

Une courte aventure *Savage Worlds* dans l'univers de *Polaris* pour l'édition *Adventure*.

## À VOLETZ, VOLETZ ET DEMI.

Ce scénario se déroule sur *Équinoxe*.

Les PJ sont contactés par Phil Mangefer afin d'aller chercher au niveau -4 une cargaison qui lui a été volée par un groupe de truands du niveau -4, les Kléftes Fortion.

### PHIL MANGEFER, ARS SANITATIS ET LA CARGAISON

Phil Mangefer travaille pour le laboratoire pharmaceutique de l'Union Méditerranéenne, *Ars Sanitatis*, situé au niveau 4. L'entreprise passe par les PJ pour éviter d'être mêlée à tout scandale potentiel.



PHIL MANGEFER

La cargaison consiste en plusieurs caisses de produits pharmaceutiques très sensibles, voire illégaux, ainsi que quelques organes humains, et des créatures marines : des algues mauves, des rascasses volantes, et surtout deux jeunes requins sabres ! Tout cela est stocké dans des containers réfrigérés, assez lourds et solides, car blindés. Le tout est évidemment verrouillé (Subterfuge limité par Électronique à -1 pour les ouvrir). Les requins sabres sont très nerveux, et heurtent parfois violemment les parois de leurs caissons. S'ils sont libérés dans l'eau, ils pourraient attaquer tout ce qui bouge...

Si le conteneur des algues mauves est ouvert, elles se répandront dans l'air et contamineront de nombreuses personnes dans la ville. Leur introduction à *Équinoxe* est totalement

illégal, car très dangereuse. Le meilleur moyen de récupérer cette cargaison est de s'introduire dans l'entrepôt des Kléftes Fortion, de neutraliser les truands, et de charger les caisses dans le navire de transport amarré afin de le conduire au niveau 4.

### LES KLÉFTES FORTION

Basés dans le secteur 27 du niveau -4, les Kléftes Fortion ont été engagés par *Viaternalis*, une entreprise rivale d'*Ars Sanitatis*. Ils se livrent à divers vols et braquages, et à de la contrebande. Ils disposent en effet de tout un réseau d'informateurs pour se mêler à des dockers et voler des marchandises, ou les faire entrer/sortir d'*Équinoxe* en toute discrétion. Les Kléftes Fortion disposent également de plusieurs scooters sous-marins et armures de plongée qu'ils utilisent avec des brouilleurs sonars pour voler les cargaisons et les déplacer.

Les Kléftes Fortion patrouillent régulièrement leur secteur, et écartent tout intrus de leur territoire. Bien que n'étant pas des sanguinaires fous furieux, ils n'hésitent pas à employer la manière forte. Ils utilisent également de petits drones volants pour surveiller leur territoire. Les drones suivent un circuit de patrouille jusqu'à ce qu'une alerte soit déclenchée. Anémone la Noire, la lieutenant des Kléftes Fortion dirigeant cette opération, n'est pas suicidaire et accepte de négocier si les choses tournent mal pour elle ou son gang.

Les Kléftes Fortion gardent actuellement la cargaison volée à *Ars Sanitatis* dans leur entrepôt, au secteur 27 du niveau -4. Bien protégé (alarmes, caméras, drones, gardes...), cet entrepôt dispose de plusieurs drones de chargement, et l'un des petits navires de transport des Kléftes Fortion y est amarré.

### VIATERNALIS

*Viaternalis* cherche avant tout à nuire à *Ars Sanitatis*. Son agent, Rev Lani, est en contact avec les Kléftes Fortion, et tentera de négocier avec les PJ ou de les neutraliser s'ils refusent.

### DÉROULEMENT DE L'INTRIGUE

#### RENCONTRE AVEC PHIL MANGEFER

Il propose une avance de 8 000 sols, et une prime allant jusqu'à 20 000 sols en fonction du nombre de containers que les héros arriveront à ramener. Il omet de mentionner le côté illégal de la cargaison. À la demande des personnages, il peut leur remettre un manifeste de la cargaison qui reste très vague quant au contenu exact. S'il est questionné avec insistance, il reconnaîtra que certains produits sont sensibles (des drogues, et il peut mentionner

les organes humains à des fins d'étude/transplantation ou toute autre explication qui semble relativement noble, mais pas trop).

