

# POLARIS

LE JEU DE RÔLE



M.I.L.F.



# M.I.L.F.

*"BIENVENUE AU M.I.L.F. ! NOS MUTANTS INSOLITES LÉGÈREMENT FRIVOLES VOUS ACCUEILLENENT DANS UN OCÉAN DE PLAISIRS DOUX ET RAFFINÉS !"*

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

## PROLOGUE

Ce scénario est le sixième de la mini-campagne Crimes ordinaires dans la Cité-Neutre. Il est conseillé d'avoir joué les autres avant et d'avoir des personnages au moins Aguerriis.

### LE M.I.L.F. ET KRIS DEWITT

Le M.I.L.F., ou « Mutants insolites légèrement frivoles », est un établissement de prostitution de luxe situé au niveau 3 d'Équinoxe. Il occupe tout un bloc d'habitation de trois étages d'un secteur discret. Il a pour particularité d'offrir à ses membres les services de prostitués des deux sexes aux mutations étranges et rares, détournées à des fins de luxure. Les employés logent sur place, au dernier étage du bloc d'habitation qu'occupe le M.I.L.F.. Le service d'ordre utilise

de nombreux et discrets systèmes de sécurité (micros et caméras cachés, alarmes silencieuses).

La clientèle du M.I.L.F. se compose essentiellement de personnes fortunées ou influentes, comme des ambassadeurs, des officiers supérieurs, des scientifiques de renom... et quelques pirates des plus célèbres. Pour fréquenter cet établissement, il faut être parrainé par un membre, ou recevoir une invitation spéciale, fort rare.

Les tarifs proposés par cette maison close sont exorbitants, mais le service est, paraît-il, à la hauteur. Beaucoup de membres parlent d'expériences inoubliables, sans entrer dans les détails. Ils décrivent toutefois le luxe et le faste des locaux, s'attardant sur les bassins et les conques dans lesquels évoluent les prostitués, les alcôves discrètes, les chambres luxueuses et confortables, le service irréprochable et la qualité de la nourriture et de la boisson.

Presque personne ne sait que Kris DeWitt, le directeur du M.I.L.F., est un des lieutenants de Vurick le Borgne, le célèbre truand qui règne sur

les bas-fonds d'Équinoxe. L'établissement rapporte au seigneur du crime beaucoup d'argent et de secrets : les prostitués s'y entendent pour recueillir les confessions sur l'oreiller de leurs clients.

La plupart des mutants travaillant au M.I.L.F. sont satisfaits de leur sort : l'établissement les traite assez bien et, si leurs étranges mutations fascinent autant qu'elles dégoûtent les clients, elles ne provoquent pas l'habituel ostracisme qui frappe les mutants. Toutefois, tous ne sont pas là de leur plein gré. Certains ont été capturés par des pirates ou des organisations criminelles en cheville avec Vurick le Borgne et sont contraints d'y travailler. Les dirigeants du M.I.L.F. ne manquent jamais une occasion de leur rappeler ce qui les attend dans les rues de la Cité-Neutre, si jamais ils quittaient l'établissement. D'autres moyens de pression sont parfois utilisés : chantage, drogues, colliers d'asservissement...

Très peu de gens savent qu'une petite partie des employés du M.I.L.F. est, en réalité, constituée de cobayes de Cortex, l'entreprise pharmaceutique bien connue. En effet, Cortex travaille depuis quelque temps sur des altérateurs biologiques permanents, afin de concurrencer Xen, l'entreprise amazonienne. À terme, Cortex envisage de vendre ou louer les services de ses « produits » à diverses organisations : certaines mutations pouvant s'avérer très pratiques dans divers domaines. Toutefois, le projet n'en est encore qu'au stade expérimental et les rares cobayes à supporter les effets des altérateurs biologiques sont, pour l'instant, soit enfermés dans un laboratoire de Cortex, soit forcés de travailler au M.I.L.F., maintenus au silence par un procédé de contrôle mental s'apparentant à de l'hypnose. Vurick n'est pas au courant de cela : Kris DeWitt a, de son propre chef, accepté l'offre de Cortex, espérant ainsi augmenter ses revenus et son influence. L'ambition est un vilain défaut qui pousse les requins à se prendre pour des néo-mégalodons...

Depuis son bureau au deuxième étage, Kris DeWitt gère l'établissement d'une main de maître et de fer. Dénué de tout scrupule, il cache sous ses airs d'homme d'affaires respectable et cultivé la personnalité d'un tueur professionnel, froid et calculateur. DeWitt est un homme de 36 ans, brun, au regard bleu sombre très pénétrant.



*FILÉAS BALLARD*

## SIERRA ET VICTOR

Sierra est une prostituée mutante travaillant au M.I.L.F., d'une fascinante beauté : ses cheveux d'or tombent en cascade sur ses épaules, ses grands yeux clairs accrochent facilement le regard, et son air mutin promet bien des plaisirs secrets et inavouables. Sa bouche semble légèrement plus grande que la normale, mais il faut réussir à détacher son regard de ses yeux (et du reste de son corps !) pour s'en rendre compte. Très attentive aux autres, elle aimerait aider Victor, un autre mutant employé au M.I.L.F. qu'elle considère comme un ami.

En réalité, Victor est l'un des cobayes de Cortex. Jeune homme avenant et souriant, il est entièrement dévoué à servir ses clients - un effet secondaire du contrôle mental de Cortex. Il est également très attaché à Sierra. Victor souffre parfois, comme les autres cobayes de Cortex, de petites crises dues aux effets secondaires de son traitement. La plupart du temps, ces crises passent inaperçues et ne durent que quelques secondes. Sierra les a toutefois remarquées - et a observé les mêmes symptômes chez d'autres employés du M.I.L.F., ce qui l'incite à se poser des questions.

