

Les aventures du continuum

Tome 1

Les scénarios d'incorporation



Premier pas dans la guilde (scénarios d'incorporation)

Voici des cadres et les scénarios permettant aux nouveaux agents d'intégrer la guilde des messagers galactiques en douceur.

- Introduction et autres préliminaires.
- La S.S.E
- La nuit des espions
- Canibus II (Base des Marais Safran). **
- Nova Roma (Base de Calara). **
- Ophicy IV (Base de Léhogh). **

Introduction et autres préliminaires

Pourquoi faire jouer la formation des Megas ?

« Premiers pas dans la Guilde » a pour objectif de faire progressivement découvrir l'organisation des Megas aux joueurs inexpérimentés.

Elle doit également permettre de voir si MEGA convient à vos joueurs... S'il apparaît qu'il y a inadéquation entre eux et le jeu, mieux vaut en rester là. Il existe bien d'autres jeux de rôles qui leur conviendront sans doute mieux...

A noter que l'un des objectifs de la Guilde, dans le jeu, est également le même : découvrir, parmi les jeunes recrues, quels sont les individus éventuellement « inadaptés »... Ceux qui, finalement, ne peuvent pas être acceptés dans les rangs des Megas parce que « psychologiquement incompatibles » (caractériels, misanthropes, intolérants, sadiques, mythomanes, etc). Par expérience, la Guilde ne se risquera pas à confier des responsabilités d'agents de terrain à des individus mentalement instables, incapables de contrôler leurs peurs et leurs pulsions.

Il n'est pas interdit à un Megas d'avoir un grain... Même les Megas les plus sains d'esprit peuvent finir par adopter un comportement pouvant paraître excentrique. Mais il y a des limites à ne pas dépasser...

Avant de quitter la Terre...

Dans les versions précédentes de MEGA, on a souvent l'impression que les P.J sont des Terriens sans plus aucune attache avec leur planète d'origine... Ce qui est, en réalité, fort peu probable ! Avant de partir pour rejoindre les rangs des Megas, les P.J avaient sûrement une famille (voire même un foyer avec épouse et enfants !), des amis, des collègues de travail, des voisins, etc. Il avait certainement un domicile, des obligations quotidiennes à remplir et des factures à payer...

Le personnage peut donc difficilement « disparaître » durant des semaines voire des mois, sans bonnes raisons !

Tous les aspects de la vie personnelle du P.J ont sans doute été occultés pour des raisons de simplification.

Après tout, MEGA était d'abord conçu pour être un jeu d'initiation ; inutile d'embêter le Joueur avec quantité de détails qui n'auront aucun intérêt si vous ne jouez qu'une ou deux fois à MEGA.
En revanche, si vous comptez jouer régulièrement, détailler le background de chaque P.J peut avoir son intérêt.

Le B.I.M.

Juste avant de partir en formation, chaque nouvelle recrue doit passer par quelques formalités, au Sanctuaire (entre autre une visite médicale complète). Au cours de celle-ci, **Chaque Aspirants se voir offrir un B.I.M (Bracelet Interface Multifonction) qui est une sorte de condensé de technologie NT6 ; téléphone/ montre/ordinateur/carte de crédit mais aussi pour les jeunes recrues un localisateur ; il est a noter que le BIM n'a pas forcément l'apparence d'un bracelet mais il peut aussi prendre celle d'un boucle d'oreille, une ceinture, d'un implant sous cutané, d'un anneau nasal,...**

La fonction Localisateur/mouchard n'est pas cachée, mais les formateurs évite d'insister sur cette sécurité, entre autre pour jauger les réactions ; Vont il comprendre qu'il seront potentiellement suivi ? Vont il s'insurger, tenter de désactiver cette fonction ou de « perdre » leur B.I.M ?

Sur chaque planète où la recrue sera envoyée, cette puce permettra au besoin à la Guilde de localiser un stagiaire qui aurait disparu.

La Guilde n'aurait-elle donc pas confiance en eux ? Heu, hé bien, quelque-part, oui...

Mais les Norjans du Sanctuaire ont l'habitude, vous pensez bien... Jamais ils ne diront que la Guilde, par prudence, tient à garder un œil sur les recrues. Et, si les stagiaires s'y intéressent, ils se montreront fort courtois et diplomates. Ils expliqueront patiemment que c'est uniquement dans l'intérêt des P.J. Après tout, subir la formation d'un Mega n'est pas partir en villégiature : il faut se rendre sur des mondes pas très civilisés voire carrément hostiles.

Imaginez qu'il arrive un imprévu et que vous vous retrouviez perdu au milieu de l'océan, ou au cœur d'une jungle sauvage. Seul, sans équipement et sans aucun moyen de communication... Ne seriez-vous pas content de savoir que la Guilde dispose d'un moyen pour ne jamais perdre votre trace ? En peu de temps, vos camarades connaîtraient votre situation et viendraient vous secourir !

Refuser le BIM n'est pas forcément un mauvais point pour intégrer la guilde, mais c'est la marque d'une recrue avec du caractère et qu'il conviens de surveiller d'avantage ; Cependant, beaucoup d'agent compétents ont refusés ou perdu au encore trafiqué leur BIM lors de leur formation.

Autour de chaque planète où seront envoyés les recrues en formation, il y a un satellite artificiel de l'A.G qui permet de repérer où se trouvent les porteurs de puce. Normalement, ce satellite sert à bien d'autres choses (entre autres les communications triche-radio entre la planète et les réseaux de l'A.G.).

La taupe.

Dans un groupe de jeunes recrues, la Guilde a l'habitude de placer un véritable agent en qui elle a entièrement confiance. Sous une fausse identité, le Mega va suivre la formation et observera « de l'intérieur » la progression de ses compagnons...

Généralement, jamais les recrues ne se doutent qu'il y a une « taupe » dans leur groupe (sauf s'ils sont excessivement méfiants voire paranoïaques).

Cette taupe sera un P.N.J, incarnée par le M.J... Et, évidemment, il est invité à le jouer de la manière la plus fine possible. Le Mega observateur est toujours un agent expérimenté, parfaitement capable de jouer son rôle sans se faire démasquer par les autres (les P.J incarnés par les Joueurs). Tout au plus apparaîtra-t-il comme un gars plutôt doué, manifestement destiné à devenir un excellent agent (et pour cause) !

Selon les personnalités du groupe de recrues, la Taupe peut moduler son comportement par exemple, en incitant les recrues à ne jamais agir autrement que de la manière demandée par la Guilde soit au contraire en les encourageant à prendre des initiatives non conformes...

Selon la situation, ce P.N.J risquera même de passer pour le *Schtroumpf à Lunettes* de service rappelant sans cesse les règles que devraient suivre tous les stagiaires, ou bien *le Rebelle* toujours en opposition ou en décalage avec le reste du groupe.

D'autre fois, il campe une recrue énigmatique qui restera discrète, en observation.
En bref, il s'adapte!

Note pour le MJ :

la taupe peu très bien être tenue par un joueur expérimenté (ou qui a déjà joué le scénario); c'est même mieux pour l'ambiance de la partie.

Hiérarchie et grades.

Les recrues en formation ne sont pas encore des « vrais » Messagers Galactiques... Officiellement, ils portent néanmoins le grade de « stagiaire » ; **Ils sont donc sous surveillance.**

Au cours de leur formation, ils dépendent directement d'un « opérateur », **qui est souvent un pédagogue sachant se faire obéir sans avoir besoin de donner des ordres; Cependant, il y a beaucoup d'exceptions et il arrive que certains opérateurs soient très proches d'une « sergent instructeur ».**

La guilde est une organisation souple qui n'utilise les grades officiels qu'en cas de graves différends. Souvent les recrues de Sol III ont des difficultés à intégrer cette absence de hiérarchie apparente ; mais une grande partie des responsables de la guilde sont tout, sauf des débutants ou des incapables dans leur domaine.

De plus, le fait d'avoir parcouru activement le continuum depuis plusieurs décennies (plus de 80 ans d'espérance de service actif) les différencie du commun des organisations hiérarchiques de Sol III.

Les bases d'entraînement Mega.

Les trois principales bases de formation où passent les Mégas terriens sont :

Ophicy IV (Base de Léhigh).

Canibus II (Base des Marais Safran).

Nova Roma (Base de Calara).

Organisation.

Personnel :

- Un responsable local permanent (un Major) ;
- Un Opérateur par groupe de recrues ;
- des auxiliaires (généralement des Norjans ou des Ganymédiens) ;
- des robots ; surtout utilisés pour l'entretien de la base et de son matériel.

Matériel :

Émetteur-récepteur triche-radio.

Bulle antigrav : véhicule antigrav qui doit son nom à sa forme souvent ronde ou ovoïde. Capable d'évoluer dans les airs (et même pour certains modèles autour de mondes sans atmosphère), facile à conduire, c'est le véhicule atmosphérique le plus fréquemment rencontré dans l'AG.

Chaque base d'entraînement dispose d'au moins deux ou trois bulles antigrav (généralement à 5 places - un pilote + 4 passagers). Ces véhicules ne sont jamais confiés à de jeunes recrues, sauf dans le cadre d'exercices bien précis et encadrés.

A noter que chaque *Bulle* est équipée d'une forme sophistiquée de transpondeur, échangeant en permanence des informations avec la Base. Cette dernière est donc aussitôt au courant si l'un des véhicules est en perte ou souffre de défaillances techniques.

Divers modèles de véhicules terrestres et/ou marins : chaque base est équipée en nombreux véhicules « classiques », adaptés à l'environnement de la planète. Par exemple, on peut trouver des hydroglisseurs sur Canibus II, et des catamarans sur Ophicy IV... Ces véhicules sont surtout destinés à l'entraînement des

stagiaires (un bon Mega devant être familiarisé au maniement de toutes sortes d'engins). De même, l'entretien et les rafistolages sont généralement confiés à ceux qui les utilisent. Non sans un solide bon sens, on considère que celui qui a causé un accident est tenu de réaliser lui-même les réparations (considérez ça comme une forme de responsabilisation du stagiaire).

Base :

Si chaque base est différente, selon la planète où elle est localisée, les bâtiments comprennent pratiquement toujours les mêmes quartiers :

Quartiers des Megas : les logements personnels du Major et des Opérateurs de la base. Ce sont des petits appartements souvent assez spartiates, ne comprenant qu'une pièce multifonctionnelle, une chambre et un cabinet de toilette. La cuisine est commune, mais la préparation des repas est habituellement laissée aux soins de robots (ou d'auxiliaires). La salle à manger est également commune : le Major prend généralement les repas en compagnie de ses subalternes, ce qui leur permet de discuter des événements de la journée (ou d'autres sujets) de manière informelle. Il y a également une salle de réunion quand le Major doit s'entretenir avec les Megas de manière confidentielle pour des « affaires sérieuses ».

Quartiers des recrues : les logements attribués aux recrues (v. « Installation des recrues »). On y trouve également une cuisine et une salle à manger commune (comme dans le Quartier des Megas). Une salle de cours pour l'enseignement théorique qui n'est habituellement utilisée que quand le temps est défavorable (les profs préfèrent souvent donner cours à l'extérieur).

Quartiers administratifs : le bureau du Major (hautement sécurisé), les bureaux des Opérateurs (chacun en possède un).

Quartiers des communications : c'est là qu'est situé le serveur du réseau informatique de la base et l'émetteur-récepteur triche-radio. C'est un endroit hautement sécurisé, et seuls les Megas (ainsi que le personnel technique autorisé) peuvent y accéder. Toutes les communications entrantes ou sortantes de la base transitent par ces Quartiers et sont enregistrées. Une recrue tentant de s'y introduire - sans raison valable - est susceptible de voir terminer aussitôt sa formation.

Installation des recrues :

Chaque petit appartement a une chambre disposant de 2 ou 4 lits. Il y a également une pièce multifonctionnelle comprenant une table, des chaises et un bureau avec un petit poste de travail informatique (pour les rapports). Le poste est un modèle standard relié par câble sécurisé au serveur local de la base, et permet d'avoir accès (partiellement) au réseau de la Guilde. Chaque appartement est également doté d'un cabinet de toilette.

Garages / Hangars à véhicules :

C'est là que sont gardés les véhicules de la base, quand ils ne sont pas utilisés. Ils sont surveillés et, normalement, personne ne peut utiliser un véhicule sans que cela soit autorisé et mentionné dans un registre.

L'entretien est généralement laissé aux bons soins de robots et/ou de techniciens auxiliaires.

La sécurité :

Pour des raisons évidentes, chaque base d'entraînement Mega est dotée de systèmes de surveillance aussi discrets que sophistiqués. Les objectifs sont, non seulement, d'empêcher des visiteurs indésirables d'y pénétrer mais également d'empêcher (éventuellement) des recrues indisciplinées « d'aller se promener » sans autorisation.

Les Majors et les Opérateurs insistent toujours sur le fait qu'il est extrêmement imprudent de sortir de la base, quand on ne connaît ni les alentours, ni les particularités de la planète où l'on se trouve. Sur Canibus II, par exemple, sortir des limites de la Base des Marais Safran équivaut pratiquement à un suicide quand on est un Terrien fraîchement débarqué. La nature a disposé suffisamment de pièges mortels (sables mouvants, fauves, végétaux toxiques, etc) pour qu'un imprudent y laisse prestement sa peau.

La S.E.E

(Société Européenne d'Électronique)

Ceci n'est pas vraiment un scénario, mais la description d'une antenne de la Guilde sur Terre.

Quelques généralités.

Date de création : début des années 1960.

Siège social : à Reykjavik (capitale de l'Islande)

Direction : ?

Activité principale : Systèmes radars pour l'aviation civile

Effectif total : variable (environ 4 à 6.000 salariés au début des années 1990)

Principales implantations :

En Europe : Paris (France), Londres (Royaume-Uni), Bonn (Allemagne), Bruxelles (Belgique), Amsterdam (Pays-Bas)

Aux États-Unis : New York, Los Angeles.

Au Moyen-Orient : Istanbul (Turquie), Jérusalem (Israël)

En Asie du Sud-Est : Singapour, Bangkok (Thaïlande)

Plus éventuellement d'autres implantations, au gré du M.J, suivant ses besoins...

Par commodité, la description de la S.E.E se focalisera, ici, essentiellement sur ce qui existe en France. Mais le M.J est libre de s'en inspirer pour développer ce qui existe ailleurs et peut, éventuellement, se révéler utile au cours de sa propre campagne. En effet, les Megas terriens peuvent être régulièrement amenés à opérer sur leur planète natale (ne serait-ce que pour des missions de routine). Mais toutes ces missions ne se dérouleront pas forcément sur le territoire français...

Intérêt pour la Guilde.

L'utilité d'une entreprise comme la S.E.E, est multiple :

outre un emploi stable, elle offre une « **couverture** » à plusieurs Contacts de la Guilde (ceux qui sont chargés d'observer ce qui se passe sur la planète et d'aider les Voyageurs envoyés en mission sur place) ;

elle joue un rôle important dans le **recrutement de Megas potentiels** terriens ; très régulièrement, la S.E.E embauche des collaborateurs compétents, susceptibles de devenir des nouveaux agents de la Guilde.

Généralement, ils sont engagés pour un contrat d'une année, laps de temps qui permet de les jauger et de les tester (discrètement bien sûr).

C'est ce que l'on appelle le premier filtre : il permet d'éliminer tous ceux qui - manifestement - ne conviendront pas (individus malhonnêtes, égoïstes, trop paresseux, intolérants, menteurs, etc). La Guilde ne veut pas seulement des gens doués et compétents ; elle désire d'abord des personnes dotées de certaines qualités morales sur lesquelles elle pourra vraiment compter !

Intérêt dans le jeu - Scénario de recrutement.

Idéalement, la S.E.E est la porte d'entrée du P.J (Terriens, Mega latent) pour la Guilde.

Le « scénario de recrutement » devrait être la toute première histoire que le M.J propose aux Joueurs. A la limite, ils ne savent même pas qu'ils incarnent des Megas latents...

Les P.J créés devraient être « incomplets » (ils n'ont pas encore reçu la formation de Mega) voire même créés avec un système de règles différents (comme celui de L'Appel de Cthulhu, par exemple). Une conversion technique devra être opérée par la suite...

Pour terminer, le P.J pourra être « complété » en fonction de la formation qu'il suivra.

Époque.

Classiquement, le M.J peut décider de situer le début de sa campagne à l'heure actuelle, donc au début du 21e siècle.

Ce n'est nullement obligatoire... S'il en a envie, il peut décider de situer le début de sa campagne à la fin du 20e siècle, dans les années 1990 ou 1980. Normalement, cela ne change pas grand chose en ce qui concerne la Guilde et ses méthodes de recrutement (ni même les gadgets qu'elle emploie).

Il faudra surtout modifier certaines choses en ce qui concerne la S.E.E. Entre sa création (le début des années 1960) et les années 2010, il y a énormément de changements technologiques. Par exemple, dans les années 1960-70, l'informatique dans l'entreprise n'en sera encore (officiellement !) qu'à ses balbutiements.

Le siège de la S.E.E à Paris. Le personnel.

A Paris, environ 300 personnes travaillent au siège central de la S.E.E. - Division France : ingénieurs travaillant sur l'amélioration et le perfectionnement des systèmes radars, électroniciens, informaticiens, secrétaires, personnel d'entretien, gardes de sécurité, etc.

Il y a également des équipes de techniciens chargées de l'installation, de la maintenance et de la réparation des radars... Elle interviennent régulièrement « sur le terrain ».

Globalement, toutes les implantations de la S.E.E dans le monde ont tendance à se ressembler...

