

NORJANE

Mais que fait un Messenger Galactique entre deux missions héroïques? Il médite sur sa dernière aventure et en tire les leçons. Il travaille alors certains exercices physiques, enrichit sa connaissance de tel ou tel aspect de l'univers (ce que traduisent les points d'expérience, qui permettent d'augmenter certains scores). La curiosité du Mega le pousse ainsi, tôt ou tard, à consulter les documents sur Norjane, la planète d'origine de la Guilde des Messagers Galactiques, et son fameux Sanctuaire...

Extrait de la célèbre et introuvable Liste Blanche (liste de mondes totalement absents des divers Répertoires des planètes):

Dans la nébuleuse Rosette, constellation de la Licorne, existe une région où naissent de nouvelles étoiles. Cette région, surnommée La Transparente par les étoiliers, abrite la planète-mère de la Guilde des Mega, Norjane.

Norjane:

Diamètre: 31.265 km
Circonférence à l'Équateur: 98 224 km
Gravité: 1,2 g
Jour sidéral: 47 h
Axe: 4°20' sur le plan orbital
Océans: 60% de la surface
Atmosphère: Type T (azote-oxygène).
L'abondance d'oxygène entraîne chez les Terriens une légère euphorie, ce qui peut expliquer leur réussite (extravagante) à certains tests, notamment physiques:

Faune et flore: Norjane est une très vieille planète dont les continents se sont séparés tardivement. On y retrouve donc les mêmes espèces

plus quelques-unes propres à chaque continent.

Organisation sociale: de type 4, technologie de type 1.

Norjane, planète d'origine du premier Messenger, n'a guère évolué depuis la découverte du Transit, et l'avance technologique n'est guère le fait que des artistes qui, cependant, ne font de la recherche que dans un but esthétique. Après quelques siècles de Niveau Technologique 2 ou 3, Norjane est lentement revenue au NT1, développant, en revanche, un code de comportement social autrement sophistiqué, plus complexe encore que celui du Japon ancien. Heureusement pour les Mega visitant la planète, leur statut d'étrangers les dispense de respecter une partie des usages les plus complexes. A l'écart des routes galactiques, protégée par le secret environnant le sanctuaire des Mega, Norjane est donc restée une planète



SALUTATION DE GRADE 3
ENVERS UNE PERSONNE
DE CLASSE SOCIALE DU 1^{er}
DEGRÉ (VARIANTE DES
JOURS PAIRS DES MOIS D'ÉTÉ)

de type médiéval (type 1) tout en ayant, malgré tout, intégré quelques éléments de type 2, voire de type 3. Les événements et faits divers de l'AG y sont certes suivis avec quelque intérêt, mais guère plus que n'importe quel feuilleton de fiction. Géographie: la planète se divise en trois continents de dimensions inégales.

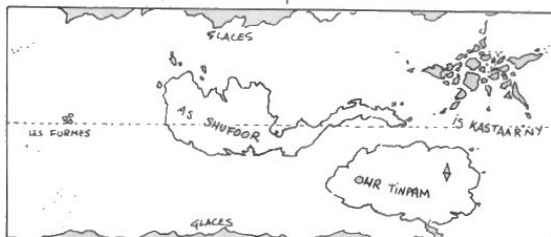
• As Shufoor, en forme de pipe à long tuyau tordu, étire ses 105 millions de km² autour de l'équateur. Le climat humide et la chaleur y règnent, sauf sur quelques plateaux en altitude et les montagnes. Des tribus semi-sauvages cohabitent avec des petits royaumes et des équipes de Mega en train de s'entraîner. De fait, le cœur de la forêt abrite des créatures extrêmement redoutables, et les Mega, lors de leur entraînement, interdisent à ces monstres l'accès à certaines régions, permettant ainsi à des tribus pacifiques de s'y installer. Ce qui favorise bien sûr

PUBLICITÉ AVERTISSEMENT

Attention. La lecture de cette rubrique est absolument déconseillée à ceux qui ne connaissent pas le jeu de rôle Mega. Leur santé mentale risquerait d'en être gravement altérée. Mega propose en effet de lancer dans l'aventure des Messagers Galactiques, non seulement dans diverses planètes de notre Cosmos, mais également dans des "univers parallèles". Nous ne pouvons qu'encourager les Terriens ignorants à se procurer Mega

directement au siège de l'Assemblée Galactique, 5, rue de La Baume, 75008 Paris.

nord-est, on atteint les premières îles d'Is Kastaarny après 3 500 km de traversée. Son climat tempéré est très apprécié des Mega terriens. C'est le continent le plus urbanisé. Hormis sur les plus grandes îles, les problèmes de frontières n'existent pas. Chaque île a sa "coloration" particulière en fonction de son dirigeant et de ses notables. Certaines



les bons rapports entre Norjaniens et Mega.

