

# Rapport d'activité MEGA - Section des parias -

---

**Linsay Mac Lambert - Major**

---

**Budi Ahmad - Méga Sensit**

---

**Hallen Carter - Méga Ethno-Ranger**

---

**Jolinar de Malkshur - Méga Médian**

---

**Magnüs Atwood - Méga Conceptech**

---

**Miles Gutierrez - Méga Fouineur**

---

**Oskar Niemeyer - Méga Escorteur**

---

**Valéria Edberg - Méga Biocyb**

---



# SOMMAIRE

Pages

- 
- *Épreuve 1 : A toute vapeur !* 4

---

  - *Épreuve 2 : N'est pas prophète qui veut...* 7

---

  - *Épreuve 3 : Plus y'a de fous, moins y'a de riz !* 10

---

  - *Épreuve 4 : La Reine de la nuit* 13

---

  - *Mission 5 :* 15

---

  - *Mission 6 :* 18

---

  - *Mission 7 :* 21

---

  - *Mission 8 :* 24
- 



## *Section des Parias du Major Linsay Mc Lambert*



**Agents impliqués :**

- Budi
- Hallen
- Jolinar
- Magnüs
- Miles
- Oskar
- Valéria

**Succès :**

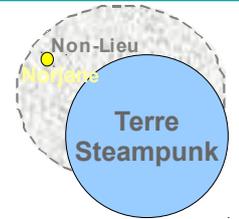
- L'épreuve d'espionnage est réussie grâce à l'enquête et au sens de déduction de Magnüs qui découvre le commanditaire des sabotages : Lord Mac Intyre.
- Découverte et arrestation de l'espionne Ilona Klimberg qui a assassiné le baron du rail.

**Echecs :**

- Les agents méga n'empêchent pas l'assassinat du Lord Mac Intyre, qui ne pourra pas être traduit en justice par son pays pour haute trahison puisqu'il a vendu les plans du Foudre à l'ennemi Allemand

**Lieu(x) visité(s) :**

- Norjane : Mega Académie
  - Terre « Steampunk »
- A bord du train « La foudre »  
De Paris à Constantinople

**Résidents rencontrés :**

- Antoine Fourcade (Contact AMG)
- Lord James Mac Intyre (Magnat)
- Edouard Delaporte (ingénieur)
- Andrew Keetling (Industriel)
- Branius et Bedonnant (Mécanos)
- Jules Ménard (Inspecteur)
- Aimée Bergevilac (Notaire)
- Sébastien Clair (Saboteur)
- Baronne Ilona Klimberg (Espion)
- Lady Amamda (Baronne frivole)

**Contexte de la mission :**

- 1ere épreuve d'une série devant déterminer l'aptitude des Mégas à devenir des agents opérationnels sur le terrain. La mission choisie par le Major Mc Lambert consiste en une épreuve d'espionnage au sein d'une terre parallèle style steampunk dans l'univers QF3 et dans la 17ème version connue de cette Terre.
- Un contact de la Guilde, le clerc de Notaire Antoine Fourcade contacte la guilde pour qu'elle s'assure de l'équité d'un pari sur une invention technologique qui risque de changer le cours du développement industriel de cette planète !

**Événements personnels :**

- Jolinar couche en même temps avec Lady Amanda et Stefania Brevolsky !
- Oskar démasque la voleuse Andrea Silipani et la retourne en agent de terrain.
- Hallen, Miles et Valéria stoppe le saboteur Clair et le débarque dans une gare de l'Europe de l'Est.
- Budi se fait plein de nouvelles copines dans la société bourgeoise
- Isolé dans l'un des derniers wagons, Miles se sent un peu perdu et inutile pour cette première mission.

**Informations récoltées :**

- Lady Amanda est une perverse cherchant à nuire à la réputation de Stefania Brevolsky.
- Les 2 mécaniciens ont été saoulés délibérément la veille du départ pour ne pas être au top de leur forme durant le pari.
- Le train a été piégé avec une bombe dissimulée sous l'accroche entre 2 wagons.
- La fameuse comédienne Andrea Silipani est une voleuse
- L'inspecteur Jules Ménard de la police française est à bord du Foudre incognito sur demande du notaire Bergevilac.
- Andrew Keetling est un riche industriel intègre et joueur.

