Fiche Planète NORJANE

Situation :	Même emplacement relatif dans tous les univers du Multivers, par exemple Galaxie homoprimale, confédération 5 AG siège. Quadrant (A5-10–L).	**Système solaire :**	Système à étoile simple, en séquence principale (classe 5).	**Type d'étoile :**	Jaune (G2 V). Nom : Hoov-alaheen (la danseuse de vie). Tous le système solaire est entouré d'une bulle spatio-temporelle qui le fait co-exister dans tous les univers.
Orbite :	1 UA. (en unités astronomiques, sachant qu' 1 UA = 150 millions de km).	**Type :**	Terrestre, classe M.	**Pression :**	1 (normale).
Atmosphère :	Type T (azote-oxygène en légère abondance).	**Océans :**	60%.	**Diamètre :**	31265 km. Circonférence à l'équateur 98224 km.
Densité :	5,5. Moyennement ferreux.	**Gravité :**	1,2 G.	**Inclinaison sur l'axe orbital :**	4°20.
Effets saisonniers :	Pas de saisons.	**Longueur de jour :**	47 H.	**Composition du sol :**	Plus de roche que de fer.
Climat :	Humide/chaud à l'équateur, froid/sec prés des pôles.	**Températures :**	Basses -40°, moyennes 5°, Hautes 32°.	**Relief principal :**	Plateaux en altitude, montagnes.
Relief secondaire :	Toundra.	**Longueur de l'année :**	360 J.	**Lune(s) :**	2, Sihilook-ehid-Schoon, et Maheen-ijh-Schoon.

Tableau des ressources :

Ressources	Planète
Matières organiques	Dépourvu
Matières radioactives	Dépourvu
Métaux industriels	Ample sans surplus
Métaux légers	Ample sans surplus
Métaux lourds	Ample sans surplus
Minéraux spéciaux	Dépourvu
Cristaux précieux	Important export valable
Biosphère	Même flore partout car vielle planète dont les continents se sont séparés tardivement. Karapaths (animaux de monte) et autres mammifères quadrupèdes laineux. Peuple humanoïde Norjan de niveau technologique antique.

Reste du système solaire :

Etoile : Hoov-alaheen (la danseuse de vie)

Type	Taille	Masse	Biozone	Limite	Rayon	Orbites	Modif vie
G	5	1*sol	0,8/1,2	0	0	0	0

Planète Kiba : même orbite, mais à l'opposé par rapport au soleil.

Localisations parallèles :

_ Galaxie homoseconde, confédération 1 république de la Lyre, secteur 2 protectorat de Donegal. Quadrant (B2a-16–C).
_ Galaxie galyprimale, confédération 2 Komodosie. Quadrant (C2-4–D).
_ Galaxie galyseconde, confédération 3 Suprême fédération. Quadrant (D3a-13–O).
_ Galaxie départementale, confédération 1 zone départementale homoformée. Quadrant (E1a-17–W).

D'après ces localisations connus au sein de l'A.G. , on peut estimer celle de Norjane dans le 6ième univers en superposant le peu de ce que nous connaissons de sa cartographie astrale :
_ Galaxie TYGG, zone « libre » 2 en cours de colonisation par le Secteur de l'Araignée. Quadrant (F2a-18–R).

Lieux importants :

Les seuls lieux visités par des PJ, au cours de la mission 21 « Prime Time », y sont le Sanctuaire Méga et un village des Furmes, puis lors de la mission 45 « Passé Composé » ils ont refouillé le Sanctuaire, mais aussi le « bois aux mousses » avec son donjon de Smoo, la cité de Kal-Kas, et la villa de Smoo à Is-Kastarny.

NORJANE

Mais que fait un Messager 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...

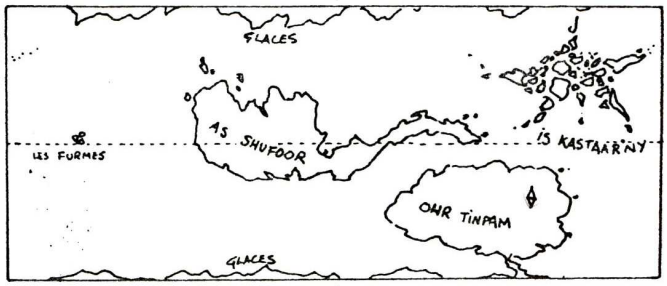
Extrait de la célèbre et introuvable Liste Blanche (liste de mondes totalement absents des divers Répertoires des planètes):

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'Equateur: 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 Messager, 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 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 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 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 îles 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

SALUTATION DE GRADE 3 ENVERS UNE PERSONNE DE CLASSE SOCIALE DU 2e DEGRÉ (VARIANTE DES JOURS PAIRS DES MOIS D'ETÉ)



PUBLICITÉ
AVERTISSEMENT

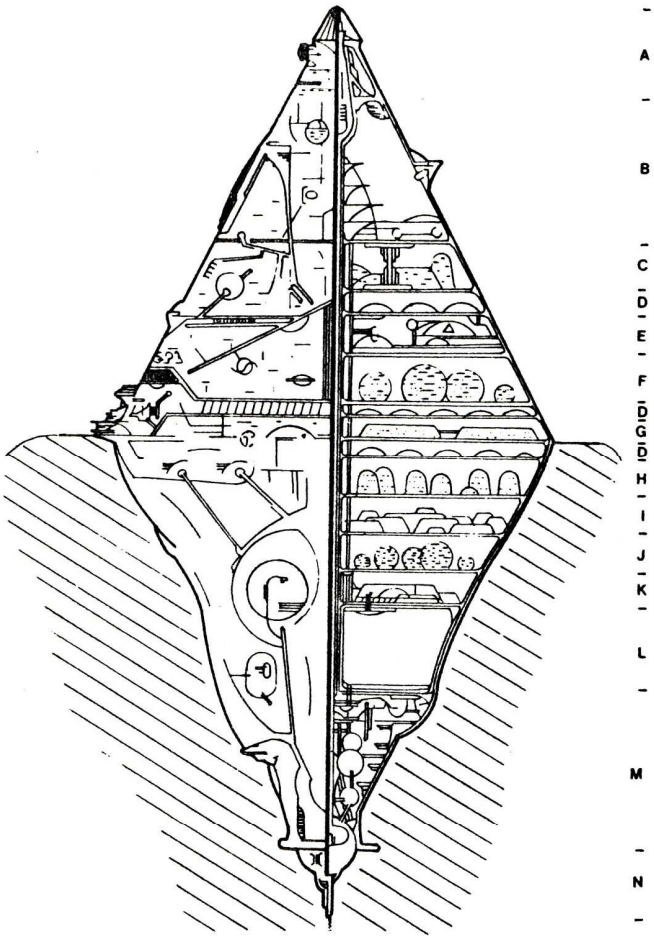
Attention. La lecture de cette rubrique est absolument déconseillée à ceux qui ne connaissent pas le jeu de rôle Mega. Leur santé mentale risquerait d'en être gravement altérée. Mega propose en effet de lancer dans l'aventure des Messagers Galactiques, non seulement dans diverses planètes de notre Cosmos, 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.

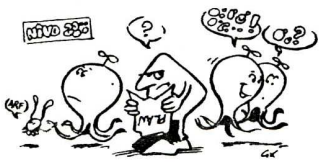
des fortifications diverses où se mélangent parfois des constructions récentes et des vestiges datant de plusieurs siècles ou milliers d'années même.
Signalons, au-milieu du vaste océan qui sépare les deux continents, si l'on parcourt la planète d'est en ouest, trois îles (de la taille de la Corse ou de la Sardaigne environ), les Furmes, 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.

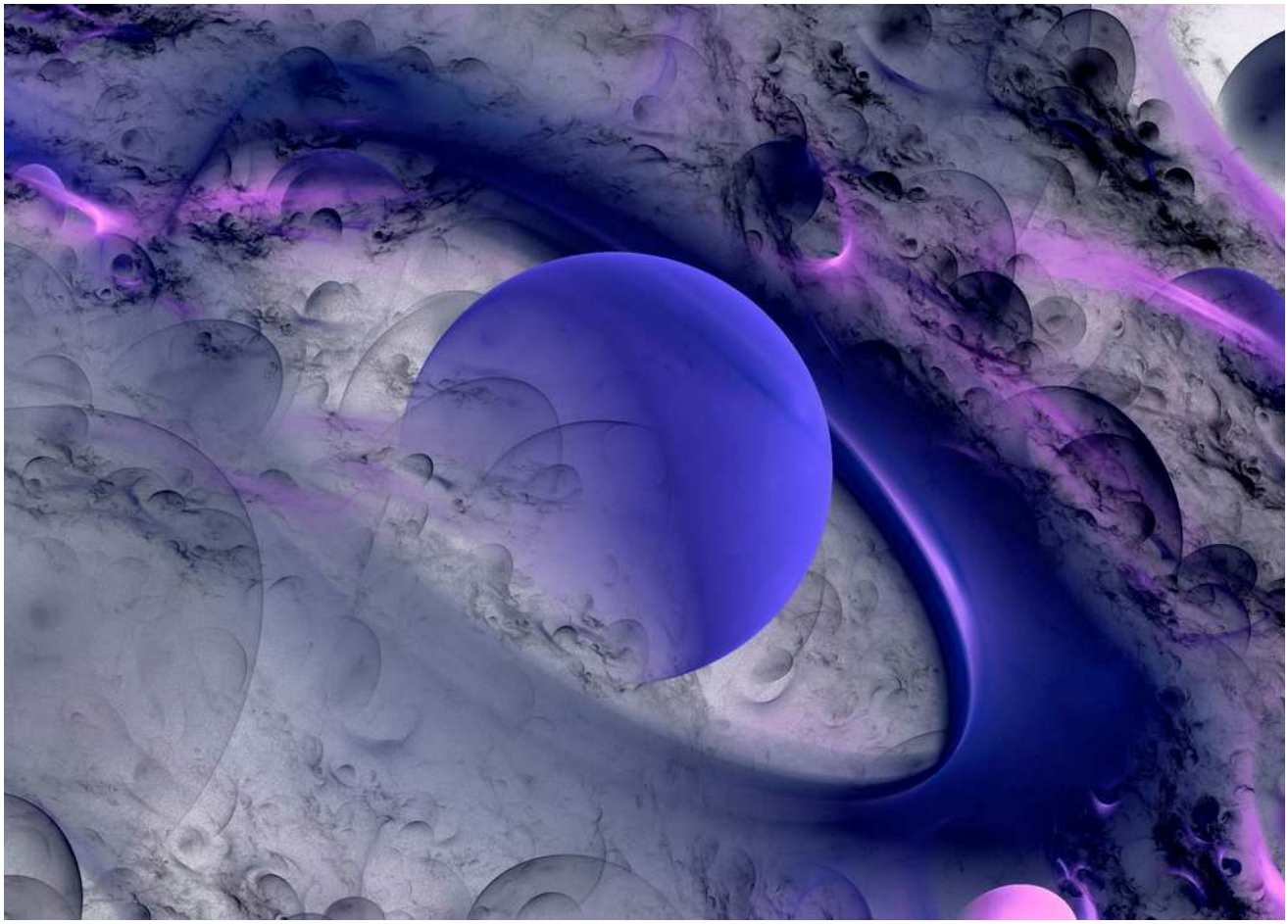
Le Sanctuaire
Aucune route n'y mène, puisque les Mega y arrivent par voie de Transit. Toutefois, pour permettre, à certaines occasions, des milliers de Transits simultanés, des myriades de tétraèdres entourent le bâtiment, abrités par de petits édifices aux styles variés. Des Karapaths, animaux de monte 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 euclidiennne). 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.

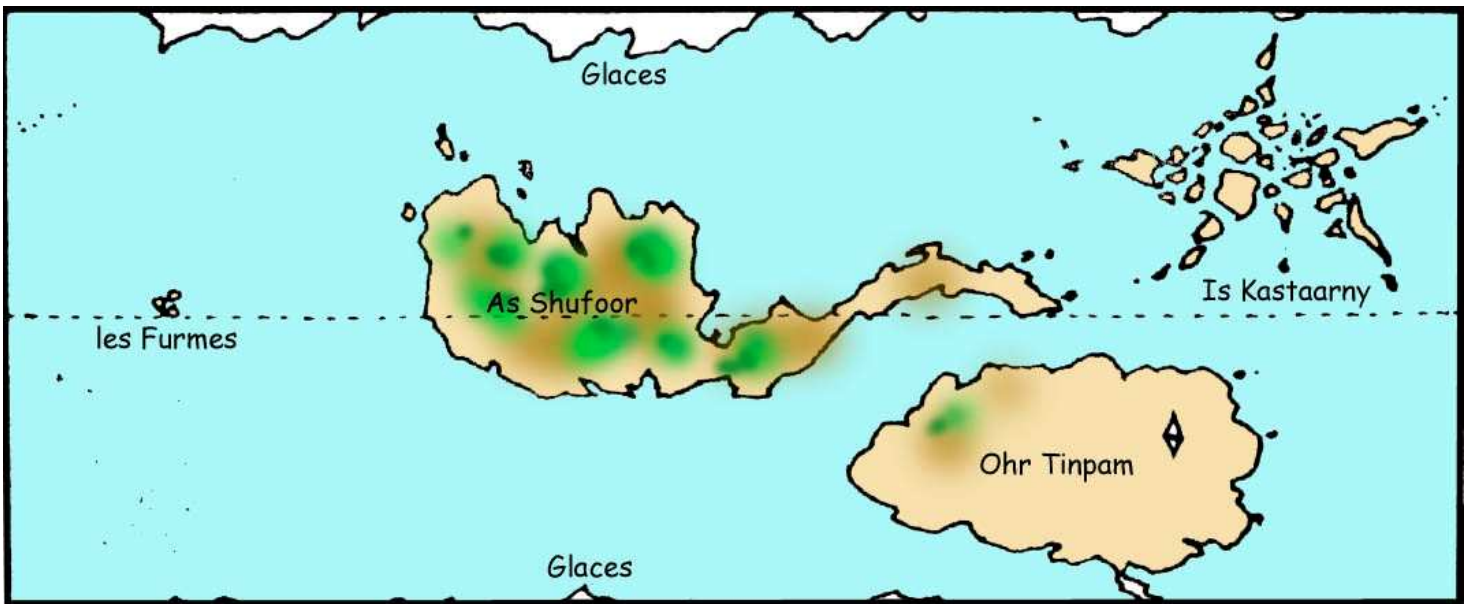
Les fonctions principales du sanctuaire sont :
• L'archivage de l'information : depuis de véritables parchemins de l'origine des temps jusqu'aux cristomemos, en passant par les archives tridi et les souvenirs télépathiques engrangés par les Zgounges Migraineux d'Aldébarande, une bonne partie de la mémoire 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 apparemment 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 biscornus 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 différentes. 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.

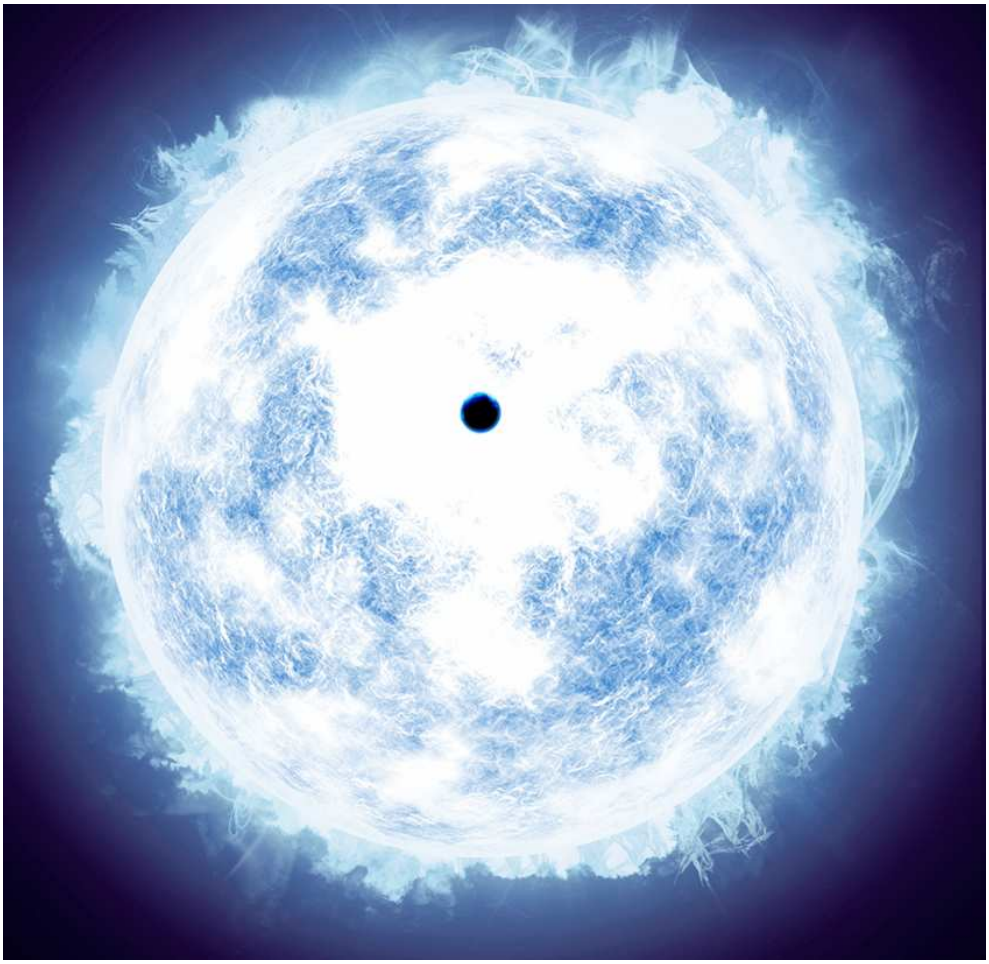


Coupe schématisée du Sanctuaire
A. Canon à plasma. Tire directement son énergie du centre de Norjane. Puissance colossale. A servi une fois, il y a 12 000 ans.
B. Astroport.
C. Ateliers de montage, entretien, réparation.
D. Culture, élevage (l'élevage est aussi pratiqué à l'extérieur) et aliments de 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 clivages de paysages, constructions, formes, tailles, climats et atmosphères différents, représentant l'un des centres les plus cosmopolites de l'univers.*






Glaces
As Shufoor
Is Kastaarny
les Furmes
Ohr Tinpam
Glaces

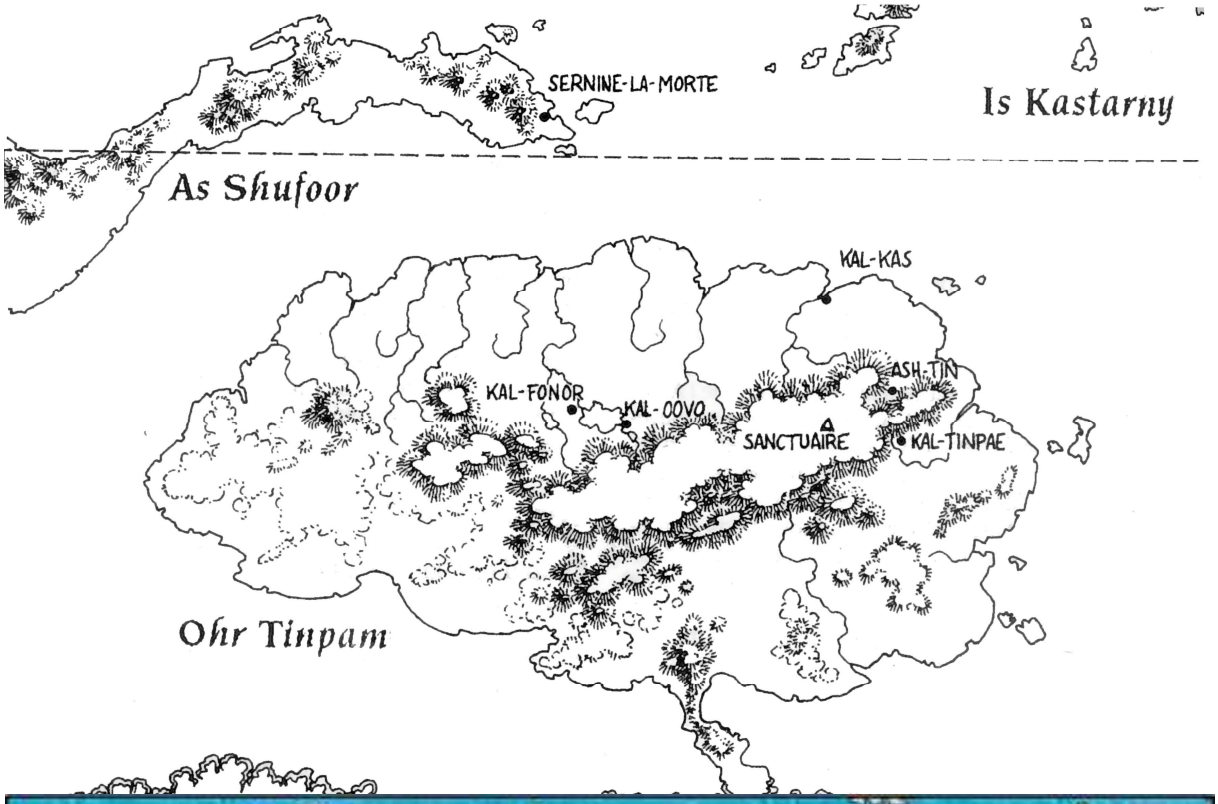


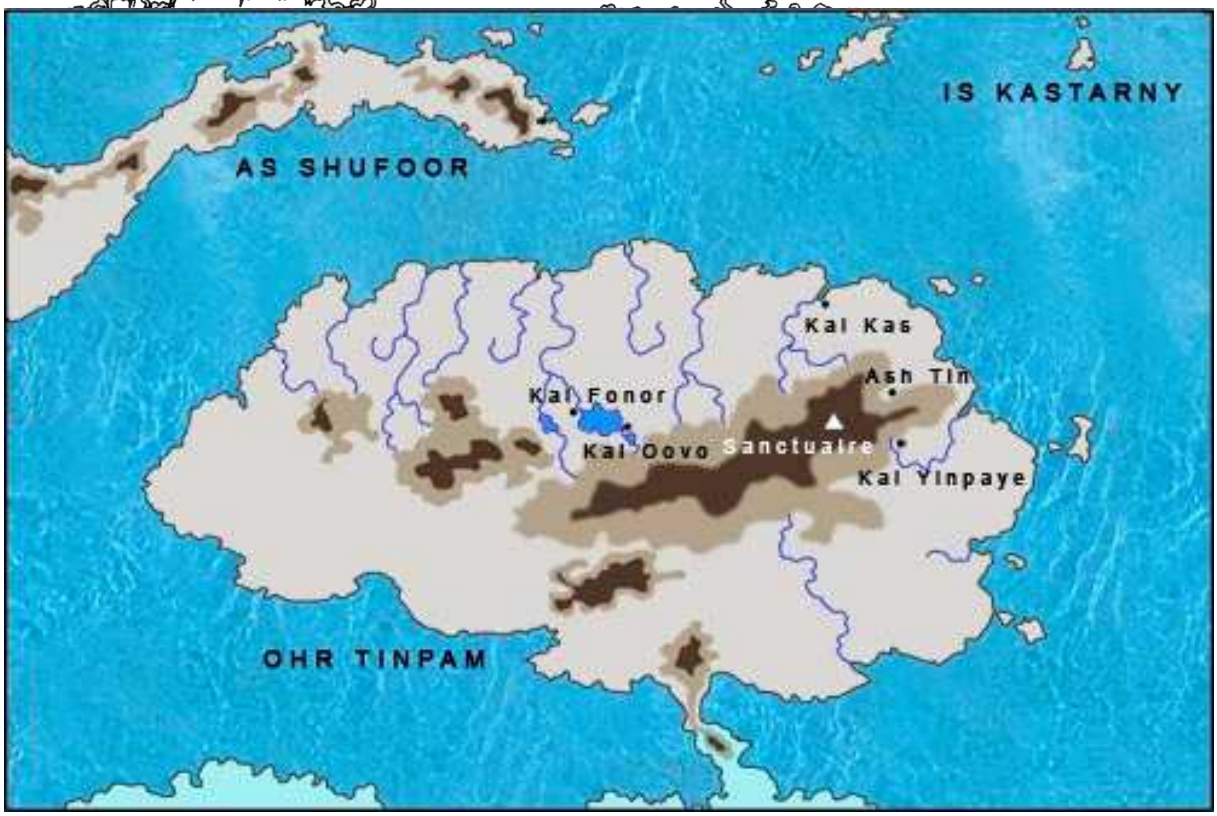
Géographie Générale

Située dans une région de la galaxie appelée traditionnellement la Transparente par les pilotes de Triche-Lumière, Norjane est une vieille planète dont la paresseuse tectonique des plaques ne sépara ses continents que très tard, lui conférant ainsi une faune et une flore assez uniformément répandues, auxquelles il faudrait ajouter quelques espèces propres à chaque continent.
Ceux-ci sont au nombre de trois, s'étendant sous le regard impassible des deux lunes, Sihilook-ehid-Schoon et Maheen-ijh-Schoon.

Continent d’Ohr Tinpam

Ohr Tinpam est un continent ovoïde bulbeux, qui s'étend sur 91,8 millions de km2, dans l'hémisphère sud, jusqu'au cercle polaire.
Hormis la région nord du continent, la majeur partie d'Ohr Tinpam subit un climat froid (10° en moyenne) voire polaire....
C'est là que se trouve l'édifice gigantesque de la Guilde des Messagers Galactiques : le Sanctuaire.
La partie sud est couverte d’un désert de **sable bleu** !



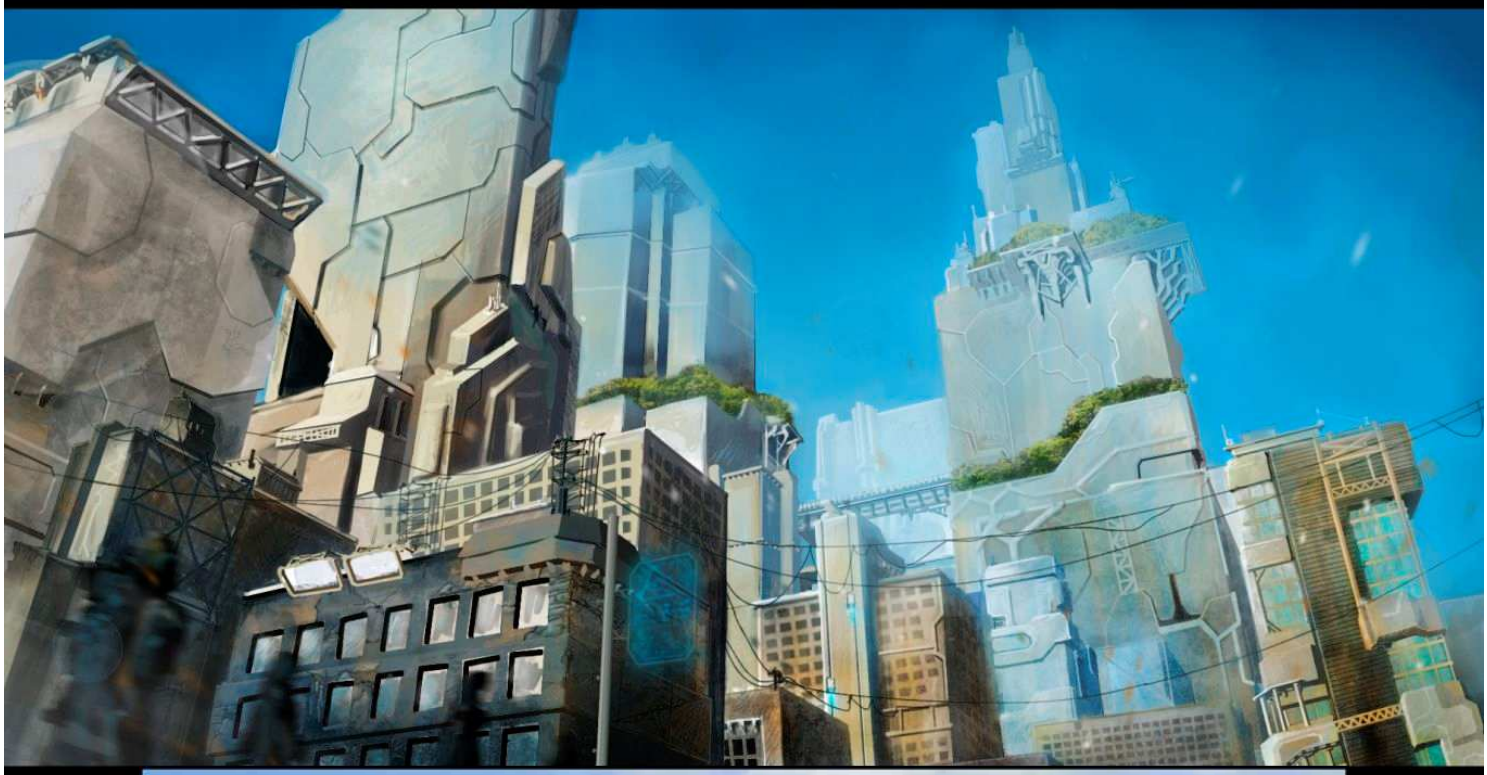


Les péricités du Sanctuaire

Les cinq villes les plus proches du Sanctuaire se dressent à 500 km minimum de la base Méga, au pied du **plateau de Kosh**, le long des larges rivières qui en descendent.
Elles ont longtemps recelé des points de Transit, mais ces tétraèdres sont les premiers à avoir été bloqués par l'AG à la dissolution de l'AMG.
Il faut donc s'y rendre avec un véhicule personnel, ou une navette de la Guilde récupérée au Sanctuaire, ou à pieds...
A l'est, se trouvent **Kal-Tinpae** et **Ash-Tin**, deux villes de petite industrie, qui fournissaient une partie des objets usuels consommés par le Sanctuaire.
A l'ouest, **Kal-Oovo** et **Kal-Fonor**, avec leurs édifices millénaires, somnolent sur les rives du **lac Silladoa**.
Enfin, sur la côte nord du continent d'Ohr-Tinpam, la très touristique cité de **Kal-Kas** échange ses visiteurs avec ceux des îles d'Is Kastarny, dans un incessant ballet de voiliers des premiers millénaires, scrupuleusement maintenus en bon état.

