

# MONTER EN GRADE

Neuchâtel, le 17 mai 2012

## INTRODUCTION

La Dame de fer (ou tout autre groupe mercenaire dont font parti les PJs) s'est vue proposer un contrat par un certain M. Duke (Lester Huxley). Il désire qu'un émissaire de la Fédération des Hautes-Terres soit enlevé sur Kemp. Il a déjà payé une première moitié du contrat par une société basée sur Terre à la Nouvelle Jérusalem, Lavorent. Il prendra en charge le matériel nécessaire à la mission. Des armes seront fournies par ces soins aux mercenaires. Leur contact sur place est M. Blue (Herbert Gotthelm).

## LES FACTIONS

### Huxley et ses hommes

Ce groupe tourne autour de la personne de Lester Huxley. Leur but est de permettre à celui-ci de monter en grade et de quitter Kemp pour de plus hautes fonctions. Leurs agissements sont dictés par Huxley, qui est le seul à avoir une vue d'ensemble.

### Lester Huxley, alias M. Duke

Ancien membre d'une cellule anti-terroriste aujourd'hui dissoute, Huxley c'est retrouvé, suite à quelques fautes professionnelles, exilé sur Kemp, affilié au service de sécurité de l'ambassade. Ce poste sonne, pour ce vaillant highlander de cinquante ans, comme une préretraite mal payée. Il continue néanmoins à conserver son ancien train de vie en piochant dans les fonds secrets de Lavorent. Son seul salut viendrait d'un acte héroïque qui prouverait au monde qu'il est toujours au top. Sa clef de sortie vient avec Thomas Lexington, un émissaire de la Fédération des Hautes-Terres. Il y voit le moyen de prouver sa valeur et accessoirement de se débarrasser de son second Herbert Gotthelm. C'est en passant par la société Lavorent, qu'il engage des mercenaires (les PJs), sous le nom de M. Duke, pour enlever Lexington, afin que lui, puisse le sauver.

### Herbert Gotthelm, alias M. Blue

"Fidel" second de Huxley, il profite du fait qu'il ait connaissance de la société Lavorent pour faire chanter Huxley. Il doit à cette mauvaise manie, son fric et son poste. Lorsque Huxley lui présente son plan pour monter en grade en lui faisant miroiter la promotion qu'il pourrait lui octroyer, il saute sur l'occasion d'augmenter son patrimoine. Il servira donc de contact aux PJs sous le nom de M. Blue. Ce qu'il ne sait pas, c'est qu'Huxley trafique son dossier

pour faire ressortir ses accointances avec un ancien groupe arnacho-écologiste soupçonné de tentatives d'attentats, tout en préparant des preuves le désignant comme commanditaire des PJs.

### Lavorent

Reste de la cellule anti-terroriste dirigée par Huxley. Elle servait de société écran afin de détourner les moyens engrangés par la cellule à mesure de ses actions. Ignorée du gouvernement, elle reste à la disposition d'un nombre restreint de personnes en ayant connaissance et accès, dont Huxley. Son siège social est basé en Israël. Des versements de cette société peuvent être trouvés sur les comptes de Huxley et de Gotthelm. C'est également elle, qui paie les mercenaires.

### Les hommes de mains d'Huxley

Petit groupe de membres de la sécurité dévoué à Huxley, ancien héros pour eux. Ils se feront une grande joie de faire disparaître Gotthelm.

### Untouched World

Groupe éco-terroriste farouchement opposé à la terraformation de la planète Betesda II, planète abritant un écosystème stable qui ne survivrait pas à une telle opération. S'il n'y a pas trace d'espèces "intelligentes", ils ne sont pas prêts à laisser faire un génocide qui pourrait causer la mort de milliards d'animaux. Leur but est de mener une opération coup de poing pour alerter l'opinion publique. Ils iraient jusqu'à mener une guerre sur la planète. Cinq hommes ont été envoyés sur Kemp pour perturber les négociations entre la FHT et la maison Maygran, si possible en éliminant les deux hommes. Ils ont établis une base secrète dans le chantier de l'Eden project.

