



Méga 1 (1984)	Méga 1 , l'origine
Méga 2 (1986)	L'indispensable Méga 2
Méga 3 (1992)	Ne peut être trouvé qu'en occasion, voir la fiche Grog
Méga 4 (2012)	Superbes encyclopédie et scenarii sur messagers-galactiques.com
Méga 5 (2018)	La fiche du Grog
Risus EN	Risus the RPG © Big Dice Games
Risus FR	Risus , traduction de Tristan Lhomme
Sites américains	Nouveau site : risusrpg.com
	Ancien site : risuiverse
Ressources Risus FR	rouboudou.itch.io/risus
Copyright	Version 1.1 – © Olivier Rey 2022

Table des matières

1. Création du personnage	2
1.1. Le Cliché Méga	2
1.2. L'affinité Méga	3
1.3. Les pouvoirs psy	4
2. Le Transit	5
2.1. Règles du Transit	5
2.2. Échec du transit	5
2.3. Transiter avec un autre être vivant	5
2.4. Créer un point de Transit	6
3. Le Transfert	7
3.1. Règles du Transfert	7
3.2. Transfert depuis un corps déjà transféré	7
3.3. Retro-transfert	7
4. Annexes	8
4.1. Table des Transits ratés	8
4.2. Table des rencontres dans l'InterContinuum (IC)	8

RISUS - RÈGLES POUR MÉGA

1. Création du personnage

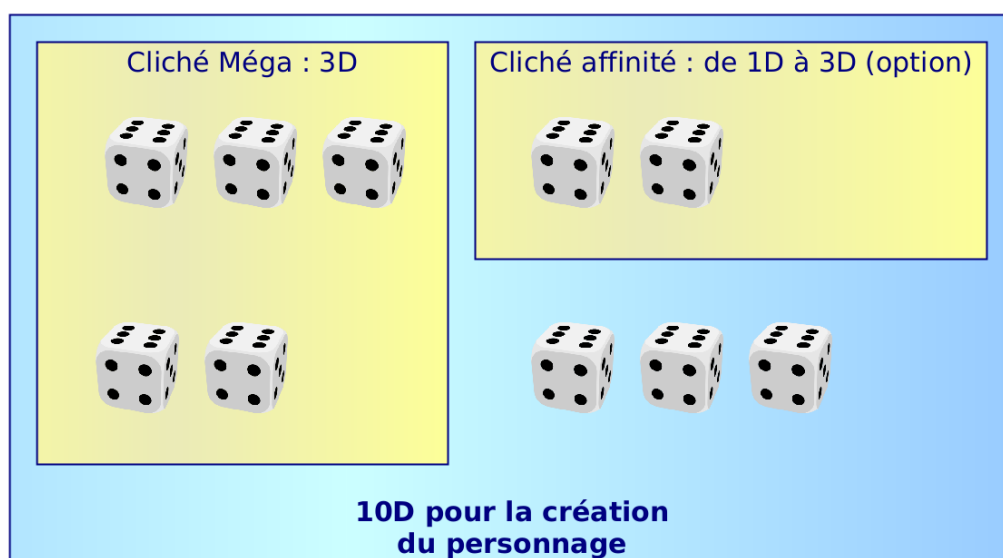
Comme dans le jeu classique, tous les joueurs démarrent avec 10D de Création (10D€) à répartir. Le personnage Méga dans Risus possède 4 types de clichés :

Cliché	Min	Max	Coût en D de création
Cliché Méga	3D	3D	5D€ → 3D de Cliché
Affinité Méga (option)	0D	3D	1D€ → 1D de Cliché
Pouvoirs psy (option)	0D	2D	2D€ → 1D de Cliché
Autres Clichés	0D	3D	1D€ → 1D de Cliché

1.1. Le Cliché Méga

Les Mégas possèdent deux talents, deux pouvoirs psychiques très importants dans les aventures : le Transit, et le Transfert (voir plus loin). Si l'on en croit les règles de Risus, pour avoir deux pouvoirs de ce type à 3D chacun, il faudrait que les joueurs investissent 6D (le coût d'un dé de pouvoir ou de magie est de 2D de création).

