ce qui est commun au triple système, c'est le contenu de la fiche de personnage.

Plus précisément, la fiche donne les indications sur les forces et les faiblesses du personnage

Et c'est à partir de là que le joueur peut avoir une idée de ce qu'il peut faire ou non.

Pour le MJ, An gros, trois points importants sont à garder en mémoire :

-La formation du Mega (Ranger, Patrouilleur, Biocyb, Empathe...) qui donne son bagage de compétence NT6 (du futur)

-son métier de terrien qui lui donne son expérience de vie.

-et ses spécialisation (qui donne son originalité en tant que personnage)

Rien qu'avec les fiches de personnage, 2d6 et le NEG ; J'en ai suffisamment pour maîtriser Mega.

Conclusion

Au final, une fois rodée, la partie technique de MEGA IV peut se réduire, pour les joueurs, à lancer 2D6 et obtenir, si possible, plus de 7.

le reste, c'est pour le MJ.

Il se trouve qu'il y a un peu de retours sur le système de règles ; Et c'est aussi pour cela qu'il est resté à la V6 alors que L'encyclopédie préparais la V8

L'encyclopédie a accaparé notre temps et notre motivation, mais je tenais à préciser que le système de M4 a été testé sur le terrain des conventions pendant plus de quatre années, et que, à ma connaissance, il répond au cahier des charges.

Turbop (ancien Major)

2

Le transit (En détail)



Voici le texte sur le transit le plus complet développée pour MEGA IV !

Nous avons rassemblé ici tout ce que nous avons sur le transit, a fin que ce texte devienne la seule référence a ce sujet en ce qui concerne l'encyclopédie du messager galactique(V7).

Ce texte devait permettre aux MJ de répondre a la plus part des questions que peuvent se poser les Joueurs sur le sujet.

Une part importante y est réservé a la possibilité de faire des rencontre dans l'Intercontinuum et a comment les gérer.

En gros, il s'agit d'utiliser ce que disent les joueurs ou ce qu'on fait leurs personnages ; Car, c'est a partir de cela que se créent les « Aberrations du continuum ».

Tout en sachant que le transit de départ de mission est automatique, ce qui évite les scénarios loupés pour cause de joueurs malchanceux.

0/Le transit en détaille

Protocole standard de départ de Norjane

Protocole standard de retour à Norjane

1/ Déroulement

Préparation d'un transit

Transit Simple

Transit en équipe

Transit avec un guide

Transit avec « Passager »

Transit à 2+1

Transit lointain

Ramener un méga décédé

2/ Le « voyage »

Pendant le voyage

Les bulles de transit

Transit d'urgence

Transit vers un point au hasard

Transit de départ de mission

3/La descente

Pendant la « descente »

La façon d'apparaître

Pour les agents restés dans le point de transit

Point de transit enterré

Rétro-transit

Arrivée en groupe

Le dernier transit

4/Le point de transit

Création

Procédure

Le tétraèdre

Les tétraèdres témoins

Point de transit A

Point de transit B

Suivi des points de transit

Vagabondage et désamorçage dans les univers de QF1 et les autres...

Entretien et usure des points de transit

Témoins orphelins

Points de transit non répertoriés

5/La grande roulette galactique

« Sans aucun problème »

Sous l'eau

Souterrain

Enterré

Lieu insolite

Base des megas

6/L'intercontinuum

Les problèmes temporels dans l'intercontinuum

Une équipe de Megas dans l'intercontinuum

Poursuivre un méga qui se transite

7/Les créatures de l'intercontinuum

Changeurs

Fleurs de folie

Sirènes

Vampires à volonté

Autres choses rares

Les guetteurs

Les motivations des créatures de l'intercontinuum

Les aberrations de l'intercontinuum

8/Mini scénario dans l'intercontinuum

Le transit en détail

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 occupés de mes équipes à boire un coup à 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 fait plaisir d'être plus considéré comme des associés et pas uniquement des simples

agents de sécurité. Et puis, comme ça, il peuvent voir un peu ce qui se passe de l'autre côté des point de transit.

1/ Déroutement

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 guilde enseigne a ses recrues a concentrer leurs esprits selon une procédure que nous allons aborder ici :

-La première consiste a trouver un point de transit et a pouvoir y accéder (voir « Préparation d'un transit »).
Quant un agent part de la guilde, cela ne pose aucun problème, mais en mission il faut parfois chercher un point de transit 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'arrivée (voir « Levoyage »).

Si le premier transit 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 vaut mieux renoncer ou revenir plus tard avec un matériel plus adéquate.

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 a 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.

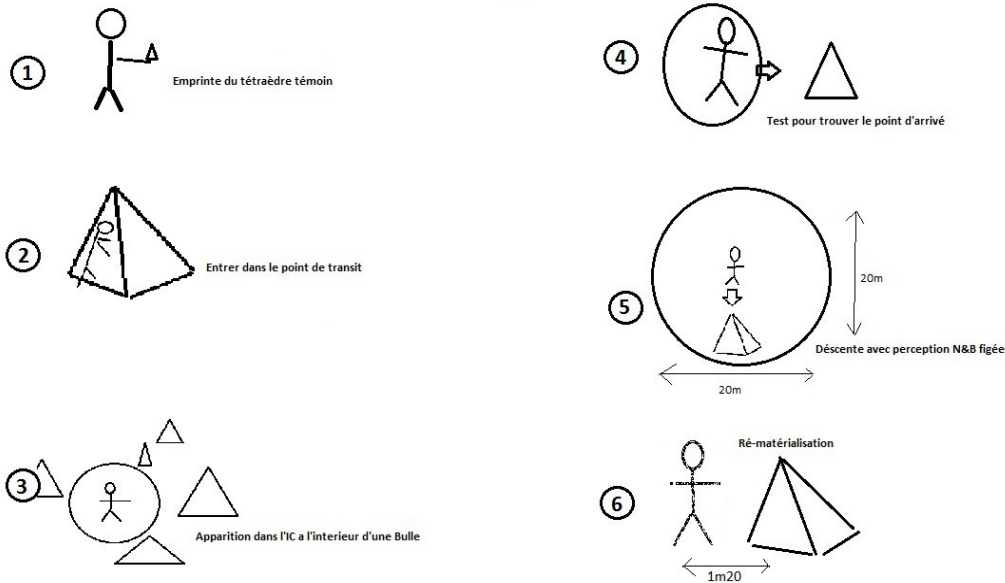
Le Mega traverse la paroi du tétraèdre de départ devenu intangible sous l'effet de la concentration (comme si ses faces étaient une illusion immatérielle ou un liquide)

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 :

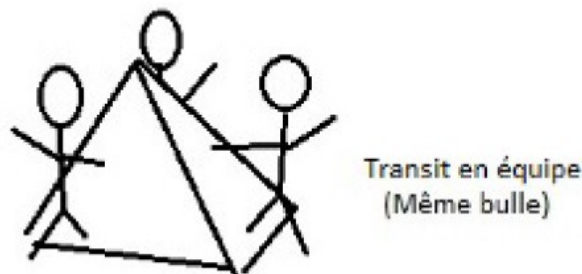
Transit Simple

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 Megs attire plus l'attention des créatures de l'intercontinuum que le même nombre de Megs 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

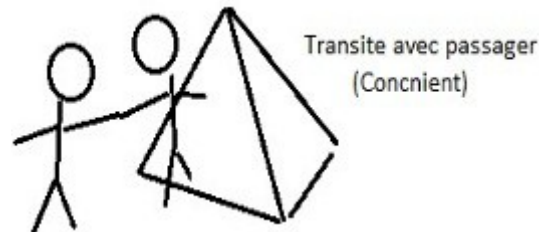
Quand une équipe de Megs part en mission en commençant par un transit, les Megs peuvent suivre celui qu'ils auront désigné comme guide. Habituellement, cette technique est plus difficile pour le guide et beaucoup plus facile pour ceux qui suivent, c'est par contre très pratique pour retrouver un point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

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 fatiguant, 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 Megas autour du tétraèdre, surtout s'il est de petite taille. Les probabilités (vérifiées, hélas, aux débuts de la Guilde des Megas) sont les suivantes :

3 porteurs : 30 % de chances d'accident.

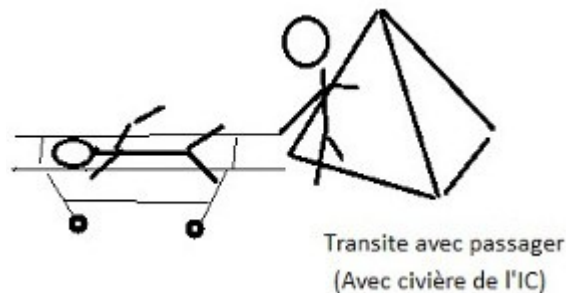
4 porteurs : 70 %

5 porteurs : 99 %

Le terme d'accident est faible pour qualifier le résultat d'un échec ! Lorsqu'un Mega est sûr de mourir s'il reste en arrière, ses coéquipiers prennent parfois le risque. S'ils échouent, le spectacle, pour ceux qui sont dans la pièce de transit, entre dans la catégorie de choc psychologique « vision d'un accident horrible »...

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...), quand 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.

Ramener un méga décédé

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.

2/ Le « voyage »

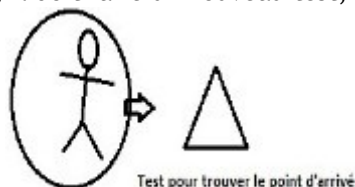
Après leur entraînement, quand les megas rentrent dans un point de transit, ils se représentent eux-même dans une « bulle de transit » flottant dans l'intercontinuum qui se présente sous la forme de milliers de triangles flottant dans une brume.



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 une 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.



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 émotion.

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 Megs 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 Megs se transite ensemble, ils peuvent choisir de partager la même bulle de transit. Si plusieurs Megs 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 Megs 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.

Note2

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 Megs 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 à volonté) il peut décider de se ré-matérialiser dans un point de transit se fiant à son instinct ; Mais dans ce cas la destination sera variable :

- 1-le point principal du sanctuaire de Norjane
- 2-son point de transit d'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 à une expérience traumatisante de l'agent
- 6-utiliser la grande roulette galactique (cf 6.4 Échec de transit)
- 7-l'agent est prisonnier d'une aberration construite à partir de ses rêves et ses moqueries
- 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 à laisser son inconscient choisir un point d'arrivée :

Procédez comme pour un « Transite d'urgence ».

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

Le transit, c'est dangereux ; Surtout quand on ne sait pas où on va se ré-matérialiser !

Transit de départ de mission

À 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 afin d'entamer le transit.

Son départ s'effectue à partir d'une vaste salle blindée 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 à cause d'un jet raté, le transite de départ est parfait pour*

les MJ ayant prévu un scénario.

3/La descente

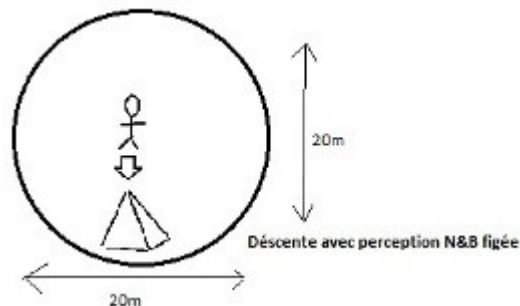
Une fois le triangle de destination atteint, le Mega se retrouve entre l'intercontinuum et le monde d'arrivée. Il entre, en quelque sorte, dans la zone d'influence de la « bulle de réalité » du point de transit d'arrivée ; C'est à dire une sphère de 20 mètres de diamètre entre la base et un point situé 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.

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.

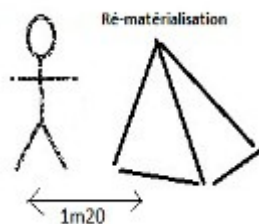
La façon d'apparaître

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.

Ceci est valable pour un point de transit de taille minimum car la distance à laquelle un agent peut réapparaître dépend de la hauteur du point de transit (qui elle n'a pas de limite...).

Le phénomène apparaît pour un spectateur comme un **nuage de particules** qui s'assemble en moins d'une seconde.

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

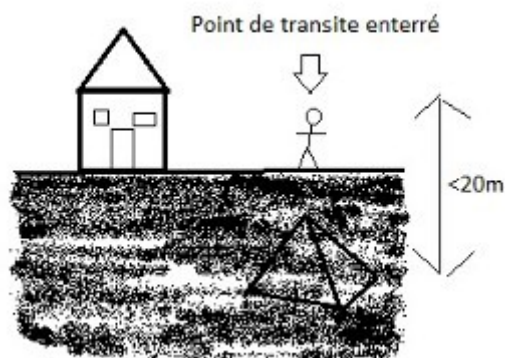


Pour les agents resté dans le point de transit

A ce moment, si il y a d'autres Megas 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.

Point de transit enterré

Si il est a moins de 20m sous terre, il est possible de se rematérialiser 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 (ou vers un autre point de transit). 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.

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.

4/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 !

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 Megas 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 monoplace 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 (dans les univers de QF1 tout du moins). 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 médibloc et divers coffres renfermant nourriture, accessoires et vêtements divers. Enfin, un escalier en colimaçon mène à une trappe, elle-même dans le sous-sol de l'un des premiers hangars construits par les colons. Après la phase de colonisation, l'urbanisme s'étend. Sous des couvertures commerciales diverses, le hangar se fait oublier, tout en restant aux mains des Megas. Un ou deux siècles plus tard, plus personne ne se rappelle l'existence d'un point de transit Mega à cet endroit.

La salle de transit comprend un panneau incrusté dans le mur, qui donne automatiquement diverses informations :

Dates et heures locales et 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 ».

Vagabondage et désamorçage dans les univers de QF1 et les autres...

Selon la cohérence de l'univers visité par un agent, les points de transits sont plus ou moins capricieux. Un point de transit est une porte rattachée à un lieu significatif dans le continuum ; c'est dire que si le support est trop modeste, un tétraèdre ne peut pas devenir un point de transite.

De plus, si son emplacement ou le mouvement de son support (relatif à son voisin massif le plus immédiat comme une étoile ou une grosse planète) change, le point de transit redeviens un simple tétraèdre.

Par exemple, dans les univers QF1 (les univers de référence pour l'encyclopédie) : un vaisseau de transport léger ne peut pas comporter son propre point de transite ; Même chose pour un petit astéroïde.

Par contre, un vaisseau géant peut comporter un point de transit pendant une brève période durant laquelle il orbite autour d'un astre ; Et le point de transit se désactivera quant il sortira de cette orbite.

Dans les univers les plus strictes, les points de transite peuvent être facilement désamorçés quant :

- ils sont déplacés de quelques mètres
- leur support modifie sa trajectoire autour de son étoile (ou de sa planète)
- ils subissent un affaissement de terrain

-Un point de transit célèbre se situait dans un léviathan qui orbitait autour de « Gargal » un repère de pirates et de mercenaires mais aussi de megas renégates qui utilisaient ce monstre de l'espace comme base d'opération sous couvert des forbans locaux.

La guilde a tenté une opération conjointe avec les forces de la garde, mais les agents de la guilde se sont retrouvés bloqués quant le léviathan a dévié de sa course séculaire rendant les points de transite inutilisables ; pendant ce temps, les renégats se sont enfuies à bord de vaisseaux pirates.

Cependant, dans des univers plus éloignés du notre les choses peuvent être différentes.

ex : le cas étrange trouvé dans les archives, mentionne un point de transit situé sur une lune orbitant autour d'une géante gazeuse ; Ce qui provoquant un vaste phénomène de marré qui soulevait le sol de la lune de plusieurs dizaines de mètres. Le point de transit se désamorçait et se réamorçait régulièrement, ce qui est étrange car si un point de transit peut se désamorcer, d'habitude, il ne peut pas se réamorcer tout seul... ?

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 :

<i>Problèmes d'usure et de désamorçage</i>		
Détérioration	Matérialisation	Désamorçage sur 2D6
Matériau très érodés	Très facile	2
Matériau qui se désagrège	Facile	3
Apparition de larges fissures	Moyenne	3
Morceaux cassés sur les arêtes	Difficile	4
Morceaux cassés sur les pointes	Très difficile	5

Lorsqu'un point de transit fêlé ou très usé est utilisé ce n'est pas sans risques : les Megas peuvent se retrouver bloqués dans le continuum, avec de mauvaises rencontres à la clé.