Si le M.J le souhaite, il peut situer son Scénario de recrutement ailleurs qu'en France. Il lui suffira d'apporter quelques modifications aux éléments proposés dans ce chapitre.

Il est important de noter que **tous les employés ne sont pas des Megas ou des contacts locaux de la Guilde**. Néanmoins, ce sont pratiquement toujours des employés honnêtes, compétents et qui restent discrets en ce qui concerne certaines « bizarreries » concernant la S.E.E... Car, évidemment, depuis le temps, beaucoup se sont rendus compte que des choses inhabituelles s'y passaient. Des gens se font engager du jour au

lendemain, avant de quitter la S.E.E quelques mois plus tard. Des mystérieux Hommes en noir (voir plus loin) sont régulièrement aperçus dans les environs ou même parfois dans les bureaux !

En bref, on peut trouver parmi les membres du personnel de la S.E.E :

Les **Megas potentiels** (y compris les P.J) ; engagés à la S.E.E en vue de leur recrutement par la Guilde (à l'insu de leur plein gré) ; ce sont généralement des employés qui n'auront ni le temps ni l'occasion de monter très haut dans la hiérarchie de l'entreprise.

Des **Megas « détachés »** ; membres du personnel de la S.E.E à plusieurs niveaux dans la hiérarchie ; en plus de leur travail au sein de l'entreprise, ils sont sur Terre au service de la Guilde pour diverses missions (recrutement, observation, surveillance, etc).

Les **Contacts locaux** ; ce sont des Terriens « normaux » mais qui sont au service de la Guilde. Normalement, tous les membres dirigeants de l'entreprise sont des Contacts et considérés comme dignes de confiance.

Les **Résidants** ; ce sont les employés de la S.E.E qui ne sont ni des Megas (potentiels ou confirmés) ni même des Contacts. Au sein de l'entreprise, la plupart sont « en bas de l'échelle » et ne grimperont sans doute jamais très haut dans la hiérarchie. Arrivé à un certain niveau de responsabilité (s'il en a les compétences et l'expérience), ses chefs peuvent décider de mettre l'employé dans la confiance... S'il est considéré comme étant vraiment digne de confiance.

Nationalités.

A Paris, le personnel de la S.E.E sera majoritairement d'origine française. Cependant, des P.J originaires d'autres pays pourront s'y retrouver pour une raison ou une autre (par exemple, ils peuvent venir d'autres implantations en Europe, sous le prétexte de remplacer des employés tombés subitement malades ou victimes d'accidents). Ou bien la Division France a temporairement besoin d'un spécialiste, et préfère appeler un collègue étranger plutôt que de se lancer dans la recherche de la « perle rare ». Dans tous les cas, le M.J doit évidemment veiller à ce que ces raisons paraissent vraisemblables et logiques...

Rumeurs et bruits de couloir.

Pas mal de rumeurs circulent dans les couloirs, la plupart affirmant que la S.E.E est secrètement surveillée par la DST (Direction de la Surveillance du Territoire) ou un service du même genre. Ce n'est peut-être pas totalement faux, d'ailleurs... La S.E.E est une entreprise qui travaille dans un secteur de « haute technologie » et ses nouveaux systèmes radars peuvent très bien intéresser des concurrents étrangers, voire des nations peu scrupuleuses. Au M.J de décider si, effectivement, des barbouzes traînent dans les environs et quelles sont leurs motivations...

A noter que les responsables de la S.E.E sont parfaitement conscients de l'existence des commérages, bavardages, et autres papotages au sein de leur personnel, ils ont rarement tenté de les éliminer... D'abord, parce que c'est pratiquement impossible, ensuite parce que cela se révèle souvent d'être contre-productif (démentir une rumeur est un art périlleux - on risque de renforcer sa crédibilité).

Néanmoins, les Megas et contacts locaux restent attentifs à tous les potins qui circulent dans la S.E.E, les analysent et tentent - discrètement - de contrôler leur diffusion.

Particularités des locaux de la S.E.E.

Service d'Analyse des Données (S.A.D).

Officiellement, le S.A.D a été fondé au début des années 1990, en parallèle avec le développement d'Internet. L'objectif était d'abord de créer un réseau de communications fiable et sécurisé entre les différentes implantations de la S.E.E dans le monde. Jusqu'à présent, aucun hacker terrien ne peut se vanter d'être parvenu à pirater les communications Internet de la S.E.E... En tous cas, pas sans se faire aussitôt repérer.

Dans la plupart des cas où il y a eu tentative de piratage, la S.E.E préfère régler ce genre de problème sans publicité et sans faire appel aux autorités locales. Un coup de téléphone d'avertissement (Nous savons qui vous êtes, et ce que vous faites...), ou une petite visite à domicile par les Hommes en Noir suffisent à décourager les hackers.

Dans le cas d'attaques informatiques par des services de renseignements étrangers, ou par des organisations criminelles, c'est plus délicat... La S.E.E peut répondre elle-même par des attaques foudroyantes et dévastatrices (la science des NT5-6 lui donne une force de frappe considérable par rapport à notre NT4), mais elle s'arrange toujours pour que ce ne soit pas trop destructeur.

Outre la question des communications (et de leur sécurité), le S.A.D s'occupe également de la prospection d'informations via Internet. Là également, le service a une « face cachée » car, outre la collecte d'informations en libreaccès, il lui arrive fréquemment d'aller « pêcher » des renseignements au fond de serveurs bien protégés.

Service des Communications Galactiques (S.C.G).

La plupart des membres du personnel de la S.E.E ignorent complètement l'existence de ces locaux. Ils ne sont accessibles qu'aux Megas (et, accessoirement, aux Contacts les plus dignes de confiance) qui doivent emprunter des issues secrètes, camouflées et bien protégées, pour y accéder.

Grâce à des appareillages de Triche-Radio, ce service entretient en permanence des communications avec la Guilde. Leurs ordinateurs sont connectés sur les réseaux informatiques des Megas et de l'A.G.

Il y a toujours - au moins - un technicien dans le local, chargé de la surveillance du bon fonctionnement des systèmes, et joue parfois au « téléphoniste » (il peut prendre en charge certains appels quand la communication ne s'établit pas correctement). Des caméras de surveillance filment en continu tout ce qui passe sur place, et les images sont transmises automatiquement à la Guilde sur Norjane.

Comme il serait catastrophique que toute cette installation tombe aux mains des Terriens, elle a été équipée d'un système d'auto-destruction, capable d'être déclenché à partir du Sanctuaire si le besoin s'en faisait sentir !

Quelques personnalités la S.E.E.

Direction de Paris (jusqu'en 1981) :

Charles-Henry de Saint-Etienne.

Né en 1911. Jeune ingénieur quand la guerre éclate en 1939, engagé dans l'Armée de l'Air. Pilote de chasse, gagne l'Angleterre au moment de la capitulation et rejoint les rangs des premiers gaullistes. Démobilisé en 1945, avec le grade de commandant.

Entré en contact avec des Megas au cours du conflit, il est impliqué dans la fondation de la S.E.E regroupant divers contacts de la Guilde en Europe (britanniques, allemands, belges, etc).

Connaissant personnellement Charles de Gaulle et d'autres personnalités politiques importantes de l'époque, il est alors considéré comme l'un des atouts majeurs pour la bonne réussite du projet. La S.E.E est fondée au

début des années 1960, et il en devient naturellement le directeur pour le siège de Paris. Du fait de son passé prestigieux et de ses relations, Charles-Henry de Saint-Etienne a pu faire développer le réseau de la Guilde en France (à l'ombre de la S.E.E) sans être soupçonné.

Officiellement à la retraite depuis 1981, année au cours de laquelle François Mitterrand a été élu président de la République. La S.E.E se trouvait alors sur la liste des entreprises qui devaient être nationalisées l'année suivante... Elle en sera retirée pour des raisons inexplicables.

Direction de Paris (à partir de 1981) :

Geoffroy de Saint-Etienne.

Né en 1951. Fils unique de Charles-Henry, il a succédé à son père en tant que responsable de la S.E.E - Division France. Officieusement proche de plusieurs personnalités politiques (des amis de la famille).

Pour un P.J, il sera toujours difficile - voire impossible - de rencontrer le directeur de la S.E.E en personne : il est fréquemment « en voyage d'affaires » et on ne le trouve que rarement dans son bureau. Une fois devenu Mega, le P.J se rendra compte qu'il doit partager son temps entre la gestion de l'entreprise et ses contacts avec Norjane... Même s'il n'est pas un Mega lui-même, le directeur de la S.E.E joue un rôle important dans les activités de la Guilde sur Terre.

Service « Recherche & Conception » :

Bernard Dumont, Mega détaché.

Description (au moment du recrutement des P.J) : une quarantaine d'années, plutôt petit et rondouillard, un début de calvitie.

Officiellement, il travaille au service « Recherche & Développement » de la S.E.E, à Paris.

Officieusement, c'est un Mega, depuis de nombreuses années. Bon comédien, bon organisateur, il s'occupe du recrutement de nouveaux agents pour la Guilde. Dans la plupart des Scénarios de recrutement, il tient un rôle d'Arbitre (voir plus loin, « Le Second filtre »).

Jean Ferval, Contact local.

Description (au moment du recrutement des P.J) : une trentaine d'années, taille moyenne, des cheveux en broussaille et un accent du midi.

Officiellement, ingénieur travaillant au service « Recherche & Développement » de la S.E.E, à Paris depuis environ 10 ans. Marié, sans enfants. Réputé pour être discret, efficace et compétent.

Dans la plupart des Scénarios de recrutement, il tient un rôle de Figurant.

Paul Lecat, Contact local.

Description (au moment du recrutement des P.J) : une trentaine d'années, grand, maigre, doté d'un nez proéminent.

Officiellement, il travaille au service « Recherche & Développement » de la S.E.E, à Paris (depuis environ 10

ans). Célibataire (possède un gros chien). Réputé pour être discret, efficace et compétent.

Dans la plupart des Scénarios de recrutement, il tient un rôle de Figurant.

Direction des Ressources Humaines :

Éveline Petibeur, Méga détaché.

Description (au moment du recrutement des P.J) : une trentaine d'années, petit chignon, costume élégant de working girl.

Charmante, ambitieuse, manipulatrice, opiniâtre. Notre sympathique DRH est en fait une psychologue de la Guilde spécialiste de l'enrôlement. Responsable de l'évaluation des nouvelles recrues, elle s'implique activement dans l'élaboration et le déroulement des Scénarios de recrutement.

Le « Second filtre ».

Au cours de leur engagement, les Megas potentiels employés par la S.E.E sont (secrètement bien sûr) observés afin de déterminer s'ils conviendraient en tant qu'agents de la Guilde. Au bout de quelques mois, habituellement, les meilleurs candidats ont été repérés.

Les autres (ceux qui, manifestement, ne feront pas l'affaire) resteront à la S.E.E jusqu'à la fin de leur contrat, ensuite on les laissera aller se faire voir ailleurs... Normalement, jamais ils ne sauront qu'ils ont échoué au test de sélection pour Mega.

Le « Second filtre » sert donc de test pour découvrir si les candidats sélectionnés sont effectivement aptes à devenir d'authentiques Messagers Galactiques.

Il s'agit d'une espèce de jeu de rôle « grandeur nature » organisé par certains membres de la S.E.E.

Sans le savoir, les Megas potentiels sont plongés dans une fausse aventure qui est essentiellement destinée à les tester. C'est néanmoins un vrai examen, où l'on met à l'épreuve leurs capacités à réfléchir et à mener des investigations. Il s'agit également de vérifier s'ils savent gérer une situation complètement inattendue et garder leur self-control dans des circonstances déconcertantes.

S'ils s'en sortent bien, on leur révèle la vérité et (à condition qu'ils acceptent de devenir des Megas) ils sont envoyés au Sanctuaire... S'ils ne s'en sortent pas bien du tout, les P.J passeront entre les mains d'agents compétents qui se chargeront de les rendre partiellement amnésiques grâce à « l'Oublier ».

Le Scénario de recrutement (ou « le plan »).

Suivant les lieux, l'époque, les goûts des Arbitres, un Scénario de recrutement est mis au point... Normalement, il doit préalablement être soumis aux autorités du Sanctuaire pour accord.

Un scénario peut être refusé parce qu'il fait courir trop de risques aux Figurants et aux Candidats. Ou bien, il ne peut être réalisé sans trop attirer l'attention sur la S.E.E... C'est également au Sanctuaire d'accepter ou de refuser d'attribuer des moyens spéciaux et/ou du personnel supplémentaire pour l'opération.

Arbitres et Figurants.

Les Arbitres et Figurants sont habituellement des employés de la S.E.E (ou d'autres « contacts » de la Guilde sur Terre) et d'authentiques Megas.

Les Arbitres sont souvent des **agents détachés** (voir Encyclopédie du messenger galactique p.10) , des Terriens, Megas véritables envoyés là pour des missions de longue durée. Ce sont eux qui organisent le Scénario de recrutement et se chargent d'orchestrer les choses en cours de réalisation. Généralement, ils ont une formation et un entraînement dignes des meilleurs espions : ils sont spécialisés dans les techniques de surveillance, sont capables de se déguiser et de changer d'identité en très peu de temps, etc.

Les Figurants sont parfois des **voyageurs** (voir Encyclopédie du messenger galactique p.8), parfois des **détachés**, parfois simplement des « contacts » locaux.

Les Megas jouant des rôles de Figurants sont souvent des Hommes en noir

Les Candidats.

Les Candidats sont des employés de la S.E.E, Megas latents qui ont été sélectionnés en vue de devenir des agents de la Guilde. Tous les PJ, au moment de leur création et de leur intégration dans le personnel de l'entreprise sont des Candidats potentiels sans s'en douter.

Préalablement à la mise en place du Scénario de recrutement, ils auront fait l'objet d'une enquête serrée (ordinairement, sans qu'ils puissent s'en rendre compte). Pratiquement toute l'existence de chaque Candidat est passée au crible, et toutes les informations recueillies sont réunies dans un dossier qui sera utilisé par les Arbitres (c'est l'étape du « Premier filtre »).

Les Hommes en noir.

Normalement, les P.J ne devraient pas les remarquer tout de suite, mais des individus mystérieux ont l'habitude de rôder près des installations de la S.E.E ou de leurs domiciles... Quelle que soit l'époque, le lieu ou le moment de l'année, ils sont vêtus de costumes sombres ou gris, en général dans le style des années d'après-guerre (celle de 39-45). Ils portent généralement des chapeaux et des lunettes aux verres fumés. Parfois, dans un groupe, il peut y avoir une femme, vêtue dans le même style (sauf qu'elle porte une jupe au lieu de porter des pantalons).

Si les P.J deviennent, un jour, des agents de la Guilde, ils apprendront que les Hommes en noir sont - en réalité - des Megas. Ils peuvent être là pour diverses raisons : mission spéciale à remplir sur Terre, protection de la S.E.E (un service de renseignements quelconque qui s'intéresserait de trop près à la société, etc)...

Ils peuvent également être là tout simplement pour jouer la comédie (ce sont alors des Figurants). Suivant leur personnalité, ils trouvent ça amusant ou grotesque. Certains peuvent « en faire des tonnes » et se grimer (pommettes saillantes, sourcils fournis ou rasés, yeux en amande, etc) tandis que les autres resteront « au naturel ».

Les Hommes en noir étant des Megas purs jus, ils sont entraînés, expérimentés et équipés de manière à pouvoir affronter n'importe-quelle situation. Ils peuvent parvenir à tenir en échec des espions ou des criminels qui chercheraient à nuire à la S.E.E. Donc, normalement, jouer avec les P.J ne devraient aucunement leur poser de problèmes. Néanmoins, si jamais des P.J devaient se montrer assez forts ou assez malins pour les mettre en difficulté, ils en seraient sûrement extrêmement vexés... Et risqueraient même d'en conserver, ensuite, une certaine rancune envers les P.J !

Équipement.

En tant qu'agent de la Guilde, les Hommes en noir sont susceptibles d'avoir tous les équipements NT5-6 que le M.J jugera nécessaire.

Tous possèdent, normalement, au moins un Paralysant et un Communicateur (ils peuvent ainsi rester en contact, en permanence avec le S.C.G - v. Plus haut). Chaque groupe dispose également d'un nanordi

(généralement le chef de mission), camouflé en ordinateur portable (le modèle terrien copié dépend de l'époque).

Chaque équipe est également dotée d'un véhicule - le plus souvent une voiture de couleur noire - souvent bidouillé par des techniciens de la Guilde ou par les Megas eux-mêmes. Il peut être blindé (résistants aux balles - pneus y compris), le moteur trafiqué pour être plus puissants, etc. Libre au M.J de transformer la voiture des Hommes en noir en espèce d'Aston Martin pour un James Bond de NT5-6.

Selon les goûts des Megas, le choix du modèle de la voiture peut volontairement être « décalé » (exemple : une Cadillac d'un modèle de 1948, dans la France des années 2000). Mais n'oubliez pas qu'une discrétion relative est le plus souvent réclamée aux agents en mission.

Note au sujet des *Hommes en noir*.

Évidemment, les Hommes en noir (*Men in black*, en anglais) n'ont pas été inventés par les créateurs de Mega. Ces personnages font partie du folklore états-unien depuis la fin des années 1940, et leur célébrité s'est développée parallèlement au phénomène des Ovnis. Ils se présenteraient généralement aux gens témoins d'apparitions de « soucoupes volantes » et d'extra-terrestres, leur posant des questions mais paraissant déjà au courant de beaucoup de choses. Ils semblent surtout motivés par une volonté d'étouffer l'affaire en banalisant ce que les observateurs ont pu apercevoir (Ce que vous avez pris pour un Ovní n'était que la planète Venus...).