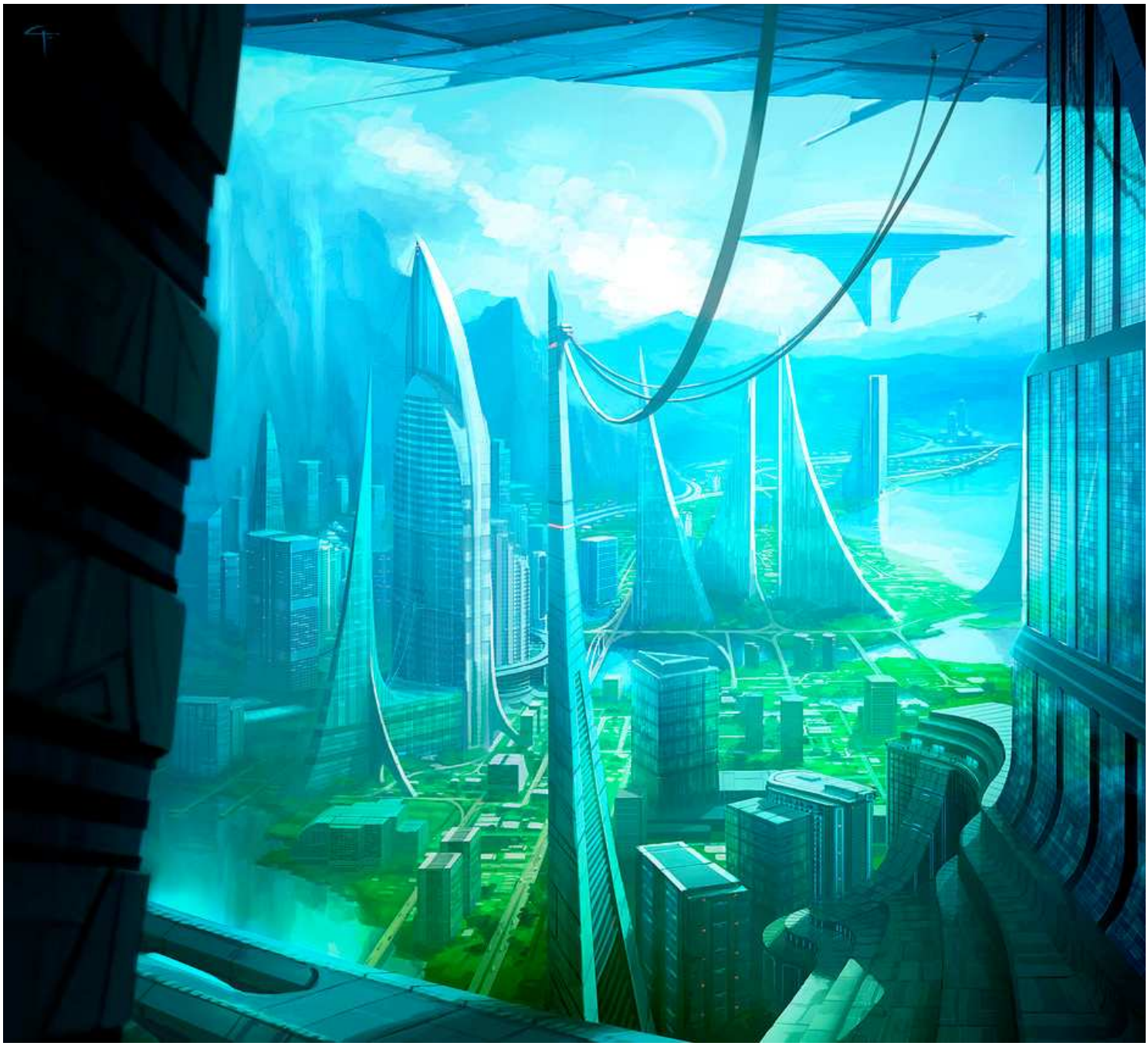
Kal-Yinpae et Ash-Tin vivaient très bien la proximité de la base des Mégas, qui les faisait en partie vivre.
Kal-OOvo et Kal-Fonor ignoraient superbement la présence du QG de la Guilde.
L'attaque qui a rayé de la carte l'ancien astroport a fait aussi des victimes et détruits des quartiers entiers, suite à la chute de trois des astronefs détruits par les défenses du Sanctuaire.
Dans plus de la moitié des commerces de ces villes, une personne en provenance du Sanctuaire était plus mal servie que les autres clients.
Seule cité un peu active du continent, Kal-Kas était totalement neutre à l'égard des Mégas, qui étaient nombreux à s'y rendre pour rencontrer du monde.
Car alors que l'astroport du Sanctuaire était réservé au trafic de la Guilde, celui de Kal-KAs accueillait des milliers de touristes.
C'était le rendez-vous idéal pour un Méga qui reçoit la visite d'un ami non-Méga, et nombres de messagers galactiques y possédaient un petit appartement dans le centre, ou une villa dans la banlieue côtière, ou encore sur l'une des centaines d'îles de l'archipel d'Is-Kastarny.

A la dissolution de l'AMG par l'AG, ces villes ont été totalement évacués de leurs citoyens galactiques, elles sont restés à l'abandon durant des siècles, jusqu'à la récente **colonisation kibienne**.
Aujourd'hui, ce sont des **jimotiens** qui les occupent, on ignore encore qui les dirige…
Ces humains kibiens semblent vivre selon leur technologie médiévale, au milieu d'ancien bâtiments hightech, se déplaçant en charrue sur les autoroutes, installant des souks et des marchés dans les rues, et cultivant la terre aux alentours !



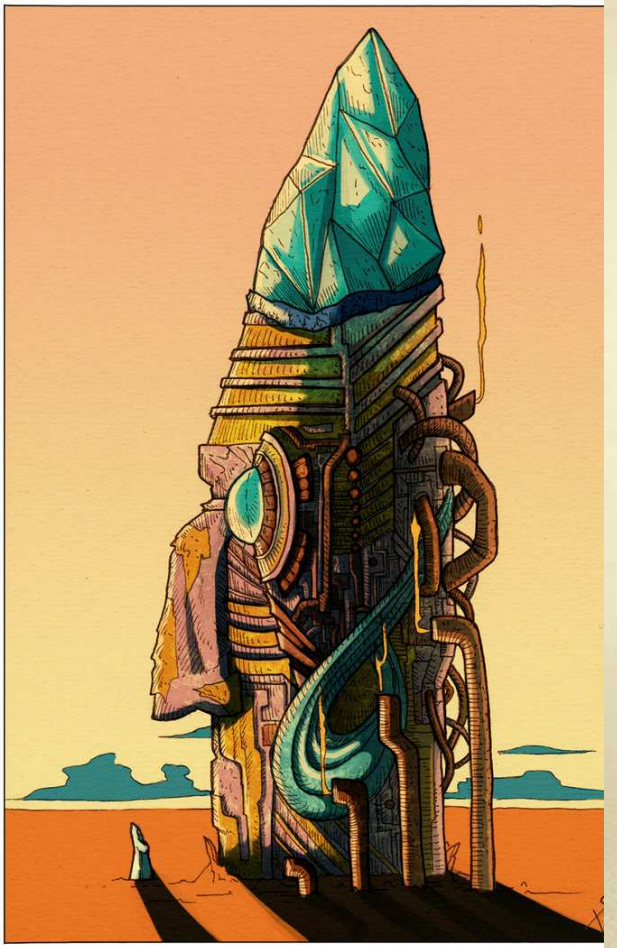
概念艺术家联盟 COOWOW.COM
原作者版权所有 ,artsky上传 2009-02-13 16:45

Terrors.1



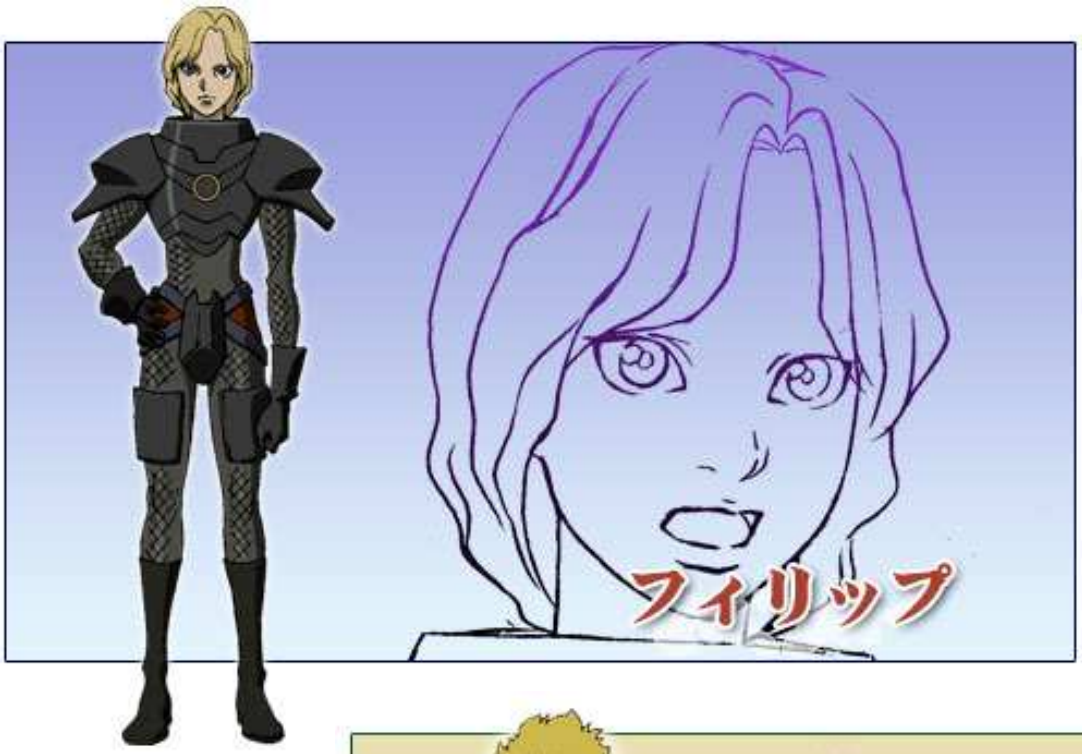
Statues monumentales d’Ohr-Tinpam

Il y a une statue géante sur chaque place de l’hôtel de ville, dans chacune des 5 cités d’Ohr-Tinpam, et d’autres encore à l’entrée du plateau de Kosh : dans l’ordre, ci-dessous, celles de Kal-Oovo, Ash-Tin, Kal-Tinpae, Kal-Kas, Kal-Fonor, et celles du plateau de Kosh.



Les cités d'Ohr-Tinpam sont agréables à vivre, pleines de parcs et d'espaces verts, malgré leur modernité (toute relative aujourd'hui, puisque sans énergie électrique et occupées par des peuples moyenâgeux).

Kibiens originaires de Jimoto peuplant Ohr-Tinpam


フィリップ

グラウジオ

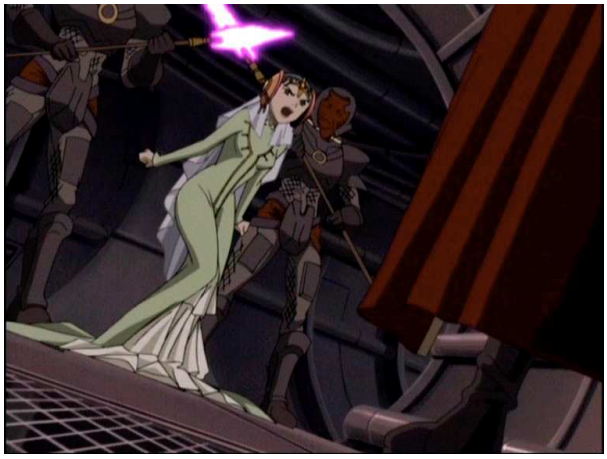
ジュレ

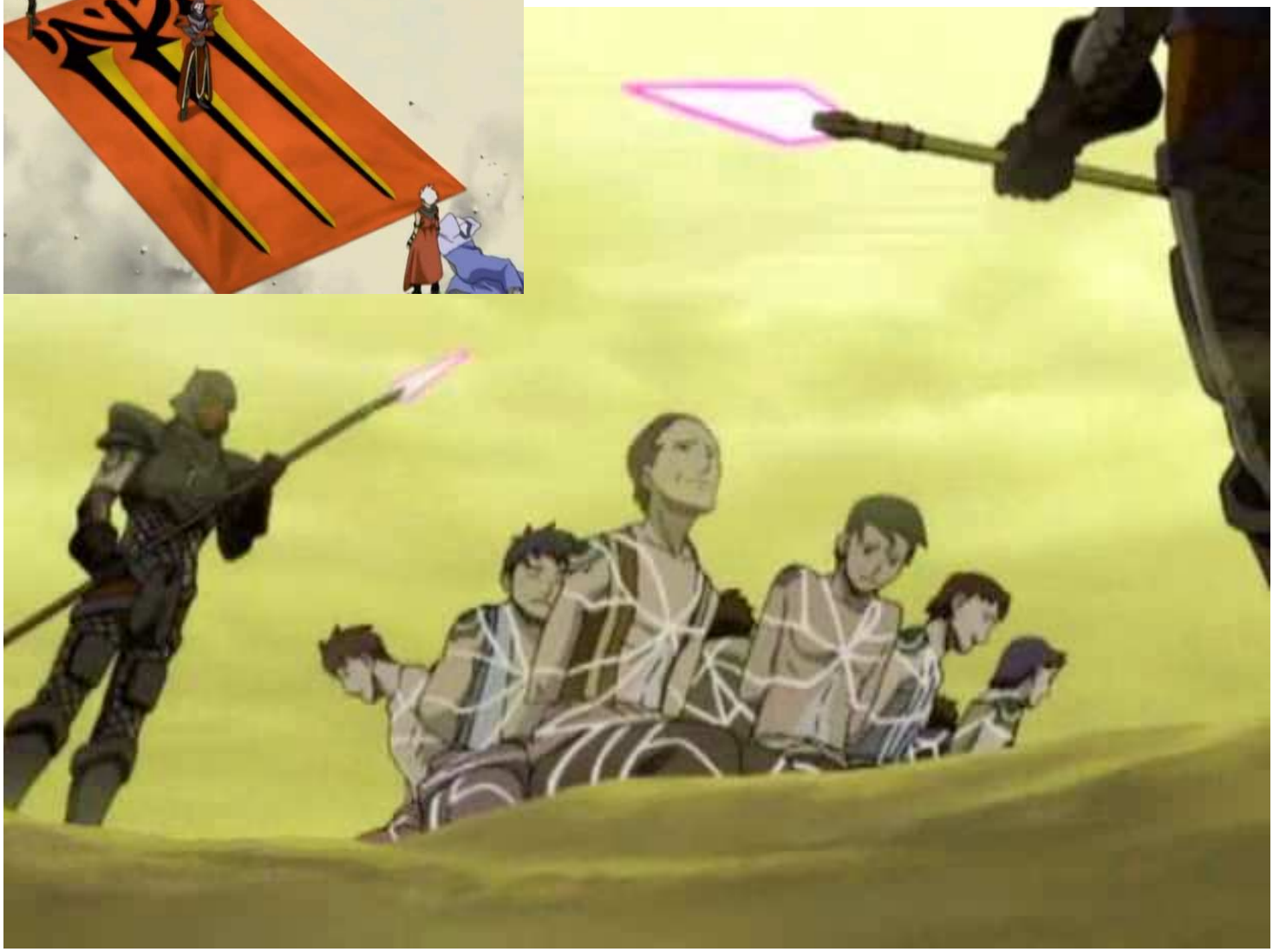
コルヴォ

クライネル

モリス

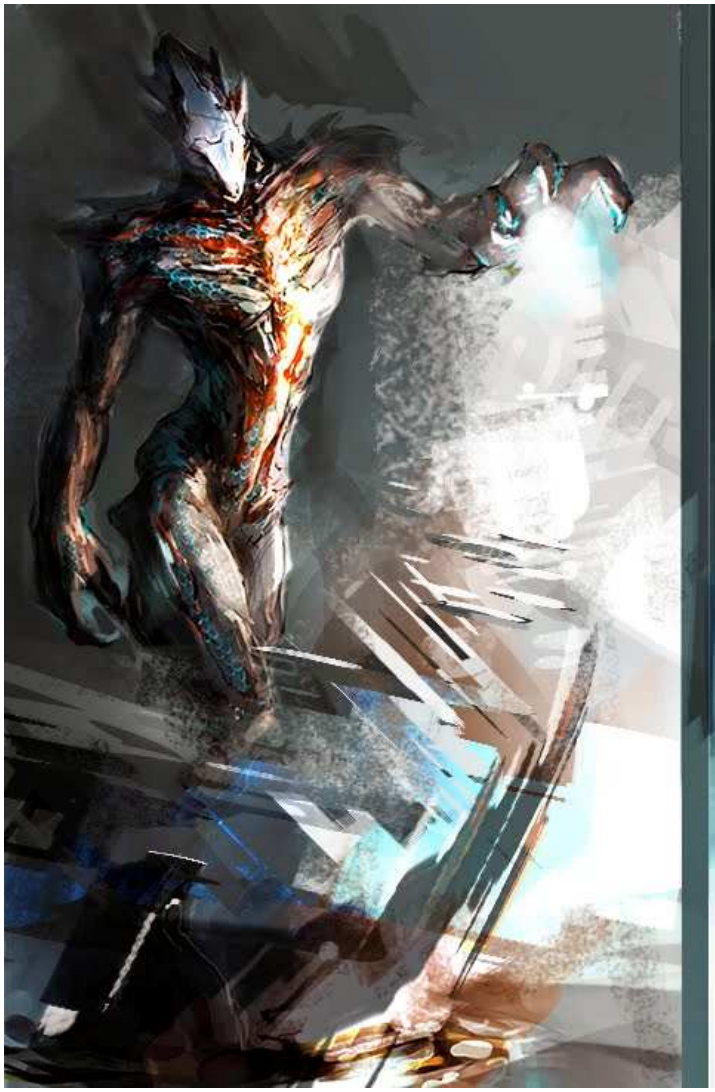
Soldats Jimotiens

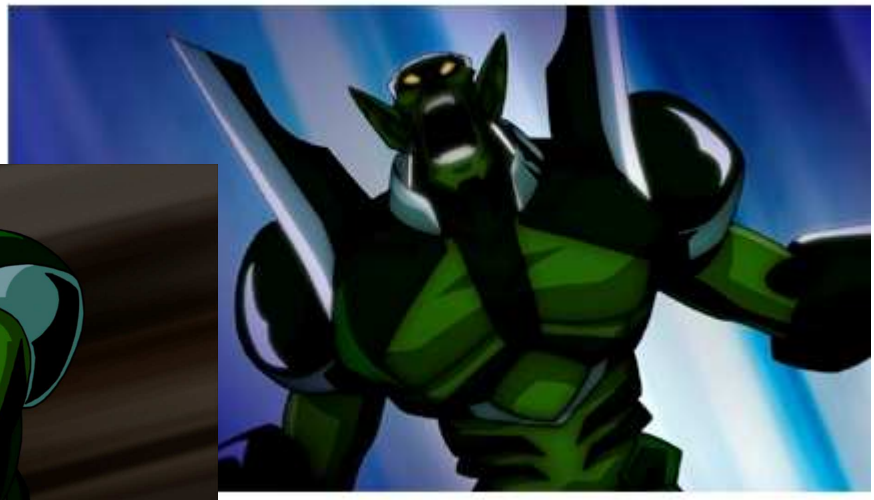


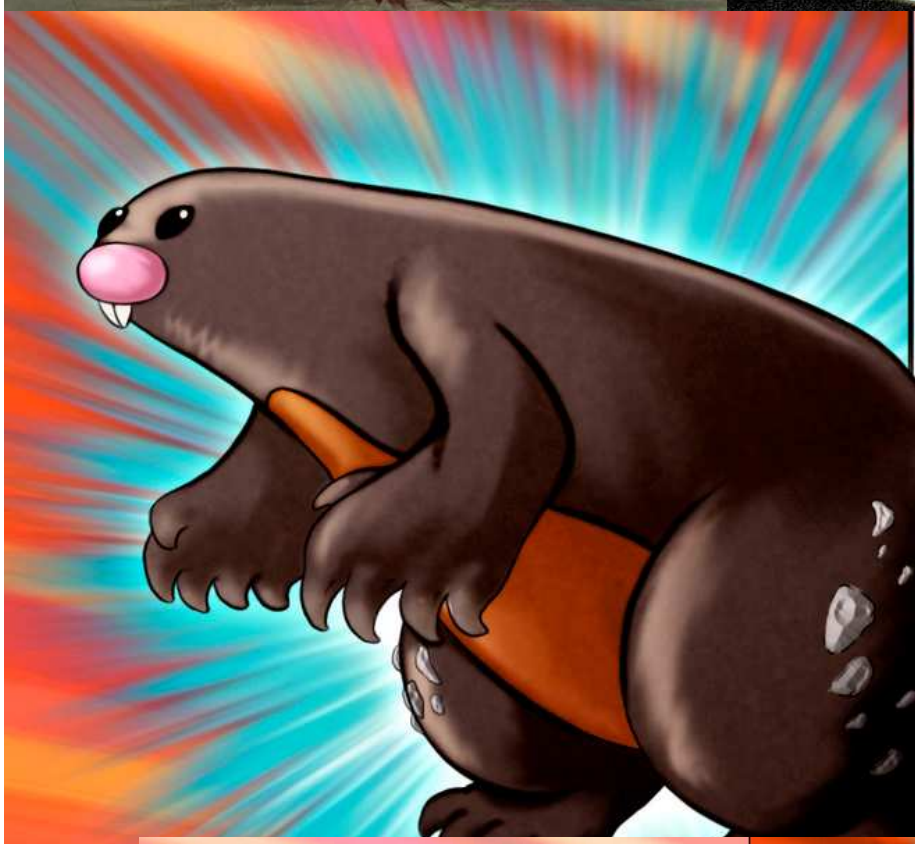


Spirits de Norjane

La forte présence d'énergie Méga, ainsi que le système solaire multi-dimensionnel, de Norjane a permis au colons kibins d'invoquer des milliers de nouveaux spirits sur cette planète, avec une grande facilité.
Ce nouveau style de spirits leur assure une puissance encore sans égale…







Dugrrow

When one of the three Dugtrios gains enough strength the pokemon will be able to evolve into a larger and more powerful pokemon. With powerful developed legs and arms Dugrrow can now jump out of the ground and is able to defend itself from foes from inside or outside from it; their claws can cut and destroy the hardest rocks in the world.
In this stage of evolution Dugrrow has developed a thick dark skin that protects him from the sun and other harsh environment outside of the ground. Since the pokemon can live outside, it now has a whole new range of attacks and abilities at it's disposal...the big size of their bodies and powerful musculature permit this Pokemon to produce an earthquake with one strong stomp.
Even if it has gained muscle mass with this evolution it has not sacrificed speed, and it still remains the fastest ground Pokemon.

size comparison...

Diglett's body inside the ground...

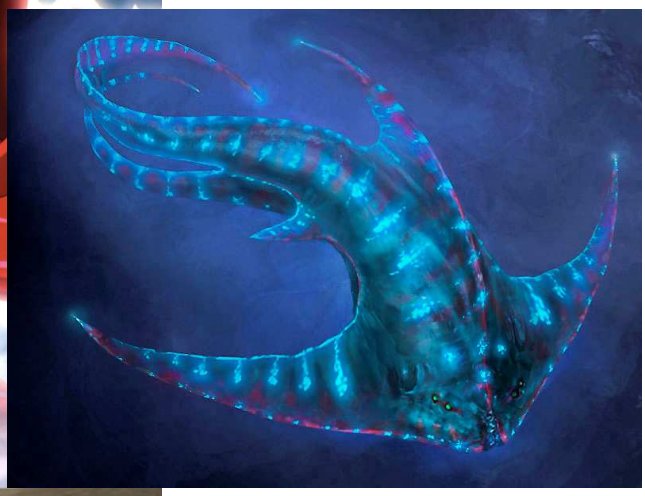
Effigeon

Ghost

Effigeon is the strangest, rarest and strongest of all Eevee evolutions, since the pokemon itself it's not an evolution but a unique transformation only happening in the Eevee family.
When an Eevee (or even a second evolution of it) has lived for several years with it's trainer and has become extremely attached to him/her, this pokemon's "birth" could result from that relationship. This form can not be achieved through training alone, but it can only happen with the unfortunate passing of the Pokemon... the unstable genetic structure of Eevee combined with a strong desire to stay and protect it's trainer can provoke a strange reaction between the body and soul of the Pokemon transforming the later into a Ghost type Pokemon essentially bringing the Pokemon back to life.
In this new form Effigeon retains all knowledge, moves and memories from his previous life but now has the ability to perform ghost type attacks as well as being able to use all the talents of a Ghost pokemon (passing through solid objects, dissipating, etc).
His appearance is basically a disembodied Eevee...it's feet will disappear when he is flaying in the sky.
Although Effigeon it's a Ghost pokemon, it does not display the characteristic personality traits of it's type, it's very worm to the touch and has a deep respect and very friendly relationship with it's trainer due to the attachment that was needed for this pokemon to exist.

Effigeon flying through the air.

LIGHTSOURCE



MEWTHREE

---HERO POKEMON---

Mewthree is a man-made pokemon, the result of scientific research on DNA from Mew and Mewtwo (his predecessor) ...the main difference between the very powerful Mewtwo and this Pokemon is that Mewthree is a perfect blend between the two predecessors. Mewthree has absolute control over it's abilities, making it potentially more powerful than Mew and Mewtwo together. Mewthree posses all the abilities of Mew (being able to transform into any Pokemon at will) and Mewtwo (incredible psychic power) but it can balance it without losing control... it also has personality traits of it's predecessors, merging the playful and childish characteristics of Mew with the natural aggressiveness from Mewtwo, creating a unique personality....making it a calm, honest and heroic Pokemon...

The reason/responsible for the creation of Mewthree is unknown, but it seems that this Pokemon is interested in keeping the peace between the Human population and Pokemon in the world, and bringing help and justice to whoever is in need of it...suggesting that it was created in an effort to correct past wrongs.

size comparison

LIGHTSOURCE

Ghost Grass PARACEPS

The mushroom growing in the back off a Paras may help the Pokemon live a long life, but once it starts to cover the Pokemon's body and it evolves into Parasect the Pokemon's fate is sealed. While Parasect can still live long, the insect body runs out of nutrients eventually and at the same time the mushroom gains strength with any level of experience and so the mushroom gains more control over the insect body ...this situation could trigger a second evolution when the life of the insect is coming to an end with the mushroom consuming the insect completely and it's self-awareness becoming strong enough to transform the whole Pokemon. The newly evolved Paraceps has turned into a Ghost/grass hybrid, leaving behind any trace of the bug characteristics or personality; the remains of the insect are now nothing more than a hollow shell that hangs like a puppet under the floating ghost mushroom, it never moves except when the mushroom commands it (generally while performing attacks). The mushroom has grown out of control with protrusions filled with spores continuously growing... a shroud of toxic spores is also expelled from the mushroom to protect the fragile body.

Even if the body serves no purpose in procreation or feeding, it is still needed to sense the surroundings by the mushroom... and the ghost grass hybrid can-not survive without the bug's body.

This Pokemon behaves very aggressively towards enemies, and it can only be commanded by a trainer that has gained their trust when the Pokemon was a Parasect.

LIGHTSOURCE

PARASECTOR Bug Poison

In the unlikely event that a Paras is able to overcome the parasitic mushroom that grows on it's back it will have enough strength to absorb the mushroom nutrients/chemicals into it's body and evolve into a different Pokemon.

The mushroom has no longer any effect on it's mind, this way Parasector is in total control of it's abilities and it can shoot different kinds of spores or poisons from the cannon-like protrusions on it's back were the mushrooms used to be.

The newly evolved pokemon has a hard outer shell and sharp pincers that are able to cut through the hardest rocks.

Parasector shares some characteristics with Magicarp, as the two are coward and somewhat week, but their evolutions are powerful and highly aggressive...they only can be commanded by experi--enced trainers.