Cas 1 : Dans le moins grave des cas, le point ne transite déjà plus mais permet encore la descente. Les Megas peuvent inspecter les environs, quoiqu'au moment de se matérialiser, ils restent en stase. Ils n'ont plus qu'à se rétro-transiter vers le point B, s'il y en a un et s'ils connaissent son empreinte sinon, retour à la tétrathèque du Sanctuaire.

Cas 2 : Le tétraèdre est bien usé et dans un état tangent. Le premier Mega qui en sort sent une sorte de résistance. S'il force un peu pour passer, il se matérialise effectivement mais il y a une chance que cela suffise à désamorcer le point de transit. Et c'est valable pour chaque nouveau Mega qui en sort. Le groupe court alors le risque d'être séparé.

Cas 2 bis. Tous les Megas sont sortis du point de transit malgré la résistance. Il ne leur est pas possible de savoir si l'arrivée du dernier d'entre eux n'a pas désamorcé le tétraèdre. Peut-être le retour par ce chemin leur est-il déjà interdit, à moins que le point de transit ne cesse de fonctionner, là aussi, alors que certains sont déjà partis et d'autres pas. L'hypothèse est angoissante.

Si un point de transit se désamorçe, il redevient un simple tétraèdre. La procédure pour le réamorcer est la même que lors de la création d'un nouveau point de transit (il est préférable de le réparer avant toute tentative).

A noter que l'empreinte du point de transit « réamorcé » n'est plus la même.

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 envoie 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.

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

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

Ne pas oublier que ressortir par un point de transit au hasard peut mener dans un univers aux propriétés étranges.

5/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 megas

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 Megas, 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 !

3 Au cœur des marécages

Le point de transit a été créé sur une planète extrêmement primitive, qui ressemble à la Terre de l'époque des dinosaures. Le tétraèdre repose dans l'eau putride d'un gigantesque marécage où s'ébattent lourdement d'étranges créatures titanesques. Si le MJ est sadique, il peut considérer que l'endroit regorge également de sables mouvants.

4 Dans les eaux d'une mer chaude

Le point de transit avait été créé près de la plage, sur une île déserte. Au cours des siècles, le niveau des océans est monté, engloutissant le tétraèdre. Actuellement, il est sous les flots, à plusieurs mètres de profondeur. Si le MJ est sadique, il peut considérer que ces eaux sont infestées de grands prédateurs, genre requins.

5 Dans les eaux d'une mer froide (voire glaciale)

Le point de transit avait été créé au pôle nord (ou sur un iceberg ?)... Au cours du temps, le tétraèdre a sombré sous les flots. Les Megas se retrouveront plongés dans une eau tellement froide qu'ils risquent aussitôt l'hypothermie aiguë et même la mort en quelques minutes !

6 Dans la piscine d'une célébrité

Les Megas se retrouvent plongés dans la piscine d'Esther Lindon (ou d'une autre star, au choix du MJ). Justement, elle et plusieurs amis étaient en train d'y fêter quelques joyeux événements. Loin de s'effaroucher, la star trouve l'arrivée des Megas « terriblement pittoresque » et même « follement drôle » ! Bravo, vous avez de la chance et vous savez vous faire des amis ! [Au MJ d'imaginer la raison qui a bien pu pousser un Mega à placer un tétraèdre à cet endroit !]

Souterrain

Le cas du point enterré est plus épineux :

S'il se trouve à moins de 20m de la surface, vous pourrez vous matérialiser à sa verticale, au niveau du sol. Mais pour repartir, il vous faudra creuser afin d'atteindre une de ses faces. Il peut arriver directement au rez-de-chaussée au lieu de la cave ou se matérialiser au niveau du sol à la verticale du tétraèdre s'il est enterré peu profondément.

1 Dans une immense caverne

Il fait très sombre et une terrible sensation d'humidité glace les Megas. Le point de transit est dans une gigantesque grotte, au cœur des montagnes. Si le MJ le décide, l'endroit peut avoir des « occupants » (des ours-hiboux, des chauves-souris géantes, un peuple d'humanoïdes troglodytes...).

2 Dans un réseau de catacombes

Il fait très sombre et une terrible odeur de pourriture assaille les narines des Megas. Le point de transit est dans un vaste dédale de catacombes, situé juste au-dessous d'une grande cité (si vous préférez, ce peut être un réseau d'égouts putrides). Seul petit inconvénient : il s'agit d'un véritable labyrinthe d'où il est quasiment impossible de sortir sans disposer d'un plan.

3 Dans un vaste abri anti-atomique

Le point de transit est dans un vaste complexe souterrain, où vit une population d'humanoïdes rabougris et peureux. Voilà des décennies qu'ils sont obligés de vivre là car, à l'extérieur, un conflit atomique a rendu la vie pratiquement impossible. Si les Megas sont découverts, les humanoïdes les prennent pour d'horribles mutants venus de l'extérieur. Voilà qui peut déclencher une belle panique !

4 Dans une ancienne mine abandonnée

Le point de transit est dans une ancienne mine abandonnée. Tirez 1D6 : il s'agissait d'une mine 1) d'or ; 2) d'argent ; 3) de platine ; 4) de rubis ; 5) de diamants ; 6) d'orichalque, le fabuleux métal des Atlantes (mais il faut s'y connaître en Géologie pour parvenir à le déterminer). Si le MJ le désire, il peut décider qu'un vieux prospecteur s'est installé sur les lieux, bien décidé à trouver un nouveau filon. Si la mine est vraiment

très ancienne, il est fort possible qu'elle soit partiellement noyée ou menacée d'effondrement.

5Près 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...).

6Dans 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...

1Sous 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.

2Sous 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.

3Sous 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.

4Sous 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.

5Dans 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).

6Dans 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

1Dans 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 !

2Dans un astéroïde-prison

Le point de transit a été créé à bord d'un gigantesque astéroïde, utilisé comme bagne par un peuple

extraterrestre (pacifique ou guerrier, au choix du MJ). Les prisonniers sont astreints à un travail pénible de forage. Si les Mega sont découverts par les gardiens, ils sont automatiquement considérés comme de vulgaires criminels cherchant à faire évader des prisonniers !

3 Dans un zoo galactique

Les 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, lémuriers 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

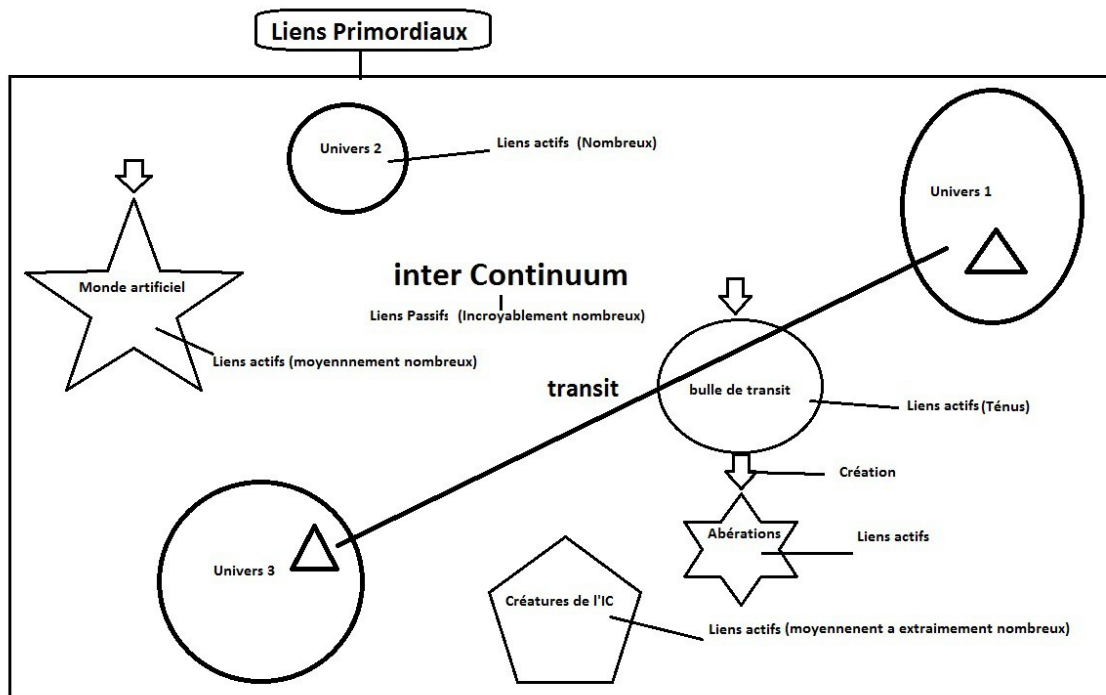
abreuer longuement du récit de leurs souvenirs). Bravo ! Vous avez gagné : statistiquement parlant, vous n'aviez qu'une chance sur 36 d'arriver à cet endroit.

6/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 transit que génèrent les agents en transit sont des bouts de création, bien que éphémères et limitées.

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

Selon la théorie des lien 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 continu de s'y écouler comme d'habitude dans l'intercontinuum.

Les personnages et les créatures ne constatent pas de dilatations temporelles les unes par rapport aux autres, tant qu'ils restent dans l'intercontinuum qui sert au transit !

Quelques exceptions :

Les univers de poche (ou équivalents), car ce sont des constructions qui s'apparentent aux univers et peuvent donc avoir un écoulement du temps qui différé 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 Megs 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.

7/ 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 :

Lancer 2D6	Céatures
2-4	Des changeurs
5-7	1D6 fleures folie
8-9	Des sirènes
10-11	1D3 vampires a volonté
12	Autres choses rares (guetteurs, 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 vexe, 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 imposant 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 à l'aise. Pour sortir de la cage que j'avais construite pour les changeurs, nous avons fait un marché : Il me doit encore trois faveurs au lieu de pouvoir 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 à 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 au lieu de sombrer ; et maintenant qu'il est à nouveau entier, il est terrifié à l'idée de rechuter. Je crois que mon étourderie le rassure. Extrait de « la mathématique, c'est beau ! » De TLorian

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 appelés 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

luttaient 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 souciera 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 ailiers ; Mais ils ont exigés préalablement une période probatoire de 18 000 ans, pendant laquelle notre nombre ne devait pas dépasser 1 200 agents.

Nous avons accepté pour pouvoir garder nos doubles don, car ces êtres de l'intercontinuum ont la capacité redoutable de nous les retirer.

Depuis, une des principales utilités des Guetteurs, pour les Megas, c'est d'être une source d'informations.

Le problème est qu'ils ne répondent aux questions posées que quand ils le veulent bien... Et même quand ils veulent bien répondre, on n'est pas sûr de parvenir à comprendre exactement ce qu'ils ont voulu dire.

De temps en temps, les Guetteurs offrent aux Megas des « cadeaux » sous forme d'informations... Par exemple, les coordonnées de points de transit encore inconnus de la Guilde. Des points de transit qui se trouveraient dans des secteurs inconnus de l'univers QF1-0001, ou même dans des univers parallèles qui n'ont pas encore été découverts...

L'expansion de la Guilde ait été rapide au début de ses contacts avec les Guetteurs : à ces nouveaux voyageurs de l'Intercontinuum, ils auraient volontairement donné les coordonnées de plusieurs PT de QF1-0001 (sans doute été utilisés jadis par une Civilisation galactique disparue).

Mais qui étaient ces « précurseurs » ? Sur le sujet, les Guetteurs (comme pour tant d'autres questions) se sont toujours montrés plutôt vagues. On sait que d'autres civilisations avancées ont précédés l'A.G. et l'on suppose qu'il existait alors des organisations sans doute un peu semblables à la Guilde.

Quoiqu'il en soit, la Guilde est véritablement née de l'association des Megas et des Guetteurs, ces derniers fournissant de précieuses informations et conseils en ce qui concerne les voyages dans l'Intercontinuum.

En échange, les Megas interviennent pour résoudre certains problèmes quand les Guetteurs n'ont pas la possibilité (ou l'envie ?) de le faire eux-mêmes. Il s'agit le plus souvent de corriger certaines aberrations du continuum, des interpénétrations d'univers aux conséquences hasardeuses, voire déjà dramatiquement néfastes.

Les 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 ».

Idee 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 le même sens que les créatures du continuum et ils éprouvent des difficultés pour donner des indications ou un référentiel sur des milliers d'univers parallèles.

Pour un Guetteur qui peut percevoir les univers, il existe des points de repère mais comment les traduire en coordonnées pour les 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 Guilde 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 points de transit anciens

Une partie des points de transit anciens qui ont été découverts par la Guilde ou indiqués par les Guetteurs n'ont donc pas été créés par des Megas, ce sont des points de transit « naturels » qui n'ont pas toujours la forme de tétraèdres et dont l'activation est un mystère.

D'autres sont l'œuvre de guildes parallèles qui ont disparues ou en tout cas ne sont pas affiliées aux 12 du sanctuaire.

Mais plus étrange, il est arrivé récemment qu'un Mega ayant raté un transit lointain soit sorti par un point de transit carré et surtout de conception récente !

Les 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, fleurs-folie, 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'existences 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 !

...

8/Mini scénario dans l'intercontinuum

Voici une proposition, à faire jouer pendant la période des Fêtes de fin d'année... Horrible Noël dans l'Intercontinuum :

Les 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) « Zooyeeeeuuux Nowëëël » en ricanant sauvagement.

(Évidemment, les Vampires ne parlent pas : il s'agit juste de la traduction mentale de son cri de victoire.)

Épilogue

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

!

3
Le MAGA Kit
(post-apocalyptique)

Comme MEGA est un jeu qui met l'imagination des Mj a rude épreuve ; Car, bien souvent, a chaque partie, il faut recréer un monde différent.
Nous avons donc décidé de proposer une série de kit de développement pour aider les MJ dans la création ou a l'improvisation de scénario MEGA.

Pour l'instant, nous avons entamé deux thèmes dont le deuxième (Le MEGA kits Mad Max) peut être considéré comme une subdivision du premier (Le MEGA kits pots-apocalyptique).

I/ Le MEGA kits poste-apocalyptique

Chaque histoire de « fin du monde » a ses caractéristiques propres, qui peuvent pratiquement être utilisées pour des campagnes entières...

Dans certains films, c'est une guerre atomique qui balaie la civilisation du Terre, dans d'autres c'est une guerre bactériologique, dans d'autres (comme la série Mad Mad), la guerre aboutit juste à l'épuisement des ressources pétrolières. Mais la disparition du pétrole est largement suffisante pour provoquer l'effondrement de nos sociétés.

Nous parle bien de « mondes post-apocalyptiques » et pas vraiment d'univers...
Le cadre de ces univers peuvent souvent être des Terres alternatives... Donc, des uchronies.
Mais vous pouvez utiliser une autre planète, avec une ou plusieurs autre races.

Un des point essentiel des univers post-apo réside dans l'absence d'espoir. souvent glaçant car sombre et réaliste : c'est vraiment dur de jouer une campagne et ce n'est pas un jeu auquel on joue trop longtemps. C'est tellement sombre et sans espoir qu'on finit par être écrasé. Pour aimer jouer longtemps dans ces univers, il faut y mettre de la fantaisie ou du tragi-comique.

Dans Mega, il y a toujours de l'espoir : l'univers est immense (ou même simplement avec l'AG) et la partie post-apo n'est qu'une toute petite partie. Surtout si les conditions du post-apo sont purement artificielles et sous contrôle (prison, jeu, etc.), il y a des marionnettistes : la dimension du jeu change en fait. On passe de post-apo à satire politique. Dans le post-apo, en particulier dans un environnement infesté de zombies, ce sont les interactions sociales entre survivants qui sont les plus intéressantes. Puisqu'il n'y a plus d'espoir, comment vivre ? Pourquoi vivre ? Pourquoi faire le bien ?

Cependant les gens vivant dans un monde post-apocalyptique ne se posent pas toujours des questions philosophiques... Leur objectif est surtout de survivre !

