

Systeme modulaire d30

Module Mega

« Mega d30 »



Jérôme Darmont

<http://darmont.free.fr>

20 décembre 2015

« Quand la force est inefficace, quand la puissance galactique est désarmée, quand un grain de sable menace l'univers entier, ou que le bout de l'univers est trop loin, quand un génie distrait s'est perdu dans le cosmos, quand un inconscient a pris la mauvaise porte, quand un maître de l'univers en veut encore plus, quand soudain les poules ont toujours eu des dents, il serait peut-être temps d'appeler les Messagers galactiques... » [BGL⁺92]

Licence d'utilisation

Ce document est distribué sous licence Creative Commons « Attribution Partage des conditions initiales à l'identique » (CC-BY-SA) [Com15], autrement dit sous licence libre *copyleft*. Cela signifie que vous êtes autorisé à :

- **partager** — copier, distribuer et communiquer le matériel par tous moyens et sous tous formats ;
- **adapter** — remixer, transformer et créer à partir du matériel ;

pour toute utilisation, y compris commerciale, selon les conditions suivantes :

- **attribution** — vous devez créditer l'œuvre, intégrer un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été effectuées à l'œuvre. Vous devez indiquer ces informations par tous les moyens raisonnables, sans toutefois suggérer que l'auteur original vous soutient ou soutient la façon dont vous avez utilisé son œuvre ;
- **partage dans les mêmes conditions** — dans le cas où vous effectuez un remix, que vous transformez, ou créez à partir du matériel composant l'œuvre originale, vous devez diffuser l'œuvre modifiée dans les même conditions, c'est-à-dire avec la même licence de diffusion que l'œuvre originale.

- **Auteur original** : Jérôme Darmont
- **Titre du document** : Système modulaire d30 – Module magie « La magie élémentaire »
- **Identifiant Uniforme de Ressource (URI)** : <http://darmont.free.fr/d30/>



Remerciements

Je dois un grand merci à Damien A, fan de Mega, pour ses retours et ses suggestions précis et pertinents.

Table des matières

1	Note d'intention	5
2	Création de personnages Megas	6
2.1	Règles spécifiques	6
2.2	Exemple de personnage Mega : Major Elisabeth Salamander	7
3	Pouvoirs Megas	8
3.1	Transit	8
3.1.1	Procédure de Transit	8
3.1.2	Créer un point de Transit	9
3.2	Transfert	10
3.2.1	Procédure de Transfert et de Rétrotransfert	10
3.2.2	Dégâts subis par le Mega ou son hôte	11
3.2.3	Réminiscence	11
3.2.4	Conflit de volontés	12

1 Note d'intention

Mega est un des tous premiers jeux de rôle [FFJ15, Gui97, Wik15] que j'ai pratiqués après D&D. C'était l'époque de Mega 1 [BG84] et surtout, en ce qui me concerne, de Mega 2 [BG86]. À part une partie de Cthulhu à peine amorcée, c'est aussi le premier jeu qui m'a emmené hors du médiéval-fantastique. Vous comprendrez donc pourquoi je lui garde une tendresse nostalgique. Avec la sortie de Mega III [BGL⁺92, BG93], j'ai cru repartir comme en 40, euh, en 80, mais la lourdeur des règles m'a refroidi bien vite. Je garde depuis l'envie de réexplorer ce thème avec des règles sympas, mais malgré l'excellente initiative de développement collaboratif et gratuit de Mega IV [Zon15] (j'ai même été vaguement relecteur de la version de Grégory Molle), je n'y suis pas revenu...

Jusqu'à récemment ! C'est une étrange combinaison du **Système modulaire d30** [Dar15a] et des scénarios recyclés et adaptés de l'antique (et assez Mega-esque) jeu Lords of Creation [Mol84] qui m'a fait me rendre compte que j'avais tout sous la main. Et oui ! Après tout, Mega, c'est quoi ? « Les Megas ont parfois accès à divers pouvoirs spéciaux. Ce sont naturellement les capacités de Transfert et de Transit, mais aussi des pouvoirs psychiques, les « psy », et l'utilisation de la magie. » [BGL⁺92] Le **Système modulaire d30** dispose de règles assez génériques [Dar15a], de modules divers dont un sur la magie [Dar15c] et un sur les pouvoirs psis Ψ [Dar15d]. Bingo ! Il ne manque plus que quelques règles spécifiques pour créer des personnages Megas et gérer les capacités de *Transfert* et de *Transit*, et le tour est joué. C'est l'objet du présent document.

