

Les aventures du continuum

Tome 1

Les scénarios d'incorporation



Premier pas dans la guilde

(scénarios d'incorporation et aides de jeu)

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

1/ Introduction et autres préliminaires

Pourquoi faire jouer la formation des Megas ?

Avant de quitter la Terre...

Le B.I.M

La taupe

Hiérarchie et grades

Les bases d'entraînement Mega

2/ La S.S.E

Quelques généralités

Intérêt pour la Guilde

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

Quelques personnalités la S.E.E.

Rumeurs et bruits de couloir.

Service d'Analyse des Données (S.A.D)

Service des Communications Galactiques (S.C.G)

Le « Second filtre ».

Idées de Scénario de recrutement

généralités

La Nuit des Envahisseurs extra-terrestres

La Nuit des Espions

La Nuit des Saboteurs

La Nuit du Dieu venu du Centaure

Variantes : Villages de vacances et stages d'entreprises.

Verdict final et risque calculé

3/ La nuit des espions (scénario)

Synopsis.

Éveline

Le Projet « Radar Bazar »

Les P.J mènent l'enquête

Les P.N.J

Quelques idées pour la Nuit des espions

Possibilités de dénouement du scénario

4/ "Vacances de rêve à Santa Isabella"

L'île de Santa Isabella

Le Village de vacances

Le prélude

Conseils et utilisation

La Nuit où le volcan s'est réveillé

La Nuit où les extra-terrestres ont débarqué

Le Jour où l'épidémie a frappé

Le jour où la créature a attaqué

Le jour où les pirates sont arrivés

L'évacuation du Village de vacances

Les P.N.J

5/ Canibus II (Base des Marais Safran).

La planète

Population locale

Les Vivants et les Morts-qui-marchent
Les pouvoirs des Hommes lézard
La cité de Nor-Kiou
Histoire de Canibus II
Autres explications possible a découvrir par les Megas
Les Marais Safrans
Scénarios possibles

6/ Ophicy IV (Base de Léhogh)

La planète
Magogh
Mogh
Léhogh
Aventures a mogh
Quelle profiles de mega pour cette base
Exemple de Mission possible.
Quelques PNJ
Autres idées a développer

7/ Nova Roma (Bases de Calara).

La planète
Historique de Nova Roma
Cultures et principales civilisations
Le complexe de l'Olympe
Les bases d'entraînement de Calara
Scénarios possibles
Les dieux Celtes (aide de jeux pour Novaroma)

1/ 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 Mega 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 Mega 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 conviendrait 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 encouragent 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 pédagogues sachant se faire obéir sans avoir besoin de donner des ordres; Cependant, il y a beaucoup d'exceptions et il arrive que certains opérateur soit très proche d'une « sergent instructeur ».

La guilde est une organisation souple qui n'utilise les grades officiels qu'en cas de grave 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 Megas terriens sont :

Ophicy IV (Base de Léhogh).

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 :

Emetteur-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 de vue 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.

2/ La S.E.E

(Société Européenne d'Électronique)

Voici la description d'une antenne de la Guilde sur Terre ; C'est un support de scénario qui sert de base à « la nuit es espions » et « vacances de rêve à Santa Isabella ».

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

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...

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 Mitterand 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.

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 libre-accès, 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 !

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'Oublieur ».

Idées de Scénario de recrutement

Généralités

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 Ovni 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.

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... Voir 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 *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 a titre indicatif, chaque MJ est libre de l'interpréter ou de le modifier a 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

Pusillanime (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 « pusillanime » (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.

3/ 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 Cantonais 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 rocamboliques 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 prétexte un accident provoqué par le talon d'une de ses chaussure qui se serais cassé, provoquant sa chute, elle a préférer partir 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 metre dans la confiance (pour s'en apercevoir, 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 voilà 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 selon 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 boîte 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 informé 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

4/ "Vacances de rêve à Santa Isabella"

Introduction

Les P.J ont gagné un séjour dans un village de vacances situé à Santa Isabella, une petite île (imaginaire - je précise) des Antilles. Ils sont soit de simples estivant, soit des « Gentils Animateurs »...

Le Village propose toutes sortes d'activités : ski nautique, pêche au gros, plongée sous-marine, tennis, tir à l'arc, etc. C'est une bonne occasion pour ces citadins occidentaux moyens de s'initier à des disciplines dont ils ignorent pratiquement tout !

L'île de Santa Isabella

C'est une petite île volcanique assez isolée, située à une trentaine de kilomètres des côtes de l'Amérique du Sud. Pas très peuplé, l'essentiel du territoire est encore relativement sauvage.

Santa Isabella est une ancienne colonie espagnole, indépendante depuis le 19^e siècle. Traditionnellement, on y trouve des plantations caféières et de tabac. Politiquement parlant, c'est une minuscule république, qui n'entretient aucune force armée. Suite à un accord signé avec plusieurs gouvernements voisins, son indépendance est garantie par l'un ou l'autre pays « allié » (ce qui explique la présence occasionnelle de petits patrouilleurs étrangers dans la région).

Santa Isabella a été durement affectée par deux catastrophes au 20^e siècle : d'abord une éruption volcanique qui ravagea la moitié de l'île (1902) puis une épidémie de variole (1954-55). Économiquement parlant, l'île n'a vraiment commencé à s'épanouir qu'à partir des années 1960, quand les autorités locales signèrent des contrats avec la S.E.E pour le développement d'« activités touristiques ». La location de territoires sur l'île et le Village de vacances (où travaillent certains autochtones) sont devenu les principales ressources financières de l'île...

Néanmoins, les curiosités locales sont rares , en dehors du port où l'on trouve quelques vieilles constructions coloniales pittoresques (église, fort espagnol avec canons du 17^e siècle...).

La population locale

La population locale est également assez typique : 60% de Blancs (descendants de colons), 10% de Noirs (descendants d'esclaves) et environ 30% de métis (certains ayant des ancêtres Indiens). Tout ce monde parle une forme d'Espagnol un peu archaïque, mâtinée d'expressions locales incompréhensibles à l'oreille des étrangers. Quelques-uns peuvent baragouiner un peu d'Anglais ou de Français, quand il s'agit de communiquer avec les touristes.

Le Port

Le moyen habituel pour accéder à l'île est un petit port, qui se trouve sur la côte orientale. Les origines du port de Santa Isabella remontent au 17^e siècle, quand les Espagnols y installèrent un mouillage pour leurs navires, protégé par un fort. La majorité des habitants de l'île habitent à proximité et plusieurs familles possèdent d'ailleurs un petit bateau de pêche.

C'est là que se trouvent la plupart des plus anciens bâtiments de l'île, dont l'église et la résidence du gouverneur (actuellement, le siège des autorités locales).

Les deux volcans

Santa Isabella est une île d'origine volcanique, et deux cratères sont ses principales caractéristiques géologiques. Au Nord, le plus grand - la Montaña Humeante (la Montagne qui fume) - est manifestement encore en activité ; l'autre est un peu plus petit et éteint depuis des siècles. La Montaña Humeante est à l'origine de l'éruption de 1902, qui a provoqué la fuite ou la mort de près de 50% de la population locale (essentiellement à cause d'émanations de gaz toxiques). Cette tragédie a profondément marqué les esprits et, depuis, l'activité du volcan est étroitement surveillée .

La Guilde a fait implanter sur l'île tout un équipement NT6 permettant de contrôler l'activité tectonique, à un échelon local. L'installation des machineries a nécessité plusieurs années (et des moyens conséquents), l'opération devant rester ignorée des autochtones.

Au Sud, l'autre cratère est (théoriquement) inoffensif, et son sommet a été aménagé de manière à pouvoir recevoir un petit hélicoptère.

Entre les deux cratères s'étend un vaste plateau dont la base est constituée de tuf volcanique sur laquelle s'est constituée une certaine épaisseur d'humus. Une végétation tropicale - souvent assez dense - s'y est développée.

L'héliport

Prévu (normalement) pour un seul appareil **malgré la place disponible**, ses installations semblent modernes mais assez sommaires. Il y a néanmoins un solide hangar prévu pour l'abriter l'hélicoptère en cas de besoin. Cet engin n'est généralement employé que dans certains cas d'urgence quand, par exemple, il faut évacuer des vacanciers grièvement malades ou blessés (le petit hôpital de l'île n'étant pas exceptionnel).

Par mesure de sécurité, l'accès à cet hélicoptère n'est donc pas libre à tout le monde. On y accède normalement par une petite route caillouteuse en lacet (mais il vaut mieux disposer d'un véhicule tout-terrain).

A pieds, il faut environ une demi-heure de marche pour parvenir au sommet. Si l'on est pressé par le temps, il y a une tyrolienne pour descendre et une sorte de télésiège comme pour les sports d'hiver pour la montée. Le télésiège permet à une personne de franchir la pente du volcan en quelques minutes. Un vacancier malade ou blessé peut ainsi être rapidement évacué sur un brancard... Mais le mécanisme n'est pas prévu pour une utilisation intensive il n'est utilisé qu'en cas d'urgence. Sauf la tyrolienne qui est aussi une attraction pour les touristes

Sous les bâtiments de cet hélicoptère se trouvent des salles souterraines secrètes où les Megas ont dissimulé les appareils commandant l'équipement de contrôle tectonique NT6. La plupart du temps, les opérations se font de manière automatique, grâce à un ordinateur spécifiquement conçu et programmé. Ces salles sont donc généralement désertes, et accessibles seulement aux Megas qui en connaissent les issues.

Une salle est également équipée de matériel communication Triche-Radio, ce qui permet aux Guildiens présents sur l'île de rester en contact avec le Sanctuaire. Dans certains cas exceptionnels, il est possible - à partir de là - de guider des petits véhicules spatiaux jusqu'à l'hélicoptère. Mais, c'est un événement rarissime car, la plupart du temps, les scientifiques de l'A.G se rendent sur Terre via leur propre moyens et selon des protocoles éprouvés pour des planètes « en développement » comme la terre ; cependant il arrive que l'AG fasse appel à la guildie pour maquiller un atterrissage en catastrophe d'un vaisseau marchand par exemple et Santa Isabella est dans ce cas une destination de déroutage possible.

Comme toutes les autres installations secrètes de la S.E.E, les salles dissimulées sous l'hélicoptère sont dotées d'un système d'auto-destruction.

Déplacements

Il n'y a pas de chemins de fer et peu de véhicules motorisés dans l'île. La plupart sont d'ailleurs des modèles utilitaires, déjà relativement anciens. Les véhicules les plus modernes sont ceux du Village de vacances : un petit bus permettant aux vacanciers de faire la navette entre le Village et le port, la camionnette (surtout utilisée pour transporter le ravitaillement, du matériel, éventuellement des pièces de rechange ou des matériaux de réparation, etc).

La plupart des autochtones se contentent de vieilles bicyclettes ou d'antiques cyclomoteurs rafistolés. Aux yeux d'Occidentaux du 21^e siècle tout cela pourra paraître un peu arriéré. En réalité, c'est adapté aux besoins locaux : vu la surface réduite de l'île, la plupart des habitants n'ont aucunement besoin de faire des grands déplacements.

Points de transit

Le premier se situe sous l'hélicoptère dans les locaux technique NT6.

le second au fond des cavernes non loin du reperf du Dromornis mécanique derrière un bloc de roche, ce bloc de roche a servi à de nombreux scénarios avec divers mécanismes d'ouverture.

Par défaut il s'ouvre grâce à un détecteur NT6 construit par les Norjans du sanctuaire, celui-ci ouvre la porte quand un Mega tente de se transiter dans le rocher.

comme la forme du bloc de roche n'est pas précisément un tétraèdre, il faut en générale connaître cette astuce pour avoir l'idée d'ouvrir cette porte par ce moyen.

