**Quelques précisions sur le transit**

**Un MEGA qui se transite sort-il directement du tétraèdre ?**

Non.
Il se matérialise à une distance d'environ 1,20 m d'une verticale passant par la base du tétraèdre (sachant qu'il peut choisir de se matérialiser à tout moment lors de sa *descente*, qui commence vingt mètres au dessus de l'apex du tétraèdre).
Par conséquent, la couverture de [MEGA 2](http://loukoum.online.fr/jdr/jeux/mega.htm#mega2), comme celle de la version magazine de [MEGA III](http://loukoum.online.fr/jdr/jeux/mega.htm#mega3), représentent des MEGA *entrant* dans un tétraèdre tout en couvrant leur retraite.

**Quelle quantité de matériel peut-on emporter avec soi lors d'un transit ?**

Cela dépend de la puissance psychique du MEGA.
En termes de [GURPS MEGA](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/g_mega.htm), c'est une fonction du niveau en *Psi Power : MEGA*, comme indiqué dans la table ci-dessous (où, par commodité, les masses ont été exprimées en kg) :

|  |  |
| --- | --- |
| Power | Masse transitable (kg) |
| 1 | 8 |
| 2 | 15 |
| 3 | 30 |
| 4 | 60 |
| 5 | 125 |
| 6 | 250 |
| 7 | 375 |
| 8 | 500 |
| 9 | 625 |
| 10 | 750 |
| par +1 au delà | + 125 |

À noter que les valeurs indiquées pour les niveaux les plus élevés sont souvent théoriques, le MEGA ne pouvant faire transiter plus du double de sa propre masse (lui-même compris !).

Un objet trop lourd d'un seul tenant ne peut pas être emporté par deux MEGA se transitant en même temps (alors que ceci est possible pour un être vivant).
Si un MEGA tente de se transiter avec une charge trop importante, il parviendra (s'il est suffisamment fort pour soulever ladite charge) à pénétrer dans le tétraèdre de départ ; mais à l'arrivée, une partie de son chargement aura disparu à jamais dans l'intercontinuum (le MJ déterminera aléatoirement les objets ainsi perdus, jusqu'à ramener la masse transitée dans les limites permises par la puissance du MEGA et sa propre masse). Il en va de même si plusieurs MEGA tentent d'emporter une charge commune.

Outre la limite de masse, entrent également en jeu des notions d'encombrement : en effet, ce que le MEGA emporte doit pouvoir tenir avec lui dans le point de transit de départ. C'est la raison pour laquelle des objets suffisamment légers pour être transités par une seule personne doivent souvent être démontés pour leur transit (l'[omnijeep](http://loukoum.online.fr/jdr/mega/omnijeep.htm), par exemple, que les plus corpulents des MEGA pourraient sans cela emporter d'un seul bloc).
Attention, si un MEGA pénètre dans un point de transit en emportant un objet qui est trop encombrant pour y tenir entièrement avec lui, l'objet part avec lui (sauf si quelque chose ou quelqu'un le retient en arrière !), mais disparait dans l'intercontinuum. Ce genre de mésaventure se produit souvent lorsque des MEGA tentent de se transiter avec une bicyclette (chose qui est parfois possible, à condition que le tétraèdre soit suffisamment grand et que la bicyclette soit tenue verticalement et étroitement), et est peut-être à l'origine d'une réflexion récurrente chez des MEGA flippés suite à un transit ripé, et parlant de *"baleines bleues faisant du vélo dans l'intercontinuum"*.

Si la charge emportée par le MEGA traîne de plus de 1,20 m derrière lui (tout en tenant toute entière dans le point de transit origine), son extrémité arrière reposera sur le tétraèdre d'arrivée si le MEGA ne se matérialise qu'à la fin de la descente.
Les chargements encombrants ne sont guère appréciés des équipes de MEGA, en raison des risques supplémentaires qu'ils font courir lors de la répartition.

Enfin, il faut tenir compte de la gravité locale au niveau du point de transit origine : le MEGA doit être capable de faire au moins un pas, pour rentrer dans le tétraèdre avec son chargement.

Si un MEGA en transit lâche son chargement dans l'intercontinuum, les objets y sont à jamais perdus.

**Comment peut-on se transiter en emportant avec soi un être vivant ?**

Les restrictions qui suivent ne s'appliquent qu'aux êtres vivants dans lesquels il est possible de se transférer. Les autres sont considérés pour les besoins du transit comme de simples objets inertes (ce qui signifie entre autres que le transit ne débarrassera pas le MEGA de la vermine qu'il transporte sur ses vêtements ou dans ses bagages).

