

Agents impliqués :

- Jolinar

Agents absents :

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

Succès :

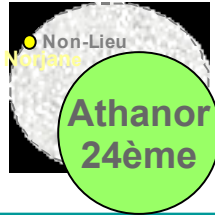
- Jolinar se renseigne sur Athanor pour de futures missions et devient citoyen de Venise en acquérant une concession d'algue. Il crée un QG Méga au RdC d'un Palazzo dont il est propriétaire.
- Jolinar sauve le Doge, personnage mythique et stabilisateur de Venise et découvre grâce au transfert méga que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

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

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.
- A 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...

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.