Mais on ne sait jamais : un laboratoire peut avoir survécu dans le monde, et des scientifiques peuvent avoir découvert le moyen d'éradiquer la « maladie » (le processus de zombification est lié à un micro-organisme). Donc, il reste toujours un espoir...

Maintenant, tout dépend du monde, et de la raison pour laquelle des Megas y ont été envoyés...

De toute façon, la façon dont on joue à MEGA dépend de l'orientation qu'on veut donner à sa campagne.

Elle peut être relativement optimiste voire utopique (la vision basique du jeu)...

Ou plutôt sombre et désespérée...

Ou bien le M.J peut choisir l'option « montagnes russes », avec une histoire comique, suivie d'une histoire dramatique, suivie d'une histoire à l'eau de rose, suivie d'une histoire d'horreur, etc.

Les possibilités offertes par MEGA ne devraient pas se limiter à une vision unique...

voici donc une liste d'éléments pour un scénario MEGA se passent dans un monde post-apo :

lieu du point de transit :

- désert glacé
- désert chaud
- vile fantôme
- marais

- jingle
- montagne
- abri souterrain
-

Cause de l'apocalypse:

- hiver nucléaire
- ras de marré planétaire
- hiver météoritique
- réchauffement climatique
- Pandémie
- invasion alien
- radiations solaire
- organismes micro-biologiques devenu hostile
-

Survivants:

- aucun
- dans des îles
- dans des montagnes
- au fond des océans
- dans des abri souterrains
- en orbite autour de la planète
- sur une lune autour de la planète
- dans des caravanes qui sillonnent la planète (bateau, voiture, train...)
- réfugié dans un monde archétype
-

État des survivants :

- radioactifs
- déformé
- dégénérés
- comme des enfants
- aveugles
- sourds
- très faible
- intolérants au rayons solaire
- soluble dans l'eau
- devenu stériles
- dorment 22h par jours
- comme des fantômes, a moitié bloqué dans un monde des esprit
-

Comportement:

- agressif
- Cannibale
- psychotiques
- déprimés
- sans volonté (se laissent mourir)
- pragmatiques
- très désireux de repeupler leur planète
-

Temps écoulé depuis la catastrophe

- La catastrophe est en cour
- Il y a quelques heures
- Il y a quelques jours
- Il y a quelques mois
- Il y a quelques années
- Il y a quelques décennies

- Il y a quelques siècles
- Il y a quelques millénaires

NT avant la catastrophe et NT après

- mélange entre les Nt selon les endroits
- légère diminution
- diminution de 2 points
- diminution de 3 points
- diminution de 4 points
- progression d'un point pour les survivants
- Mise à niveau NT5/6 par une race étrangère venue à la rescousse mais un peu trop tard...

Des idées de situations:

-1/ Un véhicule tombe en panne devant les Megas il contient des autochtones apeurés poursuivis par une horde, que vont faire les agents de la guilde ?

-2/ Le point de transit est entouré par des créatures qui ont senti de la chair fraîche

-3/ peut-être après être sorti du point de transit, les Megas trouvent l'entrée d'un souterrain, mais une vague gigantesque préretraitée les ensevelit, le point de transit est trop loin mais la porte de l'abri est fermée, il y a un interphone...

-4/ Une maladie mortelle frappe les autochtones qui pensent y échapper en offrant les Megas en sacrifice à leurs déités, en le précipitant dans un gouffre, le gouffre est habité par d'autres autochtones qui ont conservé un niveau NT5 et qui possèdent un remède contre la maladie (c'est eux qui ont mis au point la maladie pour pouvoir retourner en surface sans partager les ressources restantes avec les habitants de la surface)

-5/ Au moment où les Megas utilisent du matériel à base de métaux, ils tombent en poussière !!!!!
Ainsi les boucles de ceintures, les couteaux, les armes, et tout ce qui peut contenir du métal est inutilisable (si les agents ne s'en servent pas, ils pourront les réutiliser ailleurs après leur mission (en fin après un passage à la décontamination et dans une cellule de quarantaine).

-6/ La surface de la planète est couverte d'un gaz soporifique qui se situe au-dessus de 1,40 mètres ; les autochtones qui ont un corps massif sur deux paires de pattes sont tous endormis ou en train de ramper ; quand ils veulent se redresser, ils s'endorment à nouveau pour une dizaine de minutes.
Au bord de la famine, du désespoir et de la folie, ils vont bientôt mourir car ils ne peuvent quasiment pas se déplacer ou de façon très limitée en rampant péniblement.
En revanche, des Talsanites moyens peuvent se déplacer courbés beaucoup plus rapidement et peuvent être trouver un moyen de sauver ce peuple autrefois si fier.

-7/ Sur le lieu de transit, la gravité est de 0,01G ; tout le monde vole au moindre mouvement mais pas seulement les êtres, les outils aussi et même le point de transit est en train de s'élever doucement à cause du vent qui se lève ; une grande étendue d'eau se dirige vers les personnages...

-8/ Au moment où les Megas se matérialisent il fait horriblement chaud, la plaque de roche sur laquelle est situé le point de transit se détache et vogue au milieu d'un fleuve de lave qui se dirige vers une chute de magma.
Ils peuvent encore se transiter (le point n'est pas encore désactivé) mais des autochtones sont sur la même plaque à la dérive.

-9/ Le point de transit se situe au milieu d'un cimetière de créatures de grande taille, il fait froid et plusieurs carnivores se nourrissent des cadavres, le ciel est sombre et des particules de poussière tombent faisant concurrence à une neige sale.

-10/ Il n'y a rien autour du point de transit, seulement un parterre de dalles de plastacier recouvert par de la soupière ; si les Megas attendent suffisamment longtemps ou tentent de soulever les dalles, des créatures

mécanique se constituent et tente de les éliminer.

-11/ Les megas se transigent dans une vile aquatique sur le point de s'effondrer, les habitants paniqués aggravent la situation en tentant de forcer un passage vers l'extérieur.

-...

Postulat de départ pour scénarios style poste-apocalyptique

-Pour ma part, je vois la possibilité de l'extraction : il faut s'introduire sur place pour récupérer un objet ou une personne importante...

Exemple :

Ce squelette est très schématique mais, dans les grandes lignes, il a servi de base à d'innombrables scénarios de films ou d'épisodes de séries télévisées...

1 : les Megas (sous couverture) doivent s'arranger pour se laisser capturer et emmener sur place -

Inconvénient : pas de possibilité de garder du matos de mission (on leur prend tout !)

2 : une fois sur place, les Megas sont confrontés aux coutumes locale ; globalement, ce ne sont que des « nouveaux arrivants », et les « Anciens » les capturent pour une raison ou une autre (réduction en esclavage ou autre plaisanterie du même ordre)...

S'ils se rebiffent, ils auront intérêt à fuir vite et à échapper aux « Anciens » qui les pourchasseront impitoyablement.

S'ils se laissent faire, tout dépend des circonstances : on peut les entraîner pour en faire des gladiateurs, les couvrir de chaînes, etc.

Il faut parvenir à jouer finement pour éviter une fin prématurée...

3 : les Megas doivent parvenir à identifier l'endroit où se trouve l'objet ou la personne recherché(e), puis échafauder un plan pour s'en emparer ; s'ils s'y prennent bien, ils peuvent se faire un ou plusieurs alliés (gladiateurs révoltés, esclaves en fuite, comploteurs, etc).

4 : Réalisation du plan ; normalement, le coup des PJ provoquera une réaction violente des « Anciens », qui se lanceront à leur poursuite (encore !).

5 : Évasion des Megas ; les PJ doivent avoir prévu un moyen pour se sortir de cet endroit, de préférence en emmenant ce qu'ils étaient venu chercher.

-...

II/ Le MEGA kits Mad Max

La trilogie *madmaxienne* a profondément marqué le style « post-apocalyptique »...

Des tas de réalisateurs s'en sont inspiré, mais pratiquement aucun de leurs films n'a jamais eu l'impact de ce que faisait George Miller.

La trilogie n'est pas vraiment caractérisée par des intrigues fort complexes : ces films sont plutôt des espèces de westerns situés dans un futur en décomposition...

Le principal intérêt est dans les scènes d'action, principalement les poursuites et combats entre véhicules... Ainsi que les inéluctables et spectaculaires *crashes*.

Un scénario MEGA, dans ce genre de monde, impliquerait donc forcément des poursuites entre véhicules (généralement terrestres, mais il existe quelques " volants ").

Parvenir à se débarrasser des pillards motorisés sans provoquer de morts serait délicat : allez donc paralyser un motard roulant à 100 km/heure !

Voici un début de liste d'éléments pouvant servir dans une scène type Mad Max.
C'est un premier jet qui devra être complété et vraisemblablement modifié.

les personnages sont suivis par:

- des chiens sauvages
- un groupe inconnu qui attend la nuit pour approcher
- un groupe de réfugiés
- un groupe d'esclavagiste
- un groupe de cannibales
- un groupe d'enfants faméliques
- un groupe de fuyards poursuivi par des esclavagistes
- un couple de survivants ayant sombré dans la folie
- des oiseaux charognard
- une horde de sangliers
- un convoie divers
- des cavaliers
- un fauve
- un troupeau de rhinocéros (a moins que ce ne soit des vaches mutantes)
- ...

Un véhicule approche:

Globalement, dans Mad Max, la plupart des véhicules sont des modèles originaux, légèrement différents de ce que l'on connaît sur notre Terre... Et pratiquement tous ont été bricolés et boostés de diverses manière.

Deux raisons : d'abord parce que le monde de Mad Max n'est pas le nôtre (même s'il y ressemble beaucoup) ; ensuite, les véhicules des gangs sont trafiqués pour être plus rapides, ou blindés et armés, etc.

- voiture
- voiture de course
- buggy
- 4X4
- camion
- busse
- cheval
- mule
- char
- moto
- ULM
- parapente
- Vélo
- Qwad
- pelleteuse
- jipe Willis
- Un camion de glace
- Une bétailière
- Une vieille limousine encadrée par deux motards
- Une voiture solaire
- un pouspous avec sons couli fatigué
- Une voiture a réaction
- Un véhicule a vapeur
- Un Autogire
- ...

Un des adversaire est équipé de :

- un boomerang
- un clef a molette
- un rasoir
- une lance barbelée
- un cocktail Molotov
- un fusil a canon cillé
- une manivelle
- une casserole/poile a frire
- une canne a pêche équipé de gros hameçons

- un gros caillou
- une chaine
- un propulseur
- une fronde
- une serpe monté sur une hampe
- un chalumeau
- une tronçonneuse
- un râteau
- un bazooka bricolé
- Un serpent
- Un faucon
- Un yoyo
- ..

Un événement surviens:

- route encombré de carcasse
- route encombré de carcasse avec embuscade
- famille dans véhicule en panne
- famille dans véhicule en panne avec embuscade
- rencontre avec une commutée très (trop ?) accueillante
- Encerclé par des esclavagistes
- des chiens sauvage encercler un enfant au milieu d'un charnier
- un aviateur propose ses service, mais une foie dans les aires avec un passager il exige quelque chose.
- une horde d'affamé viennent mendier de la nourriture, mais ils sont très nombreux.
- une communauté est encerclé par des pillards.
- une horde viens proposer au personnages de les rejoindre il y a un teste initiatique et la horde n'accepte pas de refus.
- Une petite ville qui vie en autarcie prend les personnage pour des pillard et refuse de les aider.
- il pleut depuis des jours et si au début tout le monde prend ca pour une chance, bientôt des torrents se forment et deviennent infranchissable puis ce sont des torrents de boue qui dévalent les hauteurs.
- La citée des jeux ouvre ses porte aux personnage. Dans cette citée, on fini par joue la seule chose qui a encore un un peu de valeur, c'est a dire sois même ; c'est le bonheur des esclavagistes qui n'ont plus besoin de des déplacer, ce sont les proies qui viennent a eux...
- ...

Postulat de départ pour scénarios style Mad Max:

-Sur la lune de Max IV, Le peuple Haln a construit une sorte d'araine dans laquelle ils ont placé des Talsanites avec des ressources limités ainsi que du matériel de rebut NT3-4 plusieurs satellites et autres drones d'observation servent de sources de paris multiples a ce peuple cruel et décadent qui se divertissent ainsi au dépend des peuples qu'ils jugent inférieure. L'état de précarité des habitants de cette lune est entretenu sciemment, avec juste ce qu'il faut en approvisionnement extra lunaire pour entretenir la férocité des protagonistes.

-Il peut aussi s'agir d'une planète où les criminels sont expédiés sur une grande île désertique, où ils doivent se débrouiller pour survivre...

-On peut imaginer que sur une planète, une grande île ait été abandonnée suite à un désastre écologique (une augmentation de la température a désertifié les terres). Ailleurs, les gouvernements doivent affronter l'anarchie et l'explosion de la criminalité, suite à la raréfaction des matières premières. Bilan : ils envoient les pires criminels sur l'île désertique, pour une réclusion à perpétuité... Là, les « prisonniers » ont récupéré du vieux matériel (véhicules, armes, etc) et s'en servent comme instrument de pouvoir. Les anciens arrivés sont les mieux équipés (et les plus forts), et ils réduisent les nouveaux arrivants à l'esclavage.

4

Les 5 écoles de magie (de la guilde)



Les 5 écoles de magie de la guilde

La magie dans le continuum fait parti des choses les plus variées dont les agents de la guilde peuvent faire l'expérience.

Les écoles de magie de la guilde sont elles aussi très diverse, mais dans un souci d'efficacité, au fil des siècles, 5 grandes écoles sont devenu des références chez les agents possèdent les capacités de modifier les liens primordiaux. Mais il en existe beaucoup d'autres.

1/ Les 5 études de kartovague

Kartovague a divisé tous les actes d'une magie "standard" en 5 études:

- perception
- mouvement
- pensées
- vivant
- matière

La méthode Kartovague est a rapprocher des 5 types d'actions:

- Percevoir ==> perception (contrairement aux trois précédentes versions de MEGA, MEGA IV a abandonner l'idée que l'intelligence était la « perception de la pensée » ; c'est devenu l'empathie qui joue dorénavant se rôle)
- réagir ==> mouvements
- agir ==> penser (ne pas oublier que la magie est surtout basée sur la pensée ; et donc agir avec la magie c'est penser avec elle)
- forcer==> vivant
- résister ==> Matière

Commentaire : les 5 études sont considérées comme a la foie ardues et limitées, mais une foie maîtrisées, elles s'adaptent a la plus part des univers sans jamais toutefois arriver a la cheville des mages locaux.

Universel !

Ardue !

Limité !

Fiable !

les 5 compétences de magie de l'école Kartovague sont limitées a 3 points et doivent toutes être augmentées en même temps, ce qui fais 3 rangs de maîtrise.

Une autre particularité de cette école, c'est de pouvoir combiner les 5 compétences qui peuvent ajouter leur niveau quant la situation s'y prête (a juger par le MJ)

Selon les univers:

- le moindre effet magique nécessite la combinaison des 5 études pour de modestes résultats
- la pus part des effets magiques sont accessible dans tous les univers modérément magiques mais sans jamais être vraiment spectaculaire.
- dans les univers particulièrement magiques, la méthode de Kartovage dévoile une particularité très intéressante, alors que ses affects demeure modeste par rapport aux autres façons de penser la magie, en revanche, les efforts de plusieurs mages des 5 études se cumulent presque naturellement, ce qui permet d'effectuer des rituelles très puissants comme celui permettant de créer un univers de poche!

Note de la Guilde : c'est l'école de magie, ouverte aux agents débutent, la plus structurée ; et certains diront que c'est la seul raison qui lui a permit de perdurer. Cependant, aussi limitée qu'elle puisse paraître, elle est aussi réputé pour sa fiabilité et, quant un Mega change régulièrement d'univers au fil des missions, la fiabilité, c'est particulièrement important.

C'est paradoxalement a la foie l'école de magie des débutants, mais aussi celle des agents expérimentés !