LIGHTSOURCE

Pegadis

Legendary Pokemon

Fire Flying

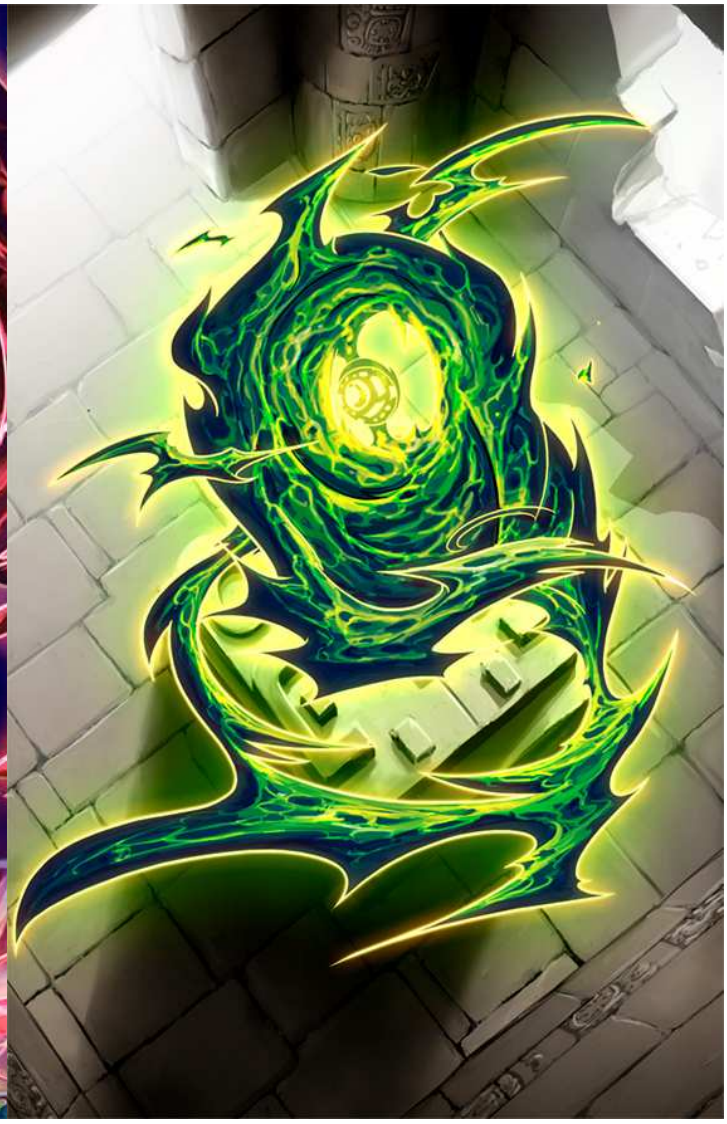
Pegadis is one of the most rare Pokemon in existence, Rapidash evolves in Pegadis under extreme circumstances...usually this happens when the Pokemon has a very close friendship with it's trainer and they happen to face serious danger, under this circumstances Rapidash is forced to evolve to protect it's friend.

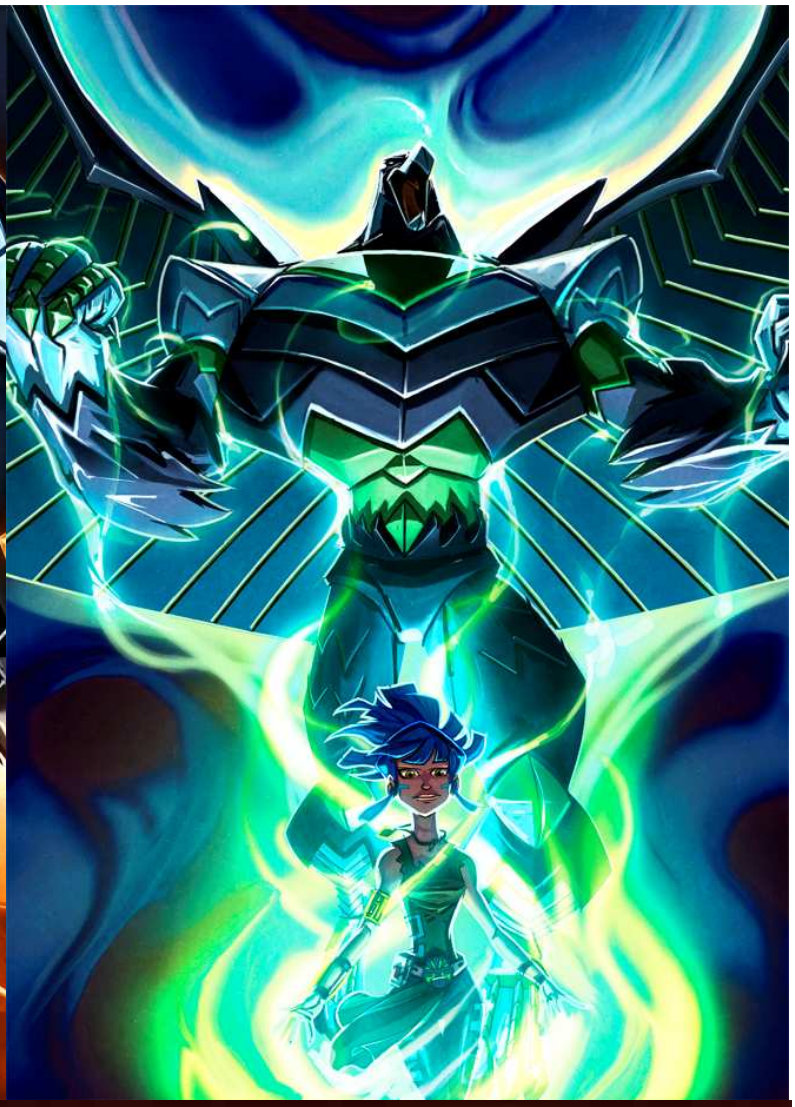
The Pokemon's competitive nature fades away upon evolution and Pegadis becomes quiet and peaceful but with a strong sense of pride and justice.

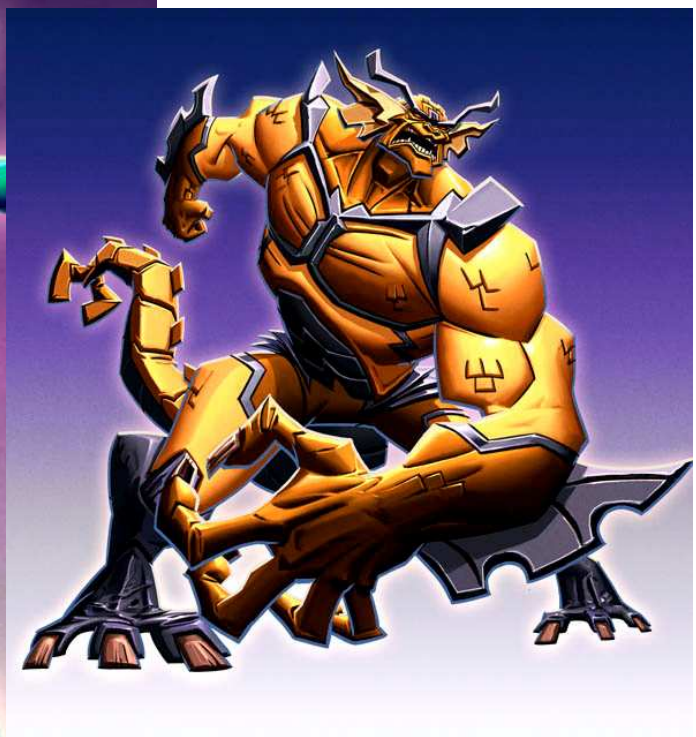
Pegadis develops wings that are most of the time covered in flames so hot that glow in a blue tint and the center. Using the incredible power on it's muscles and the intense heat that it produces, the Pokemon is able to use the pressure of the heat to fly at great altitudes and speed. In the same way as it's pre-evolution Pegadis has the abylity to prevent the flames on it's body to burn it's trainer.

Pegadis gains a new powerful move upon evolution called "Comet" were the pokemon falls from the sky at incredible speed forming a fiery comet that inflicts massive damage on the opponent.

Pegadis wing igniting







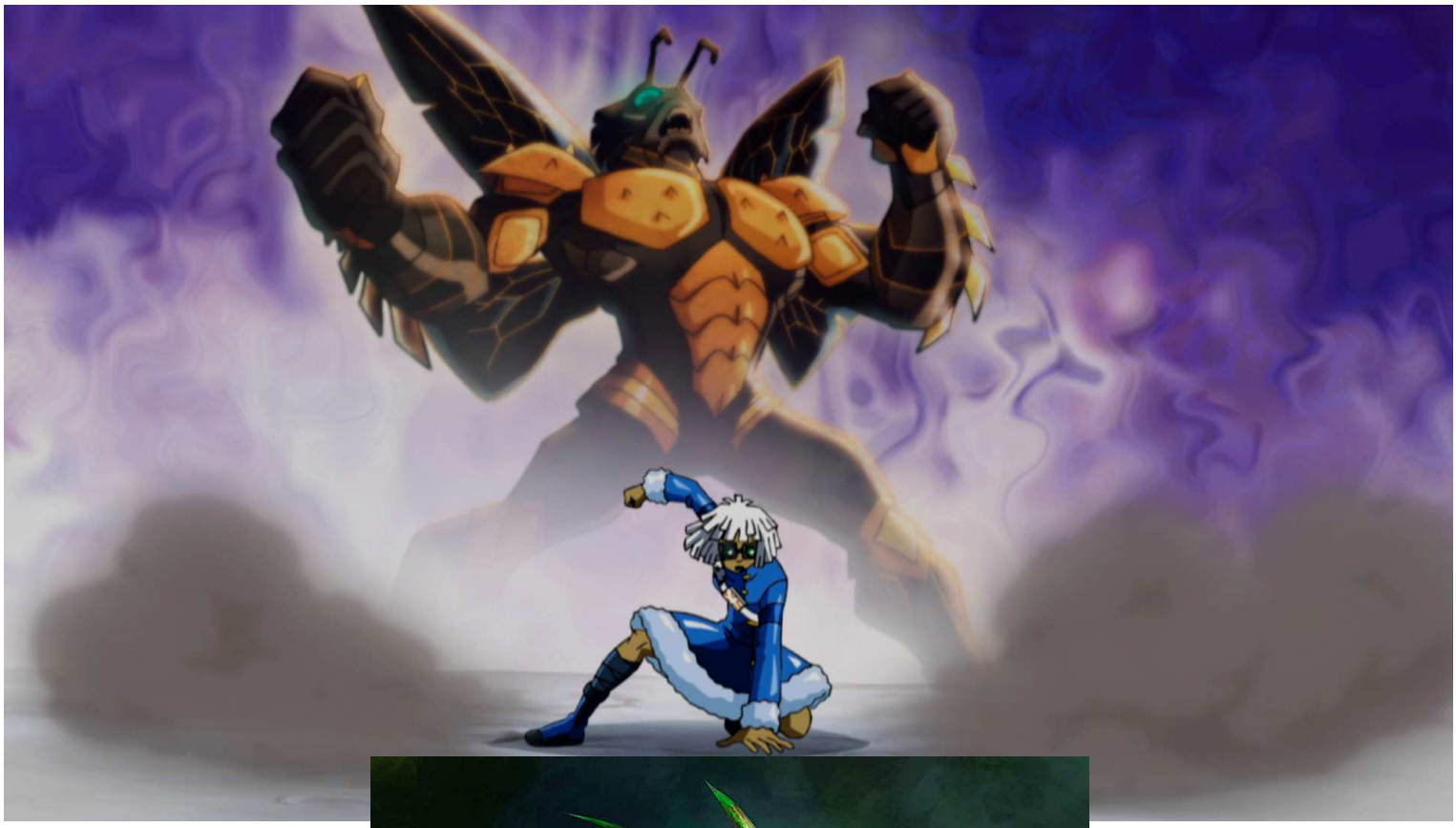
Sneezeking
Weezing evolution fan contept design
by Lightsource
Sneezeking is created when a Weezing formed by triplets levels up in the most polluted garbage dumps in the Pokemon world.
A normal Weezing formed by two pokemon can still evolve if he finds another koffing to fight, level up, and merge into Sneezeking. Due to the extra mass of his body, this Pokemon expels fumes of poisonous gas to propel himself though the air.

URSANOX : If an Ursaring is trained during night in Mt. Silver the Pokemon will be forced to adapt to the harsh situation and eventually it will evolve into Ursanox. This new evolution is a part Dark type of Pokemon and it's now more taller, powerful and aggressive type of being than before; only a capable trainer is able to command this Pokemon during his rage attacks, that are powerful enough to bring down a cavern.

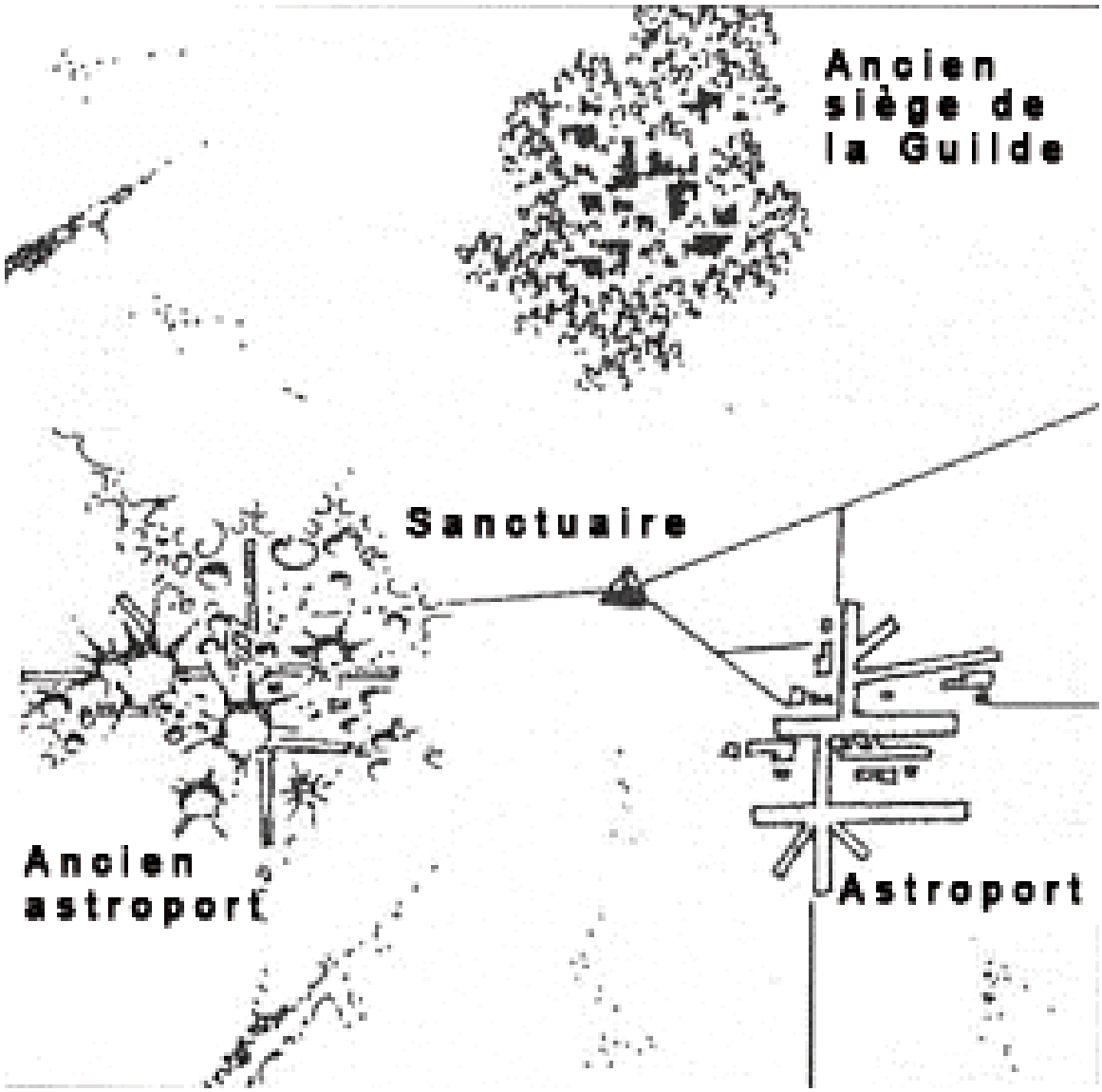
Normal | Dark

URSALSIUS : Ursaring can evolve into Ursalsius if it is trained during night in the cold harsh conditions of Route 217 (Sinooh). The cold enviroment forces the pokemon to evolve, transforming it into a "normal/ice" combination. Ursalsius possess now a thick layer of skin that protects him from the cold as well any kind of psychical attack. His powerful muscles and newly acquired ice abilities make Ursalsius a wordy foe, and a powerful pokemon, only in the hands of a capable trainer.

Normal | Ice



Panorama du plateau de Kosch



La base du **Sanctuaire de la Guilde** se trouve sur le plateau des Kosh, à 400 m d'altitude.
Il culmine à 1600 m et sa pointe inférieure à -800 m, soit également 1200 m du niveau du sol.
Sa construction a duré plusieurs dizaines d'années, et ses structures internes s'en ressentent.
Comme pour une cathédrale, les plans en sont parfois changés durant son édification, et la raison d'être de certains éléments d'architecture apparaît aujourd'hui mystérieux.
Si le bas de l'édifice est quasiment lisse sur deux cents mètres, le reste des parois est constellé de baies vitrées de tailles diverses, et même percé de terrasses à ciel ouvert, soit faites en creux dans la forme tétraédrique, soit placées en encorbellement au-dessus du vide.
Ces espaces de détente mêlent l'agrément de jardins de divers styles et la présence massive quoiqu'habituellement dissimulée des batteries de défense et des générateurs d'écrans, muets depuis des siècles, qui protègent le Sanctuaire.
De ces terrasses le regard court à perte de vue sur le haut plateau des Kosh, du nom d'une tribu de guerriers basés là il y a 15 000 ans, qui pillait les royaumes environnants.
D'immenses statues usées marquent encore les cinq accès au plateau (CF pages précédentes).

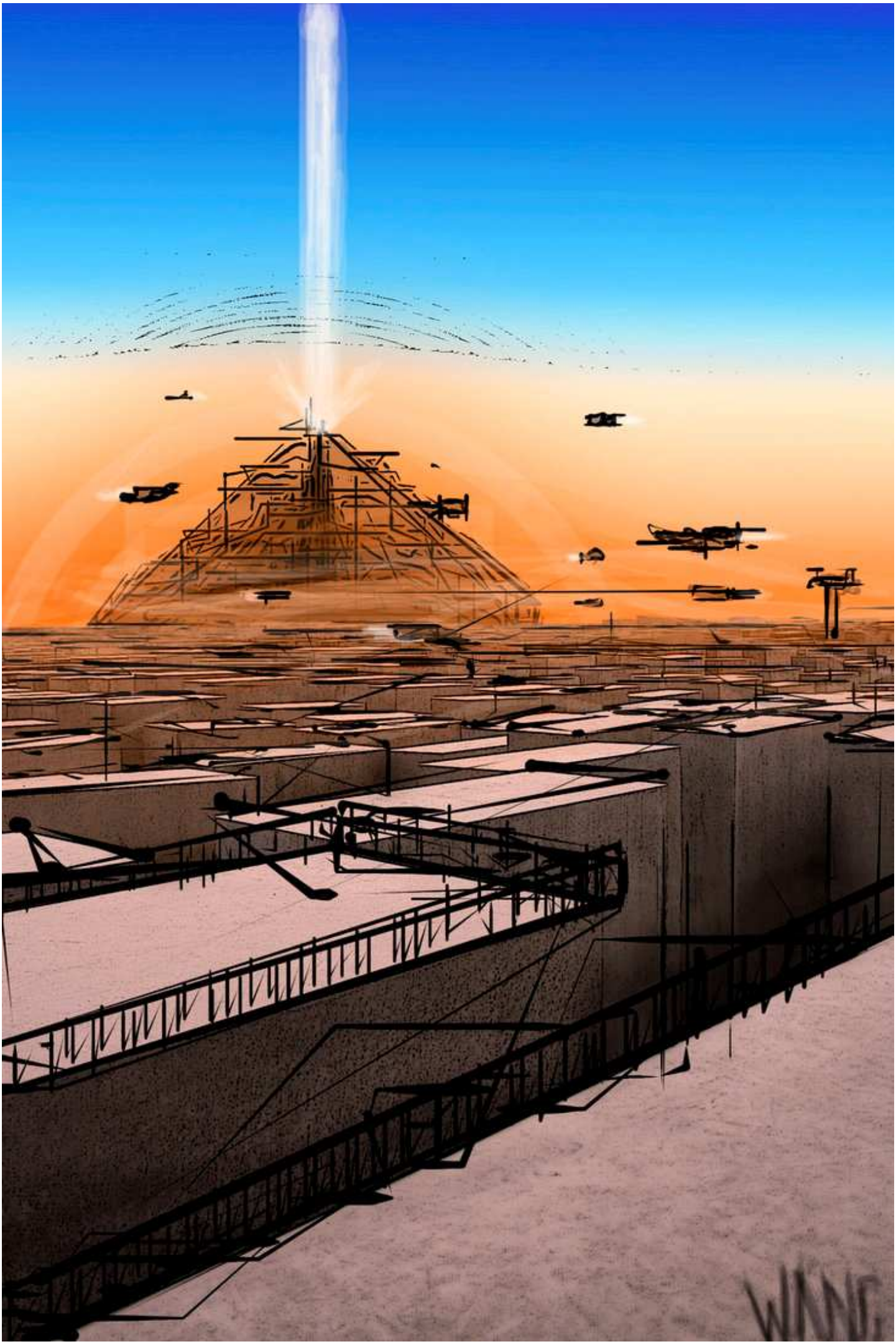
Autour du Sanctuaire lui-même se trouve la **capitale de Norjane**, on appelle cette ville « sanctuaire » tout comme la pyramide officielle.
La **Mégacadémie**, qui forme les jeunes mégas novices, se trouve légèrement en périphérie de cette capitale.

Au nord de l'actuel Sanctuaire, les ruines de l'ancien siège de la Guilde se dissimulent dans une petite forêt, fille des jardins de l'époque retournés à l'état sauvage, et surnommée "**Bois aux Mousses**".
Les bâtiments eux-mêmes ont bien résisté au temps.
Bien que couverts de lichens et de lierres, ces vestiges conservent une aura impressionnante, et les Vieux y allaient parfois pour réfléchir au milieu des fantômes de la Guilde.
C'est caché dans ce bois aux mousses que se trouve le fameux « **donjon de Smoo** », ancien repère du créateur de la Guilde, datant des temps anciens où il usait de ces pouvoirs pour voler son prochain (CF mission 45 « Passé Composé », et pages suivantes)…

A l'est, l'astroport distant de 10 km, accueille les astronefs de toute tailles capables de se poser.
Surnommé "**le Nid de Mouches**", c'est une véritable petite ville, envahie par une nuée de navettes et de barges.
Il est actuellement occupé par les **vaisseaux spirits kibiens**, des ectoplasmes géants cybernétisés pour en faire des engins spatiaux !
Ils ont servi à faire débarquer sur Norjane les troupes de colonisation originaires des nations de Jimoto et de Task…

Enfin, à l'ouest, une autre ruine est, elle, à demi oubliée et abandonnée aux herbes : celle de **l'ancien astroport** victime d'une attaque dans un lointain passé, et dont les cratères l'entourant témoignent de la violence de celle-ci.

Sanctuaire de la Guilde
Extérieur


WANG

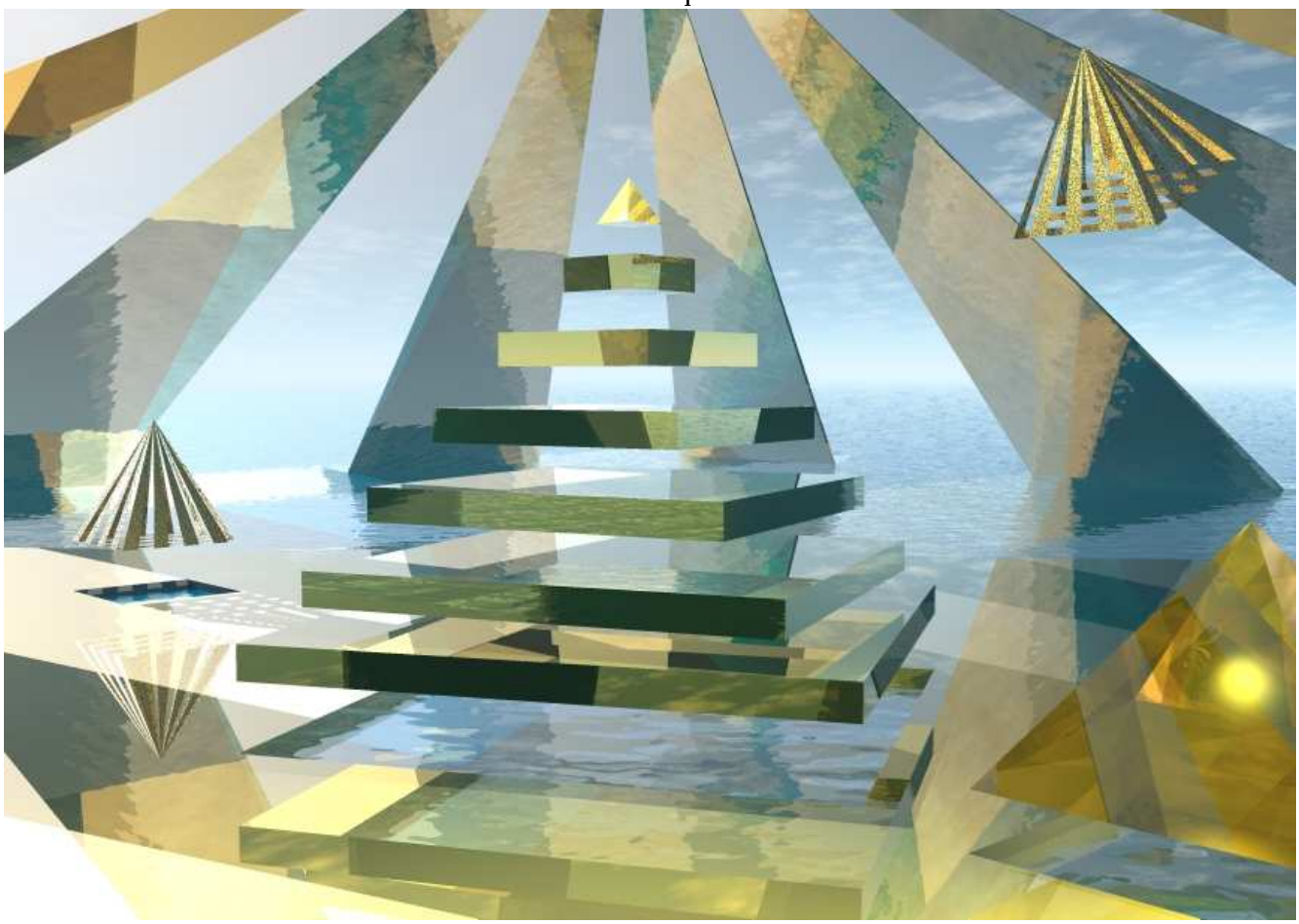
Mégacadémie

Légèrement en périphérie de la capitale, ce bâtiment et ses annexes servent à l'intruction (2 ans en moyenne) des jeunes recrues, destinées au service actif.

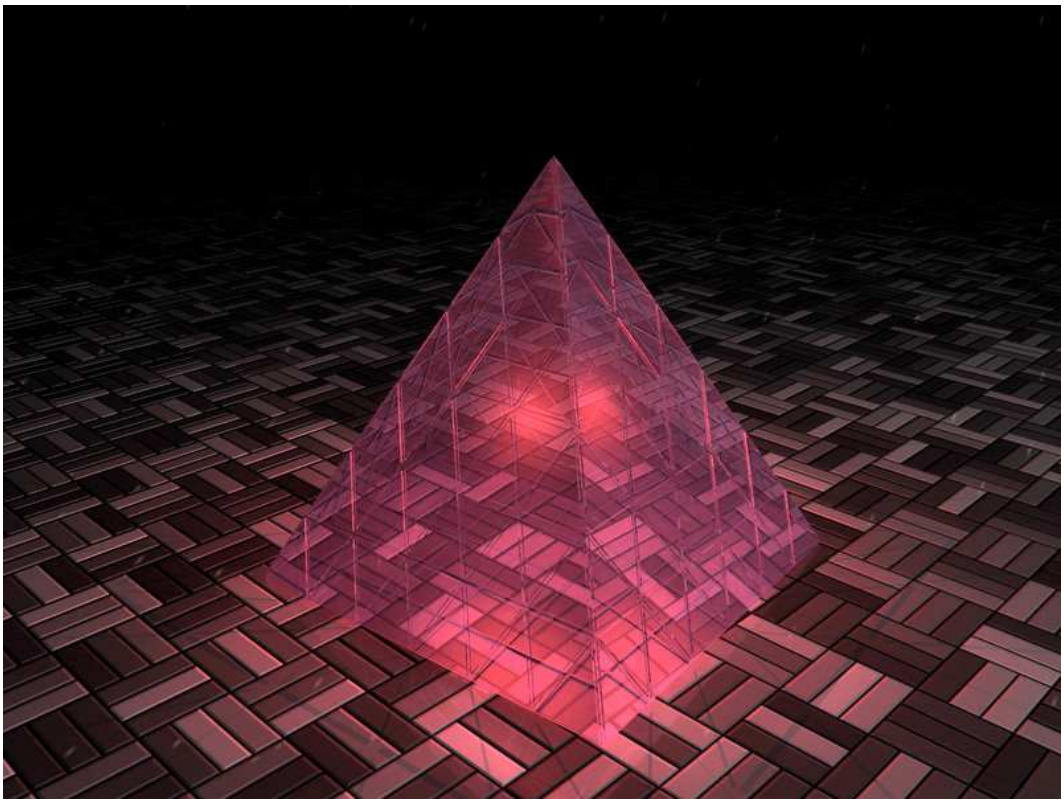
C'était là que les instructeurs, tel Möglin Mégriwah, enseignaient les pouvoirs mégas.