### Sven Ackroyd

Tête pensante du groupe, met au point une cage de verre où il projette d'enfermer l'émissaire de la FHT, Thomas Lexington. Lorsqu'il sera mis en cage, ils changeront progressivement l'atmosphère de la boîte pour qu'elle soit semblable à celle de Betesda II. Ils filmeront sa lente agonie et l'enverront aux chaînes de télévisions en signe d'avertissement. Elle n'est pas encore achevée.

### Les quatre

L'un d'eux est spécialisé dans l'espionnage, deux dans le combat et le dernier dans la médecine.

## LES LIEUX

Kemp, est le satellite principal de la planète industrielle Betarix III. Même s'il a toujours été propice à la vie, il ne fut colonisé que bien après la terraformation de Betarix III, planète riche en minerais et autres métaux, par diverses industries de la Fédération des Hautes-Terres. Ce n'est qu'une fois l'industrialisation de la planète achevée, que Kemp, fut désigné comme "quartier des affaires". Depuis, le plus grand continent du satellite est couvert d'une ville titanesque dédiée aux sièges des multiples industries de Betarix III et au commerce. Les autres îles sont dédiées au tourisme de luxe et, pour certains îlots éloignés, à de petites communautés cherchant à s'isoler de la civilisation.

Le trafic aérien est faible, la majorité des transports entre les divers îles est fluviale.

### Agora

Île continent, est la plus grande surface de terre immergée du satellite. Elle est entièrement couverte par une ville qui, vue du ciel, prend la forme d'une cible centrée sur le spatioport. Les constructions sont généralement blanches ou en verre et présente des zones végétalisées. Les routes sont souterraines, seuls les transports en commun se déplacent à l'air libre. Les grandes avenues ont des trottoirs longeant des avenues herbeuses. Le rythme est généralement lent, les gens ne sont pas pressés, du moins à la surface.

### Le Cratère

Volcan artificiel de verre et de métal abritant le spatioport interplanétaire de Kemp. Depuis l'extérieur, il reflète le ciel, atténuant ainsi son volume titanesque. La structure artificielle est au centre de l'île. De là, partent toutes les routes souterraines et les lignes de métro. Il n'y a pas d'autre lieu pour garer une navette. Les couloirs du spatioport sont couverts d'écrans publicitaires vantant les mérites des multiples agences de voyage, hôtels, clubs et entreprises du satellite. Il y a toujours du bruit, une sollicitation sonore ou visuelle. Beaucoup de monde s'y déplace, la plus part des gens sont des touristes aisés ou des hommes d'affaire.

### Eden project

Chantier d'un futur centre commercial. Le gros de la structure est construit, cependant, suite à divers problèmes financiers, les travaux ont

cessé. Tout ce que l'on voit de l'extérieur, est une bâche présentant sur chaque face, les profils de femmes des diverses ethnies (excepté Syani, Talvarid et Rowaan), souriant, le visage surmaquillée, avec le slogan : (Eden project, Du plaisir à revendre). L'intérieur est moins reluisant, il n'y a que des murs et des dalles de béton.

### Vita Center

Centre commercial situé à une demi-heure du Cratère, est construit sur le modèle d'un vieux quartier grec aux multiples escaliers serpentant entre les divers volumes imbriqués servant de boutiques, le tout enfermé dans un cube de verre affichant un ciel bleu parsemé de nuages cotonneux laissant entrevoir faiblement les immeubles entourant les lieux. Sur une place centrale, se mélange les diverses terrasses des principaux café-restaurants du complexe.

### Fore

Hôtel highlander ce situant vers le centre ville.

### Eneyade

Île touristique ayant tout d'un patchwork de club Med. Les plages sont bordées par une série d'hôtel et d'assemblages de bungalows centrés sur un avantage quelconque (mini-golf, terrain de tennis, piscines,...) qui leur sert de carte de visite. Les autres édifices abritent des restaurants ou des bars, des boutiques de souvenirs, d'habits et d'accessoires de plage. Rare sont celles qui tablent sur les denrées alimentaires et ont tendance à jouer la carte de l'exotisme. Malgré tout, la vie est morne à l'extérieur des établissements hôteliers qui font tout pour tourner en circuit fermé. Le centre de l'île est couvert d'une forêt, entretenue à des fins touristiques. Il s'y trouve d'ailleurs un restaurant gastronomique réputé.