Outre les limites liées à la charge transitable, se transiter en compagnie d'un être vivant nécessite un contact physique direct avec la créature. Une simple épaisseur de tissu suffit à laisser le passager derrière soi.
Pour éviter les problèmes de ce genre, les MEGA sont formés pour avoir le réflexe de saisir leurs passagers à mains nues et par leur tégument nu, ce geste constituant la base du transit avec passager.
Si un MEGA tente de se transiter avec un passager qu'il tient par exemple par la manche de sa veste, le résultat dépend de la solidité du vêtement, de l'inertie opposée par le passager potentiel, et de la fermeté de la poigne du MEGA : soit ce dernier se transite avec dans la main un morceau de tissu arraché à la manche de son passager infructueux, soit (cas le plus fréquent) il se transite la main vide. Le passager restant sur le carreau a dans la plupart des cas droit à une collision plus ou moins violente avec la paroi du tétraèdre...

Il est à noter que la dernière illustration de la page 69 de [MEGA III](http://loukoum.online.fr/jdr/jeux/mega.htm#mega3), représente un MEGA expérimenté aidant *un autre MEGA* à se transiter ; ce dernier utilisant ses propres pouvoirs MEGA, le fait que le MEGA expérimenté le touche à travers ses vêtements n'a aucune influence sur son transit.

Une différence de taille entre le transit d'un chargement inanimé et celui d'un passager vivant est le fait que deux MEGA peuvent grouper leurs efforts pour faire transiter ensemble une même créature.

**Que se passe t-il lors d'une tentative de transit avec un être vivant transporté dans un bagage ?**

C'est le cas du MEGA qui emporte une cage avec un animal, ou qui tente de contourner les limites du transit en emportant un bagage contenant une créature.
Comme toujours, il faut un contact physique direct entre le MEGA et la créature. Ceci peut être réalisable à travers les barreaux d'une cage (auquel cas, le transit se fait avec la créature). Par contre, si le contact physique n'est pas réalisé, ou tout simplement pas possible, le MEGA passe, mais selon les cas, soit le passager qu'il emporte arrive mort à destination, soit il disparait à jamais dans l'intercontinuum.

**Et dans le cas d'une créature qui n'est pas en contact physique direct avec le MEGA, mais par exemple fixée à ses bagages ?**

Ce cas de figure se présente souvent avec de petits animaux, suffisamment intelligents pour pouvoir servir d'hôte lors d'un transfert, et qu'un MEGA peut emporter avec lui, volontairement ou non, lors du rétrotransfert (perchés sur son chapeau ou sur son épaule, accrochés à son sac à dos, voire lui mordant les mollets sans traverser ses vêtements).
Deux cas de figure se présentent :
   • soit la créature est suffisamment forte pour empêcher l'entrée du MEGA dans le tétraèdre (un fauve qui le retiendrait par la jambe de sa combinaison, par exemple, ou un adversaire qui lutte pour l'empêcher de partir), auquel cas le MEGA ne pouvant pénétrer dans le point de transit, le problème ne se pose pas ;
   • soit la créature n'empêche pas l'entrée du MEGA dans le point de transit, et elle se heurte en général à la paroi du tétraèdre, infranchissable pour elle (on cite le cas de limaces pseudo-intelligentes que des MEGA transportaient à leur insu collées à leurs sacs à dos, et qui ont réussi à se coller à la paroi du tétraèdre, au lieu de tomber au sol).

**Comment peut-on se transiter avec un œuf, une chrysalide, une créature en hibernation, etc... ?**

Il s'agit de cas très différents, qui peuvent de plus varier selon les espèces considérées. À chaque fois, il faut déterminer si un transfert vers la créature serait théoriquement possible.

Dans le cas de l'œuf, on peut considérer que le transfert deviendrait théoriquement possible peu avant l'éclosion (vingtième jour pour un œuf de poule, qui éclot normalement au bout de trois semaines, par exemple), et uniquement à condition que la créature sortant de l'œuf puisse servir d'hôte à un transfert (ce n'est pas le cas d'un têtard de grenouille par exemple, donc un œuf de grenouille, quelle que soit la proximité de son éclosion, sera considéré comme un objet inerte pour les besoins du transit).
Si l'éclosion de l'œuf ne se fait pas au bout d'une certaine durée, mais dépend également de facteurs externes (cas des œufs d'[aliens](http://loukoum.online.fr/nonjdr/sf.htm%22%20%5Cl%20%22aliens), par exemple), le critère à prendre en compte est l'état de développement de l'embryon contenu dans l'œuf : peu avant que celui-ci soit capable de sortir de sa coquille sous réserve des stimuli appropriés, le transfert devient théoriquement possible.