Au début de l'aventure, Victor subit justement une grave crise, ce qui force DeWitt à le faire évacuer et transférer d'urgence au laboratoire de Cortex.

## FILÉAS BALLARD ET CLYSTRA

Filéas Ballard est un scientifique de Clystra, une filiale de l'entreprise amazonienne Xen, travaillant dans leurs locaux au niveau 5 d'Équinoxe. Il loge d'ailleurs au même niveau, non loin des locaux de Clystra. C'est également un empathé. Il fait partie des rares élus à avoir reçu une invitation spéciale du M.I.L.F., envoyée par Kris DeWitt, afin de l'attirer dans son établissement. En effet, DeWitt veut se servir de lui pour accéder à des technologies de Xen, afin d'aider les recherches de Cortex. Séduit par Sierra, Filéas est devenu l'un de ses clients réguliers.

Témoin d'une partie de la crise de Victor, il reconnaît certains symptômes d'abus d'altérateurs métaboliques. Ballard ne montre rien devant DeWitt, mais questionne Sierra qui, troublée par ce qui arrive à son ami et influencée par les dons empathiques de Ballard, lâche quelques informations qui confirment ses soupçons.

Hélas pour eux, Kris DeWitt entend ce qu'ils se disent grâce aux micros dissimulés dans les chambres du M.I.L.F. Le truand décide alors d'agir et charge Rico, l'un de ses hommes de main, de kidnapper Ballard lorsqu'il aura quitté les lieux pour le livrer ensuite à Cortex.

Grâce à ses capacités d'empathé, Ballard détecte l'hostilité autour de lui. Il quitte le M.I.L.F. sur ses gardes, activant un message d'urgence à destination du service de sécurité de Clystra, mais se fait attraper par Rico. Le chef de la sécurité de Clystra, Lec Sanotar, ne peut que constater sa disparition. Il avertit alors le directeur de Clystra sur Équinoxe, qui n'est autre que l'ambassadeur Lavara Teknacos d'Amazonia. Teknacos décide de confier l'enquête sur la disparition de Filéas Ballard à des professionnels indépendants. En effet, il se méfie des Veilleurs, ainsi que du Culte du Trident et veut préserver les secrets technologiques de son pays. Après s'être mis à la recherche d'enquêteurs professionnels, Sanotar décide d'embaucher les héros.

## ÉCHO ET LE NEPTUNE

Si les Veilleurs ne semblent pas s'intéresser à cette histoire, ce n'est pas le cas du Neptune, le service d'enquête du Culte du Trident. Écho, l'une de leurs agents, enquête sur le M.I.L.F. depuis peu, persuadée que ce lieu cache bien des secrets. Elle n'intervient pas directement dans l'histoire, mais surveillera discrètement les héros et pourra leur venir en aide - sans se



LEC SANOTAR

montrer. Elle prendra également des renseignements sur eux et fera vite le lien avec leurs précédentes missions.

## LA MISSION

Les héros sont donc contactés par Lec Sanotar alors qu'ils sirotent tranquillement un verre au Triton assoiffé. Celui-ci leur expose rapidement l'affaire de la disparition de Ballard, leur donnant tous les éléments en sa possession, à commencer par le message d'urgence. Celui-ci est cependant bref et ne donne aucune information précise. Toutefois, Ballard a envoyé ce message en quittant le M.I.L.F. et Sanotar sait qu'il y voyait souvent une certaine Sierra.

Lec Sanotar propose une belle somme et du matériel de biotechnologie aux héros pour retrouver Filéas Ballard vivant. Il insiste sur ce dernier point, mais paiera quand même les héros s'ils ne trouvent que le cadavre de Ballard - à condition qu'ils découvrent au moins qui est responsable.

Le temps est compté pour nos héros ! Ils ne disposent que de quelques jours pour retrouver Filéas Ballard vivant : les hommes de Cortex n'auront aucun scrupule à le torturer pour le faire parler, puis à le tuer. Victor risque aussi de mourir.

Lec Sanotar met les héros sous surveillance de deux de ses hommes, qui se font discrets et

n'interviennent pas - sauf pour sauver Filéas Ballard. Si les héros ont besoin d'aide, Sanotar viendra avec deux de ses hommes à leur secours.

## REMONTER LA PISTE

Les héros peuvent facilement obtenir l'accès au logement de Filéas Ballard, en le demandant à Sanotar. Avec un Succès en Perception, ils y trouvent un holo signé de la main de Sierra, ce qui leur donne la description de la jeune mutante et leur permet de l'admirer. En cherchant bien dans les documents de Ballard (Succès en Recherche), ils peuvent mettre la main sur l'invitation initiale envoyée par DeWitt à Ballard : une lettre avec le logo du M.I.L.F. et la signature de Kris DeWitt.

Avec une Prouesse en Recherche, les héros peuvent aussi trouver dans les documents de Ballard des échanges avec Anyssa Valor, une conseillère scientifique de l'ambassade corallienne. L'un des documents attire particulièrement leur attention : elle remercie Filéas Ballard de l'avoir parrainé par un petit mot griffonné dans la marge (il faut savoir lire l'isitac pour le comprendre).

Les héros peuvent également poser des questions le long des trajets empruntés par Ballard habituellement. La recherche prend du temps et ne donne que des informations peu utiles au début (Filéas passe toujours par les mêmes endroits et a ses habitudes dans diverses cantines

ou échoppes, ce genre de choses). Il faut obtenir un Succès en Réseautage à -2 pour obtenir une première information importante : des mendiants du niveau 4 ont vu un groupe d'hommes agresser quelqu'un qui ressemble à Ballard. En cas de Prouesse, ils donnent la description de Rico (joue droite balafmée, petit, teigneux, cheveux roux courts, un œil cybernétique). Ils ne savent cependant pas où Ballard a été emmené.