Personne ne semble d'ailleurs vraiment certains de ce qu'ils peuvent être en réalité... Agents du gouvernement ou espions au service d'une puissance étrangère ? Certains supposent même qu'il ne s'agit pas d'humains, mais de créatures extra-terrestres déguisées, tant leur apparence et leurs agissements semblent artificiels.

Ces personnages ont été popularisés à un niveau international, du fait qu'ils apparaissent dans des films comme *Men in Black* ou des séries télévisées comme *X-Files*.

Il nous a semblé amusant et intéressant d'intégrer ces Hommes en noir à la « Mythologie de Mega », justement en tant qu'agents de la Guilde sur Terre.

Les raisons qui poussent la Guilde à faire habiller certains agents avec ce genre d'« uniforme » peuvent être diverses et variées. Certains responsables - depuis les années 1940 - trouvent sans doute que ce costume confère à leur agents un aspect « officiel »... Peut-être sans se rendre bien compte que la mode a évolué au cours des décennies. Ou alors, ce sont des agents eux-mêmes qui, pendant des années, gardent le même costume par esprit de conservatisme (ou parce qu'ils ne prennent pas le temps de rajeunir le contenu de leur garde-robe).

Évidemment, toutes les équipes de Megas envoyées sur Terre ne seront pas habillées comme des Hommes en noir... Mais, disons que, dans certaines régions du monde, un Mega les apercevant peut se dire : « Tiens, probablement des collègues ! ». Maintenant, il est vrai aussi que ça peut être trompeur...

Les scénarios.

Comme expliqué plus haut, le processus du « Second filtre » ne repose pas sur un unique scénario de recrutement... En fonction de nombreux facteurs, divers et variés, Arbitres et Figurants peuvent opter pour tel ou tel type de « plan ». La routine est l'une des choses que les Megas tentent d'éviter... Mais il s'agit ici, essentiellement, d'une question de sécurité.

En effet, des situations trop répétitives, en un laps de temps relativement court, sont susceptibles d'attirer inutilement l'attention sur la S.E.E...

Prenons, par exemple, le cas du scénario de la menace extra-terrestre donné dans les règles de MEGA III : on

fait croire aux Candidats que certains membres du personnel de leur entreprise ont été « remplacés » par des êtres venus d'un autre monde. Admettons qu'au cours de l'histoire, les Candidats aient fait appel aux forces de l'ordre (un de leurs collègues se faisant enlever sous leurs yeux par les Hommes en noir). Néanmoins, le collègue est réapparu quelques jours (quelques heures?) plus tard, et l'affaire a été classée sans suite par la police...

Fort bien, mais imaginons que - six mois plus tard - le même scénario soit rejoué avec une fournée suivante de Candidats ! Bernard Dumont et ses complices recommencent la même scène de kidnapping... Et les Candidats s'empressent d'aller alerter la police. Il est évident que l'on souviendra sûrement du premier « canular-des-gars-de-chez-la-S.E.E. » et que les policiers vont commencer à se poser des questions... La S.E.E n'engageraient-elles que des rigolos ou des gens mentalement instables ? Ou bien ces histoires de faux enlèvements à répétition ne cacheraient-ils pas quelque-chose ? Bref, les autorités vont commencer à s'intéresser à cette affaire et risquer de découvrir certaines particularités de la S.E.E...

Pour éviter ce genre de problèmes, les scénarios de recrutement sont souvent prévus pour se suivre et ne pas se ressembler. Les Megas évitent ainsi la monotonie, tout en limitant les risques d'attirer trop l'attention sur la S.E.E.

Pour chaque nouveau groupe de P.J, le M.J est donc invité à inventer son propre scénario original...

La Nuit des Envahisseurs extra-terrestres.

Ce type de scénario plonge les Candidats dans une pseudo-invasion de la Terre par des extra-terrestres mystérieux. Celui qui se trouve développé dans les règles de MEGA III (pages 132-135) est l'archétype même du genre. Le M.J est invité à le reprendre tel quel ou, de préférence, à le modifier en fonction de ses goûts.

Synopsis : l'un des membres de la S.E.E entre en contact avec les Candidats et leur explique que certains de leurs collègues agissent de manière étrange et semblent travailler sur un projet mystérieux. En fait, il s'agit d'un Arbitre qui, peu de temps après, se fait pratiquement enlever sous les yeux des Candidats des Hommes en noir... Progressivement, ils doivent découvrir certains indices leur laissant penser que la S.E.E est un repaire d'extra-terrestres préparant (peut-être) une invasion de la planète.

Les difficultés éventuelles : plongés dans une histoire digne d'un film de S.-F, les Candidats risquent de passer (aux yeux des témoins extérieurs) pour des excentriques voire des malades mentaux. Imaginez qu'ils aillent demander l'aide de la police en expliquant que la S.E.E est une tête de pont pour envahisseurs extra-terrestres... D'accord, on ne les prendra sûrement pas au sérieux. Mais ils risquent également de se retrouver dans un bel hôpital psychiatrique ou de gentils médecins s'intéresseront beaucoup à leur cas (délire paranoïde collectif, mon cher, un cas d'école...).

La Nuit des Espions.

Ce scénario est une variation de l'Invasion extra-terrestre ; la menace ne vient pas d'outre-espace, mais d'une « puissance étrangère » peut-être plus ou moins hostile. Selon l'époque, les Candidats pourront être confrontés à des espions de l'URSS, d'Europe de l'Est ou des Chinois...

Synopsis : les Candidats sont confrontés aux comportements étranges de certains collègues « d'origine étrangère » (insistez sur leur aspect « exotique » ; accent à couper au couteau, coutumes bizarres, etc). Discrètement, un Arbitre leur explique qu'il les a longuement épiés, et qu'il s'agit sans doute d'espions au service d'une puissance adverse. Leur objectif est sûrement de s'emparer des plans des tous nouveaux systèmes radars mis au point par la S.E.E

Les difficultés éventuelles : Ici, au contraire de l'Invasion extra-terrestre, la menace des espions risque de paraître très crédible aux yeux des autorités. C'est périlleux pour la S.E.E car l'un ou l'autre service de renseignements pourrait mettre son nez dans l'affaire et découvrir certaines choses...

La Nuit des Saboteurs.

Ce type de scénario est une variation de la Nuit des Espions : des terroristes désirent provoquer une catastrophe aérienne spectaculaire. Les motivations peuvent varier : faire de la publicité pour leur cause, « punir la France » pour sa politique ou le « dérèglement de ses mœurs », tentative de provoquer l'effondrement de la civilisation, etc. Les terroristes étant généralement des individus sans scrupules et à l'esprit tordu, le M.J est libre d'inventer son organisation et ses objectifs. Il peut y aller franchement : plus ce sera énorme, plus ça paraîtra sûrement crédible aux Joueurs... Et totalement incroyable pour les autorités.

Synopsis : les Candidats découvrent qu'une organisation - plus ou moins secrète - est en train de noyauter la S.E.E. Peut-être des gens issus de l'extrême-droite ou d'une mouvance religieuse intégriste ?

Les difficultés éventuelles : Ici également la menace terroriste risque d'être prise au sérieux par les autorités. A moins qu'elle n'émane d'un groupuscule sectaire totalement inconnu... Rappelez-vous de l'attentat au gaz sarin dans le métro de Tokyo, en 1995 : pratiquement personne n'avait jamais entendu parler de la secte Aum avant cette histoire. Le M.J peut donc inventer une intrigue reposant sur des illuminés, embrigadés dans une organisation occulte dont personne (officiellement) ne connaît l'existence.

Proposition : *La Nuit du Dieu venu du Centaure.*

Les P.J découvrent que certains membres de la S.E.E font partie d'une secte mystérieuse. Apparemment, ils ont l'air tout à fait saints d'esprit, mais ils sont trahis par certains indices (entre autre, de la littérature de la secte). Leur « bible » est un ouvrage expliquant qu'une créature divine est descendue sur Terre, il y a plusieurs décennies, et qu'elle souhaite sauver des humains de la future apocalypse. Apocalypse prévue pour l'an 2000 (si le M.J situe son histoire à la fin du 20e siècle) ; sinon, au M.J d'en décider la date...

Le problème est que la créature (le Dieu venu du Centaure) ne sauvera que ceux qui accepteront de devenir ses loyaux serviteurs (les Fidèles). Les autres (les Infidèles) sont voués à mourir ou à devenir les esclaves des Fidèles dans le nouveau monde qui sera bâti après l'Apocalypse. Suite à l'effondrement de notre civilisation, le Dieu venu du Centaure régnera en maître absolu de l'humanité, et la guidera vers un nouvel Âge d'or. Perspective qui enthousiasme tous les membres de la secte (surtout le fait de dominer des masses d'esclaves, en fait).

Découverte affolante : toutes les implantations de la S.E.E dans le monde sont infiltrées par ces illuminés ! Ils travaillent sur un vaste complot baptisé Total Blackout et qui consistera à déclencher - à un moment précis - une panne générale de tous les systèmes radars installés par la S.E.E. Cela devrait déclencher, évidemment, un fameux chaos, provoquer d'innombrables catastrophes aériennes, causer des milliers de victimes et certainement être interprété comme un acte de guerre !

Si l'affaire a lieu quand l'URSS existe encore, on mettra tout sur le dos des Soviétiques et un conflit mondial éclatera.

Si l'affaire a lieu après la chute du Rideau de fer (l'URSS cesse d'exister en 1991), l'affaire sera mise sur le dos d'un quelconque État voyou : la Lybie de Khadafi, la Corée du Nord, l'Iran... Voire une coalition secrète entre tous ces pays ennemis de la paix et de la démocratie (des « preuves irréfutables » seront présentées à l'ONU). Là encore, de quoi faire s'enflammer le monde.

Le « règlement de compte final » entre les Candidats et les Figurants devrait avoir lieu dans une grande propriété (louée ou appartenant à la S.E.E) dans la périphérie de Paris. C'est là que les « Fidèles » pourraient rencontrer leur divinité et recevoir quelques dernières instructions avant le déclenchement de Total Blackout. Le rôle du « Dieu venu du Centaure » en personne pourrait être attribué à un véritable extra-terrestre, membre de la Guilde.

Variantes : Villages de vacances et stages d'entreprises.

La plupart des scénarios de recrutement décrits ci-dessus s'articulent autour de la S.E.E et peuvent se dérouler dans un pays européen, comme la France...

Mais, comme nous l'avons déjà expliqué, la S.E.E est une société tentaculaire, disposant de filiales dans de nombreux pays. De manière habile, elle a pris le contrôle d'entreprises dont les rapports avec les systèmes radars ou la navigation aérienne ne sont pas lumineux...

Ainsi, dans les années 1960, elle a pris le contrôle du **Club Jonas Hook**, une petite entreprise britannique du secteur touristique. Elle commercialise principalement des séjours dans quelques villages de vacances, situés dans la Mer des Antilles, l'Océan indien et le Pacifique. « Par coïncidence », ces villages sont toujours situés sur des petites îles peu peuplées, et assez isolées.

Utilité pour la Guilde.

Les Villages de vacances du Club Jonas Hook sont authentiques, et fonctionnent de façon régulière. Économiquement parlant, l'entreprise est rentable. Néanmoins, la Guilde utilise également ces places dans le cadre du recrutement de nouveaux Megas sur Terre...

D'une manière ou une autre, la S.E.E s'arrange souvent pour que ses candidats soient envoyés dans l'un de ces Villages de vacances, où les attendent une épreuve du « Second filtre » soigneusement préparée.

Ces îles isolées, où la population est réduite, sont des endroits qui se prêtent mieux que l'Europe à l'organisation de « canulars à grand spectacle ». En effet, les Megas peuvent se permettre là de créer artificiellement des situations extraordinaires, parfois délirantes, sans que les forces de l'ordre et les médias ne soient aussitôt alertés...

Les raisons expliquant que tout le groupe de P.J se retrouve dans un Village de vacances du Club Jonas Hook peuvent être nombreuses : par exemple, il peut s'agir de cadeaux gracieusement offerts par la S.E.E, suite à une tombola (tout le personnel de la firme participait) ou bien octroyés « pour services rendus ».

Une autre façon d'expédier les P.J sur place est de présenter la chose comme étant un stage d'entreprise, vivement recommandé par la direction. Tous les frais (voyages et séjours) sont payés par la S.E.E, et l'affaire est présentée sous un jour très attrayant.

Santa Isabella

L'île de Santa Isabella est le cadre développé que nous proposons, en détails, au M.J (dans le chapitre « Vacances de rêve à Santa Isabella »)...

Vacanciers authentiques et Guildiens.

Santa Isabella et les autres îles du Club Jonas Hook sont normalement prévues pour accueillir des vacanciers terriens normaux. Néanmoins, elles peuvent également servir de lieu de repos pour des Megas terriens, des Contacts voire d'autres Guildiens.

Pour se simplifier la tâche, les Megas s'arrangent pour qu'il y ait une majorité d'agents de la Guilde sur une île quand une épreuve du « Second filtre » est organisée (ce qui peut avoir lieu tous les six mois, environ). De cette manière, même s'il n'est pas prévu qu'ils participent activement, ils sont présents pour prêter main forte en cas de besoin...

Généralement, ils s'occupent surtout des vrais vacanciers, qui risquent de s'affoler et de faire des bêtises (embarquer sur un pédalo et aller se noyer en pleine mer, par exemple). Ensuite, ils peuvent se charger de les passer à l'oublier, ce qui évitera aux « témoins gênants » d'aller raconter ce qu'ils ont vu de bizarre cours de leurs vacances.

Dans certaines situations, ces extras peuvent être invités à une participation plus active. Par exemple, en interprétant des « mauvais » genre trafiquants, pirates ou autres criminels. Leurs compétences et leur expérience doivent toujours en faire des adversaires de taille pour les P.J...

Verdict final et option du risque calculé.

Les adversaires des PJ sont des professionnels, qui ont pour instructions d'éviter de trop abîmer les personnages. Ceux-ci héritiers de la longue tradition terrienne de violence, n'auront sûrement pas les mêmes scrupules...

Or la philosophie des Megas est très claire sur ce point : il ne faut faire couler le sang qu'en tout dernier recours. Et même alors, il ne faut pas tuer si on peut l'éviter.

(v. Encyclopédie du Messenger Galactique p. 34)

Il arrive fréquemment qu'au cours de leur épreuve, les Candidats ne se conduisent pas exactement comme on s'y attendrait... Entendez par là que des « incidents » peuvent se produire. Par exemple, ils peuvent s'être procuré des armes à feu et avoir tiré sur des Figurants, ou bien avoir commis des bêtises plus ou moins destructrices.

Certaines de ces erreurs seraient impardonnables si elles avaient été commises par des vrais Megas...

Mais les Candidats ne sont pas des vrais Megas.

Pour la plupart des Norjans, très à cheval sur les règles de la déontologie, cela ne fait aucune différence : si un Candidat s'est mal conduit pendant le test, cela signifie simplement qu'il risque recommencer, plus tard, au cours de ses missions. Les Terriens, évidemment, ne voient pas les choses sous le même angle : ils considèrent qu'un individu, plongé dans une même situation, n'agira pas toujours forcément de la même façon. Une fois qu'ils ont reçu leur formation de Mega, le comportement des Terriens a tendance à se modifier considérablement...

Et l'expérience ayant donné raison aux Terriens, les Norjans ont accepté l'option du risque calculé : un Candidat qui s'est mal conduit au cours du test n'est pas systématiquement rejeté. Si les Arbitres jugent qu'il est, malgré tout, propre à devenir un agent de la Guilde, les Vieux acceptent de prendre le risque et lui donnent sa chance...

Il y aura, de toute façon, un « Troisième filtre » au cours de la formation du Mega !

Rares sont les Terriens qui se font éjecter au cours de leur formation... Mais il y en a.

Ce système peut paraître abominablement sélectif à certains, cependant il faut se rappeler des énormes responsabilités qui reposent sur les épaules des agents de la Guilde.

Voici quelques types de comportement possibles, et la façon dont les examinateurs les perçoivent généralement.

Ce tableau est à titre indicatif, chaque MJ est libre de l'interpréter ou de le modifier à sa convenance

Comportements jugés négatifs :

Tuer quelqu'un volontairement (1) ==> Élimination d'office !
Recours à la torture (mentale ou physique) ==> Très mauvaise note
Sadisme ==> Très mauvaise note
Racisme / xénophobie ==> Très mauvaise note
Comportement sanguinaire au cours des combats (2) ==> Mauvaise note
Pusillanimité (3) ==> Mauvaise note
Égoïsme / Individualisme ==> Mauvaise note
Témérité (4) ==> Mauvaise note
Vol dans un but d'enrichissement personnel / Cupidité ==> Mauvaise note
Destruction inutile de biens publics ou privés ==> Mauvaise note

(1) Sauf en cas de légitime défense caractérisée

(2) Cherche systématiquement à tuer / mutiler ses adversaires au cours d'un combat.

(3) Manque de courage ; tente systématiquement d'éviter / fuir toute situation potentiellement dangereuse.

(4) Fait systématiquement preuve d'une hardiesse imprudente et présomptueuse ; comportement parfois suicidaire.

Comportement jugés positifs :

Pacifisme / non-violence (1) ==> Très bonne note
Capacité à pardonner / sait renoncer à la vengeance ==> Très bonne note
Tolérance / respect des autres ==> Très bonne note
Altruisme / générosité ==> Bonne note
Bonne gestion de son stress / Maîtrise ses peurs ==> Bonne note
Curiosité / soif de découverte (2) ==> Bonne note
Enthousiasme / dynamisme ==> Bonne note
Esprit inventif / Trouve des solutions originales ==> Bonne note
Modeste / Sait reconnaître ses erreurs ==> Bonne note
Prudence / réfléchit avant d'agir ==> Bonne note

(1) Cherche à gérer / résoudre toute situation conflictuelle en utilisant des moyens non-violents. Rien à voir avec le « pusillanimité » (voir haut) qui pousse à ne voir que la fuite comme seule solution aux problèmes.