Ah, j'oubliais ! Mega, c'est aussi un contexte qui s'est bien étoffé depuis la première édition et sur lequel travaillent encore les contributeurs à Mega IV. Bien que ces derniers diffusent comme moi leur travail sous licence Creative Commons, mon intention n'est pas d'enfreindre les droits des auteurs originaux de Mega ou de reprendre le travail effectué sur Mega IV tel quel. Je ne propose donc ici que des règles, qui se veulent alternatives à celles de Mega IV, complémentaires, mais pas concurrentes. L'important à mes yeux est que le jeu lui-même continue à vivre, quelles que soient les règles employées. Et pour le contexte, vous avez toutes les références.

Vive Norjane, vive Mega et bon jeu !

2 Création de personnages Megas

2.1 Règles spécifiques

La création de personnages Megas diffère très peu de celles de personnages habituels dans le **Systeme modulaire d30** [Dar15a]. Reportez-vous à la Section 1 des règles de base.

Déjà, le concept de groupe est plié d'entrée : les personnages sont des Megas (*a priori* des voyageurs) au service de la Guilde, qui les enverra en mission. Ils se différencieront par leurs compétences, que les joueurs, influencés par le MJ (c'est le major des personnages qui les regroupe, après tout) veilleront à rendre les plus complémentaires possibles. Le ciment du groupe est d'ores et déjà solidement pris.

Les Megas recevant une formation de la Guilde quelle que soit leur origine, les scores de base de leurs talents sont ceux des époques contemporaine et futuriste, à une exception près : ils possèdent également un score de base de 10 dans le talent Surnaturel car ils se doivent de pratiquer le Transit et le Transfert. Pour plus de facilité, ces scores de base sont récapitulés dans le Tableau 1. Classiquement, les joueurs disposent ensuite de 100 points supplémentaires à dépenser dans les talents et spécialités.

Talent	Score de base
Activité physique	10
Aisance sociale	0
Armes lourdes	0
Agriculture-Artisanat	0
Beaux arts	10
Combat à distance	0
Combat rapproché	10
Communication	10
Médecine	0
Sciences & techniques	10
Sciences humaines	10
Subterfuge	0
Surnaturel	10
Survie	0
Véhicules	10

TABLE 1 – Scores de base des talents des Megas

Note de design

Les plus attentifs d'entre vous l'auront remarqué : les Megas disposent de 10 points de création de plus que les personnages standards. C'est voulu, ce sont des gens hors du commun, après tout !

2.2 Exemple de personnage Mega : Major Elisabeth Salamander

Background

Elisabeth Salamander a débuté sa carrière comme pirate informatique vivant en marge de la société, avant que ses pouvoirs Megas latents ne soient détectés et qu'elle soit convaincue (non sans mal) de venir sur Norjane. Bien que d'un abord bourru, pour user d'un euphémisme, elle a su trouver sa place dans la hiérarchie souple (ce qui lui convient parfaitement) de la Guilde. Après de nombreuses missions comme voyageuse, ses diverses compétences ont convaincu les vieux de lui confier un poste de major. Ce qui ne l'empêche pas de retourner sur le terrain quand la fantaisie lui prend. Citation typique : « Vos gueules. »

Compétences

- Activité physique 15
- Beaux arts 10
- Combat à distance 15, Pistolets 20
- Combat rapproché 15, Boxe 25
- Communication 10
- Sciences & techniques 15, Informatique 30, Mathématique 25
- Sciences humaines 10
- Subterfuge 15, Connaissance de la rue 20, Déguisement 20, Discrétion 20, Falsification 20, Filature 20, Finances 25
- Surnaturel 15, Transit 20, Résistance 25
- Véhicules 15, Motos 20

Note : Bien qu'entraînée au Transfert, Elisabeth Salamander répugne à user de ce pouvoir. Elle ne veut pas qu'on « entre dans sa tête » et, en conséquence, ne cherche pas à entrer dans celle des autres.

