

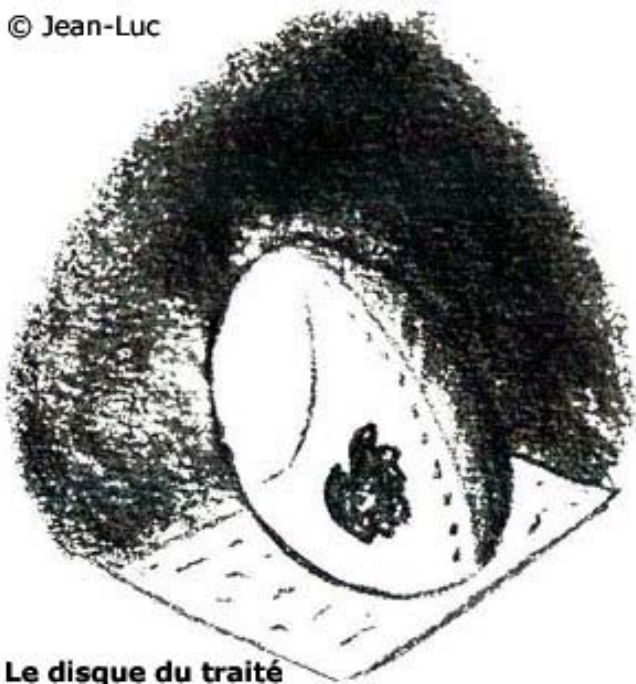
Le disque de l'alliance

Inspiration Méga par Olivier Dupuis

Le scénario présenté ici propose sur la même idée plusieurs variantes. Dans la variante la plus simple, l'intrigue composera alors un bon scénario d'introduction à l'univers de Méga. Les autres variantes, au choix du MJ, offrent de l'exotisme, de la complexité, des rebonds potentiels qui nécessiteront des joueurs plus habitués à l'univers et sans doute des personnages plus expérimentés.

INTRODUCTION

© Jean-Luc



Le disque du traité

Il y a longtemps de cela (1 938 ans pour être précis), un vaisseau de l'Assemblée galactique s'abîme dans une ceinture d'astéroïdes après une erreur de sortie de triche-lumière. Une capsule de survie fut expulsée, puis erra longtemps avant d'atterrir sur la planète la plus proche.

Cette capsule contenait un disque de stockage sur lequel était rédigé le traité d'alliance et de rétrocession de possessions entre le royaume Xerim et l'empire G'he, deux membres antagonistes de l'Assemblée galactique. Malheureusement, cette planète est habitée et sous surveillance technologique, et les médiateurs préférèrent étouffer l'affaire en se disant qu'il serait toujours temps d'aller le rechercher en temps utile...

Cependant l'histoire en a décidé autrement et les relations entre le royaume Xerim et l'empire G'he s'envenimèrent à nouveau. Naturellement, la dispute s'étendit sur la vieille affaire des terres rétrocédées et les impériaux réclamèrent des terres « injustement et illégalement exploitées par les féaux de Xerim ». Le roi de Xerim, Ana-Xer XXIV, demanda alors à l'Assemblée galactique de remettre sur le tapis le disque de stockage témoin de leur lointain traité...

Le médiateur Goròlmd n'a pas eu d'autre choix que de faire appel à la Guilde Méga pour aller chercher le disque... car la planète en question est toujours sous surveillance. Le seul outil technologique que pourront emporter les personnages sera un détecteur camouflé dans un pendentif qui permet de localiser imparfaitement le disque.

VERSION FACILE

Cette version est idéale pour un premier scénario d'introduction à Méga ; les personnages évolueront sur leur planète native, que les joueurs connaissent bien. La mission n'est pas trop dure et leur permettra de bien prendre connaissance des pouvoirs Méga.

La planète est la terre et les recherches antérieures ont permis de savoir que le document était tombé dans le désert de Gobi où il a déjà été retrouvé par le gouvernement chinois et mis sous étude. Les mégas devront donc trouver où il se trouve et s'en emparer et, si possible de leur propre chef, réussir à faire détruire toute trace de l'objet dans les registres et toute trace de la capsule de survie.

Les difficultés seront, bien entendu, d'arriver à mener correctement la mission malgré la paranoïa naturelle et permanente des militaires chinois. Le site d'atterrissage de la capsule est hautement surveillé, ainsi que le site secret où le disque et d'autres bricoles sont étudiés.

Si les personnages oublient de détruire toute trace de l'objet dans les registres et toute trace de la capsule de survie, le major n'hésitera pas à les tancer vertement et à le renvoyer terminer le travail.

VERSION PLUS DELICATE

Cette version est plus conforme aux scénarios habituels de Méga. Les personnages doivent se dépêtrer au sein d'une civilisation inconnue, avec des contraintes de temps.

Les autochtones sont humains, mais d'une civilisation de type NT4 inconnue ; un point de transit existe. La capsule atterrit près d'un centre habité et le disque fut rapidement trouvé.

Assez rapidement, le roi local l'utilisa comme symbole religieux et ses successeurs ne cessèrent d'exploiter cet artefact dans leurs cérémonies et actes officiels. Or la révolution est en route dans ce royaume, et le peuple dans un grand élan populaire de nettoyage a décidé de se débarrasser de l'encombrant symbole royaliste. Comme le disque est réalisé dans une matière extrêmement solide, ils décidèrent de le jeter dans un volcan. Actuellement, l'expédition officielle est en route et le disque est sous haute surveillance.

VERSION DIFFICILE

Voici la version pour des personnages coriaces et très à l'aise avec leurs pouvoirs, qui aiment la difficulté.

La situation géopolitique de la planète est la même que précédemment. Mais le point de transit n'a plus servi depuis belle lurette ; entre-temps il a été découvert que le roi a fait construire un temple autour. La sortie de transit sera sans doute plus délicate, et surtout, le point de transit sera détruit quelques jours après par des révolutionnaires ! Les mégas seront donc obligés de se recréer un nouveau point de transit dans un climat social tendu, sans doute activement recherchés et sans possibilité de bien camoufler le site. Ils devront vraisemblablement y retourner pour sécuriser le nouveau point de passage... Mais ce n'est pas tout.

Une médiante a eu vent du dossier délicat de son collègue, et pense qu'il serait bon pour sa promotion d'être celle qui récupérera le disque sur place. Toutefois, elle ne peut pas s'encombrer de trop de subtilités pour aller récupérer le disque et elle envoie sur place un mercenaire spécialisé dans les opérations illégales sur les planètes surveillées. Pour des besoins scénaristiques, il serait bon de faire intervenir le mercenaire à un moment inattendu de l'enquête des personnages, à partir du moment où ils sont en possession du disque et de préférence quand ils reconstruisent le point de transit. Le mercenaire ne s'embarrassera pas de subtilités et utilise sans parcimonie son stock de grenades à gaz soporifique. Même si les personnages ne tombent pas dans son piège, le désordre qu'il aura occasionné risque de leur être reproché ...



© Ghislain Thiery