Nous proposons donc, afin pour un personnage Méga de commencer avec 3D dans le « Cliché Méga », d'investir 5D pour pouvoir faire les « trucs des Mégas », à commencer par le Transit et le Transfert, mais pas seulement (les Mégas sont supposés avoir un certain entraînement).



Exemple de Clichés Méga :

- Terrien Méga des montagnes,
- Méga parisien impressionné par la grandeur de l'univers et réalisant que la Terre est en banlieue,
- Méga vétéran kiffant les mondes parallèles,
- Méga intello qui veut tout comprendre,
- Jeune Méga hystérique de jouer avec ses pouvoirs,
- Méga prudent et travailleur, ambitieux et ne voulant pas rester sur le terrain trop longtemps,
- Méga qui a la trouille de se retrouver sur la Bételgeuse d'un monde parallèle,
- Ancien de la FRAG ayant découvert ses pouvoirs Méga sur le tard,
- Etc..

Le Cliché Méga des débutants est limité à 3D. Il peut progresser selon les règles de Risus.

RISUS - RÈGLES POUR MÉGA

1.2. L'affinité Méga

Optionnellement, le Méga peut choisir une affinité (3D ou moins) ou lancer 2D et consulter le diagramme ci-dessous. L'affinité est aussi source de Clichés.



1-2-3	1	Conceptec (électromécanicien, robotique)	4-5-6	1	Médian (politicien, renseignement, diplomate)
1-2-3	2	Ranger (commando, baroudeur, patrouilleur, etc.)	4-5-6	2	Littéraire (historien, psychologue, sociologue, etc.)
1-2-3	3	Ecosophe (ethnologue, écologiste, philosophe)	4-5-6	3	Sensit (acteur, musicien, etc., expressions et techniques artistiques)
1-2-3	4	Blocyb (médecin, prothésiste, vétérinaire, chimiste, etc.)	4-5-6	4	Empathe (psychiatre, psychologue, éducateur)
1-2-3	5	Maths (astrophysicien, mathématicien, informaticien, etc.)	4-5-6	5	Spirituel (théologien, clerc, marabout, gourou, etc.)
1-2-3	6	Astro (pilotage d'engins spatiaux et véhicules en général)	4-5-6	6	Fouineur (enquêteur, reporter, espion)

Le MJ et/ou les joueurs peuvent créer des affinités Mégas ne figurant pas dans cette liste. L'affinité est un genre de profil de personnages reconnu par la Guilde des Mégas.

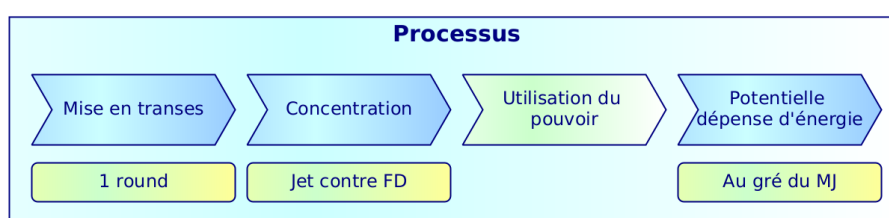
RISUS - RÈGLES POUR MÉGA

1.3. Les pouvoirs psy

Les Mégas possèdent déjà deux pouvoirs exceptionnels qui les rendent uniques au sein des univers : le Transit et le Transfert (couverts par le Cliché Méga, voir plus loin).

En supplément, le MJ peut autoriser les Mégas à disposer d'un autre pouvoir psy, soit choisi, soit tiré au sort dans la table ci-dessous. Le coût du pouvoir psy est de 2D€ pour 1D de Cliché.