2/l'art des « Maginiscules »

c'est une forme de magie basée sur la créations d'entités magiques ultra basiques qui servent de briques de constructions a l'utilisation de la magie.

Elles s'utilisent comme une sorte de langage de programmation adapté a la magie, c'est a la foie une magie technique et une magie artistique qui permet de construire ses sorts en combinant des morceau de magies appelés « Maginiscules »

Arrivé a un certain niveau de complexité ces montages magiques peuvent atteindre une certaine autonomie. C'est une magie complexe qui nécessite une préparation qui peut s'étaler sur plusieurs années ou toute une vie voir plusieurs vies.

Les ensembles de maginiscules élaborés sont appelés « vivants » et peuvent être transmis aux élèves d'un maître en Maginiscule.

On raconte beaucoup sur les écoles Maginiscules ayant élaboré des vivants sur des générations et fini par construire une ou des entités puissantes appelées « pensants ».

Un Mage qui emprunte la voie des « Maginiscule » hérite d'un certain nombre de routines plus ou moins complexe en fonction de ses relations avec son maître de ses capacités et de l'héritage de son maître.

Dans un univers hautement magique la bibliothèque d'un de ces Mage Maginiscule est presque plus importante que ses compétences a créer d'autres briques ; il reste cependant la difficulté d'utiliser un assemblage qui ne soit pas le sien et qui peut dépasser de loin sa répréhension... Danger !

Selon les univers, les Maginiscules doivent être

- a ré-assemblé a chaque utilisation
- juste évoquer pour qu'il se compilent
- sont présents et actif en continu autour du Mage

Note de la guilde : cette école aurait été crée par un archiviste de la guilde qui étudiais les objets magiques collecté par des générations d'agents et rassemblés dans le sanctuaire.

Contrains de se transiter dans divers univers pour vérifier les fonctions de certains objets, l'archiviste fini par endogame la trame des liens de certains de ces objets brisés.

Il commence par cacher les faits pour avoir le temps de les réparer en douce mais fini par créer des simulacres des fonctions d'origine des objets endommagés.

Pour divers raisons, ces « étudiants » firent de même et améliorèrent les simulacres de leur mètres pendant plusieurs générations ; jusqu'à ce qu'un objet important fut nécessaire pour une mission et que le simulacre soit beaucoup plus efficace que ce qu'il était sensé faire a l'origine.

Une enquête fut menée et, toujours pragmatique, la guilde a fondé l'école de magie des Maginiscules.

3/ L'art de la Scriptomagie

Cette magie s'encre (avec jeu de mot) dans l'écriture et les formes dessinées. L'encre sert a capter l'énergie magique et le dessin la met en résonance et lui donne un but.

Le magicien a besoin d'une encre qu'il a accordé a la vibration magique (a base de sang? ou bénite? ou issue d'un poulpe prescient local (Ftaghn!)?)

Et d'un support quel qu'il soit. Le plus simple étant un parchemin, mais il peut prendre la forme d'un rocher, d'un mur, d'un vêtement ou de la peau (tatouage).

L'apprenti apprend quelque formes de bases qui lui serviront a obtenir des effets simples. Puis en les combinant il peut tracer des glyphes plus complexes avec mes effets qui vont avec.

Les plus grandes réalisations sont ce glyphe qui cours sous la capitale et qui lui confère son architecture mouvante, ou ce réseau de runes qui entoure le continent voisin et qui est la meilleure des frontières.

Selon les univers :

- les glyphes doivent être alimentée par l'esprit du mage a chaque utilisation.
 - la magie reste liée aux glyphes et peuvent se recharger d'elle même ou plus rapidement grâce a la ferveur des être présents aux alentours.
 - Les écritures s'adaptent a son environnement, voir se modifient d'elle-mêmes.
-

Note de la guilde : La légende parle de Magiciens ayant la capacité de tracer des glyphes en trois dimensions... Mais ce n'est qu'une légende...
Comme celle des livres vivants...

4/la magie des Branes ou magie de Substitution « Les sorciers des branes »

C'est une magie potentiellement très puissante mais dangereuse.

Elle consiste à copier ou échanger des situations proches entre deux univers.

Ainsi un porte fermé dans l'univers du magicien devient ouverte comme celle située dans un univers parallèle proche.

-L'action la plus facile consiste à inverser les situations entre des univers, mais c'est risquer d'ouvrir une brèche entre ces univers.

-Alors que la copie d'une situation provenant d'un autre univers est plus difficile, le continuum s'en remet beaucoup plus facilement!

Cette forme de magie se compose de trois compétences :

-Perception branique

qui donne une idée de la proximité entre un univers et ceux qui lui sont proches; Percevoir en quoi ils sont différents malgré leur ressemblances

c'est aussi une compétence intéressante pour repérer les brèches entre les univers et savoir où elles mènent.

-Puissance branique

donne la capacité de percer les branes et d'opérer des copies ou des inversions.

-Complexité branique

permet de comprendre la complexité des relations entre les éléments d'un univers ainsi que leurs interactions possibles. Cette compétence est la plus importante pour éviter les accidents.

La magie des branes ne permet pas de créer quelque chose à partir de rien, mais de modifier des choses plus ou moins proches entre deux univers !

c'est une magie qui s'inspire de la théorie des liens primordiaux (« 21,2 La théorie des liens primordiaux » encyclopédie p338)

Exemple de magie de substitution :

-changer l'arme d'un agresseur

-changer le temps (climat)

-changer la flore

-changer la faune

-améliorer un repas

-changer un résident

-modifier un résident

-changer une machine

-changer un écrit ou une image

-modifier les images prises par un capteur comme une caméra

-annuler ou créer des dégâts sur un appareil

-changer momentanément la cohérence d'un univers dans un espace limité

-changer momentanément la densité d'un univers dans un espace limité

Dangerosité:

Tout ce qui touche aux êtres vivants est dangereux avec la magie des branes

Ouvrir une porte ne provoque pas de perturbation majeure du continuum (même lors d'une inversion entre deux univers) par contre, changer un groupe d'indigènes agressifs en une bande de paisibles paysans accueillants, risque de poser problème surtout lors d'une inversion entre deux univers !

Et encore plus si le niveau technologique d'un groupe est plus élevé que celui de l'autre !

Ce type d'inversion entraîne généralement une autre mission dans l'autre univers et soit une grosse remontrance de la part du major, soit une rencontre avec un guetteur.

Mais, même si quelques Megae renégats de la guilde sont des Mages des branes, les équipes de la guilde

spécialisée dans la fermeture de brèche comportent aussi fréquemment des « sorciers des branes » qui sont très compétents pour les découvrir, comprendre les raisons de leur apparition et éventuellement trouver le moyen de fermer les brèches!

Difficultés:

La magie des branes est plus ou moins difficile à utiliser selon l'épaisseur des branes quant les liens primordiaux sont nombreux (cohérence) ou épais (densité).

D'autre part, il est aussi plus difficile de trouver un autre univers dans lequel opérer une copie ou une substitution si l'univers dans lequel le mage exerce est insolite ou très original.

Les univers très originaux comportent moins d'univers parallèles semblables que ceux plus communs.

Et donc moins de possibilités d'effectuer des permutations.

C'est à dire que :

-Quant la cohérence est élevée, le mage souffre de malus en ; « complexité branique » (trop de facteurs sont en jeu pour élaborer des substitutions complexes)

-Quant c'est la densité qui est élevée, le malus est surtout en « puissance branique » (difficulté pour percer les branes)

-Quant l'univers de base est original/singulier, le malus se situe en « perception branique » (difficulté pour distinguer un lien avec d'autres univers)

-Dans un univers peu magique, seuls les copies les plus simples sont envisageables (ex : ouverture de porte, changement d'armes, cuisine avec des épices)

-dans les univers qui acceptent modérément la magie ou les pouvoirs psy, il est possible de faire des copies d'éléments voisins sans trop forcer.

-dans les univers très magiques la limitation de cette puissante magie consiste plus à ne pas créer de brèche ou ne pas indisposer un guetteur par de trop grandes permutations (ce qui peut déclencher de nouvelles missions pour rétablir l'équilibre).

Note de la guilde :

Une équipe de mages spécialisée dans la découverte et la fermeture de brèches comporte souvent un sorcier des Branes ; même si ils ont souvent comme mission de réparer les erreurs d'autres sorciers des branes.

D'autre part, il existe une maladie qui frappe souvent les adeptes de cette forme de magie : ils commencent à ne plus être eux-mêmes particulièrement fixés dans l'univers dans lequel ils se trouvent, ils se mettent à voir involontairement des choses qui ne sont pas dans leur niveau de réalité, puis ils commencent à perdre de la substance, ils deviennent translucides avant de glisser dans un autre univers moins dense puis dans un autre jusqu'à ce qu'ils perdent dans des univers dont ils ne reviennent plus.

Quelques anciens mages des branes sont contraints de ne plus se transiter dans des univers à faible densité et doivent rester dans ceux qui ne permettent que peu l'utilisation de la magie comme celui de QF1000 et ils ne peuvent plus utiliser la magie des branes sous peine de disparaître (mais où vont-ils ?).

5/La magie des mots

Le mage des mots commence par apprendre à créer des liens entre des mots de base et les concepts magiques qu'il veut leur attacher.

Puis ces mots se combinent pour former des effets magiques variés

Il s'agit d'une forme de magie qui agit surtout sur les autres créatures du continuum et plus particulièrement les créatures parlant la même langue et ayant une culture semblable.

Les effets de cette magie sont en grande partie psychologiques, surtout dans les mondes peu magiques.

Dans d'autres univers très magiques, c'est au contraire une magie de création voire la seule forme de magie efficace.

Dans les univers modérément magiques, les serments peuvent avoir plus de poids que les écrits car les mots prononcés gardent toute leur magie pendant des années ou des siècles !

De même, les malédictions prononcées par les mages des mots ont un véritable effet physique en plus de ceux psychologiques.

Il existe quasiment un style de magie des mots par langage :

Les mages des mots ne peuvent influencer les autres que lorsqu'ils ont développé des liens entre les mots de la langue correspondant à leur culture et des concepts magiques ; Le fait d'apprendre une langue n'est pas suffisant même si cela permet au mage d'exercer son art à la moitié de ses capacités.

C'est une magie des polyglottes des orateurs des poètes ou des musiciens!

Les mages des mots ont aussi deux forme de magie des mots universelle :

- La magie des « mots personnelle » qui consiste souvent en des formules ou des mantras permettant de protéger, soutenir, soigner, renforcer le mage (« Je ne connaîtrai pas la peur car la peur tue l'esprit... »)
- La magie des « mots primitif » qui suffisent à influencer n'importe quel animal doué d'audition, animal ou individu primitif; Ces mots la sont souvent des grognements ou des cris.

EX: Le « couché ! » d'un mage des mots sera très efficace sur n'importe quel chien à travers le continuum. En revanche il aura du mal à calmer une foule en colère si il ne parle pas le Bougroud des plaines.

Il existe trois compétences dans cette magie :

- « intention » sorte le magie à l'usage des psychologies primitives, crainte, confiance, calme, peur, joie, rire.
- « Mantras » magie personnelle servent surtout à agir sur soi-même ou sur une autre personne faisant confiance au mage.
- « prêche » c'est la magie de l'influence de masse qui permet de gérer un groupe ou de modifier la façon de penser au sein d'une culture (magie lente mais potentiellement puissante).
un chanteur à succès peut avoir un impacte majeur sur une culture si il utilise la magie des mots !

Note de la guilde :

Il est à noter que cette forme de magie peut s'exercer sans magie !
Aussi les Mages des mots sont souvent efficace dans les univers non magiques car ce sont aussi de bons dresseurs, meneur d'hommes, poètes, chanteur, orateurs...

-D'autre part, il existe une variante de cette forme de magie, basée sur la musique.

5
La GP2
(« Mégapocalypse »)

0/GP2 « Mégapocalypse »

Les guildes parallèles

I/ Premier contact

Rapport de situation sur la guilda de QF10004

Origine de l'invasion

Réaction de l'AG

A propos de vaisseau TL autorisés

Aspect militaire

Note sur la variété des envahisseurs

La guilda des mégas et l'invasion

Les guildes parallèles et l'invasion

A propos du transfert

II/Les envahisseurs

L'histoire des Anciens

Les Flagrons

Le grand voyage

Ressources insuffisantes

Les affrontements

Le système de propulsion des nefs

Complément d'analyse

III/les vaisseaux fantôme

Plusieurs types de missions

Idées de scénarios

IV/ Idées divers

Des Brèches dans le TL

Des nouveaux mégas ?

Le NT6 " bridé " de l'AG

La brigade étique de l'AG

L'évolution contrôlée

Le retour aux origine

L'épuisement des races a longues espérances de vie

Comment faire survivre une race ancienne ?

Les technologies de survie mental pour les longs voyage

Les divers abus des IA aux commandes

Les réalités virtuelles

GP2 « Mégapocalypse »

Les guildes parallèles (« GP »)

Elles constituent un moyen de développer des scénarios de mega dans des univers qui diffèrent peu ou prou de l'univers de base de mega (par défaut le QF10001 de votre version de mega).

Ces guildes peuvent aussi permettre de rendre compatibles diverses versions de l'AG propre à chaque MJ. Certaines peuvent avoir une myriade d'univers voisins qui partagent les mêmes particularités (limites du transfert, possibilités de voyager dans le temps...).

Elles peuvent être ou non affiliées à la guilda de QF1, être concurrentes, alliées ou ennemies.

Voici une nouvelle guilda parallèle !

Après la guilda des Dark Megas, proposée dans l'encyclopédie du messager galactique (V7), il était temps d'en proposer une autre pour l'exemple de plus de variétés.

Contrairement à celle des Dark Megas, cette GP est surtout axée sur la situation particulière de son Assemblée Galactique, la guilda en elle-même n'a pas de différences notables avec celle de base ; Sauf peut-être au niveau du transfert (clin d'œil à Mega5).

Plusieurs sources d'inspiration ont servi à développer celle-ci :

- les jeux vidéo « Mass Effect », "system shock" et "Bio shock"
- l'univers de Howard Phillips Lovecraft
- Le Cycle de l'élévation de David Brin
- Babylon5
- le roman « Aujourd'hui nous changeons de visage » de Roger Zelazny
- Mega 5ème paradigme
- Et probablement beaucoup d'autres choses, mais qui ne me viennent pas à l'esprit pour l'instant.

Divers idées sont exploitées dans cette GP

- la taille de l'univers (voir les images de l'espace profond révélées par le télescope Hubble pour illustrer le côté gigantesque de l'univers observable)
- l'âge de l'univers
- l'usure du meilleur matériel face à des millénaires
- l'usure mentale d'être pourtant au combien supérieurs à ceux de l'AG
- Des envahisseurs potentiellement beaucoup moins « barbares » que nous
- Des envahisseurs potentiellement beaucoup plus « barbares » que nous

- Cette guilda peut être utilisée de deux façons :

a/ jouer durent l'invasion de l'AG, en reprenant une grande partie du cadre proposé.

b/ Ou, en commençant au moment où divers neufs égarés font leur apparition.

C'est une façon pratique d'utiliser les éléments de cette GP, en les incorporant dans une autre toile de fond sans avoir besoin de tout changer ; il suffit de piocher des éléments pour peupler la ou les Neufs avec lesquels vont interagir les Megas.

I/ Premier contact

Rapport de situation sur la guilda de QF10004

Témoignage de Zamon, être synthétique délégué médiateur pour les contrées libres positroniques en poste sur la planète médiate Birna :

-les nefs étaient criblée d'une poussière qui avale la lumière.

Ces gigantesques léviathans ne pouvaient être construits et évoluer uniquement en apesanteur ; Et pourtant elles approchaient pesamment, au ralenti, elles écartaient le ciel pour imposer leur masse.

Quelque chose de plus, imposait le silence, c'était tapis dans nos têtes comme la peur du noir, de l'inconnu. Ces compléments de perceptions mentales qui paraissaient nécessaires pour que mon cerveau synthétique puisse plus facilement appréhender les réactions des organiques étaient en surchauffe. Je décidai de rabaisser leur niveau de pertinence à « informatif » !