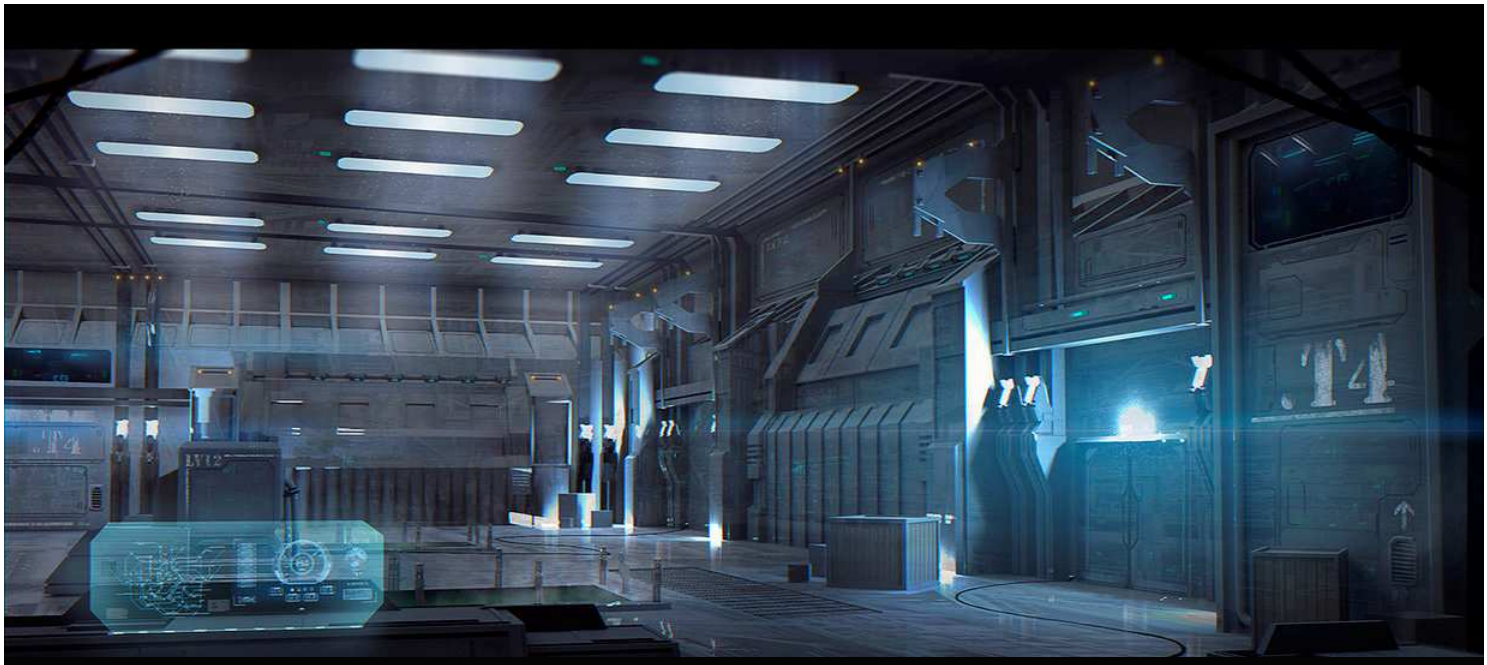
Sanctuaire de la Guilde Intérieur

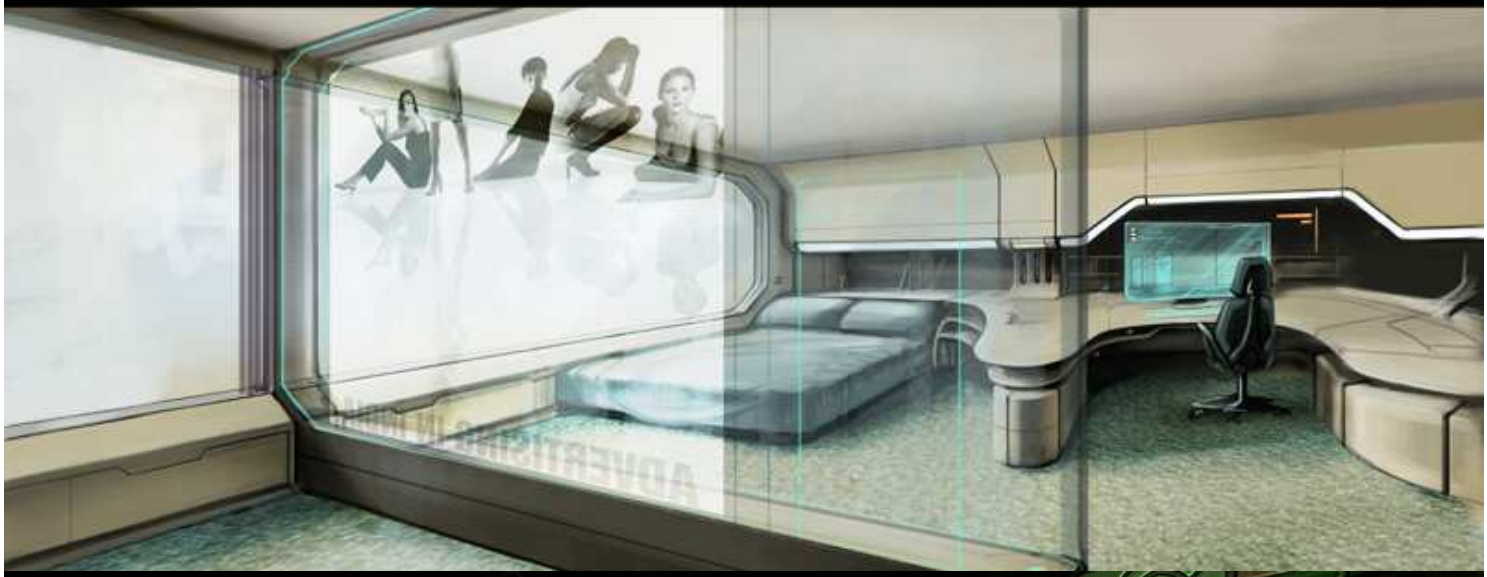
Tétrathèque

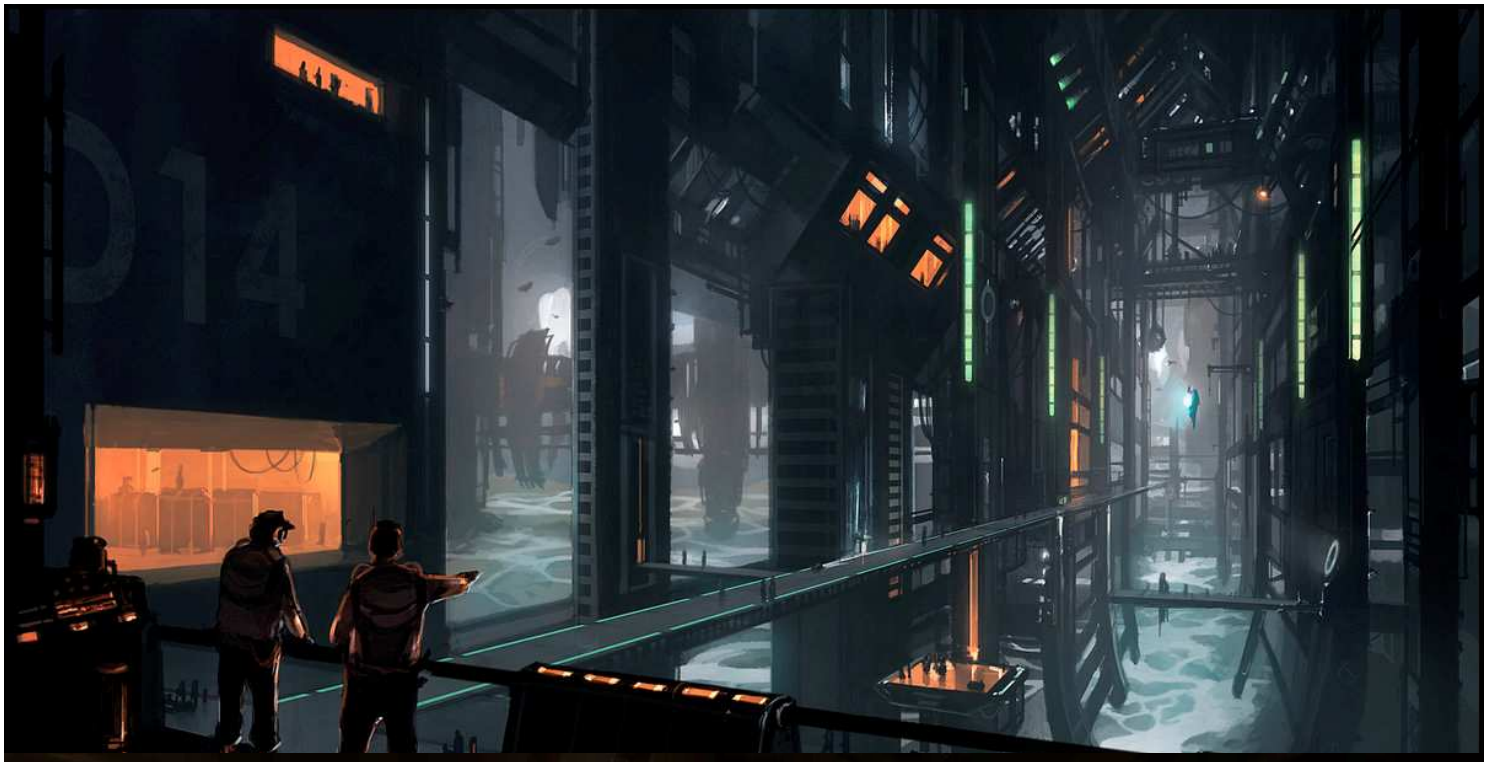


Porte de transit sécurisée par l'AG

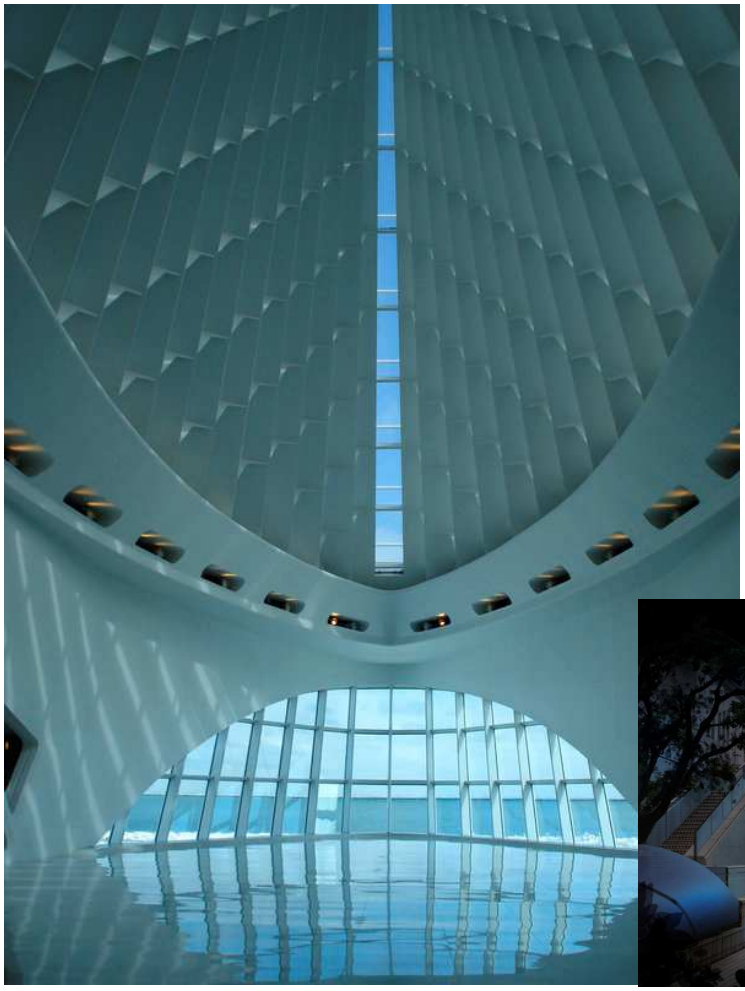




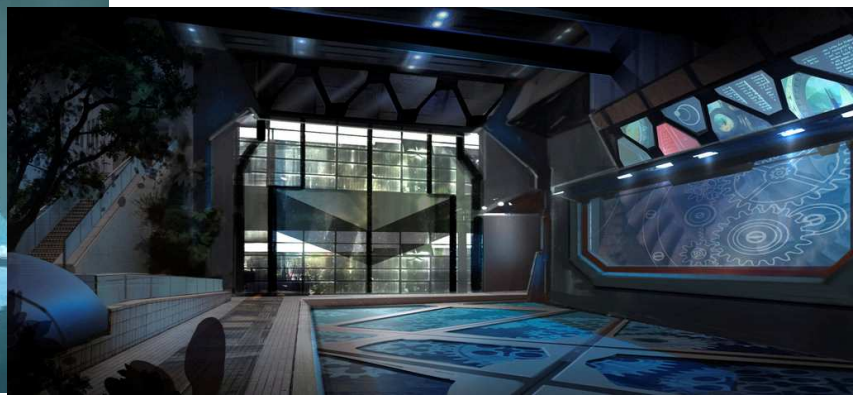


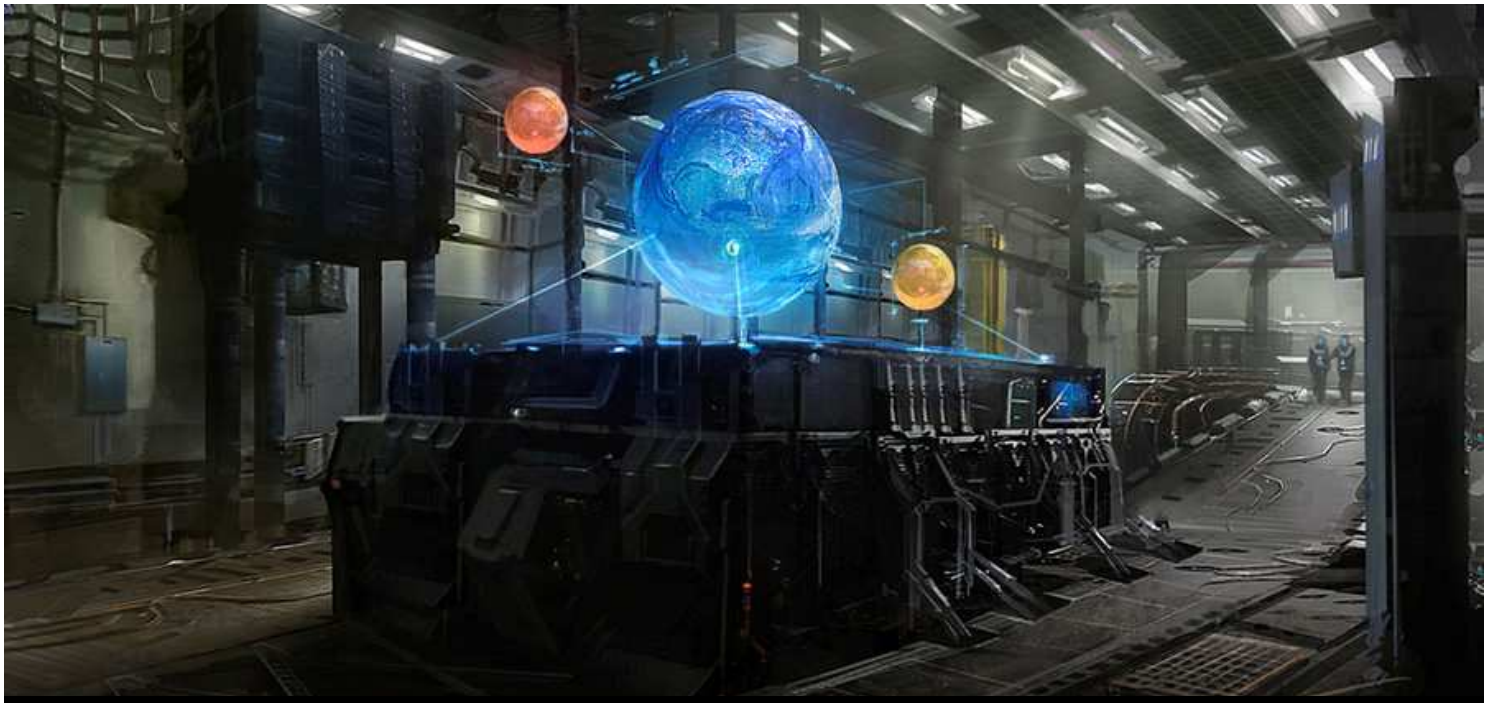


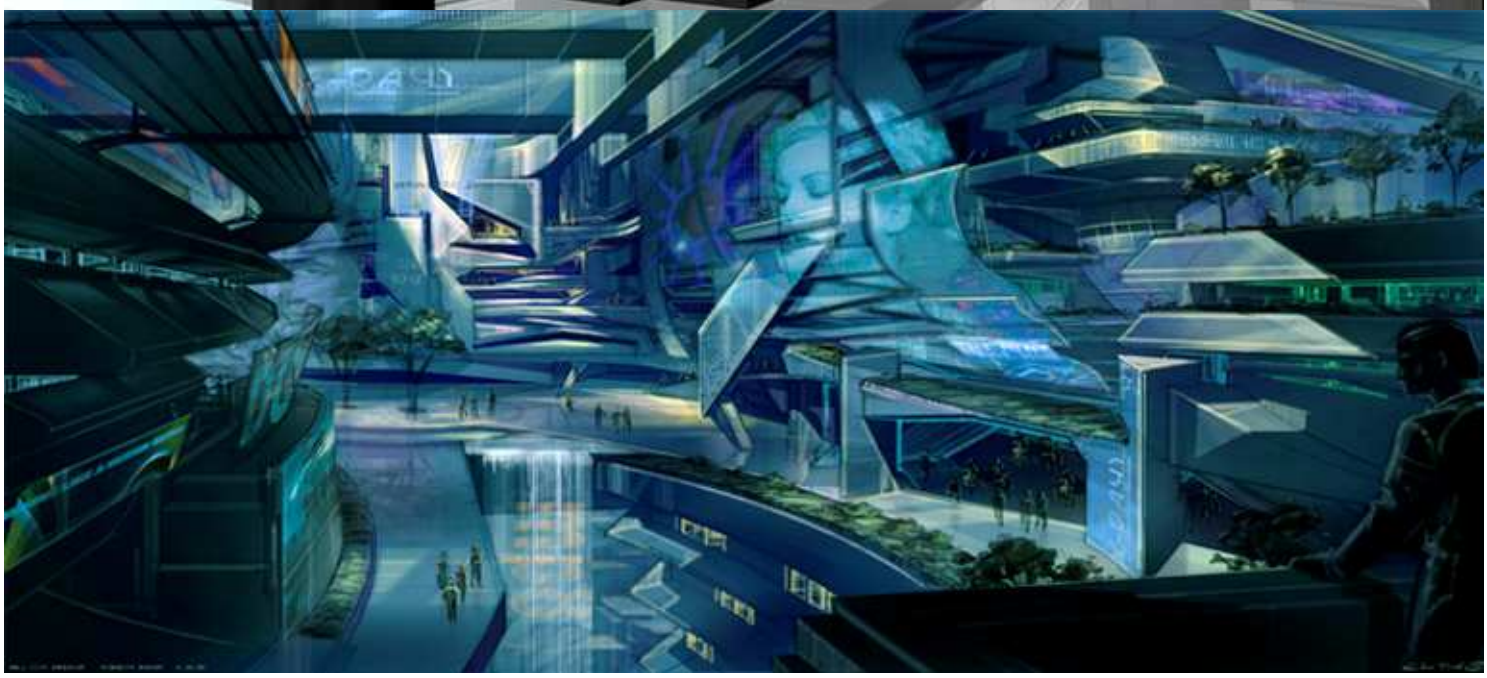
grace.com

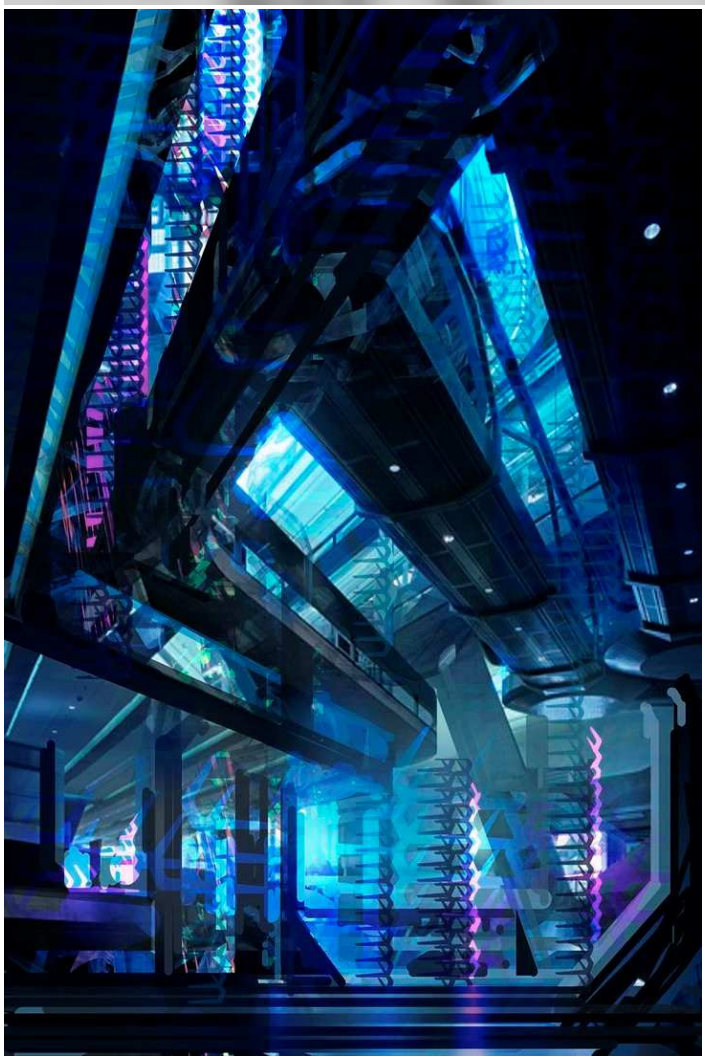


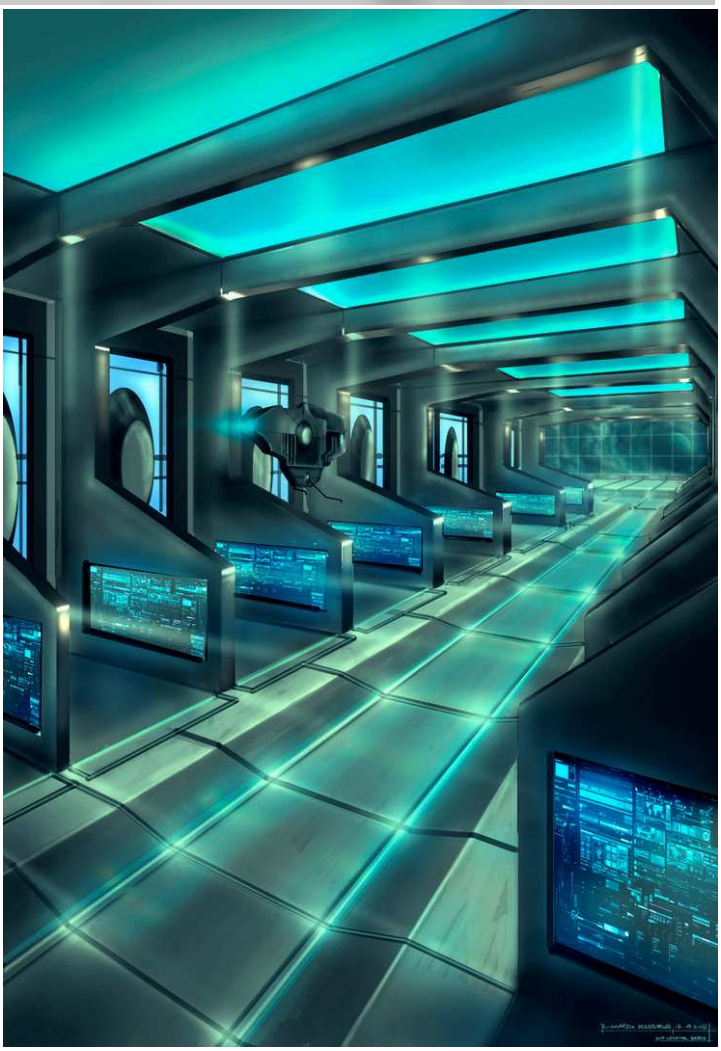
2011 © J A Z P A R P H O T O G R A P H Y