Un deuxième mécanisme d'ouverture est actuellement aménagé sous la forme d'empreinte de 3 paires de mains sur lesquelles il faut exercer une pression au même moment, mais ce mécanisme est souvent adapté en fonction du scénario mis en place par les recruteurs de la guildie.

-si le MJ utilise le scénario « le jour où les pirates ont débarqué » la décoration du rocher et des alentours représentera de façon stylisée des offrandes faites à une idole triangulaire.

-si le MJ utilise le scénario « le jour où la créature a attaqué » l'idole sera remplacée ou accompagnée par une représentation du Dromornis avec ses petits.

Actuellement le point B de l'île est aménagé en grotte préhistorique style amérindien au milieu de laquelle trône un tétraèdre de 1,20 mètre de haut en pierre volcanique basaltique noire de jais.

Le Village de vacances

Situé sur la côte occidentale, le Village est bâti au bout d'un cap (environ deux kilomètres de long), qui s'enfoncé progressivement dans les eaux bleues de la mer. Sur cet emplacement, se trouvait jadis un vieux village, tombé presque à l'abandon bien avant que la S.E.E n'obtienne la jouissance du terrain. Certaines maisons (les mieux conservées) ont été restaurées et servent au logement des vacanciers. Les autres ont été détruites, pour laisser la place à des bâtiments plus modernes.

Une route asphaltée (une seule) relie le Village au petit port de la côte orientale. Par route, il faut traverser pratiquement toute l'île avant de rejoindre ce port, ce qui représente un voyage d'environ 6 kilomètres. En dehors du Village et du port, l'île ne comprend que quelques maisons et exploitations isolées, perdues dans une végétation luxuriante. Il est donc possible de faire de longues excursions sans presque rencontrer âme qui vive.

Les activités du centre de loisir

Sports nautiques

Motomarine

Natation (avec masque et tuba)

Pêche en pirogue (« authentique pirogue indienne des Caraïbes »)

Pêche au gros (des requins !)

Pêche à l'arc

Plongée sous-marine

Ski nautique

Autres activités sportives

Marche à pied (exploration de l'île)

Escalade ; via ferrata (à partir du cratère du grand volcan)

Lutte

Parapente, deltaplane (à partir du cratère du grand volcan)

Tennis

Tir à l'arc

Danse africaine ; Zumba

Autres loisirs

Bronzage

Concours de jeux de cartes (belote, poker, etc)

Cuisine tropicale

Golfe sauvage (le terrain est préparé la veille par les organisateurs)

Sauna

Le prélude

Avant de passer au « Second filtre », les Megas laissent toujours les Candidats s'amuser un peu au Village de vacances, pendant quelques jours... Cela leur permet, entre autres, d'observer leur comportement et de pronostiquer comment ils se conduiront quand le plan se déclenchera.

Le M.J doit prévoir plus ou moins ce qui se passe au cours de ce prélude, et se constituer une réserve de P.N.J innocents, qui seront les compagnons des P.J au cours de ces journées de vacances...

Ce seront, par exemple, le directeur d'entreprise parti avec sa secrétaire (l'épouse croit qu'il est en voyage d'affaires), le gentil couple de retraités à moitié séniles (les enfants ont payé le séjour), une famille de beaufs caricaturaux (le père est garagiste, la mère employée aux PTT, les enfants odieux), des bobos friqués et irritants (le genre qui vote à droite tout en affirmant être socialistes), etc.

Même s'il ne s'agit que d'un prélude, le M.J est invité à le « meubler » avec soin et à le rendre attrayant à jouer... Les P.J, ignorant à quoi s'attendre exactement, doivent réellement se conduire comme s'ils étaient en vacances. Cela signifie qu'ils participeront aux activités de leur choix, feront connaissance avec les P.N.J, etc. Ils peuvent s'amuser sagement, ou bien entreprendre de draguer un(e) P.N.J quitte à ce que ça tourne en

situation vaudevillesque... Par exemple, l'un des P.J pourrait tenter de séduire la belle secrétaire (amante) du directeur d'entreprise, ce qui déclencherait la jalousie de ce dernier. Si ça se transforme en comédie de mœurs, pourquoi pas ? Le tout est que ça ne dégénère pas en rixes, bagarres et règlements de comptes (les Megas y veilleront)...

Au bout de quelques jours, quand le M.J jugera que la situation a assez duré, les Megas déclencheront le « Second filtre ».

Conseils et utilisation

Comme il a déjà été expliqué plus haut, Santa Isabella est une « île truquée » : sur un socle d'authenticité, les Megas ont pris soin d'apporter certains ajouts bien utiles...

Certaines choses sont expliquées ici. Mais d'autres peuvent être inventées par le M.J, en fonction de ses propres besoins (nouveaux P.N.J, machines, robots, etc). Il convient néanmoins de toujours bien réfléchir à ce qu'impliquent ces changements...

Pour concevoir le scénario d'un « Second filtre », les Arbitres se basent sur cinq types d'événement majeur pouvant être mis en scène :

- Un débarquement extra-terrestre ;
- Le réveil du volcan ;
- Le début d'une épidémie ;
- L'apparition d'une créature préhistorique ;
- Un débarquement de pirates ;

Le règle des trois unités

Unité de lieu : Tout doit se dérouler sur Santa Isabella ; autrement dit, les MJ doivent s'arranger pour que les P.J restent bloqués sur les lieux. S'ils veulent absolument quitter l'île, et y parviennent, on considère alors qu'il y a a conclusion insatisfaisante (voir plus loin). Des P.J qui refusent l'aventure n'ont peut-être pas... L'esprit aventureux ! Donc, ils ne sont peut-être pas bâtis pour être des Megas.

Unité de temps : Les plaisanteries les plus courtes sont les meilleures. Pour plusieurs raisons, les Megas préfèrent qu'un « Second filtre » ne dure pas plus de 48 heures (moyenne : 24 heures). C'est un laps de temps jugé suffisant pour tester les Candidats.

D'ailleurs, faire durer trop longtemps une situation exceptionnelle (exemple : inciter des autochtones à fuir en provoquant des tremblements de terre), c'est risquer de voir arriver rapidement des curieux sur les lieux (hélicoptères de journalistes, garde-côtes des îles voisines, etc).

Unité d'action : Une fois qu'on a choisi un type d'événement majeur, le M.J doit s'arranger pour que ce soit le pivot central du « Second filtre » organisé par les Megas. On peut éventuellement y rajouter des éléments d'autres scénarios possibles, mais il faut faire en sorte que ça soit judicieux et conserver une certaine cohérence.

Par exemple, si le M.J opte pour le débarquement extra-terrestre, ajouter le début d'une épidémie peut être considéré comme l'option supplémentaire la plus raisonnable. Faire apparaître, en plus, une créature préhistorique ou des pirates du 17e siècle, cela serait quand même « un peu trop gros ».

Il est préférable de ne pas sombrer dans un délire complètement absurde, au risque de voir les Joueur « décrocher » totalement...

A moins que vos joueurs soit demandeur de ce genre de scénarios loufoque...

Surtout si les joueurs sont des vétérans ayant pratiqué le JDR, il est très envisageable de prendre certains risques...

Dans tous les cas, il vaut mieux connaître ses joueurs.

Fin du (des) scénario(s)

Les histoires proposées ci-dessous sont assez « ouvertes » : certaines parties ont été soigneusement préparées par les Megas, mais l'improvisation y occupe une place assez importante. Il n'y a donc pas de conclusion idéale prévue... Et, généralement, les Guildiens arrêtent les frais au bout d'environ 24 heures. Les Megas révèlent donc la vérité aux Candidats et leur expliquent qu'il s'agissait d'un test...

Dès ce moment, les psychologues de la Guilde peuvent déjà annoncer si la conclusion du « Second filtre » est jugée insatisfaisante ou satisfaisante.

On considère la conclusion insatisfaisante s'il y a eut des incidents graves (accidents, bagarres sérieuses entre Candidats et Figurants, etc) ayant provoqué un bouleversement voire une interruption totale du « Second filtre »...

On s'efforce d'abord d'évacuer les blessés graves, en vitesse, vers un poste de secours de la Guilde comprenant un médi-block (situé sous l'héliport) ; éventuellement on peut également les transiter vers le Sanctuaire.

Note pour le MJ: *Ne pas oublier que les capacités de transfert permanentes aux organisateurs de stopper rapidement une situation dangereuse, il leur suffit de prendre le contrôle du ou des personnages à risque, il est même courant dans ce cas de simuler une crise puis un malaise du vacancier avant de reprendre le fil du scénario, cependant le crédit du GO qui tombe dans les pommes au mauvais moment risque d'en prendre un coup*

Par ailleurs, il faut faire gaffe avec ce genre de ficelle. Un joueur risque de prendre fort mal le fait qu'un P.N.J prenne le contrôle de son personnage.

Cependant, le PJ ne saura même pas ce qui lui est arrivé ! Reste à gérer la réaction du joueur...

Si, la science médicale des Guildiens permettra de ressusciter des personnages décédés, si cela se réalise en très peu de temps (disons moins d'une heure)... Et, à condition que le corps ne soit pas complètement réduit en bouillie.

Dans tous les cas, la mort irrémédiable d'une (ou plusieurs) personne(s) au cours d'un « Second filtre » serait considéré comme un incident gravissime... Entre autres, parce que cela serait une publicité désastreuse pour le Village de vacances, et provoquerait une enquête des autorités terriennes compétentes. Les activités des Megas à Santa Isabella risqueraient alors d'être fort compromises... Difficile de continuer à organiser des « Second filtres » si l'île est envahie de journalistes, d'enquêteurs officiels ou même de détectives privés !

La conclusion sera donc jugée **insatisfaisante** si les P.J sont **morts, grièvement blessés** ou en **fuite** (ils ont trouvé un moyen de quitter Santa Isabella). Avant d'en arriver à un résultat de ce genre, il est fort probable qu'ils aient commis pas mal de bêtises !

A ce moment-là, les PJ auront probablement été jugés comme dignes de suivre la formation des Megas.

S'ils acceptent, on leur laissera le temps de régler leurs petites affaires sur Terre avant de se faire transiter sur Norjane.

Henry Auliac va tout leur expliquer en détail : la Guilde, son rôle, les capacités spéciales des PJ et leur recrutement possible.

« D'après nos psychologues, vous avez passé ce dernier test très brillamment. Si vous le voulez, vous pouvez devenir des nôtres. Vous n'avez qu'un mot à dire... »

Les PJ devraient se sentir un peu vexés d'avoir été manipulés, mais Henry Auliac leur offre les étoiles sur un plateau d'argent. Il y a de quoi oublier leur ressentiment, non ?

La Nuit où le volcan s'est réveillé

Santa Isabella va être le théâtre d'un événement rarissime : la Montaña Humeante (la Montagne qui fume), le redoutable volcan local va gronder et menacer d'entrer en éruption !

Une nuit, après d'inquiétants grondements, le cratère crache un peu de lave et projette une bombe volcanique (semi artificielle, elle est dirigée par un dispositif anti-gravité que les Norjans de la guilde veulent expérimenter grandeur nature)

(grand bruit nocturne). http://fr.wikipedia.org/wiki/Bombe_volcanique

La bombe tombe dans la forêt, provoquant quelques dégâts. Des arbres ont été abattus sur la route reliant le Village au port (c'est vraiment pas de chance). Par ailleurs, des crevasses peuvent également s'ouvrir, libérant des vapeurs plus ou moins nocives.

