

Galactique

MARS 2026 | NUMÉRO 8

BULLETIN

Commander Ed Straker

Commandant pragmatique,
isolé, inflexible, sous pression
permanente



UFO

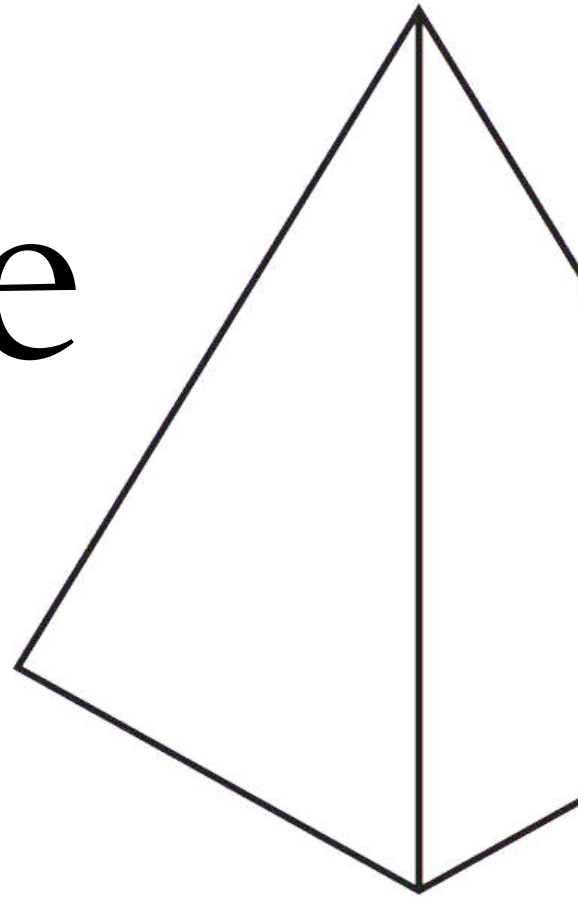
La guerre que
personne ne voit

SHADO, machine
secrète

Un futur très proche,
déjà cassé



Bulletin Galactique



Conception, rédaction et mise en forme
Scriiiptor

Publication
Bulletin Galactique, fanzine de travail et d'exploration rôliste

Univers de référence
UFO, alerte dans l'espace
Mega 5e Paradigme

Contributeurs
Kaena, Lemmy Caution,
Monsieur Main

Images
Captures et visuels de documentation autour de la série UFO

A propos de UFO, Alerte dans l'espace

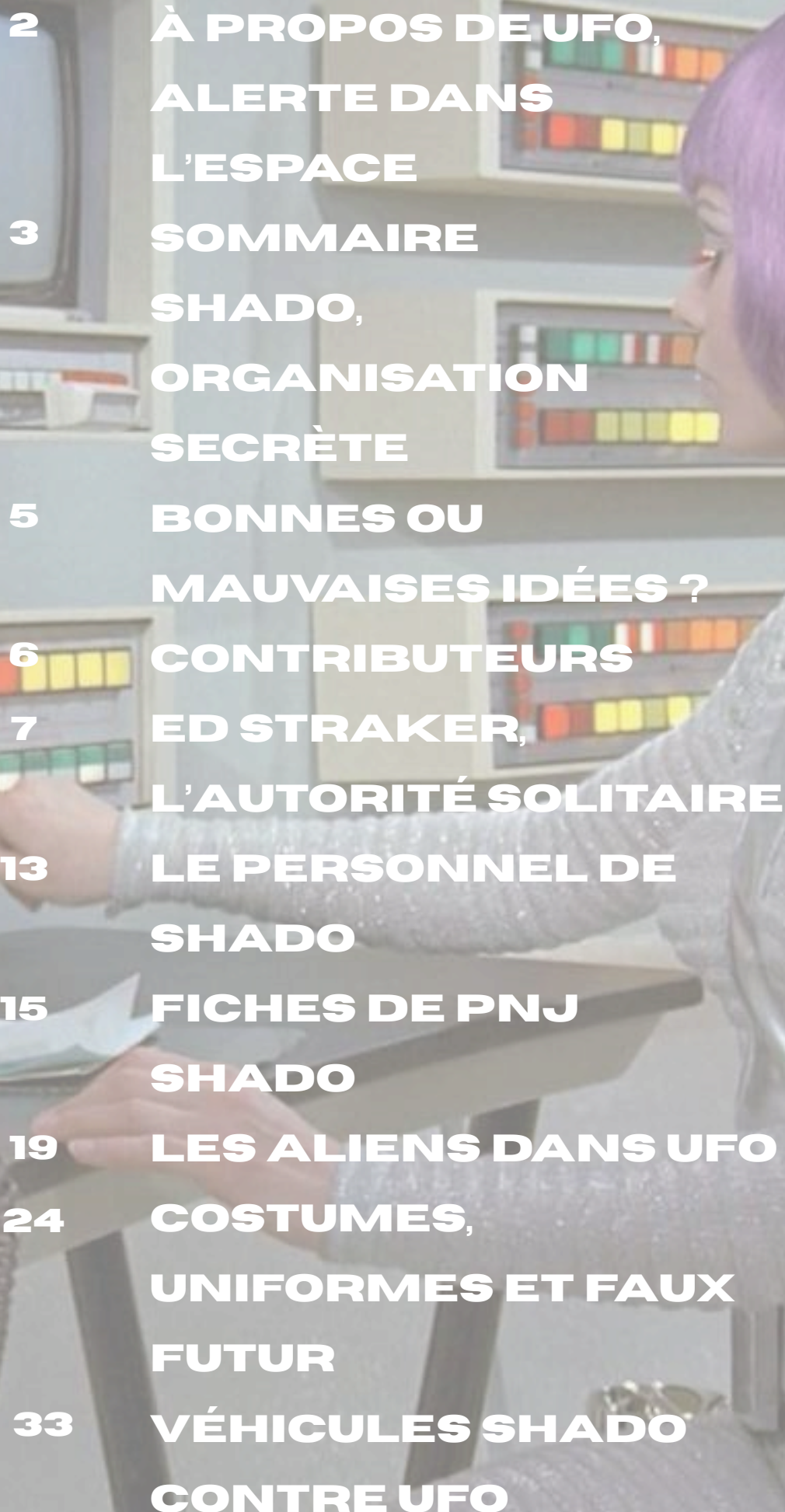
Diffusée entre 1970 et 1973, **UFO, alerte dans l'espace** est une série de science-fiction britannique créée par Gerry et Sylvia Anderson. Elle met en scène une Terre confrontée à des incursions extraterrestres discrètes mais répétées, menées par une civilisation technologiquement supérieure et en voie d'extinction. Pour y faire face, plusieurs États ont mis sur pied SHADO, une organisation militaire internationale secrète, chargée de défendre la planète tout en maintenant l'existence de la menace hors de la connaissance du public.

La série repose sur une idée simple mais efficace : pas d'invasion spectaculaire, pas de grands discours, mais une guerre de l'ombre faite d'interceptions, de décisions difficiles et de compromis moraux. SHADO dispose de moyens considérables pour l'époque (base lunaire, intercepteurs spatiaux, sous-marin aéronaval, véhicules blindés) mais reste constamment en retard sur son adversaire. Ce décalage permanent donne à la série un ton tendu, parfois pessimiste, très marqué par le contexte de la guerre froide.

Au-delà de son intrigue, **UFO** est aussi restée célèbre pour son esthétique rétrofuturiste assumée : uniformes argentés, perruques violettes, tenues moulantes ou en résille, autant de choix visuels qui participent à l'identité forte de la série. Derrière ce look très années 1970 se cache pourtant une œuvre étonnamment sérieuse, qui traite de secret, de paranoïa, de responsabilité et de la fragilité humaine face à l'inconnu.

C'est précisément ce mélange entre organisation clandestine, science-fiction militaire et futur alternatif qui rend **UFO, alerte dans l'espace** particulièrement intéressante comme source d'inspiration rôliste, et notamment compatible avec une lecture "Terre parallèle" dans l'univers de Mega.

