

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

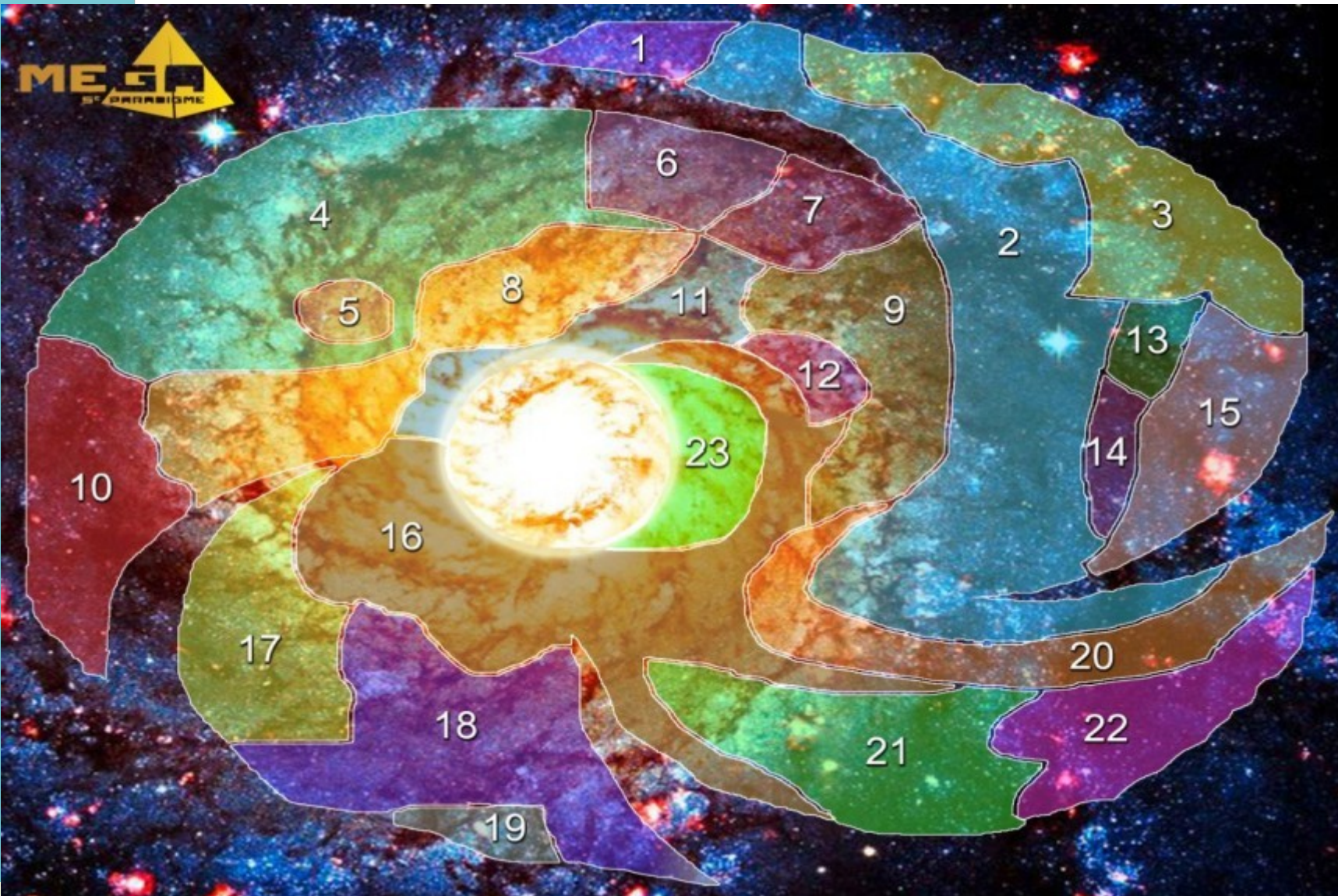
Miles Gutierrez - Méga Fouineur

Oskar Niemeyer - Méga Escorteur

Valéria Edberg - Méga Biocyb



MULTIVERS



QF1

Confédérations :

- 1 Les Petits Mondes Fédérés
- 2 la Corporation Coloniale Interstellaire
- 3 La Pan Global Deep Space Administration
- 4 La Ligue des Fédérations Spatiales Unies du Poste Inter-règne
- 5 le Siège de l'AG
- 6 la Confédération de Splaf
- 7 le Contrôle Quininien
- 8 le Contrôle Tangre
- 9 la Confédération Ilmane
- 10 Hutt Space
- 11 la Spirale de l'Utopique Chaos
- 12 la Zone Délirius
- 13 la Salvatrice Institution
- 14 les Colonies d'Ukbar
- 15 Nimie
- 16 Vallackie Corporation
- 17 l'Empire Shatar
- 18 le Secteur de l'Union
- 19 Jundhor
- 20 la Réunion des Infrastructures Spatiales
- 21 le Volume Spatial Primordial
- 22 l'Empire des Mille Planètes
- 23 l'Action Techno Sociale

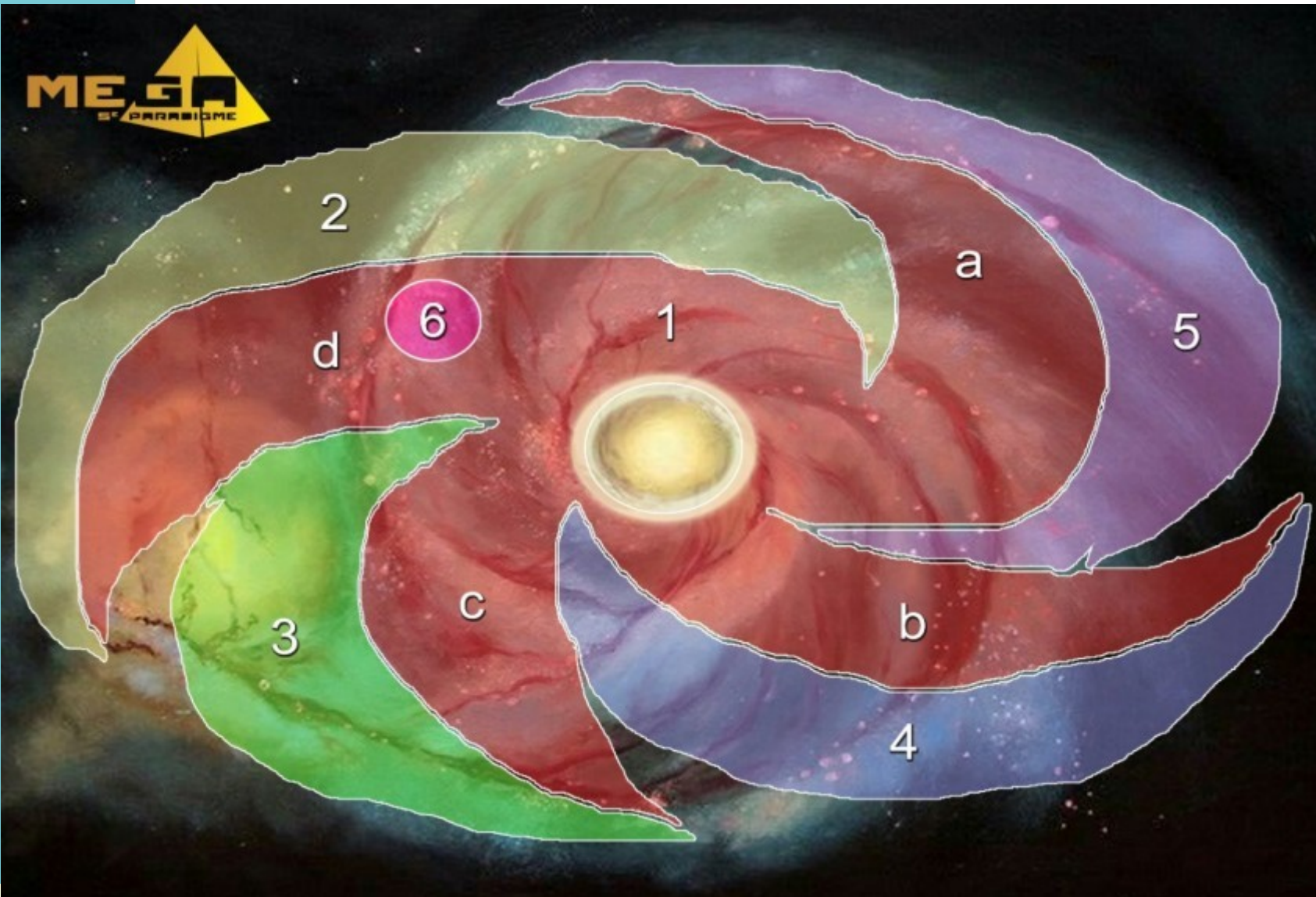


MULTIVERS



Confédérations :

- 1 Secteur de l'Araignée Goa'uld
 - _ 1a Consortium Zaxxoïd
 - _ 1b Secteur Tollan
 - _ 1c Région Genii
 - _ 1d Enclave Tok'ra
- 2 Empire des Ancients
- 3 Croisade Ori
- 4 Nid Wraith
- 5 Coalition Oiramulan
- 6 Galactic Guard Center



MULTIVERS



Confédérations :

Quadrant Alpha

- 1 Fédérations des Planètes Unies
- 2 Assemblée Tholian
- 3 Confédération Breen
- 4 Monarchie Kzinti / Tzenkethi
- 5 Alliance Ferengi
- 6 Union Cardassienne
- 7 Marais Kel' Daxar
- 8 Vortex Bajoran
- 9 Ordre Patriarcal de Talaria
- 10 Le Maquis

Quadrant Beta

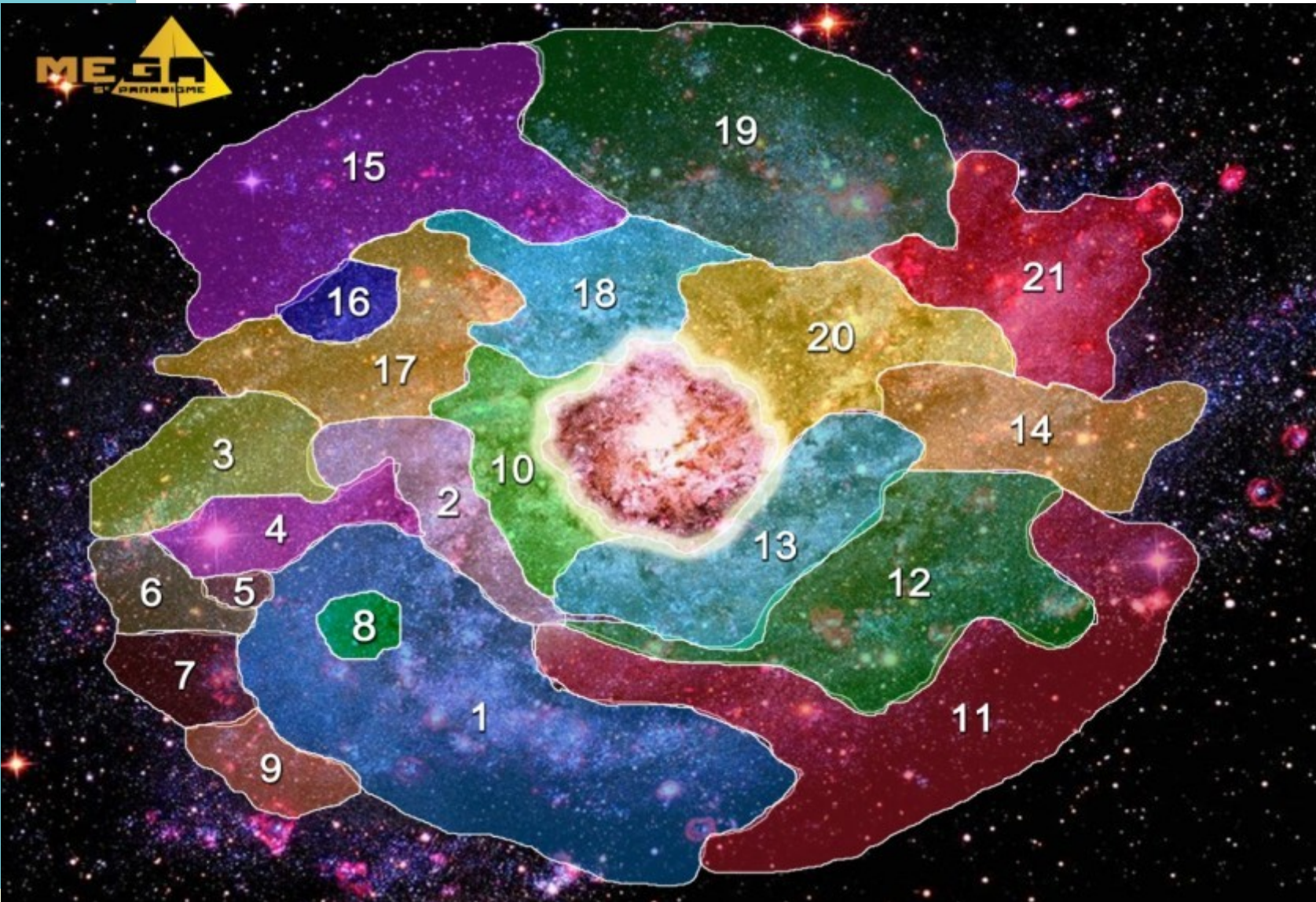
- 11 Empire Klingon
- 12 Stellarium Romulien
- 13 Hégémonie Gorn
- 14 Tribu Lyrn

Quadrant Gamma

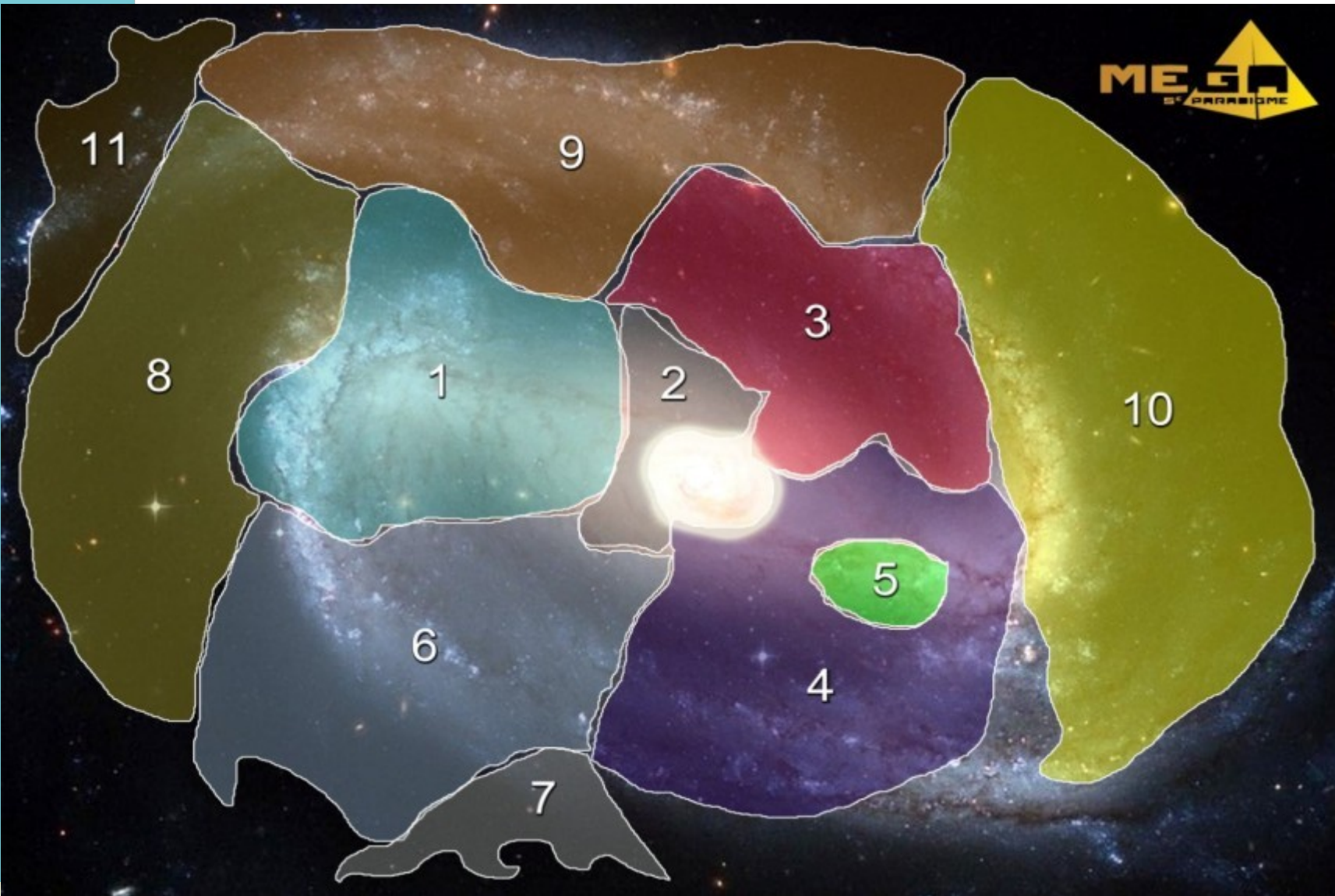
- 15 Le Dominion
- 16 Wormhole Starbase
- 17 District de Point Central
- 18 Gamma One

Quadrant Delta

- 19 Collectif Borg
- 20 Secte Kazon
- 21 Enclos Hirogen



MULTIVERS



QF4

Confédérations :

- 1 Alliance Terrestre
- 2 Action Rubanis
- 3 Régime Narn
- 4 République Centauri
- 5 Quadrant 37
- 6 Fédération Minbari
- 7 Empire Vorlon
- 8 Ligue Rimward des Mondes non-Alignés
- 9 Ligue Centrale des Mondes non-Alignés
- 10 Ligue Coreward des Mondes non-Alignés
- 11 La Frange des Ombres



MULTIVERS

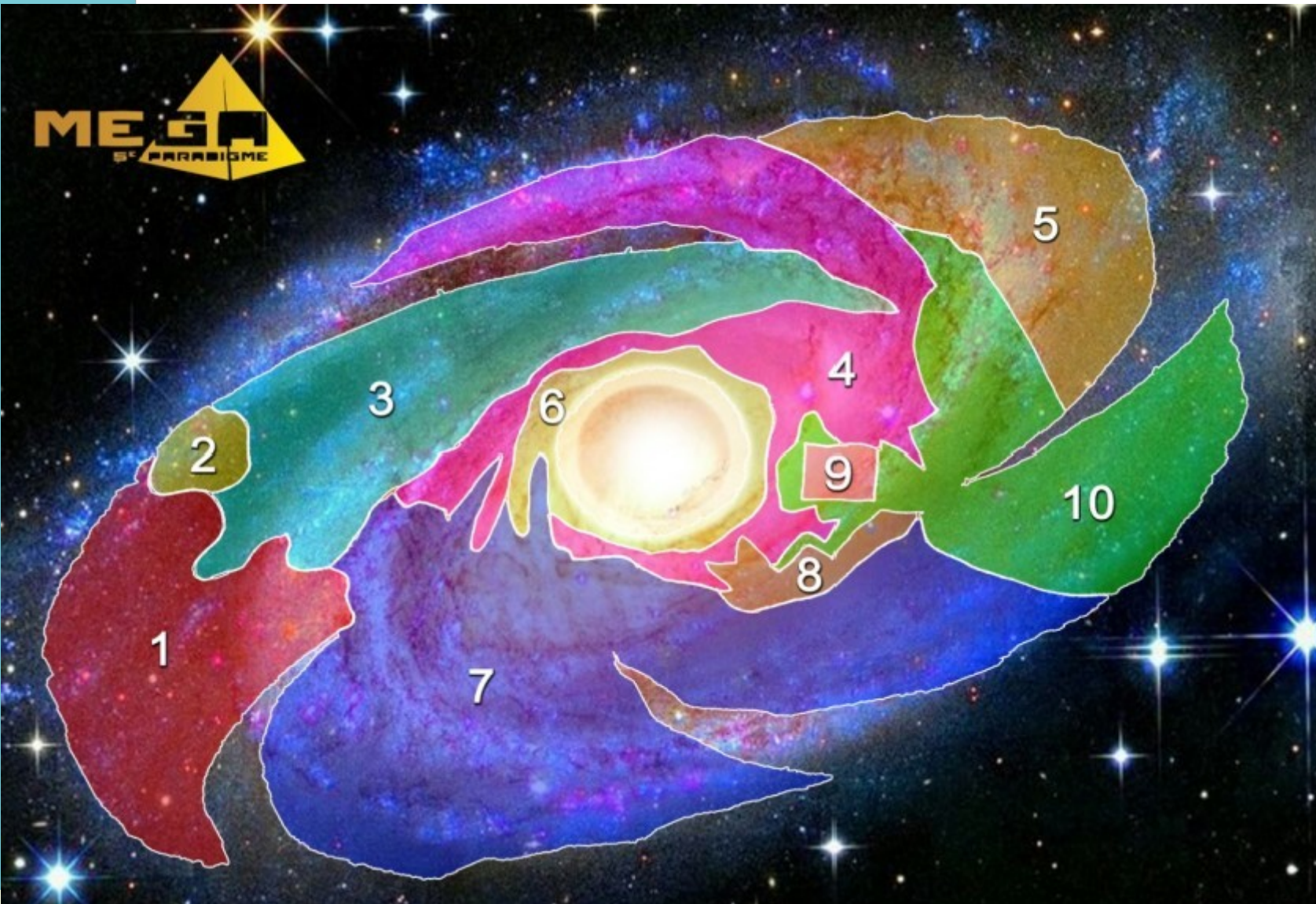


Confédérations :