	Pouvoir psy
1	Emprunte astrale
2	Télékinésie
3	Télépathie
4	Lévitiation
5	Corps éthéral
6	Rejouez



1	Emprunte astrale	Détection de la trace psychique d'une personne - Présence, - Actes, - Paroles. Trace d'une personne non-psy : 1h maximum Plus pour une personne avec une forte empreinte astrale.
2	Télékinésie	Même si le poids réel de l'objet n'a rien à voir dans la télékinésie, le FD doit prendre en compte le poids comme un facteur mental. FD=5 jusqu'à quelques kilos et ensuite à l'appréciation du MJ. Le FD doit aussi dépendre de la difficulté de la tâche (par exemple, composer un code à distance).
3	Télépathie	Quand seul le Méga est télépathe, tout dépend du lien affectif avec le "sondé" : - Pas de lien : perception des sentiments primaires ou violents ; - Lien moyen : sentiment plus précis, surtout si le sondé se concentre sur quelque chose ; - Lien fort : perception plus claire ; le télépathe peut avertir la personne. Cas de deux télépathes : - Pas de lien affectif : transmission de symboles ou d'images simplifiées possible ; - Lien affectif : échange de phrases construites et de sentiments précis possible.
4	Lévitiation	Le Méga entre en concentration profonde et son corps s'élève de quelques centimètres. - Récupération accélérée (regagne des D après un combat) ; - Transe continue (le Méga est dans un état proche de l'hibernation) ; seul un autre psy peut le sortir de cet état (FD adapté).
5	Corps éthéral	Le Méga sort de son corps pendant un certain temps. Il peut traverser les objets et n'a plus de prise sur le monde physique. Il voit les auras des personnes (leur couleur détermine leur état d'esprit).

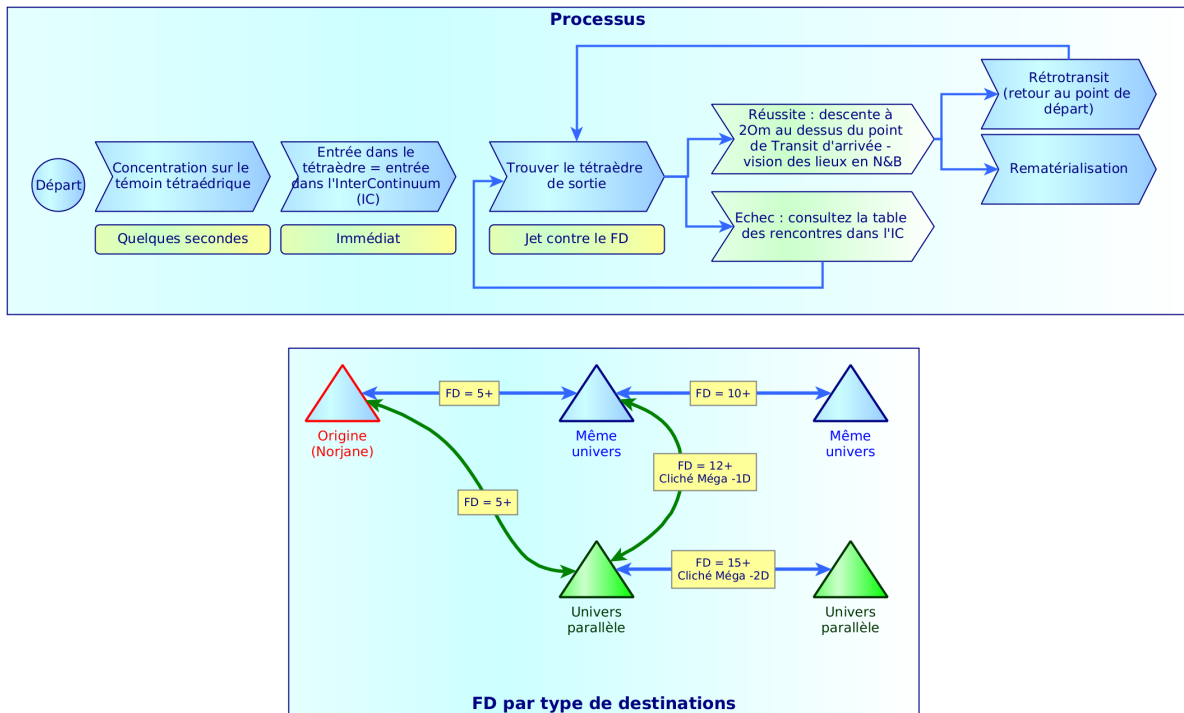
RISUS - RÈGLES POUR MÉGA

2. Le Transit

2.1. Règles du Transit

Le Transit est la faculté de se téléporter au moyen d'un tétraèdre, soit dans le même univers, soit dans un univers parallèle.