AU SOMMAIRE

- 
- A woman with short, straight purple hair is shown in profile, facing left. She is wearing a silver, textured, futuristic uniform with a high collar and a belt with several cylindrical attachments. She is sitting at a desk in a control room, pointing her right hand towards a console with various buttons and lights. The background features a wall with several rows of colorful buttons (red, yellow, green, blue) and a monitor displaying a blue, abstract image. The overall aesthetic is that of a classic science fiction control room.
- 2** **À PROPOS DE UFO,
ALERTE DANS
L'ESPACE**
- 3** **SOMMAIRE
SHADO,
ORGANISATION
SECRÈTE**
- 5** **BONNES OU
MAUVAISES IDÉES ?**
- 6** **CONTRIBUTEURS**
- 7** **ED STRAKER,
L'AUTORITÉ SOLITAIRE**
- 13** **LE PERSONNEL DE
SHADO**
- 15** **FICHES DE PNJ
SHADO**
- 19** **LES ALIENS DANS UFO**
- 24** **COSTUMES,
UNIFORMES ET FAUX
FUTUR**
- 33** **VÉHICULES SHADO
CONTRE UFO**



« NOUS AGISSONS
POUR QUE LE MONDE
CONTINUE
D'IGNORER LA
VÉRITÉ. »

SHADO

SHADO (Supreme Headquarters Alien Defence Organisation) est une organisation militaire secrète internationale créée pour détecter, contrer et contenir les incursions extraterrestres menaçant la Terre. Son existence est totalement dissimulée au public, la menace étant jugée trop déstabilisante pour être révélée. SHADO opère sous l'autorité de la Commission internationale d'astrophysique, qui en assure la tutelle politique et budgétaire.

Sur le plan opérationnel, SHADO repose sur un dispositif mondial et spatial combinant renseignement, interception et riposte armée. Son quartier général est dissimulé sous un studio de cinéma, servant de couverture civile. L'organisation dispose également d'une base lunaire, de forces aériennes et navales spécialisées, ainsi que de systèmes de détection avancés permettant d'identifier les vaisseaux extraterrestres avant leur arrivée sur Terre.

SHADO fonctionne dans un état d'exception permanent. Le secret, la rapidité de décision et l'acceptation de pertes humaines en font une structure dure, souvent en tension avec les autorités civiles. Son efficacité repose autant sur ses moyens technologiques que sur une chaîne de commandement centralisée, incarnée par son commandant en chef, prêt à prendre des décisions extrêmes au nom de la survie de l'humanité.



Bonnes ou mauvaises idées ?

Dans UFO, les bonnes idées commencent souvent comme des paris désespérés, et les mauvaises comme des solutions raisonnables prises trop vite. SHADO improvise, teste, se trompe, recommence. C'est aussi ce qui en fait une si bonne source d'inspiration pour Mega : une organisation brillante, surarmée, secrète, mais jamais vraiment prête. Derrière les plans, les protocoles et les véhicules futuristes, il y a surtout des humains qui bricolent une défense mondiale sous pression constante.



Entre innovation, urgence et improvisation permanente.



Quand la technologie promet plus qu'elle ne garantit.

Contributeurs



Kaena

Observatrice attentive des futurs cassés et des mondes qui se maquillent en progrès, Kaena s'intéresse aux images, aux postures et à ce qu'elles racontent malgré elles. Elle a contribué aux pages consacrées aux uniformes, aux figures féminines de SHADO et aux ambiguïtés visuelles de UFO.

Lemmy Caution

Spécialiste des récits de guerre froide, des organisations opaques et des héros trop raides pour aller bien, Lemmy Caution aime les fictions où l'autorité vacille sans jamais tomber. Il a contribué aux textes sur Ed Straker, SHADO et la logique militaire de la série.



Monsieur Main

Passionné par les machines, les véhicules improbables et les détails concrets qui rendent un univers jouable, Monsieur Main traque ce qui peut passer de l'écran à la table. Il a contribué aux fiches de matériel, aux véhicules de SHADO et aux pistes d'adaptation pour Mega.

ED STRAKER

l'autorité solitaire

Bâtitteur et commandant de SHADO, Ed Straker incarne une défense mondiale née dans l'urgence et maintenue au prix de sacrifices constants. Entre stratégie, secret et isolement, son parcours épouse l'évolution même de l'organisation qu'il dirige.



Ed Straker est un officier supérieur américain, pilote de formation, devenu le commandant en chef de SHADO, l'organisation secrète chargée de la défense de la Terre contre les incursions extraterrestres.

Sa nomination intervient au début des années 1970, dans un contexte de multiplication des attaques extraterrestres et de création en urgence de SHADO sous l'autorité de la Commission internationale d'astrophysique.

Avant SHADO, Straker a servi dans l'US Air Force, où il acquiert une solide expérience du commandement, du pilotage et des opérations stratégiques. Plusieurs sources évoquent également un parcours lié aux programmes spatiaux ou à la recherche scientifique, possiblement en lien avec des projets lunaires, sans que ces éléments soient formellement établis. Cette double compétence militaire et technique joue toutefois un rôle décisif dans sa désignation pour mettre en place et diriger SHADO.

Lors de sa prise de fonction, SHADO n'est encore qu'un projet stratégique fragile, politiquement sensible et financièrement contesté. Straker ne se contente pas d'en assurer la direction nominale : il en devient l'architecte principal. Il structure les chaînes de commandement, définit les protocoles de sécurité, supervise la création des infrastructures majeures, dont le quartier général souterrain dissimulé sous un studio de cinéma, la base lunaire et les forces d'intervention aériennes et navales.

Cette phase fondatrice impose une culture du secret absolu, qui marquera durablement l'organisation.

Dans les premières années, Straker agit avant tout comme un organisateur et un stratège. Il délègue largement à son état-major, en particulier à Alec Freeman, et conserve une certaine distance émotionnelle vis-à-vis des opérations. SHADO reste alors un dispositif expérimental, constamment remis en question par les autorités civiles et militaires.



“C’est ce
sentiment
d’impuissance
que je ne
supporte pas.”





FICHE DE PERSONNAGE
« COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE

Ed Straker
IDENTITÉ PROVISOIRE

MÉTIER/VOIE

directeur d'agence stratégique

FONDAMENTAUX

ATTITUDE, VÉCU Autoritaire, froid et déterminé, Straker privilégie toujours l'efficacité opérationnelle.

Ancien pilote militaire devenu commandant de SHADO, il a sacrifié sa vie personnelle à la défense secrète de la Terre contre les extraterrestres.

MOTIVATION Défendre la Terre

OBJECTIFS Identifier l'origine et la stratégie des extraterrestres

PULSIONS/ADDICTIONS Mission avant tout/Tabac

HANTISE Échec d'interception des Aliens



Points de Vie	Points de Mêlée	Défis et cumuls
28		
27		
26		
25		
24		
23		
22		
21		
20		
19		
18		
17		
16		
15		
14		
13		
12		
11		
10		
9		
8		
7		
6		
5		
4		
3		
2		
1		



APPARENCE

ÉQUIPEMENT

Carte d'identification SHADO niveau stratégique
Pistolet de service (port occasionnel)
Briquet et Cigarettes
Montre-bracelet
Véhicule de fonction sécurisé

PROTECTIONS

DEF +

DOMAINES	COMMUNICATION d8	PRATIQUE d4	CULTURE MILIEUX... d6
TALENTS	INTERPRÉTER (1) d6	OBSERVER (1,3) d6	... HABITÉS (2,3) d4
	PARAÎTRE (1,2) d0	FURTIVITÉ d0	... SAUVAGES d0
	PERSUADER (2) d6	ACROBATIES d0	... SCIENTECHS (2,3) d4
	TISSER DES LIENS (2) d4	MANIPS d0	... POUVOIR (2,3) d6
	DIRIGER (1,3) d8	CONDUIRE d4	... CLANDESTINS d0
SPÉS	1 Gérer équipe, recruter +6 Rg 4		+ Rg
	2 Réseau d'info et d'aide +4 Rg 5		+ Rg
	3 Tactique de combat +2 Rg 6		+ Rg

COMBAT d4	DÉF Niv. 6	Init d4•8	Esq. d0•8•4
	ATT -DEF 0 Av 1 Av 2 Av 3 Av 4 Av+		
MAINS NUES d0 • 4 • 6		1	2 3a 5 7h
ARMES COURTES d0 • 4 • 6			
ARMES LONGUES d0 • 4 • 6			
LANCER d0 • 4 • 6			
TIR d4 • 4 • 6		2	4 8a 12 16h
	+ Rg		
	+ Rg		
	+ Rg		

À mesure que les incursions extraterrestres se multiplient et gagnent en violence, son rôle évolue profondément. Straker devient un chef de guerre permanent. Il centralise les décisions, réduit les marges d'initiative et privilégie l'efficacité immédiate sur toute autre considération. Cette évolution s'accompagne d'un durcissement de son autorité et d'un isolement croissant, tant au sein de SHADO que dans ses relations avec les instances de tutelle.

Ses rapports avec le général James Henderson illustrent cette rupture progressive. Ancien mentor et soutien lors de la création de SHADO, Henderson devient avec le temps un contre-pouvoir constant.

Les désaccords sur les budgets, les pertes humaines et l'ampleur des moyens engagés transforment leur relation en affrontement bureaucratique quasi permanent. Straker assume alors de plus en plus ouvertement une logique d'exception, convaincu que la survie de l'humanité justifie des décisions extrêmes.