## RECHERCHER RICO

S'ils ont obtenu la description de Rico, les héros peuvent rechercher le truand (Réseautage à -4). Il est souvent vu ici et là au Grand Souk d'Équinoxe, surtout dans les niveaux 3, 4 et dans les bas-fonds (niveaux -3 et inférieurs). Lui tendre une embuscade ou le rencontrer peut s'avérer facile, mais il est coriace et rarement seul (son groupe, lui inclus, comporte autant de membres qu'il y a de héros). Il se méfie également beaucoup, surtout si les héros mentionnent Ballard, le M.I.L.F. ou Cortex.

En outre, il ne parle pas facilement : il faut obtenir une Prouesse en Intimidation (opposée à son Âme) après l'avoir capturé pour qu'il révèle qu'il a bel et bien kidnappé Ballard sur l'ordre de DeWitt, et l'a livré à Cortex (au laboratoire du niveau -5).

La disparition de Rico va inquiéter DeWitt, qui enverra alors d'autres hommes découvrir ce qui s'est passé. Il préviendra également le laboratoire de Cortex.

## RENCONTRER SIERRA

Rencontrer la prostituée n'est pas facile : elle ne quitte jamais le M.I.L.F. et est désormais discrètement surveillée par les hommes de Kris DeWitt. Les héros doivent donc s'introduire dans les lieux (voir la partie « Dans le M.I.L.F. » plus bas).

S'ils rencontrent Sierra et gagnent sa confiance, les héros peuvent en apprendre un peu plus sur le M.I.L.F. et DeWitt — mais pas que l'organisation est liée à Vurick le Borgne : Sierra ignore cela. S'ils lui décrivent Rico, elle le reconnaît et leur dit tout ce qu'elle sait sur lui : une petite brute teigneuse dont il faut se méfier comme de la peste écarlate. Elle parle de Victor aux héros, leur demandant de l'aide, et affirme que l'entreprise Cortex est mêlée à ce qui se passe



Rico



SIERRA

au M.I.L.F., sans avoir plus de preuves que des bribes de conversations entendues entre les gardes et DeWitt : « Kris a parlé d'un laboratoire, une fois, au niveau -5, je crois ».

## DANS LE M.I.L.F.

Les héros auront sans doute besoin d'accéder, d'une façon ou d'une autre, au M.I.L.F.. Voici quelques pistes pour cela :

### A) OBTENIR UNE FAUSSE INVITATION

Il est possible d'obtenir une fausse invitation au marché noir, en réussissant un jet de Réseautage à -4 et un jet de Richesse (Richesse nécessaire d8). Un Échec en Réseautage attire l'attention de DeWitt. Cette fausse invitation est de qualité : elle inflige un malus de -2 pour percer la supercherie.

Si les héros ont trouvé l'invitation de Filéas Ballard, ils peuvent tenter d'en fabriquer une copie, en réussissant un jet de Performance à -2 et en se procurant le matériel adéquat, comme le bon papier (Réseautage à -4, Richesse nécessaire d6). Les héros peuvent trouver plus facilement un faussaire pour le faire (Réseautage à -2) mais cela leur coûte plus cher (Richesse d8). Le faussaire dispose d'une Compétence Performance à d8 et bénéficie d'un +2 pour créer de faux documents.

Les héros peuvent aussi s'adresser aux personnes rencontrées au cours des aventures

précédentes. Krip le receleur, Anémone la Noire (Kléftes Fortion), Phil Mangefer (Ars Sanitatis), Rev Lani (Viaternalis), Liu Xaomon, Q'Ti, Säarga la receleuse, Rosa Verseau ou Tria Gull peuvent les aider, en leur fournissant, soit l'adresse d'un faussaire, soit le matériel pour créer des faux - à condition que la personne soit encore en vie et en bons termes avec eux !

Lorsqu'un héros tente de se faire admettre au M.I.L.F. avec une fausse invitation, les gardes à la porte d'entrée effectuent un jet de Perception (à -2 si le faussaire a obtenu une Prouesse à son jet de Performance) pour vérifier le document et questionnent le héros, car ils ne sont pas au courant de sa venue (il n'apparaît évidemment pas sur leurs registres). Un Succès en Persuasion suffit à les convaincre - le héros peut également bénéficier d'une fausse ID pour se faire passer pour une personne influente ou riche, ce qui lui accorde un +2 à son jet de Persuasion (mêmes possibilités que pour la fausse invitation, mais la Compétence requise pour la fabriquer est Électronique).

Toutefois, présenter plus d'une invitation éveille automatiquement la suspicion des gardes du M.I.L.F. qui appelleront alors DeWitt pour confirmation.

Aucun garde du corps n'est admis dans le M.I.L.F.. Si d'autres héros veulent accompagner le personnage, ils doivent trouver un autre moyen de pénétrer dans l'établissement. En outre, les gardes procèdent à une fouille rapide du héros avec la fausse invitation, en utilisant un détecteur de métaux. Ils déposent tous les objets « confisqués » dans un vestiaire sous clef, et rendent les affaires à leurs propriétaires légitimes lorsque ces derniers quittent l'établissement.

### B) SE FAIRE PARRAINER PAR ANYSSA VALOR

S'ils ont trouvé les remerciements de Valor, les héros peuvent s'adresser à elle pour entrer dans le M.I.L.F.. Il leur faut toutefois obtenir l'accès au niveau 8 pour rencontrer Anyssa Valor, mais cela peut se faire avec l'aide de Lec Sanotar (qui demandera à Lavara Teknacos). Elle accepte facilement de faire passer un message à Sierra (Succès en Persuasion) et peut accepter d'en parrainer un (Prouesse en Persuasion). Ce jet se fait à +2 si les héros lui disent rechercher Ballard.

