**Cartes de Zener**

Les cartes de Zener sont un jeu de 25 cartes comportant 5×5 symboles formés d’un nombre de lignes croissant : cercle, croix, vagues, carré, étoile à cinq branches.

Inventées vers 1930, elles ont été utilisées lors des premières recherches quantitatives effectuées dans le domaine de la **Parapsychologie**, en particulier par **Joseph Banks Rhine** pour qui les cartes ont été créées par son collègue **Karl Zener**.

L'expérience réalisée avec les cartes de Zener vise généralement à déterminer le taux de clairvoyance d'un sujet : un expérimentateur tire les 25 cartes l'une après l'autre, sans les montrer au sujet de l'expérience, qui doit deviner le symbole inscrit sur chacune d'elles.

Un taux normal de réussite (provoqué uniquement par des réponses données au hasard) serait de 20 % (ou 25 % si l'on prend en considération la tendance naturelle du sujet à ne pas proposer deux fois de suite un même symbole).

Un taux de 100 % indiquerait une personne douée de la clairvoyance absolue, et un taux de 0 % (ou s'en approchant) indiquerait une « clairvoyance négative ».

Une variante de l'expérience susmentionnée vise à tester la réalité de la télépathie : lorsque l'expérimentateur tire une carte, il cherche à transmettre par la pensée au sujet testé l'information concernant le symbole qui y figure.

Au début du film « SOS Fantômes », le **Dr. Peter Venkman** utilise des cartes de Zener en noir et blanc.

Une conversation avec Jo au sujet du jeu de rôle « **Conspiracy X** », et l’usage récent de cartes de Tarot dans le jeu de rôle amateur de Nico « **Communauté** », m’a donné envie d’utiliser ce concept en Méga.

Dans **Méga 5ième Paradigme**, le MJ va donc tirer une carte de Zener, sans la montrer aux joueurs, lorsqu’un pouvoir psy est lancé, et le joueur devra alors deviner de laquelle il s’agit.

Si jamais le joueur devine bien le symbole sur la carte, le MJ en tire une autre, et ainsi de suite jusqu’à ce que la carte ne soit pas devinée.

Ensuite, le résultat de chaque carte devinée est indiqué sur ce tableau :

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Symboles :** | **Rond** | **Croix** | **Vagues** | **Carré** | **Etoile** |
| **Effets :** | Le pouvoir ne coûte pas de point de Résonnance | Un second pouvoir est lancé sans coût supplémentaire grade tiré au D12 mêmes critères | L’allié le plus proche récupère le point de Résonnance dépensé | Un critère du pouvoir est augmenté d’un rang | Le pouvoir a lieu deux fois de suite |

Lorsqu’un joueur a réussi, il passe dans un second niveau de difficulté, désormais le deck de cartes de Zener utilisé avec lui aura en plus des couleurs (5 symboles noirs, 5 jaunes, 5 bleus, 5 rouges, et 5 verts).

Il lui faudra désormais deviner à la fois le symbole et sa couleur.

Si jamais il ne devine que la forme, le résultat est interprété sur le tableau du niveau précédent, mais s’il devine les deux alors le résultat est interprété sur ce nouveau tableau :

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Symboles** **/ Couleurs :** | **Rond** | **Croix** | **Vagues** | **Carré** | **Etoile** |
| **Jaune**  | Le pouvoir fait récupérer 2 points de Résonnance | Un second pouvoir est lancé sans coût supplémentaire grade tiré au D8+4 mêmes critères | Les 3 alliés les plus proches récupèrent 3 points de Résonnance | 3 critères du pouvoir sont augmentés de 3 rangs | Le pouvoir a lieu 4 fois de suite |
| **Rouge**  | Le pouvoir fait récupérer 5 points de Résonnance | Un second pouvoir est lancé sans coût supplémentaire grade tiré au D2+10 mêmes critères | Les 6 alliés les plus proches récupèrent 6 points de Résonnance | Tous les critères du pouvoir sont au maximum | Le pouvoir a lieu 7 fois de suite |
| **Bleu**  | Le pouvoir fait récupérer 4 points de Résonnance | Un second pouvoir est lancé sans coût supplémentaire grade tiré au D4+8 mêmes critères | Les 5 alliés les plus proches récupèrent 5 points de Résonnance | 5 critères du pouvoir sont augmentés de 5 rangs | Le pouvoir a lieu 6 fois de suite |
| **Noir**  | Le pouvoir fait récupérer 1 point de Résonnance | Un second pouvoir est lancé sans coût supplémentaire grade tiré au D10+2 mêmes critères | Les 2 alliés les plus proches récupèrent 2 points de Résonnance | 2 critères du pouvoir sont augmentés de 2 rangs | Le pouvoir a lieu 3 fois de suite |
| **Vert**  | Le pouvoir fait récupérer 3 points de Résonnance | Un second pouvoir est lancé sans coût supplémentaire grade tiré au D6+6 mêmes critères | Les 4 alliés les plus proches récupèrent 4 points de Résonnance | 4 critères du pouvoir sont augmentés de 4 rangs | Le pouvoir a lieu 5 fois de suite |

Si jamais il y a plusieurs interprétations possibles du résultat dans une situation donnée, il faut toujours choisir celle qui est le plus à l’avantage du joueur.

