

UNE NOUVELLE FEUILLE DE PERSONNAGE

A l'usage, nous avons progressivement modifié la feuille de personnage fournie dans Mega 2 pour arriver à une formule plus "compacte". Elle oblige à écrire un peu petit, mais regroupe de manière plus rationnelle un plus grand nombre d'informations que voici !

• Principales innovations : d'une part la grille des points perdus ou dépensés, qui permet de tenir à jour l'état du personnage dans les caractéristiques pouvant varier (et ce sans griffonner sur la grille des dix caractéristiques); d'autre part une échelle équivalente permettant de suivre et se remémorer l'état des blessures en cours de partie. Ces deux critères sont utiles au joueur qui désire se rendre bien compte de l'état du personnage, afin de le jouer de manière plus réaliste. Le rappel d'autres informations (pouvoirs psi, fiches d'armes) est destiné, lorsqu'on utilise toutes les règles optionnelles, à soulager un peu le MJ. Le joueur ayant les indications nécessaires sur ses possibilités, lance directement les dés adéquats, annonce ses résultats, sans obliger le MJ à consulter les tables à chaque opération : cinq joueurs ou plus, la rapidité et la qualité du jeu y gagnent sensiblement!

• Valeur des personnages et échelon de la mission.

Messenger Galactique! Voilà un titre que l'on peut porter avec fierté,

même si sa signification n'est guère connue que des Mega eux-mêmes et d'une poignée d'hommes à travers l'espace, pontes de l'Assemblée Galactique, Terriens chanceux, et quelques autres... Qui peut se vanter de combats si épiques, d'énigmes nébuleuses résolues, de sauvetages d'univers entiers? Cette activité nécessite un vif intellect, une volonté puissante, un sens de l'à-propos hors du commun. Mega étant un jeu où finalement la mortalité est moindre que dans d'autres jeux de rôle, il n'est pas rare que se côtoient des messagers de diverses valeurs ou expérience. Et si un stagiaire et un command-operator mangent à la même table et rient aux mêmes plaisanteries, ils ne vivent généralement pas les mêmes missions. Quelques Mega de haut niveau se sont ainsi penchés sur le problème, et en ont conçu non pas vraiment une hiérarchie, mais une échelle de valeur permettant d'éviter les incohérences...

Notes:

Non retenu: mieux vaut tirer un nouveau personnage; celui-ci n'irait pas loin.

Haut-superviseur: les Hauts-superviseurs n'interviennent souvent qu'en cas d'impérative nécessité,

préférant déjà se conduire comme des consultants.

Sage-Consultant: Arrivé à cette valeur, le personnage, las des combats épiques et des énigmes nébuleuses, quitte le service actif pour se consacrer au jeu plus subtil des relations diplomatiques avec l'AG, ou auprès des planètes extérieures... Le joueur, de peur de s'ennuyer, se tire un autre personnage.

• **Équilibrer:** Pour équilibrer les personnages et la mission, le rédacteur du scénario devra le concevoir pour cinq ou six Mega du degré le plus bas correspondant à l'échelon de la mission. Par exemple, six Command-Operators pour une mission d'échelon C. Le dosage se fait moins par la puissance des ennemis que rencontreront les Mega que par la complexité de l'intrigue, par la sophistication du plan que les Messagers vont devoir mettre sur pied pour en venir à bout, ainsi que par le choix de l'équipement qui leur sera confié, et dont ils devront se servir à bon escient et au moment

propice. Entre l'exploration tranquille d'un souterrain à la recherche d'un objet perdu et la course dans tout l'univers connu à la poursuite du mime-assassin Tmeln Zat, là est la différence entre une mission A et une mission D. Pendant le jeu, le MJ peut intervenir dans l'équilibrage, en modifiant le scénario en fonction de l'expérience du jeu de rôle que peuvent avoir les joueurs. Pour un scénario très faible, jouez autant que possible en temps réel, ne suspendant pas le temps pour permettre de longues discussions entre joueurs. Au contraire, si le scénario est plus élevé, utilisez le hasard (ou même certaines "erreurs providentielles" des joueurs) à l'avantage des personnages. La complexité du scénario ne peut être estimée que de manière subjective : linéarité de l'intrigue, histoires dans l'histoire, personnages ambigus, contraintes diplomatiques, rebondissements... Enfin, pour souligner l'importance d'une vaste opération, n'hésitez pas à souligner les actions qui se déroulent ou se sont déroulées parallèlement à l'aventure. Ainsi la prise de Theneb 3, planète extérieure, citadelle du théocrate fou Démious, a nécessité un an de préparation et de repérage pour cent trente Stagiaires et Renforts, d'infiltration et de sabotage pour trente Operators, Special-Operators et Majors, de trois Hauts-Superviseurs pour bloquer ses défenses psycho-analogiques, et de consultants auprès de l'Assemblée Galactique pour l'apport de huit bataillons de Gardes Galactiques lors de l'assaut final.