Cette trajectoire a un coût personnel élevé. Totalement absorbé par sa mission, Straker voit sa vie privée se désagréger. Son mariage échoue et sa relation avec son fils se détériore, conséquences directes du secret, de l'absence et de la pression constante. Peu à peu, son identité personnelle s'efface derrière sa fonction.

À un stade avancé, Straker n'incarne plus seulement l'autorité de SHADO : il en devient le centre de gravité. Il accepte les sacrifices humains, matériels et politiques comme un prix inévitable. Ses décisions, parfois moralement discutables, ne sont jamais prises à la légère, mais toujours au nom de ce qu'il considère comme une nécessité absolue.

À la fin de cette évolution, Ed Straker est à la fois la force qui maintient SHADO en état de fonctionnement et, potentiellement, sa limite. Sa capacité à diriger repose autant sur sa lucidité que sur une solitude assumée, convaincu que toute hésitation face à la menace extraterrestre serait fatale.



GERRY ANDERSON'S

UFO



PERSONNEL *de SHADO*



Colonel Paul Foster

Paul J. Foster est un agent opérationnel de SHADO. Ancien pilote d'essai, il a été recruté après un incident avec un objet volant non identifié ayant entraîné la destruction de son appareil et la mort de son copilote. Il est connu pour son efficacité sur le terrain et sa forte implication personnelle dans les opérations.

Colonel Alec Freeman

Alec Freeman est chef d'état-major et second de SHADO Operations. Il fut le premier agent recruté après la nomination d'Ed Straker au poste de commandant en chef de SHADO. Freeman apporte le sens du contact et de la gestion humaine là où Straker privilégie la distance et la rigueur, tout en maintenant une discipline stricte.

Les informations concernant son passé sont limitées et parfois contradictoires. Certains documents le décrivent comme Australien, d'autres comme originaire du nord de Londres.

Ce que l'on sait avec certitude, c'est qu'il est de plusieurs années l'aîné de Straker et qu'il possède une solide expérience de pilote de combat, qualifié sur appareils monomoteurs et multimoteurs, avec un passé dans le renseignement aérien.



Lieutenant Gay Ellis

Gay Ellis est une agente principale de SHADO, affectée au commandement de la base lunaire. Elle participe à la direction des opérations constituant la première ligne de défense contre les menaces extraterrestres.



Colonel Virginia Lake

Virginia Lake est une agente opérationnelle de SHADO. Ancienne conceptrice principale du radar supraluminique Utronics, elle a participé au développement du système de détection longue portée utilisé par SHADO contre les incursions extraterrestres. Elle a intégré les opérations actives après la mise en service du dispositif.

Dr. Doug Jackson

Le docteur Jackson a intégré les opérations de SHADO après avoir exercé comme officier de liaison militaire entre SHADO et la Commission internationale d'astrophysique.

Peu après, Jackson rejoignit le service médical de SHADO en tant que chercheur, avec des fonctions non précisées. Il est psychiatre et a reçu une formation spécifique aux techniques d'interrogatoire.



Nom du PNJ	Paul Foster
Meilleur(s) Talent(s)	Conduire D24, Observer D20, Milieux scientechs D20, Tir D20
Spés indispensables	Conduite/pilotage risqués +6Rg
Autres talents corrects	D18
Autres talents faibles	D12
Détails - Description	Ancien pilote civil recruté par SHADO après une rencontre directe avec un appareil extraterrestre, Foster s'est imposé comme l'un des pilotes d'Interceptor les plus fiables du dispositif. Calme sous pression et très loyal envers Straker, il reste néanmoins marqué par son expérience initiale avec les OVNI.



pV	12
Mêlée	16
DEF	10
Init	8-8

Nom du PNJ	Virginia Lake
Meilleur(s) Talent(s)	Paraître D22, Persuader D22
Spés indispensables	Spé Négociier +6Rg
Autres talents corrects	Tisser des liens, Diriger, Milieux de pouvoir D20, Autres Talents D16
Autres talents faibles	D10
Détails - Description	Officier d'état-major à SHADO HQ, Virginia Lake assure la coordination opérationnelle et la circulation des informations sensibles entre les différentes branches de l'organisation. Discrète, méthodique et politiquement lucide, elle joue souvent un rôle de stabilisation dans les situations de crise.



pV	10
Mêlée	10
DEF	6
Init	4-6

Nom du PNJ	Nina Barry
Meilleur(s) Talent(s)	Observer D24, Interpréter D24, Milieux scientechs D24
Spés indispensables	Vigilance +6Rg
Autres talents corrects	Informatique D20, autres Talents D18
Autres talents faibles	D12
Détails - Description	Opératrice SID sur la base lunaire, Nina Barry participe à la détection et au suivi des incursions extraterrestres autour de la Terre. Professionnelle rigoureuse et attentive, elle incarne la discipline technique indispensable au fonctionnement quotidien de Moonbase.



pV	8
Mêlée	10
DEF	6
Init	4-6

Nom du PNJ	Dr Doug Jackson
Meilleur(s) Talent(s)	Observer D22, Manips D22, Milieux scientechs D20
Spés indispensables	Soins avancés +6Rg, Premiers soins +4Rg, Instruments médicaux +4Rg
Autres talents corrects	D16
Autres talents faibles	D10
Détails - Description	Chef scientifique de SHADO, Doug Jackson supervise l'étude des technologies et organismes extraterrestres récupérés lors des interceptions. Pragmatique et analytique, il sert de relais essentiel entre la recherche scientifique et les décisions opérationnelles.



pV	8
Mêlée	10
DEF	6
Init	4-6

Rappel des talents

COMMUNICATION	INTERPRÉTER - PARAITRE - PERSUADER - RELATIONS - DIRIGER	COMBAT	MAINS NUES - ARMES COURTES/LONGUES - TIR - LANCER
PRATIQUE	OBSERVER - FURTIVITÉ - ACROBATIES - MANIP - CONDUIRE		
MILIEUX	HABITÉS - SAUVAGES - SCIENTECH - POUVOIR - CLANDESTIN		

Lieutenant Nina Barry

Nina Barry est agente principale affectée aux opérations de la base lunaire de SHADO.

Elle fait partie des premiers recrutements de SHADO. Spécialiste des communications radio et télévisées, elle possède un diplôme de troisième cycle en électronique et une solide expérience en tant que technicienne radar et sonar.

Elle a servi à plusieurs reprises sur la base lunaire, où elle a notamment assuré le commandement de Moonbase en l'absence du lieutenant Ellis, ainsi qu'à bord du Skydiver.

Avant son recrutement par SHADO, elle collaborait avec Keith Ford à une émission de télévision consacrée aux OVNI. Ses compétences en électronique et dans les médias ont souvent été déterminantes pour démonter de faux signalements d'origine extraterrestre.



Lieutenant Keith Ford

Le lieutenant Keith Ford occupe le poste de chef des communications au QG de SHADO et constitue la principale voix de l'organisation lors des phases d'alerte. Aux côtés de Nina Barry, Joan Harrington, Gordon Maxwell et John Masters, il fait partie des tout premiers recrutements de SHADO. Il attira l'attention de l'organisation alors qu'il travaillait comme interviewer pour une série d'émissions télévisées consacrées aux OVNI. Dans ce cadre, il interrogea plusieurs experts scientifiques, et, avec l'aide de Nina Barry, contribua à démonter de nombreux signalements prétendument extraterrestres. Bien qu'il ait été recruté très tôt, ses fonctions au quartier général de SHADO ne débutèrent qu'en 1978, soit deux ans avant que l'organisation ne devienne pleinement opérationnelle. Ford aurait servi comme agent de terrain, chargé d'enquêter sur des observations d'OVNI pour le compte de SHADO.



Capitaine Peter Carlin

Peter Carlin est agent principal affecté aux opérations du SkyDiver.