**Matériels récupérés :**

- Matraque Tech.4
- Pistolet Dillinger Tech.4
- 6 bâtons de dynamite Tech.4

**Faits marquants et perspectives :**

- Miles désamorce la bombe et la garde avec lui.
  - Sébastien Clair, le saboteur, tente d'empoisonner la nourriture des cuisines de manière à obliger le Foudre à débarquer les passagers malades et ainsi lui faire perdre du temps dans sa course contre la montre. Il sera démasqué par Hallen et Valéria. Puis Miles l'éconduira hors du train sans alerter les autorités pour ne pas lui faire courir de représailles, mais il ne donnera pas le nom de son commanditaire.
  - Assassinat de Lord Mac Intyre dans sa cabine.
  - Valéria fait évacuer le cadavre dans son infirmerie et Miles fait croire qu'il est encore vivant.
- L'assassin pensant avoir raté son coup, retourne dans l'infirmerie pour finir le travail mais tombe sur Valéria qui lui oppose de la résistance. Le bruit attire l'attention de Budi qui met hors d'état de nuire l'espionne allemande.
- L'ingénieur Delaporte gagne son pari en amenant le foudre jusqu'à Constantinople avec 1 jour d'avance. Sa performance est saluée par Keetling beau perdant. Sa carrière est lancée.
  - L'invention du foudre révolutionne le système de propulsion qui équipera dans le futur tous les trains. Le Foudre rentre au musée de la science !

**Mission(s) liée(s) :**

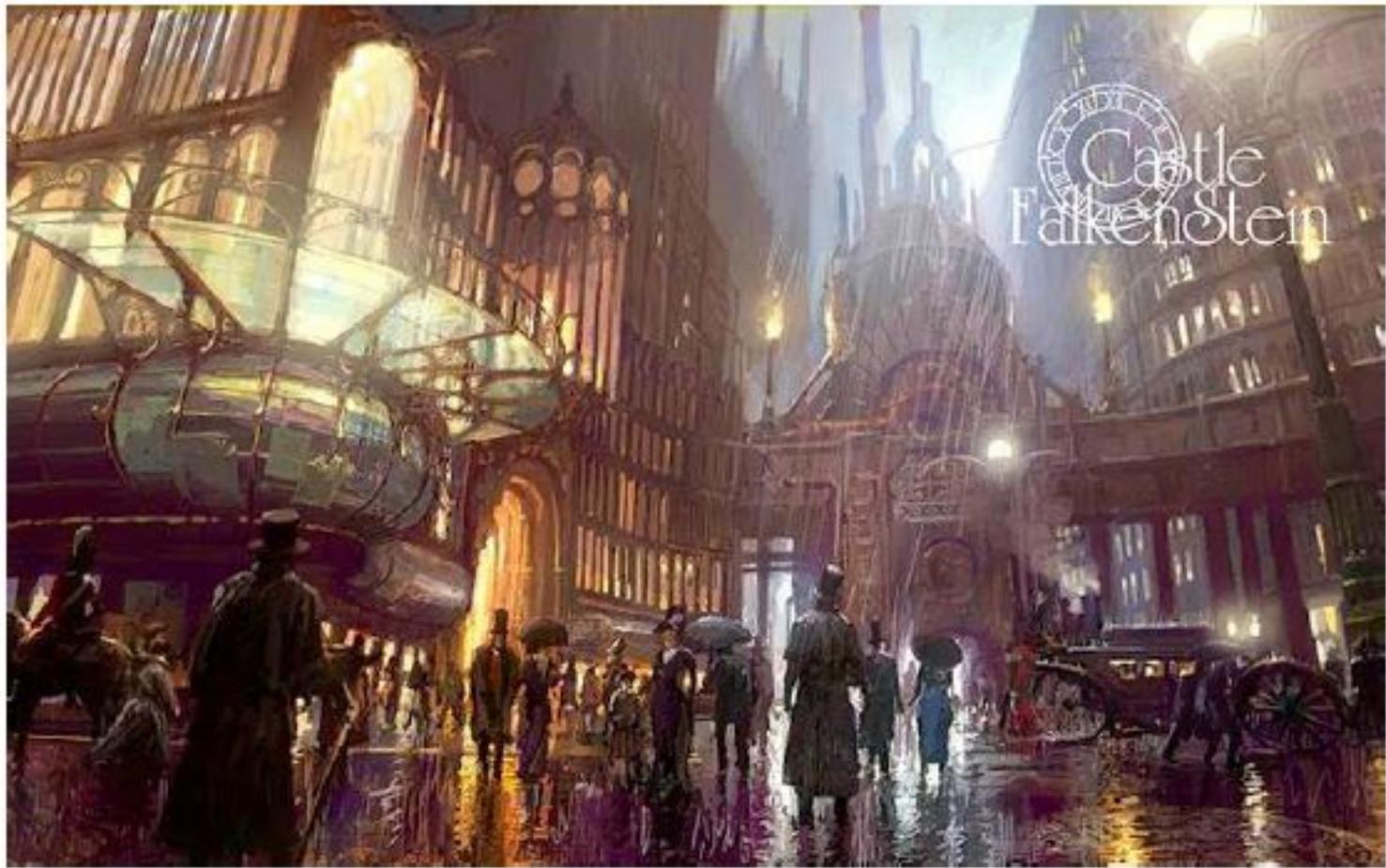
Aucune pour l'instant, mais elle sera certainement liée aux prochaines épreuves initiatiques devant évaluer les compétences des agents MEGA : Budi, Hallen, Jolinar, Magnüs, Miles, Oskar et Valéria.