Pour les chrysalides, et toujours en supposant que la créature sortant du cocon puisse servir d'hôte à un transfert, trois cas sont à distinguer :
   • soit la larve précédant la chrysalide peut servir d'hôte à un transfert, et la nymphe contenue dans la chrysalide ne subit pas de remaniements profonds de son système nerveux, auquel cas la chrysalide est traitée comme une créature vivante pour les besoins d'un transit ;
   • soit la larve précédant la chrysalide peut servir d'hôte, mais la nymphe contenue dans la chrysalide subit des remaniements importants de son système nerveux, auquel cas le transfert ne redevient théoriquement possible que peu avant l'éclosion de la chrysalide (même principe que pour un œuf) ;
   • soit la larve ne peut pas servir d'hôte, et on se retrouve dans le même cas de figure que précédemment.

Quant aux créatures en hibernation et autres diapauses, leur système nerveux n'étant pas altéré par leur état, ce dernier ne fait aucune différence pour les besoins du transit : une marmotte en hibernation ne pourra être emmenée par un MEGA se transitant qu'à condition d'un contact direct avec l'animal.

**Comment peut-on se transiter avec un organe (pour une greffe, par exemple), ou une culture tissulaire ?**

Dans la majorité des cas, il n'y a aucun problème particulier : bien que ces éléments soient vivants, ils ne sont pas pensants, et sont donc considérés comme inertes pour les besoins d'un transit.

Le seul cas particulier est celui d'un cerveau (ou équivalent) conscient conservé dans un quelconque réceptacle (appareillage de survie, corps artificiel de cyborg, etc...) : à moins que le cerveau ne soit lui-même doté de pouvoirs MEGA et puisse donc se transiter par ses propres moyens, la contrainte du contact physique direct empêche de le faire passer par un point de transit sans le tuer ou l'égarer dans l'intercontinuum.

**Les membres d'un groupe de MEGA se transitant simultanément restent-ils ensemble lors du transit ?**

S'ils sont entraînés ensemble au transit en équipe (via la *maneuver* [Répartition](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/g_mega.htm#bodysense)), ils arrivent en même temps, sous réserve qu'aucun d'entre eux n'ait eu de problème dans l'intercontinuum, décidé de retarder sa rematérialisation, ou fait un rétrotransit).

Par contre, dans l'intercontinuum, ils sont séparés, à moins d'être en contact physique direct (auquel cas on se retrouve dans le cadre d'un transit avec passager). Ainsi, un MEGA peut rencontrer des créatures de l'intercontinuum alors que ses camarades se transitent sans encombre.

**Peut-on pénétrer dans un point de transit en tenant une créature pensante, et se transiter sans elle ?**

Oui, mais l'abandonner ainsi dans les limbes n'est pas conforme à l'éthique des MEGA (Vie et Dignité).

L'entrée dans le tétraèdre s'accompagne du surcroît normal de fatigue dû à une tentative de transit avec passager.
Il suffit ensuite, une fois dans l'intercontinuum, d'interrompre le contact physique avec son passager, pour que ce dernier soit à jamais perdu dans les limbes.

**Comment limiter les transits excessifs ?**

Un problème qui peut fortement gêner le MJ est la tendance de certains joueurs à effectuer des transits vers Norjane (ou autre base arrière) pour en ramener des conseils, du matériel supplémentaire ou de l'aide, pour peu que l'action se passe suffisamment près d'un point de transit.

Voici l'avis de Greg sur le sujet :

* Les PJ débarquent sur leur base arrière en s'imaginant souvent que tout le monde s'inquiète de leur mission, qu'ils sont au centre de l'univers. Or c'est faux : quand les PJ reviennent comme ça en cours de route, on peut imaginer un sanctuaire en ébullition avec des tas d'équipes sur des tas de missions, des Majors débordés etc... Résultat : au bout de plus d'un ou deux retours en cours de mission, les PJ réalisent que personne n'a plus le temps de s'occuper d'eux, voire qu'en manquant d'initiative et en sollicitant des conseils en permanence, ils mettent à mal le suivi d'autres missions en cours tout aussi importantes que la leur.
* Inversement, ils reviennent au Sanctuaire et réalisent que c'est le désert, ils sont la seule équipe en mission, personne ne pensait que ça serait dangereux et le Major s'est absenté quelques heures / jours pour une rencontre importante à l'autre bout de l'univers, etc... Ils n'ont pas les autorisations nécessaires pour sortir un matos invraisemblable et balèze, sauf cas d'urgence évident (mais alors le retour sur Norjane était justifié) et n'ont personne à qui demander conseil au sujet de la mission en cours.
* Enfin, n'hésitez pas à recourir aux créatures de l'Intercontinuum : fleurs-folie, vampires à volonté et autre changeurs constituent une force dissuasive non négligeable face au transit à répétition !