

Les Instantanés sont des petits scénarios à exploiter.

L'idée de base d'une aventure est donnée : le pourquoi du comment d'une situation, le portrait de certains intervenants, les moyens d'action des Megas concernés...

Reste au meneur de jeu à étoffer ces données, créer les maillons manquants entre diverses informations, dessiner des plans, définir d'autres PSJ.

Ces Instantanés peuvent devenir des scénarios à part entière, servir d'épisodes-charnière entre deux aventures ou bien combler un temps mort dans un autre scénario.

Ecopez les copeaux

En attendant, sur une planète NT5, l'arrivée par vaisseau spatial d'un pont de l'AG qui doit leur remettre un document, les personnages doivent livrer un appareil à un Mega, qui est là en mission de surveillance. Celui-ci leur demande de vérifier le second point de Transit implanté sur la planète qui, on ne sait pourquoi, semble enterré. Lui-même, coincé par sa mission, ne peut s'en charger. Le pont ne devant pas arriver avant quarante-huit bonnes heures, les personnages n'ont aucune raison de refuser (voilà qui vaudra des points de mission supplémentaires). Le point de Transit défectueux se trouve de l'autre côté de la planète, sur le continent vert, entièrement recouvert de jungles. Une très importante compagnie pétrochimique a obtenu les droits d'exploitation de la forêt pour faire de la pâte à papier et s'est malheureusement installée non loin d'une ancienne mission scientifique vieille de plus de deux cents ans, où se trouve le point de Transit B. Durant des mois, les déchets de l'usine mobile de pâte à papier furent rejetés pile à la verticale du point de Transit, enfoui au troisième sous-sol, tandis que l'eau rejetée par la fabrique inondait l'ancienne mission.

Aujourd'hui, alors que la papeterie s'est transportée à quelques kilomètres de là, le gigantesque tas de copeaux de bois empêche les Megas de se matérialiser à l'extérieur, tandis que les inondations inter-

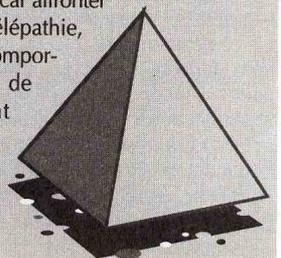
disent de le faire dans les sous-sols. Il est bien sûr impensable de faire déplacer le terril, cela coûterait excessivement cher et prendrait des mois. Les personnages doivent donc dégager seuls le point de Transit, c'est-à-dire, dans un premier temps pénétrer dans les ruines inondées de la mission scientifique. La compagnie pétrochimique possède les plans de la mission et même tout le matériel, y compris les tenues de plongée, nécessaire pour l'exploration. Le périple au sein des profondeurs terrestres et aquatiques risque d'être mouvementé. Les plans ne sont plus, en raison de nombreux tremblements de terre, vraiment valables, et le complexe abrite une faune assez pittoresque.

Le point de Transit doit, pour être à nouveau opérationnel, être soit sorti de l'eau, en le menant au-dehors (ce qui est dangereux), ou en l'amenant dans une salle émergée du complexe et surtout accessible depuis l'extérieur, soit déplacé dans une salle ou un couloir qui ne soit plus sous le terril de copeaux. N'oublions pas qu'un point de Transit ne peut être déplacé au maximum que de dix fois sa hauteur, dans ce cas 10 x 2 m (les MJ matheux se feront un plaisir de créer un plan qui sera un vrai casse-tête logique). Une autre solution peut être d'obliger la compagnie à revenir pomper toute l'eau du complexe ce qu'elle fera à contre-cœur, pour éviter les complications.

Psy-cause

L'Hexarépublique talsenatte, système de six planètes très développé technologiquement, et même à la pointe de la mode et du progrès au sein de l'AG, est depuis moins d'un mois la proie d'émeutes et de révolutions particulièrement violentes. Toute la jeunesse semble s'être donnée le mot pour renverser les valeurs ancestrales et les autorités. Les Mega sont appelés par l'AG, prise de court, afin d'intervenir avant que tout le système ne dérape. Car il s'agit manifestement d'un complot bien préparé, les éruptions de violence étant trop injustifiées pour être spontanées. Elles ont toutes débuté en pleine nuit dans les grandes villes du système, sans suite logique, sans que rien n'en laisse prévoir le déclenchement et ce malgré la mise en place de tout un dispositif policier.