Le processus est expliqué dans la figure ci-dessous.



2.2. Échec du transit

En cas d'échec du Transit, le PJ est bloqué dans l'Inter-Continuum (IC). Le joueur doit lancer 1D pour déterminer l'issue de l'échec (potentielle rencontre avec une créature de l'IC).

 + 	Nature de l'échec	Lien
2-7	Transit raté	Table des transits ratés
8	Changeur	Table des rencontres dans l'IC
9	Fleurs de folie	Table des rencontres dans l'IC
10	Sirènes	Table des rencontres dans l'IC
11	Vampire	Table des rencontres dans l'IC
12	Guetteur ou autre entité de l'IC	Table des rencontres dans l'IC

En cas d'échec, tout peut arriver, au gré du MJ. Si un PJ a créé un ou des points de transit, il a 50% de chances d'aboutir sur un d'entre eux (tirer point après point). Sinon, le MJ peut consulter la table des transits ratés (en annexe).

2.3. Transiter avec un autre être vivant

Il est possible de transiter avec un autre être vivant, pourvu que l'on reste en contact avec lui. Le MJ peut ajouter un FD supplémentaire au FD du dessus (2+).

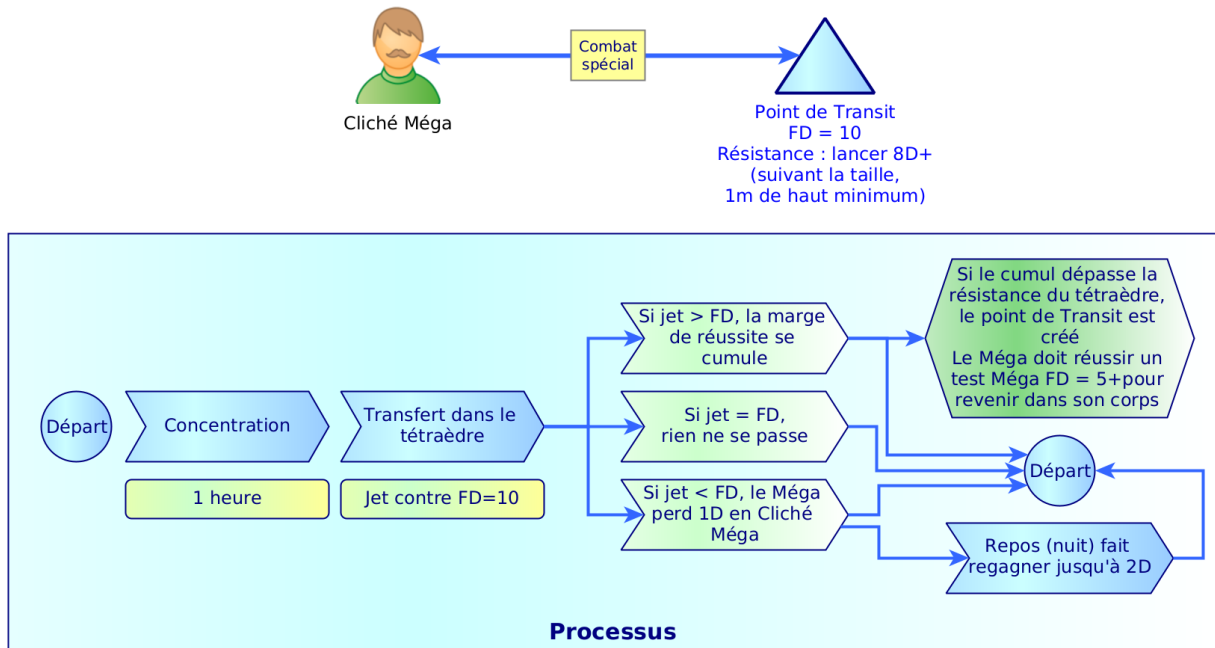
RISUS - RÈGLES POUR MÉGA

2.4. Créer un point de Transit

Le tétraèdre doit être constitué d'une matière dense et homogène. En plus du tétraèdre du point de Transit, le Méga doit avoir des petits tétraèdres témoin en contact avec l futur point de transit.