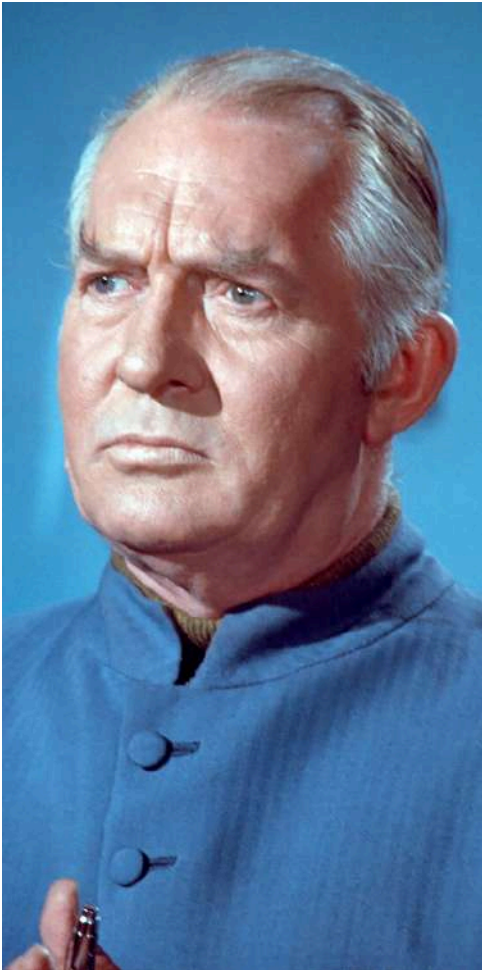
Né à Porto Rico et de nationalité britannique, Peter Carlin est l'un des capitaines de SkyDiver au sein de SHADO. En 1970, il fut grièvement blessé lors d'un incident impliquant un OVNI, au cours duquel sa compagne trouva la mort et sa sœur disparut. Le film non développé resté dans son appareil photo après l'incident fournit au général Henderson, puis au colonel Straker, la preuve définitive que les OVNI constituaient une menace réelle et immédiate pour l'humanité.



Général James Henderson

Le général James Henderson est président de la Commission internationale d'astrophysique (IAC), l'organisme chargé de superviser l'ensemble des activités spatiales, y compris SHADO. Il fut à l'origine de la création de SHADO et a longtemps été le mentor d'Ed Straker.

Avec le temps, leurs relations se sont dégradées et les deux hommes sont désormais régulièrement en conflit, notamment au sujet du budget de SHADO et de l'utilisation de ses ressources.



Lieutenant Joan Harrington

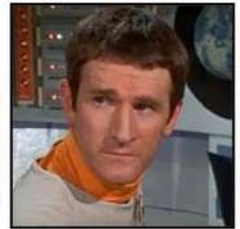
Le lieutenant Joan Harrington est opératrice de suivi spatial au sein du centre de commandement de la base lunaire de SHADO. Elle est connue pour son franc-parler et son assurance en situation de crise.

Fiches de PNJ



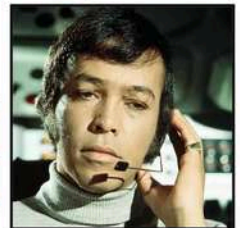
Nom du PNJ	Lieutenant Gay Ellis
Meilleur(s) Talent(s)	Diriger D24, Observer D26, Milieux Sciencetechs D22
Spés indispensables	Coordination opérations radar +4Rg, Procédures Moonbase +4Rg
Autres talents corrects	Interpréter D18, Persuader D16
Autres talents faibles	D12
Détails - Description	Officière principale de la base lunaire de SHADO, Gay Ellis participe à la direction des opérations de détection et d'interception constituant la première ligne de défense contre les incursions extraterrestres. Officière expérimentée et fiable, elle assure la continuité du commandement en l'absence du commandant de la base.

pV	10
Mêlée	10
DEF	6
Init	4-6



Nom du PNJ	Keith Ford
Meilleur(s) Talent(s)	Observer D22, Interpréter D24, Milieux Sciencetechs D20
Spés indispensables	Analyse transmissions OVNI +4Rg, Protocoles alerte SHADO +4Rg
Autres talents corrects	Persuader D18, Tisser des Liens D16
Autres talents faibles	D12
Détails - Description	Chef des communications au quartier général de SHADO, Keith Ford coordonne la circulation des alertes et informations stratégiques entre les différentes unités de l'organisation. Ancien enquêteur spécialisé dans les observations d'OVNI avant la mise en service opérationnelle de SHADO, il fait partie des premiers recrutements du programme.

pV	10
Mêlée	10
DEF	6
Init	4-6



Nom du PNJ	Peter Carlin
Meilleur(s) Talent(s)	Conduire D28, Observer D24, Milieux Militaires D22
Spés indispensables	Pilotage SkyDiver +4Rg, Engagement OVNI +4Rg
Autres talents corrects	Tir D18, Diriger D18
Autres talents faibles	D12
Détails - Description	Capitaine de SkyDiver, Peter Carlin participe aux missions d'interception sous-marine contre les appareils extraterrestres détectés en approche de la Terre. Survivant d'un incident précoce avec un OVNI ayant coûté la vie à sa compagne et provoqué la disparition de sa sœur, il est indirectement à l'origine des premières preuves matérielles ayant confirmé la menace extraterrestre.

pV	12
Mêlée	16
DEF	10
Init	8-8



Nom du PNJ	Joan Harrington
Meilleur(s) Talent(s)	Observer D22, Interpréter D26, Milieux Sciencetechs D24
Spés indispensables	Tracking spatial +4Rg, Analyse trajectoires OVNI +4Rg
Autres talents corrects	Persuader D16, Diriger D18
Autres talents faibles	D12
Détails - Description	Opératrice de suivi spatial sur la base lunaire de SHADO, Joan Harrington participe à la surveillance des trajectoires d'objets suspects approchant la zone terrestre. Connue pour son assurance et son franc-parler en situation d'alerte, elle intervient régulièrement dans la coordination des interceptions orbitales.

pV	8
Mêlée	10
DEF	6
Init	4-6

Rappel
des
talents

COMMUNICATION INTERPRÉTER - PARAITRE - PERSUADER - RELATIONS - DIRIGER
PRATIQUE OBSERVER - FURTIVITÉ - ACROBATIES - MANIP - CONDUIRE
MILIEUX HABITÉS - SAUVAGES - SCIENTECH - POUVOIR - CLANDESTIN

COMBAT MAINS NUES - ARMES COURTES/LONGUES - TIR - LANCER



LES ALIENS

**UNE MENACE OPAQUE, FRAGMENTAIRE
ET VOLONTAIREMENT INSAISSISSABLE**

dans UFO

Dans UFO, alerte dans l'espace, les extraterrestres sont partout, et pourtant presque jamais définis. Ils surgissent régulièrement, provoquent des alertes majeures, déclenchent des opérations militaires lourdes, enlèvent des civils, causent des morts. Leur présence est constante, leur impact indéniable, mais leur nature profonde reste hors de portée. La série ne cherche jamais à les expliquer complètement, et c'est un choix assumé, presque programmatique.

Contrairement à beaucoup de productions de science-fiction ultérieures, UFO ne construit pas de mythologie détaillée autour de ses Aliens. Il n'y a ni chronologie officielle, ni société extraterrestre exposée, ni culture décrite à l'écran. Les Aliens ne sont pas un peuple à comprendre ou à explorer, mais une menace à contenir. Ils existent avant tout par leurs actes et par les conséquences qu'ils imposent aux humains.

Ce que l'on sait de leur origine tient en peu de choses. Ils viennent d'une planète mourante. Leur biologie ne leur permet pas de survivre durablement sans assistance. Pour prolonger leur existence, ils enlèvent des humains et prélèvent leurs organes afin de les greffer sur leurs propres corps. Ces incursions répétées peuvent être lues comme une stratégie de survie désespérée, ou comme la phase préparatoire d'une invasion à plus grande échelle. La série laisse volontairement planer le doute.

Pour autant, UFO ne cherche jamais à excuser leurs actes. Leur situation explique leur comportement, mais ne le justifie pas. Le point de vue humain reste clair et constant. Pour SHADO, il ne s'agit pas de compatir, de négocier ou de philosopher. Il s'agit d'arrêter les incursions, de protéger la population, et de gagner du temps face à une menace technologiquement supérieure.

L'identité même des Aliens est volontairement floue. Ils ne se donnent aucun nom et ne sont jamais désignés autrement que par ce terme générique. Visuellement, ils apparaissent comme humanoïdes, mais tout dans leur apparence suggère une artificialité fragile. Le liquide vert contenu dans leurs casques, la teinte verdâtre de leurs visages, les lentilles oculaires opaques qui recouvrent leurs yeux indiquent une physiologie instable, maintenue en fonctionnement par des dispositifs externes.



L'IDENTITÉ MÊME DES ALIENS EST VOLONTAIREMENT FLOUE. ILS NE SE DONNENT AUCUN NOM ET NE SONT JAMAIS DÉSIGNÉS AUTREMENT QUE PAR CE TERME GÉNÉRIQUE.



La série va toutefois plus loin en introduisant un doute fondamental. Et si les corps observés n'étaient pas les véritables Aliens ? L'épisode **The Cat with Ten Lives** suggère que certains de ces "extraterrestres" pourraient être en réalité des humains entièrement contrôlés mentalement, utilisés comme enveloppes par une intelligence étrangère. Cette idée, déjà explorée par Gerry et Sylvia Anderson dans **Captain Scarlet**, ouvre une brèche inquiétante : SHADO combat-elle une espèce identifiable, ou une forme d'intelligence qui utilise des corps comme de simples vecteurs ? Là encore, la série refuse de trancher.