Note pour le MJ: *Les Norjans (les savants de la guilde) ne font pas confiance aux procédures de teste, pour eux rien ne vaut l'avis de personnes issu de mondes primitifs pour avoir des retours sincères de leur expériences.*

Et bien sur grand moment de fun quant un Norjan viendra demander aux PJ ce qu'ils ont pensé de leur travaille pyrotechnique !?

Événements :

Hector Faburas, le technicien du Village, part sur la Montaña Humeante sous prétexte d'inspecter une antenne de communication. Plusieurs heures se passent, et il ne revient pas... Il a un téléphone mobile (ou un autre moyen de communication, genre talkie-walkie) mais ne répond pas aux appels.

Pour une raison ou une autre, des membres du personnel du Village (Henry Auliac, Céline Wu...) demandent de l'aide aux PJ : ils craignent qu'il ne soit arrivé quelque-chose à Hector, et il faudrait aller s'en assurer. Peut-être a-t-il été victime d'émanations de gaz toxiques ?

Le technicien du village Hector Faburas est parti inspecter les antennes de communication sur la Montaña Humeante ; il n'est pas encore revenu ; les PJ vont ils tenter de le ramener, si il n'y pensent pas, la petite Maria Sancha tentera de leur faire savoir que c'est un homme gentil et qu'elle a peur qu'il lui soit arriver quelques chose.

Faburas attend les PJ pour leur faire le numéro du technicien qui a tenté héroïquement de lancer un appel au secours mais qui a été vaincu par les émanations de gaz volcaniques (Céline Wu appuiera cette version même si un Pj avec une formation médicale pourrais avoir de sérieux doutes)

C'est la les points importants de ce passage dramatique (bien sur Hector simule un empoisonnement aux gazes volcaniques).

Note pour le MJ: *Le principal intérêt de cet événement c'est de voir comment les PJ gèrent le fait qu'il ne sont pas choisis pour être évacués dans l'immédiat et aussi ce qu'ils feront pour secourir Hector Faburas*

-vont ils ou non partir au secours du technicien,

-réagir à son état de santé (vont ils tenter de le ramener au village alors qu'ils sont loin et dans une partie difficile d'accès de l'île) ;

-vont ils prendre en considération que le technicien a tenté d'appeler des secours en risquant sa vie pour le reste des habitants de l'île ?

-d'après un géologue en vacances sur l'île une coulée de lave imminente risque d'atteindre le village, comment les joueurs vont ils réagir ?

préparer une digue évacuer le village, rentrer d'en savoir plus, ne pas croire ce touriste ?

La Nuit où les extra-terrestres ont débarqué

Santa Isabella va être le théâtre d'un événement rarissime : un débarquement extra-terrestre (On est dans Mega, tout de même). Une nuit, une « soucoupe volante » traverse le ciel... Avant de s'écraser au cœur de l'île (grand bruit nocturne). En dépit de la violence du crash, le véhicule spatial n'est pas trop amoché, mais il a provoqué des dégâts. Des arbres ont été abattus sur la route reliant le Village au port (c'est vraiment pas

de chance)... Et la soucoupe est posée pas loin de là.

Il y aura certainement des témoins de l'événement dans le Village de vacance, et certains (dont des P.J) voudront sans doute aller voir sur place. Ne fut-ce que pour s'assurer de ce qui est tombé du ciel... Est-ce bien une soucoupe volante ou un avion bizarre que l'on a vu !? Comme c'est la nuit, on se doute que seuls les plus courageux vont y aller...

La soucoupe volante et les extra-terrestres

Les occupants de la soucoupe sont en réalité des Ganymédiens, dont l'apparence reptilienne peut être assez effrayante pour des Terriens.

En accord avec les Megas terriens, l'équipage ganymédien a mis au point la simulation d'un atterrissage forcé. Certains membres sortiront pour jouer la comédie (ils enlèvent quelques plaques de la coque et dévoilent partiellement les moteurs ; apparemment, ils semblent inspecter les machines puis effectuer des réparations).

Sur conseil des Megas terriens, ils se sont déguisés et portent des uniformes rouges rappelant ceux des visiteurs reptiliens de la vieille série télévisée V . Enfin, bon... On peut s'en apercevoir quand ils ne sont pas **dissimulés** !

Les Ganymédiens sont réputé farceurs et ils ont visionnés la série 'V' qui les a fait trépigner de rire !

Des Joueurs connaissant la série peuvent ainsi croire que le M.J leur fait jouer une histoire directement inspirée des Visiteurs... Une belle intox.





A un moment donné, un (ou plusieurs) Ganymédien(s) peuvent éventuellement être surpris dans une mare près du volcan, en train de prendre un bain de boue.

Grâce à leur technologie très avancée, ils peuvent entre autres :

- se rendre presque invisibles (aqua-combis avec mode camouflage ; encyclopédie p.225) ;
- créer des illusions holographiques (leurres polysensoriels ; encyclopédie p.232) ;
- paralyser les gèneurs (paralysants ; encyclopédie p.140) ;

Par ailleurs, les Ganymédiens seront équipés de communicateurs leur permettant d'échanger des informations avec les Megas du Village de vacances. Ils seront ainsi tenus au courant, à l'avance, de tout ce que les P.J pourraient tenter.

D'autres Ganymédiens (chargés de « sécuriser » la zone) patrouilleront dans les environs immédiats.

Dans tous les cas, ils ne veulent faire de mal à personne. Mais si on se montre agressifs envers eux, ils utiliseront leurs paralysants... Ce qui risque d'abord de provoquer panique et fuite des Terriens, qui ignorent complètement la nature de cette arme (les paralysés semblent raides morts) !

Normalement, au bout d'un moment, les P.J devraient comprendre que les extra-terrestres ne sont pas méchants et qu'il serait idiot de chercher à les tuer ou à les capturer... Le problème est que beaucoup de gens dans l'île (vacanciers compris) ne vont pas vivre l'aventure avec la même ouverture d'esprit. Les « Martiens » seront perçus comme menaçants, et beaucoup vont croire qu'il s'agit du début d'une invasion de la Terre !

L'excuse des Ganymédiens

Si les ET sont interrogé franchement quant a leur coté « pas crédible », ils se défendrons en prétextant être des comédiens qui font une prestation de jeu de rôle grandeur nature ; Ils glisserons a l'oreille des septiques de bien vouloir jouer le jeux...

Note pour le MJ: *les installations NT6 présent sous l'héliport provoque un brouillage tout en transmettant des informations divers provenant des habituels utilisateurs de l'île ou de leur vacanciers a partir d'enregistrement de leur anciennes conversations (ordinateur NT6 avec programme d'IA type C puissance 2 « Système Expert Evolué (S.E.E. ^^:)) »); certaines transmissions pourrais paraître bizarre a la longue mais comme le scénario est censé se dérouler en quelques jours tout au plusse, ca permettrai d'éviter suffisamment longtemps que le monde alentour ne s'interroge de l'arrêt des communications provenant de l'île.*

ce seront des messages émis par les Megas, uniquement pour rassurer les gens à l'extérieur de l'île.

Et donc, en dehors de Santa Isabella, le reste du monde ignore totalement qu'un engin étranger est tombé sur Terre. De plus, les ondes radio sont parasitées dans un certain rayon autour de la soucoupe ; les habitants de l'île sont donc incapables de prévenir qui que ce soit à l'extérieur. Les antennes sur le sommet du volcan sont là pour justifier aux yeux des résidents du village de vacances l'impossibilité de communiquer vers l'extérieur durant les divers scénarios.

Événements :

-Si le MJ utilise « la nuit où le volcan s'est éveillé » l'impacte du vaisseau des ET pourra coïncider avec le réveil du volcan. Les ET pourraient être accusés d'en être la cause et rajouter un peu au côté dramatique de la situation.

-Culturellement les Ganymédiens mangent véritablement de petit rongeurs qu'il prennent vivant ou tartare (imaginez un ET tenant un rat par la queue et s'efforcent de le réduire en bouillie contre un rocher avant de l'avaler!)

-L'un des Ganymédien est un « traqueur » professionnel, équipé d'un matériel genre Predator et spécifiquement chargé de suivre les P.J à la trace... Le but n'étant pas de les éliminer mais de les surveiller en permanence. Il pourra également intervenir en cas de besoin (si des P.J maladroits se mettent eux-mêmes en danger, par exemple).

-Si le M.J intègre l'option de la maladie (voir Le Jour où l'épidémie a frappé), les Ganymédiens seront sensés être à l'origine de son apparition. Le Dr Grimbergen pourra alors inciter les P.J à prendre contact avec les extra-terrestres, afin de demander leur aide... Dans tous les cas, pour les Ganymédiens, la maladie sera bénigne (un peu l'équivalent du rhume sur leur planète), et on peut imaginer qu'ils proposent un marché (des gadgets technologiques NT4 contre le « remède »).

-Pour réparer leur véhicule spatial, il se peut qu'ils aient besoin de certains éléments rares (utilisés dans des composants électroniques d'ordinateur portable ou de téléphone mobile).

-Ils peuvent également générer des illusions holographiques terrifiantes, qui peuvent faire croire que des monstres redoutables ont débarqué... Il s'agit d'images de créatures existant réellement sur d'autres planètes (pas nécessairement gentilles, d'ailleurs). Les E.T utiliseront ce moyen pour tenter de dissuader les Terriens de s'approcher de la soucoupe, s'ils se sont montrés trop agressifs.

Le Jour où l'épidémie a frappé

Le Village de vacances va être le théâtre d'un événement dramatique : un mal mystérieux va frapper certains estivants et se répandre rapidement... Par mesure de sécurité, le Dr Grimbergen décidera de mettre la zone en quarantaine (Pas question de contaminer tous les habitants de l'île !)

En réalité, la maladie est bénigne et causée par un micro-organisme concocté dans les laboratoires de la Guilde. mais elle doit être crue mortelle par les PJ ; le médecin de l'île le confirmera et l'infirmière aussi.

Événements :

-Les Gentils Animateurs vont mal. Les G.A du Village de vacances (ou d'autres P.N.J) tombent malades, et toutes les bonnes volontés sont invitées à aider le personnel soignant.

Si l'un des P.J est médecin, le Dr Grimbergen sera au courant, d'une manière ou d'une autre (Céline Wu, en tant que secrétaire, connaît beaucoup de choses sur les vacanciers). A moins que le P.J ne propose spontanément son aide (ce qui serait son devoir), Grimbergen la lui demandera... Un refus serait vraiment mal perçu (et le recrutement du P.J dans les rangs des Megas plutôt compromis).

-Le corps de l'inconnu. Le cadavre d'une personne inconnue est retrouvé dans un coin désert.

Manifestement, elle est décédée depuis très peu de temps (pratiquement pas de trace de décomposition), des suites de la maladie mystérieuse. Un P.J doté de compétences appropriées (biologie, médecine...) sera invité à participer à l'autopsie... Les résultats seront extrêmement curieux, puisqu'il parviendra difficilement à déterminer les causes exactes de la mort (la maladie ne semble avoir provoqué aucune véritable détérioration physique). De plus, les systèmes digestif et respiratoire sont complètement vides et paraissent n'avoir jamais fonctionné !

-Note pour le MJ: *Il s'agit en fait d'un « cadavre bidon », synthétique, créé dans les laboratoires de la Guilde. Les Megas se sont arrangés pour l'abandonner discrètement, non loin du Village de vacances et observer les réactions des P.J.*

Par la suite, le corps pourrait inexplicablement disparaître... Soit parce qu'il est conçu pour se dissoudre tout seul au bout d'un certain temps (il reste juste une flaque de matière visqueuse et malodorante), soit parce que « quelqu'un » s'arrange pour l'emmener ailleurs (comme par exemple dans la caverne du Dromornis). Il est possible que les P.J se lancent à sa recherche, persuadés que retrouver ce cadavre est important !