Le moyen de transport interne à l'île, comme pour toutes les autres, est la voiture de golf, ou engins similaires.

### L'Ecume saline

Hôtel composé de bungalows situé à l'est de l'île. Il table sur une ambiance plus nature. Les bungalows sont sur la plage et relativement espacés. S'ils sont coquets, les infrastructures alentour sont inexistantes.

### San'yria

Même principe que pour Eneyade, sa voisine. A la différence, que là, le luxe est partout et la structure est plus proche de celle d'une ville de moyenne importance, avec ses rues et ses avenues. La sécurité des hôtels est nettement plus élevée. Les établissements sont moins

refermés sur eux-mêmes et les nuits au centre plus bruyantes, car investies par une jeunesse dorée adepte des cocktails et des boîtes de nuits.

### L'Hepton

Hôtel de luxe au centre de l'île. Il se présente comme une tour gigantesque posé sur un piédestal de verre. Le hall d'entrées est fait d'une surface ouverte composée d'une forêt de piliers, avec par endroit, des cubes de béton servant de réception. Au centre de l'espace, se dresse le double escalier en colimaçon qui monte jusqu'au restaurant qui se situe au trentième et dernier étage. Le tout est flanqué de trois colonnes d'ascenseurs. Les étages supérieurs sont normaux.

### Stoven

Île quasi vierge, couverte d'une épaisse forêt et de formations rocheuses. Une communauté fermée est établie au nord. Ses membres ont horreur de la technologie et sont misanthropes, surtout à l'égard des touristes. Ils vivent de pêches et de commerce avec les îles touristiques.

## JOUR 1

Les Pjs arrivent sur la planète Kemp après avoir transité par le spatioport de Betarix III. Ils atterrissent avec leur navette au Cratère, aux alentours des 11 heures 30. Les démarches des douanes sont relativement rapides, le gros ayant été fait sur Betarix III.

### Un rendez-vous à ne pas manquer

Les Pjs ont rendez-vous avec un certain M. Blue aux *Vita Center*. Il est chargé de leur transmettre les informations nécessaires au bon déroulement de la mission.

C'est sur la terrasse du *Lagon Céruléen* que M. Blue attend les Pjs. Il est à la table n°33, comme convenu. Il a une mallette glissée entre ses jambes. Dès que les Pjs arrivent. Il se lève, les saluent poliment. Rapidement, il pose sa mallette sur la table et en sort une grosse enveloppe<sup>1</sup> pour les Pjs. La conversation est rapide. Il leur dit que l'agence à tout prévu pour leur séjour et que s'ils ont quelques réclamations ou questions à poser, il se fera une joie de

<sup>1</sup> Une grosse enveloppe : Elle contient un prospectus de l'hôtel "l'Ecume saline" sur l'île Eneyade, avec une carte magnétique et les coordonnées d'un bungalow, une carte de crédit, un autre prospectus de l'Hepton avec le nom de Thomas Lexington inscrit sur la première page. Pour finir, le dépliant d'une expédition sur plusieurs îles avec l'une d'elle, Stoven entourée et la note suivante : « Pour finir votre séjour », puis des coordonnées géographiques.

leur répondre au numéro<sup>2</sup> qu'il leur donne. A la fin, il est pressé de partir, quitte précipitamment les Pjs.

Deux agents de la sécurité observent les Pjs. Le premier accompagne M. Blue en tant que garde du corps. Le second, vêtu comme un touriste prend des photos du groupe (pour les preuves de l'implication de Gotthelm). C'est celui-ci que M. Blue a repéré, et il n'était pas prévu au programme. Il quitte rapidement les lieux.

Si Mr Blue est interrogé au sujet du touriste, il dit ignorer de qui il s'agit et il s'en va.

En rentrant chez lui, il appelle Huxley pour savoir ce que cet agent de la sécurité faisait ici. Il répond que c'était pour obtenir des informations sur les mercenaires afin de savoir à qui ils ont affaire.

### Bungalow 103

A la réception de l'*Ecume saline*, on indique aux Pjs que le bungalow réservé, le 103, est au nord de l'hôtel.