(2) Envie permanente de découvrir de nouvelles choses (sensations, expériences, etc). Pour un Mega la curiosité n'est pas un vilain défaut.

La nuit des espions

(Scénario pour la SSE)

Synopsis.

« De manière fortuite », les P.J sont impliqués dans une étrange affaire : **Éveline Petibeur** (la charmante directrice des ressources humaines, au siège de Paris), leur fait remarquer d'inhabituels changements récents dans le personnel. Le sous-directeur Jules Garlis aurait été muté dans la récente implantation de la S.E.E à Hong-Kong, et a été remplacé par **Henri Blaszak**, venu tout droit de l'antenne de Singapour. Les raisons invoquées (il s'agirait simplement de promotions) ne paraissent pas très convaincantes à Éveline.

D'autant plus qu' **Henri Blaszak** s'est empressé de faire engager quelques nouveaux membres du personnel (entre autres un Chinois nommé **Ning Kang**, catapulté au rang de Chef de l'entretien).

Il a également fait transférer un technicien d'origine coréenne - un certain **Kim Kwon-Tuk** - au service « Recherche & Conception ».

Éveline demande aux P.J de l'aider à « coincer Henri Blaszak et ses complices », en réunissant des indices prouvant qu'ils cherchent à dérober certains secrets de la S.E.E (entre autres, le mystérieux projet « Radar Bazar » sur lequel travaille le service « Recherche & Conception »). S'ils parviennent à démontrer au Directeur qu'il s'agit bien d'une opération d'espionnage, ils recevront certainement une récompense (une promotion).

Très vite, les P.J découvrent certains agissements insolites d' Henri Blaszak et d'autres membres du personnel...

Éveline.

Les P.J sont déjà engagés depuis plusieurs semaines (voire quelques mois) à la S.E.E, quand **Éveline Petibeur** prend contact avec eux pour leur faire part de ses soupçons concernant **Henri Blaszak**.

Elle affirmera avoir bien étudié leurs dossiers, et avoir suffisamment confiance en eux pour (discrètement) leur demander de l'aide.

Son premier objectif était de tenter de prouver aux responsables de la S.E.E qu' Henri Blaszak trempait dans une affaire louche... Mais, après mûre réflexion, elle s'est dit que l'on ne devient pas sous-directeur aussi facilement.

*Il me semble qu'il y a au moins **une** personne, très haut placée dans la hiérarchie, qui protège Mr Blaszak... Sinon, il n'aurait jamais été promu à ce poste. Certes, du fait de sa carrière, il méritait une promotion.*

Mais, de là à le catapulter sous-directeur du siège de Paris !

De plus, pourquoi avoir fait muter Mr Garlis à Hong Kong, alors qu'il ne connaît pratiquement rien au secteur asiatique ?

Tout cela me paraît très suspect... Et je crois qu'il y a quelqu'un, de très puissant, qui se cache derrière tout cela. Le problème est là : j'aurais voulu réunir un dossier sur Mr Blaszak, puis le transmettre à Mr De Saint-Etienne... Malheureusement, je ne suis plus sûre de pouvoir lui faire totalement confiance, vous comprenez ?

Il me semblerait plus prudent de réunir un dossier solide, puis de l'adresser à la police ou à la Justice...

L'argumentation d' **Éveline** paraît relativement logique.

Si, vraiment, **Henri Blaszak** est « protégé » par un (ou plusieurs) hauts responsables de la S.E.E, il sera trop dangereux de transmettre au siège de Reykjavik ce qu'ils découvriront...

A moins d'identifier avec certitude tous les membres de la société qui seraient des « traîtres » (s'il y en a vraiment).

Malheureusement, c'est loin d'être à la portée des P.J. Les hauts responsables de la S.E.E sont des gens riches, puissants, ayant beaucoup de relations dans les milieux de la finance et de la politique... Même des services officiels, avec tous leurs moyens légaux, hésiteraient à s'y frotter.

NOTE : voilà, normalement, une bonne astuce pour éviter que les P.J aillent directement trouver Mr De

Saint-Etienne pour l'embêter avec leurs histoires d'espions...

Que peuvent décider les P.J ?

Ne pas aider Éveline.

Rien ne dit que les P.J vont être totalement convaincus par les explications... Surtout qu'Éveline leur demande pratiquement d'espionner leur(s) patron(s) et leurs collègues. Cela à toutes les chances de leur rapporter des ennuis...

La S.E.E risque de ne pas beaucoup apprécier ces employés qui mettent leur nez dans des affaires qui ne les regardent pas. Surtout s'il s'agit de projets confidentiels auxquels ils ne collaborent pas...

Les Guildiens peuvent alors décider de « motiver » les P.J par des provocations...

Par exemple, Éveline peut mystérieusement disparaître au cours d'une réunion de travail, puis ré-apparaître un peu plus tard, apparemment commotionnée... Elle affirmera avoir été agressée et menacée par des inconnus. Peut-être par ceux qu'elle soupçonne d'être des espions ?

Je crois qu'« ils » vous surveillent aussi, car ils savent que je vous ai tout raconté... A mon avis, pour votre propre sécurité, vous devrez les démasquer ! Sinon...

Si les P.J se sentent directement menacés, ils seront sûrement plus enclins à se lancer dans l'aventure.

Aider Éveline.

Si les P.J sont convaincus, ils vont probablement se lancer dans une enquête (voir plus loin **Les P.J mènent l'enquête**)... Quoi qu'ils tentent, Éveline leur conseillera la prudence et la plus grande des discrétions.

Le Projet « Radar Bazar ».

En fait, « Radar Bazar » est bidon, mais les gars du service « Recherche & Conception » (**Bernard Dumont** et ses copains) en parleront comme d'un projet révolutionnaire, sur lequel ils n'ont pas le droit de donner de détails... Ils décriront ça comme un tout nouveau système, destiné à rendre obsolète les « vieux radars du 20e siècle » !

Bref, le genre de truc susceptible de ramener d'immenses bénéfices à la S.E.E.

Les P.J peuvent alors supposer qu'une « puissance étrangère » s'intéresse de près au projet, peut-être même en vue d'une utilisation militaire...

Le nouveau collaborateur de « Recherche & Conception » - un coréen répondant au nom de **Kim Kwon-Tuk** - a été intégré au service par **Henri Blaszak**. Prétexte invoqué : « accélérer la finition du projet Radar Bazar ».

Kim Kwon-Tuk aurait déjà collaboré à des recherches de ce genre dans les divisions de Singapour et de Bangkok...

Bernard Dumont rigolera en disant aux P.J qu'on lui confie surtout les corvées les plus fastidieuses (*mais qui lui permettent néanmoins d'avoir accès aux plans et schémas de Radar Bazar !* - détail qui frappera les P.J mais ne semble pas inquiéter les gars de « Recherche & Conception »).

Les P.J mènent l'enquête.

Fouille dans les dossiers du personnel.

Ces dossiers existent sous plusieurs formes et, normalement, seules les personnes habilitées peuvent y avoir accès.

La version papier. Les dossiers sont gardés dans les services administratifs du siège de la S.E.E, dans une armoire fermée à clé. Il faut travailler comme secrétaire (par exemple) pour pouvoir y accéder... Et pouvoir fournir une bonne explication si l'on est surpris à y fouiller.

La version informatique. A partir du moment où une bonne partie des tâches administratives sont informatisées, le serveur de la S.E.E contient pas mal d'informations concernant le personnel (adresses,

salaires, carrière, etc). Mais, là également, tout le monde ne peut pas avoir accès à n'importe-quoi.

Évidemment, le contenu de ces dossiers est partiellement (voire complètement) falsifié, et ne correspond pas au contenu des vrais fichiers du personnel... Qui, eux, sont gardés dans un serveur informatique, totalement hors de portée des P.J !

Dossier d'Henri Blaszak.

Français, la quarantaine. Travaille dans la S.E.E depuis plus de 10 ans, dont la majeure partie dans des antennes asiatiques. Polyglotte, il parle plusieurs langues asiatiques (dont le Cantonnais et le Mandarin). Il a été récemment rappelé de l'antenne de Singapour pour prendre le prestigieux poste de sous-directeur du siège de Paris... Mais, les raisons exactes de cette « promotion » ne sont pas précisées dans le dossier.

Dossier de Kim Kwon-Tuk.

C'est bien un employé de la S.E.E, originaire de Corée et ayant travaillé dans les division de Singapour et de Bangkok. Toutefois, il devrait avoir l'air plus âgé et grisonnant (celui de Paris semble avoir 15 ou 20 ans de moins). De plus, curieusement, il ne semble pratiquement avoir aucun problème de vision (alors que son dossier précise qu'il est très myope et porte des lunettes en permanence).

Dossier de Ning Kang.

Ning Kang parle le Français avec un accent indéfinissable (ça ne ressemble pas vraiment à un accent chinois), mais son dossier précise qu'il serait né... à Paris ! Ce qui expliquerait effectivement sa grande méconnaissance de la Chine. Là également, la photo du dossier ne semble pas correspondre exactement au physique du bonhomme...

Enquête au service « Recherche & Conception ».

S'introduire dans ce service - sans autorisation - représente un motif d'enquête, voire de renvoi de la S.E.E ! Les P.J ont donc intérêt à se montrer prudent.

Si l'un des P.J travaille dans le service. Dans tous les cas, il ne sera jamais affecté à l'équipe de « Radar Bazar » ; il travaillera sur d'autres projets soit-disant « d'importance secondaire » (mais authentiques ceux-là).

En parlant avec ses collègues - toujours gentils mais réservés sur le sujet - il comprendra que seuls quelques employés de confiance (dont **Bernard Dumont**) travaillent sur « Radar Bazar »...

L'arrivée de **Kim Kwon-Tuk** sera perçue comme une surprise, mais tout le monde semble supposer que le patron sait ce qu'il fait.

De temps en temps, divers documents relatifs à « Radar Bazar » peuvent passer sous le nez du P.J, apparemment par hasard. Les plus intéressants sont de grands schémas extrêmement complexes, compréhensibles exclusivement par des spécialistes du domaine.

Un examen superficiel par le P.J peut lui faire croire qu'il s'agit là, effectivement, de plans révolutionnaires...

En fait, un examen approfondi (en ayant les bonnes compétences) permettrait de se rendre compte que ces schémas sont bidons : il s'agit de systèmes-radar modernes mais tout à fait classiques, modifiés avec des ajouts sans utilité précise. Malheureusement, le P.J n'aura jamais le loisir de les étudier à fond (sauf s'il **volerait** ces documents... mais leur disparition provoquerait aussitôt un branle-le-bas de combat dans le service).

Bien sûr, il s'agit juste d'une manœuvre d'intox, destinée à faire croire que « Radar Bazar » est une réalité.

Si aucun des P.J ne travaille dans ce service.

S'introduire dans les bureaux de « Recherche & Conception », sans autorisation, est risqué. Avant de partir du service, **Bernard Dumont** ferme toutes les portes à clé et branche un système d'alarme basé sur la détection de mouvement.

Bernard Dumont et quelques autres collègues sont sensés travailler sur « Radar Bazar » dans la journée. En fait, ils travaillent sur d'autres choses, mais laissent intentionnellement traîner des (faux) documents relatifs à ce projet bidon.

Le soir, les documents papiers sensés être les plus « confidentiels » sont soigneusement rangés dans une grande armoire blindée, fermée à clé. En fait, il ne s'agit que des schémas falsifiés décrits plus hauts. Ouvrir l'armoire sans posséder la clé, ni des outils appropriés, peut s'avérer un peu compliqué...

Dumont et ses collègues travaillent sur de vrais projets, mais ils les cachent dans d'autres endroits... Notamment dans des gros dossiers portant des étiquettes anodines telles que « archives » « factures fournisseurs » ou « projets refusés ». **Aucun** ne porte ostensiblement une indication du genre secret, ou confidentiel. Il y a des dizaines et des dizaines de ces gros dossiers, et il faudrait pratiquement les ouvrir tous pour se rendre compte que certains contiennent autre chose que des vieilles paperasses.

Il est également possible que les P.J tentent de pirater le serveur de la S.E.E pour s'introduire dans la partie réservée à l'usage du service « Recherche & Conception »... Là également, c'est risqué

Filature de membres du personnel.

Henri Blaszak.

Il sera extrêmement difficile de suivre le sous-directeur de la S.E.E, qui est souvent extrêmement occupé, ou bien en voyage d'affaires.

Son domicile est un luxueux appartement, situé dans le seizième arrondissement, et solidement protégé par des systèmes d'alarme très sophistiqué.

Henri Blaszak est marié avec une charmante dame, d'origine asiatique, qui n'est absolument pas au courant de ses « activités secrètes » au sein de la S.E.E.

Kim Kwon-Tuk.

Loue un appartement modeste (mais propre) dans le 13e arrondissement, dans un quartier dont les habitants sont majoritairement d'origine asiatique. Il n'est pas très bien protégé, mais il est difficile de s'y introduire sans se faire remarquer par quelqu'un (le concierge, la femme de ménage, des voisins, etc).

Une « visite » à l'appartement, quand Kim Kwon-Tuk est absent, est possible... On peut trouver quelques indices divers (entre autres, qu'il prends parfois ses repas Chez Monsieur Lee - on peut trouver des notes de restaurant, en évidence sur le bureau).

Ning Kang.

Habite également dans le 13e arrondissement, mais dans un quartier sinistre et mal fréquenté. Son appartement est dans un hôtel borgne, en face du Lotus Pourpre, sensé être un « salon de massage ». La présence d'une « bande de Blancs » (le groupe des P.J) n'y passera pas inaperçue. Son appartement contient sûrement des indices compromettants...

Chez Monsieur Lee.

Attention : ce petit restaurant du 13e arrondissement n'a absolument rien à voir avec la S.E.E.

C'est un établissement de « restauration rapide » dont la spécialité est la soupe au bœuf et nouilles. La plupart des clients sont souvent des parisiens d'origine asiatique, mais il peut être également fréquenté par des touristes.

C'est là que Kim Kwon-Tuk et Ning Kang se rencontrent pour discuter ou échanger des documents, théoriquement à l'abri des regards du personnel de la société.

Évidemment, c'est de la mise en scène destinée aux P.J. Cependant, les P.J n'ont pas intérêt à « faire du scandale », sous peine de voir débarquer des authentiques forces de l'Ordre.

En fait, « Radar Bazar » est bidon, mais les gars du service « Recherche & Conception » (Bernard Dumont et ses copains) en parleront comme d'un projet révolutionnaire, sur lequel ils n'ont pas le droit de donner de détails... Ils décriront ça comme un tout nouveau système, destiné à rendre obsolète les « vieux radars du 20e siècle » !

Bref, le genre de truc susceptible de ramener d'immenses bénéfices à la S.E.E.

Les P.J peuvent alors supposer qu'une « puissance étrangère » s'intéresse de près au projet, peut-être même en vue d'une utilisation militaire...

Le nouveau collaborateur de « Recherche & Conception » - un coréen répondant au nom de Kim Kwon-Tuk -

a été intégré au service par **Henri Blaszak**. Prétexte invoqué : « accélérer la finition du projet Radar Bazar ».

Kim Kwon-Tuk aurait déjà collaboré à des recherches de ce genre dans les divisions de Singapour et de Bangkok...

Bernard Dumont rigolera en disant aux P.J qu'on lui confie surtout les corvées les plus fastidieuses (mais qui lui permettent néanmoins d'avoir accès aux plans et schémas de Radar Bazar ! - détail qui frappera les P.J mais ne semble pas inquiéter les gars de « Recherche & Conception »).

A part ça, Kim Kwon-Tuk semble soigneusement éviter la présence de **Ning Kang** dans les locaux de la S.E.E. Normalement, ils ne se connaissent pas. Mais, les P.J fouineurs peuvent découvrir que les deux asiatiques fréquentent régulièrement le même petit restaurant (Chez Monsieur Lee).

Les P.N.J.

Éveline Petibeur (DRH)

charmante, ambitieuse, manipulatrice, opiniâtre

Notre sympathique DRH est en faite une psychologue de la Guilde spécialiste du recrutement.

C'est elle qui est responsable de l'évaluation des nouvelles recrues elle est aussi célèbre chez les recruteurs pour manque de détachement lors des scénarios auxquels elle participe activement.

Henri Blaszak (sous-directeur de S.S.E paris)

Il remplace **Jules Garlis** quelques semaines avant le début de l'aventure. Cette nomination a provoqué l'émergence d'un tas de nouvelles rumeurs, et les P.J en ont certainement entendu plusieurs... Sans doute sans y prêter beaucoup d'attention.

Henri Blaszak est pratiquement un inconnu au siège de Paris, et on s'interroge sur les motivations ayant poussé le Conseil d'Administration de la S.E.E à envoyer **Jules Garlis** à Hong-Kong.

Les P.J ont intérêt à se rappeler que Mr Blaszak est leur patron, et qu'on embête pas son patron avec des histoires ridicules concernant de rocambolesques histoires d'espionnage... Il apprécie encore moins qu'on l'accuse ouvertement de se livrer à des activités illégales (ou que l'on tente de farfouiller dans ses affaires).

Description : la quarantaine dynamique, toujours impeccablement coiffé et rasé, costume-cravate de luxe, montre de prestige. Bref, le cadre typiquement élégant, manifestement passé par une ou deux grandes universités anglo-saxonnes.