-Un avion parvient à larguer des cesses avec un parachute mais le largage tombe dans la jungle entre les deux volcans, qui ira tenter de les récupérer ?

-Les événements suivants peuvent éventuellement être rajoutés au scénario du débarquement extra-terrestre ou à celui de la créature préhistorique (voir plus loin). Les Megas sèmeront quelques indices pouvant laisser supposer que l'origine de la maladie est à chercher du côté des « étrangers » (les Ganymédiens ou le Dromornis).

-La peau des malades peut prendre la même couleur que celle des extra-terrestres... Ce qui, en réalité, ne prouve absolument rien.

Un P.J médecin ne se laissera sûrement pas bernier aussi facilement, mais pourrait réclamer des échantillons biologiques en vue d'analyses (un peu de sang alien, par exemple?). Ce qui pourrait pousser le Candidat à tenter quelque-chose contre les occupants de la soucoupe volante ou le Dromornis.

Le jour où la créature a attaqué

Le réseau de grottes

Suite à un récent tremblement de terre, l'entrée d'une caverne semble s'être dégagée sur le versant du volcan en activité. Interrogés sur le sujet, les Megas affirmeront aux P.J qu'ils ignoraient tout de l'existence de grottes à cet endroit. Pour une raison ou une autre, les P.J peuvent y entrer (plus ou moins volontairement) en vue d'une exploration.

Le plan exact du réseau des grottes est laissé à la discrétion du M.J... Il peut être plus ou moins étendu, et rejoindre la mer (v. Le Jour où les pirates sont arrivés). Ou alors, il peut se limiter à peu de choses...

Au bout d'un tronçon, le passage est bloqué par un gros rocher dont la surface a été partiellement couverte de gravures et de peintures. Le tout semble d'une facture primitive et fort ancienne...

Un P.J ayant des connaissances en anthropologie peut supposer qu'il s'agit là d'art amérindien, datant certainement de l'époque précolombienne. A moins d'être vraiment un spécialiste en la matière, il est impossible d'affirmer avec certitude qu'il s'agit là d'une supercherie.

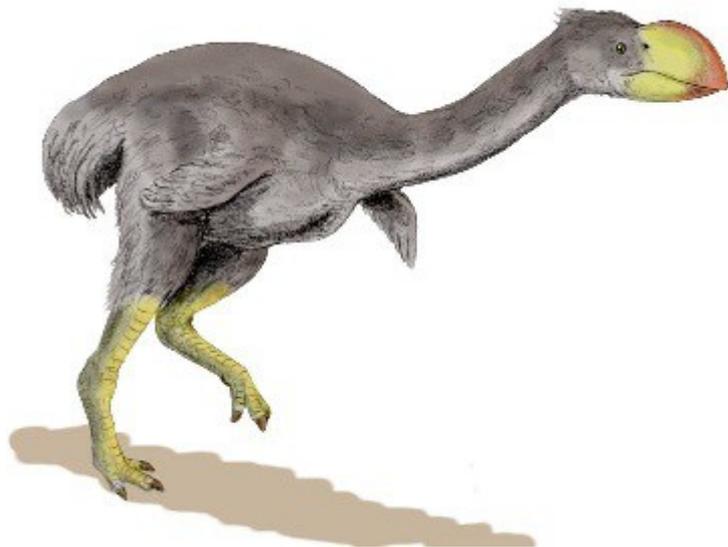
Les gravures et peintures sur le rocher représentent - de manière très stylisée - une sorte d'oiseau géant (grandes pattes, long cou, bec énorme), aussi grand qu'un homme. Peut-être même encore plus grand... On peut le voir en train de poursuivre des petits bonhommes, les attaquer et les manger. Plus loin, on peut voir l'oiseau dans un endroit fermé représenté de façon très schématique (une grotte ?). Les petits bonhommes semblent pousser devant eux une grosse chose, les séparant graphiquement de l'oiseau.

L'interprétation sera sans doute assez évidente, aux yeux des P.J inquiets...

Un P.N.J (s'il est présent) haussera les épaules en disant que « Tout cela n'a sans doute qu'une signification symbolique... Un oiseau géant, allons donc ! ». Bref, il joue hypocritement à l'incrédule de service.

Mais, le squelette d'une créature impressionnante peut être retrouvé, non loin de là... Ainsi que les restes d'une coquille d'œuf colossale !

Le Dromornis



Dans ces grottes, les Megas ont placé une créature ressemblant vaguement à une espèce d'autruche.

Note pour le MJ: *Pour un P.J ayant des connaissances en paléontologie, il rappellera plutôt une espèce d'oiseau préhistorique, sensée être disparue depuis des milliers d'années... S'il a le temps d'y réfléchir, il trouvera certainement très curieux de retrouver dans les Antilles, un « fossile vivant » australien (si le M.J a situé son île dans le Pacifique, ça paraîtra juste un peu moins bizarre). Dans tous les cas, très difficile d'expliquer comment cette créature serait parvenue à survivre dans ces grottes pendant des siècles !*

En fait, il s'agit juste d'un robot conçu et fabriqué dans les laboratoires du Sanctuaire. Pour le créer, les Guildiens se sont inspirés du Dromornis, membre d'une famille d'autruche géante ayant disparu de la Terre depuis des temps préhistoriques.

Le pseudo-Dromornis est une créature imposante et relativement lourde (environ trois mètres de haut, poids proche d'une demi-tonne). Elle est prévue pour être plus effrayante que dangereuse... Les Megas n'en ont donc pas fait une « machine à tuer », bien qu'elle soit parfaitement capable de se défendre si des P.J courageux veulent l'attaquer. Son arme principale - un bec redoutable - est plus solide que l'acier. Il peut l'utiliser, par exemple, comme ouvre-boîte pour découper la carrosserie d'une voiture (ou casser en deux une barre de fer).

Néanmoins, l'intelligence artificielle du pseudo-Dromornis est relativement faible (à peine supérieure à celle du modèle original sans doute) et « bridée » par une programmation lui interdisant de faire du mal aux êtres vivants.

Passé le moment de surprise au moment de son apparition, il est fort probable que les P.J se ressaisissent plus ou moins rapidement... Et décident de tenter de l'attaquer. Ils tenteront peut-être de le capturer vivant, ou seront plutôt tentés de se payer un gros poulet à la broche.

Les Megas verront comment les P.J réagissent devant cette créature inconnue : vont-ils essayer de l'amadouer, de l'attraper ou de la tuer ?

Dans le cas où ils seraient tentés par une solution expéditive (Ce monstre est beaucoup trop dangereux !), les Megas leur feront remarquer que la créature est un phénomène zoologique unique... Il pourrait être intéressant de le ramener vivant, en vue d'études scientifiques. Ils pourraient peut-être même en tirer quelques profits... La perspective d'une récompense pourrait modifier le comportement des P.J.

Situation possible :

-La créature peut avoir emporté les **équipements parachutés** (ou tout autre chose qui paraissent utile aux PJ) dans son repère

-Ce sont des organisateurs qui contrôlent le robot, selon la progression de l'équipe de PJ, ils utiliseront l'autruche contre eux ou pour eux ainsi ils peuvent s'en servir pour les amener à un endroit précis.

-Le Dromnoris est surpris à chaparder dans les réserves ou à éventrer la réserve d'eau potable (avec son bec plus résistant que l'acier;) il sera directement rendu responsable de la propagation.

-Le Dromornis est effrayant mais pas si dangereux que ça... Et les P.J risquent de rapidement s'en apercevoir : les attaques de l'oiseau sont maladroitement (volontairement, parce que sa programmation lui interdit de faire du mal aux êtres vivants). Cela risque de paraître très bizarre aux P.J...

-La créature a dévoré le cadavre artificiel de l'épidémie et rendra l'expédition pour récupérer le parachutage plus angoissante.
Cela peut effectivement être une astuce pour que l'un des Guildiens « disparaisse » : il tombe malade puis se fait remplacer par un faux cadavre, une fois que les P.J ont le dos tourné.

Note pour le MJ:

1) Dans la pratique, ça veut dire que le Guildien - censé être mort - doit se cacher et ne réapparaître plus avant la conclusion de l'histoire ! Pas question qu'il joue au fantôme ou autre farce foireuse (Je me mets une fausse barbe et je me fais passer pour un étranger de passage). Il vaut donc mieux que le Guildien n'ait plus une utilité vitale (en tous cas, dans le champ d'observation des P.J). Possible que le gars aille se cacher dans les installations secrètes des Megas, sous l'héliport.

2) Il vaudrait mieux que les P.J n'examinent pas de trop près le faux cadavre, sinon ils risquent de s'apercevoir que « quelque-chose ne va pas » (un médecin se rendra compte que le corps semble artificiel).

-Le médecin du centre prétend qu'un échantillon de la créature permettrait certainement de trouver un antidote ou que le cadavre que le Dromnoris a apporté avec lui devait avoir fabriqué suffisamment d'anticorps pour servir d'accélérateur pour le système immunitaire des autres malades, il faudrait donc retrouver ce cadavre en suivant la créature dans sa tanière.

D'après le docteur, les autres malades développent des anticorps mais pas suffisamment vite pour les sauver mais si un patient meurt les anticorps pressés dans son cadavre serviraient de catalyseur pour accélérer les décès des malades encore vivants.

Il serait urgent de ponctionner le cadavre avant qu'il ne pourrisse ! (urgence avant la décomposition du cadavre, traque de la bête pour trouver son refuge, peur de se faire bécotter, dégoût face à la mort et aux cadavres,... que d'émotions !

-Finalement, le volatile pourrait ainsi apparaître comme craintif et curieux. Ce qui ne l'empêcherait pas d'être assez embêtant : il tente de manger constamment de manger quelque-chose (des fruits surtout, des poissons, un sandwich, etc).

Les P.J iront sans doute à sa recherche, mais il les localisera facilement à distance (il peut être équipé d'un système de détection NT5-6) et il fuira ou se cachera. Au contraire, si les P.J s'éloignent de lui, il aura tendance à se rapprocher et à se montrer brièvement, histoire de les appâter...

Le Dromornis pourrait ainsi jouer à cache-cache avec les P.J pendant un certain temps...

-Si le MJ utilise « le jour où les pirates sont arrivés » la créature chipe tout ce qui brille et surtout ce qui est doré, elle l'amène en suite dans les cavernes proches du point de transit 'B'

Le jour où les pirates sont arrivés

Semblant surgir du 17^e siècle, un bateau à voiles aborde l'île. À son bord une douzaine de pirates qui semblent plus vrais que nature ! Les étranges personnages parlent comme d'authentiques flibustiers, et paraissent décontenancés par ce qu'ils découvrent dans le Village de vacances.

Néanmoins, ils sont armés (fusils, pistolets à poudre noire, sabres d'abordage...) et se montrent plutôt agressifs...

Les P.J seront certainement dubitatifs au cours de l'événement : sont-ce des gens qui - par miracle - auraient traversé le temps, des aliénés qui jouent aux pirates, ou simplement des plaisantins qui se paient leur tête ?

En réalité, c'est la troisième option qui est la bonne : des vieux Megas (en accord avec les Arbitres et autres Figurants) ont monté toute une mystification, destinée à plonger les P.J dans une situation extraordinaire. Ils comptent surtout bien s'amuser, et les autres Megas devront sans doute intervenir pour éviter que les choses n'aillent trop loin... En effet, les armes des pseudo-pirates sont vraies, et ils savent très bien s'en servir. Il vaut mieux éviter un accident regrettable...

Le brick

Le navire des pirates est un brick, extérieurement semblable à ceux du 17e siècle.

