



## LIVRE DE RÈGLES

### CHAPITRE 1 : INITIATION..... 8

À QUOI ALLEZ VOUS JOUER ?.....	8
QUI SERA MENEUR DE JEU, MOI OU UN AUTRE PARTICIPANT ? .....	12
UNE AVENTURE SOLO : ÇA VA CHAUFFER ! .....	12
UNE PARTIE GUIDÉE .....	16

### CHAPITRE 2 : LES RÈGLES..... 26

CE QU'IL FAUT SAVOIR AVANT DE JOUER.....	28
Trois niveaux de règles .....	28
Nano-Mega	
Mega-Court-métrage	
Mega-Série	
Quelles aventures pour quels personnages ? .....	29
Jouer dans l'univers de Mega	
Jouer des Contacts	
Jouer des Megas	
Jouer des Francs-Messagers ou des Renégats	
Jouer des Nomegs	
Ou ne rien jouer de tout cela, mais des Chrononautes ou des Warpés	
Megachrone	
Megawarp	
Que faut-il pour jouer ?.....	31
LE LANGAGE DES DÉS .....	32

Dés spéciaux
Rang de dé (Rg)
Niveau de dé (Niv)
d2
Pool de dés
d14 ou plus
Modificateurs (bonus, malus, Spés)
Notation abrégée dans les scénarios
d10.dX, le Test abrégé du MJ (option)

### CRÉATION DU PERSONNAGE ..... 34

Remplir la fiche de personnage.....	34
1 - Voie/Métier et Spés liées	
2 - Domaines, Talents	
Domaines	
Talents	
3 - Traits	
Rangs à répartir	
Sens des traits	
4 - Points de Vie, points de Mêlée	
Points de Vie (pV)	
Points de Mêlée (pM)	
5 - Scores de Combat	
Initiative (Init)	
Esquive (Esq)	
Défense (Déf)	
Compléter des pools d'Attaque	
6 - Fondamentaux	
Attitude, Vécu	
Motivations	
Objectifs	
Pulsion, Addiction, Hantise	

| Sphère

## 7 - Pouvoirs spécifiques des Megas

| Transit  
| Transfert  
| Pouvoirs

Fiche de personnage série : variations de la création de personnage..... 43

Aide de jeu : les archétypes de Megas..... 44

Création de personnages Mega : Voies et Spés liées

Fouineur

Médian

Biocyb

Conceptech

Ranger (ou Ethnoranger)

Patrouilleur (ou Ruinier)

Sensit

Escorteur

Aide de jeu : les archétypes de Contact ..... 52

Création de personnages Contact : Fonctions, Métiers et Spés liées

| Support organisation, moyens et logistique  
| Support information  
| Support sécurisation  
| Support déplacement  
| Support identités et infiltration

Métiers les plus fréquents des Contacts et Spés liées

GÉRER LES ACTIONS ..... 56

En résumé, pour faire avancer l'action :

Estimer la Difficulté (Diff) d'une action

Estimer la Réussite d'une action

Faire un test

| Test avec Spé

Bonus et Malus

Test de suspense

Test de Traits, sans Talent

| Actions basiques, combo de Traits  
| Conflit intérieur, duel de Traits  
| Pulsions, Addictions et Hantises  
| Choc émotionnel  
| Tests avec Ardence

Tâches longues ou complexes et Défis

| Jauge de Cumul et Défis

Doser les seuils des Cumuls et Défis

équipe bien dirigée

Coopération ponctuelle

Test en Opposition

| Test vs Test

| Test vs Diff

| Pas de Test vs PNJ figurant/comparse

Combat ..... 63

Séquence de combat

| 0 - Un plan

| 1 - Initiative (INIT)

| 2 - Qui est engagé

| 3 - Séquence

| 4 - Parades en Défense (DEF)

| 5 - Attaque (ATT) au contact, Lancer, Tir

| 6 - Dégâts, points de Mêlée (pM) et points de vie (pV)

| 7 - Fin du round

| 8 - On passe au Round suivant

| 9 - Fin du combat

| 10 - Récupération des points de Mêlée

Tir et Lancer, Attaques à distance

| Armes de Tir

| Armes et objets lancés

Esquiver, rompre le combat, éviter le combat

| Esquiver pour rompre le combat

| Esquiver pour se dégager ou éviter une Charge

Actions diverses pendant un combat

| Actions en parallèle des personnages non Engagés

| Continuer d'agir sous une attaque

| Négocier durant une attaque

Autres options de combat

Effets en combat

Traumas, blessures et soins ..... 70

Noter les points de Vie perdus

Blessures

| Blessures simples

| Blessures progressives

| Accidents et dégâts de zone (explosions)