# Megacademie - Epreuve d'Espionnage - A toute vapeur !



Épreuve 1 : A toute vapeur !





Épreuve 1 : A toute vapeur !

**Agents impliqués :**

- Budi
- Miles
- Valéria
- Oskar

**Agents absents :**

- Hallen
- Jolinar
- Magnüs

**Succès :**

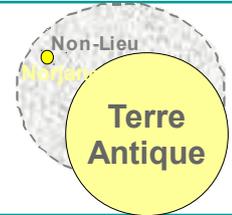
- \_ Combat efficace et bonne gestion des prisonniers.
- \_ Exploration sans se perdre.
- \_ Prise de contact avec des locaux raisonnables (les bédouins).
- \_ Récupération sans l'endommager de l'IA, mais en la désarmant.
- \_ Rétablissement du rapport de force initiale sans ingérence.

**Echecs :**

- \_ Quelques tués durant la baston.
- \_ Incapacité à améliorer le sort de la population arabe sous le joug romain.
- \_ Incapacité à sauver la vie de Mokhar, innocent des crimes de l'IA, finalement juste coupable d'avoir été trop curieux, il meurt lorsque l'IA lui est ôté.

**Lieu(x) visité(s) :**

- Norjane : MegAcadémie
- Terre Antique (Sahara)

**Résidents rencontrés :**

- \_ Safar al-Akhtar le chef des bédouins pacifiques (contact possible).
- \_ Mokhar Benguisan le faux prophète contrôlé par l'IA.
- \_ Crassius Lupus Vulgus centurion et ambassadeur romain à Tisit.
- \_ Awad al-Karam soldat arabe fait prisonnier et interrogé, puis libéré à la tête de son groupe...

**Contexte de la mission :**

- \_ Deux confédérations, Guédiprime & Azarion, signent une trêve après 357 ans. En contrepartie du protocole de paix, elles échangent un artefact technologique, mais l'IA décuplant les pouvoirs envoyée par Azarion à bord d'un vaisseau se crashe sur une Terre parallèle de période antique.
- \_ Arrivée par une faille car pas de porte de transit sur place.
- \_ L'objectif est de récupérer l'IA avant qu'elle ne tombe entre de mauvaises mains et change le cours de l'histoire locale.
- \_ Cette mission représente leur épreuve d'exploration, puisque cette Terre n'a pas encore été répertoriée par les Mégas...

**Événements personnels :**

- \_ Budi parvient à faire de la musique et à danser avec les bédouins malgré leur tristesse.
- \_ Valéria se dévergonde en jouant la danseuse du ventre pour Crassius, offrant ainsi une diversion permettant à ses amis de voler l'IA.
- \_ Magnüs détache l'IA de son hôte.
- \_ Miles est traumatisé par toutes ces scènes de violence, de barbarie et de torture, il a du mal à s'en remettre.