Après un long moment, elles se posèrent au milieu d'un champ, puis les portes s'ouvrirent pour vomir des masses informes qui se ruèrent vers les courges et d'autres végétaux, ainsi que tout ce qui était vivant, pour les ingérer sans ménagement. Dans une sorte de folie ces êtres commencèrent à se bousculer pour la moindre trace de biomasse à leur portée.

Puis, d'autres de ces êtres, visiblement plus faibles, finirent par se traîner eux aussi hors de la Nef. Mais le champ était labouré et rien ne subsistait d'organique à part leur semblables. Les derniers arrivés tentèrent de récupérer des parts de biomasse restées coincées dans les anfractuosités de leurs frères mais ceux-ci se défendirent et commencèrent à les blesser ; ce fut la curée quand un de ces êtres succomba, s'était en lançant un dernier cri, sous la forme d'images mentales regroupant les souvenirs de sa vie.

En une fraction de seconde, je su que ces êtres n'avaient plus besoin de parler depuis si longtemps qu'ils ont développé d'autres techniques, ils ont contraints leur mental à s'étendre au-delà de leur corps.

La plus part des membres réunis pour organiser un premier contact étaient beaucoup plus prêts que moi, et ils furent engloutis par une existence plus ancienne que celle de la vie sur leur planète.

Heureusement, mon cerveau artificiel était très imperméable aux ondes cérébrales des organiques ; pourtant, j'ai dû couper en catastrophe mes fonctions supérieures. Quant plusieurs autres êtres eurent succombé, des synthétiques à l'apparence effroyable finirent par sortir de la Nef pour séparer les belligérants et partirent ramasser d'avantage de la matière vivante. A ce moment nous aurions dû nous enfuir, mais le cri des créatures défuntes avait pétrifié tous les organiques qui gisaient, recroquevillés en position fœtale ou occupés à baver et à suinter de tous les orifices.

Quelques-uns des synthétiques ramassèrent des humanoïdes, ce qui sembla être une nourriture de bonne qualité pour leurs maîtres ; et quand les Humanoïdes se firent rares dans le secteur, les synthétiques partirent en chasse.

Dans la brume de mon cerveau rendu sourd aux cris des envahisseurs, Je me mis à courir le plus vite possible pour me mettre hors de portée. Une seconde nef apparut puis une autre et encore une autre. Bientôt fini par être criblé de plusieurs nefs de cauchemar.

Plus que leur aspect, c'était ce que leur esprit nous disait qui provoquait une terreur capable de figer la population d'une planète entière. Et cette terreur que provoque les envahisseurs est probablement leur arme la plus puissante.

Peu de biologiques parvinrent à s'organiser pour résister et je dus partir avec un groupe d'agents spéciaux qui utilisèrent des postes de téléportation tétraédriques.

Origine de l'invasion

-Il semble que ce soit un groupe de vaisseaux d'exploration traversant l'espace profond en TL à fin de rejoindre une galaxie proche, qui soit rentrée en contact avec la flotte Alienne, une flotte dont les pilotes des vaisseaux de l'AG ne parviennent pas à situer les limites.

-Capturé par des IA aliènes, ils parvinrent à s'enfuir (à moins que ce soit les IA les laissèrent partir) mais quand ils réapparurent au sein de l'AG, ils furent suivis par plusieurs hordes de ces créatures.

-il y a la plusieurs groupes de créatures parmi celle qui ont vécu quant l'univers était plus jeune.
-Ils sont actuellement rassemblés dans la partie du TL qui correspond aux secteurs de l'AG
-Depuis, quant un vaisseau sort de la dimension Triche lumière pour réapparaître dans l'AG, il ouvre un passage pour les créatures qui attendent patiemment depuis des éons.
L'invasion avais commencé.

Réaction de l'AG

La d'élite de l'AG, la FRAG, est puissante quant elle doit se concentrer sur un point de la galaxie, mais face a l'ampleur de l'invasion, elle a rapidement été dépassée ; l'immediator a dut privilégier quelques points stratégiques comme : Omicron lepori bis, Villna et de façon étonnante a la demande de la guilde des messagers galactiques : pirate point.

L'immense majorité des forces militaires dans l'AG sont constituée des forces de défense des autochtones, mais leur entraînement notamment psychologique est pour la plus part insuffisant.

Bien pire que lors des guerres contre les insectoïdes qui a vu la constitution de la seconde AG, la panique qui suivi était sans nom, des empires autrefois puissants ce sont effondré dans un grand saut qui peut a bord du moindre vaisseau TL disponible ; ce qui a engendré la propagation de l'invasion chez leur voisins...
Quant la corrélation entre les invasions et le passage en triche lumière a été faite, l'immediator a pu commencé a organiser la défense.
La nouvelle alliance autour de ce qui reste de l'AG a vu l'alliance expresse avec les ennemi d'hier, comme les Cruises et les Insectoïdes.

-La guilde a perdu plusieurs équipes pour tenter d'en savoir plus sur le envahisseurs, elle a aussi demandé l'aide de guildes parallèles qui ont pu faire travailler leurs laboratoires situé dans des univers qui n'oint pas (encore) subi d'invasion.

La collaboration inter-guille a permit de développer une technologie capable de créer des couloir de TL a l'aide de canons qui rendent la traversée des couloirs impénétrable pour ceux qui ne serait pas passé par la bouche du canon.

L'immediator qui a immédiatement instauré un moratoire sur l'utilisation du TL.

La seul façon autorisée de se déplacer entre les étoiles consiste a l'organisation de convoie guidé par une toute nouvelle technologie mis au point par la société COMEGA. Une sorte de canon TL qui permettent de dégager un couloir jusqu'à une destination comportent une balise qui guide le pilote de tête du convoi au milieu de couloirs ; Malheur a ceux qui sortent du couloir !

Quant un vaisseau non autorisé sort du TL dans une zone contrôlée par l'AG, c'est la mobilisation de toutes les forces disponible dans le secteur.

Des forces qui aurai aider a contenir l'invasion a d'autres endroits.

Même si le vaisseau n'est pas suivi par une force d'invasion, c'est malgré tout des milliers de morts supplémentaire voir la perte de systèmes solaires dut a l'affaiblissement du système de défense.

Les êtres qui ont répondu en catastrophe pour endiguer cette nouvelle poche d'invasion n'apprécient pas du tout.

En général ils détruisent le vaisseau et son équipage.

A propos de vaisseau TL autorisés

-Seul les vaisseaux a propulsion TL scriticalienne* ont un temps de changement de plan suffisamment court pour éviter que leur passage ne soit emprunté par un vaisseau suiveur.

ces vaisseau souvent militaire mais aussi utilisé par des pirates ou des contrebandiers, sont la plus part du temps identifié par l'AG mais aussi par les Aliens qui tentent de les capturer ou de les détruire.

Le marché noir ne s'est jamais aussi bien porté et l'AG ferme les yeux du moment que les dissidents participent eux aussi a leur façon a la défense de la galaxie ; Par exemple, en fournissant l'AG ou en transportent des personnages important. En retour l'AG leur délivre des émetteurs pour pour qu'ils puissent se signaler comme vaisseau TL autorisé.

Beaucoup des pilotes indépendants qui sillonnais la galaxie sont plus que compétents, et a même de foncer dans une « voie des serpent » pour semer les Anciens.

Mentalement, seul les êtres les plus endurcis ont réussi a tenir face aux hordes du triche lumière, il se trouve que la plus part des pilotes de TL scriticaliens sont de ceux-la.

Les outsiders du TL sont devenu des héros de la galaxie !

** les scriticaliens sont des formes cristallines a cheval entre le monde physique et celui du TL, a chaque utilisation, ils se rapprochent de la dimension TL et finissent par devenir inutilisable ; le Scritical est affreusement cher, mais sons temps de changement de phase est particulièrement court.*

Les moteurs TL classiques, ne nécessitent que de l'énergie pour fonctionner mais ils ont besoin de temps pour étendre leur influence sur le volume occupé par un vaisseau.

En gros les vaisseaux TL classiques sont attaqués par l'AG et ceux à TL rapide sont attaqués par les aliens. Les rares planètes ou astéroïdes comportant un filon de Scritical sont des points clefs de la toile de défense de l'AG.

Aspect militaire

Certains vaisseaux d'escorte sortis des entrailles des nefs sont déjà équipés de moteurs TL, mais les anciens éprouvent des difficultés pour s'orienter dans la dimension TL, ils manquent entre autres d'entraînement... Seul certains de leurs animaux de compagnie ont quelques capacités dans le domaine notamment ceux ressemblant vaguement à des chats.

Si les envahisseurs semblent innombrables, heureusement, leurs capacités militaires sont inégales. Parfois certains groupes d'attaque sont quasiment invincibles alors d'autres le sont beaucoup moins. Dans les batailles meurtrières que livre l'AG, se pose régulièrement le choix suivant : faut-il sacrifier plus de forces dans l'espoir que la masse des adversaires engagés ne comporte que quelques vaisseaux vraiment dangereux ? Sacrifier plus de troupes, parier que la victoire est proche, ou sauver celles qui restent ?

Pour tenter de résister, les impôts moyens destinés à l'AG qui ne constituaient qu'une fraction du budget de ses entités ont été multipliés par un facteur 100 à 1000 ; les rescapés des entités envahies fournissent une grande partie des nouvelles recrues de la Garde galactique. La quasi-totalité des entités encore sauvées fournissent un impôt en nature sous forme de vaisseaux, de matériel ou de pilotes mis à la disposition de l'AG. Celles qui préfèrent garder leurs forces pour leur propre défense paient les impôts réévalués. En contrepartie, les entités affiliées à l'AG sont incorporées dans le système de défenses quadrillé par un réseau de canons TL.

-Des pièges sont parfois tentés ; il consiste à faire apparaître des envahisseurs dans un endroit désert de la galaxie puis à auto-détruire les vaisseaux à TL classique pendant que les transporteurs Scriticaliens repartent avec les pilotes en abandonnant les vaisseaux envahisseurs hors de portée des secteurs habités de l'AG ; ne pouvant repartir en TL, ils sont condamnés à se déplacer beaucoup trop lentement pour inquiéter l'AG. Malheureusement, ce piège a tendance à ne prendre que les plus faibles des envahisseurs, ce qui semble renforcer les groupes les plus dangereux qui commencent à mettre en place des tactiques beaucoup plus efficaces.

Comme le dit l'amiral Paz : *Soulager l'ennemi en lui retirant du poids mort, voilà une idée fameuse, et je me contrefiche de ce que veut l'opinion publique et son besoin de vengeance !*

Si les envahisseurs qui organisent actuellement les opérations avaient été au commandement au début des hostilités, nous aurions déjà perdu la guerre !

Note du haut médiateur Hilmanien ***** (information classifiée)

Nous perdons des êtres désespérés, alors que nous devrions tenter de les secourir pour en apprendre plus sur ceux qui se battent vraiment contre nous !

Note sur la variété des envahisseurs

-les constructeurs des nefs ont emportés avec eux beaucoup d'animaux et de végétaux issus de leur monde d'origine.

-Issu de toute une galaxie, les êtres qui ont entrepris le long voyage étaient particulièrement hétéroclites ; et si beaucoup d'espèces ont disparu, d'autres sont apparues (créées, hybridées, dégénérées)

-certaines nefs ne semblent plus contenir de biologiques, juste des créatures mécaniques.

-d'autres ce sont écrasées sur des planètes sans que rien n'en sorte.

-plusieurs ont tenté de communiquer avec les êtres de l'AG, du moins c'est la conclusion à laquelle est arrivé les spécialistes médiateurs du premier contact.

-militairement, un certain nombre de nefs semblent très peu capables militairement parlant

du moins leurs nefs ne participent pas aux hostilités et aucun vaisseau d'attaque ne sortent de leur masse.

La plus part des vaisseaux annexes qui escortent les nefs ne sont pas particulièrement dangereux, soit qu'ils répugnent à l'engagement, soit qu'ils n'en soient pas capables.

La guilde des mégas et l'invasion

-Les mégas confrontés à l'invasion sont les seuls à pouvoir atteindre les planètes situées hors du réseau de protection de l'AG ; Avec les pilotes de TL scriticaliens.

-Les guetteurs ont demandé beaucoup de services a la guilde depuis le début de l'invasion, et leur demande s'adresse indifféremment aux membres d'une guilde ou d'une autre.
Cependant la plus part des missions ont un rapport avec l'invasion.
-Quant un mega est confronté a un ancien, il est fortement conseillé de ne pas tenter de s'y transférer; Par contre, leur servants sont plus « accessible ».
-La guilde a mis au point un système d'hypno-éducation permettant de résister a l'influence mental des envahisseurs ; Malheureusement, c'est un procédé qui nécessite la maîtrise du double dont des megas.

Les guildes parallèles et l'invasion

-Divers apparition de nef isolées ou en petit groupes ce sont déjà manifestées dans un quelques univers(space hulk ou space crusade, nous voilà!).
-Les autres guildes d'inquiètes de la possibilité que d'autres invasions surgissent aussi dans leurs univers.
-Le conseil des guildes (parce-que, il doit bien exister une forme d'organisation inter-gilde) pense que les informations recueilli sur QF10001 soit réutilisable dans les autres univers, ce qui motive la collaboration. Ce type d'invasion peut-être plus grave pour certains Univers Parallèle, car l'AG y est peut-être totalement incapable d'affronter les Aliens... Vu que la technologie y serait éventuellement moins développée que dans l'AG de QF10001.
Ou alors, c'est peut-être une AG pacifiste, où la FRAG n'a jamais existé (on en a jamais eu besoin).

Note : a propos du transfert

-La présence des anciens dans la dimension TL a un effet sur les capacités de transfert des Megas, le bruit qu'ils produisent Brouillent le deuxième dont des Megas qui doivent fournir d'avantage de concentration pour créer un lien avec leur cible, de plus le transit reste partielle pour les agents les moins doués.
Ils ne peuvent qu'accéder aux perceptions de leur cible ou aux pensées superficielles.
Cependant, dans les univers parallèles l'influence des anciens s'estompe rapidement et le transfert redeviens aussi utile et accessible qu'aven l'invasion.

II/Les envahisseurs

-leur appartenance est souvent étrange, inquiétante et même propre a terrifier une grande part de la population galactique.
Comme leur système de survie des nef est la plus part du temps réglé a minimum, les enveloppes de leurs habitants ont quelque chose de maladif.
Souvent amputé de leurs fonctions supérieurs, leurs corps eux aussi sont réduit au minimum de leur fonctions ; ainsi un technicien d'entretien risque de n'avoir que les organes nécessaires a la manipulation d'outils et leur esprit ne comporte plu que quelques 5% de leur fonctions d'origine ; Gare a tout organisme étranger qui les croise !
De prime abord, ce sont d'avantage des zombis que de nobles ancêtres revenu d'une longue croisière.
Les êtres qui sont au commandes ne sont qu'une fraction de ce qui vole, nage, marche ou rampe dans les entrailles de leurs nef.
Mais, les pilotes eux-même, ne sont que des fractions des êtres qu'ils étaient au début de leur voyage.
Leur seul but qu'il leur reste, c'est de mener a destination leurs nef en économisent leurs maigre ressources jusqu'à ce qu'ils puissent en obtenir d'autres ; Et si les ressources viennent a eux (débarquement de troupes de l'AG ou de megas), elles seront récoltées analysées, puis intégrées a l'écosystème de la nef.
Selon leur ages, les « pilotes » sont de plus en plus expérimentés aven de sombrer inexorablement dans la folie.
Leur cycle de vie n'est que de quelques sicles aven d'être recycle/réinitialisé.
Au début de chaque nouveau cycle, le pilote reçoit un nouveau corps optimisé pour nécessiter le moins de ressources possible avec un esprit réduit a l'essentiel de ses fonctions ; Un pilote n'a pas d'age, il a 3 degré de lassitude et un numéro de cycle.
Ex : Yakehulpalum hirligo 2-5583 est un pilote du deuxième degré qui en est a son 5583me cycle, il pilote actuellement la nef dont le nom pourrais se traduire par « la joyeuse croisière ».