Le 103 donne sur la forêt de palmier. Il est construit sur deux étages, avec au rez-de-chaussée un salon, des toilettes et une cuisine, et à l'étage, trois chambres et une salle de bain. Dans l'une des chambres, trois valises attendent les Pjs, elles contiennent les armes promises par Mr. Duke (Fusils AMAG .80 et Pistolets laser) et, en prime, des traceurs dissimulés dans les valises. Bien entendu, l'hôtel offre une connexion au répla convenable de 5.

### Untouched World

*Deux des membres d'Untouched World, ont loué la suite à l'Hepton, située en-dessous de celle qui est réservée pour Thomas Lexington. Durant la nuit, ils vont poser des micros dans la future chambre de celui-ci. Il est possible remonter jusqu'à leur chambre grâce aux micros.*

*Ils entreprennent également de fabriquer un masque "pelure d'oignon" du réceptionniste.*

## JOUR 2

### Lexington

Arrive sur la planète dans l'après-midi. Il est accueilli à l'ambassade, d'où il partira en hélicoptère pour l'île de San'yria, où se trouve son hôtel. Il arrivera à l'Hepton aux alentours des 16 heures. Perchée au dernier étage habitable de l'hôtel, sa chambre possède une terrasse pourvue d'une piscine au format dantesque et quatre pièces.

Il prendra contact à ce moment pour prendre rendez-vous avec l'émissaire de la maison Maygran ainsi que le

<sup>2</sup> Son numéro privé.

responsable commercial de la Gauntech Industrie<sup>3</sup>.

A 17 heures, il repart pour le quartier des affaires. Il y fera du shopping et vers 19 heures, se rend à une réception donnée par l'ambassade dans l'un des établissements important de la ville. Il quitte les lieux à 22h et rentre à l'hôtel. Il arrive vers 23h30.

Durant l'absence de Lexington, il n'y a personne dans la suite, ses gardes du corps étant avec lui.

### **Untouched World**

*Ils apprennent que le rendez-vous à lieu beaucoup trop tôt, leur machine en sera jamais prête à temps. Ils changent de plan, fabriquent une bombe pour le rendez-vous.*

## **JOUR 3**

### **Un rendez-vous explosif**

A 14 heures, Lexington à rendez-vous avec l'émissaire du clan Maygran. Ils doivent se retrouver au restaurant qui se situe au dernier étage de l'hôtel. Il ne monte que lorsque l'émissaire est arrivé et l'attend sur la terrasse. Leur conversation durera environ une heure. Leur table est à quelques mètres de la barrière un verre qui sépare la terrasse du vide.

C'est durant cet entretien qu'ont décidé de frapper, les membres d'Untouched World. Un des hommes maquillé en réceptionniste prend l'ascenseur depuis le rez-de-chaussée avec un chariot couvert d'une nappe blanche avec, sur le dessus, un plat sous cloche. Sous la nappe, se trouve une bombe qui explosera peu de temps après que le faux réceptionniste ait appuyé sur le déclencheur. Il va déposer le chariot à côté de la table de Lexington et de l'émissaire.

Si les Pjs sont là, ils ont un round pour résoudre la situation dès l'instant où ils ont compris que c'est une bombe, ou du moins, un piège.

S'ils ne sont pas là, les gardes du corps de Lexington se montrent particulièrement vifs et parviennent à sauver Lexington. Le Maygran est grièvement blessé et la moitié de la terrasse est ravagée par l'explosion.

Suite à ces événements, l'entrevue est repoussée. Dans tout les cas la protection de Lexington est renforcée. Il changera d'hôtel. La sécurité de l'ambassade sera mise au courant de la tentative d'assassinat. Suite à cette information, M. Duke prend contact avec la Dame de fer pour rappeler que le contrat parle d'un enlèvement et non

d'un assassinat. La Dame de fer fera part de ce problème au Pjs.

Suite à ça, Huxley accélère le processus.

### **Nouvelles télévisées**

En fin de soirée, la tentative d'attentat est sur tous les écrans. Elle parle des personnes qui ont sauvé Lexington. Les images des caméras de sécurités sont diffusées.