De loin, il n'a apparemment aucun équipement que l'on peut s'attendre à voir sur un navire moderne (antennes, feux de signalisation, etc). Soit le brick est toujours comme ça, soit les Megas ont démonté ou camouflé tous les gadgets « anachroniques ».

Les Megas l'ont baptisé "**La Empresa**" / Entreprise (clin d'œil qui n'échappera pas aux fans d'une certaine série télévisée).

Il est également équipé de canons, qui ne sont que des très belles imitations (Faut quand même pas pousser la plaisanterie trop loin) ; mais il faut vraiment les examiner de près pour s'apercevoir qu'ils sont faux; **Sauf l'un d'entre eux étudié pour faire un maximum de bruit.**

Pour manœuvrer le brick, un équipage minimum d'une douzaine d'hommes est nécessaire.

La crique aux pirates.

Le brick des pirates jettera l'ancre dans une crique située au Nord de l'île, en face de de la Montaña Humeante. La petite plage rocailleuse de cet endroit est pratiquement inaccessible par voie de terre : le versant du volcan bloque le passage vers l'intérieur de l'île.

Néanmoins, on peut y trouver l'ouverture d'une voie (étroite) vers un réseau de grottes naturelles.

L'histoire des pirates.

A bord de son brick, secondé d'une douzaine d'homme, le capitaine Barbe d'Or revient à Santa Isabella. Son but est de récupérer le butin d'un abordage, caché dans un réseau de grottes... Il cherche à être le plus discret possible car l'île est contrôlée par les Espagnols.

Hélas, dans les grottes, ses hommes et lui constatent que le trésor à disparu ! Les Espagnols auraient-ils découvert et emporté leurs biens mal acquis ? Furieux, ils décident de courir le risque de se mettre en chasse...

Ils débouchent hors des grottes, par une issue récemment dégagée au cours d'un tremblement de terre (voir plus haut). Ils rencontrent des étrangers (les P.J) et les somment de répondre à leurs question (Qui êtes-vous ? Avez-vous pénétré dans les grottes ? Qu'y avez-vous trouvé ? Etc).

Prudemment, les pirates évitent d'expliquer exactement ce qu'ils cherchent, et ils ne répondent pas aux questions des P.J, ou alors en mentant comme des arracheurs de dents. Ils affirmeront d'abord être de « paisibles commerçants », cherchant « quelque-chose qu'ils ont perdu ».

Évidemment, comme il n'y a jamais eu de trésor dans les grottes, les P.J n'y auront rien trouvé qui intéresse les pirates. Ils peuvent tenter de bluffer, et raconter une histoire inventée de tous pièces (qu'ils ont vu d'autres personnes pénétrer dans les grottes, par exemple). Quoi que répondront les P.J aux questions des pirates, ces derniers garderont une attitude soupçonneuse...

Barbe d'Or demandera alors aux P.J de les mener « jusqu'à leur village »... A moins que les P.J ne tentent de leur jouer un mauvais tour (en les emmenant loin de là, par exemple), ils devront bien les y conduire.

Là, les pseudo-pirates feindront un grand étonnement devant les merveilles du monde moderne (« véhicules sans chevaux », lampes électriques, « machines parlantes » (smartphones), etc).

Aussitôt, ils affirmeront que les P.J doivent être des sorciers, ayant vendu leurs âmes au Diable : Vous vous cachez ici pour échapper à l'Inquisition ! Vous feriez mieux de nous aider, sinon nous vous livrons aux Espagnols !

Menace qui ne devrait pas trop inquiéter les P.J... Mais les pirates auront l'air assez nerveux, et prêts à utiliser leurs armes !

Événements :

Tentative de capture du brick des pirates. Les P.J pourraient croire qu'il est possible de s'emparer du bateau des pirates pour s'enfuir de l'île. Dans l'absolu, l'idée est assez stupide... D'abord parce qu'il est douteux que les P.J sachent manœuvrer un vieux voilier. Ensuite, parce qu'ils ignorent s'il reste des pirates à bord, et combien il y en a.

Par ailleurs, Barbe d'Or est précautionneux, et refusera toujours de donner trop d'informations au sujet de son navire. Il ne dira pas où il se trouve, ni l'importance de son équipage.

Si les P.J tentent néanmoins leur chance, souhaitons-leur bon courage : il reste huit hommes à bord du brick, et ils attendent de pied ferme ces rigolos de Candidats. Étant donné que ce sont des anciens Megas, il sera difficile de les surprendre, et encore plus difficile de les vaincre !

Proposition d'un marché aux pirates. Un P.J particulièrement baratineur pourrait tenter de négocier avec les pirates... Il faut d'abord qu'il découvre ce que cherchent exactement les pirates (le trésor) et ensuite déterminer ce qu'il pourrait proposer comme marché.

Une des possibilité consiste à amener les pirates en face du roche qui bloque le passage au point de transit B situé dans le réseau de caverne de l'île ; En espèrent que le trésor se trouve bien de l'autre coté...
Et si vous nous avez raconté des histoires, ce sera votre fête...

Si les PJ se désintéressent des pirates :

-Ils font des passages de plus en plus proche du village des vacanciers ou tout autre lieu ou ou décide de s'installent les PJ

-il irons faire des raides dans leur campement pour se réapprovisionner en eau et en nourriture leur subtiliser de menu objets, peindre des tete de mot sur leur tente ou leur bungalow, tenter de leur refourguer des cigares cubains contre les réserves de rhum que concernent les organisateur dans leur baraquement (étonnamment ils connaissent l'emplacement exact)...

-Il vont en faire des tonnes, même si (et les organisateurs ne leurs on pas demander d'en faire autan)

Les pirates sont armés et se montrent menaçants !

Quitte à montrer qu'ils ne rigolent pas, ils peuvent abattre (faire semblant, du moins) l'un des Guildiens.

L'équipage

Barbe d'Or . Alias « Sage Alnomia » Ancien de la guilde des messenger galactique Le chef des pirates est un personnage haut en couleurs, au poil blond, arborant des cheveux longs bouclés et une imposante barbe ébouriffée. Un regard halluciné, la bouche déformée par un rictus carnassier et des cicatrices sur le visage... Bref, le physique du forban de mer typique.

Comme il se doit, il conduira l'expédition à terre. Pas question pour lui, néanmoins, de travail manuel : ses hommes sont là pour creuser et ramener le trésor à bord.

Armes : sabre d'abordage, deux grands pistolets à poudre.

Équipement spécial : longue vue dissimulant l'équivalent d'une lunette SVM - Super Vision Multiple - couplée avec une interface mentale holographique (encyclopédie p. 222).

Monsieur Frelon alias « Major Jappa ». Le fidèle second du capitaine Barbe d'Or. Rondouillard, rouflaquettes grisonnantes et petites lunettes... Pas vraiment un foudre de guerre. Obséqueux avec le capitaine mais, en réalité, prêt à le trahir si les choses tournent mal. Sans être très psychologues, les P.J devraient facilement comprendre que « Monsieur Frelon » pourrait aisément tourner sa veste dans une situation de crise.

Armes : petit pistolet à poudre d'une taille ridicule (en réalité, un paralysant camouflé), poignard.

Luis Henriquez. Luis n'est pas Espagnol, mais Portugais. C'est une grande différence. Il est de taille moyenne, épais et poilu comme un gorille. Il sent également très mauvais et arbore une dentition dans un état effroyable (magie du maquillage). Le bonhomme parle avec un accent hispanique à couper au couteau, et est incroyablement susceptible : le seul fait de le regarder de travers équivaut pour lui à une insulte. Il cherche sans cesse la bagarre, et Barbe d'Or doit régulièrement le rappeler à l'ordre.

Armes : Fusil à poudre noire, sabre d'abordage.

Chien Noir . Comme son surnom le laisse deviner, Chien Noir est un grand africain baraqué. Il est laid, chauve, torse nu, et couvert de cicatrices. Chien Noir reste plutôt placide en toutes circonstances, et Barbe d'Or sait qu'il peut compter sur lui en cas de besoin. En particulier si Luis Henriquez pète les plombs et qu'on a besoin de quelqu'un pour le ramener au calme.

(Note : Si un polémiqueur de service affirme que « Chien noir » est péjoratif, le M.J objectera que le Mega - qui s'appelle en réalité Henry Martin - a lui-même choisi ce surnom !)

Armes : Hachette d'abordage, poignards.

Les vieux qui s'amuse

Ces figures sont en fait de vieux megas qui ont sauté sur l'occasion de s'amuser un peu avec les bleus. Ils vont en faire des tonnes, même si (et les organisateurs ne leur ont pas demandé d'en faire autant) les PJ se désintéressent des pirates :

Ils font des passages de plus en plus proche du village des vacanciers ou tout autre lieu où ils décident de s'installer les PJ.

Ils font des raids dans leur campement pour leur subtiliser de menus objets, peindre des lettres de mort sur leur tente ou leur bungalow, tenter de leur refourguer des cigares cubains contre les réserves de rhum que concernent les organisateurs dans leur baraquement (étonnamment ils connaissent l'emplacement exact)...

Les accessoires qu'ils arborent semblent être issus d'un film de pirate et sont loin de ce qu'on peut trouver dans la piraterie moderne (chapeau, pistolet à poudre, sabres, perroquet...)

Même leur bateau paraît venir d'un autre âge (cependant il est remarquablement équipé notamment au niveau des moteurs)

De vrais enfants qui vont faire rager les organisateurs qui retraitent d'avoir invité des vieux de la guilde à participer !

Note pour le MJ: ces Megas expérimentés forment dans la guilde une sorte d'équipe d'inspection qui en profite pour prendre du bon-temps :

Ce sont tous les quatre d'ancien camarade de mission qui ont parcouru le continuum depuis plusieurs décennies (plus de 40 ans de mission ensemble, sa craie des liens) ; Actuellement ils ont ré-constitué une équipe de choc qui s'invite dans différentes missions pour observer le bon fonctionnement de la guilde. Mais ils ont surtout trouvé l'occasion de reprendre du service et de s'amuser comme au bon vieux temps, ils interviennent de temps en temps sur des missions banales mais aussi quand il y a un groupe de Megas pausant problème aux anciens de la guilde, c'est un peu un groupe d'inspection informel chargé de surveiller l'apparition de dérives au sein de la guilde (c'est le principal argument que donne « barbe dorée » au

conseille des anciens de la guilde).

*C'est une équipe spéciale de la guilde qui peut ré-apparaître au cours de la carrière des P.J !
Les P.J font connaissance avec eux à cette occasion... Puis, plus tard, ils peuvent les rencontrer ensuite au Sanctuaire, ou au cours d'une mission « de routine ».*

Comme ce sont d'anciens agents qui ont gardé pas mal de relations un peu partout, ils peuvent éventuellement servir de source d'informations concernant des Guildiens, des personnalités de l'A.G (agents secrets, officiers de la FRAG, scientifiques, etc) ou bien des PNJ dans d'autres univers.

Éventuellement, ils pourraient aider les P.J à se sortir d'un mauvais pas au cours d'une mission ultérieure qui tourne mal...

L'évacuation du Village de vacances

En fonction du scénario prévu par les Megas, la plupart des vacanciers devraient éprouver une folle envie de quitter l'île.

La phase de l'Évacuation du Village de vacances n'est nullement une obligation... Mais elle découlera logiquement de certaines situations choisies. Dans tous les cas, les Megas doivent avoir prévu si une évacuation risque d'avoir lieu. Et ils doivent avoir organisé, à l'avance, comment les choses devront se passer..

La principale subtilité de la manœuvre est que, si la plupart des vacanciers partent, les P.J doivent rester sur l'île !