| Zéro point de vie ou moins

Récupération

| Points de Vie

- Points de Trait
- Point d'Ardance
- Point de Résonance

#### Soins

- Premiers soins
- Soins avancés
- Soins megatechs

### Utilisation des points d'Ardance..... 73

#### Avant un Test

- Effet sur un Test
- Durée
- Récupération des points d'Ardance

#### En combat

#### A posteriori

- En combat
- Accident

#### Utiliser le Trait Ardance

#### Retour d'Ardance

### Prendre sur soi avec des points de Trait..... 74

- Victime d'un trauma
- Action éprouvante
- Pénurie d'Ardance

### Expérience ..... 74

- Soirée, aventure courte, aventure longue
- Monter des Rangs de Talent, Spé, Pouvoir, Domaine et Trait
- Expérience en Mode Série

## POUVOIRS SURNATURELS ? MAGIE ? RÉSONANCE ET VIBRATION !..... 76

### Les fondements de la "magie" ..... 76

#### Univers Froids, Univers Chauds

#### Vibration

#### Résonance

#### Les utiliser : Vibrants et Résonnants

- Vibrants
- Résonnants

#### Invocation : nautoniers et autres entités

### Utiliser les pouvoirs ..... 78

#### Lorsque un personnage utilise un pouvoir

#### Teste de pouvoir

- Cas particuliers

### Les pouvoirs ..... 80

#### Relation • Télépathie

- Communication télépathique
- Percevoir des présences, des sentiments, des pensées, anticiper une conduite

#### Matière • Télékinésie

- Jouer avec les fluides
- Jouer avec les corps solides
- Jouer avec les énergies

#### Vivant • Chakras

- Équilibre mental et soins physiques
- Monde intérieur, accumulation de vibration

#### Logique • Nexus

- Flux des êtres, lieux et objets
- Prescience

#### Invisible • Présence d'esprit

- Médium
- Symboles et intentions diffuses

### Pouvoir particulier des Megas : transit et transfert ..... 86

#### Transit

- Transit normal
- Transit avec un non-Mega
- Rétrotransit, déviation
- Transit au hasard
- Activation d'un point de transit
- Désactivation d'un point de transit

#### Transfert

- Procédure et règle
- Les possibilités du transfert

### DEUX HACKS POUR JOUER DIFFÉREMMENT ..... 90

#### Hack#1 - Megachrone : options de voyage dans le temps ..... 90

#### Hack#2 - Megawarp : options de dérapage dans des mondes parallèles 94

### RÈGLES OPTIONNELLES ..... 97

#### Option : Ancien métier Hobby / prédilection

#### Jouer (plus) sur les Traits

#### Sens : Champ large ou focalisé

- Champ large
- Champ focalisé

#### Mood-Moral

- Exalté
- Rage, gagne
- Stress
- Peur, panique
- Hébété

#### Scène fétiche, morale et récupération d'Ardence

- Connivence
- Roleplay
- Récupération
- Mood

#### Effet Ghost

- Perte de présence
- Sable
- Cendre
- Ghost

#### Combinaisons de 2 Sphères

ANNEXES..... 100

Sens des talents.....100

## CHAPITRE 3 : UNIVERS ..... 104

BIENVENUE À LA GUILDE DES MESSAGERS ..... 106

Origines de la Guilde et de l'Assemblée galactique.....108

Du haut de ce Tétraèdre, 19000 ans vous contemplant

Guilde parallèle

L'essor de Norjane

Megas et fondation de l'Assemblée galactique

- Norjane devient galactique, la Guilde aussi
- 1re Assemblée galactique
- 2e Assemblée galactique
- 3e Assemblée galactique

Devenir un messager .....112

#### Recrutement

- Sondeur
- Recruteur

#### Premier contact : Norjane

- Instructeurs
- Le Sanctuaire

#### Choisir sa Voie

- Biocyb
- Conceptech
- Escorteur
- Fouineur
- Médian
- Ranger (Ethno)
- Ruinier (Patrouilleur)
- Sensit