Ce qu'il peut raconter :

Au sujet de **Éveline Petibeur** : il considère que la DRH est « fatiguée par son travail, probablement un peu dépressive ». C'est ce qui la pousserait parfois à imaginer « des choses un peu curieuse » (sur lesquelles il ne désire pas s'étendre). Dans son propre intérêt, il lui a conseillé d'aller consulter un psychologue et - éventuellement - de prendre des vacances.

Au sujet de **Kim Kwon-Tuk** : c'est lui qui s'est arrangé pour le faire intégrer au service « Recherche & Conception ». Il affirme que c'est un spécialiste compétent et expérimenté, capable de faire progresser plus vite le projet « Radar Bazar ». Mr Blaszak se porte garant de sa loyauté envers la S.E.E et éclatera de rire si les P.J décrivent Kim Kwon-Tuk comme un espion potentiel.

Gadgets : Henri Blaszak possède un stylo métallique - étrangement gros - auquel il semble parfois parler (=> « Ning Kang » parle bien à son balais, lui). Il affirme que c'est un nouveau modèle à la mode, acheté à Hong Kong...

Kim Kwon-Tuk.

Dans l'histoire imaginée par les Megas, c'est un espion infiltré dans le service « Recherche & Conception », chargé de récolter le maximum d'informations sur « Radar Bazar ». Éventuellement, il peut également tenter de saboter les recherches ou de participer au kidnapping d'un membre de la S.E.E (l'un des chercheurs). Il est sensé prendre ses ordres de **Ning Kang**... Mais, évidemment, cela ne se fait pas ouvertement sous le

nez des P.J. C'est au cours de leur enquête que les P.J doivent s'en rendre compte.

Coup de théâtre éventuel : Kim Kwon-Tuk est bien un espion, mais s'il est « démasqué » par les P.J, il joue une scène larmoyante, expliquant qu'il agit contre son gré. Dans son pays, les autorités ont arrêté les membres de sa famille et menacent de les exécuter s'il n'obéit pas aux ordres... Kim Kwon-Tuk expliquera que **Ning Kang** le surveille, et le tuera sûrement s'il « retourne sa veste ».

Si les P.J croient son histoire, il peuvent imaginer un plan pour mettre Ning Kang hors d'état de nuire, avec son aide.

Ning Kang (chef de l'entretien)

Nouveau responsable de l'entretien des installations. Théoriquement responsable du fonctionnement technique des installation il semble d'avantage avoir les qualification de technicien de surface.

Si un PJ a quelques connaissance en culture chinoise, il risque de trouver Kang particulièrement ignare (c'est un Mega non originaire de la terre)

toujours a suivre les pj il porte sur lui un bleu de travaille avec soi une trousse a outil ou un balai-serpillière (parfois il semble parler an un dialecte étrange a son balais)

« Ning Kang » peut être tout simplement un Norjan ; j'avais dans l'idée que beaucoup de Norjans avaient des caractéristiques physiques qui les faisaient ressembler à des Asiatiques aux yeux des Terriens. Particularité physique : une pilosité pratiquement nulle et pas de cheveux ; le Norjan est obligé de porter une perruque et des faux sourcils pour passer plus ou moins inaperçu (évidemment, on peut remarquer ces détails si on l'observe de très près).

En ce qui concerne son ignorance de la culture chinoise, elle risque de passer inaperçue de la plupart des P.J... A moins qu'un joueur rigolo n'ait vraiment créé un P.J asiatique ou un bourlingueur. On peut accentuer le côté comique de l'affaire si Ning Kang est un baratineur-né, et invente n'importe-quoi quand on lui pose une question sur un sujet dont il ignore tout ! 😊

Dans l'histoire imaginée par les Megas, c'est **Ning Kang** qui est le « supérieur » de Kim Kwon-Tuk.

Discrètement, il le tient à l'œil, d'un air sévère (Kim Kwon-Tuk a une expression résignée et effrayée quand il est dans les parages).

Les P.J doivent comprendre que **Ning Kang** est un « vrais méchant », probablement très dangereux.

A noter que c'est, en réalité, un vrais Mega. Bien que Norjan et adepte convaincu des vertus du pacifisme, c'est un expert en arts martiaux, capable de flanquer une raclée aux P.J.

Quelques idées pour la Nuit des espions :

-La charmante Directrice des ressources humaines « Éveline Petibeur» tiens a faire visiter les local de travaille aux nouvelles recrues comme c'est la coutume a la S.S.E.

Elle parait préoccupée et tendue elle jette régulièrement des coup deuil nerveux autour d'elle(faire un jet d'empathie +communication + 2D6 objectif 17).

A un moment elle part aux toilette mais ne reviens pas.

Quant un personnage ce décide a aller la chercher, des traces de lutes sont visibles, un peu de sang un miroir brisé porte forcée.

Une poubelle est a moitié renversée (avec a l'intérieur une clef USB)(si un personnage inspecte les lieux faite lui faire un jet de perception +remarquer détailles + 2D6 objectif 15)

cette clef détaille un rapport sur plusieurs employés louche récemment employés par la S.S.E

quelques heures plus tard, Éveline resurgir avec un pansement sur la tête elle prétexe un accident provoqué par le talon d'une de ses chaussure qui se serais cassé, provoquant sa chute, elle a préférer partire a l'hopitale voisin pour éviter tout risques de comossion cérébrale.

Cependant :

elle est visiblement encore plus tendue même si elle tente de le cacher (faire un jet d'empathie +communication + 2D6 objectif 14)

ses chaussure sont en bon état et elle ne semble pas en avoir changé.

elle tentera de rechercher sa clef USB qu'elle a cachée dans la poubelle.

Si les joueurs lui donne la clef, elle songera un instant a les mètre dans la confiance (pour s'en ppercevoir

faire un jet d'empathie +communication + 2D6 objectif 20)

-Depuis plusieurs employés ont été déplacé sans raison apparentes et de nouveaux arrivants qui on été embauchés sur des critères parfois fantaisistes.

Éveline a voulu en parler au patron de sons patron et depuis elle a l'impression d'être suivi, elle reçoit des courriels d'insulte ou de menace, certain de ses courriels n'arrivent pas a destination, des chauffards manquent de la renverser et son patron lui suggère avec insistance de prendre des vacances pour au moins un mois.

Mais voila Mademoiselle Petibeur est amoureuse de l'ancien sous-directeur Jules Garlis qui a été muté en chine et elle ne parviens plus a avoir de ses nouvelles (il ne répons pas a ses courriels et il n'est jamais disponible dans les locaux de l'antenne Hong Kong) ; elle cherche a savoir pourquoi ; car elle sent que les obstacles qui se dresse devant elle ne sont pas dut au hasard et que tout ca cache forcément quelque chose et comme elle est opiniâtre, elle a tenté de faire parvenir un rapport directement au grand patron de S.S.E Mr Geoffroy de Saint-Etienne(en lui envoyant par la poste la clef USB)

--La comptabilité fais mention irrégularités quant au paiement de certains nouveaux membres qui selont les registres ne sont pas encore inscrit comme faisant parti des nouveaux salariés de la S.E.E de Paris.

-Un nouveau technicien viens d'être intégré a l'équipe de développement du projet « radar bazar » mais ses collègues se plaignent de son inutilité alors que projet est en phase de finalisation (interrogés, les autres membres de cette équipe pourront témoigner de son coté fouineur et de ses idées très engagées),

--Les photos des nouveaux collaborateurs ne correspondent pas exactement a celle conservées dans leur antenne d'origine (a part celle de Henri blaszak).

Le dossier de Kim Kwon-Tuk : est bien un employé de la S.E.E, originaire de Corée et ayant travaillé dans les division de Singapour et de Bangkok. Toutefois, il devrait avoir l'air plus âgé et grisonnant (celui de Paris semble avoir 15 ou 20 ans de moins). De plus, curieusement, il ne semble pratiquement avoir aucun problème de vision (alors que son dossier précise qu'il est très myope et porte des lunettes en permanence).

Quelques raisons pour que les Pj soit ensemble:

-C'est mademoiselle Petitbeur qui leur a parmi de rentrer la SEE

-Ils ont tous des bureaux dans la même pièce

-Ressemant embauchés,la plus part des personnages sont guidé par un autre jouer dont le personnage plus ancien dans la boite est chargé de leur faciliter l'intégration a la SEE.

-leur affectation dans la SEE pause problème, une erreur a fait que leur poste est déjà pourvu sur Paris et qu'ils risquent d'être réaffecté dans une autre antenne de la SEE a l'étranger; ils n'ont donc pas grand chose a faire dans le petit bureau parisien qui leur a été attribué aven de partir a l'autre bout du monde.

Possibilités de dénouement du scénario :

-les personnages aide la DRH a informer le grand patron (pour les remercie, le grand patron leur offre un voyage de rêve »;)

-les personnage découvre le coté extra terrestre de certains éléments et décide de discuter...> bon pour une formation sur Norjane !?

-Les personnages découvre des choses mais tente d'en informer les autorités

> ils se font capturer et sont délivré par un groupe d' « hommes en noir » qui lutent contre l'ingérence ET

Canibus II

(Base des Marais Safran)

La planète

Canibus II ressemble beaucoup à la Terre, en des temps préhistoriques. La majeure partie des terres émergées est recouverte de marais et de jungles. Les rivières et les marécages grouillent de poissons et de sauriens en tous genres. Partout, les insectes pullulent et certaines espèces peuvent atteindre des tailles impressionnantes.

Sur cette planète, le climat est perpétuellement chaud et humide, nuit et jour, tout au long de l'année. Seules les zones polaires sont plus fraîches, mais la température n'y descend jamais jusqu'à 0°. En conséquence, la neige et la glace n'existent nulle part sur Canibus II.

La température moyenne est de 18°C toute l'année, à peu près partout sur la planète. Dans la région des Marais Safrans, on est plus proche des 25°C, en journée. Les précipitations sont abondantes, particulièrement en été (la saison des pluies) caractérisé par des orages pouvant être d'une rare violence. A ces occasions, les cours d'eau peuvent gonfler subitement et déborder, provoquant des vastes inondations.

Dans certaines régions côtières, on peut retrouver les ruines de cités anciennes, désertées depuis des siècles et reconquises par la végétation. Des missions archéologiques ont pu déterminer que ces villes ont été abandonnées suite à une catastrophe naturelle (un tsunami cataclysmique).

Il exista aussi des cites dans le centre des terres au milieu des forêts, ces cites recèle des traces d'alliage métalliques NT4 ou plus, les archéologues de l'AG n'ont toujours pas réussi a y entreprendre des fouilles.

Les suppositions en l'absence de preuve sont les suivantes :

-les homme lézard était beaucoup plus avancé que ce que laisse penser le NT1des citées côtières

-une autre civilisation a habité Canibus II

-La colonisation par une race plus évoluée mais elle a échouée.

-Il y a très longtemps, des vaisseaux ce sont écrasé au centre des terres, ce qui expliquerai les trace de métaux complexes.

Population locale

Il existe une espèce intelligente sur Canibus II : des hommes-lézards nomades, organisés socialement d'une manière tribale. Technologiquement parlant, ils sont très primitifs (NT0) et sont réputés pour n'utiliser que des objets d'origine totalement naturelle.

Peut-être apparentés aux Ganymédiens, leur principale caractéristique morphologique est de parvenir à respirer par la peau. Ils sont totalement adaptés à la vie terrestre, mais leur système respiratoire les rend capables de survivre sous l'eau en cas de besoin (ils n'utilisent leurs poumons qu'à l'air libre). A leur naissance, ils sont totalement amphibiens et ne s'adaptent à la vie terrestre que progressivement, au cours des années. Pour cette raison, les hommes-lézards ne s'éloignent jamais beaucoup des cours d'eau et des bassins d'eau douce.

Des missions scientifiques sont parvenues à déterminer que ces hommes-lézards avaient atteint le stade d'une civilisation de NT1, il y a plusieurs siècles.

C'est une catastrophe d'origine naturelle qui les aurait poussé à quitter leurs cités côtières pour retrouver un style de vie plus proche de la nature. Dans leur culture, ces événements se transmettent oralement, de génération en génération, mais sous formes de mythes et de légendes où il est difficile de démêler la réalité historique de la fiction.

Les Vivants et les *Morts-qui-marchent*.

D'une façon générique, dans leur propre langage, les hommes-lézards s'appellent Les Vivants. En revanche, la plupart des étrangers sont des Morts-qui-marchent.

Le fait est que tout bon homme-lézard est un adorateur de la Grande Déesse, Mère Nature, ce qui le

contraint à mener une existence dictée par une série de préceptes très strictes.

L'un des plus essentiels est que personne ne peut utiliser une chose morte (inanimée)... Même pas un caillou !

Le simple fait d'utiliser des silex en guise d'outils est déjà une infraction à leurs yeux !

Aussi, ne peuvent-ils employer que des choses vivantes (ou d'origine vivante) pour façonner tous les objets utilisés dans la vie quotidienne. La plupart des hommes-lézard, d'ailleurs, vivent nus ou se protègent pauvrement à l'aide de peaux d'animaux voire de pagnes tressés à l'aide de fibres végétales. Leurs armes sont des bâtons pointus et des espèces de boomerangs à quatre pales.

D'après leurs traditions, les hommes-lézards auraient faillis, jadis, à suivre ces principes, et commencé à utiliser des « choses mortes ».

L'édification de cités, et l'utilisation d'outils en pierre, aurait fortement déplu à la Grande Déesse, Mère Nature. Sa vengeance fut terrible, car elle provoqua la Grande Catastrophe, frappant les villes impies et tuant beaucoup d'hommes-lézards.

En-dehors de l'obligation à suivre ses principes, la vie religieuse est assez informelle.

Aux yeux des hommes-lézards, la plupart des étrangers ne vivent pas en communion avec la Grande Déesse, Mère Nature car ils utilisent des « choses mortes » (des objets en métal, en plastique ou d'autres matériaux artificiels). Certes, ils sont impressionnés par la « magie » des Megas (leurs gadgets technologiques), mais ils ne la désirent pas car ils sentent viscéralement que cela les détournerait de leur déesse.

Pour beaucoup d'hommes-lézards, d'ailleurs, les étrangers ne sont que des *Morts-qui-marchent* : ils n'appartiennent pas vraiment à la nature, et ne sont que des abominations menaçant leur monde de la destruction... Les tribus les plus farouches sont discrètement surveillées par les Megas, en vue d'éviter les contacts indésirables entre les autochtones et les stagières.

Les pouvoirs des Hommes lézard

les hommes-lézards sont capables d'accomplir des « miracles » qui, en fait, ne sont que les résultats de pouvoirs PSY...

Certaines choses « surnaturelles » peuvent avoir lieu en leur présence, et ils supposent qu'il s'agit de manifestations divines (la Grande Déesse intervient en leur faveur).

En réalité, les hommes-lézards utilisent des pouvoirs PSY mais sans s'en rendre compte !

La plupart de leurs pouvoirs sont utilisés pour pouvoir mieux survivre dans l'environnement hostile de leur planète (Soins accélérés, Résistance aux Poisons, Force surhumaine, etc).

Un homme-lézard est déjà physiquement fort et résistant... Mais avec ses pouvoirs PSY, il peut être virtuellement increvable !

Ils peuvent également utiliser des pouvoirs leur permettant de mieux se localiser dans leur milieu, de repérer où se cachent des prédateurs, de prévoir la météo et les changements de temps, etc.

Communiquer avec les animaux, voire de les contrôler (plus ou moins) pourrait également leur permettre de les utiliser comme montures ou comme moyens d'attaque (exemple : persuader de gros moustiques d'aller piquer un visiteur indésirable, ou demander à un serpent venimeux d'aller se cacher dans son sac, etc).

Enfin, arme suprême contre les Morts-qui-marchent : détraquer à distance leurs gadgets les plus sophistiqués (ils ne sont pas cassés ; ils refusent tout simplement de fonctionner pour une raison inconnue).

La cité de Nor-Kiou (et les autres cités interdites).

Les anciennes cités indigènes - dont la plus célèbre est Nor-Kiou - sont considérées comme « tabou ». Selon la loi des hommes-lézards, plus personne n'a le droit d'y pénétrer, sous peine d'encourir la Colère de la Grande Déesse, Mère Nature. Cette interdiction vaut pour tout le monde, y compris les étrangers.

Depuis longtemps, les Megas connaissent ce tabou, et le respectent ; les Ganymédiens de la base préviennent tous les stagières, dès leur arrivée sur Canibus II. Sur ce point - comme sur beaucoup d'autres - le Major Xi'kyank se montre intraitable...

Le problème est que l'existence de ces cités interdites est connue dans tout le monde scientifique de l'A.G, et que d'innombrables archéologues rêvent de les explorer... Même à leurs risques et périls.

Des megas et des archéologues de l'A.G ont déjà exploré les environs de Nor-Kiou. De loin, ils ont pu repérer

une curiosité intrigante : une gigantesque statue d'homme-lézard, se tenant debout face à la mer. Malheureusement, elle a manifestement été fort abîmée au cours du temps, et les archéologues craignent de la voir s'effondrer dans quelques années...

Histoire de Canibus II

Puisque les hommes-lézards défendent jalousement l'exploration des ruines, il est difficile de savoir exactement ce qu'il en est du passé de leur civilisation.

Cependant, il reste des traces de satellites artificiels en orbite autour de la planète et une des lunes comporte les restes d'une base très ancienne.

Reste à savoir si il y a un rapport entre ses débris stellaires de civilisation NT5 et les citées sur la planète ; il se pourrait très bien que ce soit des traces laissées par des visiteurs.