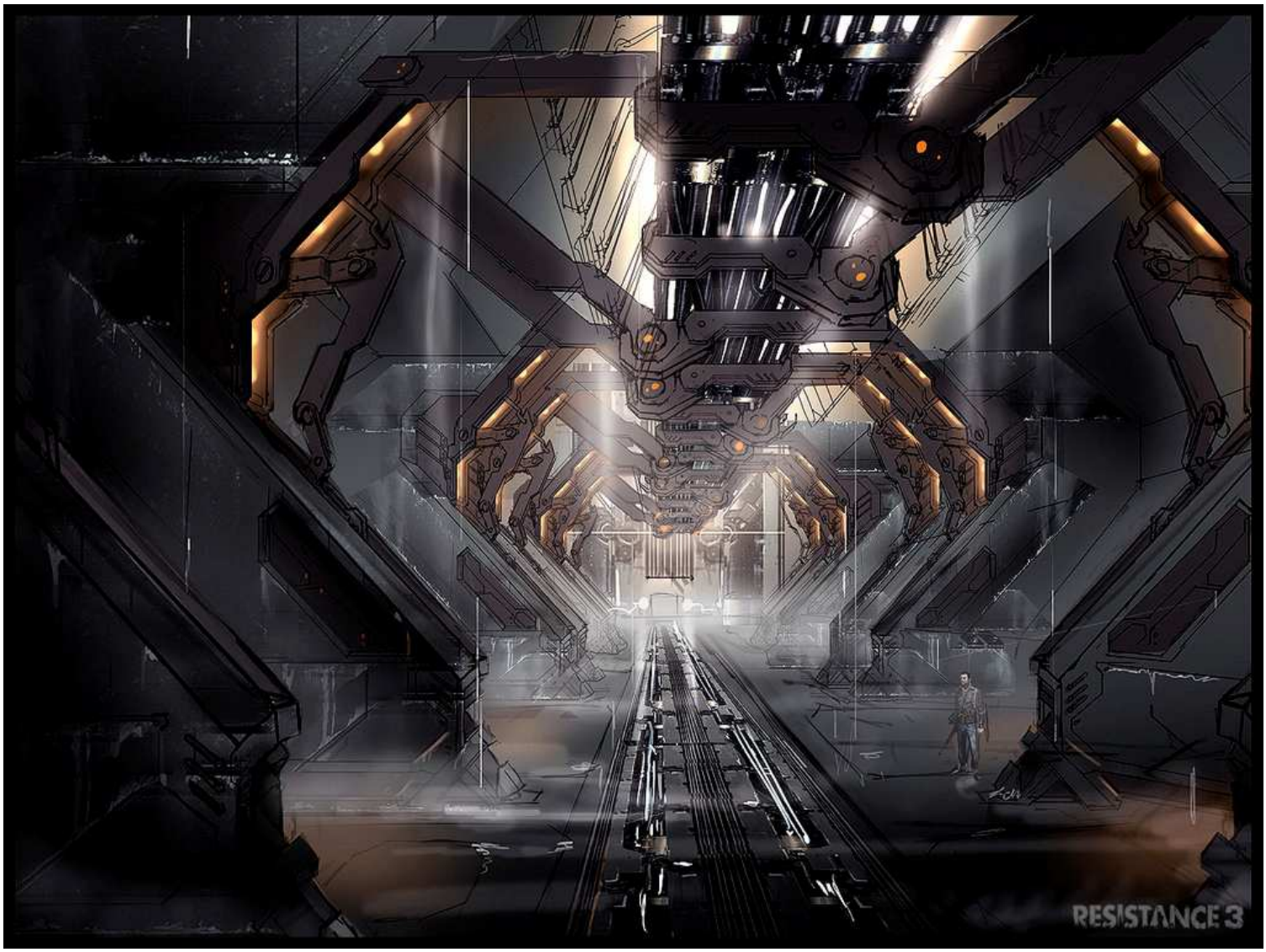


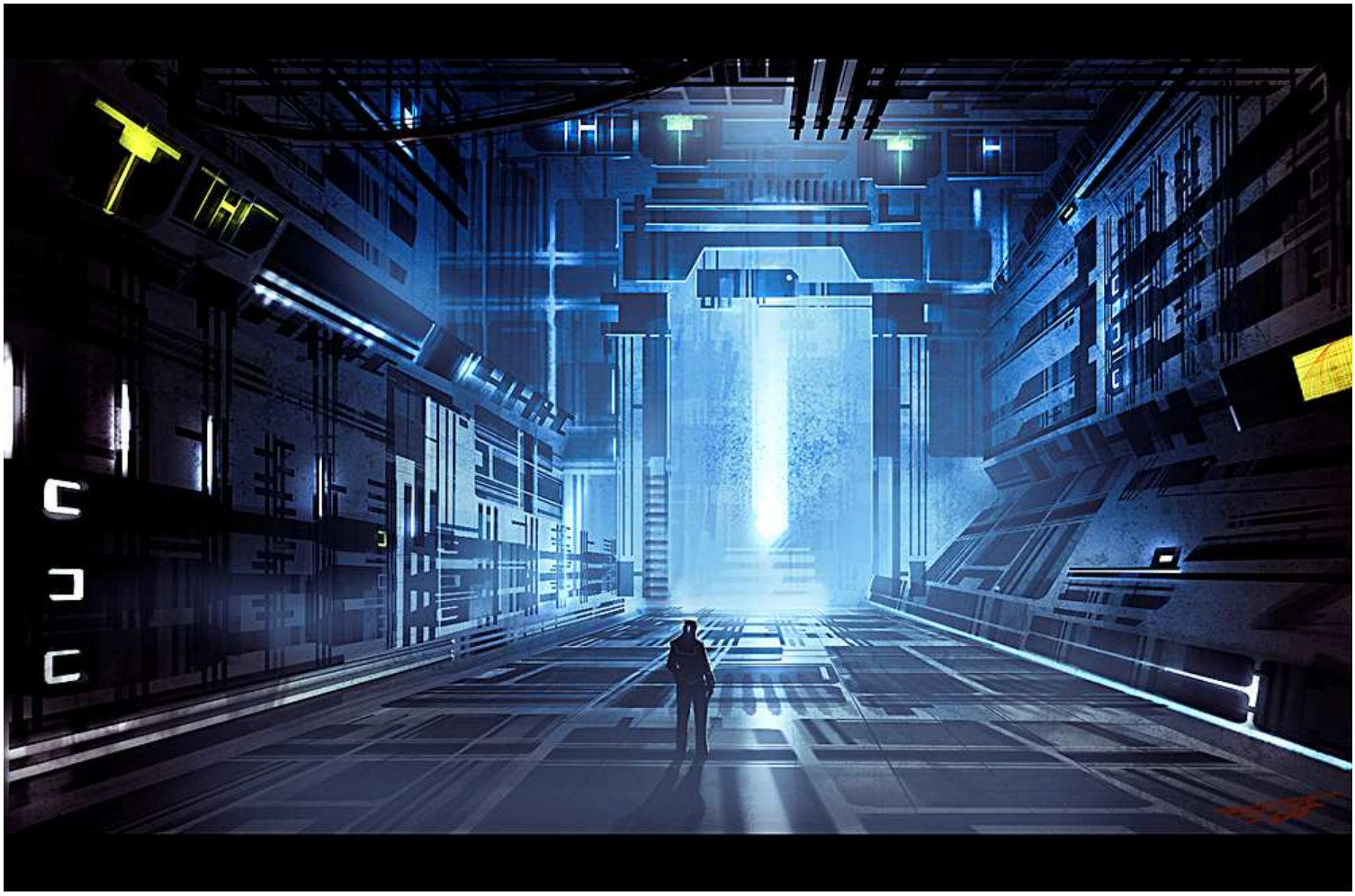


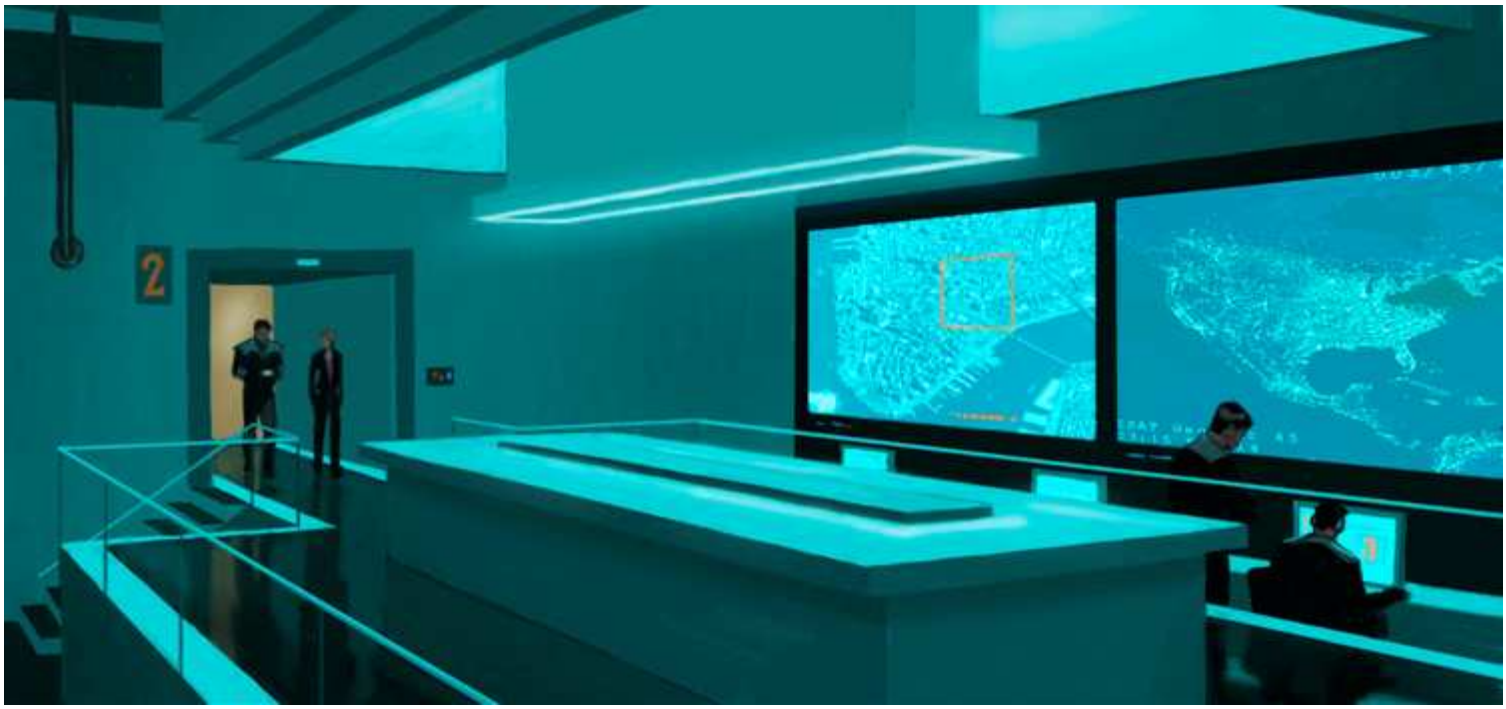


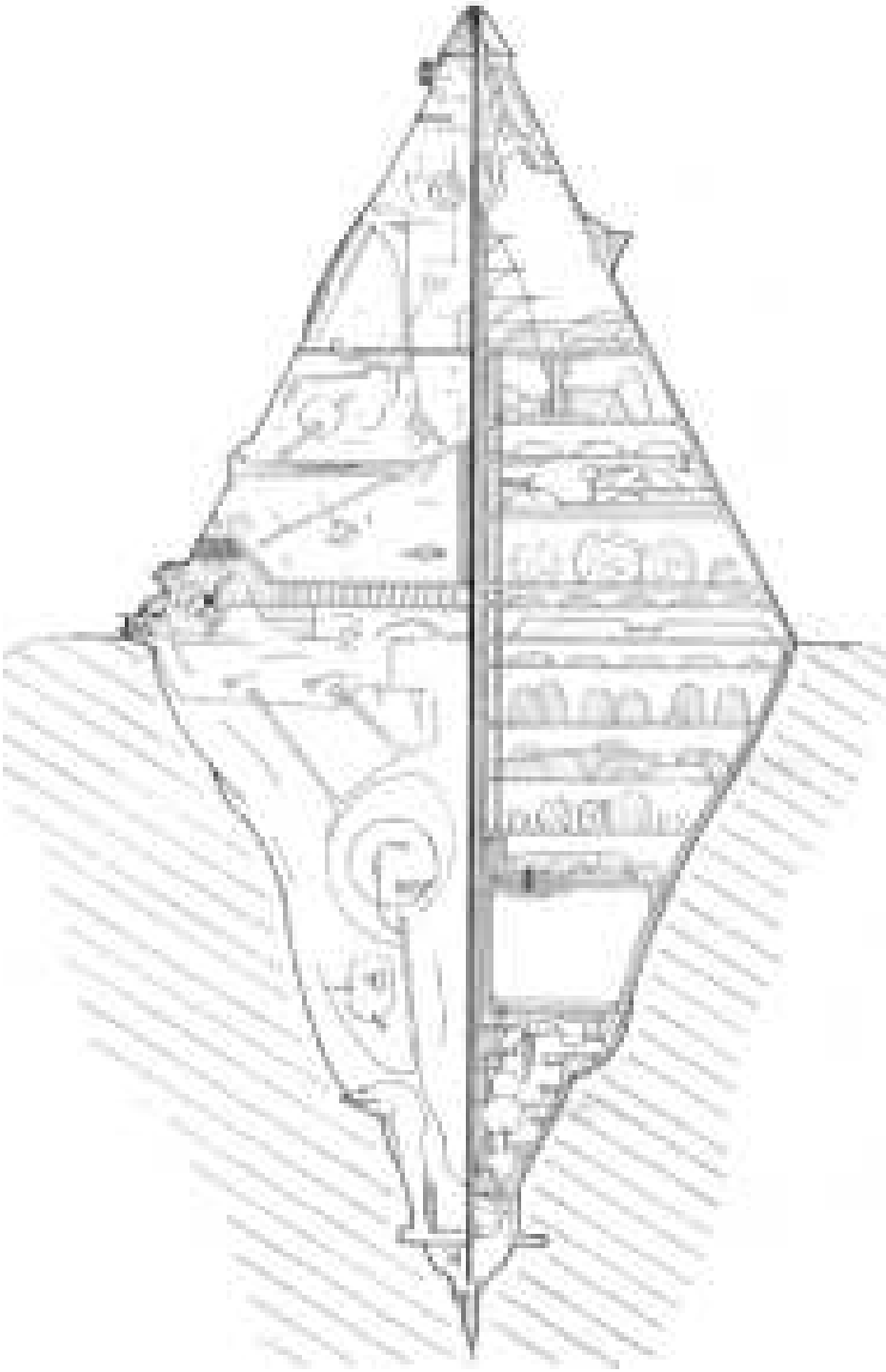





RESISTANCE 3




2



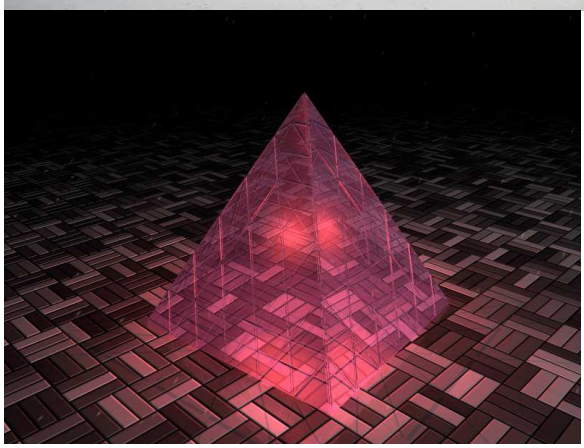
La pyramide du Sanctuaire

Le Sanctuaire lui même est donc une immense structure en forme d'octaèdre (ou de double tétraèdre si l'on veut), de 2400 m d'une pointe à l'autre.
Il est entouré d'une véritable ville, composée d'habitations hétéroclites construites au fil des siècles, qui abrite le personnel de la Guilde (les agents de terrain habitant en général le Sanctuaire lui-même).
Cette ville, nommée elle aussi le Sanctuaire, capitale de Norjane, était agitée à tout moment de la journée, mais également de la nuit, car le personnel logé là assurait le fonctionnement de ce gigantesque bâtiment, et restait la colonne vertébrale de la Guilde, ce qui l'obligeait à un travail incessant (elle est à priori toujours à l'abandon).
Faire un descriptif exhaustif du sanctuaire serait beaucoup trop long, aussi en voici un portrait rapide, de la pointe haute à la pointe basse :
- **Armement et défense :** la pointe haute est équipée des meilleurs senseurs et des canons les plus puissants. Ils n'ont heureusement pas servi depuis très longtemps.
- **Véhicules :** un large espace destiné à servir de plateforme d'envol des glisseurs et navettes sol-espace de la Guilde.
- **Ateliers :** de montage, entretien et réparation.
- **Quartier des agents de terrain :** il s'agit d'une série de cabines similaires à celle d'un bateau, c'est-à-dire exiguës, avec couchage, bain, rangements dans le moindre recoin. Mais les agents ne résidaient là que pendant les entraînements, avant les missions, ou avant les débriefings. Il était fréquent qu'entre deux missions, ils résident dans de petites maisons qu'ils ont acheté ou loué, dans la ville au pied du Sanctuaire ou dans l'une des péricités.
- **Centre médical :** outre une infirmerie particulièrement bien équipée, le centre médical dispose aussi d'unités de recherche et de salles de rééducation.
- **Salle de Transit 1 :** cette salle de Transit était destinée aux retours de mission "calmes".
- **Centre de commandement :** c'est là que les Vieux se réunissaient pour mettre au point les missions avec les Majors.
- **Centre administratif :** les finances de la Guilde, ainsi que tous les dossiers de ses membres, sont gérés ici (mais aussi dupliqués aux archives).
- **Centre de recherche :** c'est là que règnent les brocanteurs du service M des industries Tegg.
- **Sécurité et surveillance :** le corps des Vigilants disposait ici de ses quartiers et de ses salles de surveillance.
- **Salle de Transit 2 :** cette salle de transit était extrêmement sécurisée, disposant de gardes lourdement armées, surveillée par un réseau de capteurs sensibles, et entourées de salles d'urgence médicale. Elle était utilisée pour les retours de missions dangereux, lorsque les agents ramenaient "quelque chose" malgré eux, ou lorsque l'un d'entre eux était grièvement blessé, et que sa survie se jouait à une minute près.
- **Archives :** la tétrathèque et les centaines de mètres cubes d'archives papier et informatique. L'accès de cette section était très surveillée.
- **Générateurs :** la pointe basse du Sanctuaire est occupée par une centrale énergétique, et par une seconde centrale géothermique qui puise son énergie dans le noyau de Norjane (aujourd'hui coupée).

En dehors de ces grandes zones, il y a aussi de nombreuses aires de détente (Plates-formes-jardins, salles de sports variés et hammams, salles de concert, etc…).
Mais les agents venant de tout l'univers, de petits espaces visant à leur faire retrouver un cadre familier sont disséminés dans tous les quartiers de l'immense bâtiment.
Depuis l'arrivée des Terriens, les salons de thé et les cafés se sont multipliés, et un excellent restaurant japonais s'est ouvert, tenu par un ancien Méga ayant débuté comme cuisinier au service de l'empereur Mutsu-Hito en 1875.

Blocage du Sanctuaire par L’AG

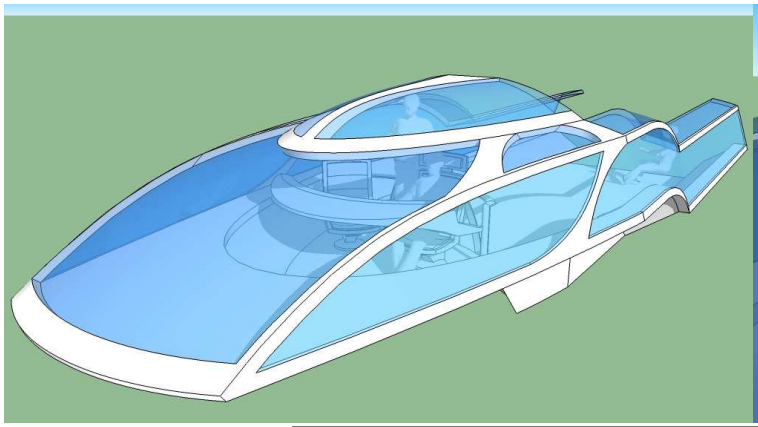
La pyramide du Sanctuaire elle-même a été scellée de l’extérieur, déchargée de toute forme d’énergie (y compris coupée du centre tellurique de la planète), et emplie de sentinelles robotiques de la **FRAG** programmées pour descendre tous les intrus (pour que ne se reproduisent plus jamais les événements terroristes de la mission 21 « Prime time »), notons que les portes de transit y sont toujours bloquées.
Les portes de transit, tout comme les robots de la Frag, émettent de puissants inhibiteurs de pouvoirs, à 30 mètres à la ronde.
Pourtant, on peut ici tirer des infos, il y a la tétrathèque, et des archives informatiques sur des tas de sujets, d’anomalies spatio-temporelles, d’univers de type E, de failles, des rapports de missions, des analyses sociologiques de millions de peuples, etc… les origines de l’AMG restent floues dans ces documents, mais on peut y comprendre qu’une autre capitale a précédé celle-ci dans des temps anciens.
Il y a aussi une tonne de matos, armes, engins, qui peut être récupérée (mais sans énergie ou chargeur).

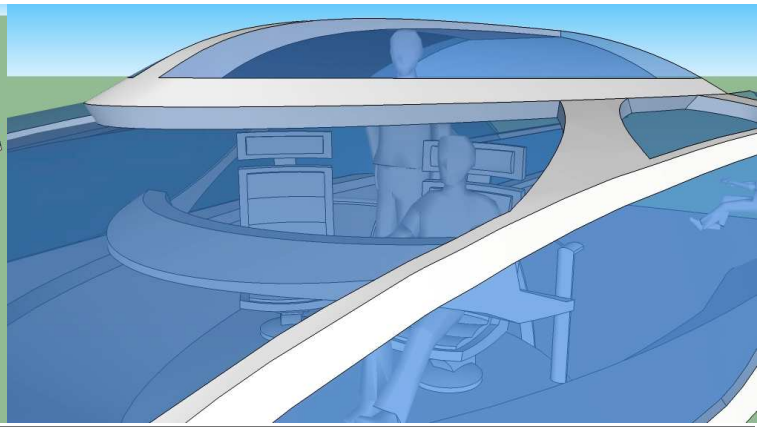


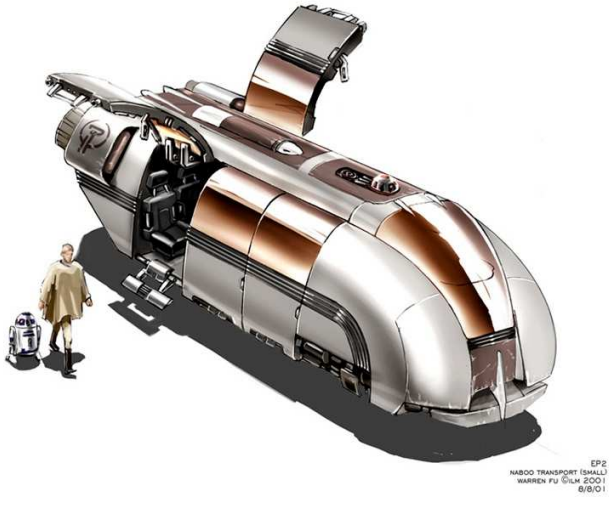
DROID GENERAL W/ WEAPONS
W.FU 12/19/02
SW3

.../>AREA 13
PANGEA /SPIER NETWORK
ROBOTIC DEFENCE FORCE /GUARD

<u>Véhicules HS (</u><u>récupérables à la capitale mais sans énergie</u>**<u>)</u>**

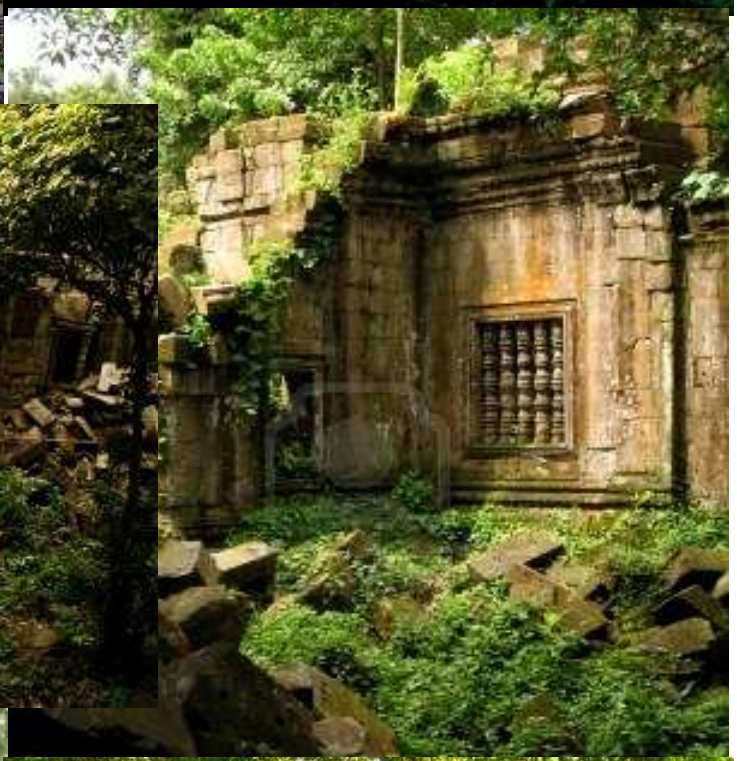


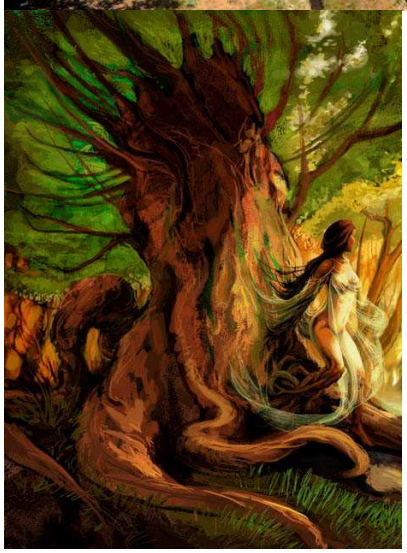




Le Bois aux Mousses

Le « Bois aux Mousses » contient l'ancien siège de la guilde, où on peut retrouver les vestiges de la pousse de la nouvelle Sarah Äavick, et de l'exhumation des 5 médiblocs (Ender, Eléthonia, Uchron & 2 inconnus), ainsi qu'un passage secret menant au repère secret de **Sounk Igah Smoo**, du temps de la fondation de sa guilde initiale de voleurs, mais la zone est en cours d'exploration par le Biomutant nettoyeur de la Loge et ses hommes, Arachnis, Bio-Canon, Tormentor et Rampage-Widow (tous protégés par un albédo de groupe par Rampage-Widow, et par des objets Gouluz inhibiteurs de pouvoirs, à 30 mètres à la ronde) !



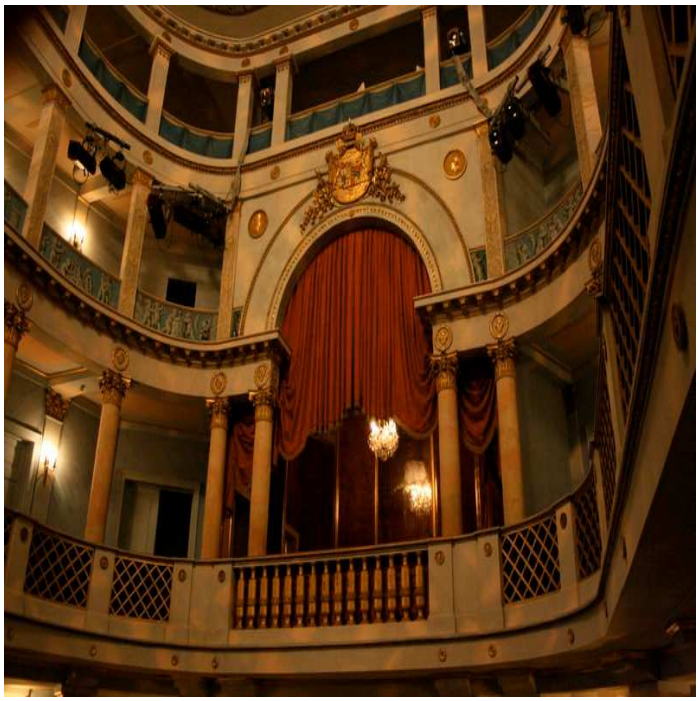


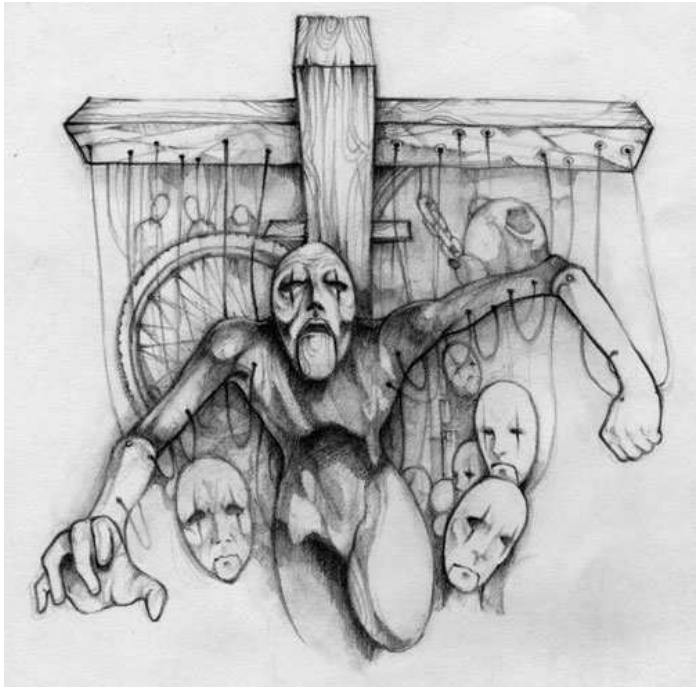
2010 © R-J

Le Donjon de Smoo

A l'intérieur du « donjon de Smoo », rien de bien intéressant, à part des pièges saugrenus, et des passages secrets alambiqués (pour la description précise, CF mission 45 « passé Composé »), ainsi que le reste d'un trésor de voleur (juste les pièces de valeur de défi, les autres ont été dépensées pour créer l'AMG)… mais un message holographique du marionnettiste à lui-même lui révèle qu'il a un plan pour se débarrasser du MduT (qui pourrait rendre caduque tous ses efforts pour réécrire l'histoire), plan inscrit sur un bloc-diamant, qu'il a caché dans la jungle d'As Shufoor (coordonnées GPS fournies), mais contenant des infos cryptées, dont la clef de cryptage est aussi cachée, mais dans une des villes d'Ohr Tinpnam (dans le socle d'une des statues devant les différents hôtels de ville), le tout ne pouvant être lu que sur un ordinateur gouluz, planqué dans sa villa d'Is Kastaarny (adresse fournie) !

