

POLARIS

Laetitia

Scénario pour une équipe de 4 à 5 joueurs, de niveau variable (comme toujours, il suffit d'adapter le nombre ou la force des PNJ pour cela) disposant, de préférence, d'un moyen de locomotion (bon, si ils veulent traverser le monde à la nage, je ne vais pas les engueuler quand même, mais ils risquent de se fatiguer :-)

1 Tables des matières :

1	Tables des matières :	1
2	Résumé :	2
3	Scénario :	3
3.1	Introduction :	3
3.2	Equinoxe :	3
3.3	Usine D-453 :	4
4	Annexes :	6
4.1	Protagonistes :	6
4.1.1	Drew Benson :	6
4.1.2	Tatiana Grewson :	6
4.1.3	Laetitia Connwell :	6
4.1.4	Igmar Dogman :	7
4.1.5	Les complices :	7
4.1.5.1	Franck Xeres.....	7
4.1.5.2	Julie Kobal.....	7
4.1.5.3	Paul Ducreuset.....	7
4.1.5.4	Amir truitier.....	8
4.2	Descriptions et plan :	8
4.2.1	Usine D-453 :	8

2 Résumé :

Résumé rapide pour le MJ (en clair joueur, si tu lis cela, que les foudres de l'abîme te tombent dessus pour avoir osé lire ceci).

Donc, une servante d'un riche homme d'affaire d'Equinoxe a été enlevée alors qu'elle revenait du marché, ces deux gardes du corps (oui, le marchand était très riche, mais, me diras-tu, pourquoi deux Gardes du corps pour une simple servante, c'est simple, elle était féconde, et le marchand, qui voulait une descendance, a payé des généticiens pour la féconder en partant de son ADN, donc, elle est enceinte de 4 mois du marchand au moment des faits) ont été abattus, leurs corps ont été retrouvés 2 jours après leur disparition dans un conduit d'oxygène (c'est l'odeur faisandée qui a suscité la curiosité des nettoyeurs et qui leur a permis de faire cette découverte pour le moins macabre).

La jeune femme, du nom de *Laetitia* (ouahhh, quel hasard, le nom du scénario, il y aurait-il corrélation ?) a été enlevée par un groupe d'aventurier en quête d'argent facile (euhh, je ne parle pas de vos joueurs là, mais d'un autre groupe :-)

Ils ont bénéficié de la complicité de la femme du marchand (une charmante poupée blonde à l'air écervelé qui est loin de l'être), elle voit en la naissance de cet enfant, un concurrent potentiel pour l'héritage (et elle n'a pas tort) et a décidé, de prendre ses précautions en faisant cracher à son mari d'avance ce qu'elle comptait récupérer à sa mort.

Les kidnappeurs ont quitté Equinoxe peu de temps après le kidnapping, ils ont utilisé un des sous-marins de l'homme d'affaire (il possède une entreprise pharmaceutique, il produit des médicaments (ainsi que divers d'autres petites choses moins légales) dans de grandes stations usines situées en périphérie des grandes stations) pour aller se réfugier dans une des usines.

Bon, je commence à trop m'étendre sur l'intro, pour plus, info sur les protagonistes, faire comme toujours, aller voir à la fin du scénario lire les informations sur les PNJ, lieux, véhicules, migration de palourdes (euh, non, devrait pas être dans mon scénario ça) et tout le toutim habituel.

Vu que je suis un gros glandu, les PNJ, c'est juste une descriptions, leurs stats, bhein, faudra vous arranger tout seul, suivant le niveau de vos joueurs.

3 Scénario :

3.1 Introduction :

Votre équipe reçoit un E-Mail sur sa boîte aux lettres électronique (ou un fax, signal de fumée, lettre, livreur, c'est vous qui voyez) leurs demandant de venir au bar du corail au niveau 5 de la cité (equinoxe, page 50) et de demandé « monsieur Benson » à la réception. Le bar est en endroit superbe et luxueux, il semble pulluler de femme d'une grande beauté et d'une grande classe. Les serveurs semblent tous issus de la république du Corail ainsi que la majeur parti de la clientèle.

Le placeur vous indique une petite table dans une alcôve discrète située au fond du restaurant, là, entouré de deux impressionnant cerbère, un petit homme porcine semble vous détailler de la tête au pied.

Lorsque vous arrivez, le petit homme richement vêtu s'adresse à vous :

Asseyez-vous donc messieurs, vous êtes mes invités, prenez ce qu'il vous plait, c'est moi qui régale.