**Informations récoltées :**

- \_ Le vaisseau a atterri dans un volcan derrière la cité de Tisit, ce qui l'a totalement vaporisé, seul l'IA a survécu en fusionnant avec Mokhar (en plus de sa fusion avec la fleur folie pendant l'incident de triche lumière de son vaisseau).
- \_ La nouvelle religion imposée par le faux prophète ressemble beaucoup à l'Islam le plus intégriste, ce qui trouble beaucoup Budi, qui a connu cela en son Indonésie natale.
- \_ Les objectifs de l'IA, qui sont juste de suivre sa programmation d'arme cassé monde, en convertissant la population grâce aux pouvoirs psychiques augmentés de son hôte, est ensuite d'étendre une guerre sainte au monde entier... mais c'est sans compter sur la répression sanglante des romains.

**Mission(s) liée(s) :**

Aucune pour l'instant, mais cette épreuve a permis de créer un point de transit sur ce monde encore inexploré par la guilde, et de sauver les négociations entre 2 confédérations spatiales.

**Matériels récupérés :**

- \_ Des déguisements de soldats fanatiques du faux prophète.
- \_ Un sabre de bédouin.
- \_ Un fouet romain



*Megacademie - Epreuve d'Exploration - N'est pas Prophete qui veut...*



Épreuve 2 : N'est pas Prophète qui veut...



Épreuve 2 : N'est pas Prophète qui veut...



**Agents impliqués :**

- Budi
- Miles
- Valéria
- Oskar
- Magnüs

**Agents absents :**

- Hallen
- Jolinar

**Succès :**

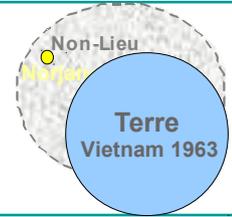
- \_ Succès de la fusillade au paralysant, pas de mort.
- \_ Succès des infiltrations furtives.
- \_ Matos hightech détruit.
- \_ Conseils stratégiques aux officiers viets pour rééquilibrer.
- \_ Un nomeg prisonnier (mais fou) ramené à Norjane.

**Echecs :**

- \_ Incapacité à sauver le pauvre bougre dans lequel le nomeg est transféré, qui se retrouve en plus retiré de sa Terre pour les prisons de Norjane alors qu'il n'a rien fait, il s'est juste trouvé au mauvais endroit au mauvais moment...

**Lieu(x) visité(s) :**

- Norjane : MegAcadémie
- Terre 1963 (Viet-Nam)

**Résidents rencontrés :**

- \_ Con-Thien contact méga.
- \_ Bien-Fong chef des défenses de l'armée vietnamienne.
- \_ Hoa-Dam-Hong officier de renseignement vietnamien.
- \_ Taylor Holland commando américain à qui on a sauvé la vie dans le tunnel.
- \_ Dexter Phillips soldat dans lequel le nomeg dément est transféré.

**Contexte de la mission :**

- \_ Sur une Terre parallèle des années 60, l'agent méga Bertrand Gontri a laissé son matos hightech, en pleine guerre du Viet-Nam, avant de revenir blessé.
- \_ La bataille d'Hamburger Hill a curieusement été gagnée rapidement, il y a sûrement ingérence et modification de l'histoire.
- \_ Il faut récupérer le matériel abandonné par Gontri, et rectifier les changements en redonnant l'avantage aux vietnamiens.
- \_ ça servira d'épreuve de combat moderne pour la mégacadémie.

**Événements personnels :**

- \_ Budi n'a pas de difficulté à passer pour un viet, pas besoin de maquillage.
- \_ Valéria sauve la vie du commando américain touché par le nomeg.
- \_ Oskar est à l'aide en zone de guerre.
- \_ Miles n'a pas de difficulté, malgré son jeune âge, à passer pour un soldat américain ; et découvrir ce conflit en vrai, autrement que par des livres d'histoire subjectifs et déguisé en viet-cong, lui ouvre l'esprit.