La partie Ouest du continent garde les traces d'une ancienne tentative d'installation de "civilisation" abandonnée: fermes, villages, parfois même petites villes... Mais le tout à l'état de ruines.

• Is Kastaarny évoque une étoile morcelée, de 60,3 millions de km². En partant d'As Shufoor vers le

ils plus à l'écart sont d'ailleurs régies par les plus curieux des systèmes politiques!

Des lignes régulières de voiliers croisent quelques rescapés de l'époque NT3, des vapeurs fabriqués sur l'île Klabask. Les plus grandes des îles sont assez autonomes, tandis que les petites sont souvent unies par des interdépendances commerciales. Les régions les plus convoitées possèdent

des fortifications diverses où se mélangent parfois des constructions récentes et des vestiges datant de plusieurs siècles ou milliers d'années même.

Signalons, au-milieu du vaste océan qui sépare les deux continents, si l'on parcourt la planète d'est en ouest, trois îles (de la taille de la Corse ou de la Sardaigne environ), les Furnes, peuplées, mais sans aucun contact avec le reste de la planète depuis des siècles. S'il y a jamais eu de tétraèdre de transit sur ces îles, ils ont été détruits...

• Ohr Tinpam, enfin, continent ovoïde bulbeux, s'étend sur 91,8 millions de km², dans l'hémisphère sud, jusqu'au cercle polaire. Hormis la région nord du continent, la majeure partie d'Ohr Tinpam subit un climat froid (10° en moyenne) voire polaire... Toundra parcourue par des nomades, les villes y sont rares. C'est là que se trouve, perdu au milieu d'un no man's land, l'édifice gigantesque de la Guilde des Messagers Galactiques, le Sanctuaire.

Le Sanctuaire

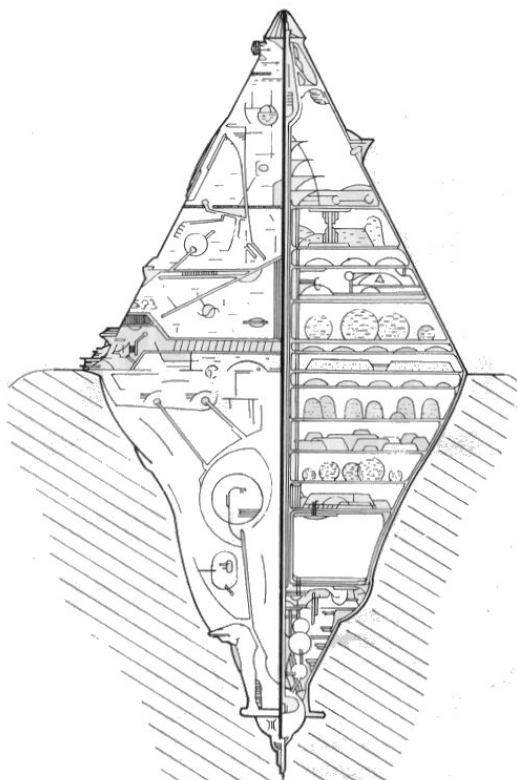
Aucune route n'y mène, puisque les Mega y arrivent par voie de Transit. Toutefois, pour permettre, à certaines occasions, des milliers de Transits simultanés, des myriades de tétraèdres entourent le bâtiment, abrités par de petits édifices aux styles variés. Des Karapaths, animaux de monte confortables et dociles, paissent autour de ces points de transit et permettent de se rendre au sanctuaire.

Ce sanctuaire apparaît comme un gigantesque tétraèdre régulier de 10 km de côté, pointant donc un sommet à un peu plus de 8 km du sol (voir votre cours de géométrie terrestre euclidienne). Mais, en fait, il est constitué de deux tétraèdres identiques, le second, symétrique du premier s'enfonçant dans le sol de la planète.

Hormis les milliers de Mega visiteurs qui s'y rendent chaque jour, on y recense une population très dense : Humains, Ganymédiens, de nombreux Vilnéens, et toute une population d'origine norjanienne qui vit et travaille au Sanctuaire, et ce depuis des générations. L'ensemble des peuples du Cosmos y est donc représenté, excepté les Guetteurs, aux longs corps flottants, qui dérivent dans l'espace.