Pouvoirs des Megas, côté vécu.....118

- Transit
- Transfert
- Résonance, Sphères et Pouvoirs
- Détection des failles, des Points de Transit, des autres Megas
- Rapport avec les Guetteurs

Organisation de la guilde .....123

#### Les gens de la Guilde

- Vieux ; Majors ; Voyageurs ou Messagers ; Brocanteurs ; Régisseurs ; Norjans ; Vigilants ; Stratèges ; Contacts ; Facteurs ; Vérificateurs ; Détachés ; Guildiens ; Ecosophe ? (Connais pas...); Résidents ; Scruteurs ; Bureau local

Points de Transit.....126

- Salle de mission du Sanctuaire
- Point de Transit standard
- Point de Transit de palais
- Point de Transit chez un Contact
- Point de Transit d'astroport
- Point de Transit très ancien
- Point de Transit oublié
- Point de Transit de clandestin
- Témoins
- Protections contre les intrus

Quelles failles les Megas peuvent-ils réparer ? Et comment ?.....129

Réparer

Évacuer

Rééquilibrer

Déléguer

L'AG vue par la Guilde

Vie quotidienne d'un Mega.....130

Début de mission  
| Autour du Point de Transit  
| Régis et apparence  
| Hypnoéducation  
| Équipement

Repos et "perms"  
| Home  
| Vacances  
| Expio

Les lieux de la Guilde  
| Norjane, côté Sanctuaire  
| Les autres planètes Megas

Hors-gilde : les Quasi-Megas ..... 134

Megas latents : les sounks  
Francs-Messagers et Renégats  
| Francs-Messagers  
| Renégats

Nomeg  
| Mega révélé  
| Nomeg calculé  
| Nomeg warpé

Megas et créatures de l'intercontinuum

BRÈVE HISTOIRE DE L'UNIVERS ..... 137

Bang  
| Grand Unifié  
| Quatre univers  
| Quatre forces  
| Entités primordiales  
| Scissions aléatoires  
| Les brèches

Intercontinuum et déchirures  
| Dissonances et triche-lumière  
| Triche-canon  
| Passages et warps types  
| Créatures de l'intercontinuum  
| Consciences transdimensionnelles

L'ASSEMBLÉE GALACTIQUE ..... 142

Guide du voyageur ..... 142

Statut des systèmes et planètes

Locaux de l'AG  
Représentants de l'AG  
Force de frappe de l'AG  
Organisation sociale et niveau technologique  
Business dans l'AG  
Arts

Lieux emblématiques ..... 150

Alvande ; Archazil ; Astra-P26 ; Bagavad-Guith ; Fomozhu ; Freeze VIII ; Galzorine III ; Garanxice ; Imperia ; Kooreed'n-Sa-Hayaalitook ; Norjane ; Novgragud ; Ophyci IV ; Palabelondh ; Pergame IV ; Pirate Point ; La Ruche le Lobor ; Tegem III ; Tilburg

Astroports et vaisseaux ..... 160

Astroport  
Hub, terminus et lodge  
Classes de canons  
Classes de vaisseaux

SINGULARITÉ, INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ET TRANSHUMANISME ..... 163

La singularité et l'Oracle  
La Dépression grise  
IA, résonance et humanité  
Aucune étoile aussi lointaine  
A l'image de l'homme  
Transhumanisme et post-humains

PERSONNAGES ET LIEUX RÉSONANTS ..... 169

Tarasque, parc d'attractions carcéral  
Belloem Fass et les Carillonneurs  
La Calebasse, mineurs sans scrupule  
"La fondation Kaflut donne vie à vos rêves"  
Halmeric Kalafiel, l'écartelé dimensionnel  
L'Arbre des Possibles  
Meredith Kesler, alias "l'Ange"  
Les Locustes ou le mal interdimensionnel associé

PEUPLES DE L'AG ..... 172

Arachnoïdes ; Anthroïdes ; Céphalopodes ; Énergétiques ; Féliñoïdes (et Caninoïdes) ; Gastropoïdes ; Hippoïdes (et Bovoïdes) ; Humanoïdes ;

Ichtyoïdes ; Insectoïdes ; Minéraloïdes ; Ornithoïdes ; Plasmatoïdes ;  
Ranapoïdes ; Reptiloïdes ; Spatioïdes ; Végétoïdes