Interrogée sur sa relation avec Filéas Ballard, Anyssa Valor explique l'avoir rencontré lors d'une réunion pour des contrats commerciaux entre Clystra et la République du Corail, à l'ambassade corallienne. Les deux se sont assez bien

entendus rapidement et ont longuement parlé de la difficulté des mutants à s'intégrer dans le monde sous-marin, ce qui a conduit Ballard à lui parler de l'établissement de DeWitt.

Valor ne peut toutefois parrainer qu'un seul héros, qui sera soumis à un contrôle et une fouille rapides de la part des gardes du M.I.L.F..

### C) SE FAIRE EMBAUCHER AU M.I.L.F.

Un héros disposant d'une mutation « insolite » (ou l'acquérant avec un altérateur biologique, voir plus bas) peut passer un entretien d'embauche pour intégrer l'équipe du M.I.L.F.. DeWitt pose des questions précises quant à la mutation du personnage et ses antécédents dans le domaine de la luxure.

Cet entretien est mené comme un Conflit social contre DeWitt, durant lequel la Compétence Persuasion du héros est limitée par sa Compétence Performance.

RÉSULTATS	
MARQUEURS	EFFET
0	Kris DeWitt refuse la candidature du personnage.
1-3	DeWitt n'est pas convaincu, mais prend les coordonnées du personnage pour le recontacter quelques jours plus tard, une fois qu'il se sera décidé, et après que ses hommes aient enquêté sur le héros.
4-5	DeWitt est convaincu par la prestation du personnage et l'embauche pour une période d'essai d'une semaine. Il lance toutefois une enquête sur le héros, tout en acceptant de le loger sur place durant la période d'essai.
6+	Le personnage mène brillamment son entretien et se fait embaucher séance tenante, sans que DeWitt pense à enquêter sur lui.

Éventuellement, les héros peuvent convaincre Rila, la serveuse du Triton assoiffé, ou son amie Julyss, la danseuse corallienne, voire Conti (le chef des Faucheuses) ou Tria Gull de passer l'entretien pour eux et de faire passer un message à Sierra.

**ALTÉRATEUR BIOLOGIQUE :** Réseautage à -2, Richesse d6.

**EFFETS :** 1d10 minutes après injection, accorde une mutation aléatoire à l'utilisateur pendant 10d10 minutes. Jet de Vigueur nécessaire, sous peine de subir une Blessure. En cas d'Échec critique, piocher une carte : sur un trèfle, la mutation reste. En cas d'utilisations trop fréquentes, le personnage développe des mutations aléatoires et non contrôlées.

### D) S'INTRODUIRE ILLÉGALEMENT AU M.I.L.F.

En réussissant un jet de Réseautage à -4 et avec une Richesse à d8, les héros peuvent obtenir le plan des lieux, ainsi que des informations sur les systèmes de sécurité et le personnel en cas de Prouesse. En cas d'Échec, ils attirent l'attention de Kris DeWitt.

Le M.I.L.F. dispose de deux entrées : la principale, par laquelle arrivent les clients et celle de derrière, pour les livraisons. Les deux sont verrouillées par des serrures électroniques complexes (malus de -2) et surveillées par une caméra de sécurité (Discrétion à -1). Se faire repérer ou échouer à déverrouiller les serrures déclenche une alarme silencieuse qui avertit les gardes de DeWitt. Ceux-ci, au nombre de quinze, se relaient toutes les huit heures pour surveiller l'établissement par équipe de cinq (un dans le local de sécurité au deuxième étage, deux à l'entrée principale, un à l'entrée secondaire, le dernier en patrouille). Ils logent également sur place, dans un dortoir aménagé au deuxième étage du bloc.

Plusieurs fenêtres teintées permettent d'observer le niveau 3 depuis les étages du M.I.L.F. (pas de fenêtres au rez-de-chaussée). L'un des métros aériens du niveau passe non loin. Il est donc possible de s'introduire par une fenêtre à condition d'être assez mince ou souple (Taille -1 maximum ou Handicap Gamin). Il faut, pour cela, réussir un jet d'Athlétisme à -2, limité par Discrétion, pour escalader la façade assez lisse (disposer d'un matériel magnétique annule ce malus), puis



KRIS DEWITT



VICTOR

un jet de Subterfuge à -2 pour ouvrir la fenêtre, à condition d'avoir les bons outils. Toutefois, il n'est pas possible de voir ce qui se trouve derrière la vitre teintée. Tout personnage qui tente de passer par une fenêtre doit piocher une carte d'action : sur une carte noire, la pièce est occupée, ce qui oppose son jet de Subterfuge à un jet de Perception des occupants (ils subissent toutefois un malus de -2 s'ils sont « occupés »).

Le M.I.L.F. ouvre ses portes en milieu d'après-midi (16 h) jusqu'en début de matinée (8 h). Dans la journée, l'équipe d'entretien (6 agents qui logent également au dernier étage, avec les prostitués) nettoie les lieux, reçoit les livraisons, prépare les installations, etc.

Le rez-de-chaussée comporte plusieurs salons d'accueil des membres, deux salles de danse, les cuisines et des sanitaires. Le premier étage est composé des luxueuses chambres qu'utilisent les membres avec les prostitués, toutes équipées d'une salle de bain et de sanitaires.