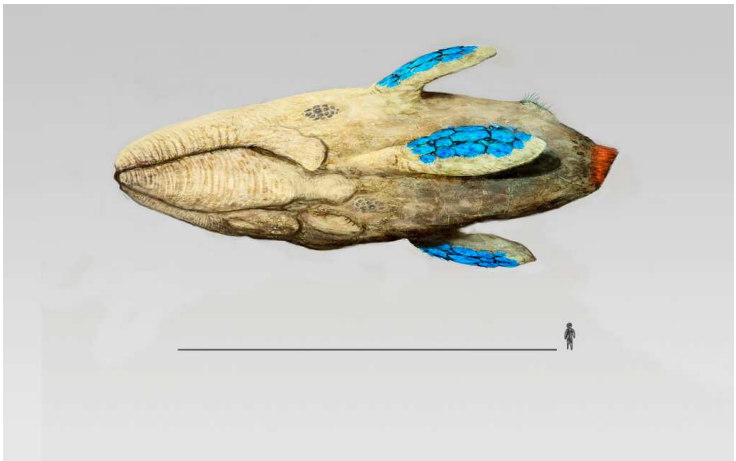
13
11
10
6
7
4
5
12
8
9
3
2
1

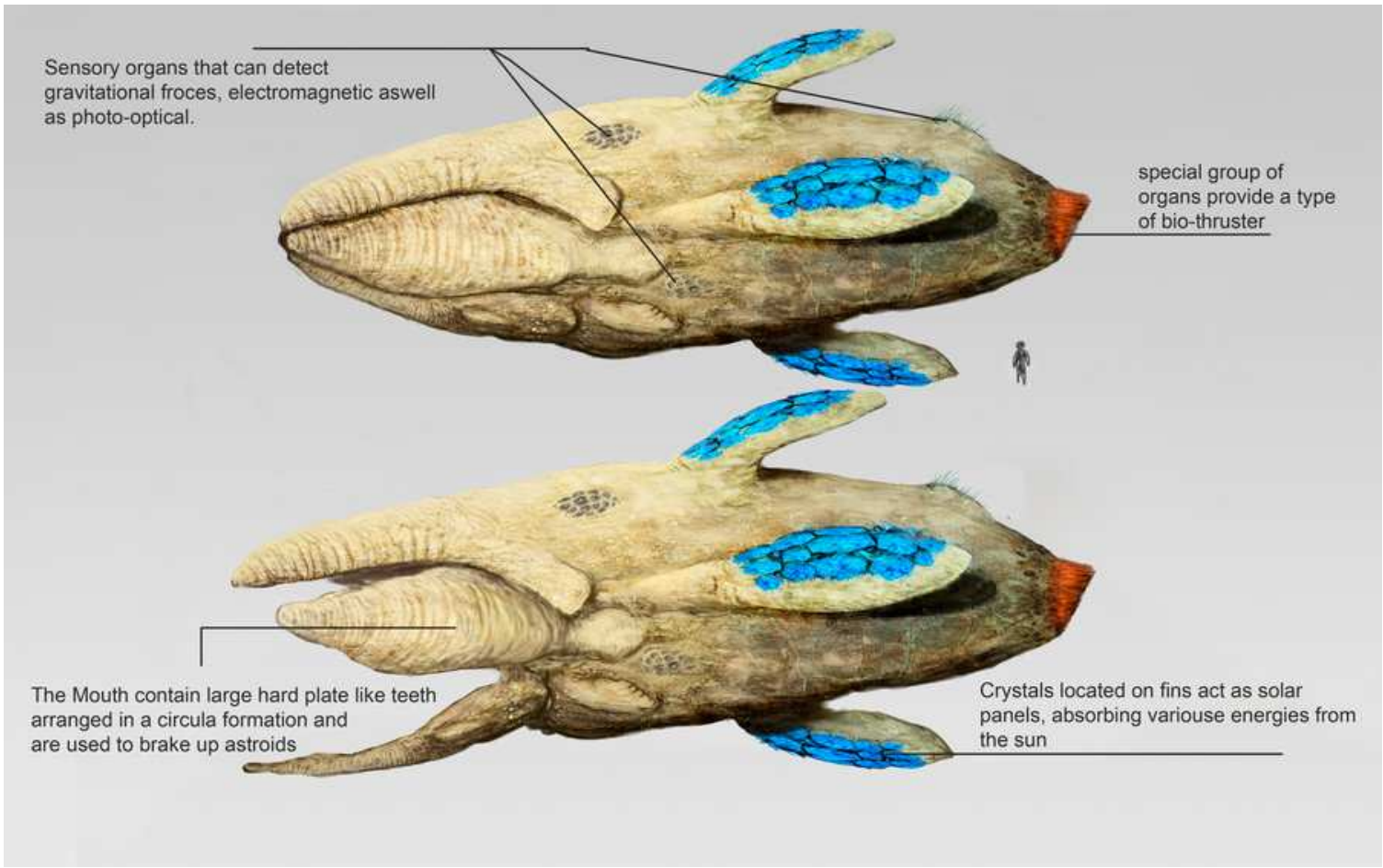


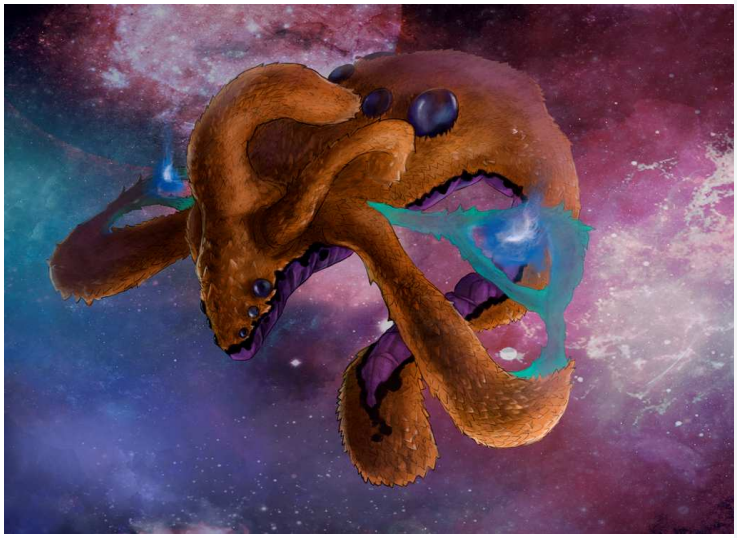


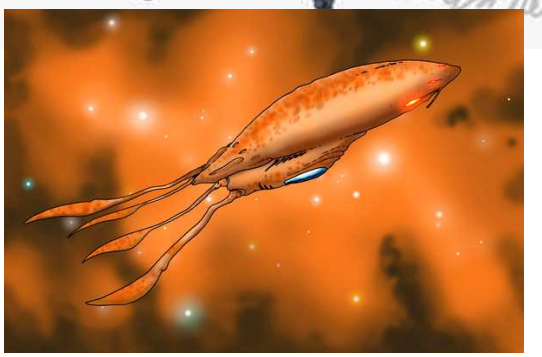
Simple1DEA

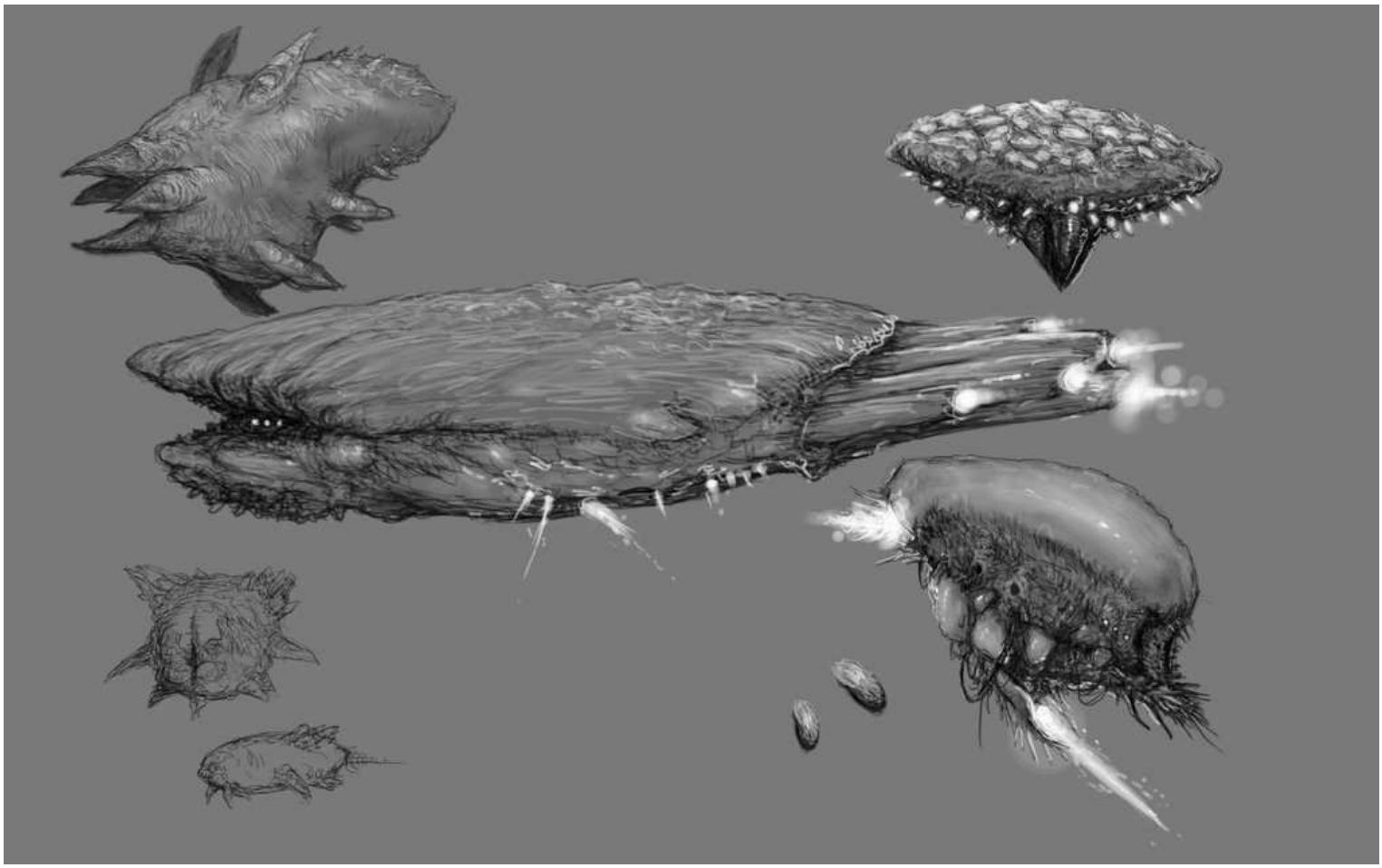
Vaisseaux Spirits Kibiens

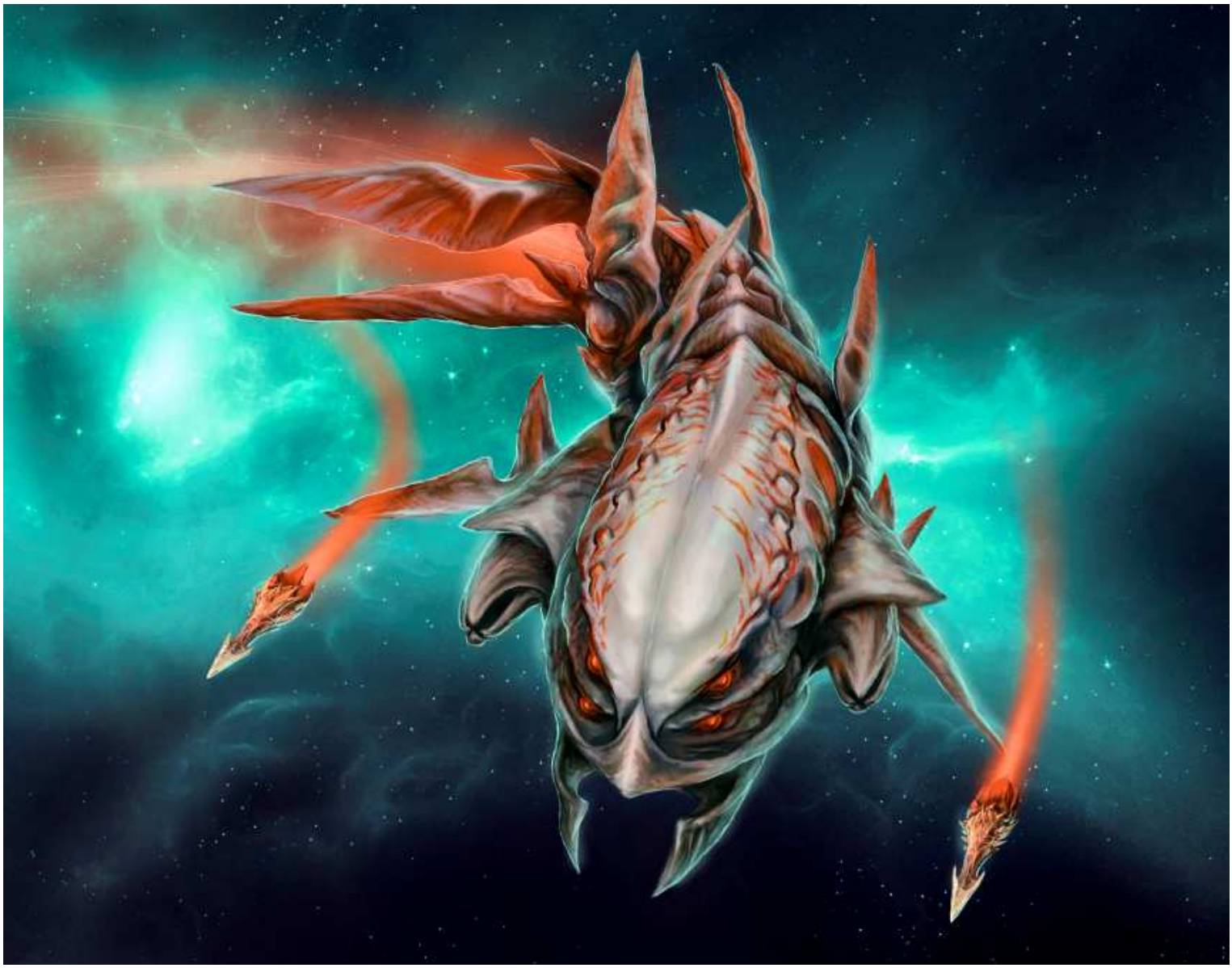



Sensory organs that can detect gravitational froces, electromagnetic aswell as photo-optical.
special group of organs provide a type of bio-thruster
The Mouth contain large hard plate like teeth arranged in a circula formation and are used to brake up astroids
Crystals located on fins act as solar panels, absorbing variouse energies from the sun

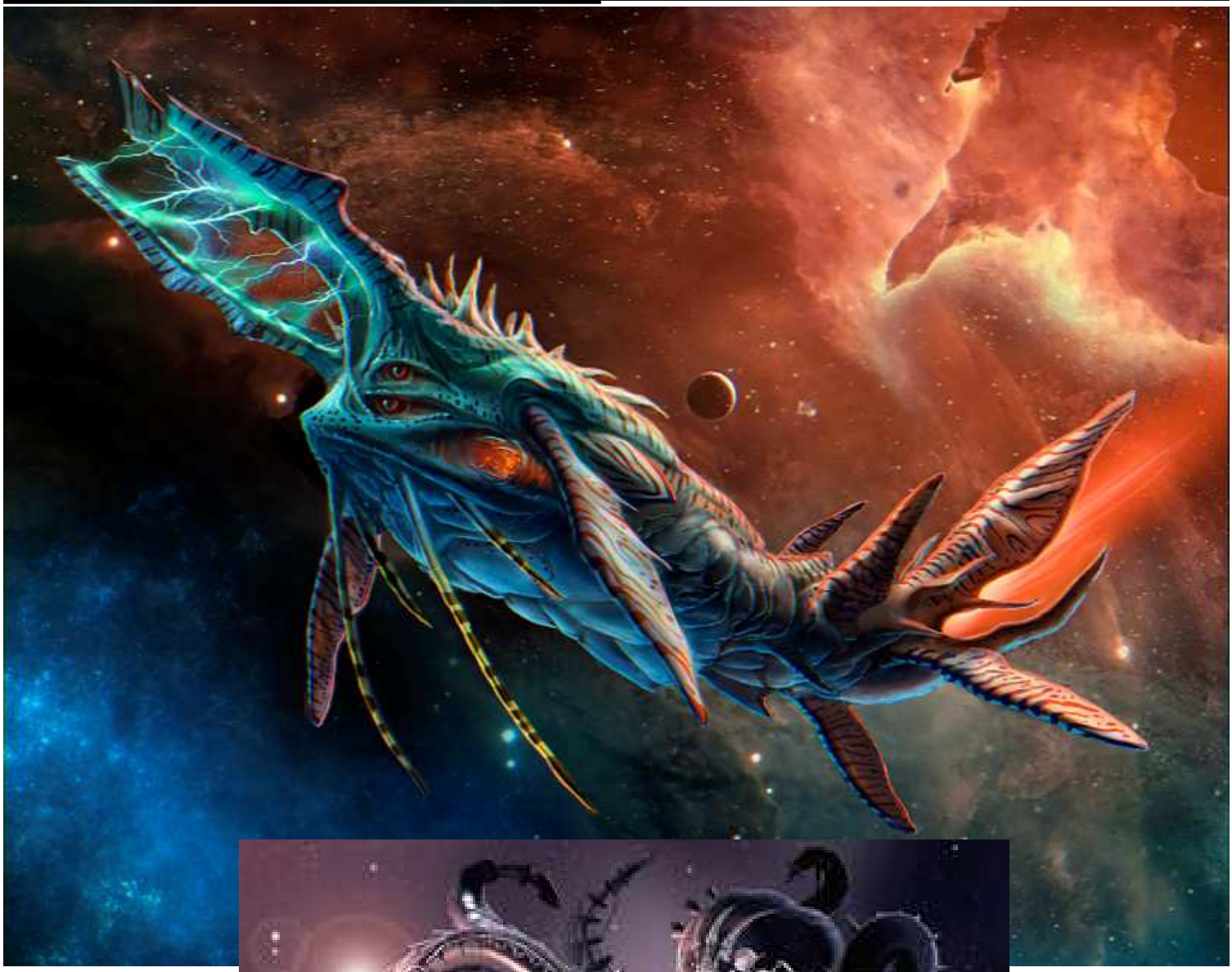






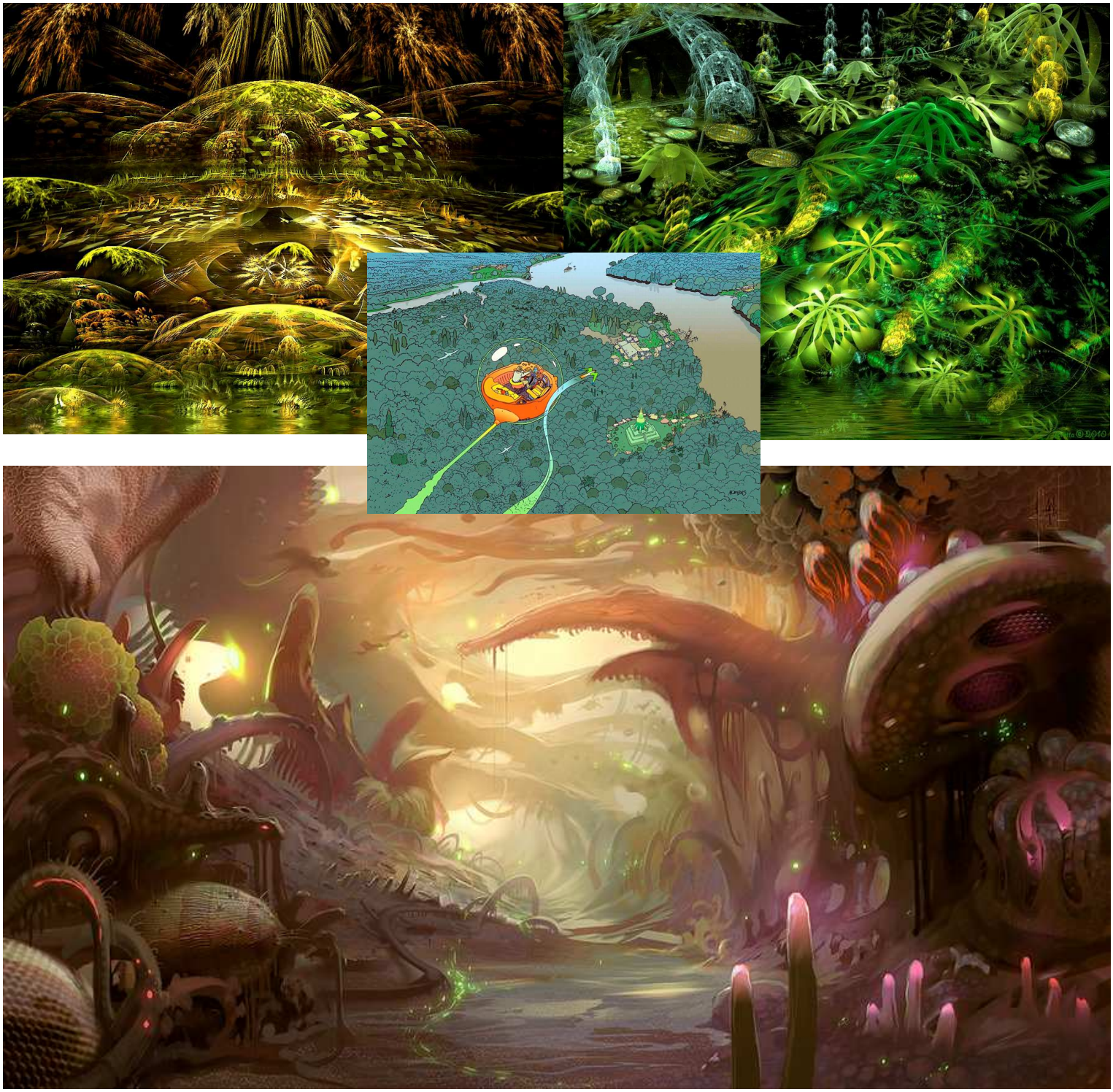


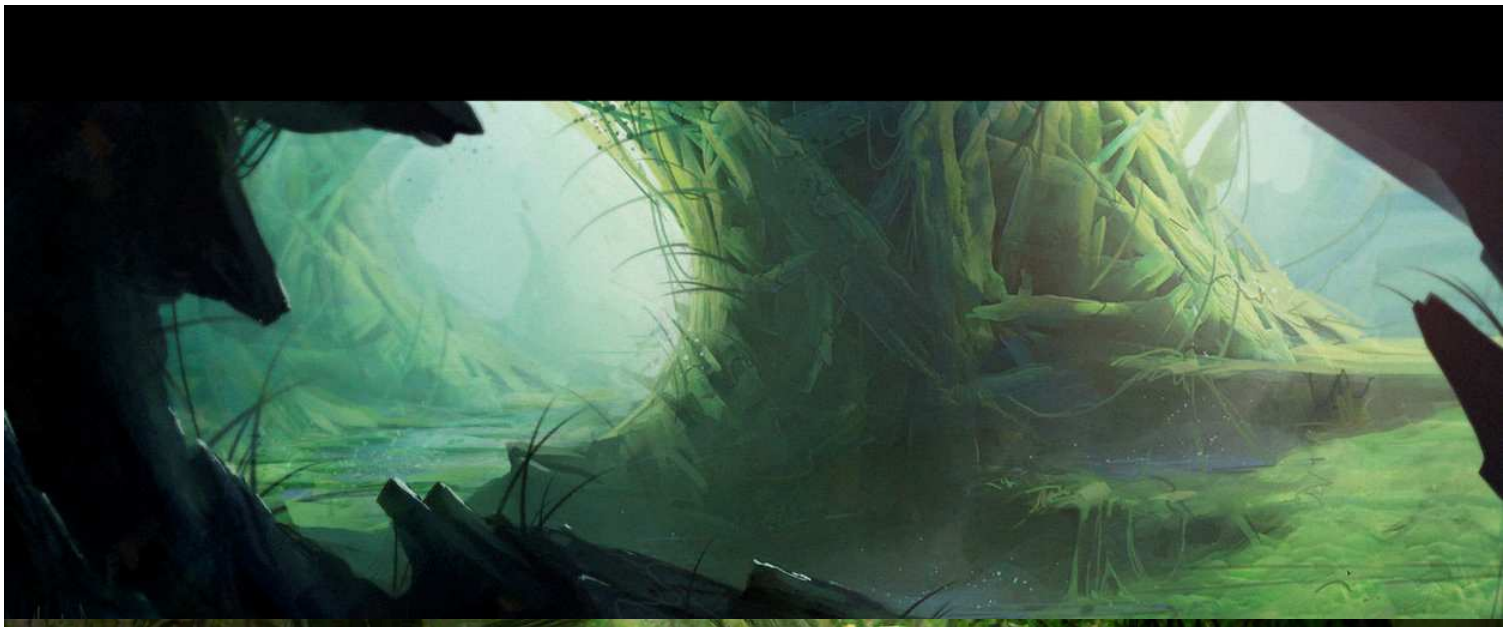
STARBOUND

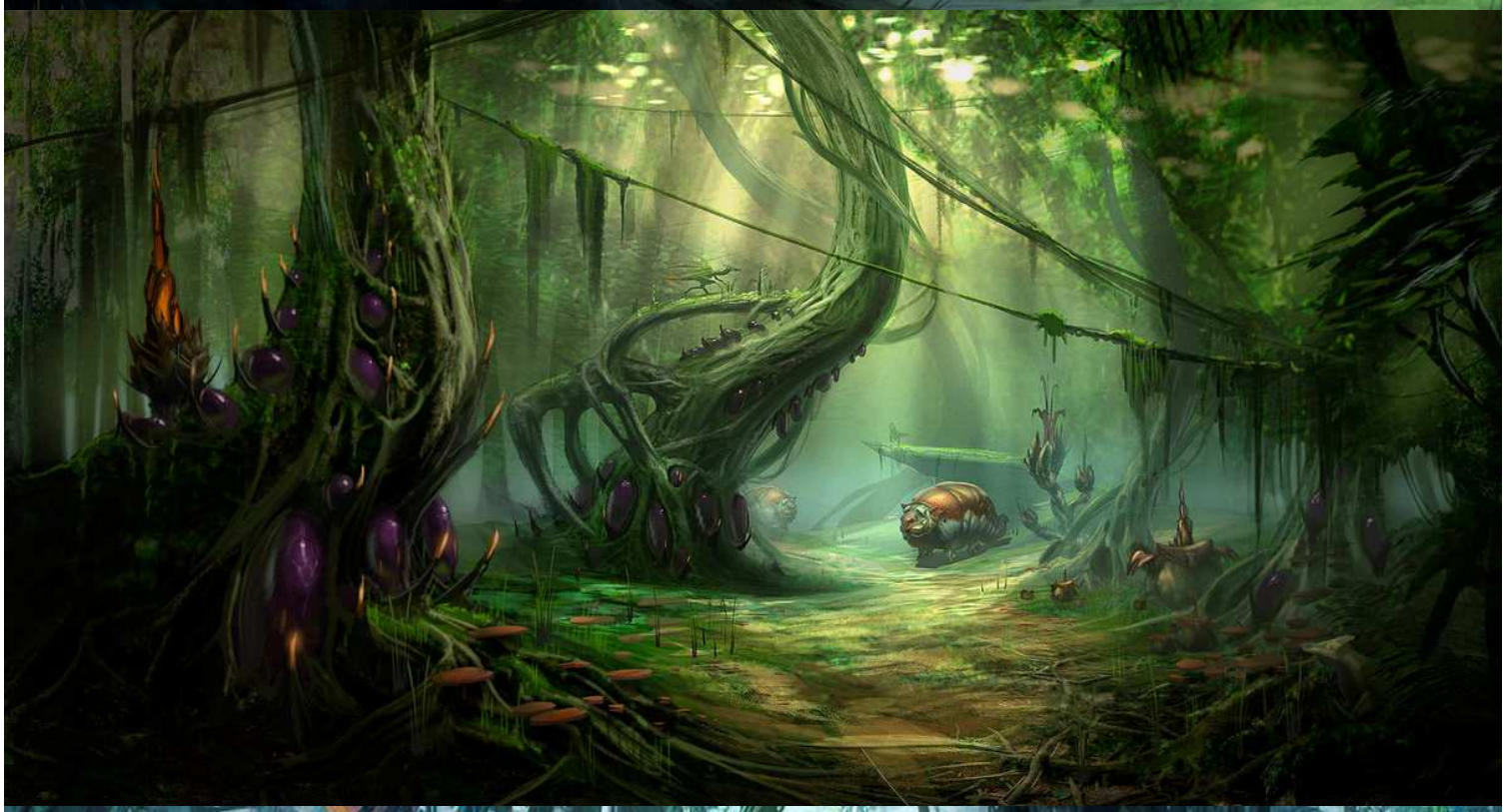


Continent d’As Shufoor

As Shufoor, en forme de pipe à long tuyau, 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.
Le cœur de la forêt abrite des créatures extrêmement redoutables.
La partie Ouest du continent garde les traces d'une ancienne tentative de colonisation : ferme, villages, parfois même petites villes, mais le tout à l'état de ruines.
Question évolution : rien à signaler, à part une abondance de créatures sauvages (à l’origine quelques unes pour la chasse et l’entraînement, mais qui se sont reproduites en l’absence de régulation).