Canibus II a fait partie de l'empire Halne ; il se pourrait que ces vestiges datent de la présence Halne durant la période pré AG et qu'ils y auraient un rapport entre les Halns et les restes de métaux raffinés détectés à l'intérieur des terres.

Les informations obtenues par les scanners orbitaux ont aussi permis d'identifier quelques vagues résidus de radiations qui pourraient provenir de restes de générateurs logés durablement.

Les Halnes refusent de partager leurs informations sur Canibus III sauf pour affirmer que cette planète est notée dans leur archives comme inhabitable !?

Depuis l'apparition de la 1^{er} Assemblée Galactique :

les hommes-lézards sont de lointains descendants d'un vaisseau d'exploration Ganymédiens qui s'est après avoir tenté de reconstruire un vaisseau spatial ou une triche radio ils se sont contentés de bâtir une commuté en laissant à leur descendants le soin de reprendre contact avec leur patrie.

Malheureusement, trop peu nombreux et coupés de l'extérieur, ils sont pratiquement retombés à un stade primitif.

Ainsi, au cours des milliers d'années, les anciens Ganymédiens ont muté et évolué vers une forme nettement plus adaptée à leur milieu.

En revanche, ils ont complètement perdu tout ce qui concerne leur passé de Ganymédiens : culture, science, etc...

Les hommes-lézards n'ont plus grand chose à voir avec leurs lointains ancêtres, si ce n'est une parenté génétique (les savants ganymédiens l'ont d'ailleurs sans doute constaté).

Voici la chronologie depuis la 1^{er} AG de Canibus II (approximative) suivante :

- 14.000 avant J.C. : naufragés Ganymédiens sur Canibus II (Époque de la 1^{er} A.G)

- 13.400 à - 10.500 avant J.C. : Effondrement de la 1^{ère} A.G - Les naufragés ganymédienne de Canibus II abandonnent leur citées, peut-être détruite au cours de combats contre des envahisseurs... Seuls restent quelques rescapés qui survivent en retombant dans un état primitif ; peut-être en étant obligés de combattre les envahisseurs qui ont fondé quelques grosses bases.

- 10.500 à - 8.800 avant J.C : Seconde A.G. la planète n'a pas encore officiellement été redécouverte par l'A.G ou bien a été laissée à son sort.

Les Ganymédiens survivants mutent et évoluent vers des formes mieux adaptées à leur milieu (Hommes-Lézards).

- 2000 avant J.C : après des millénaires de stagnation technologique, les Hommes-Lézards progressent lentement vers le NT1 ; structuration d'un culte voué à la Grande Déesse, Mère Nature.

An 1 à 1000 après J.C. : Apogée de la Civilisation des Cités Côtières. Mais des catastrophes naturelles frappent les cités et provoquent rapidement l'effondrement des sociétés urbaines. Des prêtres affirment qu'il s'agit là d'un châtement lancé par la Grande Déesse, et encouragent les Hommes-Lézards à retourner vers une vie plus « traditionnelle ». Les Cités sont abandonnées, et tous ceux qui s'opposent aux prêtres sont poursuivis et exécutés. Au terme d'une guerre civile sanglante, qui dure peut-être plusieurs décennies, tous les « hérétiques » ont disparus et seuls restent les fidèles de la Grande Déesse.

Autres explications possible a découvrir par les Megas :

Première possibilité :

Canibus II est sujet a des bombardement météoritiques tous les 4 siècles qui entraînent des raz-de-marée capable de raser une citée ou une base de megas...
Les homme lézard ont fini par renoncer a construire des cités et ont déclaré tabou leur anciens sites

Deuxième possibilité :

Les Canibiens sont devenu troglodyte, il ne sorte que la nuit sont devenu paranoïaques et se serve des hommes lézard de surface pour s'isoler du monde extérieur
Les croyances tourne autour d'une peur du débarquement de commando Halne qui viendrais terminer leur génocide.
Tout ce qui viens de l'extérieur leur veux du mal et le meilleur moyen de survivre consiste a demeurer caché.
Ils ont dans un premier temps encouragé les survivants de la surface a sauvegarder ce qui restait de l'écosystème.

Le traumatisme du génocide la réclusion sur plusieurs siècles et le fort niveau de consanguinité ont fini par persuader les anciens qu'il était vraiment les grand prêtres de mère nature.

Troisième possibilité :

Cette planète a abritée autrefois un civilisation technologiquement avancée (NT5-6) ; c'était a l'époque de al guerre des Ducs il y a 45,000 ans.
Les Halnes ont d'abord provoqué des ras de maré en bombardé les océans avec des astéroïdes puis ils ont déversé sur les villes toute sorte de produits létaux pour les êtres vivants :
Radiations, neutrons, substance neurotoxiques, Maladies ; les Halnes n'ont laissé aucune chances aux Canibiens.

Les dernières indications des anciens Canibiens était a destinations des éventuels survivants :
restez loin des villes, ne laissez aucun étranger s'en approcher.

Les hommes lézard sont les survivants amoindri des Canibiens ; ils sont beaucoup plus résistants aux maladies aux radiations et même aux amputations (régénération), mais leur espérance de vie est moindre et leurs intelligence instinctive est prédominante sur leurs capacités d'abstraction.

Les Marais Safrans.

Cette région rappelle vaguement la Floride : c'est un vaste plateau rocheux, extrêmement peu élevé (altitude : de 0 à 2,5 mètres au-dessus du niveau de la mer !), qui s'est séparé de l'océan il y a seulement quelques milliers d'années. Il est parcouru d'innombrables bras de rivières regorgeant de créatures amphibiens redoutables.

Il est très difficile de se déplacer à pieds dans ce territoire, où la majorité des terres est généralement recouverte d'eau toute l'année. Les indigènes y parviennent, mais il faut se rappeler qu'ils sont originaires de cette planète et « adaptés au terrain ».

Pour un Terrien, il est nettement plus pratique d'utiliser un bateau : la base des Megas est d'ailleurs dotée d'hydroglisseurs pour cette raison...

En dépit de son aspect terriblement sauvage, l'écosystème des Marais Safrans est extrêmement fragile. Entre autres, parce que la faune aquatique locale n'est adaptée qu'à l'eau douce ; l'intrusion massive d'eau de mer (par suite d'un raz-de-marée par exemple) peut provoquer une catastrophe. Les hommes-lézards, en particulier, sont sensibles à l'eau de mer, qui est plutôt corrosive pour leur peau (à forte dose). De manière instinctive, ils évitent les bains de mer prolongés...

La base d'entraînement

la Base des Marais Safrans est un énorme bâtiment unique, essentiellement métallique, ressemblant à la tourelle d'un porte-avions (surmonté d'un tas d'antennes diverses).

Les points de transit : Trois points de transit dans la base même ; huit autres points de transit dispersés sur la planète (dont un au pôle Sud et l'autre au pôle nord).

Personnel Mega

Essentiellement constitué de Ganymédiens, qui sont fort bien adaptés au climat local. Tout « fonctionne » d'une manière assez militaire (avec une discipline que certains jugeront assez contraignante), et les Megas en formation sont tenus de se conformer strictement aux règlements locaux.

Major Xi'kyank.

Mega d'origine ganymédienne, très expérimenté, très bien considéré par la Guilde, mais réputé pour sa froideur envers les stagiaires et sa fermeté. Il est imperméable à toute forme de flatterie, et il n'éprouvera aucune bienveillance envers un individu hypocritement obséquieux.

Il est fort probable que beaucoup considérerons Xi'kyank comme une vieille ganache, antipathique voire même légèrement sadique... A tort.

C'est un Major qui est conscient de l'importance de sa mission : l'entraînement et la formation doivent préparer les Megas à affronter n'importe-quelle situation. Un stagiaire qui prend sa formation à la légère n'est, pour lui, qu'un inconscient, voire un mort en sursis. Pire encore : ses échecs risquent de faire échouer des missions vitales, mettant en danger des milliards d'existences ou même tout un univers.

Citation : *Un vrais Mega doit toujours s'attendre à tout... Même à l'inattendu !*

Opérateur Xo'shoro.

Mega d'origine ganymédienne, accoutumé à travailler avec des Talsanits.

Xo'Shoro a souvent des problèmes pour comprendre exactement les Terriens, mais il se montre souvent très curieux de leur culture (sur sa planète, il est l'équivalent d'un ethnologue).

Citation : *Certains terriens traitent le Major Xi'Kyank de « peau de vache »... Je n'ai jamais vraiment compris le sens de cette expression idiomatique !*

Scénarios possibles :

Le naufrage volontaire

-un vaisseau d'exploration s'écrase dans une citée interdite, les Homme lézard assiègent les survivant du crache qui demande de l'aide par l'intermédiaire de leur radios,

dans un premier temps, un groupe de recherche et développement osu couvert d'un mission d'observation discrète des civilisations primitives simuler un « accident technique », qui leur donnerait un prétexte pour un « atterrissage forcé »

Ils annoncent que les réparations seront rapides mais en fait ils cherchent à pénétrer dans l'une des cités interdites.

Leur but est de confirmer une théorie selon laquelle Canibus II serait une ancienne colonie Hecatone (des cousins des ganymédiens) et que donc légalement les descendants des Hecatones ont un droit d'exploitation sur ces terres.

Il se trouve justement que l'expédition est financée par les Hecatones

Une partie des membres de l'équipage est constituée de véritables scientifiques formés dans des universités Médiates mais inconscient des vues des Hecatones sur Canibus II.

Les hommes-lézards se fichent totalement du motif qui pousse les Morts-qui-marchent à violer les lieux « tabous ». D'ailleurs, les hommes-lézards suspecteront sûrement qu'ils préparent un mauvais coup. Pour eux, il n'y a rien de bon à attendre de ces horribles Morts-qui-marchent.

les archéologues se sont retrouvés plongés dans ce guêpier, et ils décident d'appeler à l'aide les Megas... Reste à voir la réaction du Major Xi'kyank, qui connaît bien les hommes-lézards et leur psychologie. Pour lui, dans ce genre d'affaire, faire intervenir les Megas peut être un remède pire que le mal : ils ne seraient plus aussi bien tolérés qu'avant... Le fait qu'ils aient aidé des Morts-qui-marchent à commettre un grave sacrilège pourrait mettre le feu aux poudres ! Alertés, des milliers d'hommes-lézards furieux se mettraient sur le sentier de la guerre et menaceraient la Base des Marais Safrans !

Criant vengeance, ils réclameront de toute façon la tête des Morts-qui-marchent ayant osé braver la Loi de la Grande Déesse, Mère Nature.

S'ils ne livrent pas les coupables aux hommes-lézards, les Megas seront définitivement considérés comme des ennemis sur cette planète. C'est le genre de situation que le Major Xi'kyank craint depuis qu'il est en poste...

Le condamné

-Un groupe d'homme lézard a enfreint les règles et pour cela leurs pères les ont condamné à être dévoré par une horrible bestiole.

Des Megas stagiaires qui passait justement par là vont-ils intervenir pour sauver les hommes lézard mais par la même occasion attirer leur colère?

La jeunesse en Danger

-l'activité tectonique de la planète s'intensifie et les hommes lézard se précipitent dans de grands lacs pour survivre à un raz de marée imminent, un groupe de jeunes n'a plus le temps de rejoindre un abris mais ils hésitent encore à demander l'aide des "morts qui marchent".

Pandémie

-Une maladie atteints aussi bien les Ganymédiens que les hommes lézard, mais alors que les mégas parviennent à l'éliminer grâce à un simple transit, les hommes lézard meurent par dizaines, de plus cette épidémie semble avoir pour origine un méga d'origine terrienne; que faire ?

Le lézard doué

-Un des hommes lézard est un méga latent mais qui risque fort de refuser d'écouter des morts qui marchent. La mission des stagiaires consiste à tester de le faire changer d'avis.

Quelle méthode vont-ils employer?

-persuasion

-kidnapping

-Mise en scène

-...

Les rebelles

Les pouvoirs sont sensés être octroyés par la Déesse aux "Vrais croyants" mais un chaman a découvert quelque-chose qui ne tourne pas rond...

et maintenant un groupe de rebelles prend l'entité planète pour une abomination et veut amoindrir son influence sur leur peuple; pour cela les Megas font des outils de choix, que les insoumis utilisent pour montrer le vrai visage de l'entité, un peu comme dans la BD Valérien "Les oiseaux du maître", une créature a profité de la naïveté des hommes lézard pour assurer son emprise, les paisibles hommes lézard sont devenus des fanatiques obtus de leur idole.

cette entité maudite a réussi à faire s'écraser sur une cité interdite un petit vaisseau d'observation de la guilde

Les Megas vont se faire massacrer par une centaine d'hommes lézard fanatiques, mais les rebelles interviennent...

Maintenant la guilde se sent obligée de protéger les rebelles ; c'est à dire risquer la guerre avec les autres hommes lézard.

Ophicy IV

(Base de Léhogh)

AVENTURES A MOGH

Mogh est plutôt une sorte de « terrain neutre » où les contrebandiers et petits trafiquants locaux peuvent rencontrer des « clients » (et vice-versa).

Par exemple, prenons des gars venant d'un monde NT5 où règne la guerre civile... L'A.G a décrété un embargo sur les armes et, légalement, aucun commerçant étranger ne peut plus y livrer du matériel de guerre (on cherche à calmer le jeu).

Mais, les gars font partie d'une faction qui est en train de tout perdre sur le terrain, faute d'être bien équipée.

Donc, ils sont envoyés pour tenter de trouver un trafiquant peu scrupuleux, susceptible de leur livrer du matériel moderne (au moins NT5, au mieux NT6). Cela demande de trouver quelqu'un qui a un stock d'armes à vendre et (au moins) un vaisseau pour la livraison sur la planète.

De plus, il faudra que soient des trafiquants assez habiles pour échapper aux vaisseaux de l'A.G qui patrouillent autour de la planète en guerre...

Quelques types louches leur ont conseillé d'aller à Mogh, là où ils seraient susceptibles de rencontrer des « gens intéressants ».

Donc, en fait, ces gars ne sont pas vraiment des criminels (quoi que...) mais ils vont sûrement en rencontrer. Dans tous les cas, ce qu'ils désirent faire est contraire à une décision de l'A.G...

Éventuellement, on peut admettre que les autorités de l'A.G soient moins naïves qu'on ne croit, et qu'un agent spécial soit en train de filer les gars pour voir ce qu'ils mijotent.

Peut-être qu'arrivé à Orphy-Urb, l'agent spécial ait été repéré et qu'il se soit fait semer...

Il ignore où sont allés les gars, et demande l'aide des autorités locales (qui s'empressent de refiler la patate chaude aux Megas ?).

Ou alors, il y a malentendu, l'agent spécial remarque que les gars parlent à des Megas en promenade (un pur hasard) et croit sans doute qu'ils sont des trafiquants.

RÈGLEMENTS DE COMPTES A MOGH

Vu la législation sur cette planète concernant les armes, normalement, les règlements de compte peuvent être agités mais rarement mortels...

Ou alors les gars peuvent aller jusqu'à se bagarrer avec des armes blanches (qui sont tolérées) : couteaux, haches, épées, etc.

Peut-être aussi quelques pétoires ancestrales utilisant la poudre noire.

Possible également qu'on utilise des moyens surnois (le poison) ou vraiment rudimentaires (strangulation, casse-tête improvisé, noyade...).

Quand on veut vraiment tuer quelqu'un, on trouve toujours un moyen...

Sinon, oui, **Mogh** est surtout une sorte de « place commerçante »...

Et même des Gardes Galactiques en goguette, ou des autochtones désireux de s'encanailler, peuvent s'y rendre.

Normalement, ils courent peu de risque... A moins de tomber sur des gars mal embouchés qui cherchent la bagarre, ce qui est toujours possible.

LES MEGAS A MOGH

Généralement, l'A.G n'interviendra pas « de manière frontale » à Mogh, pour plusieurs raisons...

Taper du pied dans une fourmilière fait fuir les fourmis mais n'en élimine pas beaucoup. Et puis, si les fourmis décident de s'en aller, on ne sait pas où elles vont aller installer leur nouveau nid.

Se basant sur ce raisonnement, l'A.G se contente de surveiller Mogh plus ou moins discrètement, par le biais d'agents spéciaux.

Mais les malfrats locaux sont certainement au courant et se méfient...

Donc, une « nouvelle tête » est vite repérée et on cherche à savoir de qui il s'agit. Il s'agit soit d'un criminel, soit d'un « honnête client » qui cherche un « fournisseur », soit d'une taupe de l'A.G qui travaille sous une couverture.

Le cas des agents de la Guilde complique encore tout : pratiquement toute la planète sait qu'il y a une « École de Megas » sur l'île de Léhogh (sa présence n'est pas du tout secrète)...

Les résidents le savent parfaitement bien, et tous ceux qui passent sur cette planète finissent par être dans la confiance (même les criminels). Donc, ils se doutent qu'ils sont susceptibles de rencontrer des Megas à un moment donné... Heureusement, il y a beaucoup de stagiaires qui passent annuellement par Ophicy IV, et leurs têtes sont totalement inconnues.

Pour sa part, normalement, le Major de la Base a ses ordres : il se contente de surveiller Mogh et de laisser la police de l'A.G se débrouiller la plupart du temps...

Mais il peut arriver des cas particulièrement graves et/ou très urgents où l'on demandera son aide.

Dans ce cas, il peut éventuellement monter une « Équipe spéciale » (des stagiaires dirigés par un Operator) pour mener une petite enquête...

Autrement, la plupart du temps, il déconseillera aux Megas de se rendre à Mogh car il considère que ce n'est pas prudent.



Pour les stagiaires envisageant une carrière d'Investigateur / Fouineur.

