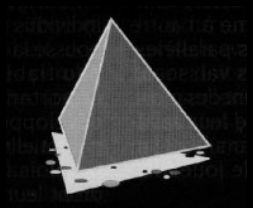
MEGA AG''

Le jeu de rôle des Messagers Galactiques



O. VALTINE

Sommaire

SOMMAIRE 3

MINI-GLOSSAIRE 3

NOTE D'INTENTION 4
OBJECTIF 4
LUDOGRAPHIE 4

MENTIONS LEGALES 5
DROIT D'AUTEUR 5
CREATIVE COMMONS 5
LIEN 5

HISTOIRE DE L'UNIVERS 6
NORJANE ET LES MEGAS 6
LA DEUXIEME ASSEMBLEE GALACTIQUE 6

LES MESSAGERS GALACTIQUES 7
POUVOIRS 7
VIE ET DIGNITE 7

CREER SON MEGA 8
RESERVE PERSONNELLE 8
RESERVE COMMUNE 8
TOUCHES FINALES 8

POUVOIRS 9
MAGIE 9
PSY 9
TRANSIT 9
TRANSFERT 9

UTILISATION DES RESERVES 10
DESTIN 10
SANTE 10
EQUIPEMENT 10
PREPARATION / ACTION 10
RESERVE SECRETE 10

SYSTEME DE NARRATION 11
CONTEXTE 11
CONFLIT 11
RESOLUTION 11

MISE EN PLACE 12
MISSION 12
BUT 12
INTRIGUE 12
ORGANIGRAMME 13
AVANCEMENT 13

ELEMENTS D'INTRIGUE 14
TABLE D'ACTEURS 14
TABLE DE DECORS 15
TABLE D'OBJECTIFS 16

FEUILLE DE PERSONNAGE 17

FEUILLE DE MISSION 18

Mini-glossaire

Personnage-Joueur (PJ) : Personnage que le Joueur va incarner.
Meneur de Jeu (MJ) : Arbitre du jeu et personne principalement en charge de la narration.
Personnage Non-Joueur (PNJ) : Tout Personnage qui ne sera pas joué par un Joueur et que le MJ va incarner.

Note d'intention

Objectif

MEGA III était originellement décrit comme un jeu à mission, oscillant entre Mission Impossible (la série) et James Bond. J'ai tenté de conserver cet aspect – pourtant légèrement contradictoire en terme d'ambiance (l'un, solitaire, fonce tête baissée tandis que les autres, un groupe de spécialistes, mûrissent des plans savants) – tout en l'abordant sur une base plus narrativiste.

En effet, le système faisait à l'époque la part belle à des règles complexes qui le classerait de nos jours dans un abord plus Simulationniste. A dire vrai, MEGA représente la quintessence du JDR Simulationniste selon la théorie LNS : le but est au final de créer des mondes crédibles, organisé socialement et décrit jusque dans leur avancée technologie. Chaque robot, chaque planète, chaque vaisseau est ainsi pensé. Le personnage est simulé jusque dans ses cinq sens.

Ludographie

Les principaux emprunts – ou tout du moins les principales inspirations – proviennent de :

In a Wicked Age, de Vincent Baker (aka lumpley)
http://www.lumpley.com/wicked.html
Principalement, pour sa gestion des Oracles qui posent les bases de scénario et de mondes, sans besoin de préparation, repris dans l'esprit pour l'écriture des éléments d'intrigue de MEGA AG''.

On Mighty Thews, de Simon Carryer
http://onmightythews.com/
Là aussi pour sa création d'univers à la volée, basée pour sa part sur une carte dessinée par les joueurs, qui a servi d'inspiration à la création des intrigues de MEGA AG'' : la carte est ici remplacée par un organigramme.

The Pool, de James V. West
http://web.archive.org/web/20041112085445/http://www.randomordercreations.com/thepool.html
Principalement pour la notion de réserve de dés qui sert de base au système de MEGA AG''.

