

Agents impliqués :

- Jolinar
- Ropertz
- Salman

Agents absents :

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

Succès :

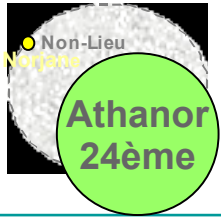
- Les mégas découvrent les rouages de la machination contre le doge, éliminent les principaux lieutenants (Foscari, Le Joueur, Argaso et Fernando).
- Les mégas réhabilitent la réputation des Compagnons de Janus (CdJ) au yeux de population Vénitienne.
- Ils rééquilibrent le pouvoir du Doge et favorisent 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 Guiseppa 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.