Le passage à Ophicy IV peut-être une opportunité pour certains stagiaires de se découvrir une vocation de détective (la Guilde doit pouvoir offrir à ses agents ce genre de possibilité).

La Guilde laisse donc au Major de la Base toute liberté pour demander à certains stagiaires s'ils se portent volontaires pour une petite mission...

Ce n'est aucunement une obligation, mais se porter volontaire ajoute toujours une note positive dans le dossier du futur Mega.

* Il s'agira la **souvent** d'une réponse à une demande d'aide émanant de l'A.G ou des autorités locales ;

* par convention, la mission doit normalement être limitée dans le temps (environ 24 heures - au maximum deux ou trois jours) ;

* par convention, la mission doit se porter sur des activités criminelles considérées comme particulièrement graves (menaces d'attentats terroristes, assassinats politiques, trafic en gros d'armes ou de drogues illégales, etc) - On ne dérange pas les Megas pour poursuivre des voleurs de poules ;

* par convention, la mission se déroule uniquement sur la planète Ophicy IV - les stagiaires ne peuvent pas quitter ce monde ;

Dans certains autres cas, la guilde juge plus profitable pour les stagiaires de se familiariser avec la pègre locale dans des missions d'infiltrations voir même lors de mission de collaboration ; Par exemple quant il s'agit de contourner un embargo politique ou pour permettre la fuite discrète de VIPs.



Exemple de Mission possible.

* **Les comédiens.** Des terroristes se rendent sur Ophicy IV dans l'espoir d'y trouver des trafiquants pouvant leur fournir des *armes de destruction massives* (atomiques, bactériologiques...). Mais ils ont été suivis par un agent de l'A.G qui a prévenu les autorités d'Orphy-Urb... Là, ils se font arrêter par les autorités pour une raison inventée de toute pièce (ou bien on les retient pour des prétextes administratifs...).

Pendant ce temps, le Major charge les stagiaires de prendre l'identité des terroristes et de se rendre à **Mogh** (déguisés, bien entendu)... Là, ils tenteront de vérifier si des trafiquants sont actuellement en mesure de leur fournir des *armes de destruction massives*. Si oui, ils communiqueront l'identité des trafiquants aux autorités, qui prendront le relais...

Dans tous les cas, les « Comédiens » doivent quitter **Mogh**, avant que les vrais terroristes n'arrivent (on ne

peut pas les retenir indéfiniment à Orphy-Urb).

Quand les vrais terroristes arrivent à Mogh :

- soit les trafiquants les prennent pour des agents spéciaux de l'A.G ; ils peuvent décider de s'en débarrasser de manière violente

- soit les trafiquants comprennent qu'ils se sont fait gruger par de pseudo-terroristes (mais en ignorant la raison exacte) ; rendu méfiants, il est peu probable qu'ils concluent le marché, finalement ; peu de temps après, ils se feront arrêter par les autorités de l'A.G (une fois que les armes de destruction massive ont été localisées).

Quant aux terroristes, s'ils ne se font pas éliminer par les trafiquants de Mogh, ils repartiront bredouille...

Bien entendu, l'affaire peut-être encore plus embrouillée.

Par exemple, les trafiquants sont peut-être eux-mêmes des escrocs, qui ont décidé d'arnaquer leurs clients potentiels ; ils réclament d'abord de l'argent mais ne livrent rien du tout (ils ne possèdent pas d'armes de destruction massive) ou bien livrent de la camelote.

La possibilité de se **transférer** dans l'un des trafiquants peut être très utile pour savoir exactement si les trafiquants sont « honnêtes » (et donc possèdent bien des armes de destruction massive) ou bien de vulgaires arnaqueurs.

Dans tous les cas, l'A.G ne veut pas se faire ridiculiser par des petits escrocs... Donc, le tuyau obtenu par les Megs ne doit pas être crevé.

QUELQUES PNJ

Acteurs potentiels sur la scène...

Passons en revue les principaux, et divisons les en deux camps : les « gendarmes » et les « voleurs »... En gros, les représentants de la Loi et de l'Autorité d'un côté, les criminels potentiels de l'autre.

LES GENDARMES.

* **Haro Dolpho, Commandant local de la Garde Galactique** (autorités de l'A.G) ;

Les soldats sous ses ordres sont globalement de qualité médiocre et peu motivé.

* **Père La Bourrasque, Secrétaire-général de la Garde Côtière** (autorités locales) ;

Dirige la prestigieuse Garde Côtière d'Ophicy ; la plupart de ses hommes sont honnêtes et compétents, d'autres sont plus ou moins corrompus.

* **Agents spéciaux des Douanes de l'A.G.** (autorités de l'A.G) ;

Des policiers d'élite, pistant souvent (sous une couverture) les pires crapules de la Frange ; parfois, ils s'introduisent comme membres dans certaines organisations criminelles (souvenez-vous des *Infiltrés* de Martin Scorsese). C'est un jeu extrêmement dangereux...

+ **Major Sang-Iku-Soo** (représentant de la Guilde) ; peut éventuellement offrir son aide aux acteurs cités plus haut.

LES VOLEURS.

* **Anos Maray, directeur local de la S.D.E.F.** (Société de Développement de la Frange) ; tête locale d'une organisation à tendance mafieuse.

Une organisation à double face : certains employés sont honnêtes ; d'autres sont parfaitement au courant des activités illégales de leur société, et se remplissent les poches.

* **Mme Scorry Pellis, tenancière du Carrefour des Etoiles** à Mogh ; employée de la S.D.E.F.

Règne seulement sur le personnel de son établissement ; là aussi, certains peuvent être honnêtes (mais ferment les yeux sur les « bizarreries » se passant à Mogh). D'autres peuvent être d'authentiques criminels.

* **Contrebandiers et petits trafiquants de la Frange.** Un tas de petites bandes indépendantes et rivales.

Souvent hauts en couleurs, leurs membres sont très différents les uns des autres... Ça va du pilote contrebandier, genre Han Solo, au pire chasseur de primes, genre Boba Fett.

Aucun de ces malfrats ne travaille officiellement pour la S.D.E.F. Officieusement, ils « paient des commissions » aux employés locaux de la la S.D.E.F. qui les aident à trouver des clients.

* **Commanditaires en quête d'une bonne affaire (louche).** Des gens variés, pouvant venir de tous les horizons : terroristes religieux, rebelles venant de planètes où règnent la dictature, petits caïds de gangs infestant des mondes arriérés...

Parfois honnêtes (souvenez-vous des paysans mexicains voulant acheter des armes dans *Les Sept Mercenaires*), souvent d'authentiques crapules sans foi ni loi.

Toujours prêts à payer cher pour obtenir des marchandises illicites (armes, drogues, gadgets technologiques prohibés, logiciels interdits, vaisseaux, etc) ou louer les services de « professionnels » (tueurs à gages, mercenaires, pirates informatiques, spécialistes de la cambriole genre Arsène Lupin, etc).

+ **Omar Zapal, Prévôt de la Hanse des Marchands de la Frange** ; sans doute à double-face : honnête d'un côté, mais trempant peut-être dans des affaires louches lucratives.

Globalement, la Hanse des Marchands de la Frange n'est pas une organisation mafieuse, mais il est notoire que les commerçants sont toujours à la recherche de « bonnes affaires »... Tant qu'il ne se font pas prendre, ce n'est pas illégal !

Si des gars de la Hanse se font démasquer par les autorités, Omar Zapal nie toute implication dans leurs petites affaires... Il est d'ailleurs assez malin pour ne pas laisser de piste permettant de remonter jusqu'à lui.

AVANTAGES POUR LA SUITE DE LEUR CARRIÈRE.

Les stagiaires peuvent éventuellement lier connaissance (et même devenir des amis) avec :

* **Certains agents spéciaux des Douanes de l'A.G.** qui, plus tard, pourraient être rencontrés dans d'autres affaires ; si ces policiers ont gardé de bons souvenirs de leur rencontre, ils aideront les Megas dans la mesure de leurs moyens.

* **Certains individus issus du monde la Pègre.** Avoir des « antennes » dans la Pègre peut avoir des avantages ; ces gens peuvent fournir des informations impossibles à obtenir par des voies officielles (la date et les auteurs d'un futur attentat, par exemple), ou vendre du matériel spécial (reste à voir ce que désirent les P.J.).

* **Megas renégats.** Souvent, la Guilde ne cherche pas à récupérer ses renégats : elle se contente de les surveiller et, occasionnellement, peut même leur demander de l'aide.

Comme pour les « alliés » ci-dessus, les renégats peuvent fournir des infos ou du matériel (parfois venant d'univers parallèles).

Ils peuvent même donner des nouvelles d'autres renégats qu'ils ont récemment rencontrés (parfois pour les « vendre » à la Guilde, s'ils ont vraiment commis des crimes).

En échange, la Guilde leur accorde une relative liberté et même la possibilité d'aller se faire pendre dans un univers parallèle...

AUTRES IDÉES A DÉVELOPPER



L'Archipel des Vieux-Croyants. Un groupe d'îles éloigné de la civilisation, où vit une communauté religieuse suivant des préceptes très stricts.

Ce sont les derniers représentants d'un culte qui fut fort puissant il y a plusieurs siècles. Ils ont cherché à imposer une théocratie mais, finalement, ils se sont montrés tellement tyranniques que la plupart des Ophicyens ont renoncé à cette foi...

Les derniers Vieux-Croyants se sont réfugiés ici (tout le monde est au courant), continuant à adorer les mystérieux *Dieux de la Mer*. Tant qu'ils se contentent d'y rester, on les laisse tranquille...

Le secret : les Vieux-Croyants savent la vérité au sujet des *Dieux de la Mer* : il s'agit d'une race de créatures marines géantes, intelligentes, et qui étaient déjà présentes sur cette planète quand les colons sont arrivés. Ces êtres vouent une véritable haine envers les *envahisseurs* (les Ophicyens), et ils sont tellement

paranoïaques qu'ils sont toujours parvenus à cacher leur existence.

Les Vieux-Croyants sont assez fous pour croire qu'ils sont leurs alliés... Tout au plus sont-ils des serveurs méprisés.

De temps en temps, ils s'arrangent pour que des bateaux coulent près de l'archipel, afin que les *Dieux de la Mer* puissent manger quelques *envahisseurs*...



Le vaisseau englouti . Sous les eaux d'Ophicy, dorment d'innombrables épaves... Y compris quelques vaisseaux spatiaux, victimes d'accidents. Près de Léhogh, un gros vaisseau de transport s'est écrasé plusieurs années plus tôt. Trop endommagé, on a renoncé à vouloir le récupérer. Chez les Megas, pratiquement plus personne n'y pense...

Le secret : le vaisseau avait une cachette, destinée à transporter de la marchandise de contrebande. Seul l'équipage était au courant mais tous les membres sont morts au cours de la catastrophe ; après l'accident, des plongeurs ont exploré l'épave mais n'ont pas découvert la cachette. Toute recherche a ensuite été abandonnée.

Au cours d'un exercice de plongée, les stagiaires découvrent accidentellement la cachette et son contenu... Qu'y avait-il dedans ? Un container plein d'une drogue mystérieuse ? Des gadgets technologiques venant d'une civilisation étrangère et hautement évoluée ? Un caisson d'hyper-sommeil, étanche, où une créature inconnue a survécu ? Quelque-chose d'encore plus sinistre ?

Nova Roma

(Base calara)

La planète :

Nova Roma est la quatrième planète orbitant autour des étoiles jumelles Romus-Remulus. Cette planète compte deux grands continents : Nova Europa (hémisphère nord) aussi vaste que l'Australie, et Nova Africa (hémisphère sud) grand comme... l'Afrique.

Nova Europa

C'est sur ce continent que se trouvent les plupart des cités de Nova Roma. Le climat est plutôt tempéré au Nord, et plus chaud au Sud.

Nova Africa

Ce continent est encore totalement sauvage (à part la zone de la base de Calara). Sa partie septentrionale est plutôt sèche, caillouteuse et aride, en-dehors de certaines régions fluviales plus fertiles. La partie méridionale est surtout constituée de marais et de jungles encore largement inexplorées. On peut y trouver de très nombreuses espèces animales, dont des primates relativement intelligents. Les novaromains connaissent l'existence de ce continent et y envoient souvent des expéditions, souvent pour en ramener des marchandises « exotiques » (entre autres des animaux). Jusqu'à présent, aucune colonie permanente n'y a subsisté plus de quelques années...

Historique de Nova Roma

Il y a environ 2.500 ans, ce monde était encore complètement « sauvage » et aucune espèce intelligente locale n'y avait fondé de civilisation. Quelques primates de Nova Africa étaient considérés comme l'embryon potentiel d'une future « humanité ». Pour cette raison, l'A.G avait fermé la planète à toute tentative de colonisation, octroyant aux « singes » quelques milliers d'années de répit pour leur permettre d'évoluer tranquillement.

Les choses changèrent radicalement en - 80 avant J.-C quand des contrebandiers engagé par un mécène fortuné utilisèrent ce monde comme « pépinière de talents brut » dans un premier temps ils ont accepter la « commande » de Phogèze II (empereur sur un monde de NT1), ces individus entreprirent de lui organiser une vaste armée de mercenaires. Pour lui donner satisfaction, ils ne trouvèrent rien de mieux à faire que de recruter des « volontaires » sur Terre.

Au début sur terre, les olympiens offre une mission sacré dans un autre monde aux meilleur guerrier et a leur famille dans plusieurs civilisation antiques (il se font passer pour leur dieux grâce a leur technologie, c'est facile).

Mais les Olympiens ne peuvent pas se faire passer longtemps pour des dieux sur une planète aussi complexe que la terre sans finir par attirer l'attention de l'AG.

Il ont besoin de maintenir leur élevage dans un lieu qu'ils contrôlent et qui soit a l'abri des regards de l'AG.-->Nova Roma

Les contrebandiers transportèrent donc sur place - dans la plus parfaite illégalité - des guerriers romains, étrusques, grecs, gaulois, etc. A leur propre demande, la plupart vinrent même s'établir sur place avec femmes et enfants... Sur ce nouveau monde, ils fondèrent de leurs mains une petite cité - Nova Roma - et s'entraînèrent en vue d'être remarqué puis choisi par les dieux pour partire en mission dans la terre des dieux et peut être, si ils sont méritent, finir par devenir des demi dieux.

C'est par ce moyen que divers clients peuvent être fourni en guerriers fanatisé. Pour par exemple faire la guerre pour le compte de l'empereur Phogèze II.

Par la suite quelque richissimes êtres de la galaxie ce sont offert des safaris sur Nova Roma. Qui refuserait la position grisante de divinité dans un monde NT2 qu'ils peuvent contrôler (en partage/querelles avec les autres divinités) c'est un formidable opportunité pour l'ego des Olympiens et de leur client : « devenez le dieu d'une civilisation NT2, venez faire un safari exotique vénéré par des hordes de Talsanites primitif » ! Moyennant une petite contribution financière bien sur...

Puis des collection d'être vivants primitifs sont devenu a la mode et ceux de Nova ce sont vendu une fortune.

Pour s'assurer de la collaboration de leur troupeau les mécènes ce sont très tôt fait passé pour des dieux issu des mythologie d'origine terrienne, aidé par une technologie tellement supérieur a celle de l'antiquité qu'elle est vue comme de la puissante magie par les Noviens.

Des noviens qui dépensent pour l'essentiel de leurs énergie musculaire (et de quelques armes forgées NT2) dans d'interminables querelles internes ou de voisinage.

Les Olympiens ont fais très attention de stopper les progrès technologiques et scientifiques des Noviens.

Quant les noviesn on un problème d'épidémie ou de famine, ce sont leur dieux qui règle le problème grâce a leur puissants pouvoirs; ce qui rend les Noviens encore plus fervents et reconnaissants.

Pour occuper les Leur cheptel, les Olympiens ont encouragé le culte de l'honneur (ce qui a provoqué d'interminables querelles) ; Les Dieux ont aussi recréer des créatures mythiques (mécaniques et holographique) pour lancer les futur héros dans des quettes a même de leur attirer le regard des divinités.

- D'un autre coté, pour valoriser leur patrimoine, les Olympiens on diversifier l'intérêt de l'offre en proposent des divertissement artistiques (chant, danse, poésie lyrique...) pour renouveler l'attrait de leur offre de divertissements.

Les art traditionnels (artisanat pour touristes) sont aussi beaucoup développés car c'est un des meilleur moyens d'accéder a l'autre monde.

Le scandale Novien

La présence des noviens sur ce monde resta même ignorée des autorités de l'A.G pendant quelques centaines d'années : ce n'est qu'au 5e siècle après J.-C qu'une mission scientifique découvrit par hasard la civilisation des novaromains.

L'assemblée Galactique était alors obligée de croire les rumeurs a propos de cette infraction manifeste du "code des planètes et des peuples", mais beaucoup de personne très riches et influentes venais sur Nova faire du « sport » ou se fournissait en artistes a la mode.

De plus les quelques Ecosophes médiates ainsi que plusieurs Empathes et Sensites était de l'avis que supprimer la confiance que les Noviens avais en leur dieux les anéantirais en tant que peuple et comme il était hors de question de les faire passer du NT1 au NT6 en quelques générations la situation se transforma en compromis, l'olympes demeurais mais quelques médiates empreintais les attributs de plusieurs divinités pour mener en douceur des « réformes divines ».

peut de temps après, l'olympes entra dans une guerre froide interne; ce fut "la guerre des dieux" dont beaucoup de Noviens pâtirent.