Le deuxième étage est réservé à la direction et aux gardes. DeWitt y a ses appartements, son bureau et une salle de réunion. Les gardes disposent d'un dortoir assez vaste et de deux salles pour entreposer leurs armes ou se détendre, et du local de surveillance où les tous les systèmes de sécurité sont gérés. Un garde s'y trouve en permanence. Les réserves se trouvent également à cet étage.

Le troisième et dernier étage est réservé aux employés : les prostitués (x15), les agents d'entretien (x6), les cuisiniers (x2) et les serveurs (x6) y ont leurs quartiers (2 à 3 personnes par chambre),

des sanitaires, une infirmerie, etc. Les serveurs, sans être des truands, disposent de poings-chocs et savent se montrer polis, mais fermes, s'il faut reconduire un client égaré.

Toutes les portes disposent de serrures électroniques assez complexes (malus de -1 pour les ouvrir, -2 pour celles du local de sécurité et des quartiers de DeWitt). Tout Échec pour les crocheter déclenche une alarme silencieuse. Les gardes accourent vers les lieux en quelques instants. Les gardes en service disposent d'un passe ouvrant les portes.

L'ordinateur des gardes et celui de DeWitt sont protégés par des mots de passe complexes (Piratage à -2). Un Échec en Piratage déclenche également une alarme silencieuse. Les informations les plus intéressantes, dont celles recherchées par les héros, se trouvent uniquement dans l'ordinateur de Kris DeWitt (Succès en Recherche nécessaire, après avoir accédé à l'ordinateur). Celui des gardes gère en priorité les systèmes de sécurité, mais contient également des enregistrements divers et les journaux des livraisons (Succès en Recherche requis pour les trouver). Ces derniers peuvent mettre les héros sur la piste de Cortex.

Plusieurs caméras fixes et des micros dissimulés un peu partout enregistrent tout. Repérer les caméras nécessite un Succès en Perception à -2 et les micros, à -4. Disposer d'une capacité de vision thermique réduit de moitié ces malus. Être capable de percevoir les flux électriques annule complètement ce malus.

## E) EN CAS D'ÉCHEC

Si les héros n'arrivent pas à pénétrer dans le M.I.L.F., mais n'éveillent pas les soupçons de DeWitt, la situation peut se débloquer au bout de quelques jours. Toutefois, Ballard sera mort lorsque les héros le trouveront.

Pendant que les héros piétinent, Sierra s'inquiète pour Victor. Ne le voyant pas revenir, elle essaie d'obtenir des informations auprès des gardes de DeWitt ou des autres prostitués. Ballard ne revenant pas non plus au bout de quelques jours, alors qu'il vient la voir régulièrement, elle s'inquiète encore plus et finit par quitter le M.I.L.F. pour engager elle-même des enquêteurs. Des sbires de DeWitt, dont Rico, se lancent à sa poursuite...

## LE LABORATOIRE DE CORTEX

À ce stade de l'aventure, les héros ont sans doute appris que Cortex est mêlée à l'intrigue et que Victor et Ballard sont retenus dans les locaux de l'entreprise.

Le siège social de cette société se situe au niveau 1 de la Cité-Neutre et ses accès sont lourdement gardés, notamment par des Veilleurs. La société dispose également d'un laboratoire de recherche au niveau 4 et d'un laboratoire secret au niveau -5, en plein cœur de la Zone pourpre, une zone abandonnée du niveau.

Les expérimentations sur les altérateurs biologiques ont évidemment lieu dans ce dernier laboratoire, mais il n'apparaît pas dans la liste officielle des laboratoires de la société. Pour en avoir connaissance, il faut soit faire parler Rico ou DeWitt, soit pirater l'ordinateur personnel de DeWitt au M.I.L.F., soit obtenir l'information de la part de Cortex (soudoyer un membre important du personnel, s'introduire dans leurs locaux et pirater les ordinateurs, etc.).

Ce laboratoire caché est dirigé par Topher Halverson, un chercheur en biotechnologie obnubilé par la science et le progrès, imbu de lui-même et sûr de pouvoir percer les secrets de la technologie amazonienne.

La sécurité est assez élevée : crocheter une serrure électronique et pirater un ordinateur subissent un malus de -2, plusieurs caméras surveillent les lieux, des alarmes silencieuses se déclenchent si des intrus sont repérés, une douzaine de gardes patrouillent... Ceux-ci utilisent d'abord des armes non létales, mais se servent d'armes létales en cas de besoin. Chaque employé dispose d'une carte d'accès pour ouvrir les portes des locaux. Tous les ordinateurs sont reliés en réseau : pirater n'importe lequel d'entre eux permet d'accéder aux différents dossiers et aux systèmes de sécurité. Toutefois, les ordinateurs ne se trouvent que dans les bureaux, les laboratoires et la salle de garde.

Une douzaine de scientifiques travaille dans ce laboratoire, sur divers projets, mais tous en lien avec les biotechnologies. Les cobayes utilisés, une vingtaine, sont gardés dans des cellules ou des caissons de survie. Les scientifiques n'hésitent pas à libérer les plus dangereux (une petite dizaine) en cas d'intrusion.

Victor se trouve parmi les cobayes, dans un caisson de survie, son état étant critique. Ballard est prisonnier dans une cellule. Il sert ensuite



TOPHER HALVERSON

de cobaye et décède si les héros mettent trop de temps à le retrouver ou s'ils éveillent la suspicion de DeWitt et de Cortex.

## CONCLUSION

Si les héros sauvent Filéas Ballard, Lec Sanotar tient sa promesse et les récompense grassement. S'ils ne trouvent que son cadavre, ils recevront la moitié de la récompense promise. Clystra et Lavara Teknacos deviennent leurs alliés.