Enfin, l'article *System does matter*, de Ron Edwards (http://www.indie-rpgs.com/_articles/system_does_matter.html), et plus généralement toutes les théories orientées narrativistes échangées sur le forum The Forge, notamment les fameux *conflict resolution* et le *Drama-driven* qui sont repris dans MEGA AG'' (et pour plus d'explication sur ce changement complet de paradigme rôlistique, voir notamment : http://indie-rpgs.com/archive/index.php?topic=17778.0).

Mentions légales

Droit d'auteur

MEGA, le jeu de rôle des messagers galactiques, demeure la propriété intellectuelle de leurs auteurs originels. Notamment le troisième du nom, publié en juillet 1992 dans le Casus Belli HS n°5, est une création de Michel Brassine et de Didier Guiserix.

MEGA AG'' est une humble proposition de jdr de Khelren (http://dragondigital.free.fr/).

Creative commons

MEGA AG'' est un jdr distribué sous licence Creative Commons selon les principes suivants :

Vous êtes libres de partager (reproduire, distribuer et communiquer) ce document.

Selon les conditions suivantes :

Paternité — Vous devez attribuer l'œuvre de la manière indiquée par l'auteur de l'œuvre ou le titulaire des droits (mais pas d'une manière qui suggérerait qu'ils vous soutiennent ou approuvent votre utilisation de l'œuvre).

Pas d'utilisation commerciale — Vous n'avez pas le droit d'utiliser cette œuvre à des fins commerciales.

Pas de travaux dérivés — Vous n'avez pas le droit de modifier, de transformer ou d'adapter cette œuvre.

Lien

MEGA AG'' a été réalisé dans le cadre du concours « Vieux pots, Nouvelles soupes ».
Pour plus de détails : http://www.narrativiste.eu/

Norjane et les MeGas

La première expansion à l'échelle galactique fut l'œuvre des habitants de la planète Norjane. Les Norjaniens disposaient de la capacité de voyager dans les univers parallèles. C'était il y a bien longtemps.

Bénéficiant de savoirs introuvables dans leur univers, l'avance technologique de Norjane fut incommensurable. Ils décidèrent ensuite d'explorer leur propre univers et de visiter chaque planète. Ils découvrirent à cette occasion d'autres races sentientes et composèrent alors ce qu'ils appelèrent une Assemblée Galactique, la première.

Une scission se fit malheureusement parmi les Norjaniens pour savoir s'il fallait dominer cet univers ou non et une grande guerre suivit. Au final, il n'y eut aucun vainqueur ; l'Assemblée était de fait dissoute, la technologie avait régressée, et les races se mirent à se haïr.

Seule la Guilde des MeGas, fondée par les premiers voyageurs intercontinuum et à cette époque composée d'à peine une centaine de membres, était parvenue à conserver énormément de ces savoirs technologiques.

La Deuxième Assemblée Galactique

De nombreux millénaires passèrent et le développement de cet univers devint tel que les races pensèrent à nouveau à mettre en place un organe de représentation fédérant l'ensemble des mondes. La Deuxième AG – AG'' ou AG « double prime »– fut d'abord composée de quelques systèmes ayant appartenu à AG', puis ils acceptèrent en leur sein de plus en plus de membres.

Mais peu à peu, le nombre croissant de ses membres entraîna une paralysie de son fonctionnement et des tensions, des querelles… Actuellement, l'AG'' a perdu sa superbe et l'on sait qu'aucune véritable décision ne peut y être désormais prise. Un abstentionnisme massif ôte toute légitimité à ses quelques rares décisions.

Quant aux MeGas, leur repli à la fin de AG' a entraîné un inexorable déclin. Bien qu'ils n'aient jamais été des agents secrets, ils ont été simplement oubliés, ce qui leur convient tout à fait. Désormais composés d'une trentaine de membres (alors que leur nombre a pu atteindre quelques milliers d'agents actifs), leur principale tâche consiste à précieusement conserver leurs Archives et, parfois, à intervenir lorsque les plus graves dangers menacent l'univers.