L'affaire causa un certain bruit à l'époque, et des débats houleux eurent lieu entre les anthropologues fonctionnaires de l'A.G et de puissants lobis artistico-commerciaux . Même la Guilde finit par s'intéresser à l'affaire. Finalement, on décida de laisser en paix les descendants des «Terriens importés »...

Il est a noter que l'affaire Novienne a lancée la mode de la culture terrienne dans la galaxie.

Comme l'AG était impuissante a régler le problème directement pour des causes politique notamment, elle fini par confier Nova Roma a la guilde des Megas qui décida de renverser les dirigent de l'olympes sans impliquer politiquement les lobis et l'AG; pas de scandale politique et une épine en moins dans le pied de l'AG !

Les Megas n'ont pas détruit l'Olimpe, il ont juste remplacé les personnes qui était derrière les dieux, par des Megas ou des sympathisants de la guilde; en apparence pour les Noviens , leurs dieux sont toujours les même, bien qu'ils ont tendance a être plus pacifiques.

Les Megas, par autorisation spéciale, sont devenu les gardiens de Nova Roma. Leur principale mission est d'éviter toute contamination culturelle venant de l'extérieur (un peu comme ce qui se passe sur Terre).

La guilde en a profité pour installer une base de formation sur la planète.

Technologiquement et socialement parlant, les novaromains n'ont pas beaucoup évolués : globalement, ils en sont restés à un stade proche de l'Antiquité tardive. Il semble que l'explication réside dans le fait que la machinerie de haute technologie de l'Olympes existe toujours mais la guilde l'utilise dorénavant avec beaucoup de précaution pour tenter de lancer les Noviens vers leur futur.

Un des plants des Vieux de la guilde consiste a placer des Novens "méritants" dans le rôle de demi dieux a fin que ce soit des Noviens qui guide leur propre peuple en attendant qu'il puisse se passer complètement de leur béquillé divine.

Les progrès sont espéré pour dans quelques générations...

l'olympes

c'est comme cela que l'organisation des mécènes c'est baptisé.
Ainsi l'olympes a pu encourager les talents des Noviens pour le plus grand bénéfice des mécènes.
Il se sont arrangé au fil des générations pour conserver le caractère authentique / traditionnelle des cultures antiques terriennes ; Notamment en punissant sévèrement les tentatives d'innovation.
Ainsi privé des moyens de l'évolution, les civilisations Noviennes sont restées tel qu'il y a plus de 2000 ans sauf au niveau de la peur, de la confiance et du respect accordé à leurs dieux.
Mais par contre un courant de pensée très fort s'est incrusté dans ces civilisations bloquées dans leur passé, il s'agit de la possibilité de rejoindre leur dieux dans l'autre monde si il se sont distingués sur Nova.
C'est comme cela que c'est canalisé l'espoir de ce peuple.

Cultures et principales civilisations

Les descendants des mercenaires terriens « importés » à l'origine sur le continent de Nova Europa se sont rapidement divisés suivant leurs cultures d'origine. Plus de 2.000 ans après, on peut distinguer trois grandes « aires culturelles » :

Nova Roma (descendants de Romains). Globalement situés dans la partie méridionale de Nova Europa. La capitale de leur république se trouve au Sud, au bord de la mer, et sa population compte environ un million d'habitants. C'est la cité la plus importante de ce monde, considérée comme le phare de la civilisation dans ce monde. Les habitants en tirent d'ailleurs un grand sentiment de fierté voire d'orgueil.

Océania (descendants de Grecs). Occupe des archipels situés au Sud et à l'Est de la partie méridionale de Nova Europa. Les Océaniens ont eu de nombreuses colonies sur la côte continentale, mais les Romains ont conquis (ou détruit) la plupart. Leur capitale (Océania) se trouve sur une île, baignée par les eaux tièdes de la mer méridionale. Elle est nettement plus petite et moins peuplée que Nova Roma, ne comptant qu'environ 200.000 habitants. Néanmoins, Océania est considérée comme le second phare de la civilisation dans ce monde... Et la principale rivale de Nova Roma.

Nova Gallia (descendants de Gaulois). Globalement situés dans la partie septentrionale de Nova Europa. Démographiquement nombreux, mais socialement mal organisés, les Gaulois représentent la troisième puissance de Nova Europa. Chaque petite cité est gouvernée par un roi et, théoriquement, un « Haut Roi » devrait régner sur « l'Empire ». Issus d'un peuple traditionnellement indiscipliné et querelleur, les chefs sont eux-mêmes envieux et jaloux de leurs voisins. Aucun n'est jamais parvenu à rester longtemps « Haut Roi »... Le fondateur de Nova Gallia serait un roi mythique appelé Guiserix, et c'est un personnage important dans la culture gauloise. Tout bon chef aspirant à une brillante carrière politique se présente comme « descendant de Guiserix » même si c'est, évidemment, impossible à vérifier !

L'équilibre.

Les communautés romaines, grecques et gauloises ont chacune leurs qualités et leurs défauts. Potentiellement, chacune aurait ses chances d'avoir la suprématie sur les autres et d'instaurer un « empire mondial » sur le continent de Nova Europa. Pour certaines raisons, la Guilde en a décidé autrement. Dans la grande majorité des cas, les Megas restent d'une neutralité absolue et n'interviennent pas dans les affaires politiques.

Mais, Nova Roma étant pratiquement une création artificielle (cas vraiment exceptionnel), la Guilde considère que son intervention est nécessaire quand ce monde menace d'être déstabilisé.

Grosso modo, la règle veut qu'aucun empire ne devienne puissant jusqu'au point de conquérir et soumettre les plus faibles. Voilà pourquoi, en dépit de leur puissance politico-militaire incontestable, les Romains ne sont jamais parvenus à devenir les « maîtres du monde »...

Et voilà pourquoi les peuples gaulois restent généralement désunis (leurs puissances conjuguées pourraient mettre à mal les Romains).

De l'extérieur, cela peut sembler facile pour les Megas. Mais, en réalité, faire changer ou bloquer des civilisations entières suivant un plan nécessite une lourde organisation... A commencer par un système de renseignement capable d'informer la Guilde en permanence sur tout ce qui se passe d'important au sein de Nova Roma.

Le complexe de l'Olympe

Est constitué de trois forteresses principales qui gèrent les affaires divines

-L'une se trouve au cœur d'une montagne non loin de NovaRoma, elle regroupe beaucoup de gadgets technologiques conçus pour impressionner une civilisation NT1.

-l'autre est située sous l'océan proche d'Océania; elle gère les affaires divines des lointains descendants des hellènes.

-La troisième se situe sur une base orbitale; elle est dédiée aux dieux Celtes mais aussi aux déplacements entre la planète de NovaRoma et le reste de la galaxie. C'est la base la mieux équipée en engins de transport divers aux formes parfois surprenantes.

Les trois bases possèdent un réseau de communication au centre d'une vaste toile de temples associés à divers divinités; chaque temple héberge une machinerie holographique voire même pour les temples principaux un système de téléportation.

Plusieurs robots complexes sont disposés dans les caches qui abritent les temples.

Les gadgets technologiques de l'Olympe sont issus d'une très longue période de manipulation et de tests divers. Certains de ces artefacts ont plusieurs siècles et n'ont pas été entretenus ou vérifiés; d'autres ne sont pas recensés clairement dans les bases de données et la guilde ne les a pas encore identifiés.

Idée de scénario:

De ce fait, il est arrivé que certains des robots aient subi un dysfonctionnement et qu'une "quête épique" soit lancée spontanément.

Mais la difficulté n'est pas toujours adaptée et un massacre de héros et de population est toujours à redouter (il est temps d'envoyer une équipe de Megas pour "aider" les valeureux héros à ne pas se laisser pourfendre inutilement)

La base d'entraînement

La base de Calara est située sur la côte septentrionale du continent de Nova Africa.

Les points de transit

Trois points de transit à Calara Prime, trois points de transit à Calara Seconde, six autres points de transit situés en divers points de Nova Europa (un à Nova Roma, un à Océania, etc).

Calara Prime : C'est un vaste village de bâtiments en pierre et en bois accolés à un immense rocher façon pain de sucre, à la lisière de la jungle et face à une vaste baie. Les Terriens y sont minoritaires, perdus au milieu d'une majorité de talsanites divers, et de nombreux Norjans.

L'ambiance y est fort sportive et met l'accent sur l'esprit d'équipe sensé régner au sein des agents de la Guilde. Au cours de leur séjour à Calara Prime, les recrues doivent régulièrement participer - en groupes - à des « parcours du combattant » (parcours d'obstacles divers à franchir), ainsi que des « excursions » à l'extérieur du camp.

Ces « promenades » sont en fait des parcours de plusieurs kilomètres, en pleine nature, où les recrues doivent franchir des accidents de terrain (buttes, fossés, mares, etc) sans rien perdre de leur équipement.

Au cours de ces exercices, l'une des recrues (au sein de chaque groupe) est nommée « chef d'équipe ». Le « chef » donne effectivement des ordres (et les autres recrues sont tenues d'y obéir) et décide de la meilleure méthode pour le franchissement des obstacles. Pour corser encore les choses, les Opérateurs limitent souvent l'exercice dans le temps.

Après une période d'entraînement physique intensif, les recrues sont envoyées en stage « sur le terrain », en intégrant pour quelques temps la vie novaromanienne, participant parfois à l'activité politique, parfois aux conflits qui agitent les diverses républiques et empires. C'est l'un des rares cas où les Megas apportent leur soutien à un camp précis : celui de la république d'Océania, plus petite que les autres mais qui sert à équilibrer les pouvoirs. Soulignez aux P.J qu'ils seront là pour stabiliser le monde et pas chercher à transformer Océania en super-puissance.

Calara Seconde

Une *École des Patrouilleurs*, située à environ 20 kilomètres de Calara Prime.

Ambiance assez militaire dans ce centre de formation, où les entraînements ressemblent beaucoup à ceux de

Calara Prime, mais en plus poussé... Les obstacles à franchir au cours des « parcours du combattant » sont plus durs, nettement plus dangereux (fossés avec pieux, mines antipersonnel...) et - malgré des conditions de sécurité rigoureuses - les accidents ne sont pas rares !

Les « promenades » à l'extérieur ne se limitent pas à du franchissement d'accidents de terrain, mais sont agrémentées d'affrontements avec divers adversaires. L'un des exercices baptisé scénario de poursuite consiste à faire participer le groupe de recrues à une « chasse » dont ils sont le gibier... L'objectif est de parvenir à échapper à leurs poursuivants ou bien (plus risqué) à les mettre hors d'état de continuer la poursuite. Dans tous les cas, on rappelle aux recrues que les Megas ne tuent ou blessent leurs adversaires que quand il n'y a aucune autre solution...

Après une formation initiale dans cette école, les Patrouilleurs font leurs classes en tant qu'aspirant de la Garde Galactique avant d'être « mutés », et envoyés sur des zones de conflit mineur. Non seulement pour mettre en application ce qu'ils ont appris, mais également pour voir de leurs yeux les dégâts causés par des armes un peu trop vivement.

Scénarios possibles :

Petite proposition comme mission que l'on pourrait éventuellement confier à des stagiaires au cours de leur passage à Calara : récupérer des **O.H.T** (*Objets de Haute Technologie*) ayant été abandonnés dans une cité océanienne... Globalement, elle ressemble à une cité de la Grèce antique, et les circonstances de la perte des O.H.T restent à imaginer (il s'agit peut-être de gadgets perdus par des stagiaires au cours d'une visite touristique ?).

Dans les grandes lignes :

- Les O.H.T ont été confiés à **Ludos**, sensé être le citoyen le plus savant de la cité ; il les garde dans sa vaste propriété où se trouvent les membres de sa famille (sa fille, son gendre, la belle-mère, etc) ainsi que des fidèles serviteurs, quelques gardes, des invités... Bref, ce n'est pas une forteresse mais l'endroit est plein de gens.
- Pour le moment, **Ludos** se préoccupe surtout du mariage de sa fille ; mais pour l'occasion, il a invité d'autres « savants » afin de « leur montrer une découverte ». Il compte leur montrer les O.H.T afin de connaître leur avis en ce qui concerne ces objets étranges (il ignore complètement de quoi il s'agit et à quoi ça peut servir).
- Les Stagiaires sont chargés de récupérer les O.H.T dans les plus brefs délais, et de préférence avec la plus grande discrétion ; le plan est de les faire s'introduire chez **Ludos** (ils doivent s'arranger pour se faire inviter au mariage) et de profiter de la fête pour s'emparer des objets avant de disparaître.

Le plan est simple mais - évidemment - des imprévus risquent de tout compliquer.

- Une voleuse (l'une des invitées) s'empare des bijoux des femmes de la maison avant de tenter de s'enfuir par les jardins ;
- L'un des « savants » profite de la confusion pour s'emparer des O.H.T (au nez et à la barbe des PJ) ; il a de lourdes dettes de jeux à payer et compte revendre ailleurs ces objets à bon prix (bien qu'il ignore tout de leur origine et de leur utilité). Il tente de fuir par les jardins mais dans la direction opposée à celle prise par la voleuse...

Évidemment, on peut toujours rajouter d'autres événements... Mais il faut se rappeler que c'est une mission pour *Stagiaires*, pas pour Megas confirmés... 😊

Les **O.H.T** à récupérer sont :

- Un **paralysant léger** (chargeur de 3 coups) ;
 - Un « **baladeur** » **holographique contenant des enregistrements de films 3D** ; une fois déclenché l'appareil projette le film sous forme holographique (la taille de l'image est réglable : elle peut être toute petite ou aussi grande d'un homme) ; la liste des films est laissée au choix du MJ mais il s'agit surtout de productions un peu ringardes, à la mode dans l'A.G (genre *La Reine de la Planète Sauvage* ou *Le Corsaire de l'Espace justicier*) ; particularité remarquable : la célèbre actrice Esther Lyndon y joue dans des rôles assez peu habillés.
-

- **Un petit appareil de traduction** permettant de traduire simultanément les différents dialectes de Nova Roma en *Galactique* (permet également l'inverse).

- D'autres objets au choix du M.J (la liste d'origine comprenait un laser lourd, mais ça me paraissait un peu exagéré). Évitez les armes et privilégiez les petits gadgets plus ou moins inoffensifs...

Au mieux, ces O.H.T doivent être récupéré intactes, mais on est autorisé à les détruire s'il n'y a pas moyen de faire autrement.

PNJ

- **Mentrikles**. Le « contact » des Megas à **Bylbos** (la petite cité grecque où se déroule le scénario) ; un point de transit est dissimulé dans un abri, situé à 100 mètres **sous** la cave de sa propriété.

Les détails concernant Mentrikles (profession, etc) sont à imaginer par le MJ. Dans tous les cas, il n'est ni pauvre ni exceptionnellement fortuné... Sa maison est à la périphérie de la cité et assez éloignée de celle de **Ludos**. Mentrikles n'a pas été invité au mariage mais il connaît cette famille (ne serait-ce que par sa réputation) et peut fournir des informations utiles aux PJ.

- **Ludos**. Un petit homme rondouillard d'une quarantaine d'années, un peu rêveur mais qui sait se montrer autoritaire quand il le faut.

Ludos est un notable de **Bylbos** (il fait partie du *Conseil* qui administre la Cité) mais c'est également un astronome. Il possède son propre « observatoire » (en fait, une partie du toit plat de sa propriété) ; les lunettes sont encore inconnues par les Océaniens, mais Ludos possède des astrolabes, sextants, règles et autres compas.

- **La famille de Ludos**. **Polychromia** (sa fille), **Patrozélé** (le jeune marié), **Ippopodámia** (la belle-mère) sont les principaux membres présents.

Le MJ est libre de rajouter autant de membres des deux familles qu'il lui plaira. Il peut y avoir des personnages hauts en couleur genre « oncle fauché qui doit de l'argent à Ludos », se pochetronnant au cours de la fête.

- **Les artistes**. Que serait un mariage sans musique ? **Ludos** a engagé quelques musiciens destinés à mettre de l'ambiance au cours de la fête. Le MJ est libre de les inventer à sa guise (ils sont au moins quatre ou cinq)...

- **Pendora**. Une jeune femme, assez jolie, qui est parvenue à s'introduire dans la fête (elle a séduit l'un des invité et se fait passer pour une amie) ; Pendora est en réalité une aventurière qui n'est pas originaire de Bylbos. Elle survit à l'aide de menus larcins et est assez douée comme voleuse. Pas assez, cependant, car elle se fera surprendre quand elle tentera de quitter la propriété de Ludos en emportant des bijoux.

Note : dans le scénario original, le sort de Pendora n'est pas clair ; elle devrait normalement se faire arrêter par les gardes de Ludos... Le maître des lieux devrait ensuite la faire livrer aux autorités de la cité. Au MJ de voir si elle ne devrait pas avoir plus d'importance au cours de cette histoire (relations avec les PJ, aide qu'elle pourrait éventuellement leur apporter, etc).

A part ça - **NON !** - Pendora n'est pas un Mega latent ! Ce genre de hasard serait vraiment un peu trop gros, vous ne trouvez pas ? 🙄

- **Les savants invités**. Huit « savants » de la cité de **Bylbos**, dont **Ecolophane** le mathématicien.

Ecolophane est assez grand, souple et porte une longue barbe noire ; il a des ennuis d'argent (perdu au jeu) et décidera de voler les O.H.T sur un coup de tête. Il n'a pas prémédité son coup, et il agira dans une totale improvisation. D'ailleurs, il n'est même pas armé (mais peut utiliser une arme improvisée pour se défendre si on l'attaque).

Les autres savants sont **Parthon**, **Atmos** et **Gesirbelocirate** (trois philosophes), **Mebinoacle**, **Phosocle**, **Alamas** et **Omiraacle** (mathématiciens et physiciens).