Sur le plan technologique, les Aliens disposent de capacités impressionnantes, mais loin d'être illimitées. Leurs vaisseaux peuvent parcourir des distances interstellaires à des vitesses supérieures à celle de la lumière, franchissant sans difficulté l'espace entre leur monde d'origine et la Terre. En revanche, ces appareils sont de petite taille, embarquent peu de membres d'équipage et souffrent de contraintes sévères. Leur autonomie dans l'atmosphère terrestre est limitée : après quelques jours, ils se dégradent et finissent par exploser. Sous l'eau, en revanche, ils peuvent survivre beaucoup plus longtemps, ce qui explique certaines incursions sous-marines et l'existence ponctuelle de bases cachées.

Cette combinaison est essentielle pour comprendre la menace. Les Aliens sont technologiquement supérieurs, mais opérationnellement vulnérables. Ils frappent vite, discrètement, et se retirent aussitôt. Ils ne tiennent pas le terrain, ne cherchent pas à occuper durablement un espace, et ne disposent manifestement pas de flottes infinies. UFO évite soigneusement toute surenchère spectaculaire : la supériorité alien n'est jamais absolue, seulement suffisante pour maintenir l'humanité en position défensive.

**ET SI LES CORPS OBSERVÉS N'ÉTAIENT PAS LES VÉRITABLES ALIENS ?
L'ÉPISODE THE CAT WITH TEN LIVES SUGGÈRE QUE CERTAINS DE CES
"EXTRATERRESTRES" POURRAIENT ÊTRE EN RÉALITÉ DES HUMAINS
ENTIÈREMENT CONTRÔLÉS MENTALEMENT, UTILISÉS COMME
ENVELOPPES PAR UNE INTELLIGENCE ÉTRANGÈRE.**



Nom Inconnu

Taille : Comparable à un humain

Civilisation : Inconnue

Affiliation : Extérieur hostile

Description : Les extraterrestres observés sont des humanoïdes au visage anguleux, présentant un crâne légèrement plus grand que celui des humains et un développement musculaire relativement faible. Leur peau apparaît verte, mais cette coloration semble être liée au liquide respiratoire contenu dans leurs casques plutôt qu'à leur pigmentation naturelle. Ils portent systématiquement des combinaisons hermétiques associées à des casques remplis de liquide oxygéné. Des examens médicaux ont révélé la présence de greffes d'organes et de glandes d'origine humaine.

Comportement : Hostile, froid, méthodique.

Ces extraterrestres interviennent par incursions rapides et ciblées contre la Terre, sans jamais chercher à établir de contact diplomatique. Leurs opérations impliquent l'enlèvement d'êtres humains et le prélèvement d'organes, ce qui suggère une dépendance biologique possible à ces tissus, sans que leur objectif exact soit connu.

ILS FRAPPENT VITE, ENLÈVENT DES HUMAINS ET REPARTENT SANS LAISSER DE MESSAGE, COMME S'ILS DÉPENDAIENT BIOLOGIQUEMENT DE NOUS.

Enfin, un élément clé achève de rendre les Aliens profondément inquiétants : ils ne communiquent pas. À aucun moment ils ne cherchent à négocier, à expliquer leurs actes ou à transmettre un message politique ou idéologique. Il n'y a ni ultimatum, ni revendication, ni tentative de contact diplomatique. Toute interaction passe par l'enlèvement, l'expérimentation et la dissimulation.

Ce silence radical empêche toute compréhension mutuelle. SHADO ne peut ni anticiper leurs intentions à long terme, ni savoir s'il existe des divisions internes, ni même déterminer avec certitude si toutes les entités rencontrées relèvent d'une seule et même origine. Pour les humains, les Aliens restent une boîte noire hostile : une présence étrangère, dangereuse, impossible à cerner, dont chaque apparition soulève plus de questions qu'elle n'apporte de réponses.

À vous d'écrire la suite

C'est précisément là que UFO devient un matériau particulièrement intéressant pour le jeu de rôle. La série pose un cadre solide, des faits observables, des hypothèses humaines cohérentes, mais elle s'arrête volontairement avant d'apporter des réponses définitives. Elle décrit ce que SHADO voit, ce qu'elle mesure, ce qu'elle déduit... et rien de plus. Tout le reste est laissé en suspens. Pour un MJ de Mega, ce n'est pas une lacune, c'est une invitation. Les Aliens de UFO ne sont pas enfermés dans une vérité officielle exhaustive. Le cadre impose des contraintes, mais il n'impose aucune conclusion. À partir de ce point, c'est au MJ de décider ce que recouvrent réellement ces zones d'ombre, d'inventer ce qui n'a jamais été montré, et de donner une cohérence globale à ce qui, dans la série, reste fragmentaire.

La campagne peut ainsi prolonger l'histoire là où la télévision s'est arrêtée. Les Aliens peuvent être exactement ce que SHADO pense combattre, ou bien n'en être qu'une manifestation partielle. Leur planète mourante peut être la cause réelle du conflit, ou un symptôme parmi d'autres. Leur silence peut relever d'un choix stratégique, d'une incapacité à communiquer, ou d'une logique totalement étrangère aux humains. Rien n'est contredit par la série, rien n'est interdit au MJ. L'important n'est pas de conserver le mystère pour lui-même, mais de s'appuyer sur ce flou initial pour construire une réponse de jeu. Une réponse qui peut être révélée progressivement, partiellement, ou jamais entièrement aux personnages, mais qui existe bel et bien dans la structure de la campagne. Dans Mega, le MJ n'a pas à imiter les scénaristes de télévision : il a la possibilité, et même la responsabilité, d'écrire ce que la série n'a fait qu'esquisser.

Autrement dit, UFO fournit le point de départ.

À la table de jeu, c'est vous qui décidez de la suite.



COSTUMES, UNIFORMES

et faux futur

DANS L'UNIVERS DE SHADO, LES UNIFORMES NE SONT NI DES GADGETS, NI DES CAPRICES ESTHÉTIQUES. ILS SONT LE PRODUIT D'UN FUTUR ALTERNATIF, D'UNE HISTOIRE QUI N'A PAS SUIVI LES MÊMES BIFURCATIONS QUE LA NÔTRE.

POUR LES MÉGAS EN MISSION SUR CETTE TERRE PARALLÈLE, CES CHOIX VESTIMENTAIRES FONT PARTIE DU DÉCOR. IL NE S'AGIT PAS DE COMPRENDRE, ENCORE MOINS DE JUGER, MAIS DE S'ADAPTER. PORTER L'UNIFORME, C'EST DÉJÀ PASSER INAPERÇU.

Il faut se défaire d'un réflexe courant quand on arrive sur une Terre parallèle : comparer. Comparer les technologies, les doctrines, les choix politiques... et très vite, les vêtements. C'est une erreur classique. Dans l'univers de SHADO, les uniformes et les costumes ne sont ni absurdes, ni "kitsch", ni excentriques. Ils sont simplement le produit d'une histoire différente, d'un futur qui s'est construit selon d'autres logiques que celui que nous avons connu.

Cette Terre n'est pas la nôtre.

C'est un futur alternatif, figé quelque part entre la fin des années 1960 et une projection optimiste des années 1980. La mode, le design industriel et les codes militaires y ont évolué autrement. Plus vite sur certains points. Moins prudemment sur d'autres. Avec des choix esthétiques assumés, parfois radicaux.

Pour les Mégas, ce n'est pas un problème.

C'est une habitude.





S'HABILLER

pour disparaître

S'intégrer à SHADO ne consiste pas seulement à parler le bon anglais ou à connaître la chaîne de commandement.

Cela passe aussi par le corps, par la tenue, par la manière d'occuper l'espace.

- La tenue en résille est une tenue de travail standard pour certains personnels embarqués ou techniques. Elle n'a rien de provocant dans ce contexte. Elle est perçue comme pratique, légère, adaptée aux environnements confinés.
- Les uniformes de la base lunaire, avec perruques et tenues argentées, relèvent d'une norme stricte propre à cet environnement. Ils marquent l'appartenance à un espace séparé de la Terre, avec ses propres règles.
- Les combinaisons plus sobres du QG terrestre de SHADO répondent à une logique inverse : se fondre dans la normalité de façade, masquer l'extraordinaire sous une apparente banalité.

Pour un Méga, enfiler l'un de ces uniformes n'est pas un déguisement.

C'est un ajustement culturel.

Choisir la bonne tenue, le bon uniforme

Test de Milieux scientechs (Diff 8)

Identifier grade et fonction

Test de Milieux scientechs (Diff 8)

Repérer quelqu'un portant un faux uniforme

Test en opposition : Observer vs Paraître

Se faire passer pour un membre précis d'une unité

Test en opposition : Paraître vs Observer

Se fondre dans une unité sans attirer l'attention

Test en opposition : Paraître vs Interpréter

Une question de discipline, pas de goût

Dans l'univers SHADO, porter l'uniforme correctement est un signe de professionnalisme. Le refuser, le détourner ou le commenter est interprété comme un manque de discipline, voire comme une défiance envers l'organisation.