- 1 Confédération Klackon
- 2 Komodosie
- 3 Confédération de Thaggara
- 4 Ciel Galymédien
- 5 Empire Thanzien
- 6 Contrôle Tropicain
- 7 Confédération Arisienne
- 8 Royaume Fabérien
- 9 Giboulées Cheers
- 10 Espace vital Azuréen



MULTIVERS



QF6

Confédérations :

- 1 Fluide éthéral Mon Calamari
- 2 Prolovkov Zool
- 3 Suprême Fédération
(Siège de la PIS)
- 4 Expansion Galymédienne
- 5 Gênétrium
- 6 Second Cercle de Zorg
- 7 Espace Gammoréen
- 8 Royaume de Rhumul de Citre
- 9 Haut Empire Technocentristes
- 10 Confédération de Métalopolis



MULTIVERS



Confédérations :

La Maison Corrino :

- 1 Palais de l'Immediator
- 2 Protectorat de Donegal
- 3 Fédération de Skie

La Maison Harkonnen :

- 4 District Militaire de Rasalg
- 5 District Militaire de Dieron
- 6 District Militaire de Galedon

La Maison Vernius :

- 7 Collectivité de Capella
- 8 Collectivité de Syan

La Maison Atréides :

- 9 République de Marik
- 10 Principauté de Régulus
- 11 Grand Duché d'Orient
- 12 République de la Lyre

La Maison Richèse :

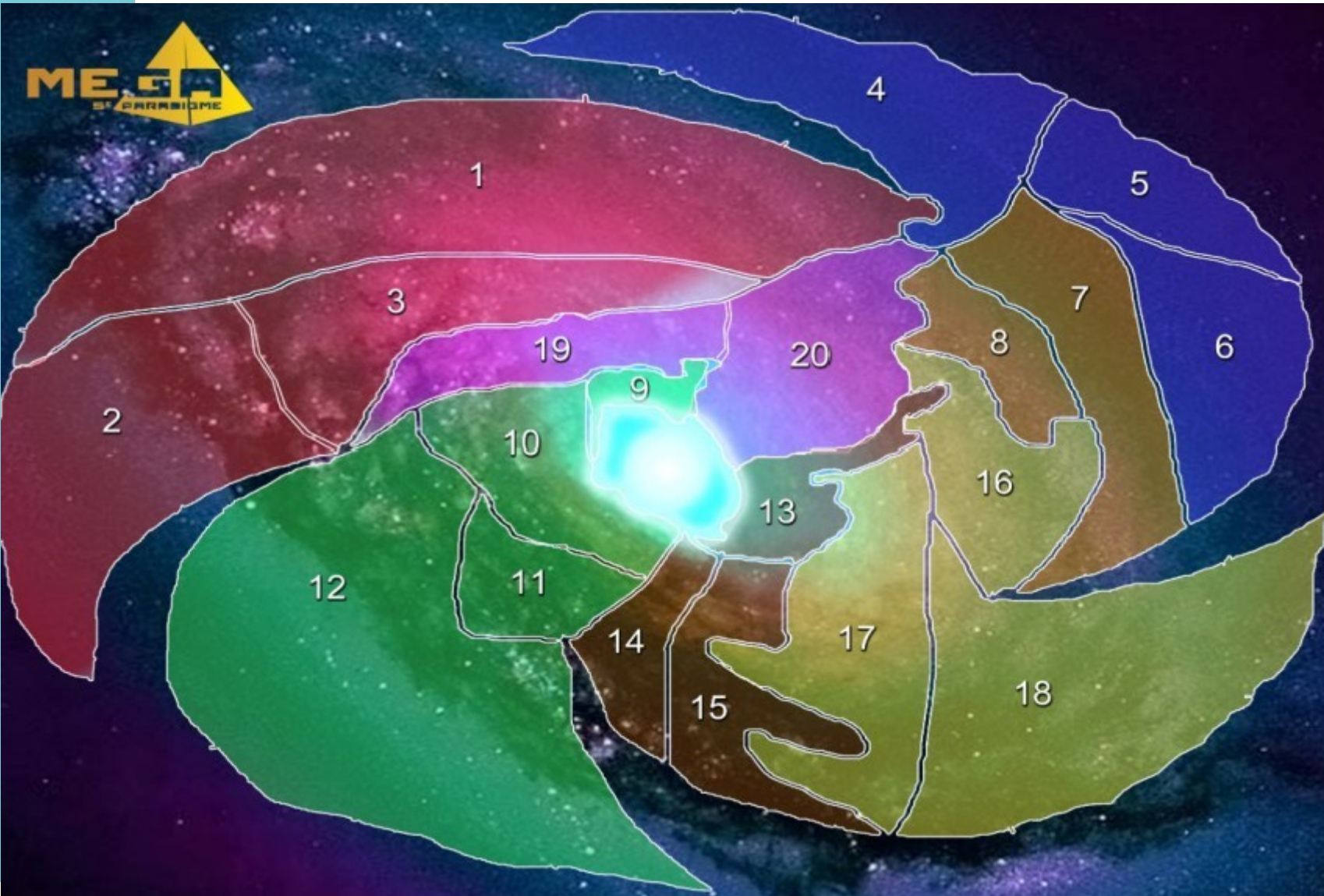
- 13 Marche de Draco
- 14 Marche de Crucis
- 15 Marche de Capelle

La Maison Hagal :

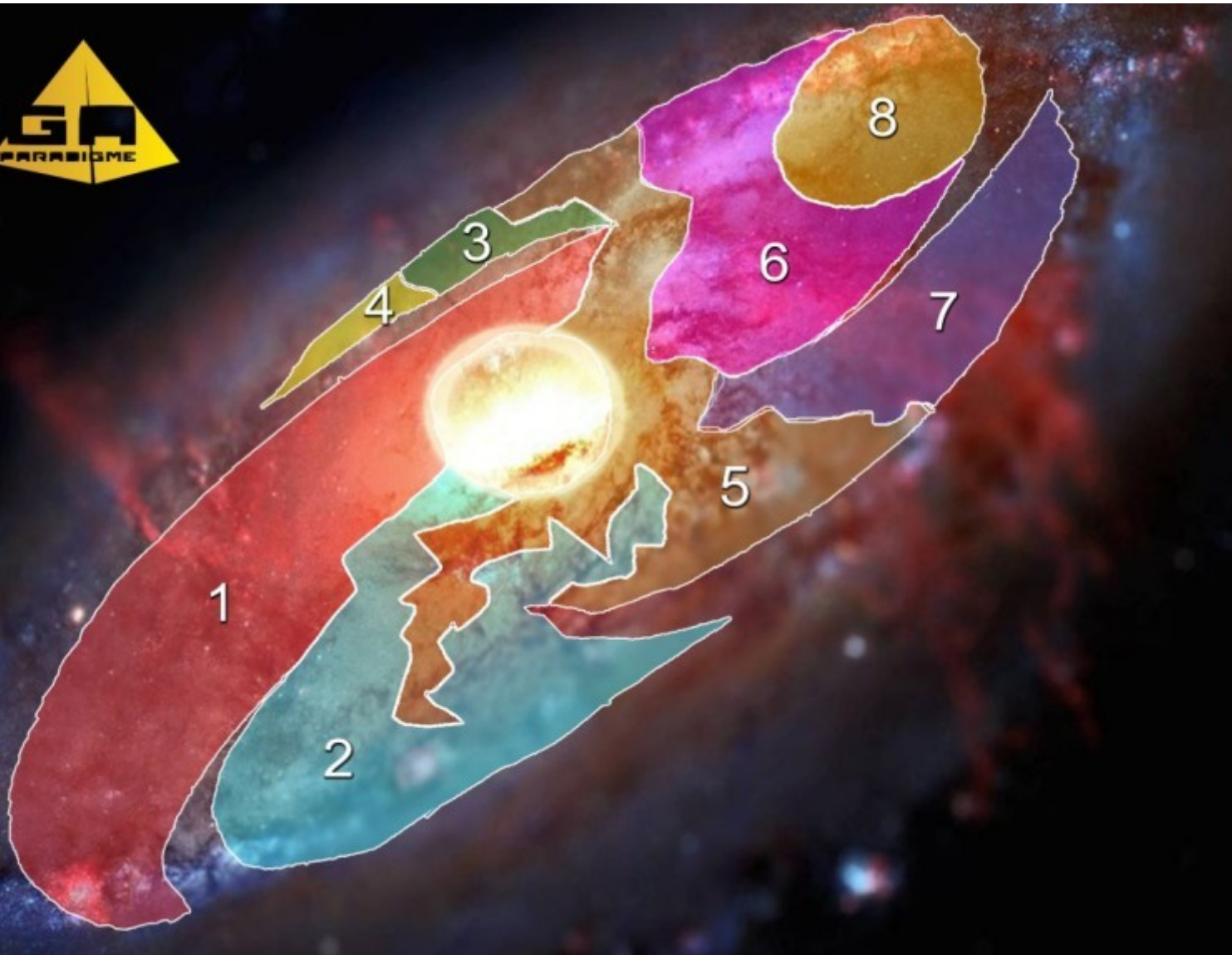
- 16 Ligue des Mondes Libres
- 17 Soleils Fédérés
- 18 Combinat de Draconis

La Maison Moritani :

- 19 Famille Grumman
- 20 Famille Ecaz



MULTIVERS



QF8

Confédérations :

- 1 Zone départementale Homoformée (+ Intermédia C°)
- 2 Zone départementale Galyformée
- 3 Domaine Auslander
- 4 Empire Papillonide
- 5 Boucherie Whog Shrog
- 6 Union of Progressive Peoples
- 7 Colonies Indépendantes
- 8 Expansion Xénomorphe



Section des Parias du Major Linsay Mc Lambert



Megacademie - Epreuve d'Espionnage - A toute vapeur !



Épreuve 1 : A toute vapeur !

Épreuve A : A toute vapeur !

Agents impliqués :

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

Succès :

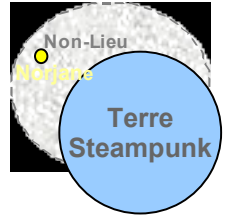
- L'épreuve d'espionnage est réussie grâce à l'enquête et au sens de déduction de Magnüs qui découvre le commanditaire des sabotages : Lord Mac Intyre.
- Découverte et arrestation de l'espionne Ilona Klimberg qui a assassiné le baron du rail.

Échecs :

- 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 Bergevillac (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 Barevolsky !
- 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 Barevolsky.
- 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 Bergevillac.
- 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.



Épreuve A : A toute vapeur !

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



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



Agents impliqués :

- Budi
- Magnūs
- Miles
- Valéria
- Oskar

Agents absents :

- Hallen
- Jolinar

Succès :

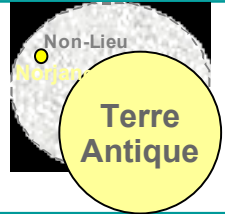
- _ Combat efficace et bonne gestion des prisonniers.
- _ Exploration sans se perdre.
- _ Prise de contact avec des locaux raisonnables (les bédouins).
- _ Récupération sans l'endommager de l'IA, mais en la désarmant.
- _ Rétablissement du rapport de force initiale sans ingérence.

Échecs :

- _ 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...

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 casse 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.

Faits marquants et perspectives :

- _ Sortis de la faille dans le désert du Sahara, nos héros repèrent 30 personnes dans les environs grâce à leurs pouvoirs.
- _ Dans un oasis, ils rencontrent donc une caravane de bédouins fuyant le nouveau régime religieux de la ville de Tisit à 4 jours de marche.
- _ Ils sont attaqués par des soldats arabes venant de Tisit cherchant à rattraper les fuyards infidèles, mais parviennent à les vaincre, et à faire des prisonniers.
- _ En les interrogeant, ils comprennent que le nouveau prophète de Tisit, Mokhar Benguisan, a récemment changé les croyances des citoyens, abandonnant le culte des ancêtres pour une radicalisation extrémiste ressemblant à un Islam Agressif (l'IA?)... et ce juste après avoir été fouiné dans le cratère dû à la chute d'une météorite dans le volcan derrière la ville !
- _ Ils voyagent jusqu'à Tisit par un dédale de passages souterrains qui a permis aux soldats de rattraper les fuyards.
- _ La ville est censé être gouvernée par un ambassadeur romain, Crassius Lupus Vulgus, et les 100 légionnaires de sa garnison, mais cela se faisait jusque là avec un statu quo pacifique avec les arabes... mais quand ils arrivent c'est la guerre civile, des citoyens sont crucifiés le long des routes et sur les murs de la ville, les romains réprimant la révolte religieuse dans le sang !
- _ Le prophète Mokhar est même torturé par le centurion Crassius, mais en s'approchant ils repèrent que l'IA s'est bien fixée à sa nuque (sûrement lors sa visite dans l'épave), aussi ils parviennent à s'en emparer puis à fuir la cité.
- _ A l'oasis, ils créent une porte méga et se rétrotransitent.

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.
- _ Magnūs 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.

Matériels récupérés :

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





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



Épreuve C : Plus y'a de fous, moins y'a de riz !



Agents impliqués :

- Budi
- Miles
- Valéria
- Oskar
- Magnüs

Agents absents :

- Hallen
- Jolinar

Succès :

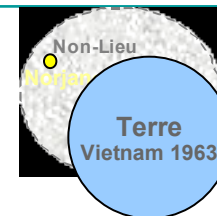
- _ Succès de la fusillade au paralysant, pas de mort.
- _ Succès des infiltrations furtives.
- _ Matos hightech détruit.
- _ Conseils stratégiques aux officiers viets pour rééquilibrer.
- _ Un nomeg prisonnier (mais fou) ramené à Norjane.

Échecs :

- _ 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)

**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.

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 »

Mission(s) liée(s) :

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





Megacademie - Epreuve de Resonance - La reine de la Nuit



Épreuve D : La Reine de la Nuit



Agents impliqués :

- Budi
- Jolinar
- Miles
- Valéria
- Oskar

Agents absents :

- Hallen
- Magnús

Succès :

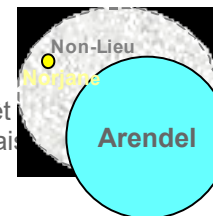
- Les Mégas ont brillamment réussi l'ensemble des épreuves en récupérant la sonde défectueuse, enquêté sur le phénomène de résonance pour découvrir son origine et résoudre les difficultés qui en résultaient. Ils ont établi un nouveau contact pour l'AMG pour de futures missions.

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 éclaireur, se faufille 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 sauvages
- 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, sauvages 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) :

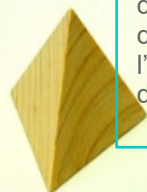
Aucune pour l'instant, mais elle concluait la série d'épreuves initiatiques devant évaluer les compétences des agents MEGA : Budi, Jolinar, Miles, Oskar et Valéria.

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.



Épreuve D : La Reine de la Nuit



Mission 01 - Projet Goliath



Mission 1 : Projet Goliath

Mission 1 : « Projet Goliath »

MEGA
5ième
Paradigme

Agents impliqués :

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

Agents absents :

- Magnūs

Succès :

- Intrigue démolée, contact recherché, Maxwell, décédé, finalement remplacé par son ami Hidachi qui nous doit la vie.
- Planque des triades découvertes et signalée à 2 corpo puissantes.
- Code d'activation du projet Goliath maintenu hors de portée des yakuzas.

Echecs :

- Impuissants à sauver Justine.
- Nombreux morts lors des fusillades.
- Erreur d'avoir laissé notre matos moderne à la planque pour acheter des armes létales, rien ne vaut les paralysants en mission.

Lieu(x) visité(s) :

- Con'Urb New-York - Terre 22's



Faits marquants et perspectives :

- La porte de transit méga est localisée dans le sous-sol d'un night-club, « l'Underground ».
- La boîte de nuit, « l'Elysium 666 », où Maxwell a été vu pour la dernière fois, est tenu par la triade de Tetsuo Nagaki. Maxwell s'est aussi envoyé Justine la favorite du chef yakuza.
- Justine est abattue par les gardes du corps de Nagaki avant de pouvoir nous parler.
- Un autre informaticien, Jonathan Goldwyn, ingénieur chez Micro-Apple Soft Inc., a lui aussi disparu le même jour que Maxwell à l'Elysium 666.
- Jonathan fréquentait une pute de luxe nommée Gloria, qui vit dans le Bronx.
- Les yakuzas veulent nous empêcher de fouiller chez elle, mais finissent sous les coups des S.O.B. (Sons of Brooklyn), des voyous considérant Gloria comme leur petite sœur.
- On retrouve Gloria faisant le tapin sur Broadway Avenue, les yakuzas s'interposent encore, mais Oskar vole une voiture, conduite par Valéria, afin que tous s'échappent avec la prostituée ; malheureusement Budi et Hallen sont faits prisonniers.
- Budi et Hallen se retrouvent torturés dans les labos secret des usines désaffectées du Bronx.
- Gloria explique que notre contact Maxwell a juste été témoin lors d'une soirée à l'Elysium du meurtre de Jonathan Goldwyn (par les hommes de Nagaki), qui voulait la sortir du trottoir en payant puis en menaçant Nagaki de divulguer ; cela n'a rien à voir avec son travail. Témoin gênant d'un homicide, Maxwell a donc été piégé et s'est vu "offerte" Justine pour qu'il passe la nuit avec elle, et la favorite de Nagaki lui a planté ses métagriffes dans le cou. En fouillant son corps, les Yakuzas ont trouvé sur lui un MiniDisQ contenant ses recherches. Depuis, Nagaki et ses yakuzas essaient en vain d'utiliser les codes de Maxwell pour leurs propres recherches, mais celui-ci conscient d'avoir commis une erreur d'encodage de microprocesseur avait demandé l'aide de sa nièce Josy-Anne Berger, technicienne travaillant dans un labo français, qui ne lui fournit le code qu'après sa disparition, camouflé dans un message anodin laissé sur son répondeur que nous interceptons : 666-232-366-671-292.
- Hidachi se fait aussi enlever par la triade en enquêtant pour nous, mais un capteur sur lui permet à Oskar et Valéria de trouver la planque, de s'infiltrer, et de libérer leurs amis, ainsi que Hidachi.
- Les fusillades et bastons dans les souterrains sont particulièrement dangereux, nos mégas devant même se débarrasser d'un mutant expérimental avant de s'enfuir.
- Nous décidons de ramener sur Noriane Hidachi et Gloria, menacés par la triade. Si la Guilde décide de garder Gloria sur Noriane quelques temps, Hidachi est renvoyé comme contact sur place, il devrait pouvoir compter sur nos messages adressés aux corpos avant de partir pour régler le problème de la triade.

Résidents rencontrés :

- Hidachi, le contact informaticien
- Tetsuo Nagaki, le chef de triade
- Justine, sa favorite
- Jayleene, barmaid à l'Elyseum
- Gloria, la pute de luxe
- Les S.O.B. simples voyous
- Des yakuzas, des gardes-du-corps, des vigiles, des miliciens, des méta-gardes, et même un affreux cyber-mutant-araignée !

