**Errata de la gamme MEGA**

[**MEGA** (première édition)](http://loukoum.online.fr/jdr/jeux/mega.htm#mega)

Page 11 (feuille de personnage), pages 43 à 46 (PJ prétirés) : ***Nombre de dés jetés***   
Il s'agit du ***nombre de dés à lancer pour détruire un obstacle***, indiqué par la règle figurant dans la première colonne de la page 21 *(Niveau 2 de jeu)*.

Page 20 : ***Les obstacles***   
Les résultats des jets de dés contre la résistance de l'obstacle ne sont bien entendus pris en compte qu'***à condition d'employer des instruments adéquats*** (pas question de démolir un mur de béton armé en tapant dessus avec ses poings !).

Pages 56 à 67 : ***Fiches de description des résidents***   
La valeur entre parenthèses dans la case *Force* correspond au ***nombre de dés à lancer pour détruire un obstacle***.

Page 70 : ***L'île***   
La *baraque du vieux fou* est en ***BB 25***.

Page 72 : ***Aristide Beauchamps***   
Case ***BB 25***.

Page 95 : ***Zones***   
Le marais est la zone ***C***, le plateau de la cité oubliée la zone ***B***.

Page 96 : ***Carte du "Pays"***   
Dans la légende de la carte, *B* correspond au ***loup-garou*** et *C* au ***marais***.

Page 103 : ***La cave***   
Les serpents étant sourds, ils ne risquent pas d'entendre le moindre bruit sur leur "domaine" ! Ils sont par contre sensibles aux vibrations, comme celles du sol sous les pas d'un personnage marchant sans précautions.

[**MEGA 2**](http://loukoum.online.fr/jdr/jeux/mega.htm#mega2)

Page 11 : ***Faire un jet SOUS un score***   
Le jet est réussi si le résultat est ***inférieur ou égal*** au score indiqué, et raté s'il est ***supérieur***.

Page 11 : ***Équilibre (E)***   
En cours de partie, une seule fois par "jour" dans le jeu, un personnage peut décider de transformer ***deux*** points d'Équilibre (***-2*** en E) en ***un*** point de Volonté (***+1*** en Vo).

Page 14 : ***Vitesse***   
La vitesse maximum du personnage en mètres par seconde est égale à la somme de son Réflexe plus ***sa Décision***, le tout divisé par 4 (arrondi au dessous).

Page 16 : ***Aptitudes***   
L'aptitude ***Pirater*** est bien égale à zéro, sauf pour les personnages possédant l'affinité numéro 5 (Math), pour qui elle est égale au bonus dû à la Culture.   
L'aptitude ***Précision entrave***, qui sert à déterminer si un personnage a réssi à entraver une victime à l'aide d'une arme telle que lasso, fouet ou bolas, manque dans le tableau 2.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Aptitudes | Affinités | | | | | | | | | | Bonus | (Somme des mC) × 3 |
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| Précision entrave | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |  | P, A |

Page 24 : ***Combats au contact, à mains nues ou armes blanches***   
D est l'abréviation de ***Décision***.

Page 25 : encadré ***Dégâts***   
La formule de calcul des dégâts doit se lire :

Dégâts = FC + CA arme ATT **-** (CD protection + CD objet ayant paré DEF)

Page 26 (et Écran) : ***Tableau 6B***   
La onzième case de la première ligne doit se lire ***-5•0*** (et non *-50*).

Page 27 : ***Armes de jet***   
La Table *armes de tir* est le ***Tableau n° 9***.

Page 29 : ***Dégâts***   
Le paragraphe de règle optionnelle est erroné ; il doit se lire :

Si vous utilisez la règle optionnelle de localisation des blessures, la procédure se précise ainsi : si le coup touche, le MJ localise d'abord la blessure ; puis il se reporte à la petite silhouette ci-contre, indiquant le multiplicateur aux dégâts selon l'endroit touché (pour une arme faisant normalement 4d6 : 1d6 aux mains ou pieds, 2d6 aux jambes et bras, 4d6 pour le tronc et la tête).

Page 30 : ***Combat psi : Télépathie***   
L'écran télépathique, sur le même principe que le CD des protections, retranche des éventuelles attaques télépathiques (dégâts égaux aux points d'énergie engagés par l'agresseur) le nombre de points d'énergie engagés dans cet écran par la victime.   
On ne peut pas à la fois se cacher derrière un écran télépathique et porter une attaque télépathique.   
On peut agrandir l'écran télépathique en consommant, par tour, 1 point d'énergie supplémentaire par mètre de rayon autour du télépathe, qui peut ainsi protéger plusieurs personnes, ou interdire la vue d'une zone à l'espionnage d'un corps éthéral.