Le MJ détermine la résistance du point de Transit en lançant 8D+.

Par exemple, supposons que la résistance du tétraèdre soit de 27. Le Méga doit accumuler plus de 27 points en faisant des jets contre un FD de 11 et en suivant le processus ci-dessous.



RISUS - RÈGLES POUR MÉGA

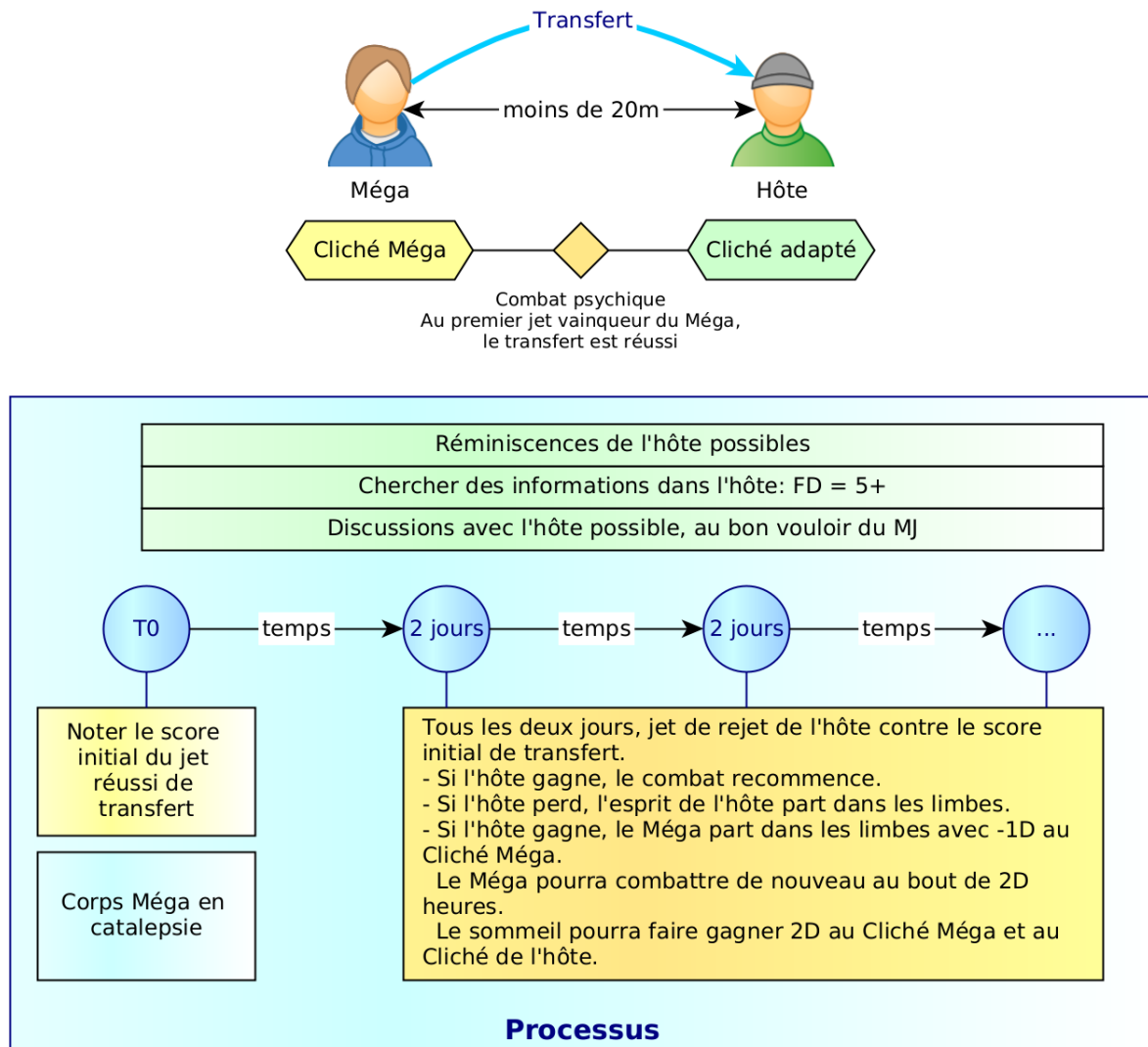
3. Le Transfert

3.1. Règles du Transfert

Le Transfert est la capacité de se transférer dans le corps d'un autre être vivant. C'est un combat mental.