Contexte de la mission :

- Le contact méga de cette Terre cyberpunk récemment découverte, Maxwell Cornell, ingénieur-chercheur R.D. chez Hosaka Inc., ne donne plus de nouvelles. Il faut aller enquêter sur sa disparition et faire en sorte que ses recherches sur une arme expérimentale liée à une technologie laser holographique ne tombe pas entre de mauvaises mains...
- Son ami Hidachi nous guide dans Con'Urb New-York au milieu d'une intrigue tortueuse faites de fausses pistes, d'histoires de cul, d'espionnage industriel, d'intérêts financiers, et de gangsters de bas étage prêts à tout pour s'enrichir !

Événements personnels :

- Jolinar ne supporte pas l'atmosphère de cette planète et tombe malade.
- Budi se transfère dans Justine juste au moment de sa mort, expérience traumatisante.
- Hallen est obligé de se rendre face à un yakuza et de s'enfuir face au mutant, son ego de mâle alpha en prend un coup.
- Les fesses de Budi ne passe pas par la lucarne des chiottes, aaaargh, régime !!!
- Miles manque de mourir en combattant au corps à corps le cyber-mutant araignée,
- Suite aux nombreux combats, Valéria sauve plusieurs fois la vie de Budi, de Hallen et de Miles au cours de la mission..

Informations récoltées :

- Pas de police, plus de nations, plus de religion, seul l'argent compte dans un monde d'ultra libéralisme, où les corporations règnent avec leurs milices privées.
- La pègre est puissante elle-aussi, comme cette triade yakuza qui fait en secret des expériences sur les implants cybernétiques, les drogues de synthèse et les virus informatiques.
- Tous les coups sont permis dans cet univers violent, propre et moderne en apparence, mais sauvage et pervers en coulisses.
- La civilisation de cette Terre cyberpunk semble en total effondrement des valeurs, il n'y a plus grand chose à sauver...

Matériels récupérés :

- Des costards, une combinaison chimique, des armes (1 fusil sniper, 2 pistolets, 1 taser, 1 sabre et 1 Stunner American Fist)
- 1 teck-kit et 1 med-kit vide utilisés par Valéria
- 1 kit de maquillage récupéré par Budi (avec en plus le rouge à lèvres de Gloria)
- Des fioles de divers produits chimiques prises par Miles dans les labos secrets de la triade.

Mission(s) liée(s) :

- Aucune pour l'instant a priori (NB expériences de la triade sur des drogues de synthèse ...)
- Le Major Mc Lambert nous a envoyés pour cette mission pour rendre service, car la section du Major Rasmus Muhlendorph était indisponible. C'est l'instructeur méga ayant validé notre épreuve finale sur Arendel qui lui a transmis le message. Vu la difficulté de la mission, était-elle seulement sensée réussir, ou cela cachait-il quelque chose d'autre ?



Mission 02 - Les Triangles des Bermudes



Mission 2 : Les Triangles des Bermudes



Mission 2 : Les Triangles des Bermudes

Agents impliqués :

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

Agent absent :

- Magnüs

Succès :

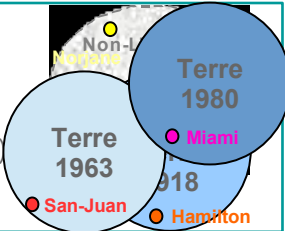
- Les rituels vaudou ont tous été interrompus dans leurs époques respectives
- Les marins des 3 navires ont tous été sauvés avant qu'ils ne disparaissent dans le triangle des Bermudes

Échecs :

- Mort de Saintilus (Allié Hougan)
- Le gang hispanique de Tony Montana profite de nos agissements pour étendre son influence sur tout Miami.

Lieu(x) visité(s) :

- Norjane : Mega Académie
- 3 Terres du 20ème siècle :
- +Bermudes 1918 (Hamilton)
- +Porto-Rico 1963 (San-Juan)
- +Usa 1980 (Miami)



Résidents rencontrés :

+Les Bermudes :

- Jamarr (Contact Amg)
- Saintilus (Hougan allié)
- Tyrek « Baron Samedi » Anderson (Maître vaudou et chef de gang)

+Porto-Rico :

- Marcus (Contact Amg)
- Terry Calvin (Pilote d'hydravion)
- Dayton Ruggles (Magnat Télécom)

+USA :

- James « Sonny » Crocket et Ricardo Tubbs (2 flics à Miami)
- Julian Rodrigue (Hougan Blanc)
- Wilkens Fenelon (Chef du Possé)

+Sur les navires :

- Les capitaines et leurs équipages

Contexte de la mission :

- Se rendre à chaque points cardinaux formant le triangle des Bermudes (Les Bermudes, Porto-Rico et la Floride) puis enquêter sur place afin de découvrir des éléments sur les disparitions inexplicables des navires (failles spatio-temporelle, superpositions d'univers, mega renégat ou pire nomeg). En fonction des découvertes, agir sur 3 navires pré-ciblés et équipés de portes de transit : USS Cyclops (1918), SS Sulphur Queen (1963) et SS Poet (1980).
- La tension monte d'un cran quand le briefing est complété par Mr White, Major de la Section « ultra-secrete » 32 luttant par tout les moyens pour préserver l'AG face à la confrérie, groupuscule de nomegs nihilistes infiltrés partout et que Mr White soupçonne d'être derrière les disparitions de navires.

Informations récoltées :

- Le rituel du triangle est une coordination des hougans de Miami, Porto-Rico et des Bermudes, chacun avec un rôle :
- +Miami : Tuer tous les membres d'équipages sachant pilotés.
- +Bermudes : Créer une tempête météorologique
- +Porto-Rico : Créer un brouillage technologique et surnaturel
- Chacun des bateaux avaient une cargaison cachée qui est à l'origine de leurs disparitions :
- USS Cyclops (1918) : 600T de K-Hollandite (Matériaux rare)
- SS Sulfur Queen (1963) : 300 marins, futurs esclaves...
- SS Poet (1980) : Des armes militaires en grosses quantités

Matériels récupérés :

- Colliers de protection Vaudou
- Composantes vaudou
- Explosif militaire (Tech4)

Mission(s) liée(s) :

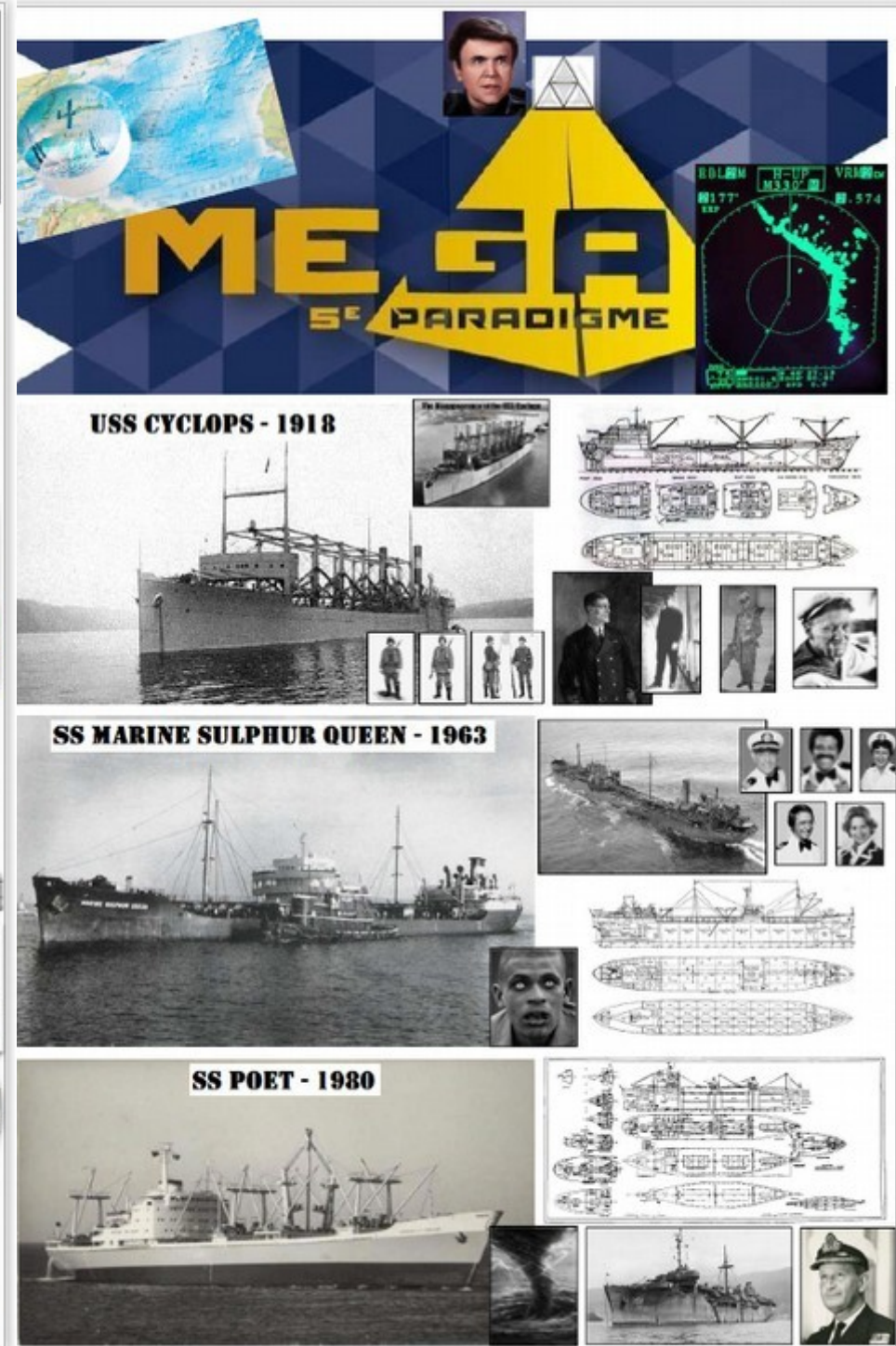
Avec la mission 2 partie B qui se déroule dans l'Atlantide...

Faits marquants et perspectives :

- Miles et Oskar après quelques fausses pistes et des hésitations finissent par un plan audacieux à empêcher le rituel vaudou de la tempête d'avoir lieu dans le triangle en tuant presque tous les vaudou-saints.
- Budi et Hallen se concentre sur le radiotélescope d'Arécibo en alliant enquête, surveillance et infiltration. Ils détruisent les sources d'énergies d'un brouilleur de haute -technologie rétablissant toutes les hyper-ondes dans le secteur.
- Jolinar et Valéria, sous couvert d'agents fédéraux, s'associe avec les forces de l'ordre pour arrêter les agissements des gangs afro-américains et surtout du Possé, ce qui stoppe le rituel vaudou de Miami. Ils désorganisent les 3 lieux rituels du triangle des Bermudes que le gang du Possé coordonnait d'ici !
- Oskar et Valéria sabotent les machineries et noie le compartiment à charbon, rendant le SS Cyclops impossible à piloter, l'empêchant ainsi d'atteindre le triangle des Bermudes. Ils sauvent les pro-alliés et combattent les pilotes transformés en monstres par l'Iwa de la guerre. Enfin, ils dénoncent les agissements des traites allemands aux autorités.
- Miles et Hallen optent pour une progression furtive afin de prendre le contrôle du poste de pilotage. Ils doivent combattre des démons à bord, prenant l'identité d'agents de la DEA, expliquant la transformation des pilotes par la prise de drogues.
- Ils se rendent maîtres du SS Sulfur Queen et convaincs les rescapés de faire marche arrière pour retourner au port pour échapper à la tempête.
- Jolinar et Budi, après une approche furtive foireuse, décident d'y aller au culot en se faisant passer pour les représentant de Tony Montana et du Cha d'Iran. Profitant du débarquement par hélico de l'ATF, les 2 baratineurs font croire qu'un caisson hyperbare est dissimulé dans les machineries. Ils transite tout l'équipage sur Norjane, puis les opérateur des silos endorment tout le monde. Le major Mc Lambert se chargera de les renvoyer sur Terre avec les preuves de leurs trafic d'armes. Jolinar et Budi retournent sur le SS Poet « fantôme » attendre leurs amis pour la suite...

Événements personnels :

- Miles à subi une malédiction vaudou l'empêchant de boire.
- Oskar à été possédé par un Iwa vaudou. Il a aussi été au tapis !
- Hallen devient un génie en technologie grâce à l'hypno-éducation... le temps d'un WE ^^
- Budi quitte une soirée mondaine pour sauver les fesses d'Hallen en se transférant dans Ruggles.
- Jolinar recrute Julian Rodrigue (Hougan bénéfique) comme contact pour l'AMG.
- Valéria utilise un pouvoir de grade 12 (!) pour vampiriser l'énergie des vaudous. Balèze !



Mission 2 : Les Triangles des Bermudes

Agents impliqués :

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

Agent absent :

- Magnus

Succès :

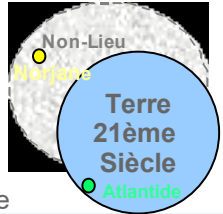
- Le cartel Nommos subi une lourde perte avec la destruction de sa base secrète servant à infiltrer la Terre en vue d'inonder l'AG de drogue en tout genre.
- Libération de l'entité supérieur Anti-légionnaire à l'origine de la faille permettant la capture des navires.
- Récupération de l'Artefact Atlante.

Échecs :

- Aucune information sur le nomeg « Trémane de Jigondia » à l'origine de cette alliance avec le cartel Nommos sur l'Atlantide.
- Il a fallu assurer l'immunité à quelques mafieux Nommos pour mettre un terme à leurs ingérences sur cette planète naïve.
- Dissension probable au sein de la section des parias entre ceux restés intègre, ceux de la section 32 et ceux de la confrérie.

Lieu(x) visité(s) :

- Norjane :
- + Mega Académie
- + Campus universitaire
- Terre 21ème siècle QF1-007 :
- + La cité perdue de l'Atlantide
- Vaisseau-cargo de la Confrérie



Résidents rencontrés :

- Pha Fagek, garde du temple
- Adrian et Rosa, couple d'esclave
- Kagup Segan, chef du recyclage
- Hantoc Opuur, chef du port
- Nhije Obdo, chef des loisirs
- Oghr Wagnir, chef des raffineries
- Phuvrick Nio, chef de l'info
- Grevonto Pigzugg, chef du transit
- Oracle, recruteuse de la confrérie

Événements personnels :

- Budi se transfère dans un rat pour sortir Miles de la prison nomeg.
- Hallen conçoit le plan pour récupérer les 8 clés de gestionnaire ouvrant la faille. Il subi un transfert par le nomeg !
- Jolinar s'allie avec l'entité anti-légionnaire avant de le libérer du piège Atlante.
- Miles se fait piéger par la confrérie Nomeg, devient l'un de leur agent-double et cache des informations à la section 32.
- Oskar créer la voie oblique pour rallier deux gestionnaires à la lutte contre le Nomeg.
- Valéria sauve Jolinar de la noyade et vampirise psychiquement l'artefact du temple de Poséidon.

Contexte de la mission :

- Afin de découvrir ce qui se trame derrière la disparition des navires dans le triangle des Bermudes, les mégas qui se trouvent sur le SS Poët décident de se laisser happer par le maelstrom au cœur de la tempête... Et alors que le SS Poët est sur le point de se disloquer dans les flots, une lumière bleutée jaillie du cœur du maelstrom et transit le navire en plein milieu de l'Atlantide, la cité perdue !
- Sur place et en auto-commande, il faut déterminer qui sont les protagonistes des transits forcés de navires et empêcher que cela puisse se reproduire à l'avenir (fermeture de faille, sabotage d'artefact ou mise hors-jeu des commanditaires)

Informations récoltées :

- Ingérence Nommos depuis des siècles avec infiltration de l'ensemble des cartels humains afin de produire de grandes quantité de drogues, qu'ils envoient sur Sirius via l'Atlantide.
- Le peuple Nommos doit régulièrement faire des ablutions sous peine de mourir rapidement de déshydratation.
- Miles sait que la confrérie se sert d'un cargo comme QG mobile et qu'ils ont infiltré l'AMG. Avec les données de la boîte noire du chasseur volé, il est en mesure de le rejoindre

Matériels récupérés :

- 3 Clés Nomegs de gestionnaires
- Nombreuses clés basiques Nomegs
- Tenues d'ouvriers Nommos
- Anneau antique de l'Atlantide
- Respirateur et pilule d'O2 (Tech6)
- Amplificateur radio Nomeg (Tech6)
- Champ de force anti-résonnance
- Divers batteries (Tech6)

Vaisseau de la Confrérie :

- Patch anti-résonnance
- Uniforme de garde
- Badge de sécurité
- 2 Pistolasers
- Boîte noire chasseur

Faits marquants et perspectives :

- Dans l'usine de démantèlement des navires échoués, les mégas découvrent que l'Atlantide est un QG secret de Nommos, où les humains sont en esclavage...
- Au centre de géographie, les mégas comprennent qu'il s'agit d'un cartel Nommos à l'échelle du multivers, dont l'Atlantide est la base arrière, coordonnant la production de drogue de l'ensemble de la Terre. Mais aussi que l'Atlantide est découpée en 6 quartiers autour du grand temple de Poséidon : port, recyclage, raffinerie, information, transit et loisirs.
- Sur l'île du temple de Poséidon, ils saisissent que pour accéder à la faille, il faut activer un réseau de 8 portes avec les clés portés par les 6 gestionnaires de quartier, le grand prêtre et le Nomeg !
- A l'institut, ils apprennent qu'un enseignant est donné à une élite nommos pour devenir de parfait agent infiltré sur terre afin de contrôler les cartels humains.
- Jolinar promet l'immunité à 3 gestionnaires en vue du futur procès du cartel Nommos en échange de leurs aides, notamment leurs clés Nomegs.
- Oskar convainc les gestionnaires des raffineries (drogues) et de l'information de le rejoindre dans sa lutte pour destituer le Nomeg
- Les mégas infiltrent la villa du gestionnaire du transit et découvre en se transférant en lui qu'il planque le qg du nomeg chez lui ! La fouille révélera du matériels de surveillance de l'ensemble des gestionnaires, ce qui signifie que le plan des mégas est connu du nomeg...
- Jolinar et Valéria sabote la station de pompage d'eau, pour faire diversion, asséchant partiellement l'Atlantide.
- Miles se fait piéger par le nomeg, il est fait prisonnier et se fait sauver par le Rat-Budi. Il devient un agent-double pour récupérer le corps inanimé de Budi .
- Les mégas sont obligés d'user de la force pour progresser dans le temple labyrinthe, la sécurité étant maximale depuis que le nomeg connaît leurs intentions.
- Après avoir forcé le passage donnant accès à la faille, ils découvrent un artefact résonnant qui garde captif l'entité « Anti-légionnaire » capable de créer des failles. Les mégas le libère et se transit avec lui et l'artefact sur Norjane.

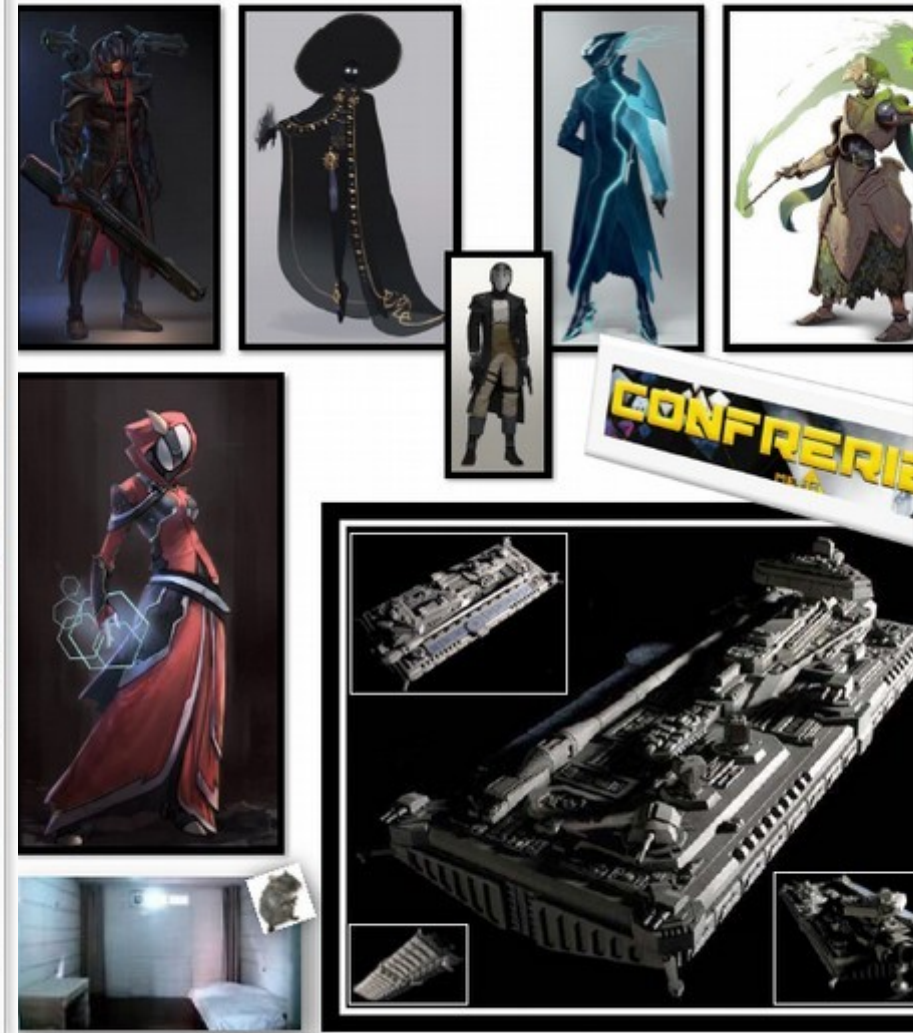
Mission(s) liée(s) :

- Lié à l'histoire que partagent Miles et Oskar avec les Nommos avant leurs recrutements par l'AMG.