### **Un coup de téléphone tardif**

Gotthelm appelle les Pjs pour les engueuler quant à leur agissement. Il leur rappelle qu'ils ont été payés pour un enlèvement et non un assassinat et que la mort de Lexington vaut comme rupture de contrat, s'ils sont responsables, même si sur ce point, il ne se montre pas particulièrement insistant.

Avant la fin de la communication, l'image commence à se brouiller, le son devient strident et inaudible. Gotthelm se lève, semble parler, tire une arme de son bureau, tire sur quelqu'un. Une série de balles viennent se planter dans son corps en riposte. Huxley fait son apparition devant la caméra et tire dessus. Il n'y a plus rien.

*Jet de Perception* : Pour réussir à lire sur les lèvres malgré la piètre qualité de l'enregistrement. *Jet d'Intuition* pour décrypté ce qui est dit par Gotthelm : « Sale traître, tu va crever ! »

### **Lexington**

*Lexington décide de quitter l'hôtel suite à la tentative d'attentat dont il a été victime. Pour lui, la sécurité de l'établissement est de piètre qualité et il est hors de question qu'il risque sa vie une fois de plus. Il fait une réservation par téléphone depuis sa suite, pour une chambre au Fore se situant à Agora. Il quitte les lieux en fin de journée. Deux agents de sécurité sont dépêchés pour sa sécurité.*

Agents de sécurité

**VM : 11, Spécialité :** Surveillance

**Equipement :** pistolet laser +7.

### **Untouched World**

*Dès qu'ils ont l'adresse du nouvel hôtel, ils cherchent le moyen de s'installer dans un immeuble qui donne en face, si possible au même étage.*

### **Huxley et ses hommes**

*Lester fait une descente chez Gotthelm, l'abat. Il récupère les preuves dissimulées chez lui, averti l'ambassadeur de sa découverte capitale.*

*Il se retrouve détacher à la protection rapprochée de Lexington et se voit confier en parallèle la tâche de mettre hors d'état de nuire les mercenaires. Déjà Lester voit se profiler une récompense digne de lui.*

## **JOUR 4**

### **Un réveil pénible**

A la première heure, à 6 heures, les forces de l'ordre débarquent à l'hôtel des Pjs pour les arrêter. Il y a cinq hommes inexpérimenté et Huxley, répartis dans deux voitures.

Le but de cette opération est de démontrer à quel point les Pjs sont dangereux et faire augmenter la récompense pour leur arrestation. Bien entendu plus il y aura de mort parmi les flics, plus Huxley sera content. Il est évident que ce ne sont pas ses hommes de mains qui l'accompagnent. Il les garde sous le bras pour le grand final.

Les armes utilisées par le petit commando sont les mêmes que celles qui ont été fournies aux Pjs.

Hommes inexpérimentés

**VM : 11, Spécialité :** Flinguer

**Equipement :** pistolet laser +7 ou Fusil AMAG .80 +11.

### **Un passé qui dérange**

TV : Nouvelle de midi :

Herbert Gotthelm, agent de sécurité à l'ambassade de la FHT a été abattu pendant une perquisition à son domicile. L'homme avait fait parti, dans sa jeunesse d'un groupe anarcho-écologiste soupçonné d'actes terroristes.

A-t-il prit part à la tentative d'attentat de l'hôtel Hepton ?

Huxley : « Gotthelm était un collaborateur efficace. Jamais je n'aurais pensé qu'il puisse participer à de tels actes. Quoiqu'il en soit, l'enquête est en cours. Nous vous donnerons de plus amples informations quand elle sera finie. »

### **Les affaires continuent**

Lexington à rendez-vous avec Gauntech Industrie, entreprise de Betarix III spécialisée dans l'armement. Il a rendez-vous au siège, pour une mise-à-jour des contrats avec la FHT. Le siège est dans le quartier des affaires, sur Kemp. Un garde du corps surveille la voiture de Lexington dans le parking pendant que l'autre l'accompagne au rendez-vous.

### **Untouched World**

*Pendant que Lexington est occupé ailleurs, deux membres d'Untouched World remplacent des nettoyeurs pour placer sur les vitres de sa suite, des fractureurs à vibrations.*

*En parallèle, l'autre partie de l'équipe, installent un micro directionnel en direction de la suite et des snipers (fusil d'assaut gros calibre +7 A). Deux resterons ici.*

<sup>3</sup> Industrie spécialisée dans la fabrication d'armes.