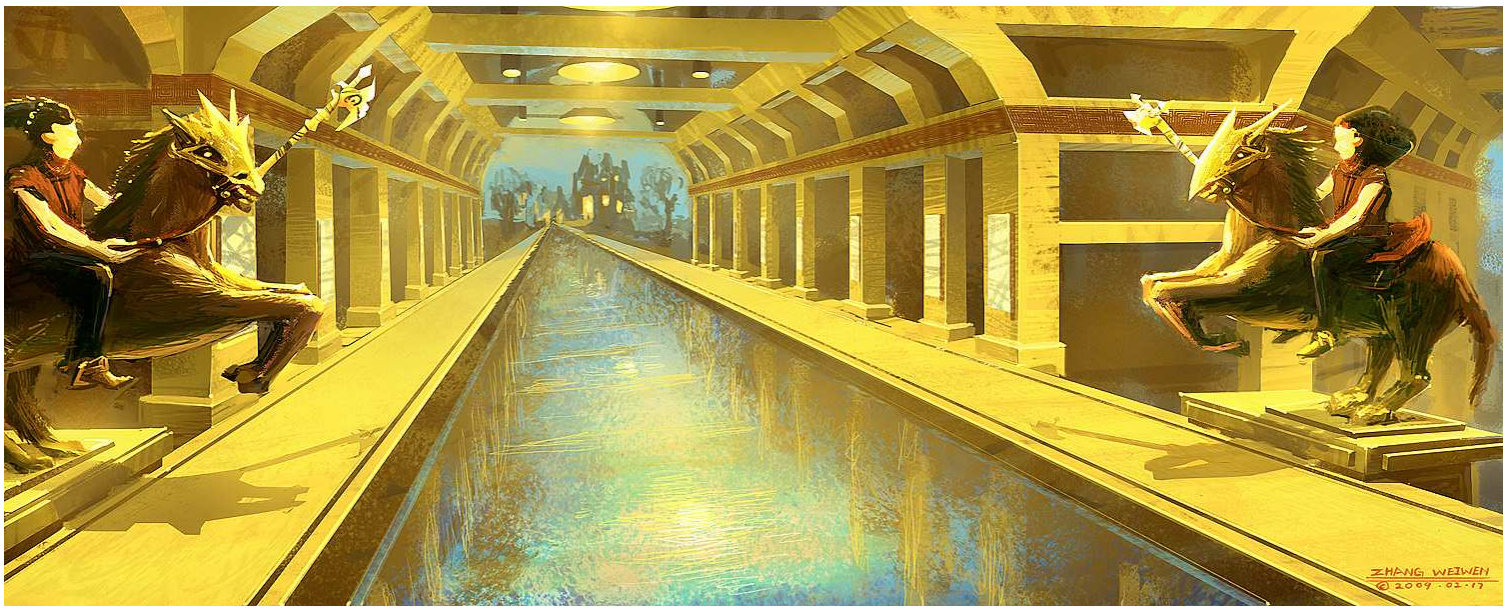


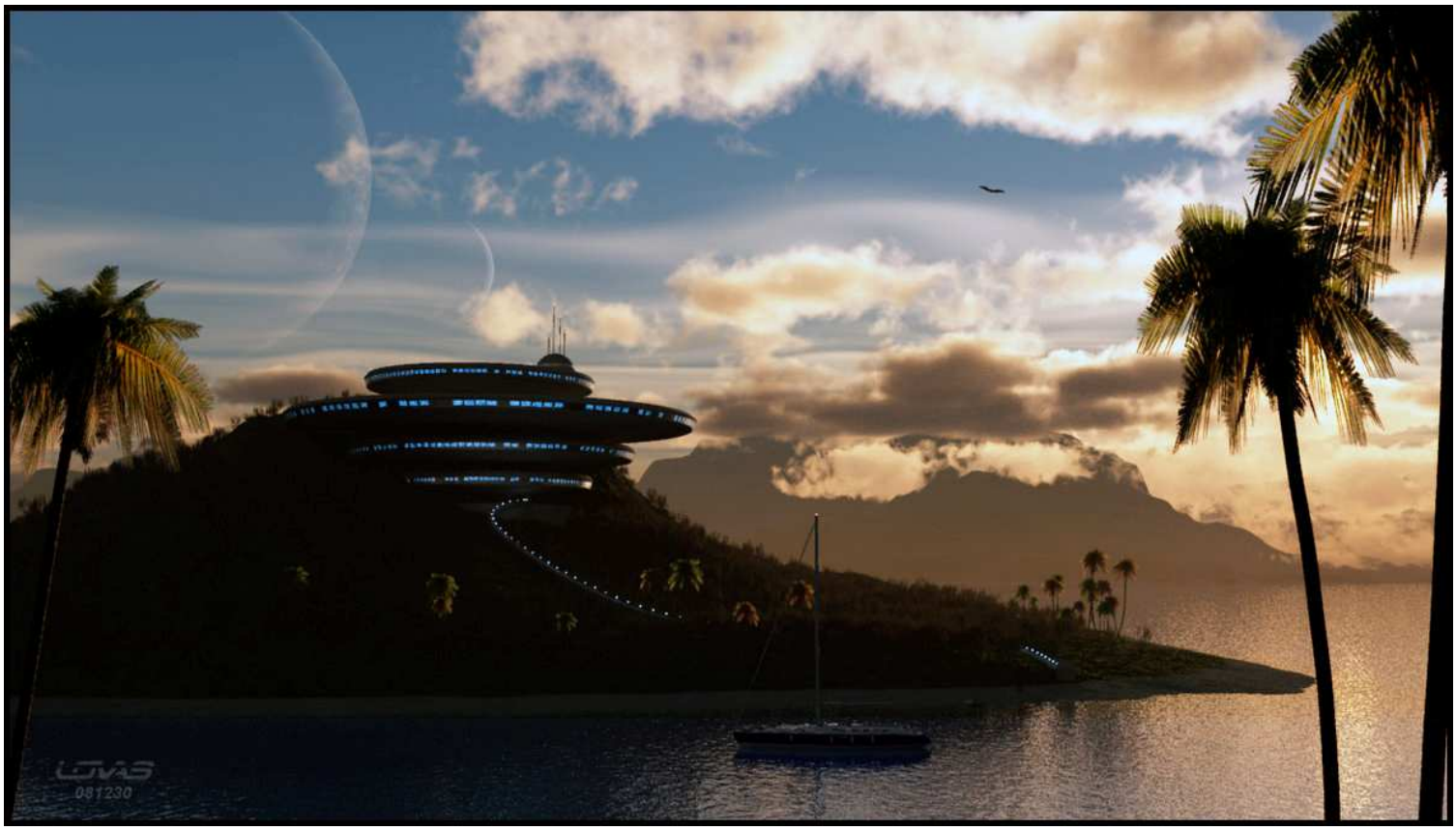


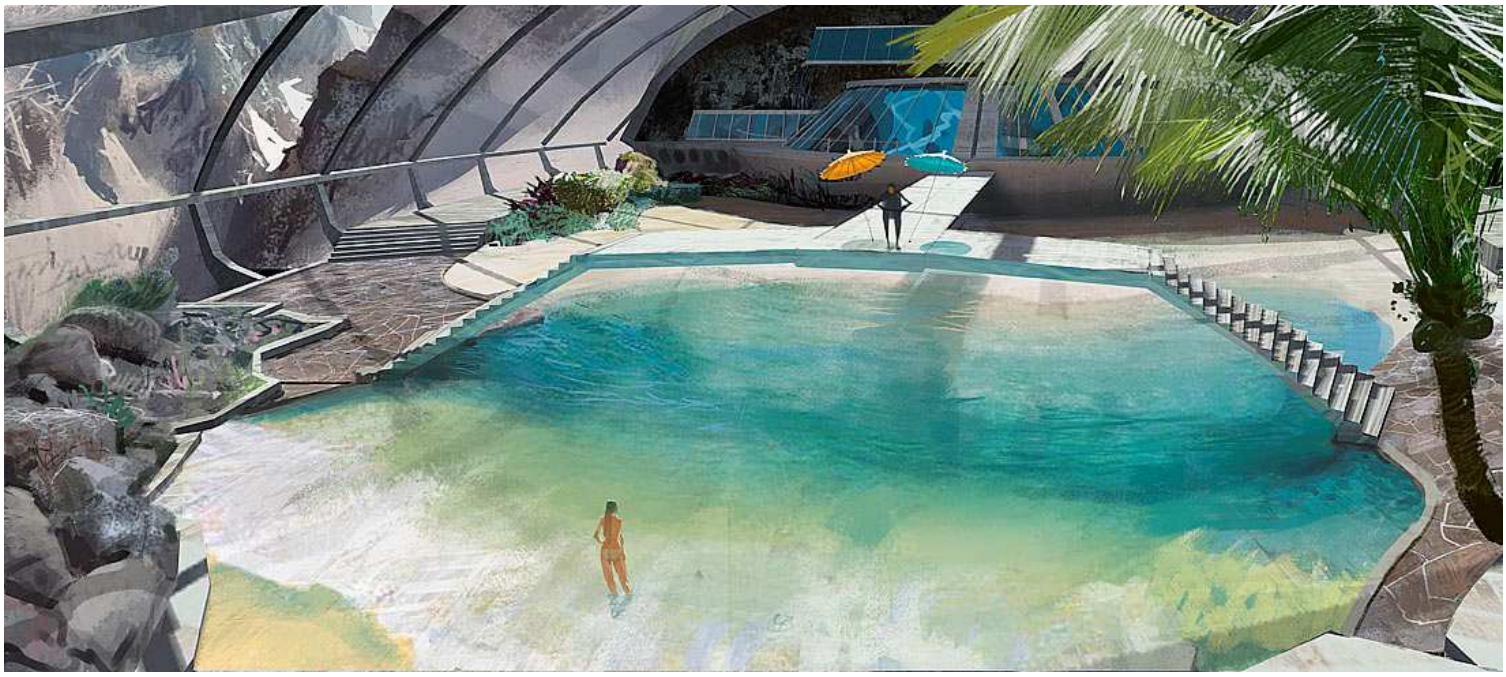
IOAN DUMITRESCU 2012

Continent d’Is Kastaarny

Is Kastaarny évoque une étoile morcelée, de 60,3 millions de km2.
En partant d'As Shufoor vers le nord-est, on atteint les premières îles d'Is Kastaarny après 3500 km de traversée.
Son climat tempéré est très apprécié des Mégas terriens.
Des lignes régulières de navires et de glisseurs assuraient autrefois la communication entre toutes les îles.
Aujourd’hui les villages nautiques d’Is Kastaarny sont colonisées par des kibiens, descendants des premiers cosmonautes, principalement des tasks **kuujyuujins & tijyuujins**, dirigés par Sara, immortelle shard caster mentor par son assimilation Tygg (un clou d’or en troisième œil, façon Duke), qui enseigne les arts mégas kibiens au nouveau Général Cornu, version « athumesque ».
Il est en effet devenu désormais le « **Général Moustachu** », car Lord Athuma s’est fait aspirer son âme par le golem d’émeraude, quand il a regardé derrière le masque, sur Kiba…
La villa du Général Moustachu est un véritable bunker sphérique, survolé par des prismes, tandis que celle de Smoo est une magnifique hacienda lacustre.




LTVAS
081230



© MARVEL STUDIOS, INC. 2007

LOOK!
WOW!
THE COLORS ARE STILL REMARKABLY BRIGHT!

Kibiens Kuujyuujins originaires de Task peuplant Is Kastaarny

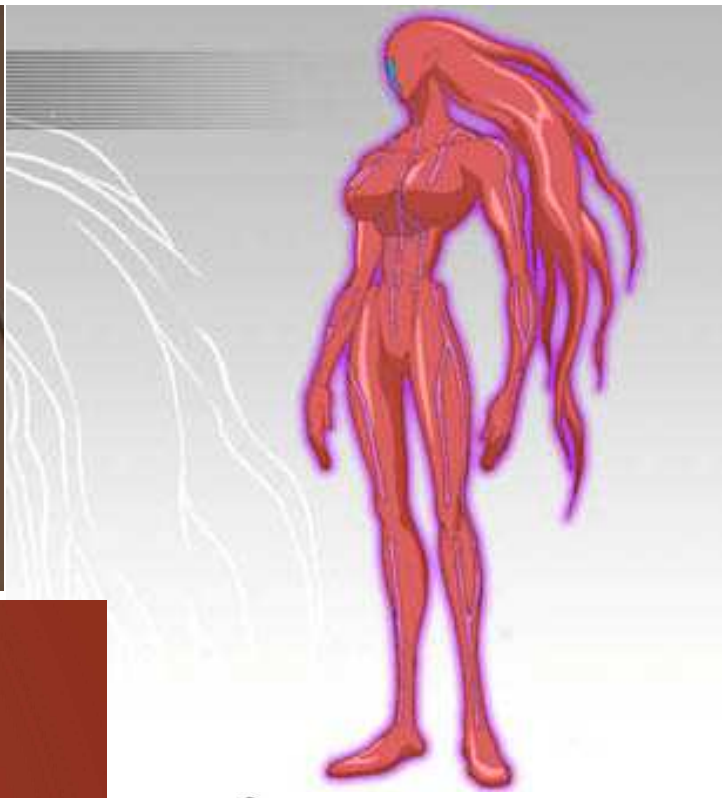
Armes Kuujyuujins (enchantées par shards**)**

Kibiens Tijyuujins originaires de Task peuplant Is Kastaarny

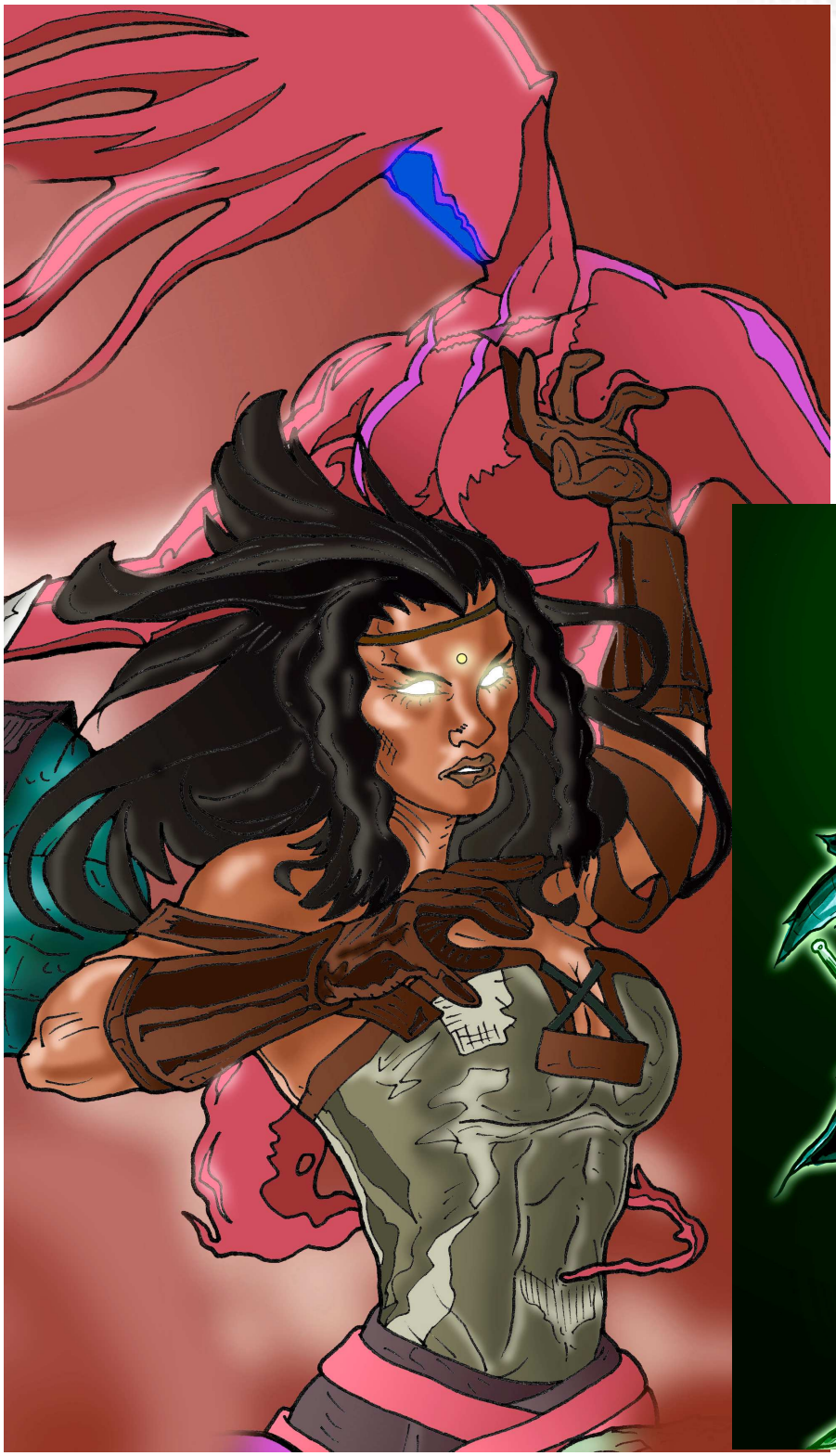
Armes Tijyuujins (enchantées par shards**)**

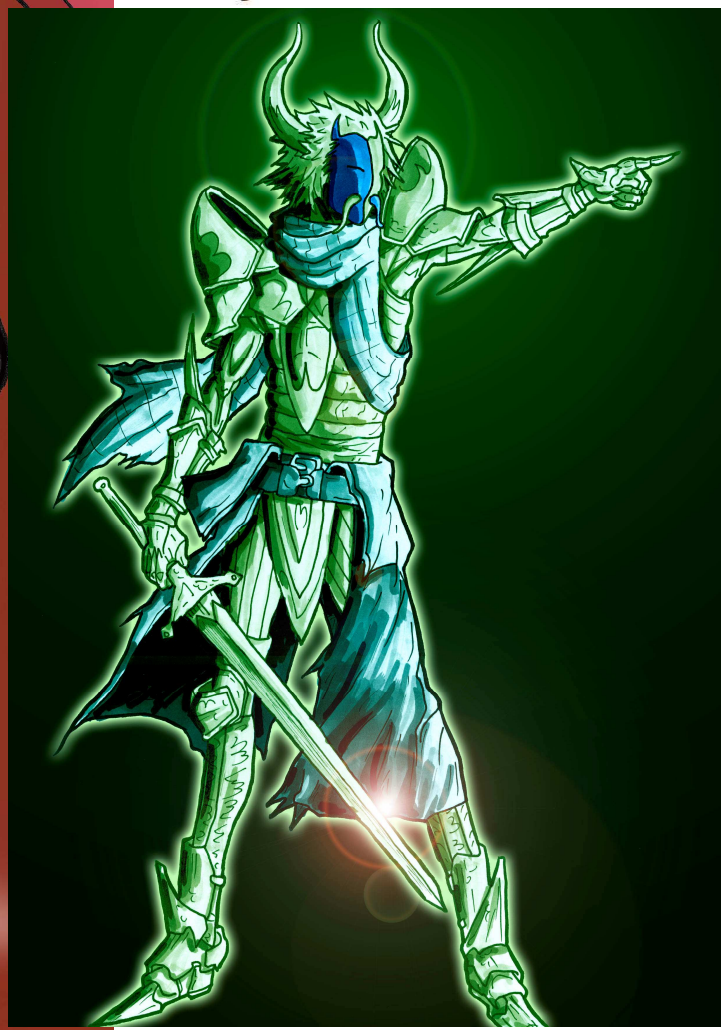
Sara la shard caster mentor & le Général Moustachu

Sara est une shard caster mentor à 10 spirits liés, et son chef, le **Général Moustachu**, est un nouveau golem d'émeraude, dont l'apparence ne laisse aucun doute sur ce qui est arrivé à Athuma :
Mélange entre l'ancien général Cornu Tygg, et Lord Athuma, le Golem d'émeraude a toujours des cornes de démon, et un masque diabolique, divisé en deux (une moitié étant bleue à la Braveheart), mais il possède de plus des moustaches, elles aussi bicolores, la bleue du côté vert, la verte du côté bleue, il est vêtu d'une cape de tissu écossais, et porte une épée Claymore.



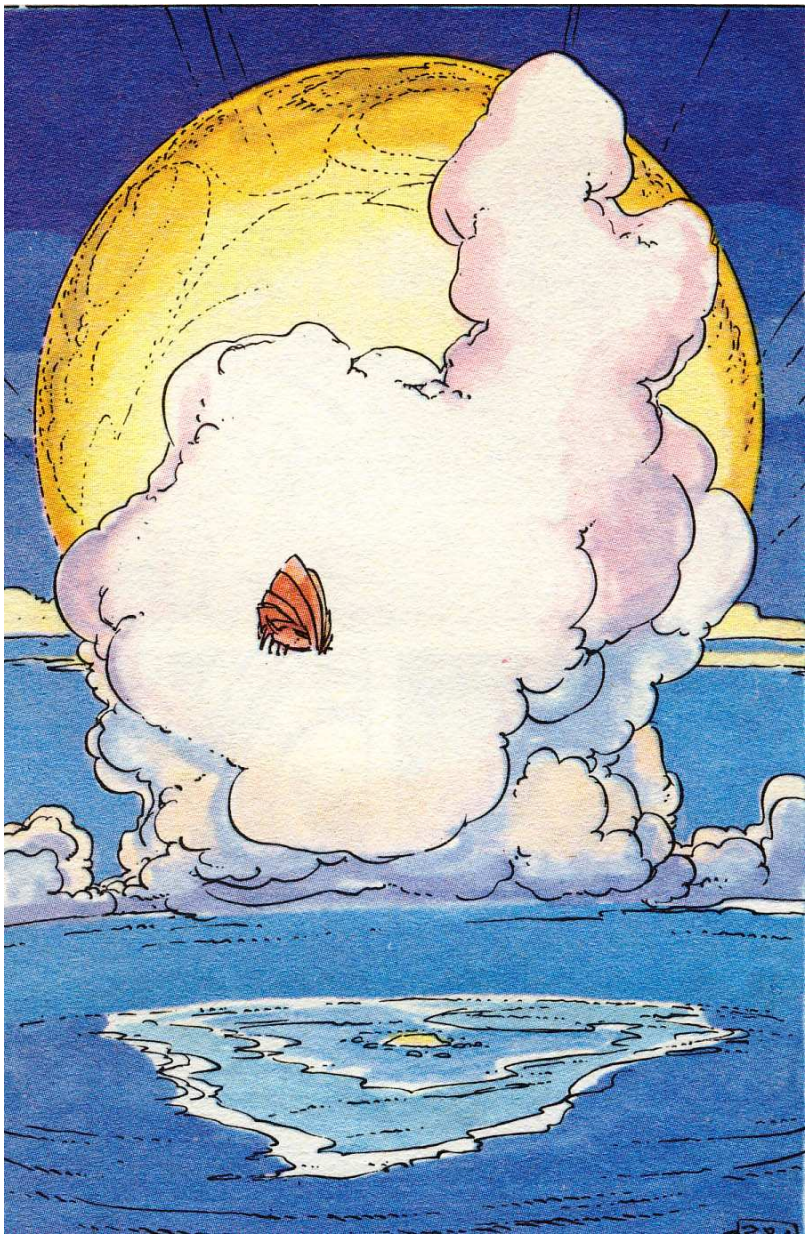
サラ

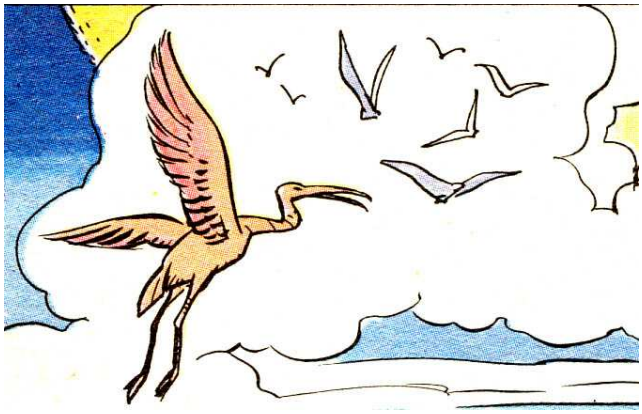


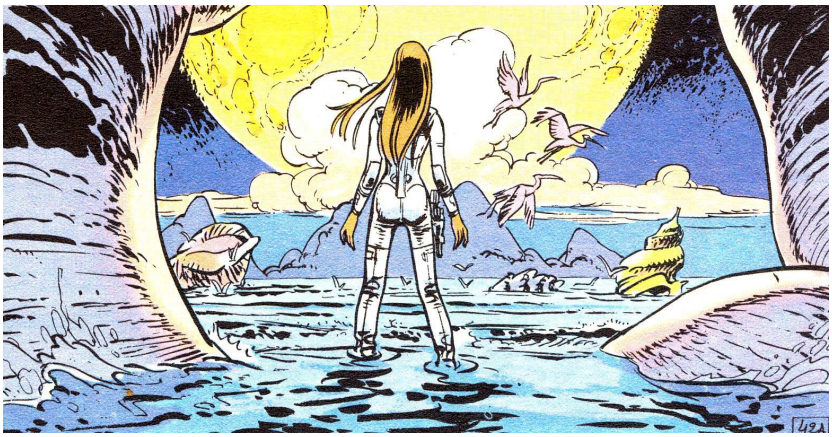


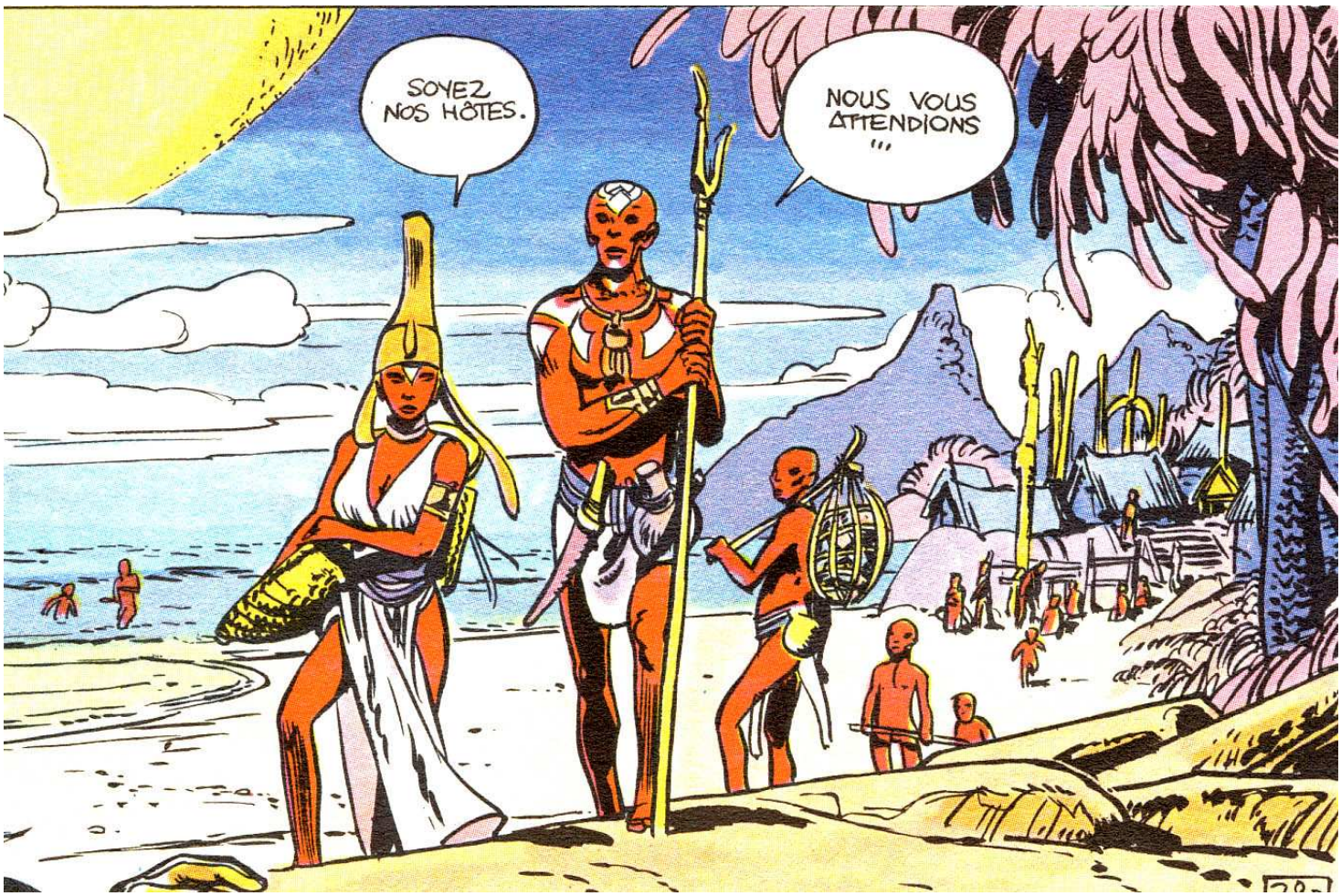
Continent des Furmes

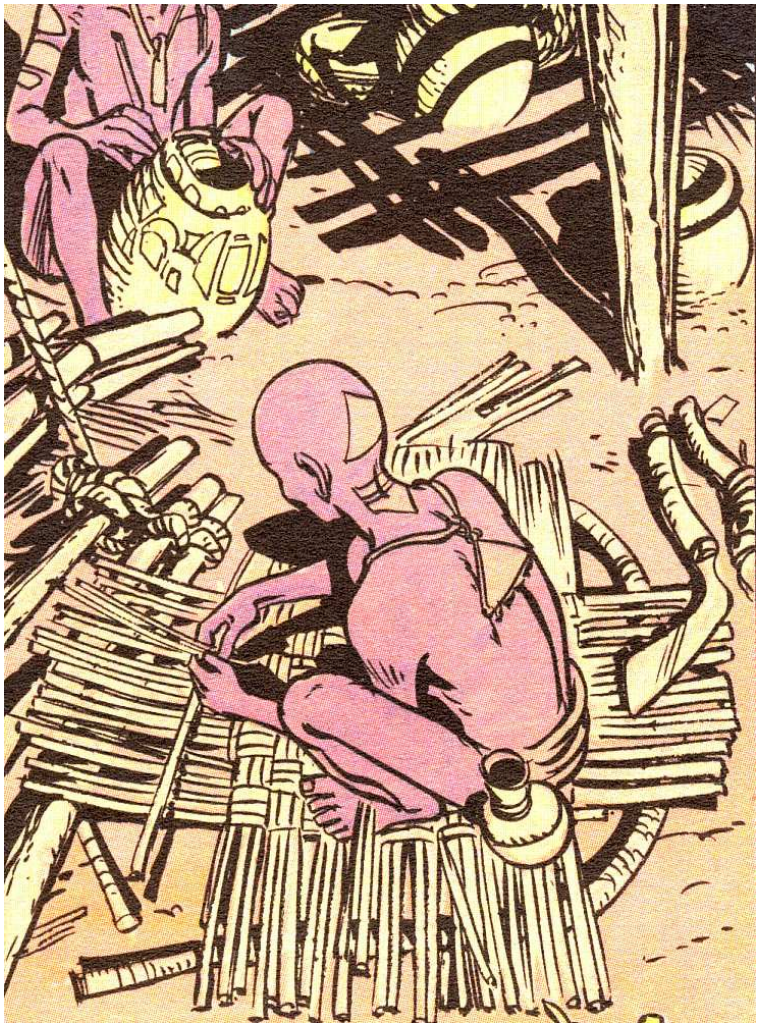
Cette grosse île paradisiaque, tout à fait à l'est de la planisphère de Norjane, est le seul « continent » qui est resté peuplé par les autochtones initiaux de la planète, de grands humanoïdes orangés, sages et pacifiques(nommés les **Norjans**).
Ces pêcheurs tranquilles ont été durant un temps infiltrés par les polymorphes de la Loge, qui les ont fait passé pour des terroristes séparatistes aux yeux des citoyens de l'AG, mais la politicienne **Sarah Äavick** (ancienne méga de la section des « moutons noirs ») a fait en sorte depuis de rectifier le tir aux yeux des autorités.
Elle a aussi organiser la « purge » (sans violence) des polymorphes infiltrés, qui ont abandonné la planète, jusqu'au retour récent du commando du nettoyeur (CF mission 45 « Passé Composé »)…
Les Norjans utilisent des jonques volantes pour se déplacer, faites de coquillages géants, ils sont psioniques naturels, télépathes et télékinésystes, mais ces pouvoirs ont tendance à disparaître chez les jeûnes générations.
Leur culture a été influencée ces derniers siècles par la présence de l'immortelle Sarah Äavick, cette dernière ayant fait sensiblement avancer leurs lois (les droits des femmes), leurs système éducatifs (de nombreuses écoles portent son prénom), ainsi que leur systèmes de défense, pour que l'invasion de leur environnement ne se reproduise plus dans leur passivité…
Réagiront-ils à la colonisation kibienne ?…