02B

Mission 2 : Les Triangles des Bermudes



Mission 03 - Diplomatie en Vallackie



Mission 3 : Diplomatie en Vallackie

Agents impliqués :

- Budi
- Jolinar

Agents absents :

- Hallen
- Magnús
- Miles
- Valéria
- Oskar

Succès :

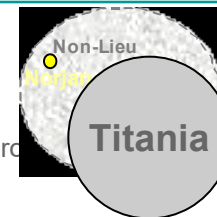
- La moitié de l'équipage et des passagers du Prométhée sauvée.
- Modus operandi et coupable démasqué par pouvoir médium.
- Négociation réussie, et porte de transit acceptée par Corpo.
- Équipe complète de contacts recrutée avec moyens financiers.

Échecs :

- Prométhée explosé.
- L'Akab pas débarrassé des machines qui le contrôlent.
- Troile le hacker torturé.
- Arrestation et fichage des méga.
- Le Coupable s'en sort en toute impunité...
- Corpo retourne l'affaire à son avantage avec son argent.

Lieu(x) visité(s) :

- Norjane : MegAcadémie
- Système solaire (QF3-007) : Vallackie sur Titania (Satellite d'Uranus) et Base GG sur Charon

**Résidents rencontrés :**

- _ Mr White et son agent Black
- _ Vasona mineur ganyméde
- _ Asa commerçant insectoïde
- _ L'Akab de Kuiper
- _ Arikel public relation sirienne
- _ Felony contestataire chômeuse (méga latente)
- _ Troile le sorcier, hacker
- _ Absimilaar chef contre-espion
- _ Radu le PDG de la Corpo

Contexte de la mission :

Dans cet univers, tout le système solaire appartient à la Vallack Corpo, qui est contre l'implantation de portes de transit.

On doit y aller pour renégocier d'en créer une, car il y a quand même une Terre naïve du 21^{ème} siècle dont nous avons à charge la protection.

Il faut s'y rendre en vaisseau par canon triche lumière, et rencontrer les dirigeants locaux de la Corpo en tant que diplomates missionnés par Norjane.

Faits marquants et perspectives :

On voyage avec le cargo Prométhée, mais arrivés dans la ceinture de Kuiper, un tentacule d'astéroïdes contrôlé par un Akab (p 196) frappe le vaisseau ! Évacuation en navette. Détection de l'Akab par Budi, dont la volonté est contrainte. On oblige les pilotes de la navette à se stopper contre un gros météore, et on rejoint l'Akab en scaphandres... Au centre d'une caverne de cristal, 3 machines ont été posées là pour le rendre agressif. On le calme par télépathie, puis on pirate les artefacts pour qu'ils croient avoir tué tout le monde. De retour à bord, on détourne la navette vers Titania. Une fois dans la mégapole, une enquête informatique nous apprend la situation économique et sociale. Rencard avec Felony dans un hangar pour allier nos forces à ceux en marge du système. Intrusion chez la cadre Arikel, qui se termine par transfert de Budi. Ça donne accès au CA de la corpo, et met en évidence la culpabilité d'Absimilaar chef du contre-espionnage. Le plan pour se transférer en lui tourne au fiasco, la confrontation finit mal, les mégas et leurs alliés sont arrêtés. Un arrangement est trouvé, car Felony avait eu le temps d'envoyer des preuves info au major. Libérés, ils ont un entretien avec Radu le PDG, qui accepte finalement une porte de transit, sur Charon, dans la base de la GG. Dernière tentative d'assassinat (empoisonnement) durant le vol de retour, contré par Budi de justesse.

Événements personnels :

Avant cette mission, Budi doit débriefing à la section 32 au sujet de la mission 2, ce qu'il fait avec sérieux et efficacité malgré un télépathe censé vérifier ses dires. Exploration de spatio-proctologie. Passage près dur anus. Budi a failli mourir 3 fois. Budi fait insister le doute à Lantash que Jolinar le « trompe » lorsqu'il se transfère ! Budi crée une porte de transit.

Informations récoltées :

Quelqu'un contraint l'Akab de la ceinture de Kuiper à attaquer notre cargo (pour nous tuer?) à l'aide de 3 machines construites exprès certainement par des membres de la Corpo...

La Wallackie a atteint son apogée grâce à la guerre de la seconde AG.

Il y a des tensions dans le comité d'administration entre le prince Radu et son frère Nicolae Alexandru. Sa sœur Maria Del Mare reste en retrait du conflit (tous de la famille Basarab).

La corpo exploite la Terre naïve, et ne veut pas que les mégas le découvrent.

Arikel la sirienne fait parvenir du matos d'humano-floutage au cartel Nommos.

Absimilaar le chef du contre-espionnage industriel a essayé de tuer les ambassadeurs mégas pour couvrir les ingérences de la Corpo sur Terre, il se fait finalement éliminer par son gouvernement pour étouffer l'affaire.

Radu veut adoucir les angles à coups de milliards, offrant aux bonnes œuvres de Norjane.

Fenwick, commandant des GG de Charon, donne une galerie souterraine abandonnée pour la cachette du point de transit.

Matériels récupérés :

- 2 pistolets à plasma.
- 2 fausses ID de l'AG.
- Des centaines de milliers de crédits sur les comptes hackers d'Arikel.



33



Mission 04 - Les Adorateurs du Petit Tetraedre



Mission 4 : Les Adorateurs du Petit Tétréaédre

Agents impliqués :

- Hallen
- Magnūs
- Valéria
- Salman

Agents absents :

- Budi
- Jolinar
- Miles
- Oskar

Succès :

- 3 intrus nomegs arrêtés et ramenés sur Norjane.
- Porte de transit défectueuse définitivement refermée.
- 3 otages de la famille Mital soignés et retrouvés par la police grâce à appel anonyme.
- matos Hightech Gnakoss extrait de la planète naïve.

Échecs :

- 3 sectataires vibrants non inquiétés alors que potentiellement dangereux.
- pas de négociation diplomatique possible avec les envahisseurs Gnakoss.

Lieu(x) visité(s) :

- Norjane : MegAcadémie
- Terre 21ème siècle QF1-007 : France, Haut de Seine, Plessy-Robinson, forêt de Mas en Brie, ferme de la Secte Aurore Éternelle, Parc de jeu abandonné.

**Faits marquants et perspectives :**

Le contact leur rappelle la situation française difficile en ce mars 2021, entre révolte « gilets jaunes » et multiples crises sanitaires COVID, puis leur fournit une camionnette pour rejoindre la forêt de Mas en Brie par l'autoroute. Salman conduit, suivi de Hallen sur sa moto. Dans la clairière de la porte, une piste fraîche à travers bois mène à une ferme isolée, déjà observée par Christian Mital, planqué dans une voiture avec jumelles et fusil... Il leur apprend qu'une secte vit ici, et que sa fille a disparu ces derniers jours. Il mène son enquête seul car les flics ne sont pas trop motivés pour retrouver des sectataires. Se faisant passer pour une équipe de journalistes suédois (?), ils lui donnent rencart au soir pour échanger des infos. Alors qu'une camionnette de la gendarmerie crée une diversion à la ferme, Hallen et Valéria s'infilte furtifs et repère / psy un nomeg caché dans le grenier de la grange. Il le neutralise, malgré ses pouvoirs du nexus, et l'attache. Après le départ des gendarmes, Salman et Magnūs débarquent en camionnette, ce qui déclenche une bagarre avec les sectataires, mais ils parviennent à extraire leurs 2 alliés et leur prisonnière (une Gnakoss en humano-floutage). De retour dans la forêt, un plan est mis en place : Faux accident, évasion arrangée avec transfert de Valéria et pisteur, planque du parc trouvée, arrestation musclée des 2 autres Gnakoss !

Résidents rencontrés :

- Contact Farid Ben Salem.
- Papy Christian Mital
- Sectataires de l'Aurore Éternelle
- 3 Gnakoss Rans-Tek (nexus), Pan-Tek (télépathie) & Cork-Tali (télékinésie), nuls en transfert, mais bons en transit
- La famille otage des Mital, fondateurs de la secte, en hibernation

Contexte de la mission :

Sur la terre du 21ème siècle, une porte, normalement fermée car défectueuse, a été ouverte brièvement, et quelque chose en est sorti, selon un nautonier de l'intercontinuum. Les mégas, dont le nouvel agent de liaison Salman Hadjin qui appartient aussi à la section du major Mulhendorph, doivent aller trouver l'intrus, découvrir ses intentions, et si possible le ramener chez lui, avant de refermer cette porte définitivement. On les envoie à Plessy Robinson où se trouve la porte en bon état la plus proche, et un contact, Farid Ben Salem, prêt à les renseigner sur l'actualité française tendue.

Événements personnels :

- Salman, Hallen et Valéria sont en mission sur leur terre d'origine.
- Salman Hadjin travaille pour la 1ère fois avec les parias.
- Magnūs revient au service actif après un long temps de labo.
- Hallen se rattrape vis à vis de la section 32, et remonte dans l'estime de Mr White.
- Salman a des visions de ses traumas militaires en attaque psy de Pan-Tek.

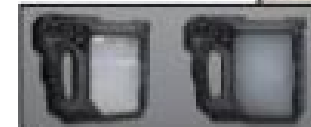
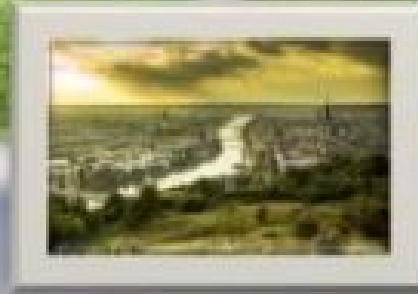
Informations récoltées :

- France et surtout région parisienne en crise sociale et sanitaire.
- Secte de l'Aurore Eternelle, fondé par la famille Mital, réunit ceux qui ont ras le bol du système, les complotistes, les survivalistes, les écologistes, les anti-consommation, et les antimasques !
- Les intrus, se faisant passer pour la famille américaine des Windsor, ont trouvé refuge à la ferme de la secte, mais se sont débarrassés de Mital trop méfiants, en montant un subterfuge les faisant passer pour fins alcoolos, ce qui les a exclus de leur propre secte.
- Les Mital se sont planqués dans un bungalow pas loin pour continuer d'enquêter sur les Windsor, du coup les intrus les enlèvent et les cachent, dans le coma, dans le parc abandonné.
- Les intrus sont en fait 3 Gnakoss, des éclaireurs nomegs envoyés par leur peuple expansionniste horla, pour cartographier notre réseau de portes (en vue d'une future invasion?)...
- Ces nomegs sont nuls en transfert, bons en transit, et ont des pouvoirs psy, on peut les battre avec un peu de ruse !;)

Matériels récupérés :

- Matos gnakoss à savoir : 3 fuseurs, 3 couteaux et 3 padds
- 10 000 euros en liquide.





NoMission 05 - Horreur à Yellowstone

No-Mission 5 : Horreur à Yellowstone !



Agents impliqués :

- Jolinar
- Miles

Agents absents :

- Budi
- Hallen
- Magnüs
- Oskar
- Valéria

Succès :

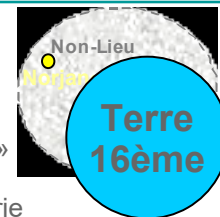
- Miles sauve plusieurs « sacrifiés »
- Miles ramène l'attrape-rêve, un des artefact de Rambaldi à la confrérie Nomeg et devient l'un de leur membre.
- Miles enlève l'anomalie temporelle de cette terre parallèle en retirant l'attrape-rêve du monde.

Échecs :

- Le Grand Ancien Yog-Sothoth se libère de sa prison sous le lac de Yellowstone après avoir manipulé Miles en le faisant interrompre le rituel du Burning-Man !
- La section 32 a espionné Miles par transfert forcé de Jolinar et découvre qu'il est un agent Nomeg

Lieu(x) visité(s) :

- Norjane : Le Grand Théâtre
- Terre 16ème siècle hors AG :
- + Camp indien de Yellowstone
- + Site du rituel « Burning-Man »
- + Caverne secrète de la 1^{er} AG
- Vaisseau Cargo de la Confrérie

**Résidents rencontrés :**

- Oracle (Nomeg de la Confrérie)
- Shappa Tamaï (Guerrier Sioux)
- Nuage Rouge (Gd Sachem Sioux)
- Chayton Dakota (Gd Manitou Sioux)
- Patamon le Scarifié (Fils aîné Sioux)
- Arbre-Squelette, zombie et autres Abominations cauchemardesques...
- L'esprit-loup protecteur des indiens

Événements personnels :

- Miles dévoile tout de sa situation de méga à son pote Ned alors qu'il se trouve sur Terre, une planète naïve.
- Miles accepte une mission confiée par la confrérie Nomeg et reçoit une bague Nomeg pour activer la porte de la confrérie du Grand théâtre Norjane.
- Miles effectue son 1^{er} transfert en mission pour apprendre le langage.
- Miles tue de sang froid Chayton !
- Jolinar est transféré « de force » dans Miles par la section 32, ce qui le sauve d'une mort certaine face à l'abomination chtuludienne.
- Miles a des acouphènes permanent !
- Miles obtient ses spiders-gadgets.
- Miles embrasse (enfin!) la belle Oracle après sa réussite en mission.

Contexte de la mission :

Sur une terre parallèle du 16ème siècle non colonisé par l'AG, la confrérie repère de nouveau un pic vibratoire important sur le continent américain. Il n'avait pas eu lieu depuis un siècle et n'avait duré que 3 jours avant de disparaître. Il y a une anomalie temporelle sur ce continent et les nomegs sont intéressés pour récupérer ce qui génère cette désynchronisation temporelle (artefact, matériel technologique, être vibrant,...). Miles, tel un agent Nomeg, est envoyé en mission aux coordonnées GPS approximatives pour infiltrer, s'adapter et enquêter sur ce phénomène étrange...

Informations récoltées :

- Miles retourne chez ses parents après presque 3ans depuis son départ à l'AMG et constate que l'on a implanté en eux par transfert de faux souvenirs, sur ses conditions de départ pour l'AMG.
- Miles apprend l'existence d'une porte nomeg de la confrérie dans un relai d'armoire électrique au sein du grand théâtre de Norjane.
- Oracle récupère les dossiers personnels de la promotion méga (sauf la section des parias) des mains de Miles.
- Miles découvre l'organisation sociale amérindienne, basé sur la famille. Plusieurs familles forme un clan et l'ensemble des clans donne la tribu (Sioux, Cheyenne, BlackFoot, Cherokee...)
- La section 32 a construit une machine permettant de se transférer sans limite de distance entre le corps et l'hôte ! L'intervention de Jolinar sauve la vie de Miles lorsque ce dernier sombre dans le coma.
- Miles subi une série de vision d'horreur en sortant du transit, de plus en plus cauchemardesque et fini même par des acouphènes qui sont la voix de Yog-Sothoth qui peut lui parler lors de transit.
- Le grand ancien Yog-Sothoth est libre, après l'interruption du rituel par le jeune méga qui à été dupé par le maître de l'espace-temps !
- La confrérie Nomeg est dirigée par un haut conseil qui décide des missions pour ses agents. Leurs effectifs sont complétés par des mercenaires qui assurent la sécurité, la logistique et autre.
- Le véritable objectif du haut conseil de la confrérie est de résoudre la prophétie de Rambaldi en collectant ses artefacts à travers le multivers afin de les unifier et obtenir de la puissance et un pouvoir incommensurable sur le multivers.

Matériels récupérés :

- Anneau en or Nomeg (avec clé de cryptage pour 2 portes Nomeg : Grand théâtre de Norjane et Forêt proche de Yellowstone dans une terre parallèle hors AG).

Faits marquants et perspectives :

- Miles débarque en pleine forêt et il s'oriente avec sa boussole. Il dompte un ours puis poursuit son chemin.
- Le jeune mega observe un groupe d'indien, puis se transfert dans l'un des guerrier Sioux : Shappa Tamaï. Il apprend l'amérindien et que ce clan rejoint les leurs pour le rituel du Burning-Man, un rassemblement historique des 13 Nations indiennes tout les 100ans.
- Miles prend l'apparence aurique d'un guerrier sioux.
- Arrivé au campement géant de Yellowstone, Miles entâmes son enquête et découvre que les clans sont dirigés par un Grand Sachem, secondé pour les rites par le Grand Manitou. Le rassemblement du « burning-man » est un événement social historique qui permet de commercer, d'échangé rites, us et coutumes, de se marier entre deux tribus différentes,...
- Miles participe aux épreuves sportives accordant gloire et richesse aux champions, réussissant haut la main la plupart notamment le dressage d'un grizzly !
- Auréolé de sa nouvelle notoriété, Miles est convié a un repas dans le Tipi du grand Sachem « Red Cloud » dans lequel il apprend plus sur le rituel qui verra sacrifier le fils aîné de chacun des 13 chefs de tribu, sous la direction du « loup de pierre ».
- Miles se rend sur le site sacré, découvre par psy que seules 2 entités sont présentes : au niveau du loup de pierre et sous le lac. Puis il trouve l'entrée d'une grotte.
- En descendant, il s'oppose à un zombie, squelette et abomination avant d'atteindre un mausolée chtuloïde.
- Lorsqu'il ressort, le rite est déjà entamé et Miles observe jusqu'à l'éclipse totale avant d'agir pour libérer 5 des 13 fils sacrifiés, ce qui interrompt le rituel et force le loup de pierre a se sacrifier pour préserver la nation indienne devant le déferlement d'horreur autour du lac
- Profitant du chaos Miles dérobe l'artefact indien avant de s'enfuir en direction de la porte de transit pour son retour. Là, il contact Oracle pour le lui remettre.

Mission(s) liée(s) :

- Mission 2 : Oracle (Nomeg de la confrérie)
- Mission 2, 3 et 4 : Mr White (Section 32)



39



Mission 06 - Enquete Interieure



MEGA
OF PARADISE

Mission 6 : Enquête Intérieure

Agents impliqués :

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

Agents absents :

- Magnüs

Succès :

- Ils arrivent à se déplacer dans Hallen et à reconstituer les faits notamment la chronologie des événements.
- Les méga atteignent le sous-marin transhumains en prennent le contrôle et aide à la reprogrammation du symbiote.
- Réanimation de l'ensemble de l'Humanité par l'hibernation des biotes dans les foies humains.

Échecs :

- Ils provoquent des lésions bénignes dans le corps d'Hallen.
- Jeff Bezos ne répondra pas de ses responsabilités devant ses pairs car il est au mains du SVR.
- La solution n'est pas définitive car les biotes sont en stase donc le risque plane toujours...