Par exemple, dans le cas du débarquement extra-terrestre, la route vers le port de Santa Isabella est coupée : les vacanciers ne pourront pas (n'oseront pas) traverser l'île. Cette issue est donc bloquée.

Il sera possible de se rendre à l'héliport, mais ce sera peu utile : il n'y a qu'un petit hélicoptère, susceptible de transporter quelques personnes. Impossible d'évacuer tout le monde par là... Là aussi, l'issue est bloquée.

Reste donc la solution de la mer... Mais, normalement, toutes les embarcations du Village ne permettront pas d'évacuer tous les vacanciers.

En conséquence, certains peuvent être évacués (les mères de famille avec leurs enfants, les vieux, etc). Par contre, les Megas tenteront de s'arranger pour que seuls restent les P.J, et l'équipe du recrutement (y compris les figurants). Un P.J médecin devra rester avec ses malades intransportables, un P.J amoureux de Céline Wu préférera rester avec elle, etc.

Néanmoins, il est probable que tout ne se passe pas comme prévu, et que des P.N.J supplémentaires restent embarqués dans l'aventure (par exemple, un ou deux autochtones travaillant au Village, sans être dans la confiance). Au M.J de voir si ça apporte quelque-chose à l'histoire... De toute façon, il est prévu que les « témoins gênants » passent ensuite à l'oublier.

Au pire, un organisateur leur fera distraitemment remarquer qu'il ont souscrit à la formule « inoubliable plus » dans contrat de vacances, c'est adire qu'ils ont le droit de rester après l'évacuation...

Inoubliable et inoubliable+ Les organisateurs utilisent toujours plus ou moins la même justification pour tous ses événements improbables : le but étant de faire vivre aux vacanciers une expérience inoubliable, ils vont même jusqu'à organiser une évacuation de l'île comme si les touristes avaient échappé de justesse à une catastrophe.

C'est une des justifications du côté sélect de leur forfait « inoubliable » qui comporte une évacuation d'urgence plutôt qu'un banal retour de vacances...

Quant au fameux forfait « inoubliable+ », il est réservé aux mega latents ; même si plusieurs amateurs d'expériences nouvelles tentent d'en obtenir.

Événements :

-une partie des organisateurs et des vacanciers sont rapatriés par bateau. il n'y a pas suffisamment de place et l'embarcation est surchargé, Melle Wu fait procéder à un tirage au sort ; Les personnages des joueurs ne sont

pas sélectionné et Melle Wu choisi de rester avec eux.

-les vacancier restants se retrouvent seul avec trois animateurs sans beaucoup de nourriture et presque plus de carburant.

-la plus part des vacancier restants sont tétanisé par la peur c'est au joueurs de prendre les décisions (les autres vacancier semble bien un peu bizarre, mais vu les circonstances ca ne devra pas intriquer les joueurs ; ce sont des habitants de Norjane avec des expressions et un axent inconnu sur terre

Les P.N.J

Henry Auliac. Blond, musclé, bronzé, sourire éblouissant, regard dissimulé derrière des lunettes de soleil, montre de luxe au poignet, Henry a le physique des grands séducteurs. C'est le chef des Gentils Animateurs, et il est parfaitement à l'aise dans ce rôle : posé, compétent, et sûr de lui. Bref, un P.J féminin cherchant l'aventure pourrait aisément se laisser tenter...

En réalité, Henry est un Mega vétéran ayant atteint le rang d'Opérateur. Et il est beaucoup plus âgé qu'il n'en a l'air (il a été recruté 20 ou 30 ans plus tôt, et devrait approcher de la soixantaine). C'est un chef-né, charismatique, mais il est souvent jaloué des Candidats masculins qui le considèrent surtout comme un rival. Au cours du « Second filtre », il tient particulièrement à l'œil les fortes têtes qui contestent constamment son autorité ou refusent d'écouter ses conseils de prudence. La plupart du temps, il est diplomate et s'arrange pour désamorcer les disputes.

Mais, dans tous les cas, le bonhomme sait se défendre : c'est un expert en arts martiaux et tous types de combats à mains nues ; il est improbable qu'un P.J - même un bagarreur professionnel - parvienne à le vaincre. Dans les situations extrêmes, il peut s'armer d'une matraque, d'un couteau ou de toute autre arme improvisée disponible (il dispose également d'un pistolet paralysant). Bref, Henry Auliac est le gars qui interviendra de manière musclée si l'un (ou plusieurs) P.J débloque(nt) complètement.

Équipement spécial : montre de luxe dissimulant un communicateur NT5 ; gros téléphone mobile dissimulant un mini-pistolet paralysant (modèle spécial : un seul coup) ; pistolet paralysant (modèle standard) caché dans sa chambre.

Hector Faburas. Ce technicien du Village est un grand gaillard taciturne, à l'allure sportive. La plupart du temps, il n'est pas en contact avec les vacanciers car il est très occupé à effectuer réparations et entretiens. Auto, motomarine, hélicoptère... Aucun véhicule ne semble problématique à Hector, qui paraît être doué du génie de la mécanique.

En réalité, c'est un Mega Ranger expérimenté, instructeur, temporairement affecté à l'équipe de Santa Isabella. L'un des objectifs de sa mission est d'apprécier le coté débrouillard des Candidats.

Durant l'évacuation, il part pour (soit-disant) vérifier le générateur solaire alimentant l'antenne-relais.

Céline Wu. Cette métis chino-américaine, apparemment d'une vingtaine d'années, est secrétaire au bureau administratif du Village. Elle affirme que cette occupation lui permettra de financer ses études d'infirmière. Elle n'a pas vraiment le physique d'une top-model occidentale (plutôt petite, cheveux noirs, yeux en amande, grandes lunettes rondes...) mais elle est charmante à sa façon. On ne sait jamais, un P.J pourrait éprouver l'envie de tenter une aventure avec elle... Mlle Wu ne le repoussera pas, à moins que le « séducteur » s'y prenne vraiment comme une savate.

En réalité, c'est une Mega Empathe, moyennement expérimentée, qui doit évaluer le coté émotionnel des Candidats.

Dr Grimbergen. Le médecin (belge) du petit poste de secours du Village. Un quarantenaire rondouillard et jovial, souvent prompt à raconter des histoires drôles. Derrière cette façade de boute-en-train, il y a néanmoins un médecin compétent et toujours soucieux du bien-être de ses patients...

Le Dr Grimbergen est, en réalité, un Contact de la Guilde, employé au Village de vacances depuis des années. Les Megas locaux lui accordent une confiance totale.

Pedro Gandul. Moustachu, petit, bedonnant et pas trop malin (imaginez le sergent Garcia dans Zorro), Pedro est un autochtone, qui joue un peu le rôle d' « homme à tout faire » au Village de vacances. Entre autres, il conduit la camionnette pour aller chercher le ravitaillement au port, s'occupe d'aller poster le courrier, range et entretient le matériel, etc. Souvent pas trop concentré sur ce qu'il fait, il interrompt volontiers sa tâche pour discuter avec une rencontre (autochtone ou vacancier), se désaltérer, manger un morceau voire faire la sieste. Bref, pas du tout le genre à faire du zèle, sauf si quelqu'un lui file discrètement un « pourboire » (normalement, c'est une pratique interdite dans le Village). La seule chose qui empêche Pedro d'être viré est qu'il est relativement honnête et sait rester discret sur certaines choses vues au sein du Village... Bref, bête mais pas méchant.

Absolument pas au courant des activités secrètes au sein du Village de vacances. Quand il est témoin de quelques « choses trop gênantes », on le passe à l'oubli peu de temps après.

Maria Sancha (alias « Criga Sulla ciz vij XI »). Apparemment, une gamine d'une dizaine d'années, très agile, que les P.J peuvent (éventuellement) remarquer en train de jouer dans le Village. Normalement, ils n'y prêteront pas particulièrement attention... Mais, après l'évacuation, elle surgira de nulle part, en larmes, affirmant qu'elle a perdu ses parents ! Braves cœurs, il est probable que les P.J la prendront sous leur aile protectrice. Elle se révélera être un vrai pot de colle, ne voulant pas lâcher ses nouveaux « oncles » d'une semelle... Elle réclamera souvent l'attention sous un tas de prétextes divers et variés (elle a faim, elle a soif, elle est fatiguée, elle a envie de faire pipi, etc).

« Maria Sancha » est, en réalité, une Mega, une Talsanite originaire de la ceinture minière Ciz-a. Les habitants de ce monde ressemblent énormément aux Terriens... A l'exception notable qu'ils dépassent rarement 1,40 m. et gardent une apparence juvénile pendant presque toute leur vie. Actuellement, elle est âgée d'environ 34 ans mais n'en paraît pas plus de 12.

Elle peut éventuellement souffrir de deux handicaps psychologiques :

- Ayant passé son enfance dans des installations minières, elle peut être légèrement agoraphobe et donc avoir peur des espaces ouverts (Pas de plafond !? Aaaaaah !) ; en revanche, elle sera à l'aise dans l'obscurité et le réseau de grottes (si les P.J l'emmènent jusque là).

- Traditionnellement, les membres de son peuple vivent dans une relative promiscuité, d'où une certaine tendance à l'autophobie (la crainte de la solitude) ; considérez que « Maria Sancha » peut avoir un comportement assez enfantin, montrant de l'anxiété à la seule idée de rester seule.

Les Empathes de la Guilde ont eu la curieuse idée de lui demander de jouer à l'enfant perdu, histoire de voir comment les Candidats réagiront avec elle.

En tant que Mega, elle maîtrise certaines compétences techniques (du NT4 au 6) mais - évidemment - elle se gardera bien de faire aux P.J une démonstration de ses talents. Dans certaines circonstances, s'ils sont vraiment en difficulté, Maria Sancha utilisera son savoir-faire pour les aider discrètement (quand ils auront le dos tourné). Mais, normalement, ce n'est pas encouragé par la Guilde vu que ce genre d'agissement « fausse le test ». Les Candidats sont sensés se débrouiller tous seuls !

Note pour le MJ : *Maria Sancha que les joueurs risque de prendre pour une gamine collante, est ici pour initier les candidat Mega au piège des apparences, c'est une sorte de leçon faite aux personnage qui apparaît au moment du débriefing quant elle participera au banquet de fin du second filtre) . En fait c'est a la demande des organisateur que Maria les aidera dans leur dos ; Une aide de confort pas une aide essentiel a moins qu'ils soit trop nul ou malchanceux et dans ce cas elle aura pitié.*

Parfois les recruteurs se moquent de la réussite ou non de leurs actions, ainsi un personnage comme Maria peut obtenir une information capitale sur les candidats si ceux-ci s'aperçoivent qu'elle les a aider alors qu'elle est censé n'être qu'une gamine.:

1/ils ont été capable de s'en apercevoir (c'est déjà révélateur d'une certaine capacité)

2/savoir comment ils vont réagir a l'apparition de la situation insolite d'une enfant étrange (et savoir cela c'est capitale pour de futur agents parcourent le continuum et ses multiples bizarreries)

Les compétences des megas latent seront revues durent la formation générale puis la spécifique ; C'est alors qu'ils seront tenu de produire des résultats. Lors du deuxième filtre, faire preuve couverture d'esprit de

curiosités de courage et même disons de cœur, c'est le plus important et ce qui garanti un recrutement dans la guilde.

5/ 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 à y entreprendre des fouilles.

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

- les hommes lézards étaient beaucoup plus avancés que ce que laisse penser le NT1 des cités côtières
- une autre civilisation a habité Canibus II
- La colonisation par une race plus évoluée mais elle a échoué.
- Il y a très longtemps, des vaisseaux se sont écrasés au centre des terres, ce qui expliquerait les traces 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 poussés 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 stagiaires.

