

L'univers des Mega

Présentation

Dans Mega, vous incarnez un Terrien contemporain recruté par la Guilde des Messagers Galactiques pour ses deux dons exceptionnels de Transit et de Transfert. Vous allez devenir un Messager Galactique ou Mega. Le Transit permet au Mega de se téléporter entre deux structures en forme de tétraèdre, qu'elles soient sur la même planète, d'un bout à l'autre de la galaxie, ou encore dans des univers parallèles ! Le Transfert, quant à lui, permet au Mega de prendre le contrôle d'une créature douée de pensée en transférant son esprit dans le corps de la créature. Le Mega est en quelque sorte un agent secret remplissant d'innombrables missions, le plus souvent au service de la Guilde elle-même, parfois au service de l'Assemblée Galactique, une "ONU" à l'échelle de la Voie Lactée, et même pour le compte de tiers divers et variés. Souvent plongés dans les méandres des univers parallèles, il tente d'empêcher des catastrophes inter-dimensionnelles.

-Vous évoluez dans un empire galactique technologiquement très avancé. -Vous visitez des Terre alternatives temporellement décalées. -Vous explorez des mondes où pratiquer la magie et les pouvoirs psy est un art de vivre. Les Messagers Galactiques peuvent être envoyés en mission dans n'importe quel univers imaginable aussi étrange soit-il ! Mega c'est un peu Valérian, Sillage, Stargate, Startrek, la Quatrième Dimension, les Visiteurs, Alice aux pays des merveilles, réunis dans un même jeu, sur plusieurs univers.

Des agents très spéciaux

Si rares dans tout l'univers connu qu'on les considère en de nombreux endroits comme une pure légende (si d'occasion on en a entendu parler!), les Messagers Galactiques appartiennent à un ordre à part. Votre personnage aura parmi eux un statut ingrat : son comportement en tant qu'agent envoyé aux quatre coins du cosmos, et même dans d'autres dimensions, servira aussi à donner un exemple de la façon d'agir des humains de notre Terre. Terre à propos de laquelle les sages de l'Assemblée Galactique s'interrogent : pourra-t-elle un jour être admise dans l'Assemblée. Pourra-t-on même révéler aux terriens l'existence des civilisations extraterrestres, et quand ? Mais comment ce personnage est-il devenu, de simple terrien, un membre de la Guilde des Megas ?

Bienvenue au club

Il faut savoir que le principal lien entre les Megas est un pouvoir qu'ils sont seuls à posséder, le Transit : un Mega entraîné est capable de se dématérialiser dans une structure en forme de tétraèdre, et de se rematérialiser auprès d'une structure semblable, instantanément, même à l'autre bout de l'univers ou d'univers parallèles. Quand on sait que même les vaisseaux spatiaux les plus rapides mettent des mois, parfois des années, à atteindre leur destination, cette capacité de Transit est un puissant atout, dont la Guilde joue avec une fermeté diplomatique. Ce pouvoir apparaît aléatoirement chez certains individus, le plus souvent humanoïdes, sur diverses planètes, dont la Terre. Dans le cas qui nous intéresse, des Messagers Galactiques résidants sur notre planète cherchent sans relâche à y détecter les « Megas latents », afin de leur révéler leur pouvoir et les recruter dans les rangs de la Guilde.

Messagers de l'intercontinuum

Durant leur entraînement, les Megas terriens vont découvrir combien l'univers est riche en surprises. Ils vont s'acclimater à d'autres planètes, d'autres gravités, rencontrer des

extraterrestres, apprendre à se servir de barges antigravité, de paralysants, de médiblocs ou de robots divers. Ils vont aussi cultiver leur pouvoir de Transit, afin de voyager sans risque par ce moyen, ainsi qu'un autre pouvoir allant de pair : le Transfert, qui permet à l'esprit de s'immiscer dans le corps d'un autre être vivant. Parallèlement, leurs instructeurs vont les former à l'esprit de la Guilde, un code moral souple sur certains points, mais intransigeant sur d'autres. Si la rareté des individus possédant les pouvoirs de Megas pousse la Guilde à confier à certains agents peu fiables des missions de moindre importance, il est hors de question de développer ces capacités chez des sujets potentiellement dangereux ! Une fois formés, certains agents reprendront leur vie sur Terre, prêts à s'absenter pour des « voyages d'affaires ». D'autres deviendront des « spaciens », et ne remettront jamais le pied sur leur sol natal, agissant parfois ouvertement comme agents de la Guilde des Messagers Galactiques, ou sous des couvertures aussi diverses que trafiquant, sensoreporter, ambassadeur... Enfin, et surtout, les Megas seront envoyés dans d'autres dimensions, sur des terres parallèles presque identiques à la nôtre, ou à ce qu'elle fut dans le passé, où ils seront les mieux placés pour savoir comment agir.

