

MEGA

pour

BASIC

Introduction

Ce document ne remplace pas les règles éditées par feu – Jeux & Stratégie et feu – Casus Belli (ancienne formule). Les règles n'étant pas tombées dans le domaine public, vous devrez posséder un exemplaire des règles ... la 3eme édition il me semble ... c'est surtout pour l'esprit MEGA, le background & co ... bon, assez discuter, passons aux règles !

Création du personnage

Créer un personnage dans l'univers de MEGA n'est pas aussi simple que pour les autres univers. La création ressemble à celle du monde d'ENIGMA avec une petite touche supplémentaire : les races !

Pour créer son perso. MEGA, il faut donc :

- Choisir sa race,
- Choisir la profession initiale du personnage,
- Choisir une spécialité MEGA,
- Choisir ces pouvoirs PSI, si il y a lieu,
- Et pour terminer, la finition du personnage.

Compétences spécifiques à l'univers de MEGA

Les compétences qui suivent sont spécifiques à l'univers de MEGA. Une description est fournie mais la plupart sont évidentes à comprendre. Cette description ne sert qu'à définir le champ d'action de la compétence.

Nom de la compétence	Bonus (%)	Description
Astrogation	00	Permet de s'orienter dans l'espace ou de calculer le chemin précis à suivre afin d'éviter le champ d'astéroïde. Permet aussi d'obtenir des infos sur un système solaire particulier
Biologie	00	Permet de connaître le fonctionnement des êtres vivants, supérieurs ou microscopique. Permet aussi de savoir si le poison de cette petite "bette" est dangereux ... dans les limites des connaissances du perso sur l'univers dans lequel il se trouve !!
Botanique	00	Connaissance de la flore, ces "us & coutumes" et ces dangers
Camouflage	15	L'art d'utiliser le terrain, la flore à son avantage
Conduire	20	Préciser le moyen de locomotion choisie : auto, moto, véhicule anti-gravité
Connaissance de la rue	10	Où chercher l'information dans les milieux urbains, mais aussi les "lois" des différents quartiers, comment contacter la pègre locale, où trouver un receleur, ...
Cybernétique	00	Connaissance théorique et pratique de la technologie cybernétique. Réparation, évaluation mais aussi customisation
Electronique	00	Réparation et identification des sources possibles de problèmes sur des appareils électroniques et électriques.
Embuscade	20	Permet de trouver le coin idéal pour surprendre ses adversaires mais sert aussi pour les détecter
Falsification	10	Fabriquer de faux papier, de fausses cartes de crédits, ... pour peut que le matériel nécessaire soit disponible
Informatique	20	Utilisation des logiciels, piratages, programmation et connaissance des ordinateurs
Histoire / Géo	10	Connaissance historique et géographique au sens large ! Histoire des peuples, leurs habitudes, connaissance des roches, particularité du climat sur la flore, etc, etc, ...
Mécanique	10	Connaissance des moteurs, résistances de matériaux, bref, la mécanique au sens le plus large du terme
Médecine	00	Connaissance du corps humain; diagnostiquer les problèmes de santé et même de soigner, si le matériel nécessaire est disponible
Physique / Math	10	Connaissance des principes mathématiques et physiques
Pickpocket	15	Pouvoir subtiliser un objet à sa victime sans qu'elle s'en aperçoive
Piloter	00	Préciser le moyen de locomotion : avion, hélicoptère, vaisseau spatial léger (moins de 10m), vaisseau cargo, ...
Race E.T.	20	Connaissance des races extra-terrestres, leurs coutumes, leurs langages, leurs rites, ...

Renseignement	20	Savoir à qui demander l'information, mais aussi réussir à obtenir cette information avec ou sans pression
Sabotage	15	Connaissance du matériel de sabotage, et des endroits précis où poser les bombes. Mais aussi, fabriquer des bombes, désamorcer un détonateur ... des connaissances en électronique et/ou mécanique peuvent être utiles !

Transfert et Transit

LE TRANSFERT

Le transfert permet de transférer son esprit dans le corps d'un être intelligent. La procédure de transfert est la suivante :

Le MEGA désigne sa victime. Elle doit être visible par lui, de façon directe, sans l'aide d'appareils. (la paire de jumelle ou autre équipement similaire est autorisé car la victime est quand même visible directement, mais par le biais d'une caméra, le transfert est impossible). De plus, durant toute la procédure du transfert, la victime doit rester visible (si elle monte dans un bus et disparaît de la vue du MEGA, le transfert est immédiatement arrêté).

La résistance au transfert (Rt) de la victime est : $Rt = (INT + POU) \times 5$. Le score est tenu secret par le MJ.