Défaut

Elisabeth Salamander voue une haine aussi mortelle que réciproque à son père, surnommé Sala, Mega renégat de son état.

Note de design

En tant que major, Elisabeth Salamander a été créée avec 150 points de compétences. Ah oui, et toute ressemblance avec l'héroïne de Millenium [Lar09], Lisbeth Salander, n'est absolument pas fortuite.

3 Pouvoirs Megas

Les pouvoirs Megas peuvent être considérés comme des pouvoirs psis Ψ (dérivant de la spécialité Projection astrale pour le Transit, qui est une forme de téléportation, et Télépathie pour le Transfert, qui permet de transférer son esprit dans le corps d'un tiers). Toutefois, ils ne sont présents que chez certains individus seulement, de façon latente ou active, et ne peuvent en aucun cas être appris par les non-Megas. Cette spécificité fait qu'ils constituent, en termes de jeu, chacun une spécialité distincte du talent Surnaturel.

3.1 Transit

3.1.1 Procédure de Transit

1. Le Mega se concentre sur le *tétraèdre témoin* ou sur un *point de Transit* préalablement mémorisé. La réussite est automatique.
2. Le Mega pénètre dans le point de Transit et plonge dans l'*intercontinuum*. La réussite est automatique.
3. Le Mega se dirige vers le point de sortie. Son joueur doit effectuer un jet de Surnaturel / Transit soumis aux modificateurs du Tableau 2.
 - En cas d'échec, le Mega est coincé pendant quelques minutes durant lesquelles il est susceptible d'attirer l'attention d'une créature de l'intercontinuum (Tableau 3). Il a ensuite droit à un second essai. En cas de nouvel échec, le Transit *ripe* et tout peut arriver (à la discrétion du MJ)! Les Megas qui ont créé des points de Transit (Section 3.1.2) ont toutefois de bonnes chances d'y riper. En cas d'échec critique, si vous utilisez cette option, le Transit ripe directement.
 - En cas de réussite, le Mega se retrouve à la verticale du point de Transit et peut visualiser le décor alentour, figé. Il peut choisir de passer à l'étape suivante ou bien de revenir à son point de départ (si la situation autour du point de Transit est par trop défavorable). Ce *retrotransit* demande un nouveau jet de dé.
4. Le Mega amorce la *descente*. La réussite est automatique.

Circonstances	Modificateur
Familiarité avec au moins un des deux points de Transit	+20 ¹
Transit dans un autre univers	-10
Transit avec passager	-20 ²
Transit à 2 + 1	-10 ³

TABLE 2 – Modificateurs au Transit

Notes :

1. Dans des conditions normales, cela rend la réussite du Transit automatique. C'est notamment le cas au départ du ou à l'arrivée au Sanctuaire.
2. Emmener plus d'un passager en Transit en une seule fois est impossible.

Jet de d30	Créature	Effet
1–13	Aucune	Aucun
14–16	Changeur	Le Mega doit fuir (Surnaturel / Transit) ou négocier (Communication + toute spécialité applicable) sous peine de se voir <i>changé</i> (aspect, matériel, sexe, race, etc.).
17–21	Fleur-folie	Le Mega doit bloquer toute pensée (Surnaturel + toute spécialité de résistance) sous peine de subir l'équivalent mental d'une blessure grave.
22–26	Sirène	Si le Mega accepte l'invitation de la sirène, une de ses blessures est soignée (la plus grave), mais il subit un modificateur de -10 pour reprendre le Transit.
27–29	Vampire	Le Mega doit fuir (Surnaturel / Transit) sous peine de subir une blessure grave tout ce qu'il y a de physique.
30	Autre	À la fantaisie du MJ, le Mega rencontre un Guetteur, une entité de planète, un fantôme...

TABLE 3 – Créatures de l'intercontinuum [Zon15]

- Le modificateur s'applique aux deux Megas qui transportent le passager. L'échec d'un des deux Megas revient à un échec dans la procédure de Transit.