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 stagiaires, 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 aient un rapport entre les Halnes 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 leurs 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 commutée et ont laissé à leurs 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 ganymédiens de Canibus II abandonnent leurs citées, peut-être détruites 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 châtimeut 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 marré 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 discrete des civilisations primitives simuler un « accident technique », qui leur donnerait un prétexte pour un « atterrissage forcé »

Ils annoncent que les réparations serons rapide mais en fait ils cherche a 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 descendant 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 constitué de véritables scientifiques formé dans des universités Médiate mais inconscient des vues des Hecatones sur Canibus II.

Les hommes-lézards se fichent totalement du motif qui poussent 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.

5/ Ophicy IV (Base de Léhogh)

La planète

Ophicy IV est une planète maritime avec seulement deux continents : **Magogh** (dans l'hémisphère sud) et **Mogh** (grande île équatoriale avec un millier d'îlots).

Le climat d'Ophicy est de type tropical, très humide et caractérisé par des précipitations abondantes. A certaines périodes de l'année, des tempêtes peuvent ravager les régions côtières.

L'une des principales particularités d'Ophicy IV est que les autochtones ont volontairement décidé de limiter l'usage de hautes technologies à certaines régions de la planète.

Par exemple, à **Orphy-Urb** (la capitale), les installations relatives à l'astroport - y compris un hôpital très bien équipé - sont de NT6. En revanche, le reste de la cité est surtout du NT5.

Mais, en dehors, d'Orphy-Urb, le matériel supérieur au NT3 (en fait surtout l'armement) est généralement prohibé.

Pas question d'aller se balader sur la planète avec un laser ou même avec un fusil d'assaut NT4. Les contrevenants se voient confisquer leur matériel et frappés de lourdes amendes. Les seuls qui échappent à cette interdiction sont les Gardes galactiques, les Megas et les représentants de l'ordre locaux.

Population locale

Surtout d'origine talsanite, la plupart des habitants d'Ophicy IV sont des insulaires dont le mode de vie et l'économie tournent essentiellement autour de la mer et de son exploitation artisanale. La plupart des familles possèdent leur propre petit bateau (à voiles), utilisé pour la pêche et pour les déplacements. Outre la pêche, les autochtones vivent également de la cueillette et d'un peu d'agriculture.

Politiquement parlant, les institutions d'Ophicy IV sont largement démocratiques, et le gouvernement d'Orphy-Urb est constitué de représentants venus de tous les endroits habités de la planète. Mais, comme les autochtones sont des gens pacifiques, ayant peu de besoins, la vie politique n'est guère passionnante.

Au niveau de la défense, les autorités de la planète s'en remettent presque totalement à l'A.G, n'entretenant aucune force militaire. La Garde Galactique entretient une petite garnison à d'Orphy-Urb, poste considéré comme l'une des « planques » les plus paisibles de ce secteur galactique.

Les autorités locales ont néanmoins un **corps de garde-côtes** à leur disposition, théoriquement chargé de missions de police maritime (lutte contre les trafiquants, les éventuels pirates, etc). Ces garde-côtes sont plus des policiers que des militaires, et ils sont réputés pour être assez débonnaires.

Magogh

c'est là que l'on peut trouver la capitale : **Orphy-Urb**, équipée d'un astroport NT6 et siège de gigantesques entrepôts appartenant à la Hanse des Marchands de la Frange (confrérie professionnelle de marchands galactiques). La Garde Galactique a la responsabilité du maintien de l'ordre dans ce « territoire franc », mais elle n'y envoie généralement que ses éléments les moins valables ! On peut fréquemment retrouver quelques « déserteurs » à Mogh (v. plus loin).

Lieux à visiter éventuellement :

L'Astroport.

Essentiellement à vocation commerciale. Ophicy IV attire peu de touristes, et les autochtones n'éprouvent d'ailleurs pas l'intérêt de développer ce secteur de l'économie.

La Base des Gardes Galactiques.

Manifestement plutôt classique et déjà ancienne, mais relativement bien entretenue. Un spécialiste dans le domaine peut remarquer que des équipements de défense (tourelles avec canons, etc) étaient prévus mais ont été retirés ou n'ont jamais été installés.

A l'intérieur, l'ambiance est cool mais relativement morne ; des sentinelles montent la garde en baillant, des militaires entretiennent les bâtiments et les véhicules sans empressement, etc.

Le Bureau Local de la S.D.E.F.

Officiellement, la S.D.E.F. (*Société de Développement de la Frange*) a son siège social à Lonord (règles de Mega III, page 103). Elle loue pas mal de bâtiments sur Ophicy, qui sont utilisés à diverses activités commerciales... Dans la pratique, elle loue pratiquement la totalité de l'immobilier à Mogh, et tous ces bâtiments sont autant de tavernes, auberges, maisons de prostitution, etc.

Pour les autorités d'Ophicy, il semble clair que la S.D.E.F. est probablement une société montée avec de l'argent sale, provenant des activités d'une organisation criminelle. Mais, comme d'habitude, les financiers ont bien ficelé leur petit montage, et cela fait maintenant des années que quelques policiers de l'A.G s'acharnent à tenter de démonter leurs combines. Cela peut durer encore un certain temps... D'autant plus que la S.D.E.F et ses employés locaux sont très généreux envers les fonctionnaires d'Ophicy. En clair : la corruption règne à tous les étages...

Mais, la plupart du temps, les autochtones n'ont pas à souffrir des activités illégales de la S.D.E.F ; bien au contraire, c'est plutôt une manne financière pour de nombreuses familles. Alors, on peut fermer les yeux sur bien des choses...

Et les Megs dans tout ça ? Si la Guilde surveille discrètement les activités de la S.D.E.F, elle ne se préoccupe guère de lutter contre elles. Ce n'est pas son rôle, et elle laisse les services de l'A.G s'occuper de tout ça...

Personnalités locales

Omar Zapal, Prévôt (?) de la Hanse des Marchands de la Frange.

Un homme d'affaires avisé et très riche ; des mauvaises langues affirment qu'il est cœur de différents trafics dans cette zone de l'espace. Mais, jusqu'à présent, l'A.G ne l'a jamais accusé de quoi que ce soit de malhonnête... Fréquemment en déplacement « pour affaires », on a peu de chances de le rencontrer dans ses vastes bureaux luxueux d'Orphy-Urb.

Haro Dolpho, Commandant local de la Garde Galactique.

Un vieux militaire, compétent mais dont le tort est de ne pas avoir bénéficié d'un piston politique. Il sait qu'il terminera sa carrière, sans gloire, dans ce poste « oublié » par le Grand Quartier Général, et cela le rend amer. Il s'acquitte néanmoins de ses tâches avec abnégation, tentant coûte que coûte de maintenir la discipline et l'ordre parmi ses hommes. Fondamentalement honnête et intègre, il prend très mal la moindre tentative de corruption.

Père La Bourrasque, Secrétaire-général de la Garde Côtière.

Un Ophicyen d'une cinquantaine d'années, légèrement bedonnant et au visage buriné par les vents marins. La Bourrasque a fait toute sa carrière au sein du corps des garde-côtes, et est un authentique « vieux loup de mer ». Avec l'âge, il a voulu une situation à terre, lui permettant d'accorder plus de temps à sa famille. Il est extrêmement populaire sur tout Ophicy, et jouit d'une bonne réputation ; on le considère comme un policier compétent mais également très humain.

La plupart des étrangers, qui ignorent tout de lui, ont tendance à le prendre pour un simple fonctionnaire un peu balourd. Grossière erreur : Le Père La Bourrasque a toujours été au courant de beaucoup de choses se passant sur sa planète. Souvent des choses non officielles, qui ne sont jamais évoquées dans les rapports...

Mogh

Un endroit mal famé, où les nombreux tripots et lupanars attirent une clientèle aussi louche que peu raffinée. Mogh est réputé dans ce coin de la galaxie pour être un lieu où peuvent se rencontrer contrebandiers et petits trafiquants.

A noter que tous les établissements de Mogh appartiennent bien à des autochtones (il est pratiquement interdit à un « étranger » d'être propriétaire - ce qui a évité à Ophicy IV de se faire racheter par quelque puissant groupe d'investissement galactique). Mais ils louent (à bon prix) leurs bâtiments à des sociétés étrangères plus ou moins mafieuses, lesquelles emploient un personnel souvent plus ou moins louche...

Par exemple, quand un P.J se rend au **Carrefour des Étoiles** (une célèbre taverne mal fréquentée), ils ne rencontrera jamais que du personnel travaillant pour une société anonyme. Quant au vrais propriétaire des lieux - un certain Père La Houle - il vit paisiblement sur une autre île lointaine, et ne s'intéresse pas trop à ce qui se passe à Mogh. La société anonyme lui paie un bon loyer, et même davantage en dessous de la table.

Les autorités d'Orphy-Urb sont parfaitement au courant de toutes ces petites magouilles, mais trouvent commode de laisser glisser.

D'abord, parce que tout cela se fait de manière relativement légale. Ensuite, elles considèrent qu'il est bon de laisser un coin où les mauvais garçons du secteur peuvent se réunir. Après tout, tant qu'ils sont là, on sait où ils sont ! De temps en temps, un agent des douanes de l'A.G - agissant évidemment sous une couverture - vient traîner dans Mogh, histoire de récolter quelques informations.

Lieux à visiter éventuellement :

Au Carrefour des Étoiles.

Une taverne locale « typique », tenue d'une main ferme par Mme **Scorry Pellis** (une extra-Ophicyenne d'âge mûr). Le Carrefour sert de point de rendez-vous aux membres d'une faune galactique assez bigarrée : petits trafiquants, contrebandiers, mercenaires à la recherche d'un contrat, etc. C'est là que se rendent également ceux qui cherchent à acquérir - de manière illégale - des marchandises prohibées ou louer les services de « spécialistes » en tous genres. Si les « discussions d'affaires » sont souvent assez agitées, les bagarres restent rares...

Spécialités : on peut se faire servir des boissons fortement alcoolisées venant de divers coins de la galaxie.

Mais la spécialité de la maison est la terrible **liqueur d'algues** locale, une boisson forte très appréciée des clients habituels. Mme Scorry Pellis se fait approvisionner par quelques familles ophicyennes, qui arrondissent leurs fins de mois en lui vendant régulièrement quelques hectolitres.

Léhogh

Une île montagneuse toute en longueur (environ 150 km sur 25 de large), essentiellement habitée par des pêcheurs. C'est là que se trouve la base d'entraînement Mega, et tous les autochtones sont au courant de l'activité de leurs voisins.

La base d'entraînement

Située sur l'île de Léhogh, le climat local est tropical, mais la base installée à 1.200 mètres d'altitude, est bâtie au milieu des sapins. Elle est d'ailleurs entièrement en bois, avec dix bâtiments de deux étages. Oasis de fraîcheur par rapport au reste de l'île, il y règne une ambiance bon enfant, avec quelques tensions lors d'interventions réelles contre les intrus de Mogh.

De manière tout à fait officielle, la Guilde a la responsabilité de cette île et les Megas ont la charge de sa surveillance.

Ils ont, en outre, la mission d'empêcher des truands venus de Mogh d'embêter les pêcheurs locaux.

Les points de transit

Cinq points de transit dans la base même ; six autres points de transit dispersés dans l'île de Léhogh.

Personnel Mega

Major Sang-lku-Soo.

Norjan d'un certain âge (centenaire, mais paraissant la moitié de son âge), à l'air plutôt débonnaire. De manière typiquement norjanienne, il s'agite rarement, reste généralement placide et d'une courtoisie exemplaire même quand son interlocuteur perd son calme et devient grossier. Rare sont ceux qui l'ont vu perdre son flegme.

