

Quelques figures du Sanctuaire

Les PJ ne sont pas, avec le Major Mac Lambert, les seuls êtres à sillonner les couloirs du Sanctuaire. Pourtant, cette réalité est pour les joueurs difficile à palper car ils sont toujours en mission aux huit coins de l'univers et ont finalement peu l'occasion de jouer leurs personnages sur Norjane. Voici donc deux PNJ susceptibles d'être croisés dans les murs du QG des MEGA.

Fiona Mazzotirelli

Notre dame est une Terrienne âgée de 94 ans (mais n'en fait que 40). Elle porte des cheveux bruns mi-longs. Elle est assez mince, de corpulence moyenne, agile et souple. Tout individu amateur de psychologie remarquera assez aisément dans son expression une mélancolie lancinante que tente maladroitement de dissimuler un sourire perpétuel. Fiona est d'un caractère plutôt réservé mais redoute plus que tout l'absence de ses amis. Elle affectionne particulièrement les soirées passées en leur compagnie, où elle écoute sans vraiment y participer des discussions qui ne dévient jamais de sujets faussement frivoles, légers mais essentiels.

Fiona est d'origine italienne, elle a été recrutée en 1924. Elle était journaliste (dénonçant, dans un article publié juste avant son intégration à la Guilde, l'assassinat de Giacomo Matteoti avec virulence). Elle apprécie les plaisirs de la chair (cuisine et hommes : elle séduit mais ne s'attache jamais longtemps). Elle fait preuve d'une sensibilité certaine aux arts plastiques, plus particulièrement à la peinture (ses tableaux tourmentés se déclinent souvent sur le thème de la rupture : entre deux êtres, entre deux périodes de la vie...). C'est également un cordon bleu surdoué et fin gourmet, héritière d'une certaine cuisine du sud de l'Europe. Elle s'occupe d'un café restaurant entre 2 missions, au Sanctuaire, le "MEZZOGIORNO" (la région de son enfance). C'est pour elle une façon de s'entourer sans avoir à parler plus qu'elle ne le voudrait. Elle est, grâce à ce talent en particulier (et à un autre en général) célèbre chez les MEGA terriens et talsanits de sexe mâle. Ses plats fétiches : lasagnes pimentées à l'oignon blanc avec sauce d'accompagnement "Mazzotirelli", composée de tomates, de roquefort et de 3 autres ingrédients (dont un vin blanc, selon la rumeur) que Fiona refuse obstinément de dévoiler ; et macaroni Talminore (du nom d'un haut-lieu de l'AG, cf. MEGA III version Descartes page 104), avec olives vertes et champignons de Talminore (d'où le nom). Bref : Mac Lambert ne manque jamais une occasion d'y déjeuner de temps à autre, accompagné de sa conquête du moment. Tous les ingrédients proviennent de Terre (grâce à des MEGA en mission : imaginez-vous en train de faire vos courses après avoir sauvé l'humanité !) ou de Talminore et ne sont en aucun cas des produits de synthèse issus des labos du Sanctuaire.

L'ambiance du Mezzogiorno est très classe, avec orchestre tendance blues-country, le volume réglé au poil, des petites tables séparées par des cloisons en bois de chêne norjan², et des lampes halogènes décorées (habillage de bois et de tissu) à chaque table. La salle est organisée en cercles concentriques et la cuisine se trouve au centre. Quatre serveuses et quatre serveurs officient à tour de rôle pour servir sur un plateau un maximum de 30 clients. Les serveurs et serveuses sont tous des MEGA humains ou ilmaniens (dont Fiona apprécie le silence naturel) en repos, présents par plaisir : être serveur chez Fiona Mazzotirelli est une aventure que chaque MEGA terrien ou ilmanien veut tenter au moins une fois !