Option : contrecoup. Si la qualité de réussite du jet de Transit est inférieure ou égale à zéro (normale ou échec), le Mega subit en contrecoup un choc équivalent à une blessure légère (un mal de tête fulgurant). Ce modificateur prend effet au jet de Transit suivant (en cas d'échec ou de rétrotransit) ou au premier tour d'une éventuelle confrontation dès la matérialisation du Mega. Si un Mega emmène un passager avec lui en Transit, ce dernier subit le même contrecoup.

En cas de réussite au jet de Transit, il y a également un contrecoup, mais il est équivalent à une blessure superficielle et n'a donc pas de conséquence fâcheuse (la douleur est soit fugace, soit sourde). Seule une réussite critique n'entraîne pas de contrecoup (mais c'est tout).

3.1.2 Créer un point de Transit

- Le Mega **doit** posséder la spécialité Transit. Le talent Surnaturel est insuffisant.
- Le Mega doit se procurer ou fabriquer un tétraèdre fait d'une matière dense et homogène, d'au moins 1,20 m de haut ; ainsi que quelques petits tétraèdres *témoins* (5 cm de haut) qui seront stockés au Sanctuaire.
- Le Mega entre en transe et effectue une procédure équivalente au Transfert (Section 3.2) dans le tétraèdre. Ce dernier résiste au Transfert comme s'il disposait du talent Surnaturel au niveau 25. En cas d'échec, le Mega subit en contrecoup l'équivalent d'une blessure grave. En cas d'échec critique, si vous utilisez cette option, il sombre de plus dans le coma pendant une journée.
- Une fois le Transfert réussi, le Mega est projeté dans un continuum déroutant situé entre les univers. Il doit alors effectuer un jet de Surnaturel / Transit. S'il échoue, il subit en contrecoup l'équivalent d'une blessure légère et risque d'attirer l'attention d'une créature

de l'intercontinuum (Tableau 3). En cas d'échec critique, si vous utilisez cette option, la procédure est interrompue. Le Mega peut renouveler la tentative autant de fois qu'il le souhaite, mais les effets des contrecoups (modificateurs) sont cumulatifs. Il peut aussi volontairement interrompre la procédure. En cas de réussite, le Mega revient à lui devant le tétraèdre, qui est désormais un nouveau point de Transit (à noter sur la feuille de personnage) !

5. Quelle que soit l'issue de l'étape précédente, le Mega perd un point dans sa spécialité Transit. La durée moyenne de création d'un point de Transit est d'environ quatre jours.

3.2 Transfert

3.2.1 Procédure de Transfert et de Rétrotransfert

Cette procédure fonctionne de la même manière pour le *Transfert actif* et le *Transfert passif*. Seul l'effet obtenu diffère. Dans le premier cas, le Mega contrôle totalement son hôte. Dans le second, il n'est que « passager » et n'a accès qu'aux sens de son hôte.

1. Le Mega doit être en vue de sa cible. Cette dernière doit être consciente. Elle ne doit pas déjà être la cible d'un Transfert.
2. Le joueur du Mega effectue un jet de d30 sous la compétence Surnaturel / Transfert.
3. Si la cible n'est pas douée du talent Surnaturel, le jet se fait sans opposition et, quel que soit le résultat, elle ne se rend compte de rien.
4. Dans le cas contraire, le jet se fait en opposition. La cible est automatiquement avisée de la tentative (même si elle n'en connaît pas nécessairement la nature ; *a priori* seuls les Megas en sont capables) en cas de Transfert actif. Lors d'une tentative de Transfert passif, la résistance de la cible est effective, mais inconsciente. Le pouvoir Bouclier mental de la Discipline psi Ψ Télépathie, les Disciplines psis Ψ Conscience psi et Antipsi, l'Élément Air \equiv de magie, une spécialité de Résistance spécifique du talent Surnaturel comme Bouclier magique, ou à défaut le talent Surnaturel lui-même, sont tous des moyens de défense valides contre le Transfert. Un hôte volontaire peut toutefois choisir de ne pas résister au Transfert.
5. Si le Transfert réussit, le corps du Mega tombe en catalepsie. Le Mega possède alors toutes les caractéristiques physiques de la cible (talents Activité physique, Aisance sociale, Armes lourdes, Combat à distance, Combat rapproché, Subterfuge et Véhicules), mais conserve ses caractéristiques psychiques (talents Agriculture-Artisanat, Beaux arts, Communication, Médecine, Sciences & techniques, Sciences humaines, Surnaturel et Survie).