Page 30 : ***Combat psi : Télékinésie***   
La règle sur la Télékinésie (pages 37 et 38) permet de calculer la vitesse conférée à l'objet. Ensuite, sur l'écran du MJ, un tableau donne les *Dégâts dus à un objet en mouvement*. Dans le cas d'objets tranchants, on peut ajouter à ces dégâts le CA de l'objet.   
À titre indicatif et approximativement : 10 km/h = 3 m/s, 40 km/h = 11 m/s, 100 km/h = 30 m/s et 200 km/h = 55 m/s.

Page 31 : ***Exemple de feuille d'expérience pour 5 personnages***   
Le calcul des points d'expérience de Tom est faux. Le bon total est :

500 + 160 + 160 = 820

Page 37 : ***Télékinésie***   
Le tableau est faux.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Poids : | < 100 g | 100 g | 200 g | 300 g | 400 g | 500 g | 600 g | 700 g | 800 g | 900 g | 1 kg | Par kg supplémentaire |
| Modificateur : | +10 | +9 | +8 | +7 | +6 | +5 | +4 | +3 | +2 | +1 | 0 | -1 |

Page 43 : ***Tableau des armes blanches***   
Le premier CD indiqué pour les *armes d'hast* correspond au fer de l'arme, le second au manche.   
Le CA d'un shuriken lancé est de 2.

Page 44 : ***Table des CD***   
Face aux armes de tir, le CD des protections dépend du type d'arme. Contre les rayonnements, laser ou paralysant, elle se lit colonne *rayonnement*. Contre les armes à feu (et tout objet pénétrant), elle se lit colonne *lame*.   
Le CD du scaphandre spatial courant contre *lame* est ***3***.

Page 46 : ***Cheval***   
La résistance au transfert du cheval est de 60.

Page 76 : ***Main non-dominante***   
Le malus Y s'applique sur l'AT et la Df lorsque le personnage combat avec cette main. On peut l'utiliser, en parallèle avec la table des difficultés, pour d'autres actions que le combat.

Écran   
Dans le premier cadre tout en haut à gauche, la formule de calcul de la Fuite doit se lire :

Fuite : V = (R+D)÷4 m/s (-1 par pVi perdu)

[**MEGA III**](http://loukoum.online.fr/jdr/jeux/mega.htm#mega3)

La [version *livre*](http://loukoum.online.fr/jdr/jeux/mega.htm#ygol) du jeu contient plusieurs pages d'errata (pages IV, V et VII).

Page II de la version *livre* : ***Sommaire***   
Supprimer la ligne : *Histoire....................................................................................62*

Page IV de la version *livre* : ***Errata : Talents erronés***   
Supprimer la phrase : *Ces deux erreurs sont corrigées dans la nouvelle version des fiches*.   
Ce n'est pas vrai pour la dernière erreur, qui se trouve toujours sur la fiche de personnage...

Page V de la version *livre* : ***Errata : Récupérer dans un trait en prenant dans un autre***   
Sur la ligne *utiliser 1 pM pour récupérer 1pV*, lire (maxi 2 pour 2), et non (maxi ***4*** pour 2).

Page V de la version *livre* : ***Errata : Fusil à plasma***   
Ses dégâts sont égaux à 20d6, comme indiqué page 85, et non 10d***6*** comme il est écrit sur la table des armes de tir.

Page VII de la version *livre* : ***Errata : Tableau Arts martiaux et armes blanches de l'écran***   
L'épée laser n'y figure toujours pas ! On la trouve pourtant dans le tableau de la page 28...

Pages 6 et 7 : ***Fiche de personnage***   
Cette fiche de personnage contient plusieurs erreurs ; elle doit être remplacée par celle des pages 98 et 99 de la version *livre* (elle même présentant des erreurs).   
La deuxième ligne sous la rubrique *Renverser* est à supprimer.