Plutôt à cheval sur le respect du règlement (une constante chez les Megas norjans), il semble néanmoins

diriger la base d'une façon assez cool. Certains P.J le jugerons sans doute comme un vieux Major qui se croit déjà à la retraite... Ils auraient tort !

En fait, Sang-Iku-Soo a tendance à faire confiance à ses subordonnés pour tout ce qui concerne l'entraînement et la formation des recrues, ce qui lui laisse du temps pour s'occuper de la paperasserie administrative et entretenir des bonnes relations avec les « voisins ». Soit, globalement, tous ceux qui occupent des postes à haute responsabilité sur cette planète : représentants de la Hanse des Marchands, gouvernement d'Orphy-Urb, Commandant locale de la Garde Galactique, etc. Il a même des « contacts » au sein de la pègre locale.

Depuis des années, le Major Sang-Iku-Soo s'est cultivé un solide réseau de connaissances et d'amis hauts placés, au sein de tous les milieux d'Ophicy IV... Il est ainsi devenu l'une des personnes les mieux informées de tout ce qui peut se passer sur la planète (et dans ses environs).

Ainsi, ses amitiés avec les autochtones qui, en retour, lui rapportent toutes les nouvelles relatives aux divers événements locaux. Si des malfrats de Mogh traînent dans les environs, il sera vite mis au courant. Et si des recrues ont été aperçues en train de faire des bêtises, il en sera rapidement averti également.

Citation :

Si vous le voulez bien, nous poursuivrons cette conversation devant une bonne tasse de thé... Oui, je le ramène moi-même de Norjane. Normalement, nous le buvons sans l'additionner de sucre, mais je sais que les Terriens le trouvent très amer. Si vous le voulez, nous pouvons faire une exception... Des amis m'ont procuré un peu de miel, produit dans leur petite exploitation de l'île Tatoufo. Des gens charmants, que je vous présenterai si l'occasion se présente... Ou en étions-nous ? Ah oui, donc, revenons-en au sujet principal : ce mandat d'arrêt lancé contre vous par les autorités judiciaires d'Orphy-Urb...

Opérateur Josevata Taliga.

Mega originaire des îles Fidji, le bonhomme a été incorporé dans la Guilde en Australie, peu après la Seconde guerre mondiale. Grand, physique impressionnant, bardé de cicatrices...

Vieux baroudeur, agent de terrain vétéran, Josevata Taliga est un individu plus « physique » qu'intellectuel. Néanmoins, le poids des ans commence à se faire sentir... Conscient qu'il n'est plus vraiment de première jeunesse, il a préféré demander un poste d'instructeur. Vu ses états de service, il pourrait sans doute briguer le rang de Major, mais devenir « un Mega de bureau » ne l'intéresse guère.

Vu de l'extérieur, ses relations avec le Major Sang-Iku-Soo semblent parfois assez houleuses, parfois cocasses. Josevata Taliga est du genre facétieux, et tente parfois de faire perdre son calme au vieux Norjan. Par exemple, le jour où il se promena tout nu dans la base, sous prétexte qu'il faisait très beau ce jour-là... Ce qui fit froncer les sourcils du Major, rappelant à l'opérateur le règlement en matière du port de l'uniforme quand on est en service !

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.

Règlement de comptes à 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 surnaturels (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.

La guilde des Megas à 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 confidence (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.

Quels profils de mega pour cette base

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...

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 stagiaire de de familiariser avec la pègre locale dans des missions d'infiltrations voir même lors de mission de collaboration ; Par eexemple 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 Megas 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.

Autres idées à 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 serviteurs 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 ?

7/ Nova Roma

(Bases 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 noviens 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'olympie demeurais mais quelques médiates empruntais les attributs de plusieurs divinités pour mener en douceur des « réformes divines ».

peut de temps après, l'olympie 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 dirigeant de l'olympie 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 beaucoup 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'Olympie 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'olymppe

c'est comme cela que l'organisation des mécènes c'est baptisé.

Ainsi l'olymppe 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 telles 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 distingué 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 engin 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)

Les bases d'entraînement de Calara

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 accolé 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 novaromane, 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 puissantes.

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 Megs 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 pochtronnant 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), **Mebinocle**, **Phosocle**, **Alamas** et **Omiracle** (mathématiciens et physiciens).

Les dieux Celtes (aide de jeux pour Novaroma)

Chez les Celtes, les seuls qui étaient vraiment initiés à tous ces mystères étaient les Druides...

Et comme ils n'ont pas laissé d'écrits, les rares sources laissent place à l'imagination.

Nous avons rassemblé de ce paragraphe les quelques informations historiques que nous avons trouvées et nous avons tenté d'en faire une base utilisable pour le MJ.

Les Celtes de Gaule partageaient un fond culturel commun mais étaient constitués d'une multitude de tribus et d'autant de rois.

Il n'y avait pas d'unité politique et il existait des variétés culturelles suivant les régions...

Les dieux Celtes existent sous différents avatars, entre autres tantôt sous une forme masculine tantôt sous une forme féminine.

Il est possible que la même entité ait porté beaucoup de noms différents, suivant les circonstances, ou même qu'ils aient revêtu des formes différentes.

Les déesses celtes n'ont pas souvent de places bien définies dans les familles divines, elles sont souvent à la fois mère sœur et filles d'un autre dieu, selon la situation ; de la même façon, elles représentent la féminité à différents âges et sont décrites en conséquence.

Le chiffre trois est central chez les Celtes, et de ce fait, plusieurs déesses sont associées par trois comme Morrigan, Badb et Nemain qui forment une trinité guerrière.

Les Celtes pouvaient se représenter le monde comme un mouvement cyclique comme la nature qui les entourait, toujours en changement. Ainsi, il devait en être de même de leur panthéon divin.

Ils croyaient que leur vie n'est qu'une étape et qu'après la mort leur âme se réincarne.

Sur NovaRoma

Les ancêtres des NovaRomains ont quitté la Terre vers l'an 80 avant J.-C... Depuis, ils n'ont (normalement) reçu aucun apport culturel de leur monde d'origine.

Mais il se trouve que d'autres éléments ont été ajoutés par les mécènes à la suite d'études menées sur la Terre ; les Mécènes par l'intermédiaire des divinités ont injecté quelques-unes des idées qu'ils ont trouvées en mettant la main sur les rapports des ethnologues de l'AG qui visitent Sol III depuis des siècles.

Il est fort probable que, dans les grandes villes de NovaRoma (lieux d'échanges commerciaux et culturels), les différentes cultures ont eu tendance à s'hybrider et à évoluer vers des formes originales...

Il ne faut pas oublier que NovaRoma est une planète, dont l'évolution est contrôlée depuis 2000 ans.

Selon les besoins « folkloriques » d'extra-terrestres sans scrupules mais dotés d'une avance technologique considérable.

Sachant que ces divinités ont été incarnées par différents êtres pendant plus de 2000 ans, leurs attributs ont peut-être évolué depuis.

En gros, les dieux gaulois/celtes qui sont déjà pas mal variés à l'origine, sont devenus vraiment foisonnants par la suite sur RomaNova.

Beaucoup de très riches habitants de la galaxie en ont incarné ; et parfois, l'Olympe leur permettait de créer entièrement une divinité qu'ils ont pu jouer selon leurs caprices (moyennant un prix exorbitant)

Les dieux gaulois de NovaRoma sont devenus tellement nombreux, que les mécènes les ont regroupés en expliquant aux druides que c'était en fait différentes incarnations des mêmes entités.

Il reste pourtant beaucoup de divinités extravagantes qui ont marqué les esprits des Galiens.

Cette état de confusion a permis à la guilde de recruter plus facilement des demi-dieux chez les Galiens qui sont plus habitués au changement que leurs voisins de culture plus latine.

Le fait de devenir une divinité paraît plus facile à faire passer à un Galien ouvert d'esprit ; Ainsi la guilde a déjà commencé à recruter des individus progressistes au travers de quelques anciennes divinités unanimement reconnues Comme Lug, Ogma et Epona .

Plusieurs quêtes dans « l'autre monde » ont abouti à la constitution d'un petit groupe de Cavalier de barde et de druides qui à leur tour ont formé une tribu sous la protection des autres dieux.

Ils ont déjà construit une école itinérante pour constituer une future élite plus créative et plus pacifique que celle de leurs ancêtres.

Voici a titre indicatif, une petite liste des dieux principaux du panthéon Celte de Sol III

- ➔ **Belenos** (« Brillant », « Eclatant », « Resplendissant » - en latin : Belenus). Dieu du Soleil et de la médecine. Patron des beaux-arts.
Fête associée : Beltaine (1er mai)
 - ➔ **Belisama** (« la très brillante », « la très rayonnante »). Déesse du feu domestiqué.
Elle est à la fois la parèdre et l'équivalent féminin de Belenos.
Patronne des forgerons, des artisans du métal et du verre. Déesse guerrière, elle veille à la fabrication d'armes.
 - ➔ **Brigitte, Brigit, Brigantia...** Déesse triple (La forgeronne, la poétesse, La guérisseuse) patronne des forgerons des bardes et des druides.
 - ➔ **Borvo ou Bormo** (« Eau Bouillonnante » - en latin : Bormonus). Dieu guérisseur, Dieu des eaux thermales et curatives.
 - ➔ **Camulos ou Cumhal** (« Le Puissant »). Dieu guerrier.
 - ➔ **Cernunnos ou Kernunnos** (« Le Cornu », « Bel Encorné », « Celui-au-crâne-de-cerf »). Dieu des animaux sauvages et des forêts.
 - ➔ **Dagda, Eochaid, Ollathir**, patron des druides, dieux aux multiples compétences.
 - ➔ **Damona ou Bormona** (« Grande Vache »). Déesse des Sources et des Rivières.
Parèdre de Borvo.
 - ➔ **Esus** (« Le Bon Maître »). Dieu bûcheron et défricheur.
 - ➔ **Grannos** (en latin : Grannus). Dieu du soleil, de la guérison, des eaux thermales...
 - ➔ **Lug**. Principale divinité gauloise. Qualifié de *samildanach* (« polytechnicien ») en tant qu'inventeur et praticien de tous les arts.
Fête associée : Lughnasad (1er août)
 - ➔ **Manannan mac lir** dieu de la mer, patron des pêcheurs et des marins
 - ➔ **Morrigan** déesse de la guerre, de la sexualité et de la mort
 - ➔ **Nuada** « Airgetlam » « au bras d'argent » royauté et justice
 - ➔ **Ogmios ou Ogme**. Dieu de l'éloquence, de la sagesse, inventeur de l'alphabet oghamique.
Champion doté d'une grande force physique, Ogmios a souvent été considéré comme l'équivalent gaulois d'Héraklès (Hercule).
Dans la mythologie grecque, Celtos ou Keltos (en grec ancien Κέλτος / Kéltos, en latin Celtus) fils d'Héraklès est l'ancêtre éponyme des Celtes.
 - ➔ **Sirona** (« Etoile », « Astre »). Déesse du Soleil et de la Lune.
Souvent associée avec Borvo ou Grannos.
 - ➔ **Sucellos ou Sukellos** (« le Bon Frappeur »). Le Dieu au maillet, maître de la vie et de la Mort.
 - ➔ **Taranis** (« Tonnant »). Dieu du Ciel, de la Foudre et du Tonnerre.
 - ➔ **Toutatis ou Teutatès** (« père de la tribu », « père du peuple »). Dieu guerrier, protecteur de sa communauté.
-

➔ Epona ou Epone « Grande jument » déesse majeure, patronne des chevaux des sources et de la fertilité.

➔ ***** ou ***** insérer ici le nom d'une divinité sorti de votre imagination !
