

Méga, le jeu de rôle des messagers galactiques

Un jeu méconnu présenté par Olivier Dupuis

Jean Guichard entre essoufflé dans la pièce ; il était le dernier. Le major MacLambert n'attendit pas qu'il s'assoie pour commencer son exposé.

« Je suis désolé d'écourter ainsi vos vacances, mais vous étiez le seul groupe d'humain rapidement disponible pour être envoyé sur Calystène II. Ce disant, une holovidéo de la planète apparut au milieu de la pièce. La situation est extrêmement tendue là-bas, et l'Assemblée galactique a expédié la FRAG en triche-lumière hier ; ils arriveront sur place dans une semaine. Il faut absolument que sur place vous réalisiez une opération en urgence avant leur arrivée... »

◆ Présentation

Dans certains jeux, les joueurs incarnent différents types de personnages, dans celui-ci des aventuriers, là de simples voyageurs, ici des chevaliers, ou encore là-bas des anges ou des démons. Dans Méga, les personnages sont prévus pour être exclusivement des MESSAGES GALACTIQUES, affiliés et recrutés par la Guilde, entité publique mais extrêmement discrète, active et puissante de l'Assemblée galactique...

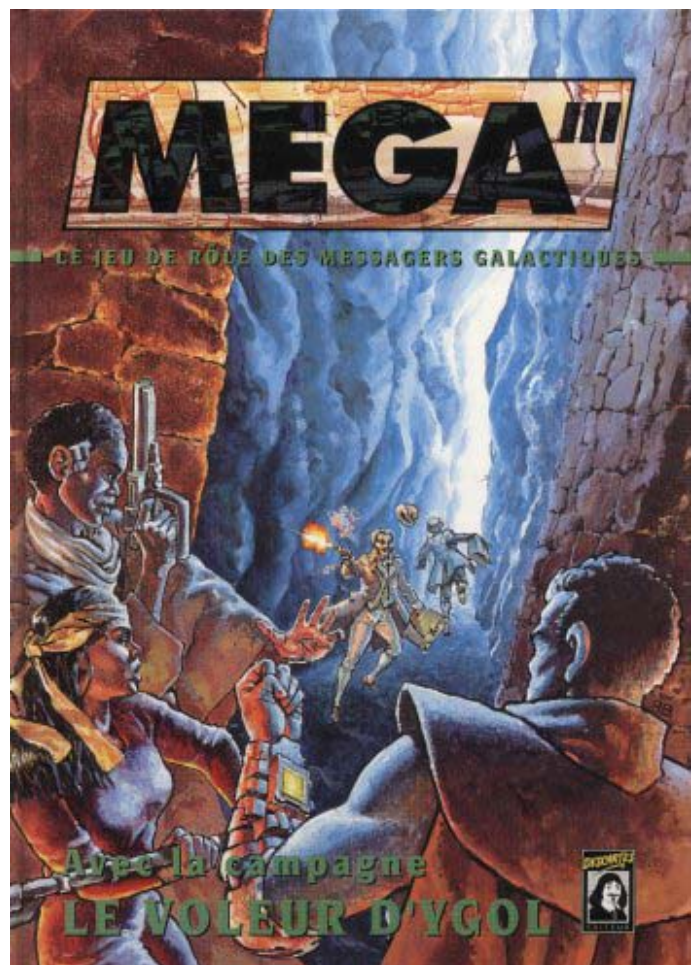
Ou devrais-je écrire **des** Assemblées galactiques. En effet, dans ce jeu de rôle créé par Michel Brassine et Didier Guiserix, l'univers décrit ne se limite pas à un seul univers connu, mais à plusieurs, parallèles, plus ou moins divergents, qui de temps en temps, débordent légèrement les uns sur les autres.

La Guilde des messagers galactiques s'est donnée comme but philanthropique de surveiller, réguler, voire de régler les problèmes qui pourraient survenir dans ces univers. Son principal atout, ce sont ses messagers, des êtres vivants, humains, norjans, talsanits, ..., qui tous partagent en grande partie ses idéaux, mais surtout disposent de deux pouvoirs extrêmement rares et précieux, le transfert et le transit.

Le transfert est la capacité de prendre momentanément possession d'un corps étranger, laissant le sien vide ; le transit lui permet de voyager instantanément d'un point à un autre de l'univers, pourvu que ces deux points soient munis des portes adéquates, des tétraèdres réguliers fabriqués sur mesure.

Depuis des millénaires, la Guilde des messagers galactiques bénéficie donc du privilège fabuleux de transporter des personnes rapidement en tout point de l'univers, et de pouvoir contourner avec une relative facilité la plupart des systèmes de sécurité.

Les Méga sont donc avant tout des agents spéciaux, que dans d'autres contextes on appelle aussi des espions.