Une fois, les plats commandés et vos PJ en train de manger, *Drew Benson* leurs tiens ce discours :

Messieurs, mon nom est Drew Benson, je suis le PDG de la Ghanacorp et j'ai un grave problème. On a enlevé une de mes employés, mes pas n'importe laquelle, celle qui porte mon héritier. Je compte sur vous pour le récupérer sain et sauf.

Les kidnappeurs m'ont demandé une rançon de 10 millions de sols, ce n'est pas un problème pour les payer, mais je n'ai aucune confiance en eux, pas plus qu'en la police d'ailleurs.

Je suis prêt à vous offrir 50'000 Sols si vous me ramenez la mère porteuse saine et sauf, et surtout avec le bébé.

Je suis disposé à vous fournir 10'000 Sols d'avance pour vous aidez à préparer votre expédition, je suis à votre entière disposition ainsi que mon entourage pour des éventuels questions.

Messieurs, je vous souhaite bonne chance.

Il remet au chef (ou celui qui ressemble le plus à cela dans le groupe) une enveloppe remplie de Sols).

3.2 Equinoxe :

Les deux gardes ont été retrouvés dans un conduit de ventilation situé à quelques ruelles du marché, les kidnappeurs, ont simulés une agression (*Julie Kobal* dans le rôle très émouvant de la victime) 2 autres dans le rôles des vils agresseurs.

Un des gardes s'était précipité pour l'aider alors que l'autre continuait à surveiller Laetitia. Le malheureux ne put rien faire alors que, après la fuite des 2 sois disant agresseur, la malheureuse victime lui plongea une dague dans le cœur.

L'autre garde, intrigué de ne pas voir son compagnon revenir, se fit surprendre par *Igmar* et *Franck* qui le prirent en traître et lui firent sauter la tête à bout portant (mais avec un silencieux, discrétion oblige).

Après avoir endormi la mère au moyen d'un sédatif sans danger pour l'enfant, ils allèrent planquer les corps des malheureux gardes dans un conduit de ventilation.

Si les joueurs se renseignent un peu dans les alentours du marché, il y a sans doute quelques personnes qui se rappelleront avoir vu une jeune femme enceinte accompagnée de

deux molosse. Il y même de bonne chance que quelqu'un ai vu des personnes les suivrent de manière assez discrète mais ils en donneront une description pour le moins sommaire.

Les 5 kidnappeurs et leur victime, embarquèrent ensuite dans un petit sous-marin de la société GhanaCorps piloté par *Amir Truitier* (un des comparses). Ils ont profités de se transport officiel de médicaments (il y a deux chargement par jour qui partent de la petite usine D-453 en direction d'Equinoxe, qui sont ensuite déposé dans un des entrepôts de la ville appartenant à *Drew Benson*).

Ils sont parties d'Equinoxe avec la navette retour du soir et sont arrivé 2 heures plus tard dans l'usine à 20h00.

A cette heure là, les ouvriers ont déjà fini leurs travail de la journée et sont retournés chez eux (la plupart dans la cité d'Equinoxe ou dans de petite ville dortoir alentour).

Là, ils ont enfermé la femme dans un secteur désaffecté de l'usine (voir le plan).

Ils ont ensuite rédigés une lettre de rançon qu'ils ont envoyé à *Drew Benson* (mais au moment de l'engagement de nos joueurs, cette lettre n'est pas encore arrivé vu que, par prudence, ils lui ont fait prendre des chemins détourné.

En interrogeant un peu les proches de *Drew* (en particulier, sa charmante épouse) un joueur attentif pourra remarquer qu'elle n'est pas d'une entière sincérité, parfois elle se contredit, les joueurs pourront mettre cela sur le fait qu'elle semble un peu écervelée.

Les cadavres des gardes peuvent fournir quelques indices, ils ont été modifiés génétiquement pour être de bon cerbère et l'un deux avait un œil bionique qui a gardé l'image de la dernière personne qu'il a vu (en l'occurrence, le visage rayonnant de *Julie Kobal* au moment ou elle lui tourne le couteau dans le ventre).

Les joueurs n'auront accès à cette information que si ils pensent à étudier les deux corps (ils sont stocké dans une chambre froide de la société Ghanacorp, *Drew Benson* ne désirant pas que les autorités s'intéresse à son affaire (vu que les méthodes mises en œuvre pour mettre sa descendance en route n'est pas très apprécié des autorité).

Drew leur fournira sans problème un médecin afin de faire cette autopsie si ils en font la demande, il faudra quand même de solide compétence en informatique, électronique afin d'obtenir les informations contenus dans l'œil.