Pour revenir dans son corps, un Mega contrôlant un hôte doit avoir son véritable corps dans son champ de vision. Le *Rétrotransfert* nécessite un nouveau jet de Surnaturel / Transfert sans opposition. Quel que soit le nombre de transferts successifs qu'un Mega a pu opérer à partir de corps d'emprunt, le Rétrotransfert s'effectue toujours dans son véritable corps.

La durée moyenne du processus de Transfert ou de Rétrotransfert est d'environ dix secondes. Les jets de d30 sont soumis aux modificateurs du Tableau 4.

Circonstances	Modificateur
Transfert passif	+10
Rétrotransfert	+20
Transfert dans un figurant [Dar15b]	+10
Transfert dans un premier rôle [Dar15b]	-10

TABLE 4 – Modificateurs au Transfert

Option : contrecoup. Si le Transfert échoue ou si la qualité de réussite du jet de Transfert est inférieure ou égale à zéro (normale ou échec), le Mega subit en contrecoup un choc équivalent à une blessure légère (un mal de tête fulgurant). Le modificateur s’applique à une éventuelle tentative ultérieure (en cas de Rétrotransfert, par exemple). En cas de réussite du jet de Transfert, il y a également un contrecoup, mais il est équivalent à une blessure superficielle et n’a donc pas de conséquence fâcheuse (la douleur est soit fugace, soit sourde). Seule une réussite critique n’entraîne pas de contrecoup. Elle permet de plus une réminiscence volontaire automatiquement réussie (Section 3.2.3).

3.2.2 Dégâts subis par le Mega ou son hôte

Le corps du Mega étant à la merci de toute agression pendant un Transfert, il peut subir des dommages dont les conséquences seront ressenties par le Mega après son rétrotransfert. En revanche, si son corps meurt, le Mega meurt immédiatement et le Transfert s’interrompt.

Si le corps de l’hôte du Mega est blessé, ce dernier ressent la douleur comme sienne (et subit les modificateurs correspondants, et ce même lors d’un transfert passif ; le toucher fait partie des cinq sens). Si le corps de l’hôte meurt :

- si le vrai corps du Mega est dans son champ de vision, il le réintègre automatiquement par rétrotransfert (au prix d’un contrecoup équivalent à une blessure grave, si vous utilisez cette option) ;
- dans le cas contraire, le Mega se retrouve en Forme astrale et seul un adepte de la Discipline psi Ψ Projection astrale peut le ramener dans son corps.

3.2.3 Réminiscence

Suite à un Transfert **actif**, le Mega peut avoir accès à certains souvenirs de l’hôte.

Souvenirs immédiats. Dès qu’il s’est transféré, le Mega connaît immédiatement :

- la langue maternelle de l’hôte (et la langue locale si l’hôte la pratique depuis plus d’un mois) ;
- la tâche qu’accomplissait l’hôte au moment du Transfert (sans trop de détails, cependant) ;
- le nom et la fonction des cinq ou six personnes les plus proches de l’hôte ;
- le dernier endroit où l’hôte a résidé au moins deux semaines.

Réminiscence automatique. Ensuite, de temps en temps dans le jeu, le MJ peut indiquer au joueur un souvenir qui remonte à sa conscience, en général des détails pratiques et quotidiens.

Réminiscence volontaire. De temps en temps également, le Méga peut faire un effort volontaire pour rechercher un souvenir précis. Le joueur du Mega fait alors un jet de Surnaturel / Transfert.