Le MEGA commence alors la procédure de transfert en lançant 4d6 qu'il additionne. Il consomme 1 point d'énergie (pE).

Le MEGA continue les lancers et additionne les résultats les uns avec les autres. Il relance les dés autant de fois que nécessaire pour dépasser le seuil de Rt de la victime.

Le MEGA peut arrêter de lancer les dés, stoppant ainsi la procédure de transfert. Les pE perdus ne sont, quoi qu'il arrive, pas récupérés.

Une fois le Rt dépassé, le MJ annonce "Transfert réussi". Le MEGA se retrouve alors dans le corps de sa victime, possédant toutes ces caractéristiques physiques mais conservant ces caractéristiques psychiques.

Pour retourner dans son corps originel, le MEGA doit voir son corps. Il annonce qu'il désire retrouver son corps, et consomme 1 pE.

Les particularités et désagréments du transfert sont ceux expliqués dans les règles de MEGA

LE TRANSIT

Pour transiter, le MEGA consomme 1pE, si celui ci se passe dans le même univers ou dans un univers proche, sinon, il consomme 1d6 pE.

Pour faire transiter un non-MEGA, le ou les MEGA prenant en charge la personne doivent dépenser 2d6 pE au départ du transit et doivent faire une somme de lancé de 4d6 jusqu'à que celle ci atteigne ou dépasse 48, chaque lancé consommant 1pE.

Choisir sa race

La plupart des MEGA sont issus de la terre et donc, sont terriens (forcément !). Mais rien n'empêche un joueur de choisir une race extra-terrestre. Un conseil toutefois : afin de respecter l'équilibre et la philosophie "MEGA", pas plus de 1 E.T. par groupe de 3 ou 4 MEGA !

Race	Caractéristiques particulières	Description
Kalrytha	FOR : 3d6+12, CON : 2d6+6 TAI : 3d6+12, INT : 3d6, POU : 3d6 DEX : 2d6+6 Il peut mordre avec une force de 1d6+4	Homme lion de grande taille (entre 2m et 2m 50). Ne possédant pas de doigts, leur équipement est fait sur mesure.
Shulisur	Taille -1 Dextériorité +1 Amphibie, Nager +50% Doit être en contact avec de l'eau au moins 1/2h toutes les 8h sous peine d'être à -20 % sur toutes ces actions (cumulatif : -40% sur 16h)	Humoïde à la peau bleu couverte de fines écailles. Ils ne possèdent pas d'ouïes et ont des branchies légèrement apparentes sur cou.
Mnot	Protection naturelle : 6 FOR : 2d6+12, CON : 2d6+12 TAI : 2d6+6, INT : 2d6+6 POU : 3d6, DEX : 3d6 Leurs constitutions leur permet de résister	Humoïde à la peau faite de chitine verte très résistante

	sans effort à des conditions désertiques.	
Fulmur	Force +1, Dextérité +2 Protection naturelle : 2 Athlétisme +15%, Discrétion +30% Esquive +30%, Vigilance +40% Peuvent mordre leur adversaire avec une force de 1d6+2	Homme-loup au corps couvert de fourrure brune, noir ou beige
Dzoho	Taille -2, Force -1, Dextérité +2, Pouvoir +2, Intelligence +2 Prédisposé au pouvoir PSI, il ne leur en coûtera que 50 pts au lieu de 100 pour y avoir accès	Humanoïde à la peau rose pale mesurant 1m 60 max.

Choisir sa profession initiale

Les "professions" qui suivent sont des axes de professions plus que de vrais métiers. **Enquête**, par exemple, peut convenir pour un chasseur de primes comme à un détective privé ou un inspecteur de police.

Les joueurs ont donc 250 pts à dépenser dans les compétences indiquées dans l'affinité choisie.

Enquête	Journalisme	Homme d'affaire	Militaire	Sciences	Technique
Cascade	Bibliothèque	Commerce	Cascade	Bibliothèque	Bricolage
Déguisement	Conduire	Comptabilité	Conduire	Culture générale	Culture générale
Droit et usage	Connaissance de la rue	Droit	Leadership	Droit et usages	Biologie
Histoire / Géo	Culture générale	Informatique	Navigation	Langue étrangère	Electronique
Informatique	Langue étrangère	Persuasion	Pilotage	Histoire / Géo	Informatique
Lutte	Persuasion	Sagacité	Sabotage	Orientation	Mécanique
Renseignements	Sagacité	(plus une autre au choix)	Lutte	Sciences sociales	Physique / Math
Sciences appliquées	Vigilance		Armes de poing	Survie	Botanique
Serrurerie			Fusil		

Les spécialités MEGA

Ici sont décrites 8 spécialités accessibles aux nouveaux MEGA. Une partie des compétences est commune à toutes les spécialités et correspondent à celles enseignées à tous les MEGA. Les autres sont spécifiques aux spécialités.