Les Mégas le savent : dans certains mondes, l'armure est cérémonielle, dans d'autres, le costume est politique, ici, l'uniforme est aussi un outil de cohésion et de contrôle. S'y plier ne signifie pas l'approuver. Cela signifie comprendre où l'on est.

Pour le jeu

Pour le MJ, ces choix vestimentaires sont un excellent outil :

- rappeler aux PJ Megs qu'ils ne sont pas "chez eux",
- renforcer l'étrangeté d'un futur familier mais décalé,
- créer de légères tensions culturelles sans combat ni test de dés,
- poser l'ambiance sans longs discours.

Pour les joueurs, c'est une contrainte douce mais parlante : être Méga, c'est aussi savoir se taire, observer, s'adapter... et parfois porter une perruque violette sans poser de questions.



UNE QUESTION DE DISCIPLINE, PAS DE GOÛT

NOTE AU MÉGA INFILTRÉ : SOURIRE, ET NE RIEN COMMENTER.



UFO, SHADO

ET LE PARADOXE DU REGARD

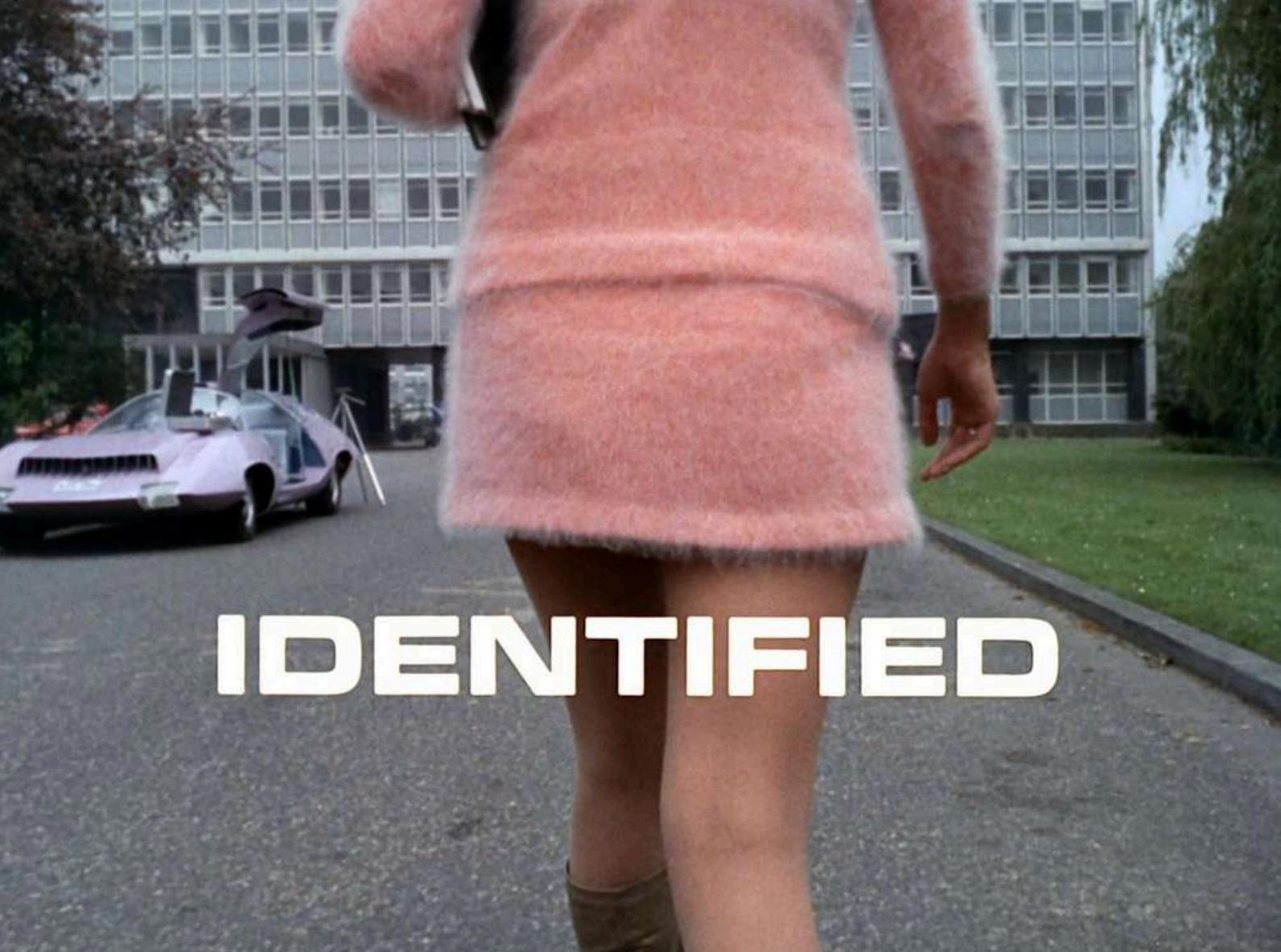
Il y a quelque chose de profondément paradoxal dans UFO. La série met en scène une organisation militaire et scientifique où les femmes occupent des postes clés, prennent des décisions vitales, pilotent, analysent et commandent. Sur le papier, SHADO apparaît comme étonnamment égalitaire pour une production du début des années 1970. Les compétences priment, les responsabilités sont partagées, et l'autorité ne semble jamais officiellement remise en cause en fonction du genre.

Et pourtant, en regardant la série aujourd'hui, un malaise persiste.

Les uniformes féminins, souvent moulants ou inutilement suggestifs, la présence très visible de corps féminins sexualisés dans des espaces censés être strictement fonctionnels, et certaines interactions masculines insistantes créent un décalage évident. Les couloirs de SHADO ressemblent parfois davantage à des vitrines qu'à des lieux de travail sous pression. La caméra insiste, cadre, souligne. On a l'impression que ces choix ne répondent pas vraiment à une logique interne au monde de SHADO, mais plutôt à des codes visuels hérités du cinéma et de la télévision des années 50 et 60, où le corps féminin est pensé avant tout comme un élément de séduction destiné au spectateur.

UFO AFFICHE UNE MODERNITÉ CERTAINE, MAIS SON REGARD RESTE PARFOIS PRISONNIER D'UN AUTRE TEMPS.





IDENTIFIED

Ce qui rend la situation troublante, c'est que la série ne semble pas chercher à raconter une domination assumée ou une inégalité revendiquée. Les personnages féminins sont compétents, crédibles, souvent plus lucides que leurs homologues masculins. L'égalité statutaire est bien présente. Le problème ne vient pas du discours explicite, mais de la mise en scène. Le texte affirme une modernité, tandis que l'image reste prisonnière de réflexes anciens.





Les premiers épisodes illustrent bien ce décalage à travers certains personnages masculins. Le colonel Alec Freeman, par exemple, se montre cordial, respectueux dans l'intention, mais aussi lourd et un brin insistant dans sa façon de draguer. Rien de violent, rien de cynique, mais une attitude clairement héritée d'un autre temps. Une manière de se comporter qui évoque encore les années 50, où la séduction masculine passe par l'assurance, la répétition et un paternalisme discret, jamais vraiment remis en question par la série elle-même.

On peut alors parler, sans forcer le trait, d'un possible loupé de réalisation. Il est plausible que les créateurs aient voulu montrer une organisation moderne, rationnelle, presque utopique sur le plan professionnel. Mais la grammaire visuelle de l'époque, les choix de costumes et certains automatismes de mise en scène n'ont pas suivi cette intention. Le message se brouille. L'égalité est là, mais constamment parasitée par un regard qui n'a pas encore appris à se détacher de ses vieux réflexes.

LE TEXTE AFFIRME UNE MODERNITÉ, TANDIS QUE L'IMAGE RESTE PRISONNIÈRE DE RÉFLEXES ANCIENS.

MODERNITÉ AFFICHÉE

*imaginaires
hérités*

Dans une utilisation en jeu de rôle, notamment pour Mega 5e Paradigme, ce paradoxe en modernité affichée et clichés d'une autre époque devient une matière exploitable plutôt qu'un défaut à gommer. On peut décider que ces uniformes ne se commentent pas, qu'ils font partie intégrante de la culture de ce monde et qu'ils sont normalisés pour celles et ceux qui y vivent.

Mais on peut aussi, dans un autre texte ou une autre approche, rappeler que cette normalité n'est pas neutre, et qu'elle révèle une organisation en avance sur certains plans, mais encore marquée par des habitudes masculines profondément enracinées.