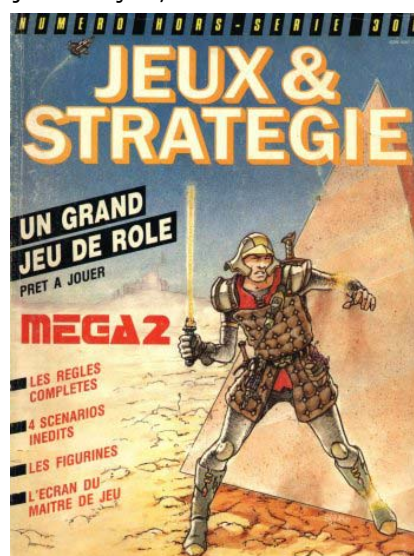
Les possibilités offertes par l'univers du jeu sont extrêmement riches, allant du *space opera* à *Jurassic Park* en passant par *Un Yankee à la cour du roi Arthur*. Mais l'œuvre de fiction qui se rapproche le plus des situations contrastées que peuvent rencontrer les personnages, abstraction faite du voyage dans le temps, ce sont les aventures de *Valérien, agent spacio-temporel* de Mézière et Christin.

Comment expliquer alors que ce jeu ne se soit pas plus développé ? Tout d'abord c'est un jeu français, qui s'est commercialisé d'abord comme hors-série de Jeux et stratégies, puis pour la troisième version, comme hors-série de Casus Belli.

Ensuite, la troisième version a sans doute souffert d'un système de règles très lourd, trop simulationniste, et rempli de coquilles, d'erreurs et d'oublis.

Par exemple les règles sur les feintes et les hobbys sont évoqués, apparaissent dans les tableaux mais elles ne sont pas expliquées !

Le système de magie et des pouvoirs psy est importé de *Simulacres* et s'insèrent assez mal à mon goût dans le système.



La réédition en couverture cartonnée de cette troisième n'y a rien corrigé, ajoutant simplement des feuilles d'errata... Le jeu a peut-être aussi souffert de la trop grande richesse de l'univers proposé, très inspiré de l'*Encyclopédie galactique* de François Nédelec, où finalement les joueurs n'arrivent pas forcément à poser leurs jalons et faire sortir leurs personnages du cadre des scénarios. Enfin, le cadre moral d'action des personnages est finalement relativement restreint ; ils sont affiliés à une *Guilde philanthropique*, assez à cheval sur les principes, imposant des règles déontologiques assez limitatives pour les personnages : la lassitude peut gagner à la fois les joueurs et le maître.

◆ Le système de jeu

Les personnages sont tous des terriens, recrutés pour leur potentiel à développer les deux pouvoirs spécifiques des messagers galactiques, le transit et le transfert. Une fois recrutés, les personnages reçoivent une formation qui va leur apporter une spécialisation Méga selon la branche qu'ils vont choisir, cette formation vient donc en complément des compétences acquises sur Terre.

La *Guilde Méga* possède plusieurs types d'agents : astro, conceptec, biocyb, fouineur, ranger, écosophe, médian, sensit, patrouilleur et empathie. Le joueur peut ainsi panacher assez librement les deux formations qui vont déterminer les aptitudes de son personnage.

Le jeu a bénéficié de trois éditions officielles, chacune changeant les règles. La quatrième version avait bien avancé grâce à une liste de diffusion (voir les liens proposés) à laquelle participait l'auteur principal des précédentes versions, Didier Guiserix, mais au final elle a été abandonnée.

Plusieurs sites proposent d'utiliser d'autres systèmes (Gurps, Basic, D20, ...) et de garder l'univers ; j'ai d'ailleurs moi-même mis au point il y a 9 ans un

système utilisant les règles du jeu *Star Wars* avec des grilles d'équivalence pour les compétences et les caractéristiques.

En conclusion, il me semble qu'il serait bien plus profitable actuellement de faire abstraction du système de règles, et de garder et d'enrichir l'univers. Le système de jeu proposé avec *Méga III* est tout à fait jouable et possède l'avantage de coller aux besoins des parties se déroulant dans l'univers, je conseille à toute personne intéressée de l'essayer.



◆ Matériel disponible

L'édition cartonnée de Méga III ou le hors-série de Casus Belli doivent pouvoir se trouver d'occasion ; à l'instant où j'écris ces lignes un exemplaire du hors-série est proposé sur un site de vente aux enchères.

L'édition cartonnée offre en plus du hors-série et de ses errata une campagne et un livret d'aides de jeu sur le monde et la Guilde Méga : ces deux derniers me semblent être particulièrement intéressants pour bien s'imprégner de l'univers du jeu et offrir de nombreuses heures de jeu.

De nombreuses ressources sont disponibles sur la toile pour Méga, voici un petit panier garni :

Une description commentée de toute la gamme Méga et plein d'autres ressources : <http://loukoum.online.fr/jdr/mega/mega.htm>

Une liste de diffusion consacrée à Méga avec des archives accessibles aux non-inscrits : <http://fr.groups.yahoo.com/group/ZoneMega>

COMEGA, rempli de ressources (règles, aides de jeu, scénarios) : <http://welcome.to/comega>

Zone d'ombre, un autre site de ressources pour Méga avec entre autre une campagne utilisant l'univers de RuneQuest, Glorantha : <http://zone.ombre.free.fr>

Des règles de conversion des personnages de Méga III vers Fuzion : <http://fuzionpowered.free.fr/sections.php?p=viewarticle&artid=31>

Une bizarrerie, Le grimoire de Maltar, un projet de jeu vidéo style RPG japonais d'il y a 10 ans : <http://rifflet66.webdynamit.net/index.htm>