Cette dernière mission leur est parfois assignée par l'AG'', mais le plus souvent, ils agissent de leur propre initiative.

Pouvoirs

Les MeGas sont définis par leur appartenance à la Guilde des Messagers Galactiques mais aussi par le fait que deux pouvoirs latents chez nombre d'individus sont pleinement révélés chez eux.

Le **Transit** leur permet de voyager à travers tout l'univers en passant d'un tétraèdre à un autre. Transiter demande une concentration certaine ; le MeGa est aspiré dans le tétraèdre de départ et ressort dans celui de destination. Des tétraèdres miniatures, en résonance avec leur modèle, permettent d'obtenir l'image mentale de sa destination. Le voyage est instantané, le temps semble figé lorsque le MeGa apparaît à une hauteur de quelques mètres au-dessus de son point d'arrivée.

Le **Transfert** leur permet de s'immiscer dans l'esprit de tout être sentient qu'ils perçoivent et de diriger ses actions, voire de plonger dans ses souvenirs. La langue principalement usitée par la cible est immédiatement acquise ; le Mega sait de plus quel était l'action en cours de réalisation. Le corps du MeGa, par contre, privé de conscience, semble plonger dans une léthargie totale.

Vie et dignité

Etre un MeGa, ce n'est pas qu'être un agent spécial envoyé dans des missions dangereuses pour sauver l'univers. Etre un MeGa, c'est respecter deux règles fondamentales qui doivent gouverner chaque acte et décision des MeGas. Une devise plurimillénaire : Vie et Dignité.

Vie. La principale règle est de respecter toute forme de vie et de ne jamais nuire, blesser ou tuer. Les MeGas doivent chercher avant tout à résoudre les situations sans violence, par la diplomatie ou par la ruse.

Dignité. Les MeGas sont censés intervenir seulement sur mandat de l'Assemblée Galactique. Mais celle-ci étant constamment paralysée, les MeGas, plus anciens que l'AG même, préfèrent parfois agir sans la moindre autorisation. Officieusement, ils se saisissent donc de nombreux problèmes et les résolvent sans qu'aucun lien ne puisse être fait vers leur organisation. Cela signifie en conséquence qu'ils ne peuvent être découverts, ne peuvent être capturés, n'ont pas le droit de changer ou tenter d'améliorer les civilisations ou mondes rencontrés, ni de révéler des technologies dépassant le stade de la civilisation rencontrée, ni, enfin, d'agir dans des buts personnels.

Créer son MeGa

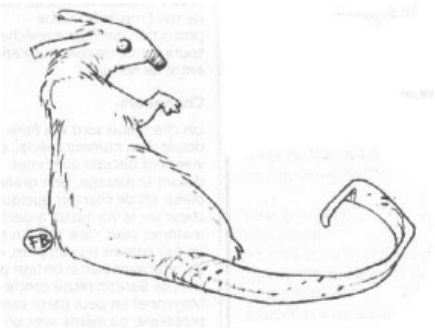
Chaque Joueur va avoir à faire un choix difficile à faire : soit utiliser sa réserve de dés initiale pour améliorer son PJ, soit en sacrifier une partie pour composer une réserve de dés, cette fois commune à tous les Joueurs.

Réserve personnelle

Tout d'abord, la Réserve personnelle de dés permet de créer son PJ mais par la suite elle sera utilisée pour résoudre les actions. Cette réserve est initialement constituée de 8 dés et ne peut à la création descendre en-dessous de 4 dés.

Il est possible, pour un certain coût (1 point = 1 dé en moins), d'acheter des Traits distinguant le PJ du commun des mortels :

- Acquérir une **Compétence,** une **Connaissance,** un **Attribut** supérieurs à la moyenne ou d'un **Avantage**. Coût : 1 point.
- Disposer d'un **But**, déterminant pour le PJ. Un But est un Objectif mais personnel. Un But doit avoir du sens : il doit être à la fois réalisable et en même temps représenter un challenge. Coût : 1 point.
- Développer des **Pouvoirs Psychiques**. Coût : 2 points.
- Maîtriser des **Pouvoirs Magiques**. Coût : 2 points.
- Si le PJ n'est pas humain, il peut, de plus, disposer de **Capacités** propres à sa race galactique. Coût : 1 point : spéciale, 2 points : surhumaine.



