

GAZETTE GALACTIQUE

Le Conseil Galactique a été saisi de nombreuses questions par les joueurs de Mega : Téléportation, Points de Transit,... etc. Nous y répondrons, au fur et à mesure, dans ces pages. Par ailleurs, cette gazette reste ouverte à toutes vos suggestions.

Suite aux questions de certains MJ, angoissés par des problèmes de logique dans les bases de leurs scénarios, il devient nécessaire de détailler l'utilisation des Points de Transit.

...LES UTILISER

Résumons ce que l'on sait déjà : passer d'un Point à un autre consomme des pVo, d'autant plus si le voyage se situe hors de l'univers d'origine du Mega. Un Mega peut créer un Point de Transit, ce qui reste toutefois éprouvant et risqué. Il peut entraîner dans son voyage un être vivant, Mega ou non, là aussi moyennant certains risques (voir règles p. 18 dans Mega 2). D'autre part, un Mega égaré peut,

en entrant dans un Point de Transit, retrouver le chemin du dernier Point employé (une chance sur deux) ou des deux précédents (une chance sur trois).

Et si cela ne marche pas, il peut émettre un signal de détresse vers les Guetteurs (êtres étranges sur lesquels nous reviendrons plus tard). Ceci est détaillé p. 54 et 56 des règles.

Voici maintenant quelques éléments restés dans l'ombre :

• *Le Mega consomme-t-il 1pVo au départ de la mission ?*

Les techniques d'hypnoéducation, qui servent surtout à apprendre au Mega la langue qu'il va utiliser, permettent également d'imprimer dans son esprit une empreinte suffisamment forte du Point de Transit à

atteindre pour que ce premier Transit ne consomme pas de pVo. Ceci n'est valable qu'au départ de missions commanditées par la Guilde des Mega.

• *Comment un Mega trouve-t-il le chemin de son Point d'arrivée ?*

A sa création, le Point porte l'empreinte de celui qui l'a créé. Pour un Mega, trouver le chemin du Point de destination revient un peu au même que, pour un expert en peinture, se diriger vers le « bon » tableau au milieu d'une foule d'autres œuvres exposées dans une grande salle. Il doit bien sûr savoir ce qu'il cherche...

• *Y a-t-il des liens privilégiés entre certains Points de Transit ?*

Utiliser un Point de Transit et voyager vers un autre crée certains remous dans le continuum, qui peuvent être perçus par un Mega comme des lignes de force, plus ou moins discernables.

Ce qui nous amène à créer une nouvelle Aptitude, réservée aux Mega: Sonder (sous-entendu « un Point de Transit »).

Sonder : 3011010010 E.C.A.

Le pourcentage obtenu permet au Mega, s'il réussit son jet de 1d100, de sentir :

— si le Point vient d'être utilisé (moins de 6 heures) ;

— le nombre de personnes transitées (une, deux ou trois, beaucoup...);

— s'il existe un lien « fort » avec un autre Point de Transit ; ce qui est le cas lorsque :

1. le Point vient juste d'être utilisé par quelqu'un (lien « fort » avec le Point de Destination de ce (ou ces) voyageur(s)),

2. ce Point est presque systématiquement utilisé vers un autre Point précis (cas fréquent sur la planète Norjane, où des membres du Conseil Galactique vont ainsi de leur

demeure à leur salle de travail dans les palais de la Guilde),

3. depuis sa création, ce Point n'a jamais « émis » que vers une seule et unique destination. Dans ce cas, un Mega s'y transitant sans se concentrer fortement sur un autre Point d'Arrivée qu'il désire atteindre, se retrouvera automatiquement à cette destination unique.

...LES DEREGLER

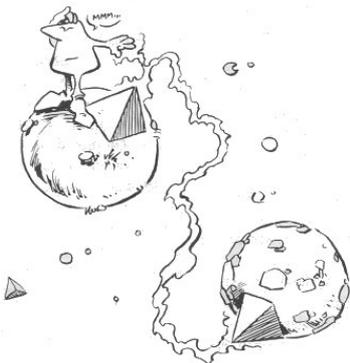
Les Points de Transit n'ont rien d'immuable, bien que certains aient résisté des millénaires depuis leur création. En dehors de leur forme incontournable de tétraèdre (depuis le temps, on a tout essayé), leur aspect le plus courant est un bloc de 1,5 m à 3 m de haut, en pierre très dure ou en métal inaltérable. Une fois « activé », un Point de Transit continue à fonctionner tant qu'il n'a pas perdu 10% de sa masse d'origine. Attention : si une fissure traverse le Point de part en part, il devient totalement inutilisable. Bien entendu, un Mega « sondant » un Point mort ne sentira rien et en déduira son inefficacité.

En certains lieux, qui sont ou furent stratégiques, la Guilde des Mega s'est parfois donné le mal de bâtir des Points de grande taille, donc moins sensibles aux chocs ou à l'érosion.

Il existe des cas limites, où le Point est près de « mourir », et où le Transit peut parfois déraiper (même procédure que le « Transit à problème n° 1, p. 18 des règles).

Autre cas de figure : un Mega désire ne pas être suivi, ou du moins, brouiller les pistes.

1. Fausse piste : le Mega décide, avant le Transit, de créer une fausse piste vers un Point qu'il connaît. Il commence par consommer 2d6 pVo, puis doit réussir un jet de 1d100 sous



son aptitude « Sonder ». S'il réussit, il se transite vers son but, mais sa « piste » mène à l'autre Point. S'il rate, il se transite sans avoir créé de fausse piste.