Suivant les actions des héros, DeWitt et Cortex peuvent avoir des ennuis avec les Veilleurs et le Culte du Trident, mais rien qu'un bon pot-de-vin ne puisse résoudre. Vurick le Borgne ne sera jamais inquiété : il sait couvrir ses traces. Toutefois, il risque d'apprendre que Kris DeWitt a magouillé avec Cortex dans son dos, ce qui annonce des problèmes d'espérance de vie pour DeWitt...

Il est à parier que les héros auront attiré sur eux l'attention de Vurick, mais aussi celle du Culte du Trident... et de Cortex.

# PROTAGONISTES

## PERSONNEL DU M.I.L.F.

 KRIS DEWITT



Allure : 6.

Agi d8	Âme d8	For d6	Int d6	Vig d8
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

**Compétences :** Athlétisme d8, Combat d8, Culture générale d6, Discrétion d6, Informatique d6, Intimidation d8+2, Perception d6, Persuasion d8, Réparation d4, Subterfuge d6, Tir d8.

**Handicaps :** Impitoyable (majeur), Jaloux (majeur).

**Atouts :** Arme fétiche (Mary), Menaçant, Rock'n roll !

PARADE	RÉSISTANCE
7 (1)	9 (3)

### CAPACITÉS SPÉCIALES

\* **Rock'n roll ! :** ignore 2 points de malus de recul avec arme à CdT 2+ sans bouger.

### ACTIONS

✂ **Dague moléculaire :** Combat d8, 2d4, Arme énergétique, ignore les armures sauf les champs.

✂ **Mary, pistolet-mitrailleur fétiche :** Tir d8+1, 12/24/48, 2d6 PA 1, CdT 3, 35 coups, Rafale courte, silencieux, Parade +1.

### ÉQUIPEMENT

Cuir moléculaire (+3), armure à champ moléculaire (Résistance +4, se désactive si porteur Secoué ou Blessé, se réactive si cœur en carte d'action), ID, communicateur, carte d'accès au M.I.L.F., dague moléculaire, pistolet-mitrailleur.

 RICO



Allure : 6.

Agi d8	Âme d6	For d6	Int d6	Vig d8
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

**Compétences :** Athlétisme d8, Combat d8, Culture générale d6, Discrétion d8, Intimidation d6+2, Perception d6 (vue +2), Persuasion d4, Réparation d4, Subterfuge d8, Tir d8.

**Handicaps :** Impitoyable (majeur), Rancunier (majeur).

**Atouts :** Ambidextre, Combat à deux armes, Contre-attaque, Menaçant

PARADE	RÉSISTANCE
6	8* (2*/2)

### CAPACITÉS SPÉCIALES

\* **Œil cybernétique :** grossissement x100, vision infrarouge et nocturne, annule les malus de Pénombre et Obscurité, Perception (vue) +2, annule 4 points de malus de Portée ou d'Attaque ciblée avec une arme de tir.

### ACTIONS

✂ **Dague thermique (x2) :** Combat d8, d6+d4(+2 PA 1), Thermique (trois tours de chauffe, batterie 1 h).

+ **Contre-attaque :** si ni Secoué ni Sonné, Attaque gratuite contre ennemi avec Échec de Combat contre lui, max. 1/round.

✂ **Pistolet-mitrailleur :** Tir d8, 12/24/48, 2d6 PA 1, CdT3, 35 coups, Rafale courte, silencieux.

### ÉQUIPEMENT

Tenue d'employé renforcée (+2), gilet pare-balles (+2\*), ID, communicateur, carte d'accès du M.I.L.F., deux dagues thermiques, pistolet-mitrailleur.

 SIERRA



Allure : Vol 6.

Agi d6	Âme d8	For d4	Int d6	Vig d6
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

**Compétences :** Athlétisme d6, Combat d4, Culture générale d6, Discrétion d6, Perception d6 (goût +2), Persuasion d8<sup>R</sup> (+1 si compatible avec la cible), Performance d8 (+1 si compatible avec la cible), Réparation d4, Soins d6, Tir d4.

**Handicaps :** Altruiste (majeur), Pacifiste (majeur).

**Atouts :** Charismatique, Organe sensoriel supplémentaire (trois langues, bouche plus grande que la normale), Séduisante.

PARADE	RÉSISTANCE
4	5

### CAPACITÉS SPÉCIALES

\* (\*) **Organe sensoriel supplémentaire :** dispose de deux petites langues supplémentaires chacune le long d'une joue, Perception (goût) +2.

### ACTIONS

✂ **Mains nues :** Combat d4, d4.

### ÉQUIPEMENT

Tenue d'employé, divers accessoires de jeux érotiques, ID, communicateur, carte d'accès au M.I.L.F.

## GARDES/TRUANDS (X15)

Allure : 6.

Agi d6	Âme d6	For d8	Int d6	Vig d8
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

**Compétences :** Athlétisme d8, Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d6, Informatique d6, Intimidation d6+2, Perception d6, Persuasion d4, Réparation d4, Subterfuge d6, Tir d6.

**Handicaps :** Impitoyable (majeur), Superstitieux (mineur).

**Atouts :** Frénésie, Menaçant.

PARADE 6	RÉSISTANCE 8* (2*/2)
-------------	-------------------------

### CAPACITÉS SPÉCIALES

\* **Superstitieux** : doit réussir un jet d' me si confronté à des événements surnaturels ou inexplicables, Terreur -1 en présence de surnaturel, voue un respect mêlé de crainte aux prêtres (toutes religions), possède un gri-gri rassurant.

### ACTIONS

✂ **Matraque-choc (gardes uniquement)** : Combat d8, d8+d4, inflige Sonné, résiste avec Vigueur -2, 40 charges.