~ Quelques exemples…
Astropilotage est une compétence, Fort est un attribut, Ambidextre un avantage ;
Sauver la veuve et l'orphelin, Explorer la galaxie, Retrouver les assassins de sa famille sont des buts valides ;
Nyctalope est une capacité spéciale et Régénération une capacité surhumaine ~

Réserve commune

La Réserve commune est constituée à la base de 1 dé. Cette réserve sera également utilisée par les Joueurs, dans certains cas. Il peut donc être intéressant pour le groupe de disposer d'une réserve plus importante et c'est pourquoi chaque Joueur peut y investir autant de points qu'il le souhaite (sous réserve toujours qu'il ne descende pas en dessous de 4 dés dans sa Réserve personnelle).

Touches finales

Enfin, il suffit de choisir un nom, décrire son PJ, son caractère, et son passé.

Pouvoirs

Magie

La Magie est dépendante du lieu mais, s'il est possible d'y faire appel, il est virtuellement possible de tout imaginer. Le MJ décide au début du scénario que la Magie est présente soit dans les Décors impairs ou pairs (selon leur numéro attribué sur la Feuille de Mission), soit qu'elle est présente dans les univers allant d'un chiffre à un autre.

La Magie utilise la Réserve commune et en cas d'échec lors d'un Conflit, celle-ci est vidée.

Psy

Au contraire, les Pouvoirs Psychiques sont uniquement liés à l'individu mais en contrepartie le PJ ne maîtrise qu'un et un seul Pouvoir psy

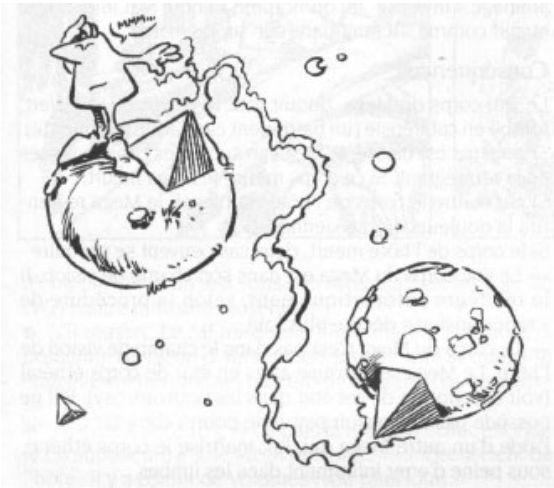
~ comme la Télépathie, la Télékinésie,… ~

En cas d'échec lors d'un Conflit utilisant les Pouvoirs Psy, la Réserve personnelle est vidée.

Transit

Pour effectuer un Transit en conditions normales, il faut mettre de côté un dé de la Réserve personnelle, le temps d'une Scène.

Si le Transit s'effectue avec un passager, le coût est de 2 dés.
Un dé supplémentaire s'ajoute si le Transit se fait vers un univers parallèle.



Transfert

Lorsqu'un PJ transfère son esprit dans celui d'un PNJ, il met temporairement de côté sa Réserve personnelle pour bien la distinguer et prend autant de dés dans la Réserve commune qu'il le souhaite. Le MJ peut décider de limiter cette pioche. Cette nouvelle réserve est celle qu'il devra utiliser comme Réserve personnelle tant qu'il habitera le corps de son hôte.

Utilisation des Réserves

Destin

Avant tout lancer, un Joueur peut temporairement mettre de côté un dé de la Réserve utilisée pour faire basculer tout conflit en sa faveur. Si le jet révèle au moins une réussite, il emporte le conflit, peu importe le nombre de réussites de son adversaire.
Le MJ peut toutefois également mettre de côté un dé de sa Réserve secrète pour annuler cet effet.
Il est possible de surenchérir durant cette phase et de mettre de côté jusqu'à 3 dés.