Les fonctions principales du sanctuaire sont :

• L'archivage de l'information : depuis de véritables parchemins de l'origine des temps jusqu'aux crismotomos, en passant par les archives tridi et les souvenirs télépathiques



Coupe schématisée du Sanctuaire

- A. Canon à plasma. Tire directement son énergie du centre de Norjane. Puissance colossale. A servi une fois, il y a 12 000 ans.
- B. Astropoort.
- C. Ateliers de montage, entretien, réparation.
- D. Culture, élevage (l'élevage est aussi pratiqué à l'extérieur) et aliments de synthèse.
- E. Quartier des Mega en mission active.
- F. Quartier résidentiel haut*, loisirs, visiteurs.
- G. Centre de commandement.
- H. Centre administratif.
- I. Centre de recherche.
- J. Quartier résidentiel bas.
- K. Sécurité, surveillance.
- L. Archives.
- M. Générateurs et réserves d'énergie.
- N. Capteurs (s'enfoncent jusqu'au noyau de Norjane).

*... aux innombrables climats de paysages, constructions, formes, tailles, climats et atmosphères différents, représentant l'un des centres les plus cosmopolites de l'univers.

engrangés par les Zgounes Migraineux d'Aldébarande, une bonne partie de la mémoire du Cosmos est stockée ici. Rarement sous sa forme originelle pour des questions de place, bien sûr. De nombreux archivistes sont à la disposition des Mega afin de guider leurs recherches dans cette jungle encyclopédique.

Les informations sont classées selon leur niveau de secret et certaines ne peuvent être consultées sans autorisation. Notons enfin que les Mega doivent payer 0,1 à 10 PO (l'équivalent de 100 F à 10 000 F voire plus) s'ils désirent, hors mission et à titre personnel, consulter des documents que l'on trouve facilement sur leur

monde d'origine (ce numéro de *Jeux & Stratégie* par exemple).

• La recherche : les Mega doivent sans cesse faire face à de nouvelles situations dans les lieux les plus étranges, obligeant les concepteurs d'équipement individuel à inventer sans relâche. A côté de la recherche "pratique", toute une équipe planche sur les théories qui régissent non seulement l'univers, mais les univers parallèles et leurs rapports. Malgré 15 000 ans de travaux, de nombreux mécanismes restent incompréhensibles (sauf peut-être par les Guetteurs, mais allez discuter avec un Guetteur...).

On a même vu des théories appa-

remment radicalement opposées... se voir vérifiées par l'expérience ! Ce qui explique que les chercheurs considèrent leur travail comme un jeu de loterie sophistiquée.

• La surveillance : une équipe de "psy" de haut niveau, spécialisés dans cette tâche, contacte sans cesse les Guetteurs qui dérivent dans l'espace. Non seulement pour leur demander de retrouver les individus, Mega ou non, égarés dans des univers parallèles, mais aussi pour être informés d'anomalies dans la structure même de notre univers ou dans celle des plus "proches", et qui pourraient faire basculer la réalité dans un cauchemar sans nom, ou même dans le néant (voir le scénario L'Incrédule, dans Mega 2).

• Le commandement : c'est au Sanctuaire que se retrouvent les têtes pensantes de la Guilde lorsqu'un problème se pose à l'échelle galactique. Les "antennes" de la Guilde sont très autonomes, mais les responsables reviennent fréquemment sur Norjane prendre les nouvelles (n'oublions pas que l'information qu'apporte instantanément un Mega qui se transite pourrait prendre des années sinon des siècles pour traverser l'espace sous la forme d'ondes physiques).

• L'entraînement : La Guilde possède plusieurs planètes où s'entraînent les Mega, ainsi que des univers parallèles plus ou moins bisornus réservés au même usage. Toutefois, diverses raisons amènent des Mega à s'entraîner sur place. Par exemple, s'ils doivent simultanément faire des recherches dans les archives. Ou encore s'ils s'entraînent à manipuler un engin, un matériel, alors que les labos de recherche n'en ont pas terminé la mise au point...

En dehors de ces fonctions principales, le Sanctuaire contient, bien sûr, toutes les installations propices à la vie courante de millions d'individus de races et de planètes dif-



férentes. Les quartiers résidentiels sont ainsi cloisonnés en secteurs où l'atmosphère est plus propice à telle ou telle race. Ceci va de pair avec la décoration, la taille des logements.