Lieu(x) visité(s) :

- Norjane : MegAcadémie
- Terre 21ème siècle QF1-007 :
+ Forêt primaire du Laos
+ Intérieur du corps d'Hallen

**Résidents rencontrés :**

- Dimitry Itskov (A-life - Espion Russe)
- Docteur Sicard (Savant français)
- Jeff Bezos (Riche Transhumain)
- Jay et Bob (Mercenaire A-life)
- Gaëlle Bouroux (Méga – Biocyb)
- Équipage mini sous-marin A-Life
- Colonel Kvachkov (Militaire Russe)
- Docteur Kolgakovski (Espion Russe)

Événements personnels :

- Miles entend Yog-Sothoth lors de son transit qui lui demande d'explorer des mondes pour lui.
- Valéria utilise ses visions ce qui est un moyen d'enquête sans témoins. Elle est indispensable dans cette investigation médicale
- Budi encule enfin Hallen d'une façon qu'il n'aurait jamais imaginé.
- Tous s'inquiètent pour leurs familles et ont hâte de voir comment ils vont.
- Miles sauve l'Humanité en implantant le virus reprogrammé pour hiberner le symbiote et stopper la catalepsie.
- Jolinar est forcé à de nombreux efforts et prises de risques physiques.
- Oskar se restreint dans ses actions afin de préserver la santé d'Hallen.

Matériels récupérés :

- Scaphandres et flingues lances dards russes.
- Prélèvements (Nanorobot, Biote et Covid)
- Codes bancaires des paradis fiscaux de Jeff Bezos (100 Milliards de \$)

Contexte de la mission :

Sur la Terre d'origine QF1-007, un an après les événements impliquant des Nomegs, le coronavirus a évolué. L'humanité est plongée dans une sorte de catalepsie. Mais pire, Hallen Carter qui aidait une expédition internationale de scientifiques à la recherche des origines du virus, a disparu. De même que la jeune recrue méga biologiste Gaëlle Bouroux, dont les compétences en biocyb devaient compléter celles de l'ethnoranger. Enfin, la major veut déterminer si ce virus est une évolution naturelle de la terre ou une ingérence, et si possible trouver une solution pour rétablir la situation.

Informations récoltées :

- Un vaccin anti-covid développé par A-Life (filiale santé d'Amazon) avec l'appui du gouvernement US et chinois plonge la population mondiale en catalepsie. Seuls les chinois et les russes s'en sortent à cause de leurs régimes politiques, le reste du monde ayant plongé dans les ténèbres.
- Les transhumains de Bezos ont un laboratoire de miniaturisation, ils ont micronisé des robots et un sous-marin pour aller reprogrammer les Biotes, la méga Bouroux propose de faire ça dans le corps d'Hallen car il a établi une connexion télépathique avec la conscience collective des biotes via un transfert méga.
- Les biotes veulent protéger la vie, à cause de leur programmation, ce qui les a conduit à entamer la végétalisation des humains.
- Jeff Bezos veut atteindre l'immortalité et conquérir l'espace. Il envisage de reprogrammer le symbiote pour contrôler les humains. Il y a une cinquantaine de riches adeptes du transhumanisme, accompagnés d'un millier de sous-fifres.
- Les mégas découvrent la chronologie des événements :
 - * Les Biotes devaient servir à l'immortalité des transhumains.
 - * Le virus était un vecteur de diffusion des Biotes.
 - * Fuite du Labo P4 : Pandémie du Covid-19.
 - * Le vaccin vainc la Covid mais crée le symbiote qui plonge l'humanité en catalepsie avec la volonté de la végétaliser.
 - * Notre alliance avec les Russes nous permet d'infiltrer le labo secret P4 mais notre miniaturisation nous en efface le souvenir.

Faits marquants et perspectives :

- L'équipe se transfère dans la forêt du Laos et planque le médibloc fourni dans la cabane d'arrivée. Puis direction le village et sur le chemin ils repèrent plusieurs corps en position fœtale et plongés en catalepsie. Ils fouillent le laboratoire et découvrent 80 % des savants de l'équipe d'Hallen endormis. Ils sont tous recouvert de vernix caseosa, liquide protégeant les bébés à la naissance. Mais il y a aussi des soldats de l'ONU. L'ordi de la chercheuse indienne parano a été piraté par les russes, et les visions de Valéria les informent d'un commando passé peu de temps avant eux pour rafter presque tout les dossiers. La carte des itinéraires de prélèvements d'Hallen leur donne une piste pour le suivre. En chemin, les spetsnaz les traquent, et alors que l'affrontement est proche... c'est le BLACK-OUT !
- Ils se retrouvent tous miniaturisés à l'échelle microscopique, avec le scientifique-espion russe. Ils doivent d'abord se battre face à des acariens et tardigrades sur la peau d'un inconnu. Puis, ils trouvent deux sites notables, un trou dans la peau, et l'embouchure d'un tuyau géant, et se séparent en 2 groupes.
- Miles, Oskar et Valéria passent par le flux sanguin, fuient des anticorps, et découvrent des covid morts dans les poumons, et des nanorobots qui les attaquent. Ils les fuient en emportant une tête nanite, et ressortent du corps par une narine. Détectant des présences humaines dans le cerveau, ils passent par le globe oculaire, et atteignent un sous-marin micronisé flottant dans le liquide rachidien. Ils combattent des biotes et atteignent le sas d'entrée de l'engin.
- Budi, Jojo et Dimitry sont aspirés par l'intraveineuse puis repropulsés par la bouche jusque dans l'estomac, où ils sont attaqués par des bactéries de la flore intestinale agglomérés en golems. Ils découvrent que des biotes contrôlent ces bactéries, leur échappent en emportant un prélèvement et atteignent les intestins. Ils semblent que ces biotes aient développé une conscience collective. Ils repèrent d'autres présences dans les poumons, qu'ils rejoignent par voie sanguine. Il s'agit de Sicard le savant français de l'équipe d'Hallen, et de 2 soldats dans lesquels se transfèrent Budi & Jojo. Puis ils utilisent leur propulseur pour rejoindre le sous-marin dans le cerveau juste après l'autre groupe.
- Le groupe prend le contrôle de l'équipage grâce au transfert de Valéria dans Bezos, sous l'identité de savants d'A-life contrôlés par les russes.
- On aide à reprogrammer le Biote pour empêcher le plan de Bezos en mettant les Biotes en hibernation dans la foie de chaque humain.
- Pour que cette programmation se diffuse, il faut connecter un biote à l'hypothalamus d'Hallen, mais 3 golems cellulaires bloquent le passage !
- Tous participent à l'inévitable affrontement et Miles plante le sérum salvateur qui va se diffuser progressivement à l'ensemble de l'humanité.
- On ressort du corps d'Hallen et on retrouve notre taille normale dans le labo secret P4 sous contrôle de l'armée Russe.
- Après un débriefing de plusieurs jours par les savants puis le SVR, les mégas sont rattachés à la base à Laos afin de reprendre la porte de transit, une fois le laboratoire de l'ONU restauré.

Mission(s) liée(s) :

- Mission 4 : La crise sociétale et sanitaire aperçue sur terre à évoluée, plongeant la quasi totalité de l'humanité en catalepsie.



Mission 07.A - Masques (prologue)

Mission 7 : Masques (Prologue)



Agents impliqués :

- Jolinar

Agents absents :

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

Succès :

- Jolinar se renseigne sur Athanor pour de futures missions et devient citoyen de Venise en acquérant une concession d'algue. Il crée un QG Méga au RdC d'un Palazzo dont il est propriétaire.
- Jolinar sauve le Doge, personnage mythique et stabilisateur de Venise et découvre grâce au transfert méga que le commanditaire est « Le Joueur » !

Échecs :

- Pas de contact AMG recruté pour garder efficacement le QG Méga sur Venise.
- Jolinar à sauver la vie du Doge en se transférant dans le terroriste Renzo, empêchant son action meurtrière, mais n'en tire aucun bénéfice car personne ne le sait.

Lieu(x) visité(s) :

- Norjane : MegAcadémie
- Athanor 24ème siècle QF4-537 :
- + Citopole de Bâle
- + Micro-monde de Venise

**Faits marquants et perspectives :**

- Arrivée à Bâle par la seule porte de transit dans le coin. Jolinar prend des infos sur place et monte un business basé sur la revente de médicaments, produit en grande quantité ici et rare ailleurs. Il en profite pour se faire recruter par l'ICE, la guilde des capitalistes basé sur le libre échange.
- Voyage jusqu'à Venise via camion de l'ICE, en compagnie de 2 gardes du corps de l'Ares Protectiva. Il intègre l'équipe de l'administrateur local de l'ICE comme négociant pharmaceutique.
- Sur place, le méga recherche via la mairie des infos sur les concessions, s'acoquine avec une archiviste et comprend qu'il faudra user de beaucoup de négoce pour obtenir une concession, car il s'agit d'un bien précieusement gardé par ceux qui les possèdent.
- Rencontre avec Hector Bonpère qui le branche sur une affaire boiteuse de rachat de 1/4 de part ... N'ayant pas mieux comme solution, Jolinar se lance dans le rachat de l'ensemble de la concession, principalement détenu par des joueurs, numérotique, gondoliers, ... Au final, il obtient la précieuse citoyenneté vénitienne, ce qui lui permet de continuer à tisser son réseau des nobles
- Jolinar se fait inviter, via Chérubini, à la grande soirée du boulier et déjoue la tentative d'assassinat du doge en se transférant dans Renzo et découvre la piste du commanditaire : Le Joueur ! Il en informe le Doge.
- Prise de contact avec Sylvia Squiré, une Comtesse déshéritée en vue d'un mariage arrangé pour lui permettre d'accéder à la noblesse et à la liberté d'agir pour elle avec suffisamment d'argent.
- Avec l'argent qu'il a fait fructifier, Jolinar achète un palais vénitien et met en place le QG pour l'AMG. Il camoufle la porte de transit dans le RdC condamné.

Résidents rencontrés :

- Membres et dirigeant de l'ICE
- Gardes du corps de l'Ares-Protectiva
- Noblesse Vénitienne (Squiré, Casanova)
- Jet-Set Vénitienne (Nolfi, Cherubini, ...)
- Piédro Orphéo (Le Doge de Venise)
- Renzo, compagnon de Janus (RIP)
- Luna Santa Crozé (Nymphomane)
- Zélinda Bonagura (Archiviste)
- Sylvia Squiré (Comtesse déshéritée)

Événements personnels :

- Jolinar a subi des tests physiques et psychiques approfondis avant d'être déclaré apte au retour en service actif. Le major Mac Lambert l'affecte à une mission de longue durée afin d'établir tout ce qui est nécessaire à la surveillance d'une nouvelle planète.
- Jolinar participe à plusieurs parties-fines pour son plus grand plaisir de déviant sexuel !
- Jolinar fait une demande en mariage

Contexte de la mission :

Un méga découvre par hasard Athanor après une roulette galactique. C'est une version futuriste et parallèle de la planète terre dans laquelle des virus ont génétiquement modifiés l'écosystème, faisant muter les humains pour qu'ils s'adaptent à l'environnement.

De manière habile, le major décide d'envoyer Jolinar dans une mission au long court entre recueil d'information, création de point de transit, recherche de contact voir d'infiltration. Le 1^{er} objectif est d'acquérir une concession d'algues dans la baie de Venise et d'y établir une planque pour la guilde. C'est un point stratégique car ses algues sont la matière première des fixateurs génétiques indispensable à l'humanité

Informations récoltées :

- Suite à une diffusion planétaire de 2 virus, le monde a changé faisant subir aux humains des mutations en fonction de la région. Les humains se sont regroupés dans des citopoles pour se préserver des changements, notamment par la diffusion de fixateur d'ADN. Lors de voyage, il faut se munir de médicaments (Uni, Bi Tri ou Qua) pour ne pas muter suivant les climats, les régions, les coutumes, ...
- Dans ce monde, dirigé par les Éternels à travers les 4 grandes guildes, les psy sont craints et pourchassés. Ils doivent se faire recenser et traquer les psy renégats. Les moyens de détections d'utilisation de pouvoirs psy existent dans ce monde. En revanche, les pouvoirs méga sont inconnus et indécélables.
- Dans le micro-monde de Venise, le carnaval dure tout l'hiver et les 6 mois restants la vie s'articule autour de la culture de l'algue permettant la conception des fixateurs génétiques indispensables. Ceci en fait un lieu essentiel de la planète Athanor et l'exploitation de l'aquaculture est un luxe réservé aux citoyens vénitiens. La stabilité des milles-mondes en dépend et le Doge, immortel, en est le symbole !
- Les voyages sont très rares entre micro-mondes car les gens craignent les mutations. Seuls les compagnons de Janus (dérivé des croyances judéo-chrétienne) prônent une adaptation en explorant tout les micro-mondes à la recherche du paradis terrestre qui correspond.
- À l'inverse, le malin, le diable se prénomme « Le Joueur » dans ce monde, même si à Venise il prend un autre sens, comme une sorte de joueur de casino ultime, une véritable personne...

Matériels récupérés :

- Costume classe ICE (Prot+4)
- Médocs 4(Tri, 9 Bi et 100 Uni)
- ID locale de Giacomo Verde membre de l'ICE (Venise)
- 3 costumes de carnaval
- 1 concession d'algue à Venise
- 11 parts de concession diverses dans la lagune
- Un palais vénitien dans le quartier San Paolo

Mission(s) liée(s) :

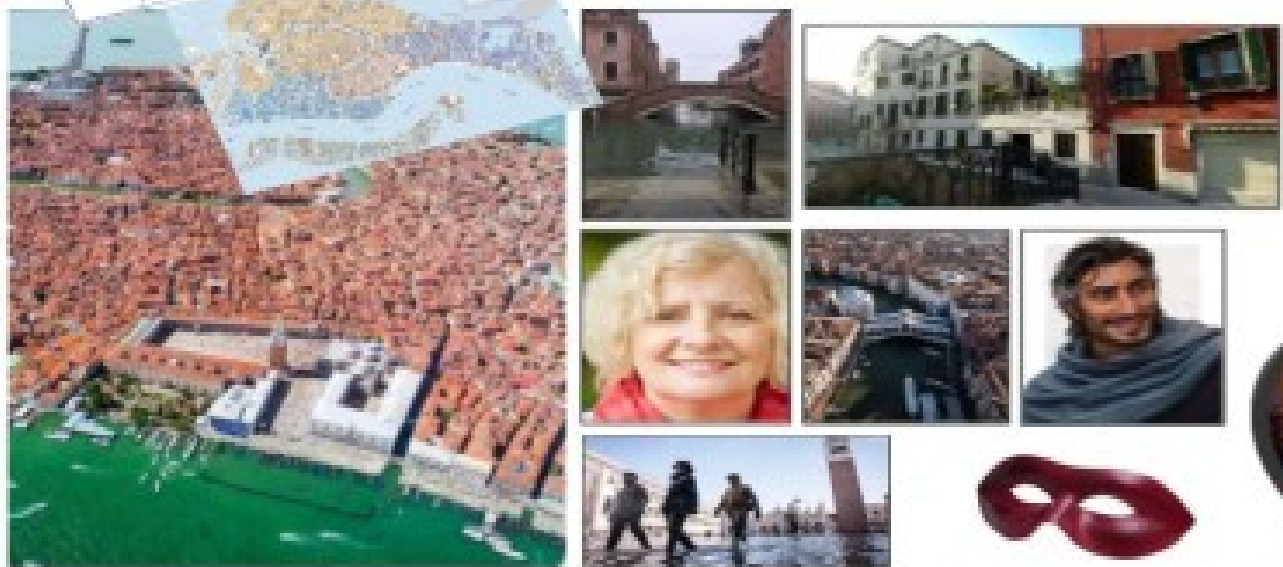
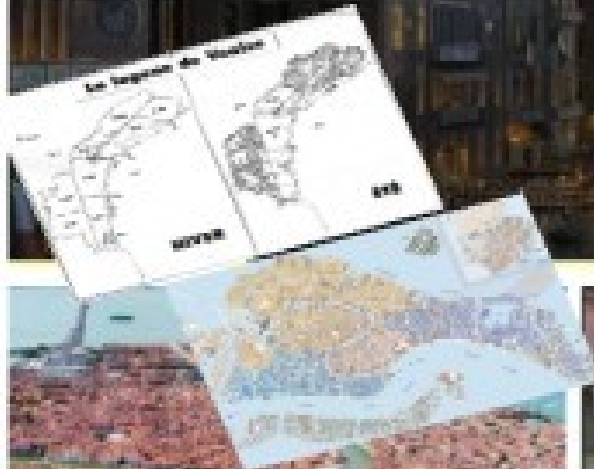
- Mission 3 : Retour de mission de Jolinar lobotomisé après un transfert raté dans Absimilaar.
- No-Mission 5 : Les soins psychiques et de Chakra prodigués durant des mois par la section 32 ont éloigné Jolinar du service actif méga.



07A



Mission 7 : Masques (Prologue)



Mission 07 - Masques



Mission 7 : Masques



Agents impliqués :

- Jolinar
- Ropertz
- Salman

Agents absents :

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

Succès :

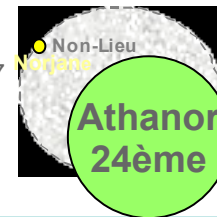
- Les mégas découvrent les rouages de la machination contre le doge, éliminent les principaux lieutenants (Foscari, Le Joueur, Argaso et Fernando).
- Les mégas réhabilitent la réputation des Compagnons de Janus (CdJ) au yeux de population Vénitienne.
- Ils rééquilibrent le pouvoir du Doge et favorisent la diffusion (via les CdJ) de l'aquaculture sur Athanor.
- Recrutement d'une équipe de contact dirigée par Sylvia Squiré (Garde du corps, joueuse, ancien sénateur).

Échecs :

- Le Maître de la Martingale, conspirateur en chef s'est enfui dans un monde mythologique à cause de Jolinar qui ne tient pas sa langue.
- La prise en compte tardive de l'influence néfaste des médias sur les Compagnons de Janus ont provoqué des émeutes sanglantes.
- Les mégas ont à plusieurs reprises risqués leurs vies dans cette mission.

Lieu(x) visité(s) :

- Norjane : MegAcadémie
- Athanor 24ème siècle QF4-537
- + Micro-monde de Venise

**Résidents rencontrés :**

- CdJ : Manuel Janvier (Discipline), Mathieu (Biblio) et Sempronio (Maître des Mutations).
- Joueurs de Venise : Gina Coréa, Augusto Jr, Carlo Bonechi, Alessandro le Génois, Dame Juliette aka « Le Joueur ».
- Forces de l'ordre : Inspecteur Furnacio Zaco et les Inquisiteurs du doge Ambre, Azur et Ocre.
- Presse : Padolo Quaso et Guiseppe Foscari.
- Baronne Francesca De Andra (Casino le Lucifer)
- Terroristes du Belmopan : Juan Argaso le casseur, Fernando le mercenaire et ses 5 soldats
- Marquis de Corona (Maître de la Martingale).

Événements personnels :

- Salman assouvît pleinement ses démons du jeu dans tout les casinos de Venise, autant huppés que malfamés.
- Jolinar recrute une équipe de contacts méga élaborée pour avoir un réseau d'information dans toutes les strates de Venise (Noblesse, bas-fond, média, etc...).
- Ropertz se fait tirer dessus lâchement dans le dos, et brûler vif !
- Jolinar et Salman organisent une gigantesque fiesta dans leur palazzo.
- Jolinar se fiance à Sylvia Sciré.

Matériels récupérés :

- Costumes de Carnaval
- 3 Gilets pare-balle
- Casque amplificateur psy
- Masque à vision rayon X
- 4 Mitrailleuses lourdes (tech5)
- 1 Lance-Grenades (tech5)
- 1 Fusil Sniper (tech5)
- 1 Vibro-Sabre (tech5)

Contexte de la mission :

Le major Mc Lambert adjoint à Jolinar les 2 conceptechs coordinateurs de sections Ropertz et Salman pour l'épauler dans l'enquête. Ils doivent découvrir ce que cache l'attentat pour que la Guilde détermine à quelle parti porter assistance. Jolinar doit aussi recruter un contact local pour garder le QG Méga et sa porte de transit. En fin de mission, lorsque Jolinar lui demande son avis le Major confirme le choix de la stabilité en sauvant le doge, mais en faisant tout de même évoluer sa position sur l'aquaculture.