Page 10 : ***Taille***   
Dans le tableau, la formule est : Poids = Taille - 110 ***+*** Force

Page 10 : ***Vitesse***   
Vitesse = (Réflexes + ***Score de Taille (sur 4d6)***) / 4

Page 10 : ***Apparence***   
Le tableau est faux.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 4d6 | 4 - 7 | 8 - 11 | 12 - 16 | 17 - 20 | 21 - 24 |
| Apparence | terrifiant | désagréable | passe-partout | beau | "divin" |

Page 10 : ***Calcul des Points de Vie***   
Faire la moyenne entre le niveau de ***Volonté*** et le niveau de Force, puis la moyenne du résultat avec le niveau de Constitution.

Page 10 : ***Calcul des niveaux des talents de combat : Combat à mains nues***   
Esquive : ((nD + nR) / 2 + nA) / 2 + A1 ***combat à mains nues*** + A2 ***combat à mains nues***

Page 11 : ***Calcul des niveaux des talents de combat : Combat à armes blanches***   
Esquive : ((nD + nR) / 2 + nA) / 2 + A1 ***combat à armes blanches*** + A2 ***combat à armes blanches***

Page 12 : ***Table des activités antiques et médiévales***   
Le talent *Tournoi* a remplacé le talent *Tir*. Pour calculer le niveau de tir à l'arbalète d'un personnage médiéval, utiliser les niveaux de traits D et P, mais avec le modificateur correspondant au talent Armes à distance.

Page 19 : ***Seuils entraînant des malus***   
Ces malus ne valent que pour des personnages moyens ou forts (10 ou plus dans le trait). Pour les personnages ayant 6 ou moins dans le trait, le handicap est déjà inclus dans le calcul des talents.

Page 20 : ***Dégâts d'un objet en mouvement***   
Le tableau est faux.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Vitesse | Lent | Rapide | Très rapide | Bolide |
| Objet | 15 km/h | 40 km/h | 100 km/h | 200 km/h et + |
| Pavé (2 kg) | 1d10 | 2+2d6 | 10+1d10 | 14+1d10 |
| Moto | 2+1d10 | 6+1d10 | 12+2d6 | 17+1d10 |
| Voiture | 4+1d10 | 6+2d6 | 16+1d10 | 20+1d10 |
| Camion | 4+1d10 | 12+2d6 | 20+1d10 | 26+1d10 |

Ces valeurs concernent les objets fixés. Contre un individu, un animal, un objet non fixé, diminuer de 3 points le résultat.

Page 21 : ***Tirer sur l'obstacle***   
Lorsqu'une arme de tir est utilisée pour détruire un obstacle, la CA est égale au "nombre de dés de dégâts" de l'arme (si elle est susceptible, bien sûr, d'attaquer l'obstacle, ce qui limite aux armes à balles, aux lasers et fusils à plasma. Pas question de détruire une porte à coups de flèches ou de paralysant). Le MJ peut remonter ces valeurs de 1 si le tireur emploie des munitions spéciales.

Page 22 : ***Récupérer dans un trait en prenant dans un autre***   
Supprimer la quatrième ligne du tableau, qui répête la première.   
Sur la troisième ligne du tableau, lire : 1 pM pour 1pV (maxi ***2*** pour 2).   
Le trait ne peut monter au delà de son score normal.

Page 27 : ***Parade***   
L'attaquant effectue un test, sur la TUR, entre son niveau d'Attaque ***+ CA*** et le niveau de Parade ***+ CD*** de son adversaire.

Page 27 : ***Détermination des dégâts***   
Dans la deuxième phrase de ce paragraphe, supprimer la première occurence de *(FC)*.   
FC est bien la ***force du coup***, pas la valeur des dégâts infligés.

Page 28 : ***Tableau des armes blanches***   
La famille de la hallebarde et de la baïonnette au fusil est ***U***.   
La famille du fouet est ***V***.   
La colonne *Feinte* indique le nombre maximum de feintes utilisables avec l'arme en question.   
Il manque le trident :

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Famille | Nom | Taille / Estoc / Choc | Att | Par | Esq | CA | CD | Long | Poids | Feinte | Inexp | Malus distance (m) si lancée | | | | |
| +1 | 0 | -2 | -4 | -7 |
| U | Trident | E | +3 | +2 | -1 | 3 | 3 | 2 | 3 | 1 | -2 | 2 | 4 | 6 | 15 | 30 |

Page 28 : ***Tableau des familles d'armes***   
Les lettres A, V, S, B, correspondant aux quatre premières lignes de la troisième colonne devraient être entre parenthèses pour éviter les confusions : il s'agit de notes sur les armes de tir, et non de familles d'armes.