Les héros ont le temps de faire quelques emplettes pour s'équiper et se renseigner sur les Kléftes Fortion. Les héros trouvent rapidement l'adresse d'un dock au niveau -4 dans un secteur occupé par les Kléftes Fortion.

## LE NIVEAU -4

Il est dangereux. Les héros ne doivent pas se faire remarquer pour éviter les problèmes. Attention aux bandes de mendiants ! Il faut aussi éviter les patrouilles de Kléftes Fortion dans leur secteur, et leurs drones volants.

Mieux vaut pour les héros qu'ils piratent ou neutralisent les systèmes de sécurité de l'entrepôt : un ordinateur central donne accès à tout, mais il faut y accéder, ce qui n'est pas forcément évident. Il est possible d'entrer dans l'entrepôt par une porte arrière, mais elle est évidemment protégée (caméra et tourelle automatique, porte verrouillée et blindée, Subterfuge à -1).

L'entrepôt est constitué de plusieurs salles de stockage attenantes à la salle du bassin où se trouve le navire de transport. Ces salles regorgent de caisses, containers ou étagères. L'entrepôt comporte également une salle de repos (avec dortoir) pour les Kléftes Fortion, des toilettes, un bureau, et une salle de garde avec l'ordinateur central.

Une dizaine de Kléftes Fortion sont présents dans l'entrepôt. Ils sont commandés par Anémone la Noire, une lieutenant de cette faction. Rev Lani, un agent de Viaternalis se trouve également sur place, avec deux gardes du corps.

Lorsque les héros arrivent sur les lieux, des drones portes-charges sont en train de charger le petit navire de transport afin d'aller livrer la cargaison à Viaternalis - la cargaison se trouve essentiellement dans la salle du bassin de l'entrepôt mais, à la discrétion du MJ, certaines caisses peuvent se trouver dans d'autres salles de stockage. Plusieurs Kléftes Fortion montent la garde/surveillent l'opération, aidés par quatre drones. Ils appelleront des renforts au bout de 5 rounds de combat. Ceux-ci arriveront au bout de 10 rounds supplémentaires (une demi-douzaine d'hommes).

Anémone et Rev Lani sont en pleine conversation portant sur l'opération (rapport, vérification que toute la cargaison est là, paiement, etc.), d'abord dans le bureau, puis dans la salle du bassin. Rev Lani montera dans le transport avec ses hommes à l'issue de la discussion, et Anémone retournera dans le bureau. Deux Kléftes Fortion piloteront le navire quand il sera entièrement chargé. Les héros doivent donc intervenir avant.

-  ANÉMONE LA NOIRE.
- KLÉFTES FORTION (10).
- DRONES (4).
-  REV LANI.
- GARDES DU CORPS (2).

## REPLI VICTORIEUX... OU PAS

Alors que les PJ quittent l'entrepôt avec la cargaison chargée dans le navire de transport, quelques Kléftes Fortion arrivent. Ils pilotent des scooters sous-marins à deux places (un pilote, un passager) en armure de plongée, et essaient d'aborder le navire de transport. Attention aux autres navires et aux Veilleurs ! Les abords d'Équinoxe sont chargés !

Si les héros arrivent à échapper à leurs poursuivants – ou gèrent autrement leur infiltration et négociation – Rev Lani intervient en leur proposant une meilleure offre. En cas de refus, il révèle ce que contiennent les containers pour créer un dilemme moral, surtout en ce qui concerne les requins sabres et les algues mauves. Il tente ensuite de convaincre les personnages que Ars Sanitalis mène des expériences dangereuses. S'il parvient à ses fins, il dirige les héros vers un dock du niveau 2. Sinon, il tente de les abattre.

Peu importe le choix des PJ, l'une des entreprises ne sera pas contente et voudra se venger d'eux en payant des chasseurs de primes. Les Kléftes Fortion pourraient aussi vouloir se venger s'ils ont essuyé de grosses pertes.

## PROTAGONISTES

### LES KLÉFTES FORTION

 ANÉMONE LA NOIRE
♥♥♥

**Allure :** 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d8	d8	d6	d8	d8

**Compétences :** Athlétisme d8, Combat d8, Culture générale d6, Discrétion d8, Intimidation d8, Perception d6, Persuasion d6, Stratégie d6, Tir d8.

Parade	Résistance
6	8 (2)

**Capacités spéciales**

- \* **Commandement :** annuler Secoué ou Sonné +1 pour tout Extra allié dans l'aura (5 cases). Uniquement avec les Kléftes Fortion.