Informations récoltées :

- Au sein des CdJ, il existe un ordre secret de voyageurs interdimensionnels maîtrisant les portes vers les mondes mythologiques.
- Joa Ceu et Pablo Souza, 2 CdJ chargés des relations extérieures, ont été corrompus par Foscari (Propriétaire du journal de Venise) pour nuire à l'image de la secte et gêner l'enquête.
- L'enquête menée dans le milieu du jeu à permit de découvrir l'identité qui se cache derrière le personnage légendaire du Joueur : il s'agit de la courtisane favorite de Venise, Dame Juliette, aux ordres du Maître de la Martingale (MM). Ceux qui affrontent le Joueur, sont obligés par contrôle mental de servir la machination (vote contre l'aquaculture ou contre les CdJ).
- L'ordinateur du boulier a été hacké par Nicolo Spavento, un technicien corrompu, pour favoriser les complices du MM, dont les 4 administrateurs de guildes, Foscari et les Rusconi.
- Sur ordre du MM, le journal de Foscari pousse les Vénitiens à haïr les CdJ. La « Société de préservation des monuments historiques » organise des manifs, à laquelle s'adjoint des casseurs, dirigés par Juan Argaso, un mercenaire du Belmopan, pour nuire aux CdJ.
- D'autres mercenaires se cachent depuis le début dans la ferme d'Aquaculture du clan Rusconi, se préparant à un attentat à la bombe, prévu à la cérémonie du barrage.
- Le Marquis Orlando Corona, membre du conseil des dix gérant la sûreté de l'État vénitien, est le MM, Il souhaite offrir l'aquaculture au Belmopan, car elle est néfaste au monde mythologique. Il emploie des méthodes peu scrupuleuses pour contrer l'influence du Doge.

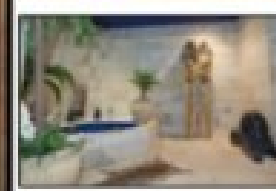
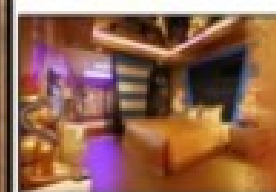
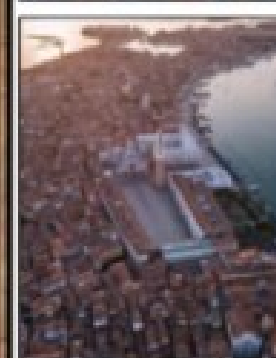
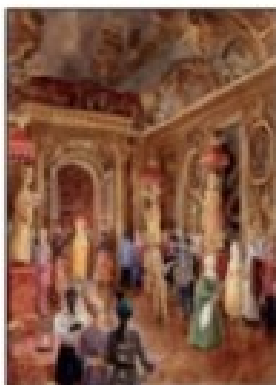
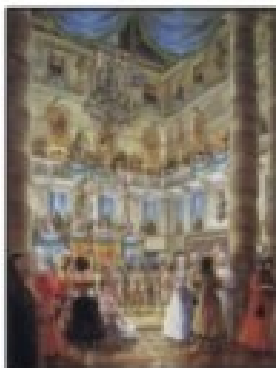
Faits marquants et perspectives :

- Robb infiltre les CdJ en tant que novice pour enquêter sur le terroriste Renzo. Il se fait repérer par Joa Ceu et surveiller via un GPS placé dans sa chaussure. Il se fait recruter par l'ordre secret de la secte.
- Jolinar et Salman écument les casinos (Lucifer, Bianca, Oubli) et recherchent l'identité du Joueur ultime. Ils finissent par organiser eux-mêmes une fête pour attirer son attention. La méthode utilisée par Le Joueur pour les défier leur permet de remonter sa piste jusqu'à une maison close de luxe « La Ca d'Oro ».
- Dame Juliette/Le Joueur est interpellée, interrogée et emprisonnée dans le médibloc du QG.
- Dépêché par les CdJ pour négocier avec le journal Vénitien, Robb survie de justesse à une tentative de meurtre de Pablo Souza. Salman est aussi agressé dans une ruelle sombre, par les traîtres CdJ. Finalement, les 2 mégas tuent Joa et Pablo au cours de la fouille du palazzo Foscari.
- Les mégas tardent à gérer les manifs contre l'abbaye, mais finissent par faire revenir le calme en employant à la fois leurs forces, leurs pouvoirs et leurs influences.
- Jolinar fouille le QG secret du MM et en déduit ses motivations : L'aquaculture est néfaste au monde mythologique. La nation du Belmopan peut se substituer à Venise pour assurer la stabilité mondiale.
- Des documents trouvés chez Foscari les mènent jusqu'à la ferme des Rusconi. Sur place ils mettent hors d'État de nuire les mercenaires du Belmopan.
- Jolinar transféré dans la baronne Francesca (Maîtresse du Doge) parvient à un échange diplomatique avec Pietro Orphéo, pour le convaincre d'offrir l'Aquaculture à Athanor, par le biais d'ambassadeurs CdJ. Il partagera aussi son pouvoir législatif avec le conseil des maîtres de la secte.

Mission(s) liée(s) :

- Mission 7A : Le transfert de Jolinar dans l'assassin Renzo ouvre la voie à une enquête plus complexe sur la tentative de déstabilisation du pouvoir à Venise.

Mission 7 : Masques



Mission 08 - Menage a Mimicrius

Mission 8 : Ménage à Mimicrius



Agents impliqués :

- Ophélia
- Miles

Agents absents :

- Magnüs - Alcéo
- Budi - Orora
- Hallen - Tacitus
- Jolinar - Salman
- Oskar - Ropertz
- Valéria

Succès :

- Ils arrivent à récupérer l'ensemble des objets de haute technologie oubliés par une mission précédente.
- Ils évitent de tuer qui que ce soit.
- Les mégas s'intègrent parfaitement dans le contexte local.
- Bonne collaboration inter-sections, les Majors Mc Lambert et Mulhendorph sont satisfaits.

Échecs :

- Ils ne résolvent pas l'enquête liée au vol chez le savant.
- Ils provoquent une intervention du Dieu grec de la guerre : Arès.

Lieu(x) visité(s) :

- Norjane : Briefing room
- Terre 8ème siècle avant JC
- Surnommée Mimicrius
- Cité de Biblos
- Villa en ruines d'Akamas
- Villa du savant Ludos

**Faits marquants et perspectives :**

-Le duo se transite dans la planque méga mise en place par leur contact Nysa dans une petite maison du quartier populaire de Biblos.

-Miles se met en communication télépathique avec Ophélia pour plusieurs jours. Accompagnés de Nysa, ils se rendent dans le quartier du marché pour glaner des informations sur le lieu où la précédente équipe méga aurait affronté des gardes grecs en s'enfuyant et aurait pu y oublier le matériel. Ils apprennent qu'un combat a récemment eu lieu au Sud-Est de Bilbos, dans une maison abandonnée au milieu des vignes sur le domaine d'Akamas.

-Se faisant passer pour ses esclaves, les Mégas accompagnent Nysa jusque chez Akamas, sous le prétexte de lui acheter des amphores de son meilleur vin. Pendant que Nysa parcourt les vignobles, les Mégas en profitent pour visiter la bâtisse en ruines et tombent sur une bande de voleurs. Miles se transfère dans l'un d'eux (Itylus) et apprend que ces bandits, dont la planque se trouve dans les bois au Nord-Est de Bilbos, sont dirigés par Amyntor et, qu'ayant eu vent que des artefacts magiques avaient été récupérés ici par des militaires, ils sont venus voir s'il ne reste pas quelques trésors. S'infiltrant avec discrétion, les Mégas se débarrassent des brigands un par un, salle après salle, à coups de kung-fu. Pris pour un traître, Itylus est tué par l'un de ses complices lors du rétro-transfert de Miles en plein combat. Les 8 autres sont promptement ligotés, inconscients, mais les Mégas desserrent leurs liens avant de partir. Le duo retrouve parmi les débris la corde kevlar et le communicateur. Grâce au flair de sa louve, Ophélia trouve aussi le flacon de pilules. Grâce à ses pouvoirs psy de chakras, en revoyant les scènes passées, Ophélia voit que le bouclier et le marteau ont été pris comme trophées par le chef des gardes Mendrikes, et que les grenades, la trousse d'outils et les bracelets paralytants ont été emportés par un savant identifié grâce à Nysa comme Ludos, dont la propriété se trouve au Nord de la ville.

-Après avoir raccompagné Nysa en ville avec une amphore de vin, ils retournent à leur planque pour un repos de quelques heures. En chemin, ils ridiculisent un alcool brutois leur cherchant des noises et rencontrent Lydia, une voleuse nubienne avec qui ils décident de s'associer. Tous 3 se rendent de nuit dans la demeure de Ludos. Ils s'infiltreront discrètement dans la propriété, se débarrassant de 2 gardes en silence. Surprise ! Le savant tient une réception où il a convié 7 confrères. Avec discrétion, les Mégas fouillent les diverses salles sans se faire repérer. Miles, ayant pris l'apparence aurique d'un garde et passant par les toits, s'aperçoit que les savants sont occupés à étudier les bracelets magiques et les outils modernes. Grâce à ses pouvoirs télépathiques, il prend l'ascendant sur Ludos et ses confrères et, sous l'apparence aurique d'Arès entouré de créatures mythologiques, il leur ordonne de lui remettre sans tarder ces objets divins. De son côté, Ophélia et Lydia suivent un des convives qui s'est carapaté en douce hors de la villa après en avoir empoisonné un autre. Le voleur a notamment pris les grenades dans la cave de Ludos et cherche à s'enfuir par le puit donnant sur une rivière souterraine. Ophélia le met KO alors qu'il s'enfuit par le puit. Elle récupère les grenades, avant que Lydia ne cache le corps du voleur inconscient dans le souterrain.

-Après s'être éclipsés de la propriété, en évitant de devoir nager par la rivière souterraine, et pris congé de Lydia, ravie de leur collaboration, les Mégas attendent que le voleur une fois revenu à lui ressorte par le cours d'eau souterrain. Ils l'assomment et, se faisant passer pour des esclaves envoyés par leur maîtresse Nysa chercher de l'eau, ils le ramènent illico chez Ludos. Celui-ci, entre le vol commis dans sa demeure et l'apparition d'Arès, a fait mander en urgence Mendrikes qui vient en personne avec plusieurs gardes. -Celui-ci est en fait le petit-fils d'Arès (!!!) et se montre forcément incrédule devant l'apparition supposée de ce dernier. Combinant leurs pouvoirs psys, Miles et Ophélia agissent sur son inconscient et, convaincu qu'il doit rendre lui aussi sans tarder ses 2 trophées à son grand-père divin pour ne pas s'attirer ses foudres, Mendrikes retourne à l'endroit où ils avaient pris ces objets (la bâtisse dans les vignobles d'Akamas) pour les y enterrer et les offrir à Harès.

-Une fois récupéré tous les objets regroupés dans leur planque, s'y être reposés et être passés chez Nysa pour lui faire leurs adieux (ils y apprennent les rudiments de la fabrication de céramiques), les Mégas retournent eux aussi en fin de journée dans la demeure en ruines. Bien qu'Ophélia limite les risques avec un pouvoir psy, Miles en détournant les objets provoque néanmoins l'intervention du Dieu de la Guerre en personne et se retrouve face à lui ; en échange de récupérer les 2 objets considérés par Arès comme une offrande de Mendrikes, le jeune Méga passe un pacte avec lui ! -De retour à la Mégacadémie avec l'ensemble des objets, le duo reçoit les félicitations de leurs Majors, ravis de cette bonne collaboration et de la complémentarité de leurs 2 agents.

Résidents rencontrés :

- Nysa (contact guilde, commerçante).
- Akamas (exploitant de vignes).
- les 9 brigands de la bande d'Amyntor.
- Ilus (brute alcoolique).
- Lydia (voleuse nubienne).
- Ludos (astronome).
- Les 6 invités savants.
- Ecolophane (l'invité voleur).
- Mendrikes (général demi-dieu).
- Arès (dieu de la guerre).

Événements personnels :

-Miles entend Yog-Sothoth lors de son transit qui le menace de faire encore plus de mal sur sa Terre d'origine que le covid : "Ton monde a beaucoup souffert mais ce n'est rien comparé à ce qu'il deviendra quand il sera de nouveau à moi !".

-Ophélia emporte enfin sa chère louve en mission, l'animal dressé se rend utile et profite bien de la balade.

-Miles effectue un nouveau transfert, cette fois dans un brigand. Mais en effectuant son rétro-transfert en plein combat, il provoque la mort de celui-ci tué par l'un de ses comparses d'un coup de hache. Il considère que cette mort est de sa faute, "puisque'il manipulait le brigand comme sa marionnette".

-La belle nubienne Lydia s'intéresse à Miles, mais ce dernier reste fidèle à sa chérie nomeg Oracle.

-Ophélia et Miles acquièrent une spécialisation dans le travail de la céramique, en observant cette technique dans l'atelier de Nysa.

-Pour pardonner le sacrilège à son encontre, Arès ordonne à Miles de se montrer courageux en toute circonstance, et accepte de l'aider face à Yog-sothoth si ce dernier l'affronte directement.

-Ophélia apprécie de travailler avec Miles, plus fonceur que son équipe.

Contexte de la mission :

Sur la Terre Mimicrius (époque hellénistique), des Mégas ont oublié du matos hightech (*) qu'il faut absolument récupérer avant que cela déclenche une ingérence. Dans ce genre de mission de « nettoyage », ce sont d'autres Mégas que les fautifs qui s'en occupent, mais sans aucun matos autre que des déguisements d'époque et un peu d'argent. Les majors Mc Lambert et Mulhendorph (ancien partenaires lorsqu'ils étaient eux mêmes mégas) en profitent pour monter un duo inter-sections avec Miles & Ophélia.

* 1 laser lourd [camouflé en marteau de combat] ; 1 champ de force [bouclier de bronze] ; 3 paralytants [bracelets] ; 1 radio hyper-ondes [boucle d'oreille] ; 1 flacon avec 9 pilules de drogues (soporifique, hilarante, euphorisantes, stimulant / 3 de chaque) ; 3 grenades fumigènes ; 1 corde 20m en kevlar ; 1 trousse d'outils de cambrioleur moderne.

Informations récoltées :

-Bilbos est une petite ville portuaire, située entre Sparte et l'Italie. Comme beaucoup de cités-états grecs, il s'agit d'une démocratie.

-Cette Terre parallèle, Mimicrius, fait régulièrement l'objet de nombreuses missions pour les Mégas ...

-La précédente équipe méga était constituée de 5 messagers galactiques s'étant fait passer pour des mercenaires, et ils étaient vraisemblablement intervenus pour une ingérence extra-terrestre : on les avaient vus repartir avec 3 individus masqués, avec de grosses têtes disproportionnées, de longs bras et de hautes jambes.

-Une fois rentrés à la Mégacadémie, une simple recherche dans les données archivées sur les sections de Mégas donne le nom du Major et de ses messagers ayant oublié du matos sur Mimicrius. Il s'agit de la section 49 du Major Kumb'ala ayant recruté la plupart des membres des Sections des Major Mc Lambert et Mulhendorph :

- Doko Bondaz Sajaloli - Ethnoranger – Chakras
- Gontran Gloubisch - Fouineur – Télékinésie
- Kaino Fletcher - Escorteur – Nexus
- Kurt Plisken - Ruinier – Medium
- Marie-Rose Ugochukwu - Sensit – Télépathe
- Norbert Frison - Biocyb – Nexus
- Waldo Ganz - Median - Chakras

Mission(s) liée(s) :

-Mission précédente effectuée par une équipe anonyme bourrine, ayant oublié du matos sur une planète naïve.

-Épreuve 2 : il s'agit de la même Terre antique, mais à une autre localisation géographique.

Matériels récupérés :

-Herbes rares Tychahus (soin maux de ventre) pour l'herbier d'Ophélia.

-1 stamnos grec portant la chasseuse Diane en décoration (que Miles compte offrir à Oracle)



Mission 09 - Bien Vallackie ne profite jamais



MEGA
5- PARADISME

Mission 9 : Bien Vallackie ne profite jamais



Agents impliqués :

- Budi
- Jolinar
- Salman
- Orora

Agents absents :

- Hallen
- Magnūs
- Miles
- Valéria
- Oskar

Succès :

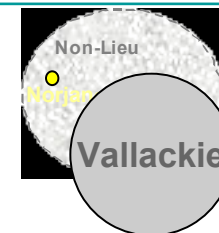
- Les secrets de la Vallackie sont découverts.
- Les Bessarab sont tous vaincus, Vlad y compris.
- Leur faille vers une terre médiévale est refermée.
- La brèche monumentale est aussi refermée.

Échecs :

- Nicolae est tué par Radu.
- Des robots traqueurs sont encore sur la terre médiévale à chasser les humains.
- Matt est tué par des robots-ninjas
- La bonne ambiance initiale dans l'équipe n'est pas maintenue jusqu'au bout, Jolinar est destitué de son poste de chef d'équipe.

Lieu(x) visité(s) :

- Norjane : Sanctuaire
- Pergame 4
- Vallackie
- Monde des sirènes
- Terre médiévale du Xleme
- Univers inconnu de Vlad

**Faits marquants et perspectives :**

Notre diplomate Milena travaille aussi pour le contre espionnage vallackien officiellement dissous, elle nous surveille. Après une réception sur le yacht de Radu, nous trouvons les 2 engins aux abords de la faille. Sur l'incal technocentrisme, nous enlevons l'IA baptisée Freya, et laissons les savants combattre seuls des limailleurs. Sur le vaisseau monde, Vlad nous ordonne d'aller réclamer la moisson à ses descendants. Il ne repartira qu'à cette condition, car son vaisseau fonctionne à l'énergie vitale de ses proies. Le dilemme est de lui fournir toutes les terriens ou bien de laisser la brèche détruire tout le système solaire puis bien plus... Nous décidons de plutôt faire prisonniers les Bessarab pour tenter de faire fonctionner le vaisseau monde à l'énergie vampirique. Sur Callypso, nous infiltrons le temple du cycle de la vie pour mettre en torpeur Maria, la chouchou de Vlad. Sur Ganymède, nous faisons sembler de nous allier à Nicolae pour renverser son aîné Radu. Sur Jupiter, au portail de la raffinerie, ils s'entretuent (Nicolae meurt), et nous mettons Radu en torpeur. Nous sabotons toute la raffinerie puis fuyons par le portail. Sur la terre médiévale nous libérons 2 milliers de prisonniers (des anglais du Wessex) de la moisson, et créons une porte de transit (gardée par le contact Alfred) pour revenir. Après une embuscade de l'Ange, nous rejoignons l'Incal pour y prélever des limailleurs que nous déposons ensuite sur le vaisseau monde. Nous revoyons Vlad pour lui imposer de retourner d'où il vient en pompant Radu, si il veut que Maria lui soit rendue. En fait, le sang de Radu est infecté avec des nanites de Freya qui le tue une fois la brèche refermée ! Maria est conservée prisonnière à Norjane..

Résidents rencontrés :

- Moine Gontran à la vision prémonitoire
- Clayton tannen médiat AG
- Valentin de Terracore médiat AG
- Muriel Minglis haute dignitaire AG
- Les princes Radu et Nicolae Bessarab, leur sœur Maria del Mare, dirigeants de la Vallackie
- Milena Narkovna protocole et contre espionnage
- Dr Douglas Wye savant technocentrisme de l'Incal
- Freya IA de la 2ème AG
- Non-créatures : Ethernolls, vampires de volonté, fleurs folie, sirènes, quasars, nautoniers,,
- Vlad le vampire et Dragon son IA
- Igmur mère supérieure temple du cycle de la vie
- Des goules des catacombes de Callypso
- Stéphane Biéolobog général Ganymède
- Vladimir Rustovitch comte Ganymède
- Garde draconique des Bessarab
- Robots ouvriers de la Raffinerie des moissons
- Wulf le bucheron du 11ème siècle et son fils
- Ebertht et Judith roi et reine du Wessex
- Aethelwulf le prince, et Alfred petit fils du roi
- Commando de robots-ninjas de l'Ange
- Commandante GG Charron Stéphanie
- IA Augure du Sanctuaire de Norjane

Contexte de la mission :

Des mégas des 2 sections reçoivent l'ordre, par des médiates de l'AG, d'aller refermer une énorme brèche en Vallackie. Il faut agir avec diplomatie car cette confédération soutient financièrement la réélection de l'Immediator de l'AG.