✂ **Épée courte (truands uniquement)** : Combat d8, d8+d6, dissimulée sous le manteau (truands uniquement).

✂ **Poignard** : Combat d8, d8+d4.

+ **Frénésie** : peut ajouter un second dé de Combat, action limitée.

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

### ÉQUIPEMENT

Tenue d'employé renforcée (+2), gilet pare-balles (+2\*), ID, communicateur, carte d'accès du M.I.L.F. (gardes uniquement), matraque-choc (garde uniquement), épée courte dissimulée sous le manteau (truand uniquement), poignard, pistolet.

## EMPLOYÉS DU M.I.L.F. (X28)

Allure : 6.

Agi d6	Âme d6	For d6	Int d6	Vig d6
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

**Compétences :** Athlétisme d4, Combat d4, Culture générale d4 (d6 pour les prostitués), Discrétion d6, Perception d6, Persuasion d6 (d8 pour les prostitués), Performance d6 (d8 pour les prostitués), Réparation d4 (d8 pour le personnel d'entretien).

PARADE 4	RÉSISTANCE 5
-------------	-----------------

### CAPACITÉS SPÉCIALES

\* **Mutation (prostitués uniquement)** : une mutation aléatoire (Atout ou Handicap).

### ACTIONS

✂ **Poing-choc (serveurs du M.I.L.F. uniquement)** : Combat d4, d6+d4, inflige Sonné, résiste avec Vigueur -2, 20 charges, Défenseur désarmé.

### ÉQUIPEMENT

Tenue d'employé, divers accessoires de cuisine, d'entretien ou de jeux érotiques, ID, communicateur, carte d'accès au M.I.L.F.



ANYSSA VALOR

## PERSONNEL DE CORTEX

**TOPHER HALVERSON**



Allure : 6.

Agi d6	Âme d8	For d6	Int d10	Vig d6
-----------	-----------	-----------	------------	-----------

**Compétences :** Athlétisme d4, Culture générale d6, Discrétion d6, Éducation d6, Informatique d8, Perception d8, Persuasion d6, Sciences d10+2, Soins d8, Recherche d8, Réparation d6, Tir d4.

**Handicaps :** Obsession (majeur - la science et ses travaux avant tout), Présomptueux.

**Atouts :** Érudit (Sciences), Touche-à-tout.

PARADE	RÉSISTANCE
2	5

### CAPACITÉS SPÉCIALES

\* **Touche-à-tout :** étudie Compétence 1h, si Succès d'Intellect, d4 [d6] jusqu'à remplacement.

### ACTIONS

✂ **Mains nues :** Combat d4-2, d6.

✂ **Pistolet lance-fléchettes :** Tir d4, 4/8/16, 2d4 non létaux, CdT 1, 12 coups, poison dream (jet de Vigueur à -1, sommeil pour 2d6 heures en cas d'Échec, une Fatigue en cas de Succès, aucun effet en cas de Prouesse), silencieux.

### ÉQUIPEMENT

Blouse médicale, champ de force (annule 6 dés de dégâts), pistolet lance-fléchettes, carte d'accès au laboratoire, ID, communicateur.

### CHERCHEUR DE CORTEX (X12)

Allure : 6.

Agi d6	Âme d8	For d6	Int d8	Vig d6
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

**Compétences :** Athlétisme d4, Culture générale d6, Éducation d6, Discrétion d4, Informatique d6, Perception d8, Persuasion d8, Recherche d8, Réparation d6, Science d8+2, Tir d4.

PARADE	RÉSISTANCE
2	5

### ACTIONS

✂ **Mains nues :** Combat d4-2, d6.

✂ **Pistolet lance-fléchettes :** Tir d4, 4/8/16, 2d4 non létaux, CdT 1, 12 coups, poison dream (jet de Vigueur à -1, sommeil pour 2d6 heures en cas d'Échec, une Fatigue en cas de Succès,

aucun effet en cas de Prouesse), silencieux.

### ÉQUIPEMENT

Blouse médicale, pistolet lance-fléchettes, carte d'accès au laboratoire, ID, communicateur.

### GARDES DE CORTEX (X12)

Allure : 5 (-1).

Agi d6	Âme d6	For d8	Int d6	Vig d8
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

**Compétences :** Athlétisme d8, Combat d6, Culture générale d4, Discrétion d4, Informatique d6, Intimidation d6, Perception d6+2, Persuasion d4, Réparation d4, Tir d8.

**Handicaps :** Loyal (à Cortex).

**Atouts :** Vigilant.

PARADE	RÉSISTANCE
8 (3)	9* (3*/2) [+4*]

### ACTIONS

✂ **Matraque-choc :** Combat d6, d8+d4, inflige Sonné, résiste avec Vigueur -2, 40 charges.

✂ **Bouclier anti-émeute :** Combat d6-2, d8+d4, Parade +3, Couvert -4 contre les tirs, Allure -1, Armure +4\* si tir à travers, Solidité 10.

✂ **Lance thermique :** Combat d6, d8+d6(+2 PA 1), Allonge 1, Parade +1 si deux mains, Thermique (trois tours de chauffe, batterie 1 h).

✂ **Pistolet choc :** Tir d8, 8/16/32, 2d6 non létaux, CdT 1, inflige Sonné, résiste avec Vigueur, 6 coups.

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

✂ **Fusil à pompe :** Tir d8+2, 12/24/48, 1-3d6, CdT 1, 8 coups, Chevrotine.

✂ **Grenade assommante (x2) :** Athlétisme d8, 5/10/20, 2d6 non létaux, Évitable, Petit gabarit, inflige Sonné, résiste avec Vigueur.