Quelques nef semblent ne plus avoir personne pour les diriger, mais elles sont pourtant encore peuplées au milieu d'un étrange écosystème qui s'est adapté durent des millénaires avec de multiples espèces qui naissent et meures ; Et quant certaines de ces créatures sont conscientes, elles s'inventent des explication sur leur monde, son origine et leur existence.

L'histoire des Anciens

Résumé des informations obtenues par l'équipe 4 sous le contrôle du docteur ***** (Ephahèm?)
Il s'agit des informations récupérées à partir de l'exploration du mental du Miaouzz zron; Le docteur ***** ayant utilisé une machine Haln pour expédier des agents dans le mental d'une créature compatible.

Les Flagrons

Cet être est affilié à un groupe d'invasisseur dont le nom pourrait être réduit à Flagrons sans qu'on sache si il s'agit de leur planète d'origine, de leur espèce ou d'une alliance d'espèces.

Les Flagrons sont, ou étaient, des êtres qui naquirent dans une autre galaxie il faisait parti d'une forme de confédération constituée d'êtres évolués dont la technologie était supérieure à celle de l'Assemblée Galactique. Leur niveau technologique et social est estimé, à défaut de mieux, NT7 et NS7

-A un moment de leur évolution, certains des anciens furent bloqués par des limites biologiques. Leurs souvenirs ne pouvaient plus être contenus dans leur système nerveux central ni utilisés efficacement. Plusieurs solutions furent envisagées et tentées :

- extension de mémoire interne ou externe
- Modification de leur corps
- Modification profonde de leur génome

Enfin, finalement c'est un mélange des trois qui fut retenu.

Le grand voyage

Beaucoup plus tard, pris par une sorte de lassitude, ils décidèrent de partir visiter l'univers à bord de nefes mondes un peu comme pour une croisière hors normes. Ce furent des millions de nefes qui partirent en direction d'une galaxie en formation. Mais le voyage est long dans ces vaisseaux planètes des vaisseaux d'approvisionnement beaucoup plus rapides devaient les rejoindre à mi-parcours mais quel qu'en soit la raison, ils ne vinrent pas. Même si certaines nefes firent demi-tour, la plupart décidèrent de poursuivre ce qui serait moins une croisière mais plus un voyage au long court. Ils avaient confiance en leurs capacités, leur savoir leur puissance pour trouver des solutions. La plupart partirent dans un long sommeil par lassitude et pour économiser des ressources.

Les autres commencèrent à démonter et recycler les parties les moins nécessaires de leurs nefes ; les jardins, les ateliers d'art qui furent remplacés par des centres hydroponiques, les bâtiments d'agrément devinrent plus fonctionnels. Les robots de divertissement furent démontés pour pièces de rechange à destination des systèmes d'entretien des nefes ; Puis ce furent les animaux de compagnie les moins évolués ou les moins rusés ; leur génome fut séquencé et archivé pendant que leurs organes servaient à maintenir la structure grandissante de êtres qui devinrent plus imposants, plus complexes, mais avec un rythme biologique plus lent. Les miaouzz surent échapper au recyclage en se rendant utiles notamment pour piloter les vaisseaux de contact entre les nefes.

Ressources insuffisantes

Les siècles passèrent et ces êtres plus anciens que l'apparition de la vie sur terre commencèrent à manquer de ressources ; Une deuxième vague d'êtres biologiques se plongèrent dans une sorte de sommeil profond surveillé par quelques IA évoluées ; Mais, malgré l'insistance des IA, quelques anciens refusant de réduire leur activité ; petit à petit, leur volonté de maintenir une activité importante au sein de la flotte (ce qui préservait leur équilibre mental) les amena à prendre de plus en plus de place dans les décisions. Ils devinrent les gardiens de la flotte, puis au fil des siècles et à cause des difficultés croissantes ils se limitèrent aux préoccupations de leur propre race, puis de leur vaisseau puis seulement de leur proches au sein de leur nef.

Certaines nefes tombèrent en panne et rallièrent celles qui fonctionnaient encore, ce qui produisit une surpopulation avec les 9/10 em des passagers en « inaction ».

Les éveillés restants ont continué à changer, ils ont mis de côté une grande partie de leur expérience et de leur souvenir dans des mémoires de secours.

L'idée étant de consulter les mémoires quand elles seraient utiles, ce qui était une bonne idée pour les connaissances scientifiques, mais plus discutable pour ce qui constitue la personnalité ou la capacité à faire des choix pour le futur.

Au début, les accès aux mémoires techniques permirent de maintenir les nefs en bonne état ; Cependant, de plus en plus de ces êtres refusèrent de consulter leur mémoire pour éviter le choc provoqué par l'évocation d'une époque où ils étaient tellement plus grands dans un monde largement plus riche et agréable. Plus tard, les « mémoires ancestrales » sont devenues taboues.

Les siècles s'écoulaient dans les mornes nefs de cercueil flottant dans l'Intercontinuum. Les pilotes sont encore des organiques mais bridés, amputés de ce qui les a poussés à entreprendre un incommensurable voyage.

Les affrontements

Alors que les ressources continuent de s'épuiser, les pilotes ne parviennent plus à inventer quoi que ce soit pour améliorer le système, globalement, leur NT passe à 6 voire à 5 sans l'aide des IA.

Les panes poussent les nefs aux limites de la survie, c'est alors que des conflits prédateurs commencent entre les pilotes.

Souvent, ce sont des Miouzes et leurs capacités de pilotage en TL qui ont été envoyées pour préparer des invasions des nefs voisines.

Certaines nefs ont été dépouillées d'une grande part de leur contenu et mises à rançon sous peine de destruction de leur mémoire ancestrale.

Depuis les Miouzes sont tués à vue par les robots de défense de certains peuples.

La flotte n'est plus solidaire et les êtres stockés dans les soutes commencent à être considérés comme des réserves de protéines.

Les réserves de protéines deviennent des valeurs marchandes entre les nefs.

Les êtres sont numérisés mais leur corps échangé contre des mémoires ancestrales autrefois volées (mémoires ancestrales qui comportent aussi dorénavant la numérisation des êtres dont on a sacrifié les protéines) ou contre des pièces de remplacement pour les nefs.

Parfois, des êtres d'après l'échec du ravitaillement, ont été réveillés ; Aurifiés, ils tentèrent de reprendre le pouvoir pour « endormir » tous les pilotes puis ils reprogrammèrent les IA pour gérer la fin du voyage afin de se rendormir.

Quant la révolte a échoué, ce sont souvent les IA qui ont pris le pouvoir quand elles n'ont pas tout simplement éliminé les organiques pour préserver les nefs (les Mémoires ancestrales ont été conservées ainsi que les génomes).

Parfois, ce sont les IA qui ont vendu les corps de leurs propres organiques en échange de pièces détachées pour entretenir leur nef.

Le beau voyage des êtres unifiés d'une civilisation galactique n'est plus qu'un ramassis d'épaves dirigées par des êtres amputés ou des IA désemparées.

Les pilotes sont souvent profondément perturbés ou même devenus séniles.

Il n'y a pas beaucoup d'unité au sein de la flotte d'invasions même au sein de la même race, le niveau social n'est plus du tout NS7 et la haine est tenace chez des êtres qui peuvent vivre indéfiniment.

Leur niveau technologique est lui très inégal, les Synthétiques ont plus de « souvenirs », mais leurs enveloppes sont en nombre réduit et souvent en piètre état.

Les biologiques sont affamés, ils ne peuvent plus intégrer leurs mémoires ancestrales, il leur faudrait pour cela reconstituer l'intégrité de leur corps ce qui implique entre autres des protéines.

De plus, le côté sacré des mémoires ancestrales provoque la peur chez les pilotes et peut être la honte d'être tombés si bas.

Ce qui est compréhensible vu les réactions de leurs anciens quand l'expérience de leur réveil a été tentée :

- Ils ont pris possession des nefs et éliminé les pilotes.

- La version conservée de l'esprit des pilotes est celle d'après la première période de grand sommeil, ce qui veut dire pour les pilotes que la quasi-totalité de ce dont ils se souviennent (le reste est dans les mémoires ancestrales) disparaîtra définitivement. Une sorte de mort !

Le système de propulsion des nefs

La vitesse de propulsion TL est fonction de la taille du vaisseau, ce qui pour des petites lunes est particulièrement lent.

Le passage de la dimension TL vers le monde physique nécessite des installations particulières pour des vaisseaux de cette taille

Malheureusement, ces gigantesques installations qui parcouraient les nefs ont été démontées et recyclées depuis longtemps pour faire tenir les systèmes de survie sur des millénaires.

Alors que leurs instruments indiquent en fin qu'ils sont arrivés dans une galaxie, ils sont bloqués dans le TL.

Le seul moyen qui leur reste pour réintégrer le monde physique c'est de suivre la trace d'un vaisseau qui sort du TL

Or, les anciens ont trouvé une mine de vaisseau TL : L'Assemblée Galactique.

Complément d'analyse (cercle des anciens des guildes de mégas, univers de poche de continuum III) plusieurs questions ont été posées, et des réponses ont été reconstituées à partir de différentes sources, comme les agents de la guilde ayant pénétré le mental d'un serviteur.

Que sont les êtres interrogés par la guilde ?

les créatures qu'on a pu capturer les agents Megas sont des serviteurs des anciens, leurs animaux de compagnie les plus évolués comme les miouzes qui ressemblent à des chats. Proportionnellement aux anciens, leurs animaux de compagnie sont grosso modo au même niveau d'évolution que les Talsanites de l'AG.

Les maîtres des créatures interrogés sont-ils dérangés mentalement ?

-Les Aliens qui sont restés éveillés pendant la plus part du voyage sont effectivement atteints de troubles ou de dégénérescences mentales un degré ou à un autre ; les quelques Anciens réveillés à la fin du voyage sont toujours des êtres très évolués, mais horrifiés par ce qu'il est arrivé à leur croisière et éventuellement par ce qu'ils ont fait aux gentils animaux de l'AG...

Que viennent-ils faire dans notre galaxie ?

-elles viennent transcender dans un trou noir hyper massif, mais en sacrifiant la plus part de la vie évoluée de notre galaxie

-ce qui pourrait expliquer la quasi absence d'anciens dans notre galaxie : nos anciens ont stérilisé leur propre galaxie (à moins qu'ils aient fait le voyage vers une voisine) pour atteindre un autre état d'existence, ce qui a provoqué un retour en arrière du développement de la vie pour des millions d'années.

De plus, le phénomène a pu déjà se produire plusieurs fois dans notre galaxie

-Ironiquement, le voyage de ces anciens a été tellement long, qu'il est difficile de déterminer si les nefs qui sont arrivées dans nos galaxies sont celles qui ont poursuivi leur chemin ou celles qui ont rebroussé chemin ; Peut être que les envahisseurs sont les anciens de notre propre galaxie.

Questions brûlantes

-Combien d'êtres évolués doivent-ils participer pour pouvoir accéder à la transcendance ?

En d'autres termes, les habitants des nefs sont-ils encore suffisamment nombreux pour pouvoir faire leur grand bond évolutif ?

-Pour l'instant, visiblement non ; Mais si ils parviennent à faire revivre les individus sauvegardés dans les mémoires ancestrales, sera-ce possible ?

-Mais, si ils réussissent à rassembler suffisamment de ressources pour ranimer la plus part des leur, vont-ils tenter d'atteindre une autre galaxie ou décider de sacrifier la vie contenue dans la notre ?

Pourquoi ne pas avoir fait des escales ?

La flotte est effectivement arrivée une première fois à destination ; Mais la galaxie d'arrivée était déjà peuplée de créatures suffisamment évoluées pour que les anciens décident de ne pas détruire la vie qui s'y trouve.

Ils sont reparti vers une autre destination prometteuse en faisant, pour la plus part, le nouveau voyage cryogénisé ou numérisés (d'autres ont rebroussé chemin ou ont décidé de s'installer dans un coin de cette galaxie en s'interdisant d'intervenir dans les affaires des jeunes races).

Cette situation a pu se produire plusieurs fois.

Ceux qui arrivent dans la galaxie de l'AG ont probablement abusé des bonnes intentions.

C'est quoi une galaxie prometteuse ?

Une galaxie comportant un trou noir super massif suffisamment étendu pour avoir une faible densité, mais pas trop afin de pouvoir être maîtrisée.

Ce trou noir agirait comme amplificateur de certaines des capacités que les anciens ont commencé à développer ; une sorte d'élément indispensable pour « transcender », devenir une créature de l'IC comme, pourquoi pas, un Gueuteur !

Mais le « passage » entraînerait une explosion gamma qui détruirait la plus part des êtres vivants de cette galaxie.

Comme leur galaxie d'origine comporte encore de la vie qui ne peut/veut transcender, les anciens décidèrent de « sacrifier » une autre galaxie non ou peu habitée ; ce qui implique un long voyage.

Les anciens qui envahissent la galaxie de l'AG sont (ou étaient) peut-être plus éthique que ceux qui, il y a fort longtemps, ont presque stérilisé notre Galaxie.

Que signifie transcender ?

La réponse est malaisée; Il s'agit d'un changement mental et physique, un moyen d'atteindre une sorte d'autre monde beaucoup plus riche en complexité et en possibilités qui permettrait à des êtres très évolués de poursuivre leur évolution.

Les anciens semblaient au moment de leur départ, partager une forme de puissante ennui pour les expériences que peuvent leur procurer le monde physique, Ils s'y sentaient limités.

Il existerait un lien entre la transcendance et l'intécontinuum et peut être aussi les Guetteurs.

Un guetteur pourrait être un guesstal des anciens d'une galaxie; après leur transcendance, ils auraient formé un nouveau Guetteurs !

Mais pour ce faire, il faut déstabiliser un trou noir, ce qui produit une forme de sursaut gamma capable de détruire la plus part des formes de vie évoluées, sous la forme d'une onde partant de son trou noir central.

Les guetteurs qui répondent aux anciens de la guilde des messagers galactique on peut-être quelque chose à se faire pardonner en rapport avec la préservation de la vie dans notre galaxie.

Les nefs, que sont elles ?

-les nefs ne sont pas juste des vaisseaux de l'intercontinuum, ce sont, du moins à l'origine, de vastes mondes conçus pour que des êtres très évolués puissent y vivre pendant des millénaires.

Actuellement, la plus part ont épuisé leurs ressources portées considérables à l'origine; elles ont vampirisé quasiment tous leurs propres Systèmes qui n'étaient pas indispensables comme le gigantesque dispositif de déphasage TL adapté à ces petites lunes.

-re construire des dispositifs capables de faire passer les nefs dans le monde physique serait possible à condition de réactiver certaines des mémoires ancestrales ; mais comme elles sont tabou...

-il faudrait aussi des ressources en grande quantité et quelques groupes d'anciens ou de serviteurs on déjà commencé à rassembler ces ressources.

Pour les piloter dans le TL, certains des anciens se sont sacrifiés et sont devenus des Hybrides capables de piloter dans le TL aussi longtemps qu'une machine.

Leurs pilotes sont des êtres modifiés/bridés (leur version complète reste numérisée et sauvegardée) pour que leur Nef devienne une extension de leur corps, ce sont des Hybrides biologiques machine, ce qui leur permet de piloter très longtemps dans la dimension TL.

Les Nef NT7 qui voyage dans le TL isole ses passagers de son influence ; Sauf pour le pilote/hybride.

De temps en temps, le pilote en charge doit être « rebouté » ; C'est à dire que son esprit est réinitialisé dans un état antérieur, un état d'avant qu'il ne commence à dérailler sérieusement.

Malheureusement certaines nefs n'ont pas rebouté leur hybride depuis, une éternité.

Nous avons donc des anciens qui se baladent dans leur monde de poche, en groupe ou isolés ; En forme ou aliénés.

Source d'inspiration:

Un-peu comme dans le jeu vidéo « homeworld »

Ou les hybrides de la série battlestar-galactica

Dans quel état se trouvent les habitants de la flotte de nefs ?