Informations récoltées :

La brèche grossit de façon exponentielle, il faut faire vite. Un incal techocentrisme et un vaisseau monde de la 2ème AG en sont sortis, il faut les renvoyer chez eux pour pouvoir refermer la brèche. Les technocentrismes tentent des expériences de téléportation avec une IA. Des non-créatures sortent aussi de la brèche et provoquent des tas d'anomalies gênantes et dangereuses. Le vaisseau monde appartient au vampire Vlad venu pour chercher la moisson de tous les terriens ! Ses descendants vampires sont les Bessarab dirigeants la Vallackie, Radu, Nicolae et Maria. Les vampires peuvent être mis en torpeur par un pieu dans le cœur. Leur raffinerie sur Jupiter sert à « mixer » les humains en un slime régénérant. Elle contient un portail vers une Terre médiévale dans une dimension parallèle. Là bas la moisson est effectuée par des méchas et croiseurs automatisés. Un tueur à gage, l'Ange, nous piste avec nos empreintes psy pour un commanditaire inconnu. Vlad vient d'un univers hors écoumène. Le sanctuaire de Norjane dispose d'une IA nommée l'Augure, dont l'interface est le moine Gontran apparu avant notre départ en mission.

Matériels récupérés :

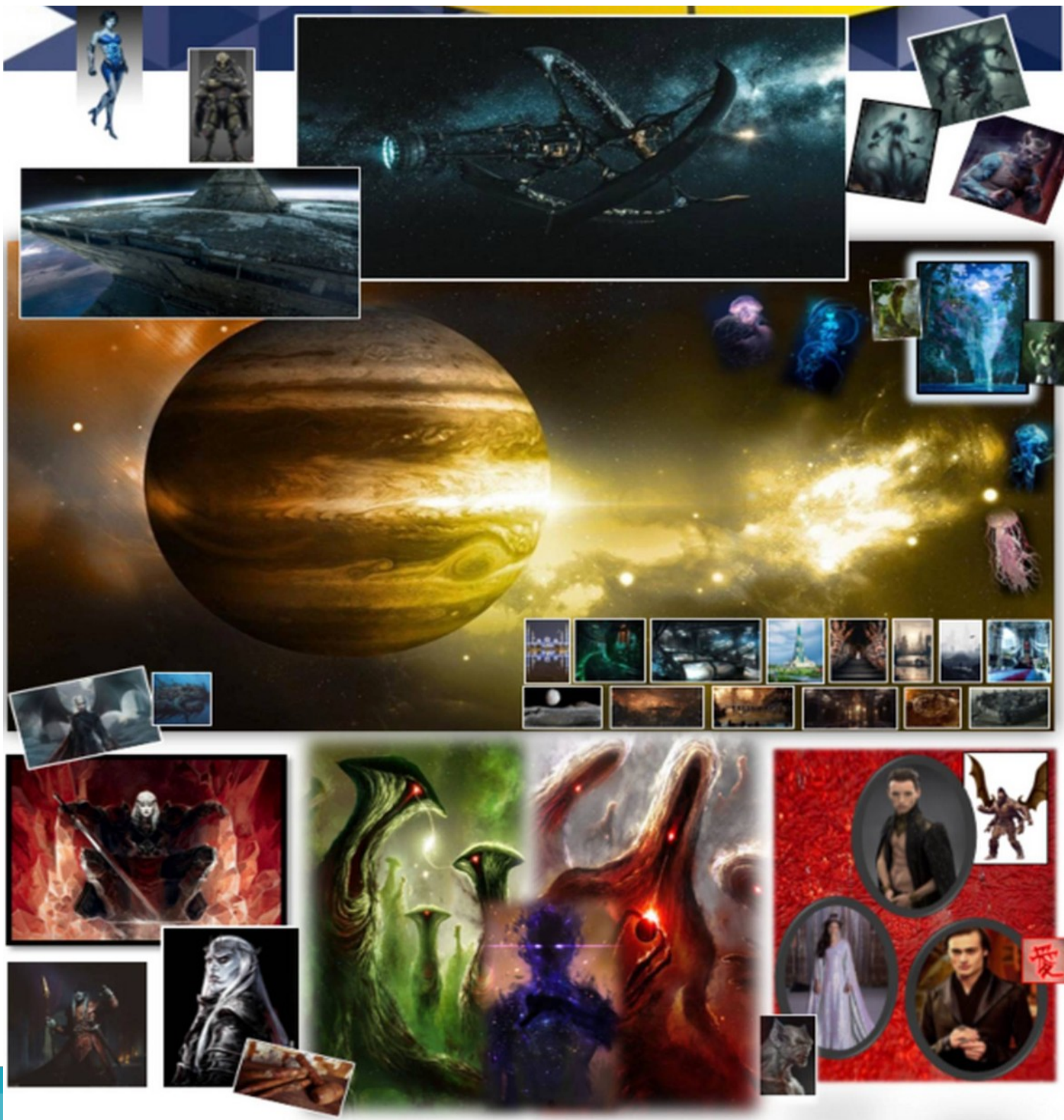
IA Freya, 4 scaphandres H, pistolet ASP transformé en émetteur EMP, 4 arbalètes lance-pieux, robe de soirée de Maria, 3 livres sur les vampires, 1 carapace de limailleur, et le sarcophage de la vampire Maria en torpeur.

Événements personnels :

Orora est séduite par Salman, et ils finissent par coucher ensemble après une longue tension sexuelle évidente pour tous. Budi perd une cuisse en transit, Valéria lui installe une prothèse cybernétique. Jolinar se met tout le monde à dos avec son égo insupportable, et chope la chaude-pisse.

Mission(s) liée(s) :

Mission 03 Diplomatie en Vallackie : premier voyage de Budi & Jolinar pour installer une porte sur Charron, et recruter une équipe de contacts locaux.



Mission 10 - Disparition Fongique



Mission 10 : Disparition Fongique





Mission 10 : Disparition Fongique

10

Agents impliqués :

- Budi
- Jolinar
- Miles
- Valéria
- Oskar

Agents absents :

- Mägnus
- Hallen

Succès :

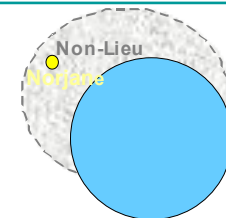
- Oskar est retrouvé vivant mais dans le coma, il est ramené à Norjane pour des soins.
- La cachette des aliens est découverte au Nevada.
- Jeff Bezos est retrouvé puis ramené en vie sur Norjane à la Section 32

Échecs :

- Impossibilité de dialoguer avec les Horla Mi-Go qui ne reconnaissent ni l'autorité de l'AG, ni celle de l'AMG.
- Obligation d'euthanasier tous les plus grands cerveaux de l'humanité pour abrégier leurs souffrances.
- Matériels Horla Mi-Go au main du Major White de la section 32

Lieu(x) visité(s) :

- Norjane : MegAcadémie
- Terre 21ème siècle
- Russie Ogneni Rostov
- Prison Pyatak
- USA Nevada
- Zone 51 / ruines funéraires
- Vaisseau mère alien



Résidents rencontrés :

- Contact russe Aleksander Petrov
- Bûcheron gay Abramov
- Chaman amérindien Vieil Hibou
- Chef amérindien Shoshones Michael Bear Claws
- Généraux Zone 51 Mac Ferson & Mac Ready
- Clones petits gris obtus
- Mutants à bras de crabe
- Mi-Go étudiant la pensée humaine

Contexte de la mission :

Le Major White de la 32 nous demande d'aller secourir Oskar parti en Russie pour chercher Bezos, et qui ne donne plus de nouvelles. Il veut aussi qu'on lui rapporte Jeff Bezos (quel rapport avec des nomegs?)... Bezos est emprisonné par les russes au nord de Moscou, à la prison Pyatak, Oskar s'y est infiltré en temps qu'agent du SVR. Notre contact local, un oligarque nommé Aleksander Petrov, nous fournit un hélico Mil Mi 14 pour nous y rendre.

Informations récoltées :

La téléportation entre portails « vagins fongiques » du même type se fait au travers d'un réseau mycélien mondial !

Le Nevada est un état séparatiste de la seconde guerre civile américaine entre suprématistes blancs et gangs de minorités ethniques.

Le vaisseau mère alien est profondément enfoncé dans la roche, seule la "tête de clou" en dépasse, il ne peut plus sortir de la caverne, mais une ouverture dans le plafond permet aux 8 petits ovnis-navettes d'aller et venir dans le ciel terrien.

Les aliens sont arrivés il y a 160000 ans. Les petits gris ne sont pas vraiment conscients, mais des clones simples d'esprits, limités à des tâches d'exécutants et servant d'interfaces avec les potentiels humains qu'ils rencontrent. Ils obéissent (tous comme les mutants à bras de crabe) à des Mi-Go (êtres supérieurs mi champignons, mi crustacés) collectionnant les cerveaux humains depuis l'aube de l'humanité pour leurs capacités d'adaptation Ces Mi-Go sont des Horla dotés d'une technologie supérieure à celle de l'AG. Ils sont même pourvu de portails permettant de voyager (vers leurs monde d'origine, ailleurs ?... Cela reste à découvrir)

Mission(s) liée(s) :

Mission 02 (section 32) Ils sont quittes avec leur allié Anti-Légionnaire qui les sauve de la mort en les transférant d'urgence sur Norjane, No-Mission 05 (Miles chez les indiens), Mission 06 (Bezoz et ses biotes contre le covid), et ses épilogues (déclin mondial post-pandémie).

Événements personnels :

Budi séduit le bûcheron Abramov. Valéria utilise la connectique de la jambe cybernétique de Budi pour se connecter au réseau mycélien.

Miles, Budi et Valéria discutent de la 32 et des nomegs, confiant leurs secrets (transfert en Jojo, Miles agent double dans la Confrérie)...

Jolinar laisse souvent le contrôle de son corps à Lantash en mission. Il remarque aussi les doutes de ses collègues sur lui...

Miles donne la mort à des centaines de cerveaux brillants (en les renversant sur lui comme un barbare) pour abrégier leurs souffrances

Valéria apprend le langage Mi-Go après le 1^{er} transfert de groupe nécessaire pour abattre la résistance mentale du Mi-Go.

Matériels récupérés (par la 32 !) :

- Prélèvement de mucus mycélien.
- Un prisonnier mutant à bras de crabe
- 2 bio-gun dont un branché à un nanordi et l'autre à une main (!)
- 1 bio-gatling Mi-Go
- 1 bio-bombe Mi-Go

Rapport d'activité Méga

Faits marquants et perspectives :

Arrivés sur place, la prison s'est effondrée à cause d'un séisme. Se faisant passer pour des espions russes, on fouille les décombres et retrouve Oskar dans la cellule de Bezos. Il est dans le coma à cause d'un élément pathogène. Bezos n'est plus là. Au fond de la cellule, on trouve une sorte de vagin fongique de téléportation ! Il est entrain de se refermer. Valéria revit la scène avec ses pouvoirs, et voit 2 Mutants Tri-Brachial Mi-Humanoïde Mi-Crustacé qui ont débarqué par le vagin fongique pour enlever (ou délivrer ?) Jeff Bezos du goulag... Une enquête de Budi dans les bars du village indique un lieu dans la forêt où des lueurs étranges ont été vues par les bûcherons On y trouve un autre portail fongique. La vision de Valéria indique que les mutants à 3 bras en ont rejoints 2 autres ici, puis ont appelé un OVNI qui les a exfiltrés Ils utilisent un satellite russe pour découvrir qu'il est allé au Nevada, dans la zone 51 ! Du coup, aller retour sur Norjane pour prendre une porte menant à Las Vegas, et de là un 4x4 SUV pour la base militaire US... Là on repère un Sniper Amérindien qui fait partie de la troupe cachée dans les collines observant les défenses de la zone 51 avant de l'attaquer pour y délivrer leur chaman "Vieux Hibou", prisonnier des militaires suprématistes blancs réfugiés dans la base... Jojo & Miles s'allient avec les indiens, tandis que Valéria & Budi infiltreront la base et délivreront le chaman. Vieux Hibou en sait plus sur les OVNI que les ricains qui n'y croient pas ! Il leur indique les ruines troglodytes funéraires indiennes, où les grottes les conduisent jusqu'à la caverne abritant le vaisseau mère alien !!! Dès leur intrusion, 12 petits gris les encerclent. Ces Petit Gris ne sont pas des êtres vivants conscients, mais des clones simples d'esprits, limités à des tâches d'exécutants, programmés comme des robots biologiques... Ils obéissent à 3 êtres plus évolués à bord du vaisseau, mais Bezos n'y est pas ! ça les fâche qu'on les questionne à son sujet... Le groupe est contraint de ressortir du vaisseau, sauf Miles holocamouflé qui reste seul à bord.

Ils sont poussé à sortir de la caverne par un drone, quittent les ruines, combattent des mutants qui les attendaient en embuscade, et s'infiltreront de nouveau dans le vaisseau par le puits. Regroupés, ils explorent le vaisseau fantôme : cuves de clonages de petits gris, centrale énergétique à partir de minéraux... Les salles de trépanation, des réserves de cerveaux humains et Bezos en stase attendant que le grand conseil Mi-Go statue sur son sort. Budi sauve Gandhi et Elton John tandis que Miles euthanasie tous les autres. Après un transfert dans un mi-Go pour comprendre leurs langage et motivation (compréhension des capacités d'adaptation de la race humaine), fuite du groupe en emportant Bezos et du matos Mi-Go. Encerclés par des Mi-Go hostiles, Jolinar contacte en urgence leur allié nautonier pour les téléporter sur Norjane ! Ouf ! Le briefing est tendu au siège de la section 32 qui réquisitionne le matériel ramené de mission...

Feb 23, 2022 56

57



Mission 11 - La Divine Diva Divague



Mission 11 : La Divine Diva Divague





Mission 11 : La Divine Diva Divague

11

Agents impliqués :

- Ophélia
- Hallen
- Orora
- Magnüs
- Salman
- Freya

Agents absents :

Trop...

Succès :

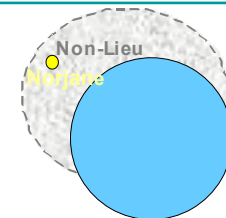
- La diva est retrouvée, et sauvée de l'esclavage, elle signe le contrat gratuitement.
- La horde pirate des Smiling Imposter aura des ennuis avec la triade vaporeuse, et les brigades rouges de la constellation enragée.

Echecs :

- Les autres esclaves ne sont pas sauvés.
- Pacha Patinga Pintugu est tué.
- Les raisons de la réunion mafieuse ne sont pas découvertes.

Lieu(x) visité(s) :

- Norjane : MegAcadémie
- Vaisseau de croisière El-Doraro
- Pirate Point
- Planète Marshmalove
- Palais du Pacha



Résidents rencontrés :

- Alienoïdes de la horde pirate Smiling Imposter.
- Mafieux interstellaires de la triade vaporeuse.
- Lieutenants des brigades rouges de la constellation enragée.
- Pacha Patinga Pintugu.
- Kurg homme de main du pacha, gamoréen nain tatoué.
- Layla Fusion-Diamond la diva.

Contexte de la mission :

Les mégas et la secrétaire Freya sont envoyés en tenues de cérémonie pour faire signer un contrat à la diva « Layla Fusion-Diamond » afin qu'elle honore sa promesse de participation à la commémoration de l'alliance entre la guilde et l'AG. Mais à peine mettent-ils le pied sur le vaisseau de croisière où elle se produit devant de riches actionnaires de l'holo-TV qu'il est attaqué par des pirates Alienoïdes de la horde Smiling Imposter. Evidemment elle n'est déjà plus à bord, elle s'est fait enlevée par les pirates Alienoïdes. Avec quelques otages richissimes, elle a été emportée sur le vaisseau pirate qui s'échappe rapidement en hyperspace !

Informations récoltées :

- les Alienoïdes sont génétiquement modifiés pour être des machines de guerres cyborg aux armes embarquées fonctionnant à l'énergie corporelle, capable de s'interfacer avec le matos local, et doués de télépathie (qui les rend empathiques et serait donc leur unique point faible).
- Kurg est un ancien Esclave, Hors-la-loi, chef Rebelle, Chasseur de Prime, Assassin, aujourd'hui Garde du Corps et « Homme à tout faire » du Pacha.
- Le Pacha Patinga Pintugu est citoyen d'honneur marshmalover, sans pouvoir gouvernemental réel, mais sa richesse incommensurable compense ! Il se croit au-dessus des lois, et a des complicités dans une multitude de trafics à travers l'espace, plus par vice et par jeu que par besoin.

Événements personnels :

- Freya est toujours jalouse de l'amour entre Salman et Orora, elle tente de séduire Magnüs pour faire enrager l'afghan mais ça ne marche pas.
- Magnüs sort enfin de son labo de recherche sur la scotomisation, pour reprendre le service actif.
- Ophélia achète une serpelette câlineuse dans un zoo de Pirate Point.

Matériels récupérés :

- 5 fusils à plasma Alienoïdes
- Un jeu de cartes des 1000 sabords
- 5 gourdes en calebasses Mashmalovers
- Le vaisseau pirate de Kurg

Mission(s) liée(s) :

- Mission 09 « Bien Vallackie ne profite jamais » (Freya)

Faits marquants et perspectives :

Le vaisseau est secoué en tous sens, les pannes se succèdent à un rythme effréné, les stewards affolés et les passagers paniqués courent en tous sens vers les pods d'évacuations, tandis que les adversaires débarquent de partout sans prévenir, et tirent sur tout ce qui bouge sans sommation. Les mégas doivent se battre dès leur arrivée, tout en progressant vers la scène du grand restaurant où devait se trouver Layla. Ils désamorcent des bombes devant saboter les machines, et les envoient dans le vaisseau pirate (avant de se rendre compte que la diva aussi s'y trouve) ! Mais un calcul avec leur trajectoire de départ et des cartes spatiales permet d'anticiper leur point d'arrivée : Pirate Point ! Ils s'y rendent en transit après un passage à Norjane. Après une poursuite entre les astéroïdes en motos volantes, ils s'infiltrèrent sur la planète des pirates. En se renseignant auprès des ouvriers du dock où le vaisseau Smiling Imposter est réparé, ils apprennent qu'une vente aux esclaves a lieu en ce moment même au bar « Le Grog du Gredin ». Une bataille générale de bar crée la diversion nécessaire à la libération des prisonniers, mais la diva n'est pas là. En interrogeant un marchand d'esclaves ils apprennent qu'elle a été achetée par Kurg, un envoyé du Pacha Patinga Pintugu, de la planète Marshmalove ! Ils s'y rendent en transit après un passage à Norjane. La porte mène en pleine jungle, au niveau de l'équateur, à 3 jours à vol d'oiseau au sud du palais. Le voyage donne dans le survivalisme forestier. Dans le palais, un grand banquet est donné pour des mafieux de 2 clans. La diva droguée y chante au milieu des danseuses nues. L'intrusion des mégas se termine en bataille rangée, où même le Pacha est tué, mais ils se sauvent avec la diva dans le vaisseau de Kurg où une porte de transit est créée pour rentrer à Norjane. Une fois soignée, la diva Layla Fusion-Diamond accepte finalement de participer bénévolement au gala de commémoration !

Mission 12 - Un Fil d'Ariane



Mission 12 : Un fil d'Ariane



Mission 12 : Un fil d'Ariane

12

Agents impliqués :

- Budi
- Jolinar
- Oskar
- Valéria
- Salman

Agents absents :

- Hallen
- Magnús
- Miles

Succès :

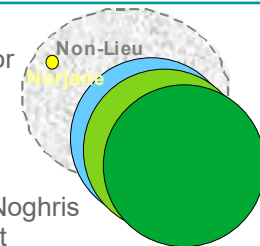
- La petite Ariane est ramenée saine et sauve à ses parents.
- Les enfants de l'orphelinat maudit sont tous ramenés sur Norjane.
- Un contact amical est établi avec les horlas « Noghris »
- L'être énergétique « Ffzrx' » est libéré grâce aux mégas et leur est redevable.