### ÉQUIPEMENT

Gilet de protection Spider (+3\*), cuir renforcé (+2), ID, communicateur, carte d'accès au laboratoire, armes diverses.

## COBAYES (X10)

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d8	d4 (A)	d8

**Compétences :** Athlétisme d8, Combat d8, Discrétion d6, Perception d4.

**Handicaps :** Différents divers.

**Atouts :** Mutation aléatoire (x2).

PARADE	RÉSISTANCE
6	6

### CAPACITÉS SPÉCIALES

\* **Mutations aléatoires :** deux mutations aléatoires.

### ACTIONS

✂ **Mains nues :** Combat d8, d8.

### ÉQUIPEMENT

Vêtements déchirés.

## AUTRES

### LEC SANOTAR



Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d8	d6	d8

**Compétences :** Athlétisme d8, Combat d6, Culture générale d6, Discrétion d4, Informatique d4, Intimidation d6, Perception d6, Persuasion d6, Réparation d4, Soins d4, Tir d8.

**Handicaps :** Loyal (à Clystra/Lavara Teknacos), Prudent.

**Atouts :** Commandement, Serrez les rangs !.

PARADE	RÉSISTANCE
5	8* (2*/2)

### CAPACITÉS SPÉCIALES

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

+ (\*) **Serrez les rangs ! :** Résistance +1 à tout Extra allié dans l'aura.

### ACTIONS

✂ **Matraque-choc :** Combat d6, d8+d4, inflige Sonné, résiste avec Vigueur -2, 40 charges.

✂ **Pistolet choc :** Tir d8, 8/16/32, 2d6 non létaux, CdT 1, inflige Sonné, résiste avec Vigueur, 6 coups.

### ÉQUIPEMENT

Gilet pare-balles (+2\*), cuir renforcé (+2), matraque-choc, pistolet choc, ID, communicateur.

## GARDES DE CLYSTRA (X2)

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d8	d6	d8

**Compétences :** Athlétisme d8, Combat d6, Culture générale d4, Discrétion d6, Informatique d4, Intimidation d6, Perception d6+2, Persuasion d4, Réparation d4, Tir d8.

**Handicaps :** Loyal (à Clystra).

**Atouts :** Vigilant.

PARADE	RÉSISTANCE
5	8* (2*/2)

### ACTIONS

✂ **Matraque-choc :** Combat d6, d8+d4, inflige Sonné, résiste avec Vigueur -2, 40 charges.

✂ **Pistolet choc :** Tir d8, 8/16/32, 2d6 non létaux, CdT 1, inflige Sonné, résiste avec Vigueur, 6 coups.

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

✂ **Grenade assommante (x2) :** Athlétisme d8, 5/10/20, 2d6 non létaux, Évitable, Petit gabarit, inflige Sonné, résiste avec Vigueur.

### ÉQUIPEMENT

Gilet pare-balles (+2\*), cuir renforcé (+2), ID, communicateur, armes diverses

Allure : 6.

Agi d6	Âme d8	For d4	Int d8	Vig d6
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

**Compétences :** Athlétisme d4, Combat d4, Culture générale d6, Éducation d6, Discrétion d6, Informatique d4, Perception d8, Persuasion d8, Recherche d8, Réparation d6, Sciences d8+2, Soins d4, Tir d4.

**Atouts :** Érudit (Sciences).

<b>PARADE</b> 4	<b>RÉSISTANCE</b> 6 (1)
--------------------	----------------------------

**ACTIONS**

- ✂ **Mains nues :** Combat d4, d4.
- ☒ **Pistolet choc :** Tir d4, 8/16/32, 2d6 non létaux, CdT 1, inflige Sonné, résiste avec Vigueur, 6 coups.

**ÉQUIPEMENT**

Beaux vêtements (+1), champ de force (annule 6 dés de dégâts), ID, communicateur, pistolet choc.

Allure : 6.

Agi d8	Âme d6	For d4	Int d8	Vig d6
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

**Compétences :** Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d6 (underground ou criminel +2), Discrétion d8, Électronique d8, Informatique d6 (piratage +1), Perception d6 (danger +2, indices +2), Persuasion d6 (underground ou criminel +2), Recherche d8 (indices +2), Réparation d4, Subterfuge d8 (systèmes de sécurité +1), Tir d6.

**Handicaps :** Curieuse, Frête, Têtue.

**Atouts :** Hacker, Investigatrice, Réseau, Sixième sens.

<b>PARADE</b> 5	<b>RÉSISTANCE</b> 7 (3)
--------------------	----------------------------

**CAPACITÉS SPÉCIALES**

- \* **Sixième sens :** Perception (pressentir danger) +2, à -2 si pas de jet normalement.
- \* **Taille :** -1 (Frêle inclus).

**ACTIONS**

- ✂ **Dague neurale :** Combat d6, 2d4+1 non létaux, Arme énergétique, Ignore les armures sauf les champs.
- ✂ **Poignard :** Combat d6, 2d4, dissimulé dans la botte droite.
- ☒ **Pistolet choc :** Tir d6, 8/16/32, 2d6 non létaux, CdT 1, inflige Sonné, résiste avec Vigueur, 6 coups.

**ÉQUIPEMENT**

Cuir moléculaire (+3), champ de perturbation visuelle (empêche les Attaques ciblées et inflige -1 aux jets d'attaques des adversaires), ordinateur bracelet, ID (fausse), communicateur, dague neurale, poignard, pistolet choc.

**CRÉDITS**

- **ÉCRITURE :** Éric De Monte
- **RELECTURE :** Pierre Debut, Étienne Decencière, Yannick « Torgan » Le Guédart, Cyril Ronseaux
- **MAQUETTE :** Yannick « Torgan » Le Guédart



ÉCHO