Les pVo consommés s'ajoutent à ceux normalement requis par le Transit (règles p. 18) ; ce genre de ruse est donc réservé à des Mega de haut niveau en Volonté.

2. Obstacle : le Mega « ferme le passage » en consommant 1 pVo par « Point d'Obstacle ». Lorsqu'un Point est ainsi « fermé », tout Mega qui tente d'y entrer doit réussir un jet sous « Sonder » assorti d'un malus ; ce malus est de 10 par Point d'Obstacle. S'il rate, il ne peut utiliser le Point de Transit.



Si c'est le Point d'Arrivée qui est fermé, la procédure est la même. Un « sondage » réussi permet de ressortir, un échec signifiant que le Mega est retransité à son Point de Départ.

NB : l'obstacle fonctionne même pour celui qui l'a posé. Le retirer consomme le nombre de points d'obstacle attribués +1d6, et demande une heure environ.

3. Impasse : le Mega se transite normalement, sans viser un but précis. Naviguant dans le continuum indescriptibles et sans géométrie qui séparent les univers, il doit alors réussir un jet de 4d6 sous son Equilibre. S'il rate, il perd 1d6 pE, et peut refaire une tentative. S'il tombe à moins de 4pE, il va rejoindre les créatures monstrueuses qui dérivent aux frontières du réel... S'il réussit, il crée alors une piste débouchant sur le vide. Tout Mega empruntant ce Point se retrouvera dans le même continuum, et devra utiliser la même procédure pour revenir au Point de Transit, ou subir les mêmes conséquences.

AUTRES MOYENS DE VOYAGE RAPIDE

Compte tenu des distances phénoménales qui séparent les mondes habités du cosmos, la méthode la plus courante est le vaisseau spatial naviguant en hyperspace. Ce système permettant, par rapport au voyage subluminaire (vitesse inférieure à celle de la lumière), de réduire à quelques jours, au pire quelques mois, des trajets qui prendraient des années ou même des siècles. Lors de l'exploration d'une nouvelle planète, il est fréquent qu'un Mega accompagne la première expédition, y crée un Point de Transit et revient par cette voie (voir Mission sur Valir 4, l'un des scénarios de Mega 1).

Les puissants s'accommodant parfois mal de ces délais, il a été mis au point des machines de « téléportation », capables de désintégrer un individu ou un objet, et de l'émettre vers un récepteur où il est « réintégré ». Ce système est toujours resté très rare, réservé à de hauts personnages, à des organisations militaires ou gouvernementales. L'énergie requise pour téléporter un humain de taille moyenne équivaut à l'énergie consommée par une capitale moderne en une journée.

Trouver, amener, stocker et surtout payer cette énergie n'est pas à la portée de tout le monde...

Certaines races du Cosmos possèdent également des facultés naturelles de téléportation. De tels déplacements sont en général limités à un petit territoire, l'individu ne pouvant se téléporter qu'en un lieu où il est déjà allé.

Le point commun de tous ces systèmes est qu'ils fonctionnent à l'intérieur d'un univers donné. Aucun ne permet d'atteindre un univers parallèle.

Pour les voyages interdimensionnels, les Points de Transit constituent les seules communications « stables ». Les autres passages sont le plus souvent accidentels : déchirures du continuum, s'exerçant quelque temps en un lieu limité avant de disparaître, parfois causées par des

machines très puissantes, par des cataclysmes cosmiques, ou par de simples anomalies dans la trame qui lie les univers entre eux. Là aussi, il existe des races douées de la capacité d'aller d'un univers à l'autre : ce cas reste extrêmement rare. Quant aux « êtres » qui existent entre les dimensions, et que l'on peut parfois « sentir » au cours d'un Transit, les Mega n'aiment pas trop en parler...

LANGUES

Les langues apprises par les Mega par hypnoéducation disparaissent de leur esprit quelques jours après la fin de mission. La langue maternelle d'un « hôte », que le Mega transféré dans cet hôte parle couramment, est oubliée au rétrotransfert, en autant d'heures que le Mega est resté de jours dans le résident. Cependant, pour les longues missions, le Mega, à chaque fin de semaine, lance 4d6



sous sa Communication. S'il réussit, il gardera un souvenir de la langue, dont la « qualité » sera appréciée en fonction de sa « marge de réussite ».

ÉQUILIBRE ET VOLONTÉ

Si le tableau « Volonté de guérison », p. 22, est exact, il y a inversion des chiffres dans le paragraphe Equilibre de la p. 11. Donc, on peut bien transformer, en cours de partie, 2pE en 1pVo.

CHAMP DE FORCE

Malgré d'importants crédits alloués aux chercheurs penchés sur ce pro-

blème, aucun modèle de champ de force ne permet au porteur de tirer vers l'extérieur tant qu'il est activé.

PLANÈTE MEGA

La planète s'enrichit d'un nouveau service : Mega Reporter.



Vous suivez l'itinéraire habituel (allumez votre Minitel, faites le (1) 36.15.91.77, JESSIE, MG pour Mega, et là, le menu vous propose d'écrire (5) ou de lire (6) dans un « melting-pot » d'informations dont Vous êtes l'auteur. Plus pratiques d'accès que les petites annonces, d'une utilité différente des BL (boîtes aux lettres), ces pages peuvent être lues par tous. Elles vous permettent d'annoncer vos créations de scénarios, vos démonstrations de jeu et autres activités, de donner votre recette du cocktail Galactik ou vos bombages et autres graffitis sentencieux. Une condition : avoir un rapport direct avec Mega...



Les commentaires de cette rubrique répondent aux questions posées au Conseil Galactique par les joueurs de Mega, et déposées dans la BL : CG (75).