Synopsis - Les silences de Fiona sont imputables à un lourd secret qu'elle n'a jamais réussi à partager avec qui que ce soit. Au cours d'une mission dans un univers magique, elle fut autrefois confrontée à un Oracle qui lui prédit sa mort à l'âge de 93 ans... Tentant dans un premier temps de faire abstraction de cette information, elle a décidé de profiter de la vie au maximum, ce qui lui a notamment valu sa réputation de fille facile. Mais plus l'échéance se rapproche, plus elle panique. On pourrait imaginer que dans les trois ans qui lui restent à vivre, elle va chercher à "contrer" la prédiction de l'Oracle : démission de la Guilde, voyage dans des univers magiques pour tenter de trouver une solution, peut-être parfois au mépris des règles élémentaires de non-ingérence dans le cours de civilisations, vol d'un objet très précieux (qu'elle estime être en mesure de l'aider) dans les archives du Sanctuaire... (Voir justement ci-dessous)

INK- O - Nu 124.25

"Inko" (pour les intimes) est le droïd en chef officiant aux archives de la Guilde (cf. MEGA III version Descartes page 106). Au sein de ces ténébreux couloirs s'entassent des milliers d'objets ramenés par les MEGA depuis des millénaires, sans qu'on sache toujours très bien si c'est un banal récipient à la décoration un peu baroque ou bien la pièce maîtresse d'une entente diplomatique dans les Confins de Distan Debora datant de la Cinquième Dynastie Oligarchique de Tshar.

Inko a lui-même été ramené d'une mission dans un univers parallèle. Après avoir été soumis à une dizaine d'exams et de contrôles divers, les ingénieurs du Service M ont suggéré de lui attribuer la fonction qu'il occupe aujourd'hui depuis 236 ans. On ne sait pas grand chose de l'origine d'Inko. Ses mémoires ont subi de sérieux dommages lors de la mission susnommée et lui-même ne se rappelle plus de son lointain passé. Tout au plus se souvient-il vaguement une jeune fillette talsanite aux traits fins et aux ailes écarlates qui lui répétait souvent : " Si tu l'emportes avec toi, il faudra sûrement la bercer de temps à autre, sinon elle recommencera ! ", avant d'éclater de rire...

Inko se présente comme un droïd haut de 1m20. Sa tête est une sphère munie d'une large visière de verre opaque derrière laquelle on devine un faible lueur bleue. Son corps se termine par une demi-sphère générant un flux antigrav. Il est muni de quatre bras préhensiles dotés d'options diverses (flux magnétique ou dépoussiérant, jet de liquides divers, aspiration, etc.). Sa vue est également modulable : perception de toutes les couleurs du spectre, rayons X, vue télescopique jusqu'à 600m, etc.).

Inko a montré d'étonnantes prédispositions à sa fonction. Il lui arrive parfois d'avoir des "flashes" lorsqu'il se trouve face à un objet gardé aux archives. Très récemment, il a fait parler de lui au Sanctuaire en retrouvant l'origine du fameux Manuscrit de Tissu Blanc et Noir de Talaveen VIII : il s'agissait en fait d'un foulard sur lequel étaient brodées les noms des Grands Prêtres de Talaveen à l'époque du Pré-Exode, foulard couvrant traditionnellement la tête de toutes les Reines de Talaveen de sang Coreïen. Preuve a ainsi été faite qu'il existait encore au moment du Pré-Exode des descendantes des Coreïens. Cela n'a l'air de rien, pourtant cette information a définitivement fait basculer un conflit ancestral dans le secteur de Talaveen au profit d'un système rattaché à l'AG, par simple effet d'annonce répercuté sur le moral des troupes en présence...

Inko ne sait pas d'où lui viennent ses flashes. Il ne comprend pas non plus comment il a pu être un jour mis au courant de tant d'informations diverses originaires d'univers parallèles différents. Quoi qu'il en soit, les Majors de la Guilde le tiennent autant que possible au courant de tous les dossiers en cours. C'est une tradition instaurée depuis environ deux cents ans. Inko s'est renseigné de son propre chef sur les dossiers plus anciens mais conservés dans les archives informatiques du Sanctuaire. Sait-

on jamais ? Peut-être un élément important concernant une mission délicate lui reviendra-t-il en tête au bon moment.