Les joueurs disposent de 250 pts à dépenser dans les compétences autorisées. Un **X** indique que la compétence est accessible.

Si un joueur veut avoir accès aux pouvoirs PSI, il lui en coûtera 100 pts.

	Astro	Conceptec	Biocyb	Fouineur	Ranger	Médian	Sensit	Patrouilleur
Athlétisme	X	X	X	X	X	X	X	X
Bricolage		X		X	X			
Cascade				X	X			X
Chercher				X	X			X
Commerce						X	X	
Culture générale						X	X	
Déguisement				X	X			X
Discrétion				X	X			X
Droits et usages						X	X	
Equitation					X			X
Esquiver	X	X	X	X	X	X	X	X
Leadership	X					X	X	X
Navigation	X			X	X			
Orientation	X				X			X
Persuasion						X	X	
Sagacité				X		X	X	

Secourisme	X		X		X			X
Survie	X			X	X			X
Vigilance	X			X	X			X
Astrogation	X							X
Biologie			X					
Botanique			X		X			
Camouflage				X	X			X
Conduire	X			X				X
Connaissance de la rue				X		X		
Cybernétique		X						
Electronique	X	X						
Embuscade					X			
Falsification		X		X				
Informatique	X	X						
Histoire / Géo						X	X	
Mécanique	X	X						
Médecine			X				X	
Physique / Math	X						X	
Pickpocket				X				
Piloter	X							X
Race E.T.	X	X	X	X	X	X	X	X
Renseignement				X		X		
Sabotage		X			X			X

Les pouvoirs PSI

Ces pouvoirs ne sont accessibles que si le joueur a dépenser 100 pts lors de sa création de personnage !
Le joueur choisie alors 3 pouvoirs PSI et les note sur sa feuille de personnage.

LISTE DES POUVOIRS

Nom du pouvoir	Cout en PE	Désignation
Hypnose	2 / mn	Permet de mettre en état d'hypnose un être humain qui regarde le personnage. Celui ci lui obéit et peut réaliser des ordres simples mais qui ne porte pas atteinte à sa vie ou qu'il ne ferait pas si il était conscient : se suicider, se jeter dans le vide, ...
Télékinésie	1/kg	Permet de déplacer, mais pas de soulever, des objets visibles.
Lévitacion	2/10 kg	Permet de soulever des objets visibles, vivant ou non, durant 1 mn
Invisibilité	3	Permet d'être "invisible" au yeux de la cible. Celle ci n'a en fait pas conscience de l'existence du personnage. Si plusieurs personnes sont présentes, il faut projeter le pouvoir sur chacune d'entre elle. ATTENTION, ceci n'affecte aucunement les caméras et autres détecteurs !!! Le personnage est physiquement visible !!!!
Soins accélérés	5	Permet de se soigner plus rapidement. Lancer 2d6 pour connaître la récupération en PVie
Attaque mentale	5	La victime, qui doit être visible, doit faire une test sous Pouvoir. Si elle rate, elle subit 1d6 de dégât et et K.O durant 1d3 round(s)
Ecran mental	3	Permet de se protéger d'une attaque mentale en augmentant son Pouvoir de +2 et en ne pouvant être K.O., quel que soit le résultat du test
Garder son contrôle	2	Permet de faire abstraction de ce qu'il se passe autour de soi et d'obtenir un bonus de 15 % à la prochaine action
Ralentir son métabolisme	3	
Télépathie	2	Permet d'émettre des mots ou phrase simple à une personne que le personnage connaît ou une personne visible

Voyage astral	4/mn	Permet de détacher le corps éthéral de l'enveloppe physique afin de le faire flotter tel un oiseau. Aucun barrière physique ne l'affecte. A la fin du temps, il réintègre automatiquement son corps.
Traces physiques	4	Permet de "sentir" les traces de chaleurs, de radiation, ...

Finition du personnage

Maintenant, vous avez 100 pts à dépenser, où vous voulez !!!

N'oubliez pas les maximums autorisés lors de la création de perso !!!! (voir règles de BaSIC)

De plus, l'histoire de votre personnage risque d'être un peu particulière car il a été recruté par la guilde des MEGA, comme tous les autres autour de la table.

Le premier scénario prend place juste après la fin du stage de formation MEGA.