En fait, tous ces troubles sont le fait d'une bande de trois individus particulièrement vicieux et doués de pouvoirs psy, qui ont inventé un procédé technologique pour multiplier leurs pouvoirs sous certaines conditions. Ils s'en servent, par jeu, pour pousser les gens à la violence. Pour attirer les masses dans le champ de leur appareil, ils ont monté un groupe de over-metal assez réputé. Ils vont donc de ville en ville donner concert sur concert, et imprimant des messages psy à retardement dans l'esprit des gens, les poussant à se révolter avec force et haine la nuit suivante. Un des seuls moyens d'identifier la bande des trois consiste à analyser les banques de données informatiques et de poser les bonnes questions. Tous les inspecteurs mis sur l'affaire ont cherché les événements communs aux nuits des révoltes, ou aux journées de la veille. Or il faut chercher dans les avant-veilles des révoltes. Une fois le groupe localisé, les Megas doivent s'assurer qu'il s'agit bien des coupables et pas d'une étrange coïncidence, et c'est là que les ennuis commencent car affronter des psy puissants (télépathie, hypnose, illusion, comportement), et équipés de matériel décuplant d'une certaine manière leurs pouvoirs, n'est pas une partie de plaisir.



Nous n'irons plus au bois

Une équipe de trois Megas n'est pas rentrée d'une « planète en observation », de NT1 ou 2, peu peuplée, et dont on ne sait pas grand-chose. D'après leur dernier message, ils étaient à la poursuite d'un Mega renégat ayant fui par un point de Transit. Les personnages sont donc équipés du matériel standard pour une planète de NT1 et envoyés à la recherche de leurs petits camarades. Il leur faudra, soit suivre la piste du renégat et de l'équipe précédente, sur une planète NT6, pour retrouver le tétraèdre témoin, volé par le renégat, qui lui a permis de fuir, et aux Megas qui le talonnaient de le suivre. Il leur est aussi possible de faire du troc, dans l'intercontinuum, avec des créatures qui peuvent leur indiquer le point de Transit de sortie (solution dangereuse !). Ce point de Transit, inutilisé

depuis des siècles, est maintenant situé dans un bois magique où vivent des créatures féeriques très taquines, surtout lorsqu'on les dérange. Le renégat, ayant grossièrement insulté le roi des Farfadets, a été proprement et simplement pétrifié par sa wyverne personnelle, les trois autres Megas quant à eux sont dispersés dans tout le bois. L'un est tombé amoureux d'une fée très coquine, un autre est sous le charme d'un sandestin et donc en route pour aller détruire le grand Sarfiuff et lui dérober son chaudron d'abondance. Le dernier est prisonnier à la cour du roi des Elfes où il sert de bouffon. Inutile de dire qu'en raison des énormes pouvoirs magiques des hôtes des bois, les Megas devront ruser s'ils veulent ne serait-ce que rentrer indemnes chez eux, et encore plus s'ils veulent libérer leurs confrères.

Un tuyau de fer dans une chemise de velours

Un Mega en mission de surveillance a lancé, avec la triche-radio expérimentale qu'il avait emmenée, une demande d'aide d'urgence. Les personnages sont donc envoyés dans la plus totale précipitation. La planète Balgorode est une « extérieure en développement », un monde de NT2 entre Renaissance et époque napoléonienne, ignorant tout de l'AG. Le Mega est sur cette planète depuis maintenant un an, à surveiller un habile malfaiteur galactique venu se mettre au vert (plus pour échapper à ses anciens complices qu'à la justice) et surtout éviter qu'il n'utilise ses connaissances techniques pour déséquilibrer la planète. La Guilde des Megas n'ayant aucune charge contre lui, et notre homme ayant eu le temps, avant qu'on retrouve sa trace, de devenir un membre influent d'une hanse de marchands, les Megas ont dû sacrifier un des leurs pour assurer sa surveillance. Le malfaiteur qui ignore que ses faits et gestes sont observés, n'avait jusqu'à rien commis d'illégal que les entourloupes communes entre marchands de la hanse.

Le Mega attend les personnages à la sortie du point de Transit et leur communique la raison de son appel : un autre truand, qu'il a identifié d'après le fichier de criminels recherchés qu'il a en mémoire dans son nanordi, vient de le rejoindre. Apparemment légèrement psychopathe, il représente un plus grave danger de déstabilisation. Le Mega leur présente un dossier très succinct comportant le casier très chargé de l'accusé, où il a noté ses faits et gestes depuis son arrivée. D'après le dossier, le suspect est en train de mettre au point des canons et obus modernes, probablement des gaz de combat, et de donner le moteur à explosion à une des puissances de la planète, ce qui est catastrophique.

Ce dossier est totalement bidon mais relativement bien monté, et à moins que les personnages ne l'examine soupçonneusement, ils devraient le prendre pour argent comptant. Le Mega demande donc à ses collègues d'éliminer le plus discrètement possible le malfrat avant que ses agissements ne perturbent l'équilibre de la planète. Lui-même ne

peut agir directement car cela nuirait à sa couverture et donc à sa mission principale.