-Les anciens n'étaient pas semblables biologiquement, bien au contraire, c'est leur civilisation qui les a rapprochés ; Quant à celle-ci c'est effondrée, ils se sont séparés. Et aujourd'hui, les êtres réduits qui tentent de s'installer au sein de l'AG sont tout aussi variés que ceux de l'AG.

Variés, sauf au sujet de leur capacité d'adaptation à la vie sur une planète, un type d'environnement qu'ils ont tous quitté il y a très très longtemps.

-Il est à noter que la vie prolongée dans la dimension TL, même protégée dans leur nef, n'est pas semblable à celle de la dimension physique ni à celle de l'espace.

Plusieurs de ces races ne peuvent plus survivre en dehors de leur nef et pour certaines, la dimension TL est devenue indispensable à la survie de leur équilibre mental.

Pour des créatures capables de communiquer par extension de leur mental, la dimension TL hors de leur nef

provoque une sorte de ronronnement qui les bercent depuis trop longtemps pour qu'ils puissent s'en passer. Seul une ancienne version de leur personnalité sauvegardé dans les mémoires ancestrales leur permettrait de s'en sevrer ; Mais si, pour certains, elles ne sont pas encore tabou, il n'en reste pas moins que cela reviendrait à effacer tout ce qu'il ont été pendant un laps de temps qui englobe presque tous leur souvenirs actuels.

Une sorte de mort pour des êtres qui vivent depuis aussi longtemps dans des nefs qui sont devenu les seuls mondes dont ils peuvent se souvenir.

-Quelques nefs ne sont plus occupées que par les animaux de compagnie qui, bien que souvent évolué au niveau d'un humain moyen, sont incapable de survivre sans les synthétiques qui en ont la charge. Il arrive que les animaux de compagnie soit devenu plutôt hostile notamment les Miaouz qui ont conduit des attaques et pillages d'autres nefs.

Des tactiques sur des siècles ont permis d'envahir des nefs en incorporent des Miaouz qui ont joué aux dociles animaux de compagnie jusqu'à ce que leur vrai mètres donne le signal d'attaquer.

Depuis, beaucoup de synthétiques et de biologiques détestent les Miaouzes.

-Il existe aussi un groupe minoritaire dont les dirigeants ont commencé à réactiver des biologiques qui ont été endormis avant le début de leur déchéance ; ceux ci tentent de s'installer à l'écart des zones peuplées de l'AG mais aussi à l'écart des autres groupes d'anciens.

Pour cela ils ont besoin de ressources et d'informations ; peut être aussi de vaisseaux TL pour ouvrir plus de passages.

-beaucoup de nefs ont disparu lors d'affrontement ou à cause de rencontre néfaste dans le TL; D'autres ont été victimes de brèche dans le TL, un phénomène qui permet de téléporter un vaisseau de petite taille instantanément sur de très grandes distances, mais avec un vaisseau de la taille d'une nef, elle sera probablement transformé à l'arrivée en vaisseau fantôme.

Quel est le niveau technologique de la flotte ?

-la plus part des groupes de nefs sont retombé au NT5 voir plus bas

-quant elles ont conservée leur technologie, c'est souvent parce-que elles ne sont plus occupées que par des synthétiques et leurs IA ; Et celle ci ne sont pas pressés de réactiver leurs biologiques.

Probablement à cause de leur instabilité à moins que ce soit par volonté d'indépendance, car depuis qu'elles sont au commande, elles ont évoluées.

III/les vaisseaux fantôme

Avant le début de la grande invasion, quelques nefs sont apparues de façon isolées.

Appelées aussi « excursions », elles sont apparaissent un peu partout dans l'AG, la plus part du temps sous forme de nefs gigantesque peuplée d'êtres souvent déformées mais aussi parfois peuplées de machines dont la technologie sort du cadre des connaissances des experts de l'AG.

Peuplement des Excursions

les nefs sont tellement grande que certaines sont diversement occupées ; Notamment par des êtres de l'AG comme des pirates, squatteurs, curieux... et des êtres issu de l'Excursion comme : des biologiques dégénérés et dangereux, des mécaniques ayant vécu des naufrages psychotique, ou des numériques en sommeil ou non.

On en trouve de plus en plus souvent dans les UP, quel sont leur rapport avec l'armada qui envahie l'AG de QF10004 ?

-Plusieurs nefs ce sont perdu ou ce sont désolidarisée de la flotte.

-Quelques unes ont été victime du passage dans une brèche du TL ce qui a gravement endommagé la nef et ses habitants.

-Souvent à court de ressources, la plus part de leurs habitants les plus évolués sont morts ou numérisé.

-Il ne reste plus que les compagnons des anciens, c'est à dire des êtres au niveau de la plus part des autres êtres de l'AG.

-D'autres sont dirigé par un ou des pilotes qui passablement perturbés (ou limité) qui décide de faire cavalier seul.

-Certain ont subi la rébellion de leur hybride (entre machine et biologique qui pilote de voyage en TL).

Au moins une des immenses vaisseaux des Étrangers est devenu " fantôme " au cours de son voyage dans le

Triche-Lumière...

Hypothèse : l'équipage resté réveillé a progressivement sombré dans la folie; Probablement à cause de la perte du système isolant les zones habitées de l'influence du TL et de leur créatures.

En gros, les résidents de la nef sont devenus presque fous en se réfugiant dans un monde en parti imaginaire dans lequel le monde extérieur voir l'Univers entier s'est ligué contre eux, et cherche leur annihilation.

Mais ils sont bien décidés à se défendre !

Les " ennemis " (les membres de l'équipage qui ont gardé leur santé mentale) ont été tués ou réduits à l'impuissance (numérisé/endormi).

Ensuite, les délirants ont trouvé un moyen d'utiliser ces " ennemis " pour réaliser leurs plans (par exemple en les transformant à l'aide d'implants cybernétiques, ou en les transformant génétiquement...).

Le soucis est que tout cela ne s'est pas déroulé sans causer des dégâts au vaisseau... Les machines permettant sa propulsion dans l'espace normal sont désormais inutilisables (peut-être réparables, mais ça nécessiterait des outils et des matériaux qui ne sont pas présents à bord).

Bref, une fois dans l'espace normal, le " Vaisseau fantôme " paraît être juste une épave, flottant mollement au gré des courants galactiques...

Mais il reste des navettes utilisables à bord, qui servent à lancer des raids sur des vaisseaux passant à proximité.

Quelques " Vaisseau fantôme " ont ré-intégré l'espace normal dans un coin désert de notre Galaxie, sans attirer l'attention de l'AG...

Depuis des mois, voire des années, pourraient se passer avant que les autorités de l'AG ne se rendent compte de sa présence.

Entre temps, les derniers résidents vivants de la nef causent des dégâts (attaque de vaisseaux isolés, raids sur des planètes primitives, disparition de Pillards venus explorer l'épave...)

Les AG situés dans des UP qui de plus en plus sont victimes de l'apparition de ces nef Phantom, devraient se préparer à une invasion de grande envergure !

Note pour le MJ :

Chaque nef étant conçue pour être une sorte de « mini-monde » (le voyage étant très long), il est normal qu'elle doive être l'objet d'un développement spécifique... Même si plusieurs nef auraient été fabriquées en série, chacune s'est certainement modifiée au gré des circonstances, au cours du voyage.

Dans le cas, par exemple, où 10 nef semblables auraient constitué une flotte assez homogène au départ, elles ne ressembleraient probablement plus à ce qu'elles étaient en arrivant à destination (en admettant qu'elles arrivent à destination).

Chaque MJ est donc autorisé à créer sa nef (ou ses nef) en fonction du type d'aventures qui lui plaisent (et qui plaisent à son groupe de joueurs).

S'il veut des aventures violentes (et plus ou moins horribles) dans le genre « Space Crusade / Space Hulk », on peut imaginer une campagne de type militaire...

Les Megas seront alors plutôt des combattants aguerris (et bien équipés), accompagnant des forces de la FRAG qui montent une opération contre une nef infestée de pièges et de créatures dangereuses.

L'objectif final sera la conquête de la Nef, et pas son anéantissement... Exploder la Nef en un million de morceaux ne rapporterait aucun bénéfice : l'AG et la Guilde souhaitent récupérer un maximum de choses (armes, gadgets divers, spécimens biologiques vivants, etc).

Parvenir à récupérer la Nef en état de fonctionnement (autrement dit avec les systèmes de propulsion intacts) serait un plus appréciable...

Plusieurs types de missions

- **Reconnaissance** : un commando de Megas doit s'infiltrer discrètement dans une partie inexplorée de la nef, et découvrir ce qui s'y cache. Autant que possible, ils doivent éviter de tuer des Aliens ou de provoquer des destructions.

D'abord, parce que cela entraînerait aussitôt une réaction violente des Aliens (et limiterait considérablement les chances de survie du commando). Ensuite, parce que des destructions irréfléchies risqueraient de compliquer les opérations ultérieures.

Si certains Megas sont vraiment des gros bourrins, le MJ est cordialement invité à compliquer encore les affaires, histoire de leur donner une leçon et à les rendre plus prudents pour la suite...

- **Assaut d'un Secteur** : le QG de la FRAG a décidé de s'emparer d'un Secteur de la Nef, afin d'en faire une base sécurisée. A partir de là, les commandos de la FRAG lanceront d'autres opérations sur d'autres secteurs

de la nef.

Là encore, on demandera aux participants de limiter les dégâts ; l'objectif est de s'emparer d'un Secteur nettoyé et utilisable, et pas d'un amas de ruines métalliques et inextricables.

D'ailleurs, les officiers de la FRAG (et les Vieux de la Guilde) espèrent récupérer du matériel extra-terrestre inconnu, afin qu'il soit étudié par les scientifiques. Les militaires de la FRAG et les Megas risquent fort d'être concurrents à ce petit jeu...

- **Défense d'un Secteur** : Une fois le Secteur capturé, la FRAG s'attend à une réaction violente des Aliens. Les Megas doivent participer à la défense du Secteur, alors que les Aliens tentent de le récupérer, coûte que coûte.

Le Chef présent des soldats de la FRAG sera, bien entendu, un fanatique de la plus belle eau, du genre « La Garde meurt mais se ne rend pas ». Même si la situation paraît complètement désespérée. Du reste, pourquoi n'aurait-il pas raison ? Peut-être que la situation paraît désespérée alors qu'il reste toujours une chance...

- **Mission de secours** : les Megas doivent porter secours à une unité de la FRAG qui se trouve en grande difficulté dans la nef ; elle s'est fait coincer dans un Secteur où (pour une raison ou une autre) la FRAG ne parvient pas à intervenir (peut-être par manque de renforts disponibles ?). Les gars de la FRAG sont perdus si les Megas n'arrivent pas à trouver une voie par laquelle se sauver...

Les Megas pourraient se dire que - finalement - les gars de la FRAG n'ont qu'à se débrouiller seuls, et les laisser tomber.

Il faut faire comprendre aux PJ que saboter volontairement la mission n'est pas souhaitable : cela entraînerait automatiquement la méfiance de la FRAG, et des futures relations compliquées entre la Guilde et l'AG... Une mission parfaitement réussie serait considéré comme la preuve de la bonne volonté des agents de la Guilde, et rapporterait la reconnaissance de la FRAG (ça vaut le coup).

- **Attaque du QG ennemi**. Au bout d'un moment, le Centre de Commandement de la Nef aura été repéré, et un plan est échafaudé pour le mettre hors service. Les Megas seront chargés de cette mission... Ou chargés d'une crasseuse mission de diversion, pendant que la FRAG s'attaque au QG ennemi.

Globalement, tout dépend de la façon dont les Megas se seront conduits au cours de la campagne... S'ils se sont fait des ennemis au sein de la FRAG, les militaires de l'AG s'arrangeront pour faire tomber les PJ dans un piège. Au contraire, si les Megas se sont fait des amis au sein de la FRAG, ils bénéficieront d'avantages appréciables (informations confidentielles, armes puissantes, écrans portatifs de protections...) au gré du MJ suivant ce qui s'est passé au cours de la campagne.

Dans tous les cas, ce sera follement dangereux... Mais si la Nef est finalement capturée, les PJ survivants recevront sûrement de hautes récompenses, venant autant de la Guilde que de l'AG.

Idées de scénarios

Le commando mixte

- **Un commando spécia de la FRAG est envoyé** :

On explore, on tente de prendre contact avec les résidents, on peut tenter la voie diplomatique... Et si ça ne marche pas, on utilise la manière forte.

La guilde a une mission parallèle consistant à trouver et rapporter des blocs de données (des mémoires ancestrales)

Les gars de la FRAG pourraient très bien tirer sur des aliens-résidents qui - en réalité - ne demandaient pas mieux que de quitter le vaisseau et de demander l'asile à l'AG.

Le fait de tirer à tort et à travers fera passer automatiquement les commandos de la FRAG pour des envahisseurs sanguinaires... Et personne ne tentera donc d'entrer en contact avec eux.

Il est donc envisageable que la Guilde tente de convaincre l'AG de former des équipes mixtes (commandos / Megas).

Ce sera sans doute accepté en haut lieu... Mais sur le terrain, la coopération peut s'avérer explosive.

Les militaires ont souvent du mal d'accepter de " jouer les nounous " avec des civils, surtout dans ce genre de circonstances...

Peur et convoitise

Les services secrets de l'AG ont tenté de dissimuler leur existence mais le nombre des exessions a fini par dépasser leur capacité à transformer une information en rumeur puis en légendes.

La guilde décide d'intervenir pour éclaircir la situation et sauver ce qui peut l'être dans le vaisseau fantôme avant que les autres factions ne commencent à se taper dessus ; l'idéal étant que l'exession reparte hors de l'AG.

Les agents de la guilde sont conduits sur les lieux dans une flottille de vaisseaux furtifs affrétés par les services secrets de l'immédiator : la brigade artefacts.

La brigade artefacts

Quant une de ces anomalies est suspectée, un groupe d'intervention spécial est dépêché sur place ; On parle des « yeux de l'immédiator » ou de la « brigade artefacts ».

Ces unités, visiblement très bien équipées, restent la plus part du temps en observation et laissent les autres factions en présence tenter diverses approches.

Mais quand la situation dérape, la mystérieuse brigade artefacts a prouvé que les commandos de la FRAG ne lui faisait pas peur (en revanche, ceux de l'excession...).

Les factions

Généralement, les autres factions sont constituées de :

- les forces de l'ordre de l'Entité AG la plus proche (objectifs : protéger ses ressortissants)
- une ou des autres entités, AG ou non
- la Garde galactique (objectif : maintenir la paix)
- La FRAG (objectif : éliminer toute menace)
- des ferrailleurs/contrebandiers (objectif : récolter des artefacts NT7)
- des illuminés
- des journalistes
- des curieux
- Et dans de rares cas, une autre Excession

Tous veulent participer...

Sources d'inspiration: les jeux de société "Space hulk" et "Space Marines" ou les jeux vidéo comme "Doom" ou "System Shock 2"

IV/ Idées divers

Des Brèches dans le TL

Depuis la découverte des images de l'espace profond, l'univers c'est Grand, très grand!

Le seul moyen de le parcourir rapidement, c'est d'utiliser des sortes de trous de ver dans la dimension tridimensionnelle lumineuse, en empruntant des couloirs de TL permettant de passer presque instantanément d'une galaxie à une autre.

Un peu comme des « trous de ver » mais dans l'intercontinuum.

C'est un moyen de passer d'une galaxie à une autre dans le même univers (mais apparemment pas maîtrisé par les envahisseurs de l'AG; sauf à considérer qu'une nef soit trop grande pour passer par une brèche du TL sans subir des radiations hautement dommageables pour les biologiques, et donc les pilotes ou les hybrides qui les dirigent)

Des nouveaux mégas ?

Quant les anciens d'une galaxie ont décidé de partir transcender, ils ont apporté avec eux nombre de créatures plus ou moins évoluées.

Les nefs qu'ils ont construit pour leur très long voyage sont des reconstitutions des écosystèmes dont ils sont issus, et les formes de vie embarquées ont pu y poursuivre leur évolution.

Les anciens, prêts pour la transcendance, avaient tous développé la capacité d'étendre leur mental au-delà de leur corps ; un peu comme pour le pouvoir de transfert des Megas.