Page 28 : ***Tableau des boucliers et armures***   
La famille des boucliers et armures est ***Z***.

Page 28 : ***Arts martiaux mains nues***   
Les avantages du jiu-jitsu et du judo sont les suivants :

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nom | Att | Par | Esq | CA | CD | Prise | Renverser |
| Jiu-jitsu | +2 | 0 | +1 | 1 | - | +2 | +2 |
| Judo | 0 | 0 | +2 | 0 | - | +3 | +3 |

Page 28 : ***Feintes***   
Les feintes correspondent à des *bottes*, à des façons inhabituelles (donc déroutantes pour l'adversaire) d'utiliser une arme. Lorsqu'il connaît une feinte dans une famille d'armes, le personnage peut, à chaque round, décider ou non de l'utiliser. S'il l'utilise, il ajoute 1 point à son niveau d'attaque (uniquement). Si cette attaque réussit, il peut continuer à utiliser la feinte lors de son attaque suivante. Par contre, dès qu'une attaque en feinte échoue, cela signifie que l'adversaire a eu le temps de la voir venir et que cette technique ne peut plus être employée contre lui.   
Si le personnage connaît plusieurs feintes, il peut les employer de deux façons :   
Soit s'en servir comme de bottes différentes. Il utilise la première et rajoute 1 à son niveau d'attaque puis, s'il rate une attaque et perd le bonus de la feinte, il passe à la deuxième et regagne +1 ; quand la deuxième feinte lui fait défaut alors que le combat se poursuit, il se rabat sur la troisième de la même façon.   
Soit en cumulant les feintes. S'il en cumule deux, il combattra à +2 en attaque. S'il en cumule trois, il combattra à +3. Mais si par malheur une attaque manque son but, toutes les feintes associées seront éventées, et le personnage combattra ensuite l'adversaire concerné avec son score normal.   
L'acquisition des feintes est expliquée dans le chapitre Expérience, page 40 des règles.

Page 29 : ***Tableau des armes de tir***   
La colonne X indique la portée minimale utile des armes (en mètres). En dessous de cette distance, la fragilité, le poids ou l'encombrement de l'arme rendent quasi-impossible de viser un ennemi qui bouge et est libre de ses mouvements (malus au Tir au gré du MJ, possibilité pour la cible d'utiliser Acrobatie pour éviter la ligne de tir).   
La colonne Tir multiple indique le nombre maximum de tirs possibles par round.   
Les dégâts des étourdisseurs et des paralysants sont exprimés en ***minutes*** (4d6 minutes pour les effets d'un paralysant, par exemple).   
Les dégâts du fusil à plasma sont égaux à ***20***d6.   
La notation 10 (3) indique que le laser lourd peut porter trois chargeurs de dix coups chacun à la fois.

Page 30 : ***Unité de Vitesse***   
1 UV = ***1*** km / round

Page 31 : ***Tir auto***   
Le tir automatique d'un vaisseau spatial dépend du nombre d'adversaires. Les gros vaisseaux disposent de calculateurs auxiliaires (parfois des robots spécialisés), de préférence situés dans des zones différentes. Le nombre de calculateurs donne aussi le nombre d'adversaires que le vaisseau peut affronter à son niveau de tir auto normal. Ce niveau baisse d'un point par adversaire supplémentaire.

Page 32 : ***Feintes***   
Chaque pilote commence par effectuer un test de ***pilotage*** (et non de *combat spatial*).

Page 32 : ***Récupération et psy***   
Le modificateur psy d'un univers peut être un malus à la récupération si l'univers est plus dense que celui des MEGA.

Page 44 : ***Bang***   
Le Grand Tout dura ***10-44*** secondes.

Page 61 : ***Hauts lieux***   
Ces hauts lieux ne sont pas décrits dans le chapitre D7, mais dans le chapitre F3 (Carnets du Major MacLambert) de la version *livre*.

Page 68 : ***Les Guetteurs : une menace pour les dons des MEGA***   
Supprimer la dernière phrase du paragraphe, remplacée par :   
Le phénomène est long, et le MEGA doit être maintenu dans l'intercontinuum, ce qui implique qu'il y soit amené par des MEGA ou piégé par des sirènes. D'autre part, les *vieux* peuvent demander une désactivation et les veilleurs l'ignorer (leurs motivations vont plus loin que les activités honnêtes ou malhonnêtes du renégat).   
Les pouvoirs retirés ne sont que Transfert et Transit, pas les psy.   
La Guilde des MEGA réunit parfois un tribunal quand la simple perte de réputation ne semble pas suffire à sanctionner un agent au comportement néfaste. Il existe diverses sanctions avant d'en arriver à la décision de retirer les pouvoirs.