Il s'agit en fait d'une grosse arnaque, d'une intrigue de théâtre de boulevard. Grâce à sa couverture, le Mega fut amené à fréquenter la jeune femme d'un vieux notable de la hanse, dont il tomba amoureux fou, et qui lui accorda quelques temps ses faveurs. Puis arriva notre soi-disant malfrat, qui en réalité est simplement un casanova local, et qui eut le malheur de ravir au Mega la femme qu'il aime plus que tout. Depuis, l'agent de la Guilde a quelques points de Mental en moins, et rêve de voir son rival mort. Mais il ne peut le tuer lui-même sans risquer de se faire accuser par la femme en question.

Le casanova ayant effectivement quelques activités en alchimie et en trafic d'armes (locales), le Mega a donc monté toute cette histoire (sans trop réfléchir aux conséquences) pour se débarrasser de son rival. Aux personnages de réfléchir avant de tirer bêtement sur le pauvre hère ou de le ramener à l'AG.

Quitte ou double

Sur une planète de villégiature, les Megas sont abordés par un homme à la tenue médiévale. C'est un ancien Mega, en retraite, conseiller d'Arnulf III, un roi sage qui vit sur Jamarand, un monde de NT2 divisé en petits royaumes. Brice leur demande leur aide, qu'il pourra rétribuer en bon or. Son récit est surprenant : au petit matin, Arnulf et lui-même partirent chasser en forêt. Vers 9h, le roi eut un malaise subit et tomba de cheval. Ce malaise n'était pas naturel : un voile noir semblait envelopper Arnulf, comme si la lumière l'éclairait moins que le reste du décor. Or, la magie n'existe pas sur Jamarand ! Brice conduisit Arnulf jusqu'à une ferme où il s'alita, et galopa jusqu'au château pour chercher du secours. En arrivant, il apprit que Arnulf était passé vers 10h, courroucé d'avoir été « agressé par son voisin et rival Traguedine d'Elvan », et qu'il avait aussitôt rassemblé ses soldats pour une expédition de représailles. Or Arnulf s'entend bien avec Traguedine... Un sosie ? A ce stade, Brice commença à soupçonner un problème de brèche. Estimant trop dangereux d'essayer un Transfert dans le corps de l'imposteur (s'il s'agit d'un alter ego d'une autre dimension, sa résistance au transfert serait aussi élevée que celle du « vrai » Arnulf (Rt 88)), il est allé chercher des Megas. Après tout, s'il s'avère que le pseudo Arnulf est un « égaré », cette mission est bien pour eux ! Effectivement, Arnulf-bis est bien un transfuge d'un univers très voisin, dans lequel il est susceptible et colérique (et où son bras droit n'est pas Brice). Chassant sur les terres de Traguedine, il a été couronné par une patrouille d'Elvan qui ne l'avait pas reconnu. Devant la brèche, qui est de type « contact volume », son cheval a fait un écart, tandis que lui était projeté dans l'univers voisin... Les Megas vont devoir agir vite : il faut retrouver Arnulf-bis et le reconduire rapidement à la brèche car elle aura disparu d'ici un jour. Originaires d'un autre univers, les Megas sont les seuls à distinguer la brèche (un brouillard violet) ; ils peuvent aussi rencontrer une manifestation de l'entité-planète (sous forme d'une licorne) qui les aidera à la débarrasser de l'intrus. Ayant résolu un problème de brèche, ils recevront des points de mission en conséquence.

Vous avez une petite mine...

Chargés de prendre livraison d'un appareil important sur Pavarine, une petite planète assez pauvre et miteuse, les Megas attendent leur contact au motel du Cactus twisteur. Mais ils sont drogués avec un gaz somnifère inodore, et se réveillent prisonniers dans une mine de Stratus (apparemment sur la planète Toirus, une ancienne colonie de la Frange).

Les conditions de vie sont épouvantables et le travail absolument ignoble, en totale contradiction avec les lois de l'AG. La planète ne possède pas d'atmosphère, et seules les mines sont pressurisées, ce qui exclue toute évasion vers la surface. Le travail consiste à extraire de la craie des modules de stratus, ce minerai entrant dans la fabrication des recharges universelles d'énergie. Pour se libérer les

Megas devront très certainement fomenter une émeute, et s'emparer du seul moyen de transport de toute la planète, le cargo de transport de stratus. Mais sans armes, étroitement surveillés et travaillant toute la journée sans nourriture ou presque, ce sera un véritable défi.

Attention, ce scénario est très dangereux et doit pousser les personnages à bout, leur survie en dépend. Il ne s'agit nullement de sauver l'univers ou même de servir l'AG, seulement de survivre, ce qui devrait les motiver considérablement. S'ils s'en sortent ils pourront bien sûr dénoncer la compagnie minière auprès de l'AG qui se fera une joie de la condamner et de libérer tous les prisonniers. Les Megas pourront alors rendre visite à ceux qui les ont vendus comme esclaves à la compagnie...