- En cas de réussite, le MJ lui donne l'information (si l'hôte la possède), de façon d'autant plus précise que la question était elle-même précise (numéro de code, lieu où se trouve une clé...).
- En cas d'échec, le Mega subit en contrecoup l'équivalent d'une blessure légère, si vous utilisez cette option.
- En cas d'échec critique, si vous utilisez cette option (ou en cas d'échec simple si vous êtes un MJ sadique, et je sais que vous l'êtes), le Mega subit en contrecoup l'équivalent d'une blessure légère et il y a *conflit de volontés* (Section 3.2.4).

3.2.4 Conflit de volontés

Dès le corps de l'hôte sombre dans le sommeil ou l'inconscience, ou suite à une réminiscence volontaire qui se passe mal, l'hôte peut tenter de reprendre le contrôle de son corps au Mega. Cela donne lieu à un jet en opposition entre la compétence Surnaturel / Transfert du Mega et la compétence la plus adéquate de l'hôte. Cela peut être les spécialités Commandement, Psychiatrie, ou encore les talents Survie ou Surnaturel, voire certaines spécialités du talent Aisance sociale, et bien sûr toutes les spécialités du talent Surnaturel qui permettent de résister au Transfert (Section 3.2.1).

Si l'hôte l'emporte, le Mega se retrouve perdu dans ses rêves et ses cauchemars. Il ne peut s'y reposer et conserve donc tout modificateur subséquent à un contrecoup, avant de pouvoir forcer un nouveau conflit de volontés lorsque son hôte s'endormira de nouveau.

Si le Mega l'emporte, il conserve le contrôle du corps. Toutefois, l'hôte bénéficiera d'un bonus (cumulatif) de +10 au prochain conflit de volontés. Il est en effet de plus en plus difficile de demeurer dans un corps étranger. Le risque de demeurer prisonnier du subconscient de l'hôte est également proportionnel à la durée du Transfert.

Références

- [BG84] Michel Brassine and Didier Guiserix. Mega. *Jeux & Stratégie*, Hors-Série, 1984.
- [BG86] Michel Brassine and Didier Guiserix. Mega. *Jeux & Stratégie*, Hors-Série, 1986.
- [BG93] Michel Brassine and Didier Guiserix. *Mega III — Version complète*. Jeux Descartes, Paris, 1993.
- [BGL⁺92] Michel Brassine, Didier Guiserix, Pierre Lejoyeux, Agnès Pernelle, Denis Gerfaud, Jean-Marie Noël, Pierre Rosenthal, Pierre Zaplotny, Anne Vétillard, and Jean Bazlcezak. Mega III. *Casus Belli*, Hors-Série numéro 5, 1992.
- [Com15] Creative Commons. *Creative Commons – Attribution-ShareAlike 4.0 International*. <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>, 2015.
- [Dar15a] Jérôme Darmont. *Système modulaire d30*. <http://darmont.free.fr/d30/>, 2015.
- [Dar15b] Jérôme Darmont. *Système modulaire d30 – Alliés, adversaires et autres créatures*. <http://darmont.free.fr/d30/>, 2015.
- [Dar15c] Jérôme Darmont. *Système modulaire d30 – La magie élémentaire*. <http://darmont.free.fr/d30/>, 2015.
- [Dar15d] Jérôme Darmont. *Système modulaire d30 – Pouvoirs psis Ψ* . <http://darmont.free.fr/d30/>, 2015.
- [FFJ15] FFJdR. *Définitions du jeu de rôle*. <http://www.ffjdr.org/ce-devez-savoir-jeu-role/definitions-du-jeu-role/>, 2015.
- [Gui97] Didier Guiserix. *Le livre des Jeux de rôle*. Bornemann, Paris, 1997.
- [Lar09] Stieg Larsson. *Millénium T1 – Les hommes qui n’aimaient pas les femmes, Millénium T2 – La fille qui rêvait d’un bidon d’essence et d’une allumette, Millénium T3 – La reine dans le palais des courants d’air*. Actes Sud, Arles, 2006–2009.
- [Mol84] Tom Moldvay. *Lords of Creation*. Avalon Hill, Baltimore, 1984.
- [Wik15] Wikipédia. *Jeu de rôle*. http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_rôle, 2015.
- [Zon15] ZoneMega. *Mega IV*. <http://www.messagers-galactiques.com>, 2015.