Cette charmante personne n'est pas dans le fichier des personnes recherché et ne figure pas non plus dans les fichiers de la police, par contre, elle se trouve dans les fichiers de la Ghanacorp (quand même pas comme employée du mois mais elle y est).

En fouinant un peu, vos joueurs pourront découvrir qu'elle travaille comme comptable dans l'usine D-453.

Il serait assez prudent quand même de se renseigner un peu avant de se précipiter là-bas, ils pourront découvrir que Igmarr, le chef de la sécurité est loin d'être un ange, et si ils écoutent un peu les potins (en interrogeant des employées de maison de Drew Benson ou en traînant dans des bars que fréquentent certains ouvriers de l'usine, ils pourront se douter que Tatiana a une relation pour le moins suivi avec Igmarr mais si vos joueurs sont autant inconscient que les miens, ils vont foncer là-bas sans rien contrôler et se jeter dans la gueule du loup et là bhein, on vas rigoler.

3.3 Usine D-453 :

Une fois arrivé à l'usine, les joueurs seront chaleureusement accueilli par *Igmarr* (normal, il a reçu des ordres dans ce sens de la part de son patron) et il est dans sont intérêt que les PJ ne se méfient pas de lui.

Il se montrera très serviable et les invitera à visiter l'usine (par sécurité, ses complices ont conduit Laetitia dans un sous-marin de livraison de l'entreprise en attendant et compte bien la remettre à l'abris après le passage des joueurs).

Si les joueurs sont particulièrement attentifs, il pourront voir quelques traces qui pourront leurs indiquer le passage de la jeune femme.

Vu que ce son des locaux destiné à la production médicale, toutes les personnes doivent porter des tenues blanches, donc, bonnet, petite pantoufle en une tenue qui couvre tout le corps (donc, pas facile pour dégainer le cas échéant)

Ils pourront trouver quelques traces de cheveux roux (mais bon, quand même faire des jets où, si ils sont particulièrement bourrin leur faire remarquer discrètement (du genre, soudain, vous déramer sur un cheveux roux (ouais, un peu gros quand même, restons en aux jets :-).

Si ils trouvent le petit vestibule où a été enfermé Laetitia, ils pourront voir qu'elle a réussi à graver dans le mur ces quelques lettres L.A.E (en clair, le début de son prénom mais, pas facile de graver sans rien de coupant dans des tôles d'acier).

Bon, là, logiquement, vous avez assez pour faire un bon scénario, la suite, dépendra beaucoup de la façon de jouer de vos PJ, mais les criminels se batront jusqu'au bout (c'est vrai quoi, 10 millions, c'est pas rien), ils n'hésiteront pas à tuer la pauvre mère et son enfant.

Est-ce que *Tatiana* s'en sortira, faut-il dénoncer après coup *Drew Benson* au autorité, que de chose que je laisse au MJ.

4 Annexes :

4.1 *Protagonistes* :

4.1.1 Drew Benson :

Riche homme d'affaire d'Equinoxe, il dirige une grande entreprise pharmaceutique, là Ghanacorp, il fabrique des médicaments destinés au marché militaire (drogues de combat, stéroïdes, toutes les petites choses qui font la joie d'un bon soldat sur Polaris) ainsi que quelques productions pour les civiles (c'est vrai quoi, on ne va pas priver le petit peuple des plaisirs simples qui ne sont, en général, que pour l'armée).

Il a une soixantaine d'année, il a un regard porcine et l'œil torve, lorsqu'on le regarde, on suppose (à juste titre) qu'il n'a pas acquis sa fortune de la manière la plus honorable qui soit. 2 ans auparavant, il a épousé Tatiana Grewson, une ancienne prostituée de luxe qu'il a plus épousé pour avoir une femme d'une rare beauté que par amour.

Depuis environ 1 an, l'approche de sa fin lui fait penser qu'il mérite une descendance digne de lui, vu que sa femme et lui sont stériles, il a engagé une jeune femme afin d'être la mère porteuse de son enfant, et pour la féconder, il a fait appel au meilleurs spécialistes en génétique de toute la planète, il a dépensé pour cela une fortune mais maintenant, elle porte son enfant. Il fera tout pour le récupérer indemne et mettra fin aux jours de toute personne se mettant entre lui et son rêve.

4.1.2 Tatiana Grewson :

Ancienne prostituée des bas-fonds, elle a réussi à sortir de la misère où elle était née à force de travail (sisi, c'est du travail) et à atteindre les bordels les plus luxueux de la ville.