**Informations récoltées :**

- \_ Il semble que la victoire américaine à Hamburger Hill ne soit due qu'au pur hasard, et absolument pas à un usage du matos hightech abandonné par le méga Gontri, ou à la présence du nomeg fou (plutôt une gêne dans le camp ricain), il n'y a donc finalement eu aucune ingérence.
- \_ Les nomegs ont des portes de transit à base pyramidales, et non tétraédriques, dont certaines cachées dans les pyramides égyptiennes terriennes.
- \_ Les nomegs ont une distance maximale de transfert, comme les Mégas, sinon ils se retrouvent prisonniers du résident, s'ils s'éloignent hors de portée de leurs corps d'origine.

**Matériels récupérés :**

- \_ 4 uniformes de soldats américains.
- \_ Un couteau commando à la Rambo
- \_ Ordinateur du nomeg et des documents « compromettants »

**Faits marquants et perspectives :**

- \_ Rencontre dans la jungle de notre contact Con-Thien, qui leur fait rejoindre les officiers vietnamiens en suivant la route Ho Chi Min.
- \_ Se faisant passer pour des viets-congs connaissant bien les lignes américaines, ils obtiennent un délai avant la contre-offensive viet, de façon à pouvoir retourner à Hamburger Hill avant que la colline ne soit de nouveau un front explosif : ils ont 48 heures.
- \_ Ils doivent se battre en pleine jungle contre des militaires américains ayant perdu leur unité dans le chaos de la bataille précédente.
- \_ Ils survivent à la fusillade, attachent les prisonniers américains à des arbres, et prennent leurs armes et leurs uniformes.
- \_ Ils s'infiltrèrent discrètement parmi les lignes américaines montant la garde en haut de la colline.
- \_ Ils repèrent des commandos cherchant vainement à déloger un forcené dans une mine viet-cong, il aurait déjà tué de nombreux soldats entrés dans ce tunnel.
- \_ Intégrant au baratin ce commando, ils découvrent au fond du tunnel un soldat américain complètement fou, dans ce qui ressemble à une cachette de porte de transit.
- \_ Ils parviennent à le paralyser, puis à exploser la cachette et son matos hightech à la grenade.
- \_ Ils fuient dans la jungle avant de sonder la mémoire de leur prisonnier : en fait c'est un nomeg qui s'est transféré dans un soldat en permission, faisant de l'archéologie en Égypte, mais il a été forcé de retourner à la guerre, s'éloignant de son vrai corps, c'est le rejet psychique qui l'a rendu fou...
- \_ Nos héros le ramènent avec eux jusqu'à Norjane.

**Mission(s) liée(s) :**

Aucune pour l'instant, mais cette épreuve a permis d'emprisonner un nomeg.

*Megacademie - Epreuve de Combat - Plus y a de Fous, moins y a de riz...*



Epreuve 3 : Plus y'a de fous, moins y'a de riz !





**Agents impliqués :**

- Budi
- Jolinar
- Miles
- Valéria
- Oskar

**Agents absents :**

- Hallen
- Magnüs

**Succès :**

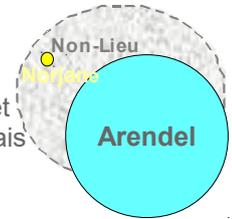
- Les Mégas ont brillamment réussi l'ensemble des épreuves en récupérant la sonde défectueuse, enquêté sur le phénomène de résonance pour découvrir son origine et résoudre les difficultés qui en résultaient. Ils ont établi un nouveau contact pour l'AMG pour de futures missions.

**Échecs :**

- Les Mégas n'ont pas retrouvé la trace du contact local de l'AMG « Mishra Vifbois » certainement décédé dans le cataclysme magico-climatique mondial.

**Lieu(x) visité(s) :**

- Norjane : MegAcadémie  
- Arendel : Réseau de tunnel, Place forte de Kingbridge, Forêt Gelée, Haute montagne et Palais des glaces.