Santé

Lorsqu'un PJ n'a plus de dés dans sa Réserve personnelle, il est considéré comme inconscient. Sa vie ne tient plus qu'à un fil et il faudra soit qu'il regagne des dés dans sa Réserve personnelle, soit le laisser hors-jeu.

Equipement

Un Joueur peut temporairement mettre de côté un ou plusieurs dés de sa Réserve personnelle pour acquérir un Equipement. L'avantage est de pouvoir faire quelque chose qui ne l'aurait pas été sans posséder cet Equipement. Tout gadget inventé doit être accepté par le MJ.

~ ainsi une arme vaudrait 1 dé, un robot 2 dés et enfin un vaisseau 3 dés ~

Dès lors que le Joueur ne dispose volontairement plus de cet Equipement, il retrouve le ou les dés investis. Autrement, les dés investis sont perdus.

Préparation / Action

Une fois par Scène, un Joueur peut faire définitivement passer un dé de sa Réserve personnelle dans la Réserve commune : cela correspond à une scène d'élaboration d'un plan, de prise de contact, bref d'importantes préparations. La scène est librement narrée par le Joueur et le MJ décide si le dé peut être transféré. La Réserve secrète gagne un dé.

~ Pour ces scènes, pensez à la série Mission impossible ! ~

A l'inverse, une fois par Scène, un Joueur peut faire définitivement passer un dé de la Réserve commune à sa Réserve personnelle lors de scènes d'action, que cela soit une intrusion, un combat ou autres, pour résoudre un conflit

~ Pour ces scènes, pensez à James Bond ! ~

Réserve secrète

La Réserve secrète est celle utilisée par le MJ, notamment pour s'opposer aux PJ en cas de Conflit.
Elle est initialement composée de 2+ (2 x nombre de Joueurs) dés.

Système de Narration

Les scénarios ne sont pas écrits dans MEGA AG''. Toutefois un MJ en est le moteur principal. C'est lui qui détient la Feuille de Mission et sur laquelle il indiquera diverses informations.

Contexte

De manière générale, chaque Scène démarre par un Contexte (le décor, les protagonistes en présence, la date, etc.), présenté par le MJ. Une Scène a généralement une unité de lieu et plus ou moins de protagonistes, mais surtout de drame (c'est-à-dire qu'il y a un enjeu, un intérêt à cette Scène).
Idéalement, une Scène se basera sur un élément pioché sur la table des Décors.

Conflit

La Scène débouche après cette première narration sur un échange entre tous les participants de cette Scène (les PJ en premier lieu, mais également les PNJ incarnés par le MJ). Tant que tout le monde est d'accord, la narration se déroule telle qu'elle est souhaitée par les Joueurs ou le MJ. Si aucun Conflit n'émerge, il n'y a aucun sens à faire jouer une part de hasard : l'Objectif entrepris est automatiquement une réussite, pour peu que le PJ dispose logiquement des compétences pour réaliser son action.
Dès lors que quelqu'un s'oppose à cette narration, il y a Conflit. Le Conflit naît lorsque deux Objectifs, contradictoires, de deux ou plusieurs protagonistes s'opposent. Idéalement, un Conflit se basera sur un ou des Objectifs tirés sur la Table des Intrigues.
Un Conflit peut correspondre à une opposition entre un PJ et un objet, par exemple un système de sécurité qu'il faut passer pour atteindre son Objectif).