Lamar Gosc l'Ancien Haut-Baratineur, un Vieux du Sanctuaire, s'est penché sur le cas d'Inko. D'après ses recherches, Inko aurait en fait appartenu jadis à un puissant MEGA qui était considéré comme l'un des plus grands érudits du continuum, Jalabah Mwistar Habav Onk-ar-Opulibastor. Mais ce personnage est considéré par beaucoup comme une pure légende...

Vos MEGA seront peut-être un jour confrontés à Inko. Il faut le jouer comme un personnage espiègle et doté d'un excellent sens de la répartie (sans jamais être blessant), parlant avec une voix très grave mais respirant l'intelligence. Il est attaché à la discipline et veille à ce qu'elle soit respectée de tous les droïds qui lui sont assujettis (il est lui-même le plus perfectionné d'entre eux). Il est toujours prêt à entendre le récit d'une mission, et se plaît d'ailleurs à cette occasion à rattacher des faits anodins du rapport du MEGA à des éléments de sa connaissance (" A propos du vieux satellite artificiel de Xantrafor, savez-vous qu'on en avait retrouvé les plans dans la chambre d'un espion de la Nouvelle Hégémonie des Xtrizz Insectoïdes ? Une enquête menée par l'un de vos illustres prédécesseurs, Omalip de Jump-In-Fass, avait d'ailleurs montré qu'un acte de terrorisme à grande échelle avait été prévu par... blablabla... ").

Peut-être les personnages seront-ils témoins d'un de ses " flashes " inopinés. Lorsque cela se produit, Inko tient généralement dans ses bras un objet poussiéreux exhumé d'une étagère oubliée. Il se balance alors d'avant en arrière, comme un hochet, tandis qu'il émet des sons étranges... Cela dure 10 à 20 secondes. Puis son projecteur holographique se met en marche et met en forme ce qu'il " voit ". La plupart du temps, l'image est incompréhensible, mélange de réminiscences incontrôlées et de délire positronique, mais parfois, on parvient à distinguer un visage ou un paysage... Après quelques minutes, Inko revient à lui. Il raconte alors ce dont il vient de se souvenir, même si parfois, il est incapable d'expliquer tout ou partie de ce que son projecteur holographique a matérialisé...

Synopsis - Inko a disparu ! Les Vieux sont très préoccupés, car cela prouve qu'il y a un traître dans le Sanctuaire. Qui sait ce qu'il pourra faire d'Inko ? Chantage, recherche d'informations précieuses ? A-t-il les moyens de " fouiller " les mémoires d'Inko ? Les PJ pourraient être chargés dans le plus grand secret (si le traître a des complices dans le Sanctuaire, ceux-ci ne doivent pas identifier les enquêteurs) de retrouver le droïd. Plusieurs fausses pistes pourraient les amener à arpenter de large en long les couloirs de la Guilde, et les péricités de Norjane... En fait, Inko s'est juste enfui. Il s'est réfugié dans le Bois aux Mousses (cf. MEGA III version Descartes page 110), au milieu des ruines du premier Sanctuaire. Une pulsion l'a brutalement poussé à venir se recueillir ici... Pour se souvenir de Jalabah Mwistar Habav Onk-ar-Opulibastor ? Quel nouveau secret va lui revenir en mémoire ?

Annexes techniques

Fiona Mazzotirelli : Journalisme / Sensit. I 14, D 13, V 16, M 10, E 12, P 12, R 14, F 10, C 10, A 16.

MEM : 4. Maîtrise poignard et rapière. Arts plastiques : 10. Recherche renseignements : 12. Séduire : 11. Usages : 9. Renommée : 40. Apparence : belle.

Inko : Droïd type A4, NT 5. I 18, D 18, V 18, M 12, E 20, P 18, R 16, F 14, C 12, A 14. Structure : 50. Blindage : Légères 12, Importantes 4, Décisives 1. Lois R : oui. Gadgets divers, paralysants léger et lourd intégrés. Cf. note sur les robots de classe A, MEGA III page 84.