Le Major MacLambert (5e étage, bureau 521)

Le responsable de la Guilde sur Terre est actuellement le Major MacLambert, dont nous avons enregistré quelques paroles, lors d'une discussion avec des recrues de retour d'entraînement : —
.. Nous utilisons comme couvertures diverses sociétés, réparties dans divers domaines ayant à voir avec la recherche biologique, les radars, l'exploitation minière ou sous-marine, etc. Ceci nous permet de faire passer, en cas de force majeure, une barge venue de l'espace pour un de nos avions égaré. Nous avons parfois de petits problèmes avec des services de contre-espionnage, mais avec notre expérience et les pouvoirs de nos agents, rien de bien méchant. Je parle d'expérience puisque je suis en poste depuis 1890. Je sais, je ne fais pas mon âge. Mon prédécesseur était mort jeune, en participant à un sauvetage, mais sinon un Mega humain peut atteindre les 160 ou 180 ans, ce qui n'est pas si mal. Je pourrais vous donner pas mal de conseils avant de vous envoyer en mission. Je me doit néanmoins d'être honnête : mes avis sur les missions dans les univers parallèles sont purement théoriques : je n'y suis allé qu'une fois, et j'y suis... disons, allergique...

Responsable de l'équipe terrienne de la Guilde des Megas, j'ai donc trois sortes de soucis : d'abord, les actions sur Terre, heureusement assez rares et surtout orientées vers le recrutement de nouveaux agents. Ensuite, les missions dans notre univers, souvent liées à des problèmes rencontrés par les agents de l'Assemblée Galactique. Et enfin, les interventions dans des mondes parallèles, qui peuvent avoir pour but de sauver un individu unique comme de préserver des pans entiers d'univers. Autant dire qu'un Mega devra faire face, durant sa carrière, à tant de situations imprévisibles que le manuel de base fourni à l'entraînement est loin de répondre aux interrogations des nouveaux agents. Ces carnets regroupent, à leur intention, des remarques, des idées, des mises en garde issues de mes propres souvenirs (j'ai moi aussi été un actif Patrouilleur avant de devenir Major) et des récits des équipes que, depuis des dizaines d'années, j'ai envoyées aux douze coins des univers...

Des Megas d'outre-espace

Les Megas terriens sont toujours surpris par leur première rencontre, sur les bases d'entraînement, avec d'autres Megas d'origine talsanite. -Les Wotans viennent du système du même nom. L'attraction terrible de leur planète les rend massifs et trapus. Sur des mondes moins denses, ils sont capables de bonds prodigieux ! -Les Olgrines viennent d'un cadre radicalement opposée : un monde peu dense, où leur civilisation s'est développée dans les arbres qui aujourd'hui encore couvrent la totalité des continents. -Les Ilmaniens, télépathes entre eux, doivent s'entraîner à parler en société, car la parole est absente d'Ilmane. Leur planète est un

désert de coraux anciens et asséchés, et leur culture un constant brassage d'idées hermétiques aux non-Ilmaniens.

Malgré une recherche active, les traces vraiment anciennes de l'origine des diverses races Talsanites du cosmos restent fragmentaires. Pour chacune, des chaînons manquants entravent une description exhaustive de l'évolution, et l'interfécondité de plusieurs races nées sur des planètes situées aux quatre coins des galaxies laisse à penser que des transferts de population ont été effectués en des temps immémoriaux. Par qui ? Par les races concernées elles-mêmes, qui auraient atteint des capacités suffisantes de voyage dans l'espace pour ensuite revenir à l'état primitif ? Par l'une des races actuelles qui aurait manipulé d'autres espèces « en devenir » (et dans quel but ?), puis en aurait oublié et perdu toute trace ? Par une race encore plus ancienne et qu'on ne rencontrerait jamais, soit qu'elle sache rester à l'écart, soit qu'elle ait disparu ? Le mystère demeure entier.

D'autre part, certains Megas sont issus de races non Talsanite comme les Ganymédiens.