Résolution

Lorsqu'un Conflit naît, chacun pose clairement les Enjeux. Le Joueur et le Meneur vont ainsi expliciter quelles vont être les conséquences en cas de réussite ou d'échec pour l'un et l'autre.
Une fois qu'ils en conviennent, si le Conflit n'est pas résolu, le Joueur concerné va lancer autant de dés que sa Réserve personnelle ou que la Réserve commune le lui permet ou qu'il souhaite, selon les circonstances, et le MJ jeter sa Réserve secrète.
Les dés utilisés sont des dés à 6 faces. Chaque 6 représente une réussite. Si le PJ dispose d'une compétence, d'une connaissance ou d'un avantage qui peut être lié à l'action entreprise, alors chaque 5 représente également une réussite. Une absence de réussite signifie un échec.
Celui qui a le plus de réussites fait perdre autant de dés qu'il a de marge de réussite à la Réserve de son adversaire. La perte est seulement théorique pour le Réserve secrète (à la fin du Conflit, le MJ retrouve l'intégralité de sa Réserve).
Si plus de deux opposants s'affrontent, celui qui a le plus de réussites choisit celui qui subit la perte. Tout personnage disposant de plus de réussites que la cible peut choisir de subir la perte intégralement la perte ou de répartir équitablement celle-ci.

Mise en place

Mission

Tout d'abord, les PJ se verront confier une mission. Chaque Joueur va alors tirer un Elément d'intrigue dans une des tables Eléments d'Intrigue ou les inventer librement. Chaque élément se voit donner un numéro et va composer un événement ou un individu qui aura un rôle à jouer – ou pas – dans le scénario.
Les quelques mots fournis doivent servir de base à créer un élément qui peut être plus précis mais l'élément doit rester court, pas plus d'une phrase ou deux.
Ces premiers éléments serviront de base pour commencer l'aventure, dont l'accroche sera narrée par le MJ.

~ Si vous ne savez pas comment commencer, le plus simple est de décrire un briefing d'un major de la Guilde, au sein du Sanctuaire, qui attribue une mission aux PJ. C'est ainsi que la plupart des missions commencent de toute façon ! ~

But

Le premier Objectif des PJ est bien évidemment d'accomplir leur mission mais un Joueur peut souhaiter atteindre son But (ou l'accomplir partiellement), auquel cas il va prendre en charge la narration d'une Scène. Le contexte doit toutefois s'insérer dans celui, plus global, de la Mission.
De cette Scène décrite par le Joueur ne peut découler qu'un Conflit. Selon l'Enjeu déterminé, le Joueur gagnera plus ou moins de Points d'Intrigue en cas de réussite. Si le désagrément qui en découle est minime (obstacle, délai, blessure,…), il gagne 1 Point d'intrigue ; si le désagrément est important (échec de la mission, mort du PJ,…), il gagne 2 Points d'intrigue.
De plus, si son But est atteint, il gagne définitivement 3 dés dans sa Réserve personnelle.