## CRÉATURES REMARQUABLES DE L'AG..... 186

### Les planétaires.....186

Bandarlog zen ; Brocheteux à dents dures ; Brontal placide ; Brotil pataud ; Dfaafd stupide ; Fleur d'oubli ; Grignotte orange ; Hyar trapeziste ; Krattchouk cavernicole ; Lucane échassier ; Nimil susceptible ; Petits Bleus ; Ptrak ; Ratufa bavard ; Serpelette câlineux ; Shmolgul gluant ; Spongière relaxante ; Vanyoutch swinguant (ou loncol) ; Vibreur de Musfar ; Zazalyza amoureux ; Zlizi ; Zumack miraud

### Les spatiaux.....196

#### Celles de l'intercontinuum .....199

#### Celles qui sortent de l'intercontinuum .....200

#### Créature de la Terre .....202

## MATÉRIEL COURANT DANS L'AG ..... 204

### Énergie et Chargeurs

Micro-Chargeur (MCH) ; Chargeur Standard (CHS) ; Chargeur Standard Lourd (CHSL) ; Chargeur Lourd Militaire (CHLM) ; Chargeur Haute Capacité (CHC) ; Chargeur Spécifique ; Convertisseur Biomasse Brown-Emmett (CBBE) ; Turbine

### Équipement individuel .....206

#### Matériel de survie

#### Matériel de détection

#### Matériel de communication et d'information

#### Matériel de protection

Aqua-combi ; Bouclier à énergie (NT6) ; Bouclier Wog à champ de force ; Brouilleur ; Combi Shepard ; Harnais de combat B3 ; Harnais de combat type AG ; Scaphandre H (NT6)

#### Médecine et santé

Détraumatiseur ; Gélostabiliseur ; Médibloc (NT6) ; Médikit

#### Gadgets

Aveugleur ; Bague électrique ; Distorseur de lumière ; Flouteur ; Laser-aiguille ; Leurre polysensoriel (NT6) ; Oublieur et déphaseur de mémoire ; Pack antigrav ; TASP

### Armement.....213

#### Armes blanches

#### Armes de tir (NT1 à NT4)

#### Armes de tir NT5+

Disrupteur ; Gauss ; Lasers ; Neurogun ; Plasma ; Paralysant ; Multiprojecteur

### Grenades

Explosive ; Flash ; Fumigène ; Gaz ; Sonique

### Explosifs

Antimatière ; Dynamite ; Plasmatine ; Plastic ; TNT

## Véhicules .....216

### Sur terre

Bedfart Combi ; Ferrades K1 ; Fiard 500 ; Planche antigrav ; Quadmob ; Zondermach

### Dans les airs

Coléoptère ; Corsair C7 ; MacMach2

### Sous l'eau

Guppy

### Dans l'espace

Bermuda ; Big Toad ; Condor T1300 ; Crotale ; Hammer Mk2 ; Pélican

## Robots.....219

## Matériel type de mission Mega.....220

### Les packs

Pack de base  
Packs spécialisés

### Moyens

## CHAPITRE 4 : GUIDE DU MJ..... 222

### GÉRER LA PARTIE, CONSEILS PRATIQUES..... 224

#### Débutant ? Jouez en confiance .....224

#### Anticiper, commencer et finir une partie .....226

### CRÉER UN SCÉNARIO .....230

### IMPROVISER .....232

### L'ESPRIT MEGA .....234

#### Mega, un fil rouge dans le multivers

#### Une Guilde positive mais pas naïve

#### Motivations de la Guilde

Motivation de moyens et d'image

Motivation d'implantation  
Motivation "humaniste"  
Motivation "négociation"  
Motivation de ressources  
Motivation de prestige  
Motivation de failles  
Motivation de "famille"

Motivations personnelles de Megas  
Jouez des PNJ

## **CHAPITRE 5 : SCÉNARIOS.....236**

CHOSSES ÉTRANGES À ENGLECOURT .....	238
L'AMÈRE MIJAIL.....	242
LES ADORATEURS DU PETIT TÉTRAÈDRE .....	246
LES CARILLONNEURS .....	250
À LA POURSUITE DU DIAMANT DE SIRIUS .....	254
LES SŒURS DE JEKYL.....	266
L'ENFANT QUI RÊVAIT DES ÉTOILES.....	270

## **CHAPITRE 6 : AIDES DE JEU .....282**

CRÉER DES PNJ.....	284
LES FICHES DE PERSONNAGES.....	287

## **À LA POURSUITE DE DYLAN.....298**