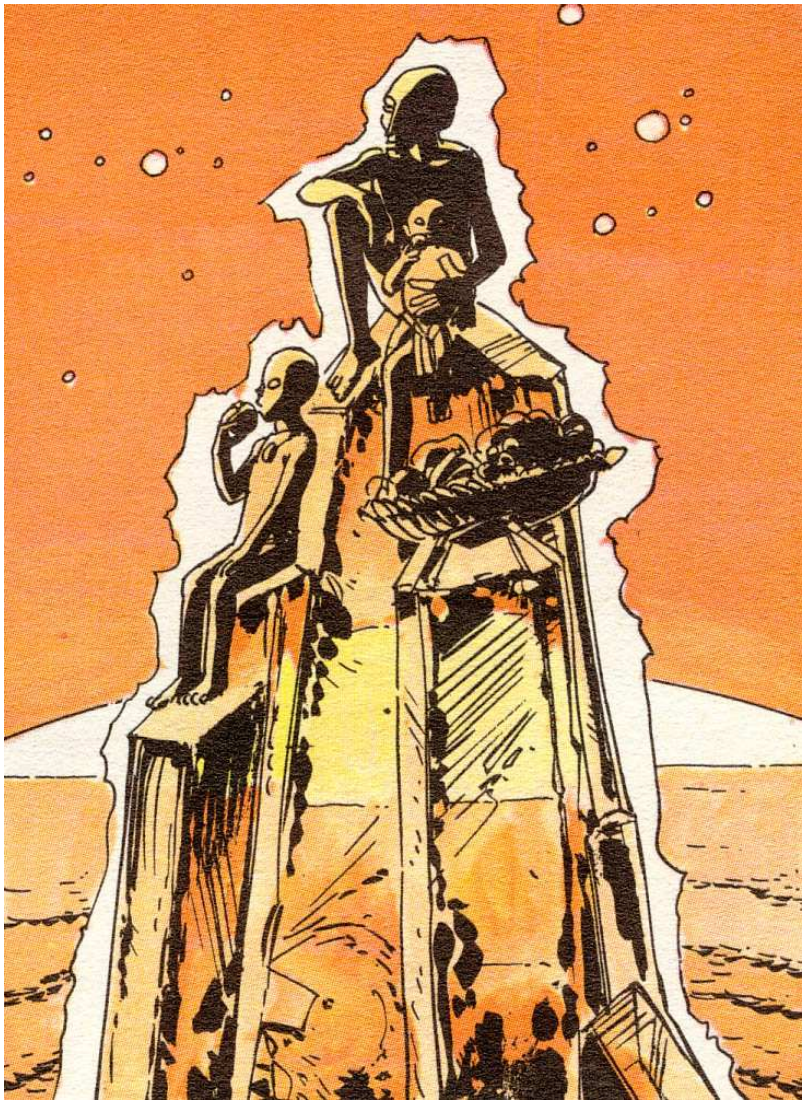


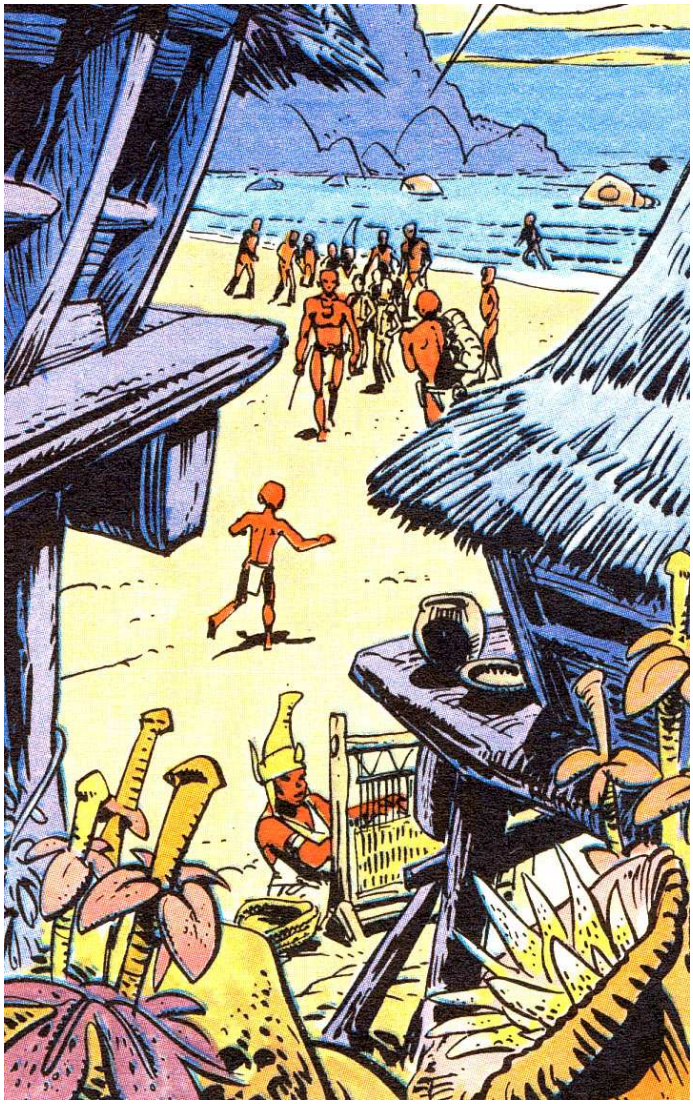


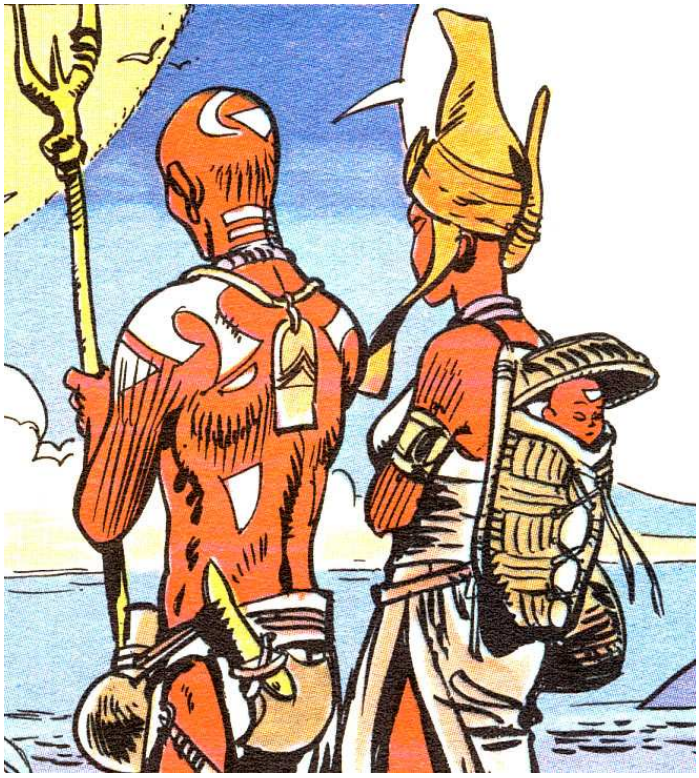


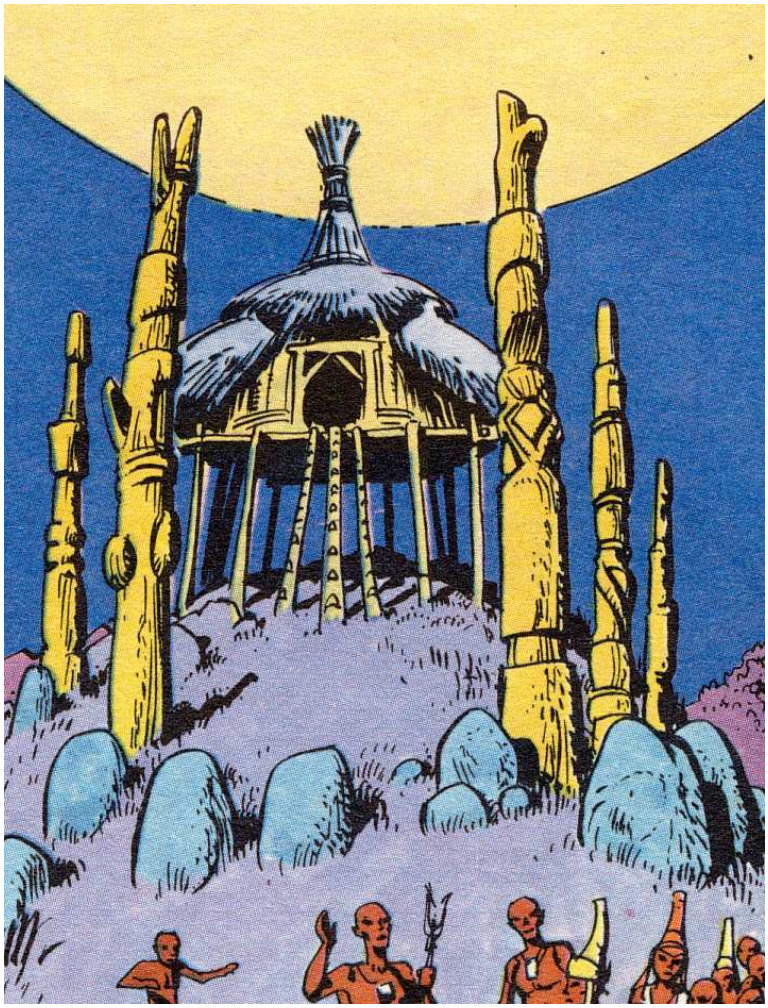

SOYEZ NOS HÔTES.
NOUS VOUS ATTENDIONS ...

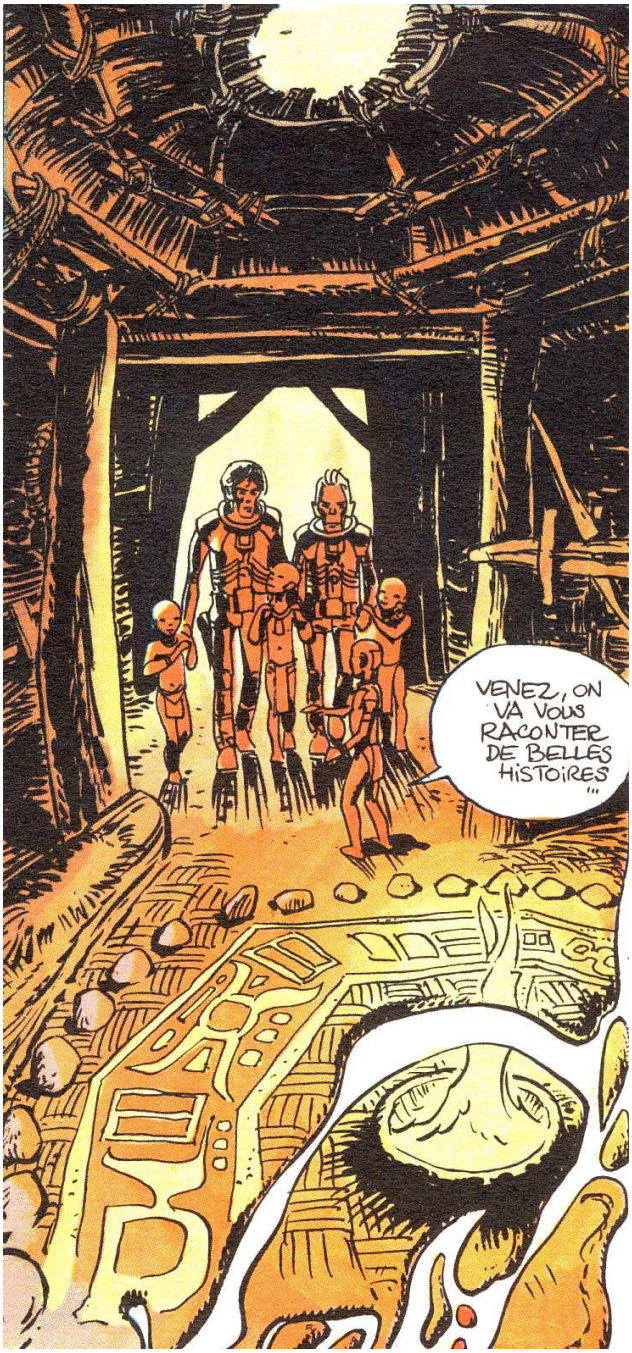


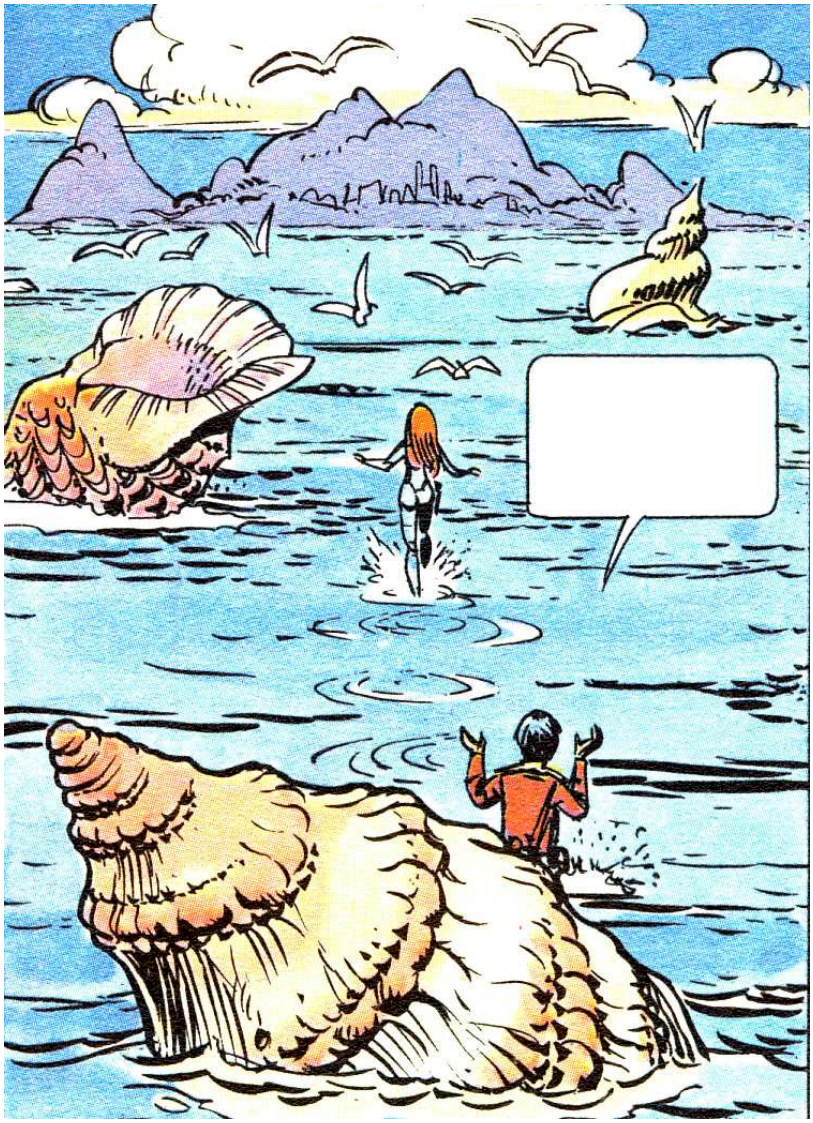








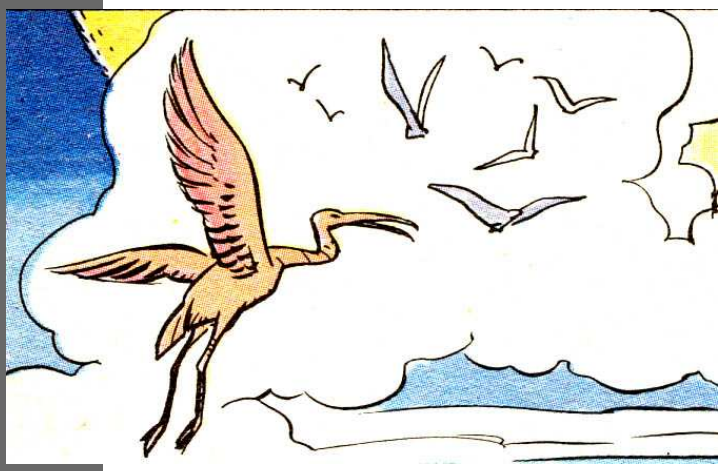

VENEZ, ON VA VOUS RACONTER DE BELLES HISTOIRES !!!



KARAPATHS et autres animaux de Norjane

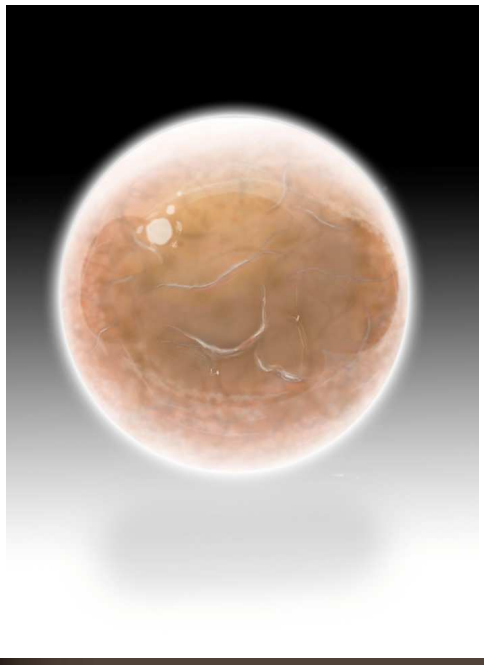
Ariandor de Bérénir et son Karapath

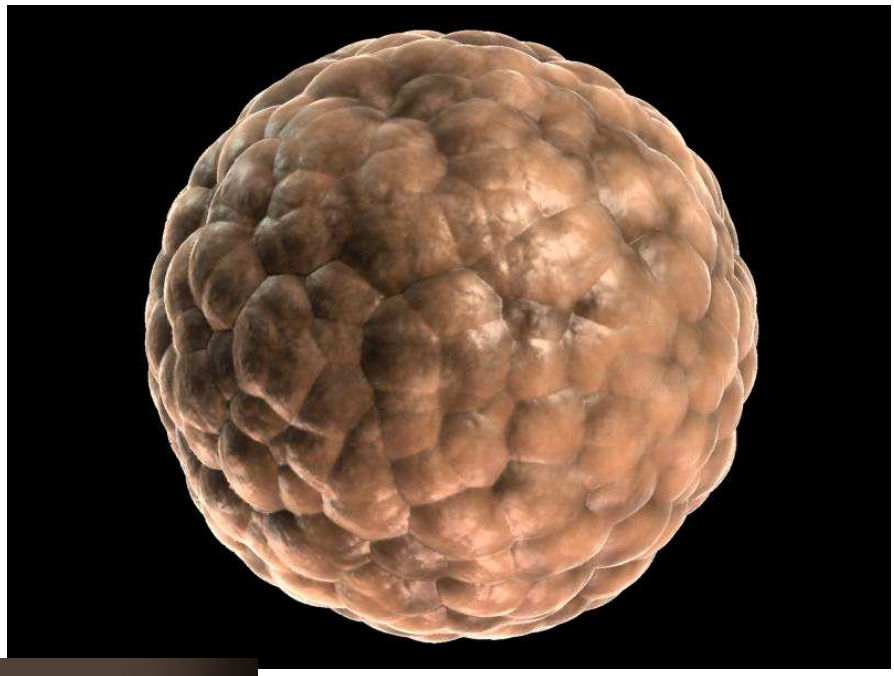
THE KIKIOT

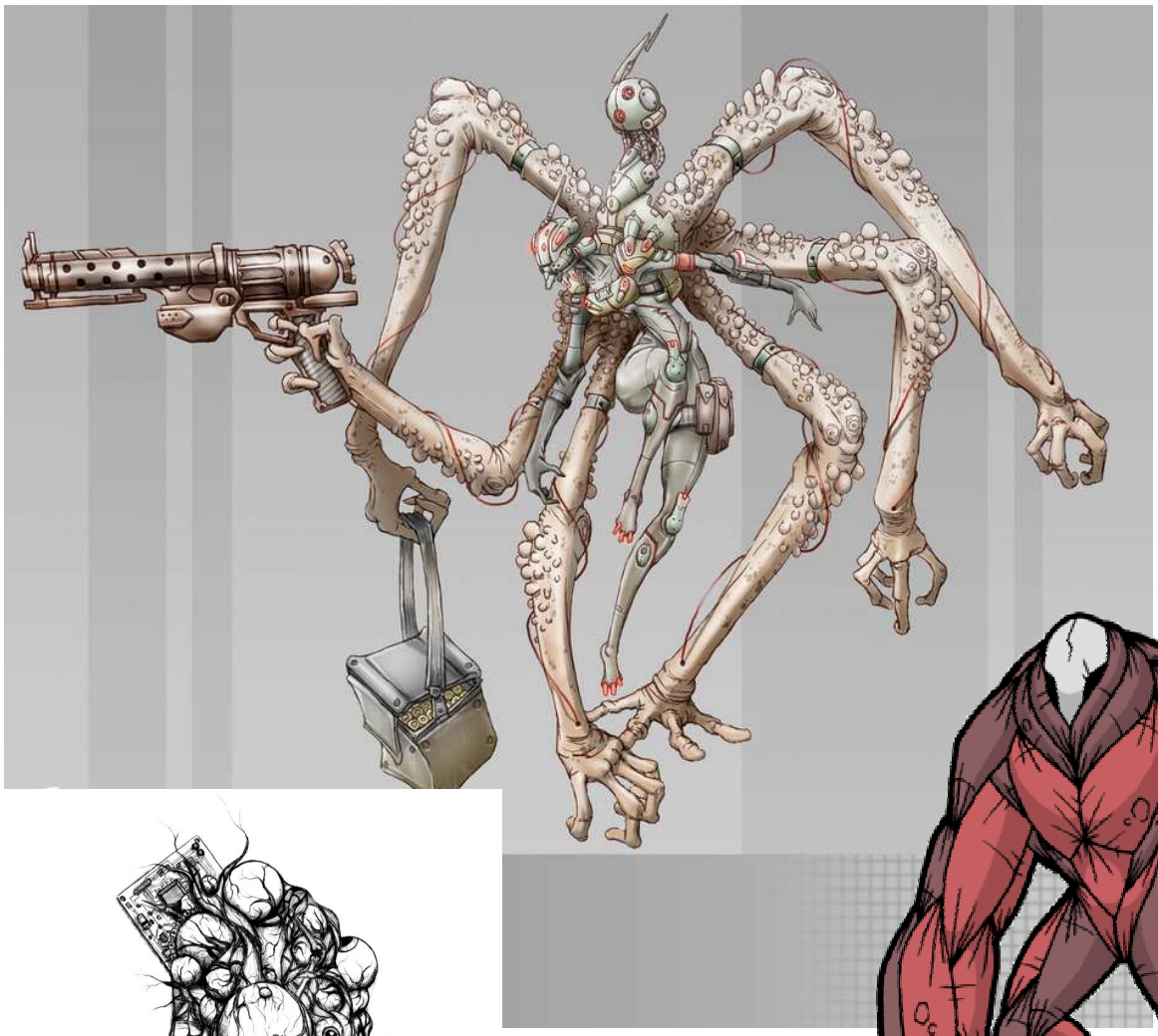


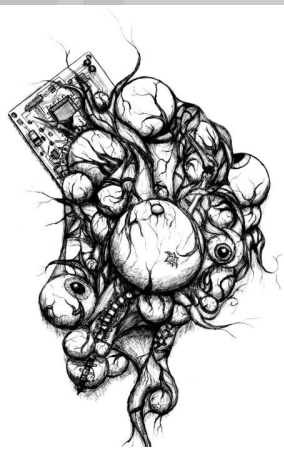
COMMANDO POLYMORPHE

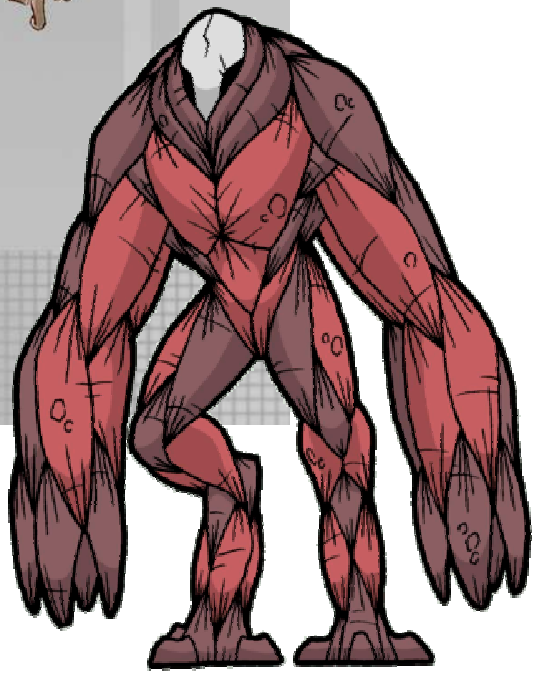
Gluons



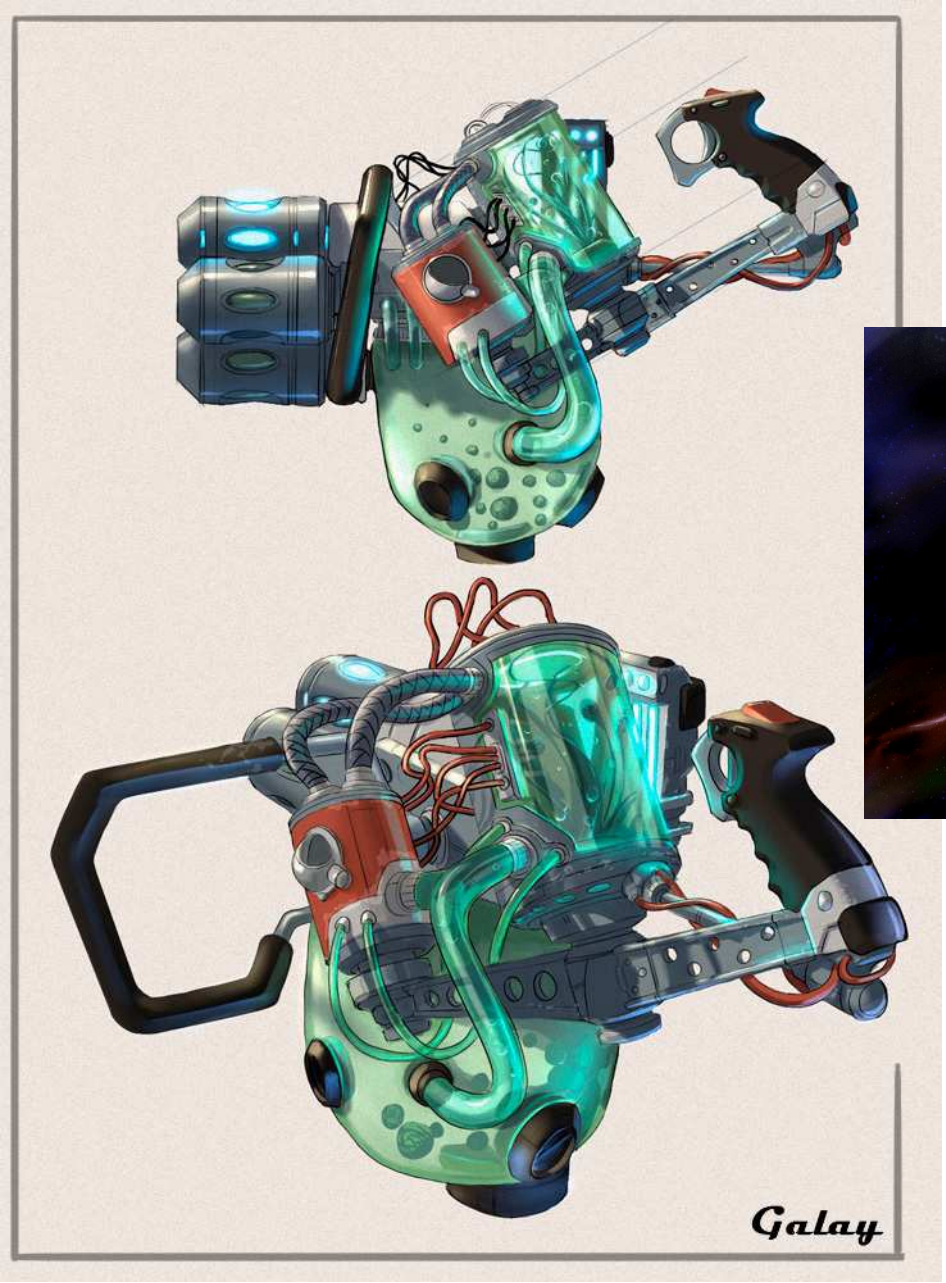
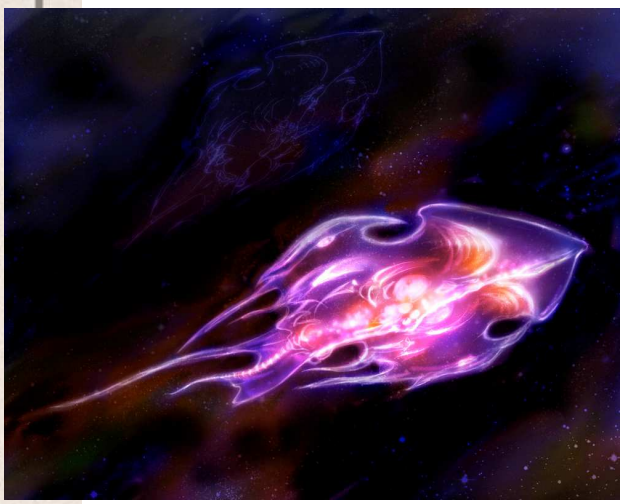








CARLOS YE 2005


Galay