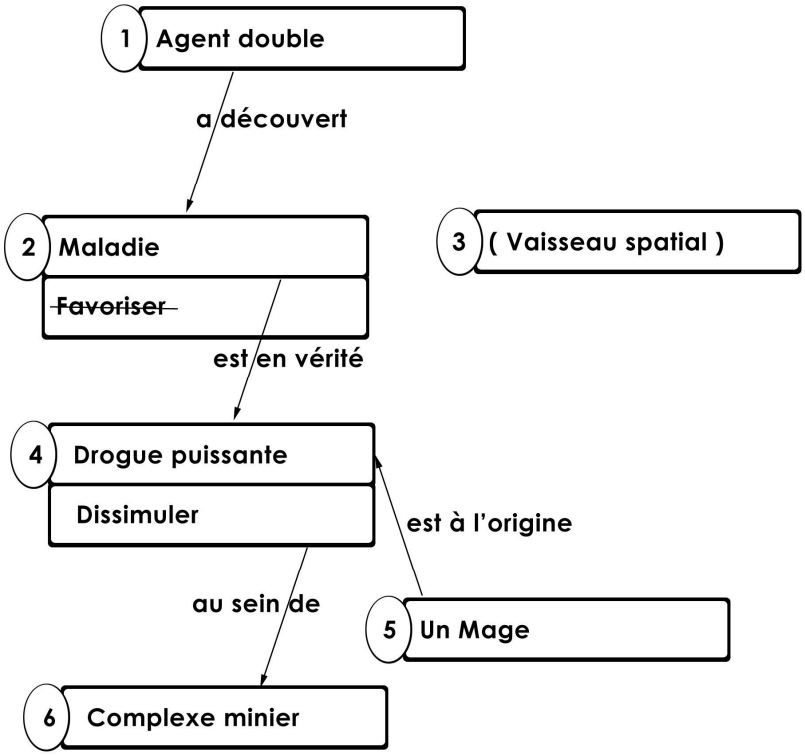
Intrigue

Mais une mission ne se révèle jamais dès le commencement. Au fur et à mesure de l'aventure, les Joueurs, guidés par le MJ, vont découvrir la vérité : l'histoire va être écrite par le MJ et les Joueurs.
Si un Joueur dispose de Points d'intrigue, il peut piocher sur une des tables pour en retirer un élément. Lorsqu'il le souhaitera (idéalement lors de phases d'investigation), il pourra révéler en quoi cet élément s'imbrique dans le cours des événements.
Le MJ peut également décider de piocher un Elément d'Intrigue, avec le même effet que ci-dessus. Il n'est pas obligé de révéler tout de suite les conséquences de cet élément sur le déroulement du scénario. La Réserve commune des Joueurs gagne un dé.
De même, il est possible d'utiliser un Point d'Intrigue pour définir la raison d'agir (l'Objectif) de n'importe quel PNJ.
Dans tous les cas, si les autres Joueurs et le MJ sont d'accords, alors la narration devra tenir compte de ce nouvel élément. Celui-ci peut supplanter, préciser ou n'avoir aucune incidence sur les éléments déjà utilisés par le scénario.

Organigramme

Chaque Elément va être relié par une flèche à un autre, pour former au final un organigramme. Le sens de la flèche permet de lire qui est le sujet et qui est le complément. N'hésitez pas à ajouter un verbe si le lien n'est pas clair.
Les fausses pistes seront rayées et les éléments inutilisés seront mis entre parenthèses.

~ Un exemple de mise en place d'une partie et de sa narration :



Un Joueur tire « Agent double », un autre Joueur pioche « Favoriser + Maladie », quant au MJ, il tire « Vaisseau spatial abandonné ».

Initialement la mission consiste donc à retrouver un agent double (pour l'instant on ne sait pas pour qui il travaille en vrai…) infiltré au sein de l'AG qui tente de favoriser une maladie extrêmement mortelle : il souhaite ainsi mettre fin à la suprématie de l'AG. Sa dernière position connue est à bord d'un vaisseau spatial.

Au cours de leur aventure, les éléments suivants ont été rajoutés et joués :
En vérité, cette maladie est une drogue puissante dissimulée par un puissant Mage qui en est à l'origine.
L'agent double l'a découvert au sein d'un complexe minier d'où sont extraits les ingrédients de cette narcoalchimie.
L'agent est mort mais son message en triche-radio leur est bien parvenu… ~

Avancement

Si la Mission se termine par un succès des PJ, la Réserve commune augmente d'un dé.
Si la Mission se traduit par un échec complet, la Réserve commune est diminuée d'un dé.

Eléments d'Intrigue

Les tables suivantes sont de simples exemples, il est possible de rajouter des éléments, voire de les inventer… La seule règle concernant un élément est qu'un consensus se fasse entre Joueurs et MJ