**Actions**

-  **Poignard :** Combat d8, d6+d4.
-  **Pistolet-mitrailleur :** Tir d8, CdT 3, 12/24/48, 2d6+1 PA 1, 35 coups, Rafale courte.
- + **Rock'n roll ! :** sans bouger, ignore -2 de Recul (arme à CdT 2 ou plus).

**Équipement**

Pistolet-mitrailleur modifié (dégâts +1), poignard, cuir renforcé (+2), armure à champ moléculaire (Résistance +4, désactivé si porteur Secoué ou Blessé, se réactive si cœur en carte d'action).



ANÉMONE LA NOIRE

## KLÉFTES FORTION

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d6	d6	d8	d6

**Compétences :** Athlétisme d8, Combat d6, Culture générale d6, Discrétion d6, Intimidation d6, Perception d6, Persuasion d6, Tir d6.

Parade	Résistance
5	7 (2*)

### Actions

🗡️ **Poignard :** Combat d6, d8+d6.

🔫 **Pistolet :** Tir d6, 12/24/48, 2d6 PA 1, 12 coups.

🔫 **Pistolet-mitrailleur :** Tir d6, CdT 3, 12/24/48, 2d6 PA 1, 35 coups, Rafale courte.

🔫 **Fusil à pompe :** Tir d6+2, 12/24/48, 1-3d6, Chevrotine, 10 coups.

### Équipement

Pistolet, pistolet-mitrailleur ou fusil à pompe, cuir renforcé (+2) et gilet en kevlar (+2\*). bras et jambes +2).

## DRONE (TYPE BÊTA)

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d4	d4-3	d4	d4

**Compétences :** Athlétisme d6, Discrétion d6, Perception d6, Tir d6.

Parade	Résistance
2	4 (2*)

### Capacités spéciales

\* **Armure +2\* :** Plaques de blindage.

\* **Contrôle à distance :** utiliser Informatique limitée par la Compétence du drone.

\* **Taille -3 :** Très petit (-4).

### Actions

🗡️ **Générateur électrique :** Combat d4-2, 2d4 PA 4, non léthal, inflige Sonné si Secoué ou Blessé.

🔫 **Pistolet :** Tir d6, 12/24/48, 2d6 PA 1, 17 coups.

### Équipement

Augmentation d'Attribut (Agilité), Capteurs optiques, Capteurs auditifs, Pistolet avec un chargeur supplémentaire, Plaques de blindage (+2\*), Propulsion (vol), Projecteur (50 cases).

## VIATERNALIS



## REV LANI



Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d8	d8	d6	d8	d6

**Compétences :** Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d6, Discrétion d6, Intimidation d6, Perception d6, Persuasion d8, Tir d8.

Parade	Résistance
5	8 (3)

### Capacités spéciales

\* **Commandement :** annuler Secoué ou Sonné +1 pour tout Extra allié dans l'aura (5 cases).

+ **Serrez les rangs ! :** Résistance +1 pour ses gardes du corps dans l'aura.

### Actions

🔫 **Pistolet choc :** Tir d6, 8/16/32, 2d6 PA 1, non léthal, 6 coups.

### Équipement

Pistolet choc, cuir moléculaire (+3), champ de force (annule jusqu'à 6 dés de dégâts).

## GARDE DU CORPS

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d6	d8	d6	d8

**Compétences :** Athlétisme d6, Combat d8, Culture générale d6, Discrétion d6, Perception d6, Persuasion d6, Tir d8.

Parade	Résistance
6	9/10 (3*/Aura)

### Actions

🗡️ **Poing choc :** Combat d8, d8+d4 non léthal, Défenseur désarmé, 1 charge : Sonné si Secoué, 20 charges.

🔫 **Pistolet choc :** Tir d8, 8/16/32, 2d6 PA 1, non léthal, 6 coups.

🔫 **Pistolet-mitrailleur :** Tir d8, CdT 3, 12/24/48, 2d6 PA 1, 35 coups, Rafale courte.

### Équipement

Poing choc, pistolet choc, pistolet-mitrailleur avec silencieux, cuir renforcé (+2) et gilet spider (+3\*).

## CRÉDITS

- **Écriture :** Éric De Monte
- **Relecture :** Pierre Debut, perror, X.O. de Vorcen
- **Maquette :** perror et LÆTEX