C'est une femme trentenaire d'une remarquable beauté, elle mesure environ 1m80 et a de longs cheveux blonds qui lui coulent en cascade le long de la nuque, sa bouche pulpeuse (sans pour autant être vulgaire) est surmontée d'un nez fier. Ces deux yeux marron semblent toujours un peu perdus (ce qui fait souvent croire, à tort, qu'elle est un peu idiote).

Mais en vérité, cette apparence d'ange cache un être totalement dépourvu de compassion, elle est prête à tout pour ne plus jamais connaître la faim et n'hésitera pas à manipuler et à faire tuer toute personne contrariant ses plans.

Elle se croyait cassé et tranquille après son mariage avec Drew mais, depuis qu'elle sait que celui si veul et aura un descendant, elle commence à craindre pour l'héritage qu'elle convoitait, donc, afin d'être sûr d'avoir assez d'argent de côté, elle a fait enlever la mère porteuse pas Igmarr, compte bien touché la rançon, puis faire tuer la mère porteuse.

4.1.3 Laetitia Connwell :

C'est une jeune fille de 24 ans, fille d'un employé de la GhanaCorp, elle a été choisie par Drew Benson comme mère porteuse, il a utilisé le chantage afin qu'elle accepte d'être la mère du futur nouveau président de la GhanaCorp, soit elle acceptait de porter l'enfant et de toucher une somme quand même assez rondelette, soit, son père se trouvait au chômage et toute sa famille se trouvait expulsé de la station où ils vivaient (qui bien entendu, appartient aussi à la GhanaCorp).

Elle a donc accepté cette lourde tâche pour sauver sa famille.

Laetitia mesure 1m67, est rousse aux yeux verts et est quand même assez athlétique malgré son quatrième mois de grossesse.

Elle a un caractère fort et volontaire et tient énormément à sa famille.

4.1.4 Igmar Dogman :

C'est le chef de la sécurité de l'usine D-453 situé dans les environs d'équinoxe, il est tombé sous les charmes de Tatiana lors des visites qu'elle effectuait des usines de la société avec son mari. Elle a rapidement compris le potentiel de cet homme et en a fait son amant et son âme damnée.

Igmar est un homme de 40 ans, il a la carrure d'un gorille, son visage est parcouru par une longue cicatrice qui lui court de l'arcade gauche jusqu'à la joue droite, il a des petits yeux cruels et aime faire souffrir les gens qu'il considère comme ses ennemis, et vu qu'il est paranoïaque, il considère quasiment tout le monde comme un ennemi.

Son absence de pitié et de tolérance, lui a permis de rapidement grimper les échelons de la société et d'atteindre le poste qui est le sien.

Il dirige, en plus de ces activités une équipe d'aventurier peu regardant sur la légalité des moyens nécessaires pour s'enrichir, ils ont déjà fait pas mal de petit coup ensemble (meurtre, vol, kidnapping, la routine quoi) mais c'est le plus gros coup qu'ils ont organisé ensemble. Igmar compte se débarrasser de ses 4 complices à la fin et s'enfuir avec la femme de sa vie, mais il ne se doute pas que cette dernière partie du plan (la fuite) ne correspond pas au projet de Tatiana et que celle-ci compte bien y remédier d'une manière définitive.

4.1.5 Les complices :

4.1.5.1 Franck Xeres

Ancien soldat hégémonien, il a rejoint la bande à Igmar après avoir été renvoyé de l'armée (bon, disons qu'il a plutôt fuit), depuis, il l'assiste comme contremaître et comme homme de main pour les autres missions.

Il est plutôt malingre et à un regard vicieux, il n'attaquera jamais qqn de face et essaiera toujours de prendre en traître.

4.1.5.2 Julie Kobal

Vous vous rappelez les Dark mistress dans Dungeon Keeper ou la méchante russe dans le James Bond Goldeneye ? Bhein, c'est elle, elle prend son pied dans la souffrance des autres, l'argent ne l'intéresse pas (enfin, pas trop), seul compte la joie de faire souffrir les gens.

Elle travaille comme comptable (là, on voit qu'elle est sadique (pardon pour tous les comptables qui pourraient lire ce scénario, cela m'a échappé)) dans l'usine D-453, elle y a été engagée sur les conseils de son grand ami Igmar, c'est elle qui a mis fin à la vie des gardes en y prenant un énorme plaisir, ses complices font attention de ne pas la laisser seule avec la mère porteuse, ils ont peur qu'elle ait envie de jouer avec.

4.1.5.3 Paul Ducreuset

C'est le cerveau du groupe (sisi, il en a un), brillant chimiste, son penchant pour le jeu (et donc, ses dettes) l'ont fait rejoindre ce groupe peu recommandable, mais il n'est pas regardant, tant qu'il a de l'argent pour satisfaire son vice, il se fiche de la manière dont il l'a obtenu.