ENTRE FUTUR RATIONNEL ET
ESTHÉTIQUE HÉRITÉE DES
ANNÉES 60, UFO PROPOSE UN
DÉCOR AUSSI INTRIGANT À
JOUER QU'À QUESTIONNER.



Les perruques violettes et les uniformes métallisés des opératrices de la base lunaire incarnent le décalage visuel de UFO : des techniciennes pleinement intégrées à une structure scientifique et militaire moderne, mais représentées selon des codes esthétiques hérités du glamour télévisuel des années 60.

UFO n'est ni un modèle irréprochable, ni une simple relique sexiste. C'est une œuvre de transition, coincée entre une volonté sincère d'égalité et un regard qui n'a pas encore appris à regarder autrement. Et c'est précisément ce frottement, parfois inconfortable, qui en fait aujourd'hui un terrain de réflexion aussi riche pour le jeu de rôle.

Utilisé en jeu, ce décalage n'a pas besoin d'être corrigé ni expliqué à tout prix. Il peut au contraire devenir un indice sur la culture locale, un marqueur d'époque ou un signal discret des tensions internes d'un monde parallèle. Pour des Megas en mission, ces détails ne sont jamais anodins. Ils renseignent sur la manière dont une société se représente elle-même, sur ce qu'elle croit avoir changé et sur ce qu'elle continue, parfois sans s'en rendre compte, à reproduire.

C'est précisément ce type de contradiction silencieuse qui donne à UFO sa valeur comme terrain d'exploration rôliste.



Sur la base lunaire de SHADO, les opératrices ne sont pas des figures décoratives. Elles participent directement au fonctionnement du dispositif de défense terrestre : détection des objets entrants, suivi des trajectoires, coordination avec les Interceptors, transmission des alertes vers la Terre. Leur présence constante dans la chaîne opérationnelle rappelle que UFO met en scène une organisation technique où les femmes occupent des postes indispensables, même si leur représentation visuelle reste marquée par une esthétique héritée d'une autre époque.

En jeu de rôle, ce détail change la lecture des scènes. Les uniformes argentés et les perruques violettes peuvent être interprétés soit comme un code interne parfaitement normalisé pour le personnel de Moonbase, soit comme un marqueur culturel propre à cette Terre parallèle. Pour des Megas en mission, comprendre cette normalité locale devient une compétence utile : savoir à qui parler, qui détient réellement l'information, et qui participe concrètement aux décisions tactiques.

L'ÉGALITÉ EST LÀ, MAIS CONSTAMMENT PARASITÉE PAR UN REGARD QUI N'A PAS ENCORE APPRIS À SE DÉTACHER DE SES VIEUX RÉFLEXES.

Opératrice de Moonbase SHADO, poste clé dans la chaîne d'alerte et de coordination des Interceptors, facilement identifiable par les codes visuels propres à la base lunaire.

**AVANT MÊME DE PARLER D'ALIENS, UFO EST UNE SÉRIE DE VÉHICULES :
INTERCEPTEURS LUNAIRES, SOUS-MARINS LANCE-AVIONS, BLINDÉS
AMPHIBIES ET DISQUES EXTRATERRESTRES S'Y AFFRONTENT DANS UNE
LOGIQUE MILITAIRE TRÈS CONCRÈTE. VOICI COMMENT TRADUIRE CES ENGIN
DANS MEGA 5E PARADIGME.**

UFO (intercepteur extraterrestre standard)

Intercepteur interstellaire polyvalent NT6

Réparation : NT6

Recharge : NT6

Autonomie : mission interstellaire (~4 mois depuis système d'origine)

Équipage : 1 à 2

Vitesse : 80 UV, triche-lumière ; Mach 4 (Mach 6) en vitesse atmosphérique ; 60 km/h sous l'eau

Cargo : 1 à 4 modules biologiques

Maniabilité : +2Rg

Armement : rayon énergétique (dégâts type 5, portée 1500 m)

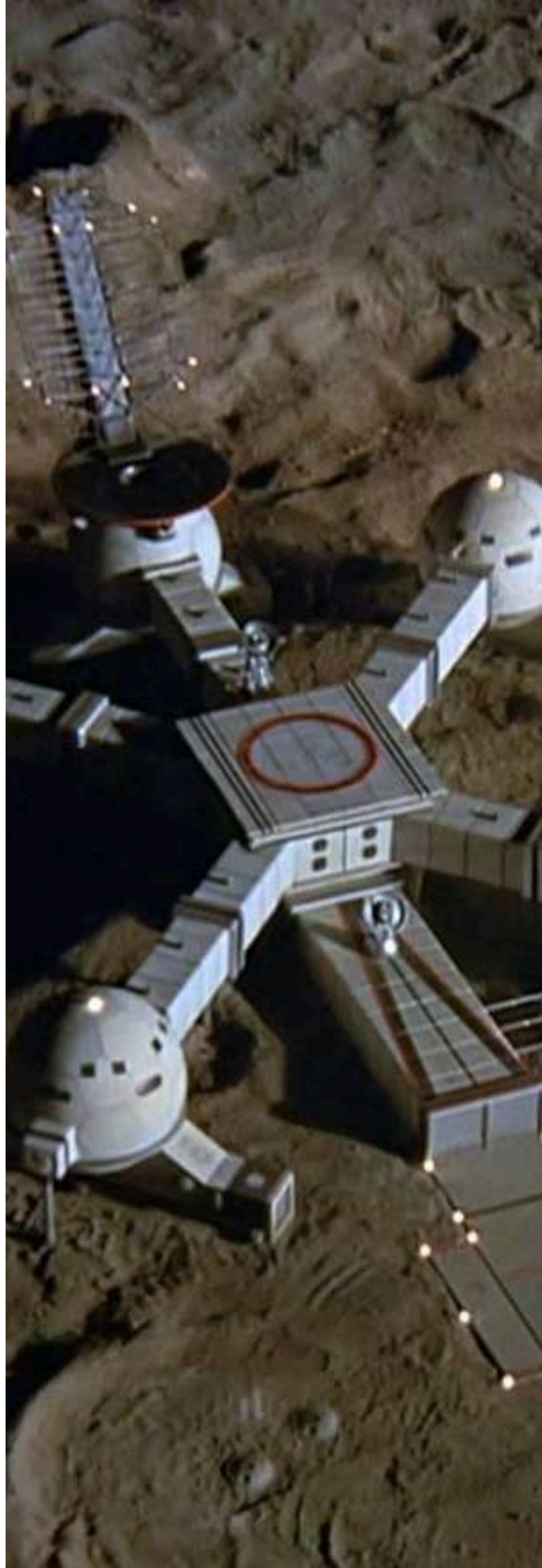
Protection : écran 200

Structure : 140

Vaisseau extraterrestre d'intrusion capable d'opérer en espace, atmosphère et immersion. Sa propulsion triche-lumière permet un trajet interstellaire direct (probablement depuis Alpha Centauri en environ quatre mois). À l'approche de la Terre, il doit ralentir fortement pour entrer dans l'atmosphère, ce qui le rend vulnérable aux Intercepteurs lunaires. Une fois en atmosphère, les matériaux de sa coque se dégradent rapidement, ce qui explique sa fragilité face à Sky One et aux Mobiles.

**VEHICULES
BIZARRES
contre
UFO**





Moonbase Interceptor

Intercepteur spatial lunaire NT5

Réparation : NT4

Recharge : NT4 (carburant fusée + missile nucléaire)

Autonomie : 30 à 45 minutes

Équipage : 1 pilote

Vitesse : 60 UV

Cargo : néant

Maniabilité : $-2Rg$ (guidage Moonbase nécessaire pour interception optimale)

Armement : 1 missile nucléaire lourd (dégâts type 5)

Structure : 120

Intercepteur monoplace basé sur Moonbase. Suit une trajectoire d'interception calculée depuis la base lunaire plutôt qu'un pilotage tactique autonome. Conçu pour une attaque unique contre une cible extraterrestre avant entrée atmosphérique. Incapable d'opérer dans l'atmosphère terrestre.



Moonmobile

Véhicule lunaire pressurisé NT5
Réparation : NT4
Recharge : NT4
Autonomie : 300 km
Équipage : 2-3
Vitesse moyenne (max) : 20 km/h (40 km/h)
Cargo : 200 kg
Maniabilité : $-2Rg$ en terrain accidenté
Armement : aucun
Structure : 90

Véhicule pressurisé d'exploration lunaire utilisé pour les déplacements autour de Moonbase et l'entretien des installations extérieures. Conçu pour fonctionner durablement en environnement hostile, il transporte du personnel technique ou des équipes d'intervention légère à proximité des zones d'impact extraterrestres.