**Faits marquants et perspectives :**

- Oskar récupère la sonde endommagée
- Les Mégas trouvent la druidesse Feuille dans les profondeurs des galeries souterraines et elle leur apprend l'histoire du Cercle Druidique anéanti par le nouvel ordre religieux, ainsi que les noms de 2 autres membres : Mishra Vifbois et Waleran Bigod
- Feuille évoque la prophétie selon laquelle des étrangers sauveront Arendel de sa destruction !
- Les Mégas découvrent en arrivant dans la cité de Kingbridge que 80 % de la population a été instantanément gelée, toutes les personnes à l'extérieur au moment du cataclysme sont mortes.
- L'archi-diacre Waleran révèle l'emplacement des lieux sacrés qui abritent les reliques d'Arendel.
- Jolinar et Valéria explorent les profondeurs des grottes souterraines pour retrouver le Graal. Valéria le garde avec elle, ce qui décuple ses capacités de soins sur ce monde.
- Oskar part dans une quête solitaire à la recherche de l'Armure du lac, bravant seul le froid et les embûches pour revenir avec la relique.
- Miles part dans la forêt en bon éclaircur, se faufile à travers les forces zombiesques pour récupérer l'épée de verre-dragon !
- Les Mégas équipés des saintes reliques franchissent les lignes ennemies, traversent la forêt glacée, escaladent la montagne pendant un trek de 3 jours, affrontent 2 grizzlis-zombis avant d'atteindre le palais des glaces
- Après avoir passé le golem sentinelle, Budi et Oskar se présentent officiellement aux automates de glace afin de rencontrer la Reine de la Nuit, pendant que Valéria et Miles escaladent le pic et pénètrent dans le palais par les toits.
- Négociation tendue avec la sorcière blanche.
- Miles revêt les 3 Reliques et se jette dans le nœud trinique afin de vaincre l'armée des morts.

**Résidents rencontrés :**

- Feuille (Druidesse isolée)
- Prieur Philippe (Chef Religieux)
- Waleran Bigod (Druide converti)
- La Reine Maud (Monarque)
- Anna, fille du roi (Sorcière blanche)
- De nombreux villageois
- De nombreux sauvageons
- De nombreux marcheurs blancs
- Le Géant des neiges

**Contexte de la mission :**

Les Anciens ont décelé un énorme pic de résonance sur une planète en voie de développement... Il n'y a plus de liaison avec le contact sur place... La sonde envoyée sur place ne renvoie que des bribes d'informations,...

Il faut se rendre sur place pour voir ce qui s'y passe, rétablir le lien avec le contact « Mishra Vifbois », trouver la source de la résonance et agir en fonction, récupérer la sonde et revenir sur Norjane !

**Informations récoltées :**

- Impossible d'évoluer à la surface de la planète plus de quelques instants, le froid flirt avec le zéro absolu !
- Les druides utilisent un langage secret écrit sur les murs des galeries souterraines pour communiquer entre eux dans leur lutte contre l'obscurantisme religieux qui les a fait disparaître.
- Les alentours de Kingbridge sont encerclés par des forces surnaturelles : marcheurs blancs, géants des neiges, sauvageons et même un dragon blanc !
- Le Roi Stephen est hagard depuis la fuite de sa fille aînée, traquée par les moines pour sorcellerie peu de temps avant le grand cataclysme. C'est la Reine Maud qui gouverne le royaume et tente de gérer les ambitions des comtes et barons.
- L'archi-diacre Waleran Bigod (un druide converti) est un proche conseiller de la royauté. Il donne des éléments tangibles permettant de résoudre la prophétie : Trouvez les 3 anciennes reliques d'Arendel : L'épée de verre-dragon, l'armure du lac et le Saint-Graal pour sauver la population survivante...

**Mission(s) liée(s) :**

Aucune pour l'instant, mais elle concluait la série d'épreuves initiatiques devant évaluer les compétences des agents MEGA : Budi, Jolinar, Miles, Oskar et Valéria.

**Événements personnels :**

- Budi joue les entremetteurs avec Oskar et Feuille...sans succès !
- Jolinar ne supporte pas le grand froid et renonce à l'expédition hors des murs du château...
- Valéria défie en combat singulier et remporte son duel contre le géant des neiges.
- Miles comprend la psychologie d'Anna la sorcière blanche et trouve le moyen de la raisonner. Il aurait bien aimé qu'elle soit réelle !

**Matériels récupérés :**

Aucun car la mission s'est déroulée dans un simulateur d'univers virtuel dans le cadre de l'épreuve finale de l'examen d'agent de terrain Méga.

# Megacademie - Epreuve de Resonance - La reine de la Nuit



Épreuve 4 : La Reine de la Nuit





Épreuve 4 : La Reine de la Nuit