Paul a le profil type du savant taré de laboratoire, maigre, le regard perpétuellement mobile, mouvement saccadé et nerveux, on le soupçonnerait de consommer pas mal ses propres créations.

Il travail dans la même usine que les autres mais lui, s'occupe des productions illégales de l'entreprise, parfois, sont manque d'attention lors du travail (il ne faut pas composer des drogues en regardant une course de dauphin à l'écran) cause la mort de quelques junkies dans les bas-fonds de la ville, mais de toute façon, vu que tout le monde s'en fiche).

4.1.5.4 Amir trutier

Dernier lascar de cette belle brochette de champion, Amir est un enfant des bas-fonds d'Equinoxe (je sais, ils sortent quasiment tous de là, mais c'est tellement plus simple de les prendre là-bas), orphelin dès ses 3 ans, il y a survécu par ces propres moyens, dépourvu de modèle familial, il est totalement incapable de faire la différence entre le bien et le mal. Il travaille dans l'entreprise comme pilote et fait les navettes entre l'usine et Equinoxe (et, bien entendu, c'est à bord de son sous-marin que les kidnappeurs ont convoyé leur prise).

4.2 Descriptions et plan :

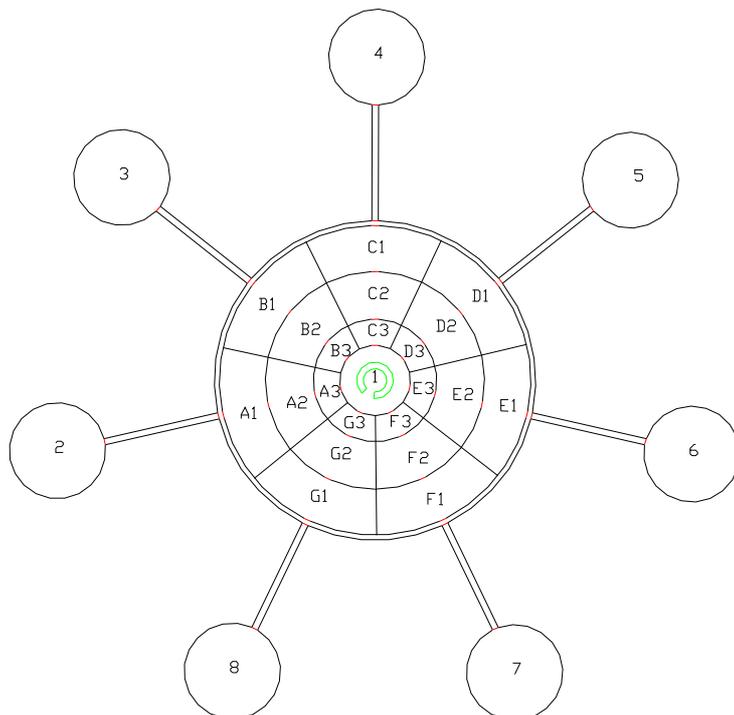
4.2.1 Usine D-453 :

Petite usine pharmaceutique, elle emploie durant la journée environ 250 personnes, travaillant en 2 équipes, la première travaille entre 8 heures et 12 heures et la seconde de 12 heures jusqu'à 20 heures.

Les ouvriers ne sont pas loger sur place, seul le personnel de sécurité dispose de quartier dans le complexe.

L'usine est composé d'un vaste dôme centrale ou se situe la production, entourée par 7 dôme situé au alentour et relié par des tunnel d'accès.

Les dômes servent d'entrepôts de stockage et de zones d'amarrages pour les navettes de transports.



Le dôme principal fait environ 200 mètre de diamètre, il est compartimenté en une multitudes de petites niches de productions stérilisés.

1 : Salle de contrôle de la sécurité, c'est de la qu'ils peuvent superviser l'ensemble du complexe.

1-7 : entrepôts de stockage ainsi que possibilité d'y accoster 2 sous-marins.

8 : quartiers de la sécurité, c'est aussi là, dans un petit réduit, qu'est détenue Laetitia.

POLARIS

Laetitia

A1-G3 : Zones de production, libre au MJ d'y faire découvrir des indices (comme un cheveux par exemple, vu que, les kidnappeurs, ont d'abord conduit la victime à la salle de contrôle avant de l'amener à sa zone de détention) ou faire trouver au joueurs divers produit médicaux légal ou non (ce qui peut ouvrir la voix à de nouvelles aventures basées sur les trafics en tout genre).