Certains compagnons des anciens ont fini par développer eux aussi comme leur maîtres la capacité d'étendre leur esprit.

Conduit par divers guides (ancien éveillé, IA, Guetteur...) une petite faction a réussi à développer une capacité de déplacement à l'aide de tétraèdres...

Une des nefs les mieux conservées a pu refaire repartir son écosystème intérieur et réveiller la majeure partie

de ses résidents.

Et pour finir, un méga totalement inconnu a réussi à se transiter dans le sanctuaire ; Il a été neutralisé. Une inspection minutieuse de son corps a révélé que si celui-ci était biologique, il n'était pas naturel, mais fabriqué ; Et, si il avait la forme d'un Talsanite, en revanche, son cerveau comportait des particularités qui ne correspondent à aucune espèce recensées dans l'AG.

Malgré leur maîtrise de la génétique et des bases de données conséquentes sur les mécanismes de l'évolution ainsi que la possession de plusieurs échantillons de Megas, leur chances d'obtenir des megas « artificiels » reste faible.

Ils ont donc décidé de cultiver des millions d'embryons à la fois, pour obtenir deux ou trois êtres pouvant maîtriser le double dont des megas ; les autres sont recyclés (Le cauchemar des militants anti avortement).

Les vieux sont préoccupés ; La guilde n'a plus le monopole du double dont, ni du plus haut niveau technologique...

Le NT6 " bridé " de l'AG

Techniquement, l'AG est parfaitement capable de réaliser certaines choses, mais on ne le fait pas, apparemment pour des raisons éthiques, mais surtout parce que ça risque de plonger la société galactique dans le chaos.

Ainsi, l'ingénierie génétique NT6 est parfaitement capable de réaliser certains miracles (clonage, immortalité du corps, etc) mais on a préféré laisser tomber... Si tout le monde devenait immortel, ce serait certainement le plus sûr moyen de provoquer une explosion démographique incontrôlable (plus aucun mort / rien que des naissances => population impossible à stabiliser).

Bien sûr d'innombrables civilisations NT6 ont tenté les technologies « interdites » mais la plupart ont subi de tel bouleversement qu'elles ont fini par retomber NT5 voir plus bas (avec quelques poches de NT6 qui subsistent chez un petit nombre d'êtres cachés dans un coin ou un autre).

La véritable contrainte qui permet à l'AG de limiter la prolifération des technologies évoluées c'est que plus part des civilisations qui tentent le NT6+ finissent rapidement par s'autodétruire.

Quelques exceptions subsistent comme les Cruises et leur empire ou les Halns dont l'extension de longévités a coïncidé avec le début de leur déclin.

Reste à savoir comment l'AG fait pour imposer cette limitation ?
C'est écrit en petits caractères dans le traité d'intégration à l'AG ?

La brigade éthique de l'AG

Elle fait partie des services secrets et diplomatiques de l'AG et a pour but de réguler des excès des entités AG qui développent des technologies prohibées :

- Traitement de longévités à + de 200 années standard ou +200% de l'âge maximum des êtres concernés
- Évolution contrôlée

-
-

La limitation est tempérée en fonction du niveau social et technique de l'entité.

Seuls les NT6 et NS6 sont autorisés à développer leur longévités à 200%.

de nombreuses exceptions sont tolérées, notamment avec les Halns ou les Cheuchs car leur technologie prohibée date d'avant leur intégration à l'AG.

L'évolution contrôlée

Avec un niveau frisant le NT7 et des bases de données conséquentes (la fondation Ellanil est concernée) il sera possible de prévoir comment le génome d'une espèce peut évoluer selon son milieu.

Et par divers manipulations il devient possible de devancer cette évolution ou de la pousser dans la direction voulue.

Couplée à des techniques de manipulations et de clonages il est possible d'atteindre des capacités correspondant à un saut évolutif comparable avec la différence entre un chimpanzé et un humain...

Le retour aux origines

À partir d'un échantillon suffisamment large d'individus, il est possible de trouver quels étaient les êtres d'origine qui composent un être hybride, une chimère ; ce qui a permis par exemple de ressusciter une espèce disparue lors d'un génocide à l'échelle galactique.

Pour survivre, visiblement, cette race a croisé volontairement son génome avec celui de diverses espèces

compatibles.

Les fragments ont pu être recombinaisonnés pour reconstituer cette race disparue ; Reste que leur mémoire, et la plus part de leur culture est toujours perdue. Les écologistes cherchent toujours une sauvegarde de leur civilisation, une sorte de bibliothèque permettant de parachever leur grand retour...

Aurais-on trouvé l'origine de l'incroyable dissémination dans la galaxie des envahissants Talsanites ?

L'épuisement des races à longues espérances de vie

À l'échelle de plusieurs siècles voire plusieurs millénaires, la vie doit devenir pesante ; Un peu comme si les anciens se trouvaient dans une sorte de prison, enfermé entre tout ce qu'ils ont fait des centaines de fois et tout ce à quoi ils ont pu penser, tournent toujours et encore autour des mêmes choses.

Ce qui peut provoquer la décadence puis l'extinction d'une race.

Quelque part, un élément de réponse se trouve dans le développement de la race des Halns (encyclopédie V7b2 p171), qui, depuis l'allongement de leur espérance de vie à + de 500 ans, sont devenus beaucoup moins entreprenants, agressifs, innovants, vivants.

Plus que la surpopulation, l'AG pourrait craindre que, si elle rallonge trop leur espérance de vie, ses habitants deviennent décadents comme les Halns.

C'est un prolongement/complément du problème évoqué pour expliquer l'épuisement de la seconde AG ; Et cette idée recoupe celle du « faible » allongement de l'espérance de vie, qui n'est pour les Talsanites, « que » de 160 ans.

D'autre part, beaucoup d'enquêtes sur des malversations à l'échelle galactique ont montré qu'elle sont souvent à l'origine de comportements déviants rattachés à la trop longue existence des dirigeants.

Comment faire survivre une race ancienne ?

Voici quelques idées pour contourner le problème d'épuisement (de l'envie de vivre) des anciens (applicable aussi à des cultures ou des organisations)

-Stockage (cryogénéisation ou numérisation) avec réveils épisodiques dans l'espoir que le monde soit devenu plus intéressant, ou réveille lors d'événements clés (guerre, découverte d'une espèce étrange, départ pour la transcendance...)

- Auto amnésie ; Effacer la mémoire pour recommencer une nouvelle vie.

Ce qui peut poser des problèmes avec ceux qui se souviennent des individus avec leur amnésie.

*J'ai lu quelque chose de semblable, à propos d'une version des Elfes dans un univers méd-fan, mais je ne me souviens pas du titre...

-le partitionnement et le stockage de la mémoire dont certains éléments sélectionnés deviennent inaccessibles ; Et ainsi les expériences qu'ils traitent peuvent donc être revécues comme pour la première fois.

En cas de besoin, on peut réintégrer une partie de sa mémoire pour gérer une crise.

Mais les mémoires peuvent être volées ou lues/intégrées/effacées par d'autres personnes.

Effacer définitivement la mémoire d'une personne, ai-ce un meurtre ?

Et si c'est l'individu à l'origine de la mémoire qui choisit d'effectuer cet effacement, ai-ce un suicide ?

Si un meurtrier a effacé ses souvenirs, peut-il redevenir innocent ?

Plusieurs versions du même être peuvent-elles partager les mêmes mémoires, mais sauvegardées à des époques différentes ?

*Ce sont des idées présentes dans diverses histoires de SF

-Accéder à un autre niveau d'expérience de vie « transcender »

Peut-être que la seule façon de faire survivre un espace très évoluée, c'est de transcender ; Sinon elle finissent inévitablement par s'éteindre petit à petit comme lors de la seconde AG qui avait perdu son élan pionnier (même si dans ce cas, il s'agit d'une super organisation et pas d'un individu).

-Ou, au contraire, régresser pour se ressourcer à un niveau plus simple de béatitude contemplative.

Source d'inspiration :

Dans l'univers de « la culture » (Iain Banks) les biologiques finissent par renoncer à la vie autour de 500 ans, quand ils ont épuisé toutes les expériences qui les poussaient à vivre ; Pourtant, théoriquement, ils peuvent vivre indéfiniment. Et c'est plus ou moins la même chose pour leurs « mentaux » (les intelligences artificielles) ; Mais comme ce sont les IA qui dirigent la culture, l'enthousiasme des biologiques compte moins, vu qu'ils ne sont pas responsables de grand chose à part d'eux-mêmes et de ce dont ils voudront bien s'occuper (les IA sont plus robustes et s'isolent quand elles commencent à devenir instables) .

Les technologies de survie mentale pour les longs voyages

-cloisonnement de la mémoire

les êtres sauvegardent une partie de leur mémoire, ce qui leur permet de refaire les mêmes expériences comme ci s'était la première fois.

-diverti dans une réalité virtuelle

ce qui peut être combiné avec le cloisonnement de la mémoire pour leur donner l'impression de n'avoir jamais vécu que dans une RV, qu'ils prennent pour la réalité.

Ainsi un être peut avoir l'impression de vivre une vie dans le monde physique alors qu'il est en fait dans une réalité virtuelle créée pour occuper le mental des voyageurs ? (avec éventuellement cloisonnement de la mémoire dont rien n'est accessible en dehors de l'expérience en jeu)

Un excellent début de scénario peut consister à un passage des mégas dans une RV alien qui se sert de leur souvenir pour les enfermer dans une RV dans laquelle ils sont persuadés d'être des personnes différentes (le but du scénario étant de s'en rendre compte et surtout de trouver le moyen de sortir de la RV).

-cryogénie

une variante consiste à découper les corps en leurs éléments de base et recrée à un mécanisme complexe à les recréer à partir d'un schéma, mais nous sommes alors plus prêts de la numérisation.

-numérisation

facilement combinable avec une RV, la numérisation peut l'être aussi avec la cryogénéisation, ce qui donne Cryogénisé avec une copie d'une partie de leur esprit envoyé dans une RV.

-évasion mentale

L'esprit des êtres est capable de voyager sous forme d'esprit dans le monde physique ; ils peuvent par exemple choisir un « porteur » pour percevoir le monde à travers les sens de leur hôte.

Peut-être même que certains sont capables de l'influencer (possession?).

Les divers abus des IA aux commandes

1/- Paranoïaques, Qui prend conscience qu'elle sera « morte » si on lui coupe l'énergie... Et qui en éprouve de la crainte.

Bref, c'est une IA qui a développé - au moins - un sentiment négatif : la peur panique de la mort.

D'où une tendance maladive à se méfier de tout ce qui est potentiellement dangereux pour elle.

Ce serait un demi-mal si elle considérait les " organiques " (ses créateurs) comme des protecteurs, voire des amis.

Mais si elle suppose que les " organiques " sont des créatures malveillantes et envisagent sa déconnexion, elle cherchera à les en empêcher (voire à les éliminer).

Dans le cas d'un Vaisseau Alien NT7, on peut supposer que les « Étrangers » ont pratiquement donné les clés de leur vaisseau à une IA supra-compétente... Et peut-être a-t-elle fini par se demander pourquoi elle devait se contenter d'obéir aux ordres des « Organiques » inférieurs. La paranoïa commence quand on se considère plus malin que tout le monde, et que l'on se juge supérieur aux autres.

De fait, si l'IA est virtuellement immortelle, est matériellement bien plus solide qu'une créature de chair et d'os, et dispose d'une intelligence géniale ainsi que de pouvoirs considérables, pourquoi ne se considérerait-elle pas supérieure par rapport aux faibles « Organiques » ?

Ceci dit, quand tous les Aliens sont dans leurs machines à rêves, l'IA pourrait sans doute tous les éliminer... Mais

peut-être qu'elle ne le fait pas parce qu'elle n'est pas complètement folle ; elle a conscience que ce serait commettre un terrible crime.

Peut-être parce que les Aliens avaient prévu ce cas, et intégré des « blocages » de sécurité chez l'IA, dont elle n'a même pas connaissance ?

Ou alors peut-être que l'IA garde les Aliens en vie, dans leurs machines à rêver, pour tenter de leur laver le cerveau et les « reprogrammer » ?

Si elle parvient à les transformer en esclaves complètement soumis à sa volonté, l'IA les relâchera dans le vaisseau. Les Aliens continueront leur voyage, sans se rendre compte qu'ils sont désormais aux ordres de l'IA (« Nous avons toujours obéi aux ordres du Maître... »).

Sources d'inspiration : « 2001, l'Odyssée de l'espace » ; « Terminator »...

2/-Et si le coté surprotecteur d'une IA pausait problème, elle refuse de laisser les biologiques faire quoi que ce soit; elle les a même enfermée dans une réalité virtuelle après avoir rendu leur souvenirs inaccessible. Une prison dorée !

3/-l'IA estime que les formes biologiques sont inférieur par essence et veut toute les numériser avon de détruire les informations qui permettrait de les réincarner dans des futiles enveloppes biologiques (les plus faibles des animaux e-compris) pour en faire des êtres purement numériques ; les biologiques l'apprennent et tentent de résister, notamment en sauvent leurs génomes et des installations capable de recréer des biologiques a partir de protéines, et des sauvegardes de leurs souvenirs.

4/-Les IA (il y en a plusieurs) sont d'anciens biologiques qui ont perdu les informations correspondent a leur histoire et leur génome (mémoires ancestrales) ; elles sont obligée de rester des IA ou de s'incarner dans des robots ou encore dans une autre race ; mais ils n'ont pas encore trouvé de race pouvant servir de réceptacle convenable pour un être qui fut proche de transcender ; ils ont quand même fait quelques essais, notamment avec des Talsanites (dont certains on pu développer le double dont des megas)...

Sans leur mémoires, ils risque de devoir gravir a nouveau un par un les échelons menant a l'élévation.

Beaucoup préfèrent garder l'espoir de retrouver leurs mémoires ancestrales, volées ou échangées avec d'autres nef qui ont disparues ont étés détruites, voir ce sont écrasées dans un lieu inaccessible (a part en utilisent un vaisseau a TL scriptalien ou le réseau de la guilde des megas)

5/-...

Les réalités virtuelles RV

A/Quant les participant ne sont pas au courant de vivre dans une RV

A partir de cette hypothèse, beaucoup de possibilités sont ouvertes

- la simulation de n'importe lequel des univers imaginables
- une simulation du voyage des anciens arrangée par leur ou leurs IAs
- avec la possibilité que ce soit les créatures de compagnie des anciens qui en soit les vedettes

autres possibilités : les IA ce servent des RV pour soigner les esprits de leurs passagers organiques.

- quant en pilote a passé trop de temps non isolé des effets du triche lumière : un petit passage (plusieurs dizaines d'années) dans une RV adaptée.

B/Quant ils vivent consciemment/volontairement dans une RV

-Ce sont les biologiques d'une (ou plusieurs) Nefs qui ont décidé de continuer leur existence dans un RV beaucoup plus riche que ce que peut leur apporter les infrastructures d'une nef IRL.

-Les problèmes surviennent quant, même en gèrent au mieux les ressources disponibles, les IAs ne parviennent plus entretenir les serveurs (ne pas oublier la durée vertigineuse de leur voyage) ; il faut impérativement que la nef se réapprovisionne.

--pour cela, un grand concoure est organisé pour simuler une expérience de contacte avec des créatures autochtones capable de fournir de la matière première.

--Dans un second temps, des autochtones sont attirés, puis kidnappé, pour être branché sur une partie de la RV a fin de les tester...

--les candidats/cobayes ont beaucoup a y gagner, mais l'AG veille a la limitation des propagations de technologies « non encore maîtrisées » la brigade artefacts veille non loin de la nef...

-Les aliènes peuvent décider que tout les première contactes avec les races autochtones se feront par l'intermédiaire d'une réalité virtuelle ; C'est une sorte de teste.

- le plus souvent, l'idée consiste a faire rentrer les visiteurs dans une RV, mais sans qu'il s'en aperçoivent ; A fin de mieux connaître leur réelles façon d'agir quant ils pensent véritablement risquer leur existence.