Skydiver

Sous-marin lance-intercepteur NT5

Réparation : NT4

Recharge : NT4 (diesel-électrique)

Autonomie : 30 jours

Équipage : 5–6 (dont 1 pilote Sky One)

Vitesse moyenne (max) : 30 km/h (75 km/h) en plongée

Cargo : 1 intercepteur Sky One

Maniabilité : normale

Armement : 4 torpilles lourdes (dégâts type 5)

Structure : 260

Sous-marin d'interception rapide conçu pour se positionner discrètement sous une trajectoire d'intrusion extraterrestre et lancer Sky One à bref préavis. Sa petite taille et sa vitesse élevée en plongée en font une plateforme mobile d'embuscade plutôt qu'un bâtiment de combat naval classique.



Sky One

Chasseur d'interception atmosphérique
embarqué NT5

Réparation : NT4

Recharge : NT4

Autonomie : 2 heures

Équipage : 1 pilote

Vitesse moyenne (max) : Mach 2 (Mach 5)

Cargo : néant

Maniabilité : +2Rg

Armement : pods de roquettes air-air (salve,
dégat type 4)

Structure : 140

Intercepteur atmosphérique lancé depuis le sous-marin Skydiver. Capable d'une montée suborbitale jusqu'à environ 75 km d'altitude. Sa vitesse maximale (Mach 5) lui permet d'intercepter des appareils extraterrestres après leur entrée dans l'atmosphère. Son armement en roquettes permet des tirs en salve contre des cibles extraterrestres en phase d'entrée atmosphérique, dans une fenêtre d'engagement très courte.





SHADO Mobile

Blindé d'intervention anti-UFO NT4

Réparation : NT4

Recharge : NT4

Autonomie : 500 km

Équipage : 2-3

Vitesse moyenne (max) : 60 km/h (80 km/h)

sur terre ; 40 km/h (55 km/h) sur l'eau

Cargo : 300 kg ou module poste de commandement mobile

Maniabilité : -2Rg hors route

Armement : canon lourd + roquettes (dégâts type 5)

Structure : 200

Véhicule blindé tout-terrain amphibie destiné à localiser et neutraliser des UFO posés au sol. Déployé en sections coordonnées, souvent transporté par avion cargo ou camion lourd vers la zone d'intervention. Certaines variantes servent de poste de commandement mobile.





**MONDE ISOLÉ. MENACE ACTIVE.
INTERVENTION DISCRÈTE
RECOMMANDÉE.**

Intervenir sur la Terre de SHADO ?

Statut de cette Terre

Terre parallèle à divergence technologique modérée. Présence extraterrestre confirmée, mais absence probable de relais local de l'Assemblée Galactique. La défense planétaire repose entièrement sur SHADO, organisation militaire internationale clandestine opérant sans soutien extérieur connu. Cette structure constitue la seule réponse coordonnée face aux incursions extraterrestres.

Pour la Guilde des Messagers, il s'agit d'un monde isolé sous pression exogène active.

Niveau de risque

Faible à moyen pour une équipe Mega infiltrée. Élevé en cas d'exposition publique ou de contact direct avec la chaîne de commandement SHADO. Toute anomalie non identifiée est traitée comme une menace potentielle. L'absence d'acteurs galactiques identifiés rend toute intervention extérieure particulièrement sensible.

Trois types de missions possibles

Observer l'origine réelle des incursions extraterrestres

En l'absence d'encadrement galactique local, ces opérations peuvent relever d'une exploitation opportuniste d'un monde isolé plutôt que d'un conflit structuré entre puissances interstellaires.

Sécuriser un acteur scientifique clé du programme Utronic

Les systèmes de détection orbitale constituent la seule capacité d'alerte stratégique de cette Terre. Leur perte modifierait profondément l'équilibre local.

Empêcher une escalade technologique prématurée

Face à une menace persistante, SHADO pourrait être amenée à développer des réponses disproportionnées ou instables susceptibles d'altérer durablement l'évolution de cette ligne terrestre.

Complication classique

SHADO n'est ni une organisation hostile, ni une organisation alliée. Elle agit seule, dans un contexte d'information fragmentaire, avec des moyens limités et une pression constante. Toute intervention extérieure non identifiée est interprétée comme une intrusion extraterrestre.

Pour une équipe Mega, la difficulté consiste à intervenir sans perturber l'équilibre fragile déjà en place.

Pourquoi intervenir ici ?

Parce que cette Terre n'est pas protégée. Elle a détecté la menace extraterrestre, construit une défense planétaire cohérente et engagé une guerre clandestine à l'échelle globale. Mais elle le fait sans accès à la communauté galactique et sans compréhension de l'ampleur réelle du phénomène auquel elle est confrontée.

Autrement dit : SHADO défend la Terre seule.

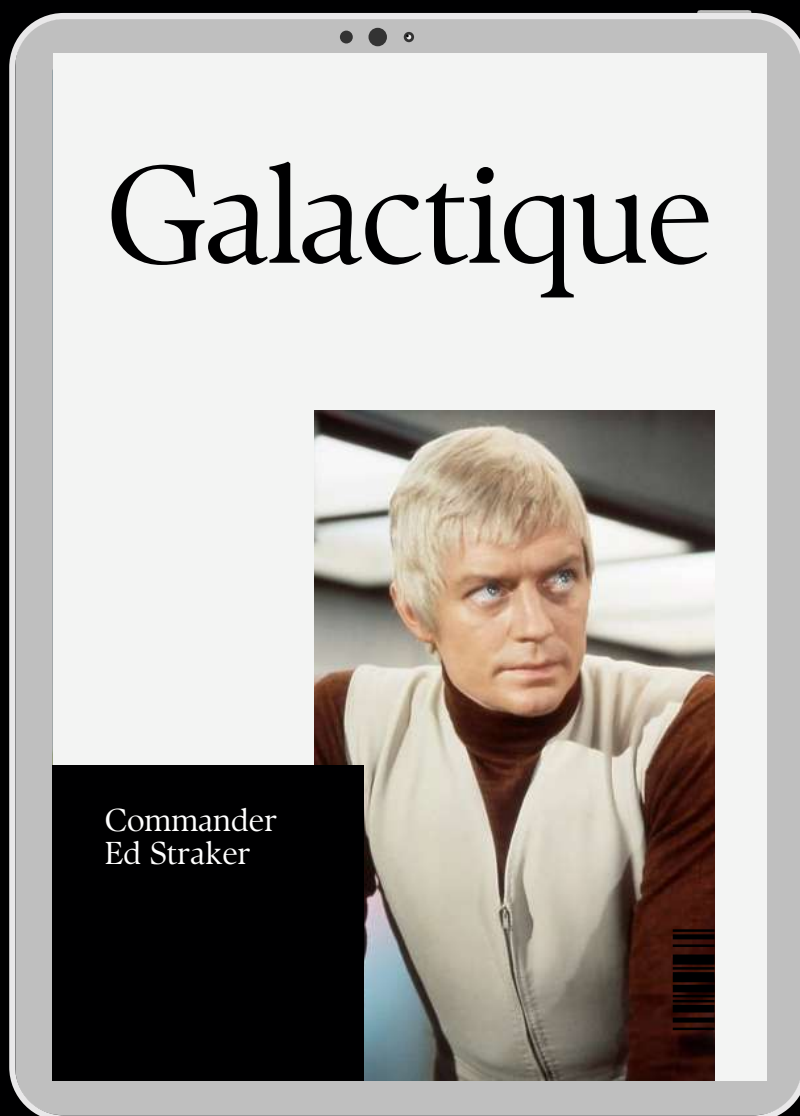
Et c'est précisément ce type de situation qui justifie l'intervention discrète de la Guilde des Messagers.

Abonnez-vous au bulletin Galactique



NE LOUPEZ AUCUN NUMÉRO

100 % gratuit
À lire en ligne
Disponible dès maintenant



**LE BULLETIN DES
MESSAGERS
GALACTIQUES
EN LIGNE**



DÉCOUVREZ NOTRE ÉDITION EN LIGNE.

Les nouveautés les plus fraîches,
mises à jour chaque jour
À lire quand vous voulez, où que vous soyez.

MICHAEL DEELEY et BARRY SPIKING présentent
pour LION INTERNATIONAL FILMS

DAVID BOWIE

présente

un film de NICOLAS ROEG

"THE MAN WHO FELL TO EARTH"

L'HOMME QUI VENAIT D'AILLEURS



avec

RIP TORN · CANDY CLARK · BUCK HENRY
produit par MICHAEL DEELEY et BARRY SPIKING

mis en scène par NICOLAS ROEG

scénario de PAUL MAYERSBERG

d'après le roman de WALTER TEVIS

producteur exécutif SI LITVINOFF

directeur musical JOHN PHILLIPS

coordination MAYFAIR PRODUCTIONS

un film de LION INTERNATIONAL

DAVID BOWIE présente RCA