Page 75 : ***Échec au transit***   
En cas d'échec au transit, un MEGA ayant déjà créé un ou plusieurs points de transit a 50 % de chances de se rematérialiser sur ***chacun*** d'eux (lancer les dés une fois par point de transit, jusqu'à ce que le MEGA se rematérialise dans l'un d'eux ou que tous aient été passés en revue infructueusement).

Pages 80 et 81 : ***Engins spatiaux***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nom | Calculateurs | Tir auto |
| Shangrila | 1 | 12 |
| Scorpion noir | 1 (+ 2 auxiliaires maxi) | 10 |
| Bright beauty | 3 (+ 4 auxiliaires maxi) | 12 |
| Zool Mehtem mk4 | 1 | 10 |
| Proxima express LB112 | 1 | 8 |
| Kurushetra | 65 (un par tourelle) | 12 |
| North star MK 5 | 5 | 10 |

Les tourelles légères du North star MK 5 sont dotées de calculateurs, ses tourelles paralysantes sont manuelles.

Page 80 : ***Torpilles***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nom | Dégâts | Prix (seguelds) |
| Dard d'argent | 300 + 2d10×20 | 850.000 |
| Poisson fatal | 100 + 1d10×10 | 250.000 |
| Sourire éclatant | 160 + 1d10×20 | 450.000 |

Page 82 : ***Matériel de mission type***   
Dans le *Type 1 : Diplomatie, espionnage, recherche en milieu NT1 ou 2*, insérer ***Pour le groupe :*** avant *- deux armes modernes camouflées*.

Page 83 : ***Matériel de mission type***   
Remplacer *Type 5 : Milieu sauvage hostile* par ***Type 4 : Milieu sauvage hostile*** (les missions de type 4 sont les missions d'exploration, les missions de type 5 les interventions dans l'espace).

Page 96 : ***Fiche d'aide à la création du personnage***   
Cette fiche contient plusieurs erreurs ; elle doit être remplacée par celle de la page 97 de la version *livre*.   
Le score en *Vitesse* est donné par la formule : ***(Réflexes + Score Taille) / 4***.

Page 96, et page 97 de la version *livre* : ***Fiche d'aide à la création du personnage***   
Les 6 points apportés par le *hobby* du personnage sont à répartir parmi ***3 à 6*** talents en rapport direct avec le hobby.

Page 98 de la version *livre* : ***Fiche de personnage*** (pourtant elle-même un erratum...)   
Pour le calcul du score dans les Connaissances *Connais. Armement* et *Économie*, il faut remplacer le Trait *C* par ***V***.

Pages 128 et 129 : ***Quelques animaux terrestres (en référence)***   
La plupart des poids indiqués sont hautement fantaisistes.

***Écran*** :   
Les tables *Récupérer ou engager des points*, *Familles d'armes*, *Arts martiaux et armes blanches*, *Boucliers, armures* et *Dégâts d'un objet en mouvement* contiennent des erreurs et doivent être remplacées par celles de la page VII de la version *livre*.   
Le deuxième tableau intitulé *Transit* (le plus petit des deux) s'intitule en réalité ***Transfert***.   
Dans le tableau intitulé *Blessures*, remplacer les mentions *de taille* par ***d'estoc***, et inversement la mention *d'estoc* par ***de taille***.   
Dans le tableau intitulé *Talents* :

 pour *Baratin* et *Remar. détail*, il manque le Trait ***D*** ;

 pour les Connaissances *Connais. Arme* et *Économie / Négoce / Économie*, il faut remplacer le Trait *C* par ***V***.  
Dans le tableau intitulé *Arts martiaux et armes blanches* : il manque l'épée laser ! On la trouve pourtant dans le tableau de la page 28...   
Le tableau *Dégâts subis par le matériau* est faux.

|  |  |
| --- | --- |
| Résultat test | Dégâts |
| -3 à 0 | 1 léger |
| 1 - 3 | 1 important |
| 4 - 7 | 1 décisif |
| 8 - 9 | +1 dégât décisif |
| 10 - 12 | +2 dégâts décisifs |
| Par tranche de +2 supplémentaires | +1 dégât décisif supplémentaire |