Total des points de la grille des caractéristiques	Degré perso	Dénomination	Echelon de la mission
100 ou moins	0	non retenu	
100 à 119	1	Stagiaire	A
120 à 139	2	Renfort	
140 à 159	3	Operator	B
160 à 179	4	Special-Operator	
180 à 199	5	Command-Operator	C
200 à 219	6	Major	
220 à 239	7	Haut-superviseur	D
220 à 259	8	Grand-Maître	
260 et plus	9	Sage-Consultant	

SEXE :		PHOBIES :		HISTOIRE :	
NOM DU PERSONNAGE		CULTURE	AGE	AFFINITÉ, n°	
TAILLE	POIDS	NOTES :			
APPARENCE	REPUTATION	VITESSE :			
INTELLIGENCE	PERCEPTION	vie			
		ouïe			
		odorat			
		gout			
DECISION	REFLEXE	toucher			
		Pt EX :			
VOLONTÉ	FORCE	nombre de dg :			
EQUILIBRE	VITALITE	Pt Ex armes :			
COMMUNICATION	ADAPTATION	AI			
		DI			
		MA			
		POUVOIRS PSI			
		1 ☐ Empreinte astrale			
		2 ☐ Télékinésie			
		3 ☐ Télépathie			
		4 ☐ Lévitacion			
		5 ☐ Corps éthéral			
		mise en transe réussie si :			
		1d100 < Vo x 4			
		Concentration = Vo x 4 =			
		Energie = Vo =			
		Résistance au Transfert :			
		Rt = (p1 x pVo x pE) x 4			
		Transfert réussi si S4d6 > Rt			
		Chaque jcl de 4d6 consomme 1pVo			

APTITUDES DE COMBAT		APTITUDES DE COMBAT	
BARATINER		BARATINER	
BIOLOGIE		BIOLOGIE	
CAMOUFLAGE		CAMOUFLAGE	
CHASSE		CHASSE	
CHIMIE		CHIMIE	
COMEDIE		COMEDIE	
COMMANDER		COMMANDER	
CONDUIRE		CONDUIRE	
CONQUAINCHER		CONQUAINCHER	
CROCHETER		CROCHETER	
DECELER DETAIL		DECELER DETAIL	
SON		SON	
ODEUR		ODEUR	
GOUT		GOUT	
CONTACT		CONTACT	
DESAMORCER		DESAMORCER	
DISCRETION		DISCRETION	
ELECTRONIQUE		ELECTRONIQUE	
EQUITATION		EQUITATION	
ESCALADER		ESCALADER	
EVALUER		EVALUER	
GEOLOGIE		GEOLOGIE	
HISTOIRE-GEO		HISTOIRE-GEO	
INSTRUIRE		INSTRUIRE	
MARCHANDER		MARCHANDER	
MECANIQUE		MECANIQUE	
MEDECINE		MEDECINE	
MEMOIRE VISUELLE		MEMOIRE VISUELLE	
AUDITIVE		AUDITIVE	
OUFACTIVE		OUFACTIVE	
GUSTATIVE		GUSTATIVE	
TACTILE		TACTILE	
NAGER		NAGER	
NAVIGUER		NAVIGUER	
PHYSIQUE-MATH		PHYSIQUE-MATH	
PECHE		PECHE	
PICKPOCKET		PICKPOCKET	
PILOTER		PILOTER	
PIRATER		PIRATER	
PISTER		PISTER	
PSYCHOLOGIE		PSYCHOLOGIE	
REPERAGE		REPERAGE	
REPERER LES PIEGES		REPERER LES PIEGES	
SAOBTAGE		SAOBTAGE	
SEJURE		SEJURE	
SE RENSEIGNER		SE RENSEIGNER	
VIGILANCE		VIGILANCE	