Table d'Acteurs

- Une étrange créature, non-répertoriée, qui se révèle dangereuse
- Un simple animal ou une forme de vie non-sentiente
- Un membre de la famille du PJ, un ami ou un être cher
- Un témoin important que beaucoup souhaiterait voir disparaître
- Une star intergalactique égocentrique dont le nom est sur toutes les lèvres
- Un journaliste d'investigation qui met le nez là où il ne devrait pas
- Un diplomate à la mission lourde de conséquence pour la galaxie
- Un scientifique à l'origine d'une découverte révolutionnaire
- Un militaire ou un membre des forces de la FRAG
- Un agent double dont on n'a plus de nouvelles depuis longtemps
- Un individu au-dessus de tout soupçon qui cache une identité secrète inattendue
- Un prisonnier dont la culpabilité fait doute
- Un pirate sillonnant l'espace et s'attaquant à plus fort que lui
- Un groupe de pirates meurtriers s'attaquant semble-t-il à des cibles bien précises
- Un contrebandier qui vend des technologies à des systèmes peu avancés
- Un extra-terrestre aux capacités extraordinaires, un psy ou un mage
- Un MeGa latent, une future recrue qui pose problème par son don actuellement incontrôlé
- Un MeGa renégat qui use de sa sapience pour nuire à la galaxie et à la Guilde des MeGas
- Un MeGa prisonnier dans l'esprit d'un hôte qui détient pourtant des informations importantes
- Un MeGa perdu dans l'intercontinuum lors d'une mission vers une destination lointaine
- Un MeGa à la retraite ou en congé sabbatique
- Un double issu d'un univers parallèle
- Un dictateur à la tête d'un vaste Empire
- Une entité protectrice, incarnation d'une planète entière

Table de Décors

- Une planète inconnue, non-répertoriée ou dans un univers parallèle
- Une planète dont la société a arrêtée son développement au Moyen-Âge
- Une planète dont la société a arrêtée son développement à l'Âge Industriel
- Une planète dont la société n'est composée que de quelques clans ou tribus
- Une planète au sein d'un empire interstellaire hyper-développé
- Une planète peu développée dont le peuple est placé sous observation de l'AG
- Une planète à l'environnement hostile
- Une colonie prise par une flambée de violence révolutionnaire
- Un complexe minier qui extrait une ressource rare
- Un plaisant lieu de villégiature au sein d'une planète de technologie avancée
- Un vaisseau spatial abandonné, dérivant au sein du cosmos
- Une base secrète aux nombreux pièges
- Dans les coursives de l'Assemblée Galactique
- Le Sanctuaire des MeGas, sur Norjane
- Sur la planète d'origine d'un des PJ
- Dans les limbes du Transit, au cœur de l'intercontinuum

~ N'oubliez pas : seuls quelques mondes disposent d'une Magie active ! ~

Table d'Objectifs

L'Objectif est composé d'un Verbe et d'un Objet. Le but est de composer un assemblage qui peut être étonnant…

- Acquérir
- Voler
- Créer
- Détruire
- Empêcher
- Favoriser
- Dissimuler
- Organiser
- Révéler

- Un message ou une information importante
- Un objet de haute technologie
- Un cadeau à un haut dignitaire
- Un voyage vers une destination lointaine
- Un chantage dont la victime est un personnage important
- Un complot d'envergure
- Une maladie mystérieuse qui frappe toute une planète
- Une drogue puissante, nouvelle, aux effets encore mal connus
- Le sauvetage d'un vaisseau échoué sur une planète peu développée
- Une guerre entre deux empires galactiques
- Une brèche du continuum
- Une tentative d'assassinat
- Un crime capital en vertu des lois de l'AG
- Une planète inexplorée aux étranges anomalies géophysiques
- Un peuple aux coutumes inhabituelles

MEGA AG''

NOM

JOUEUR

DESCRIPTION :

RESERVE PERSONNELLE :
(MINIMUM 4 A LA CREATION)

TRAITS :

BUT :

EQUIPEMENT :

HOTE :
(POINTS DE RESERVE COMMUNE INVESTIS)

RESERVE :
(BONUS APPORTE PAR LE PJ A LA RESERVE COMMUNE)

HISTORIQUE :

MISSION

PERSONNAGES ASSIGNES

PRESENCE DE MAGIE :
(A DEFINIR PAR LE MJ AVANT LA PARTIE)

ACCROCHE

NUMERO	TYPE	DESCRIPTION

ELEMENTS D'INTRIGUE

NUMERO	TYPE	DESCRIPTION