En cas de Transfert réussi, le corps du Méga tombe en catalepsie jusqu'à ce que le Méga le réintègre.

La figure ci-dessous explique le processus du Transfert.



3.2. Transfert depuis un corps déjà transféré

Un transfert depuis un corps transféré est un combat contre la somme des Clichés des hôtes :

- L'hôte de départ,
- L'hôte d'arrivée.

3.3. Retro-transfert

Le Méga peut regagner son corps sans effort s'il se trouve à moins de 20 mètres de ce dernier. L'être vivant ayant subi le Transfert ne se souviendra de presque rien (vagues impressions, images, au bon vouloir du MJ).

RISUS - RÈGLES POUR MÉGA

4. Annexes

4.1. Table des Transits ratés

 	Destination	 	Destination
11	Dans un univers à l'air empli d'un hallucinogène. Au bout d'1D heures, le Méga voit et entend des choses	41	Sous la calotte glaciaire
12	Au sommet d'un piton rocheux	42	Sous les débris d'une avalanche
13	Au cœur d'un désert aride	43	Sous les ruines d'une ancienne cité
14	En zone radioactive ou contaminée par un virus	44	Sous des scories volcaniques
15	Dans une zone où tout ce qui est comestible est empoisonné	45	Dans une décharge publique
16	Chez des humanoïdes beaux et accueillants vouant un culte aux Mégas	46	Chez des extraterrestres NT6 effrayants mais très pacifiques, très intelligents et inconnus de l'AG
21	Au fond d'un lac de montagne	51	Dans un vaisseau spatial extraterrestre
22	Dans le lit d'un fleuve ou d'une rivière	52	Dans un astéroïde-prison
23	Dans un marécage putride	53	Dans un zoo galactique
24	Dans une mer chaude près d'une île déserte	54	Au milieu d'un terrain miné avec un écriteau "Interdit aux Mégas"
25	Dans une mer froide voire glaciale	55	Sur une place du marché médiévale
26	Dans la piscine d'une célébrité (par ex. Esther Lindon)	56	Au sommet d'un arbre-monde peuplé d'animaux pacifiques et intelligents
31	Dans une énorme caverne	61	Dans une base Méga abandonnée depuis des siècles
32	Dans un réseau de catacombes	62	Dans une base Méga abandonnée depuis quelques temps
33	Dans un vaste abri anti-atomique	63	Sur une planète alien qui considère les Mégas comme des êtres répugnants
34	Dans une ancienne mine abandonnée	64	dans une base secrète de renégats
35	Dans un réseau de métro	65	Dans la base d'une Guilde inconnue
36	Dans la cachette d'un fabuleux trésor	66	Sur l'une des "cinq lointaines" (base de vieux Mégas à la retraite)

4.2. Table des rencontres dans l'InterContinuum (IC)

Les rencontres dans l'IC ont les caractéristiques suivantes.

Rencontre	Détails
Changeur	Le changeur prend l'apparence du PJ avec quelques changements. Il discute avec le PJ. Si la discussion se passe mal, le PJ a quelque chose de changé.
Fleurs de folie	Jouent avec les pensées et les peurs du Méga en les matérialisant. Peuvent aller jusqu'à créer un univers de poche.
Sirènes	Attirent le Méga dans un paradis adapté à la personne. Test Cliché Méga pour résister avec un FD qui augmente progressivement (+1) en cas d'échec
Vampire	S'interpose et bloque l'accès au tétraèdre de sortie en obligeant à passer par un autre point de Transit ou à revenir en arrière. Combat mental avec le vampire 2D+ pour sortir

Voir l'[encyclopédie du messenger galactique](#) pour plus de détails.