## JOUR 5

### Un second rendez-vous explosif

Lexington a un nouveau rendez-vous avec l'émissaire de Maygran, le premier ne s'étant pas achevé. Pour plus de sécurité, ils se rencontreront dans la suite de Lexington.

Dès que l'émissaire est sur place et que la conversation a commencé, les fractureurs sont enclenchés par les membres d'Untouched World. Les vitres blindées volent en éclats. Et ils ouvrent le feu. L'émissaire est le premier abattu.

Sans intervention extérieur, aidé par son garde-du-corps, Lexington parvient à quitter la chambre et s'enfuir en direction du parking.

### Et le piège se referme

Pendant qu'à l'étage l'entretien commence, deux membres d'Untouched World s'attaquent au garde-du-corps qui surveille la voiture dans le parking. L'un d'eux prend sa place, portant un masque à pelure d'oignon. Le corps est emmené plus loin dans le sous-terrain. Ils trafiquent les portes arrière du véhicule pour qu'elles ne s'ouvrent que de l'extérieur.

Lorsque Lexington arrive en courant suite à la fusillade, le chauffeur le fait monter dans à l'arrière de la voiture et une fois la porte refermée, deux autres hommes flinguent le second garde du corps.

Lexington panique, tente de sortir de la voiture, mais ça ne sert à rien.

Dès lors, ils le conduisent dans une autre zone de la ville, dans le chantier de supermarché qui a momentanément été interrompu pour des raisons basement financière. Là, il tente de mener à bien

leur action avec leur cage de verre enfin prête.

### Une intervention musclée

Si Lexington a été enlevé et que les Pjs s'intéressent aux médias, ils peuvent apprendre que les forces de sécurité ont envoyé immédiatement des forces d'interventions sur l'île de rendez-vous des Pjs lorsqu'ils auront réussi leur mission.

Selon les forces de sécurité, une piste sérieuse mène à cette île. En ce moment même les fouilles de l'île sont en cours.

## JOUR 6

### Arrestation des coupables...

Si Lester n'a pas de nouvelles des Pjs, ni de Lexington à la fin de la journée, que les fouilles de l'île n'ont rien donné, il fait arrêter les Pjs afin de les interroger sur le lieu où se trouve Lexington. Leur ignorance peut faire craquer Lester qui de part son plan à condamné Lexington, mais surtout torpillé sa carrière.

Il y a de forte chance qu'il leur balance à la gueule qu'ils étaient censé l'enlever et l'emmené sur l'île.

## EN GUISE DE CONCLUSIONS ?

### Mission accomplie

Si les Pjs sont parvenus à enlever Lexington, et qu'ils l'ont emmené au lieu de rendez-vous fixé par M. Duke, ils se retrouvent sur une île où personne ne les attends. S'ils patientent une heure, des bruits d'hélicoptères se font entendre bientôt suivit des appareils de la sécurité.

Lester débarque avec ses agents pour

“sauver” Lexington.

La fin est ouverte, mais les joueurs n'ont aucune chance d'achever correctement la mission qui leur a été confiée, du fait qu'elle part d'une vaste arnaque.

Agents

**VM : 14, Spécialité :** Tuer tout ce qui bouge.

**Equipement :** Fusil AMAG .80 +11, Protection 10/1.

## DISTRIBUTION

**Lester Huxley :** Quincagénère au visage sévère. Est réputé pour aimer les fêtes et le luxe. Ce qui ne l'empêche pas de se maintenir en forme.

FV 16 Réflexes 15

Armes de tir 16

Esquive 12

Discrétion 11

Persuasion 15

Tactique 13

Drague 10

Anglais galactique 15

Highlander 17

Protection 11/3

Arme : Pistolet radian B *officier* +11

**Thomas lexington :** Envoyé par la FHT pour signer un contrat important avec l'entreprise Gauntech industrie.

VM 13, Exercer son autorité.

**Herbet Gotthlem :** Homme de main de Huxley, qui servira de victime sacrificielle.