Echecs :

- La Doctoresse M'ndrébé parvient à s'échapper dans son vaisseau.
- Aucune preuve directe ne relie la section 32 à l'enlèvement de la petite Ariane.
- La Bêeetttee est toujours en vie

Lieu(x) visité(s) :

- Norjane : Appartement du major Mc Lambert et la bibliothèque de la MegAcadémie
- Planète Skoetijaas : Maison secondaire des Mc Lambert
- Planète Wayland : Camp des Noghris
- Planète Hacromia : L'orphelinat



Résidents rencontrés :

- Le personnel de maison Mc Lambert sur Skoetijaas (Nounou, cuisinier, robot,...)
- INK-O- Nu 124.25 (Archiviste AMG)
- Jalabah Opolibastor (Mega actif)
- Nicolaï Mc Lambert (Médiate AG)
- La faune sauvage de Wayland
- V'rrh'ss et ses Noghris de Wayland
- La créature ! (Bête type Prédateur)
- Dorothy (être énergétique / nounou)
- Les enfants de l'orphelinat
- Les Nazyborgs de l'orphelinat
- Docteur Gugulethu M'ndrébé

Événements personnels :

- Budi entame une relation sérieuse avec le Grand Vizir Victor.
- Jolinar révèle à ses collègues faire partie de la section 32 depuis toujours
- Oskar conçoit un message de paix pour rencontrer les noghris et vie un grand moment de solitude en jouant le rôle de nounou dans l'orphelinat maudit.
- Valéria use de ses pouvoirs psy pour découvrir que la section 32 est derrière l'enlèvement d'Ariane pour faire porter le chapeau aux nomegs.
- Salman entonne un chant de pionniers soviétiques dans les couloirs pour calmer les enfants.

Matériels récupérés :

- Plants de goozcuk (narcotique)
- Lance-courgette urticante
- Un bijou
- Armes de Naziborgs
- Tenue de soirée de médiate
- Dossiers partiels du Dr M'ndrébé

Contexte de la mission :

Le major Linsay Mc Lambert nous convoque en catastrophe en pleine nuit dans son appartement privé. Sa fille Ariane a disparu ! Elle était en vacances dans leur maison de campagne en compagnie de son père. Ce dernier ayant dû s'absenter, c'est la nounou Mary-beth Olsen qui a constaté la disparition de la fillette et prévenue sa mère. N'ayant pu joindre sa section au complet, elle fait également appel à Salman l'ex-coordonateur de mission pour renforcer l'équipe de sauvetage de sa propre fille ! Ce n'est donc pas une mission officielle mais pourtant de la plus haute importance pour notre major. Une fois de plus, l'échec n'est pas envisageable.

Informations récoltées :

- L'ensemble du personnel de maison des Mc Lambert ont des squelettes dans le placard, mais rien de bien méchant. L'enlèvement de la petite n'est pas en rapport avec l'un d'eux.
- L'argent des Mc Lambert provient de la famille du mari du major, le médiate Nicolaï en charge des lois sur les planètes naïves auprès du secrétaire d'État.
- Le droïde Ink-O-Nu est l'archiviste en chef de la grande bibliothèque du sanctuaire depuis plus de 300ans. Par tradition, les majors de l'AMG l'informent de l'ensemble des rapports de mission de leurs sections. C'est une mine d'informations.
- Des horlas Noghris ont quitté leur monde d'origine, qui a subi un cataclysme, pour trouver refuge sur la planète forestière Wayland et y vivre simplement, sans interférer avec l'AG. Ils ont un vaisseau triche-lumière sans en connaître son interdit.
- Les expériences du docteur M'ndrébé sont commanditées et financées par les plus grosses raclures de l'AG (pirate, mafia, politicien, riche homme d'affaire,...) -

Mission(s) liée(s) :

- Missions 2 et 10 : La section 32 s'intéresse aux agissements de plusieurs membres de la section de Mc Lambert.
- No-Mission 5 : La machine secrète de la section 32

Faits marquants et perspectives :

Transit sur place et on commence par fouiller les lieux et interroger le personnel un par un : cuisinier, majordome, nounou, jardiniers, le gardien... toujours pas l'ombre d'un début de piste... on bouscule la gouvernante Mary-beth qui avoue avoir laissé la gamine jouer au parc sans surveillance pour aller se faire tringler par le majordome. Dans le parc, Valeria a une vision du Chakra qui lui fait revivre la scène de l'enlèvement par des reptiliens inconnus emportant l'enfant dans leur vaisseau, auparavant occulté, qui file en hyperspace.

Retour sur Norjane, l'équipe se scinde en deux groupes. certains accompagnent le major Mc Lambert pour accueillir son époux au sanctuaire et prise d'info diplomatique auprès du méga Opolibastor. Les autres vont à la grande bibliothèque pour déterminer l'espèce des ravisseurs reptiliens : les Noghris.

Arrivés par transit sur Wayland, on utilise un speeder pour atteindre plus vite le camp noghris mais nous sommes attaqués trois fois par la faune sauvage.

La négociation avec les noghris est interrompue par l'attaque d'une bête invisible qui massacre tout le monde ! Elle est repoussée et s'enfuit. Nous enterrons les morts et sommes reçus au village noghri. Les réminiscences et les pouvoirs nous apprennent que les responsables semblent être la 32. La vision de Valéria montre un nomeg, la machine, Black et White. Avec leur artefact technologique ils se sont transféré dans la maitrakh des noghris pour leur ordonner le rapt et la livraison de l'enfant sur la planète Hacromia hors des franges de l'AG. Départ à bord de leur vaisseau triche-lumière puis infiltration du manoir maudit.

Dorothy la nounou est un être énergétique maintenu captif (a cause de sa pierre-vie détenue par le Dr M'ndrébé) pour éloigner les curieux. Exploration des sous-sols de l'orphelinat qui sont des labos aseptisés gardés par des naziborgs. On libère 30 enfants cobayes dont Ariane en éliminant les gêneurs mais le Dr M'ndrébé prend la fuite.

La fouille donne quelques éléments tangibles sur les actions de l'orphelinat et quelques commanditaires. Aucun rapport de mission officiel n'est fait à l'AMG.



Mission 13 - Nomegs Endgame

Mission 13 : Nomegs Endgame



MEGA
S. GARDOME



Mission 13 : Nomegs Endgame

13

Agents impliqués :

- Miles / Spider
- Veryles / Mystique

Agents absents :

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

Succès :

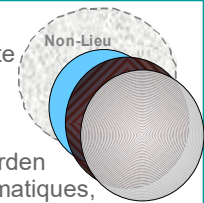
- Miles récupère le dossier monté contre lui par la Section 32 en échange de 2 artefacts de Rambaldi.
- L'ensemble de la "Section des Parias" (+ Salman) se mobilise pour exfiltrer Oracle des griffes de la 32.
- Miles recrute la Nomeg Veryles Domingo pour qu'elle rejoigne la guilde des Mégas.

Echecs :

- La Confrérie Nomeg est en fuite dans son croiseur vers QF2 aux franges de la Croisade Ori.
- Miles a perdu la trace de la Méga latente Izek liée à Yog-Sothoth.
- Le Grand Maître despotique règne toujours sur Sakaar.
- Oracle a pris la fuite malgré la main tendue des Mégas.

Lieu(x) visité(s) :

- Norjane : QG de la 32, Resto, Parc Céleste
- Croiseur de la Confrérie Nomeg
- Ruhe de Lohor : "Billy XL Club", casino "NTG", boîte de nuit "l'Amarante", Astro-bar "La Ruhe", Multivers Square Garden
- Planète Sakaar : Bidonvilles, usines automatiques, prison, arène et Tour du Grand Maître
- Planque de Jolinar sur planète naïve (Z7T-378)



Résidents rencontrés :

- Section 32 : Mr. White, Black, K-Trons
- Confrérie : Oracle, Blaze, Reaper, Smasher, Silence, Shadow, El Professor
- Personnel de la CFG : Serveuses, croupiers, joueurs, mafieux, receleurs ...
- Izek Stazny, Méga latente
- Xiriit, pilote de cargo contrebandier
- Mercenaires komodosiens
- Mutants dégénérés de Sakaar
- Divers prisonniers de Sakaar, dont le pirate Youndo qui devient contact privilégié/protégé de l'AMG
- Gmurk, le champion des arènes
- Le Grand Maître qui dirige Sakaar, gardes, robots rafistolés et noblesse de la planète
- Soldats, robots et mécha de la FRAG

Événements personnels :

- Miles se confie à Mc Lambert sur ses agissements au sein de la Confrérie.
- Jolinar et Miles ont une conversation franche levant bon nombre de secrets au sujet de la Section 32 et de la Confrérie.
- Veryles comprend qu'elle a été dupée par Oracle et les Nomegs et décide de rejoindre les rangs de l'AMG.
- Miles conclut enfin avec Oracle et obtient des informations sur son passé et ses motivations. Il lui donne un improbable espoir de retrouver sa mère sur Sakaar (la planète poubelle du multivers).

Matériels récupérés :

- Dossier à charge compromettant des agissements de Miles en tant que Nomeg de la Confrérie

Contexte de la mission :

Après le Kunité, Oracle (de la Confrérie Nomeg) a été capturée par la Section 32 des Mégas. Mr. White la retient prisonnière dans les sous-sols de leur QG où il l'interroge en la torturant. L'Agent Black vient chercher Miles chez lui pour le conduire à White. Sur place, ce dernier fait pression sur lui : il détient captive sa petite amie terroriste et possède un dossier à charge accablant, faisant passer le jeune Méga pour un agent double de la Confrérie Nomeg, faisant de lui un traître à l'AMG ! Il le contraint ainsi à travailler pour lui en l'obligeant à récupérer les 2 artefacts de Rambaldi détenus par la Confrérie. Par télépathie, Oracle informe Miles de ne faire confiance qu'à Mystique (de son vrai nom Veryles Domingo), une jeune recrue nomeg formée dans le secret par « El Professor » pour infiltrer l'AMG pour le compte de la Confrérie.

Informations récoltées :

- La Confrérie Nomeg infiltre l'AMG via des agents-doubles.
- La Section 32 possède un QG high-tech sur Norjane, proche du Sanctuaire, abritant des bureaux mais aussi une prison de haute sécurité dans son sous-sol. Ils possèdent des cyborgs K-Tron qui leur servent de gardes du corps.
- La Ruhe de Lohor, dont le nom provient d'un historique spatio-bar transformé en musée, est constituée d'une multitude de stations construites sur une ceinture d'astéroïdes formant un large complexe de loisir (boîtes de nuit, bars, casinos, hôtels, restaurants...). Elle est dirigée par la CFG (Corporation Fiduciaire Galactique) qui exploite l'ensemble.
- Miles fait des rêves étranges chthuloïdes dans lesquels il semble étroitement lié à une Méga latente romulienne, Izek Stazny, originaire de Vulcanis.
- La planète poubelle Sakaar est atypique puisque tout (y compris les êtres vivants) ce qui disparaît dans le Non-Lieu semble réapparaître par des failles sur cette planète. Les fortes perturbations énergétiques qui en résultent rendent le temps très instable, le climat de résonance glacial mais surtout l'impossible usage des pouvoirs mégas ! Le seul moyen de quitter Sakaar est d'atteindre l'œil du plus gros vortex donnant directement sur l'InterContinuum.
- La Section 32 a accès aux forces de la FRAG qu'ils utilisent en soutien dans leurs missions (officielle ou black-op).
- Mr. White est personnellement impliqué dans la recherche des artefacts.

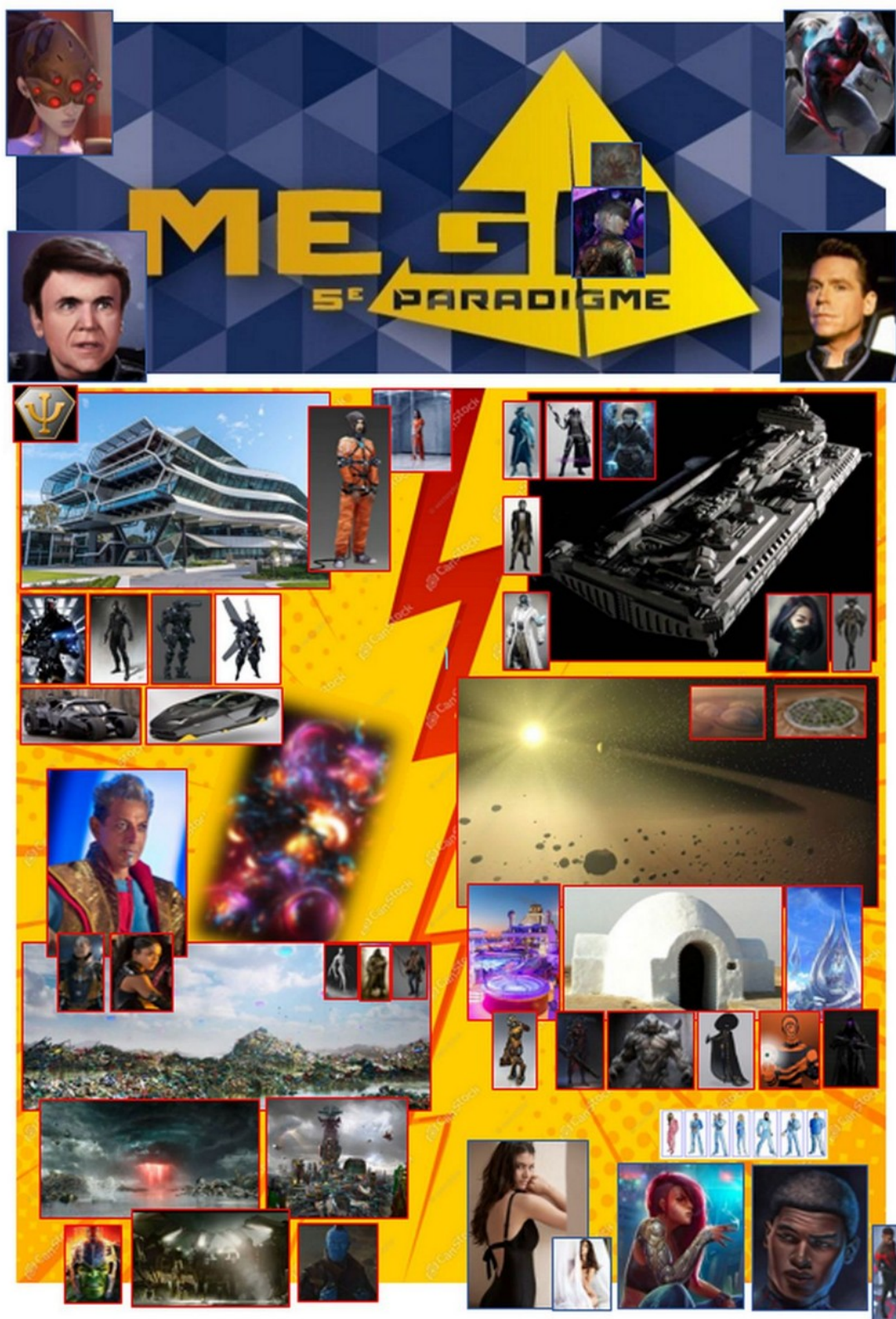
Mission(s) liée(s) :

- Missions 2 et 10 : La section 32 s'intéresse aux agissements de plusieurs membres de la section de Mc Lambert.
- No-Mission 5 : La machine secrète de la section 32
- Mission 12 : Le kidnapping d'Ariane et l'isolement de Miles

Faits marquants et perspectives :

Les Nomegs ont activés le protocole fantôme dès la capture d'Oracle, afin de tirer profit de tout ce qui peut l'être avant de disparaître dans le Multivers avec leur vaisseau. Miles et Veryles infiltrent le croiseur nomeg et y découvrent que Silence, Smasher et Reaper sont partis sur la Ruhe de Lohor pour y vendre les 2 artefacts. Après un transit raté, tous deux doivent se rééquiper entièrement ! Utilisant leurs pouvoirs psy pour faciliter leurs gains dans un casino, ils s'attirent les foudres des mafieux à la solde de la CFG, et s'allient avec Xiriit, un pilote de cargo, pour voyager d'astéroïde en astéroïde. Leur enquête les mène au bar-musée "La Ruhe", où Reaper est en train de vendre un artefact. Miles le tue lors de l'affrontement. Puis ils se rendent au Multivers Square Garden et tombent en coulisses sur une transaction menée par Silence et Smasher. Le combat tourne court avec l'intervention des forces de sécurité de la CFG : Silence ouvre une brèche spatio-temporelle qui les projette tous dans le Non-Lieu après un transit chaotique ! Reprenant conscience sur Sakaar, une planète dépotoir, ils sont attaqués par des mutants dégénérés. En atteignant des usines automatisées de recyclage, ils sont capturés et jetés dans une prison high-tech où croupissent de nombreux détenus. Obligés de combattre dans l'arène, pour le plaisir du Gd Maître et de son peuple, ils apprennent que le seul moyen de quitter cette prison est de vaincre son champion. En enquêtant, ils comprennent que Smasher et Silence sont aussi passés par cette prison il y a des semaines et qu'elle aurait utilisé ses pouvoirs vaudou pour en sortir. S'associant à Youndo, chef d'une bande de pirates retenus captifs, ils combattent le champion, Gmurk, et, victorieux, accèdent ainsi à la loge VIP. Lors de la soirée festive qui s'ensuit, Miles isole le Gd Maître dans son bureau pour négocier mais quand il mentionne être méga, la discussion tourne court. Il vainc son garde du corps avant de le faire chanter : sa réputation et son pouvoir contre l'artefact que lui ont remis les Nomegs pour être libérés et un vaisseau pour partir... De retour sur Norjane, Miles explique tout à McLambert puis demande de l'aide à ses coéquipiers mégas pour sauver Oracle. Tous répondent présents et, se faisant passer pour des Nomegs venus libérer l'une des leurs, ils réussissent à l'exfiltrer lors de l'échange entre Miles et la 32 dans le Parc Céleste. Ils décident alors que le mieux est d'interner en secret la terroriste pour la soigner de sa schizophrénie. Resté seul avec Oracle dans la planque, Miles apprend de nombreuses informations (sur son passé, la Confrérie, la quête des artefacts), mais refusant de se faire enfermer, la jeune Nomeg finit par s'enfuir en utilisant des pouvoirs mégas !

Mission 13 : Nomegs Endgame



Mission 14 : Pas de pétrole mais des idées !

MEGA





Mission 14 : Pas de pétrole mais des idées !

14

Agents impliqués :

- Miles
- Oskar
- Salman
- Valéria
- Veryles

Agents absents :

- Budi
- Hallen
- Jolinar
- Magnüs

Succès :

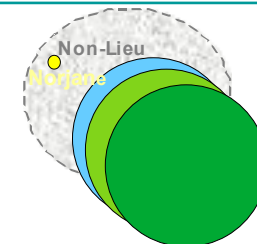
- ...

Echecs :

- ...

Lieu(x) visité(s) :

-



Faits marquants et perspectives :

...

Résidents rencontrés :

- ...

Contexte de la mission :

Le major White ...

Événements personnels :

- ...

Informations récoltées :

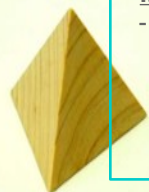
-

Matériels récupérés :

- ...

Mission(s) liée(s) :

- ...



Mission 14 : Pas de pétrole mais des idées !

MEGA



INDEX DES MISSIONS

Pages

<i>Épreuve A : A toute vapeur !</i>	11
<i>Épreuve B : N'est pas Prophète qui veut...</i>	14
<i>Épreuve C : Plus y'a de fous, moins y'a de riz !</i>	17
<i>Épreuve D : La Reine de la Nuit</i>	20
<i>Mission 1 : Projet Goliath</i>	25
<i>Mission 2 : Les Triangles des Bermudes</i>	28
<i>Mission 3 : Diplomatie en Vallackie</i>	31
<i>Mission 4 : Les Adorateurs du Petit Tétraèdre</i>	34
<i>No-Mission 5 : Horreur à Yellowstone !</i>	37



INDEX DES MISSIONS

Pages

<i>Mission 6 : Enquête Intérieure</i>	43
<i>Mission 7 : Les Masques</i>	46
<i>Mission 8 : Ménage à Mimicrius</i>	49
<i>Mission 9 : Bien Vallackie ne profite jamais</i>	52
<i>Mission 10 : Disparition Fongique</i>	55
<i>Mission 11 : La Divine Diva Divague</i>	58
<i>Mission 12 : Un fil d'Ariane</i>	61
<i>Mission 13 : Nomegs Endgame</i>	64
<i>Mission 14 : Pas de pétrole mais des idées !</i>	67



INDEX DES MISSIONS

Pages

Mission 15 :

xx

Mission 16 :

xx

Mission 17 :

xx

Mission 18 :

xx

Mission 19 :

xx

Mission 20 :

xx

Mission 21 :

xx

Mission 22 :

xx

Mission 23 :

xx



INDEX DES MISSIONS

Pages

Mission 24 :

xx

Mission 25 :

xx

Mission 26 :

xx

Mission 27 :

xx

Mission 28 :

xx

Mission 29 :

xx

Mission 30 :

xx

Mission 31 :

xx

Mission 32 :

xx

