

À l'ombre de Mercure

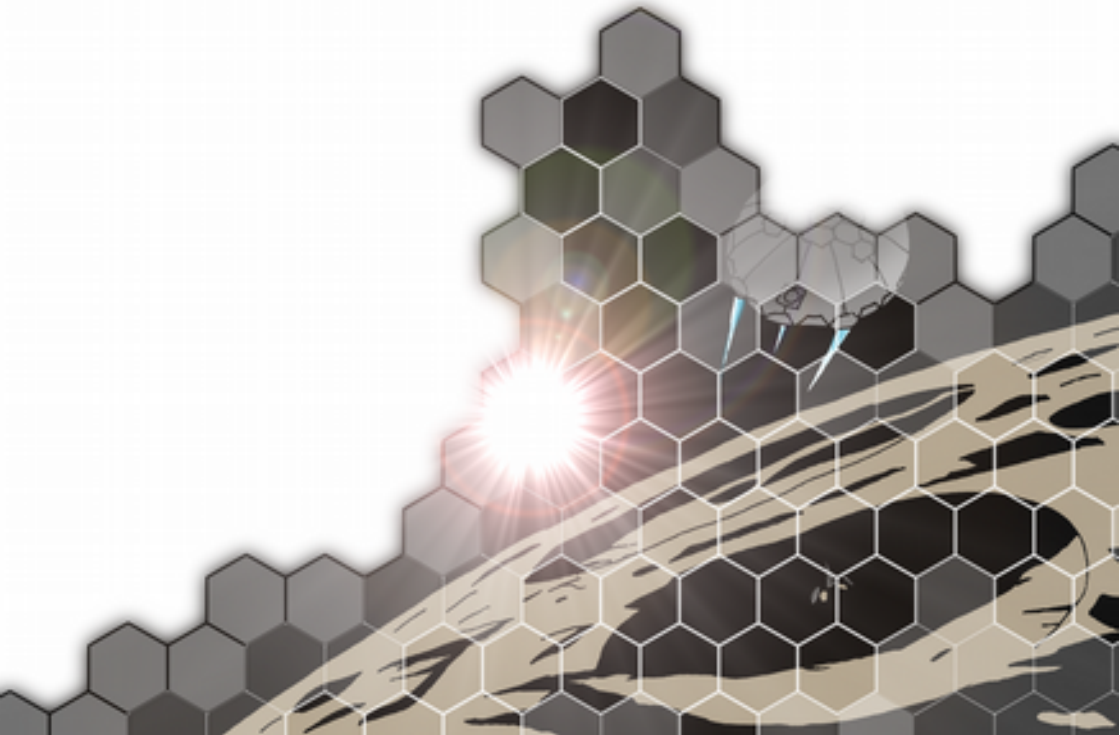
Un scénario pour Solaires, le jeu de rôle.

Par Sylvain « Greewi » Dumazet

Scénario hors série.

(Version 2)

En attente d'être jugée, une criminelle de guerre s'est enfuie sur Mercure. Aesir décide donc d'envoyer une équipe sur la première planète. Mais comme il s'agit d'une colonie de Sol6, ce sont des indépendants qui ont été choisis.





Introduction



« Justifier des mesures exceptionnelles par des circonstances exceptionnelles ne vous empêchera pas d'avoir des regrets. »

Ce scénario est prévu pour 2 à 5 joueurs pour une durée de partie d'environ 5 heures.

Résumé

Enveska, une scientifique d'Aesir coupable de crime de guerre durant la guerre des colonies, est récemment partie pour Mercure. Elle y travaille avec Sol6 à la mise au point d'un contre agent destiné à combattre un virus particulièrement infectieux – et mortel – apparu en Italie et qui s'est propagé à une partie de l'Europe.

Durant ses travaux, elle a découvert que le virus a été développé par un groupe terrien, Muller Pharmaceuticals, qui vendait le remède. Malheureusement, le virus a depuis muté et échappe au contrôle de ses créateurs.

Enveska a décidé de faire d'une pierre deux coups : elle développe le remède pour anéantir la maladie en collaborant avec Sol6 tout en éliminant le directeur de Muller. En effet, elle s'est procuré un échantillon d'ADN du directeur, suffisant à ajouter un agent pathogène mortel pour ce dernier.

Malheureusement pour elle, le passé d'Enveska l'a rattrapée. Les corporations ont mandaté quelques indépendants pour la retrouver et la ramener dans les colonies pour éviter un procès par contumace de ses crimes commis pendant la guerre.

Briefing

Les PJs sont recrutés par Aen, la numéro 2 d'Aesir. La mission est classée importante et dangereuse.

Le briefing se déroule en orbite martienne, à bord de la station de transit Paradoxe, dans une salle de réunion sécurisée.

Stéphanie « Aen » Gramman

Responsable des relations publiques d'Aesir :

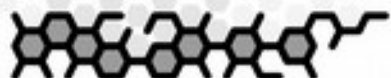
- ▶ éthérée ;
- ▶ ancienne aide de camp de l'Iron Lady ;
- ▶ rousse aux longs cheveux lisses, teint rose, yeux verts ;
- ▶ méméticienne de génie (3) ;
- ▶ psychologue émérite (3)
- ▶ grande stratège (3) ;
- ▶ réformatrice : fait partie du camp qui souhaite l'uplift de la Terre.

Alors qu'ils se sont tous installés, l'avatar d'Aen les invite sur son canal RA qu'elle a personnalisé en fonction des goûts des PJ. Elle y est accompagné de l'avatar de Karnast, un important chef militaire de Vranberg-Lytan.

Karnast - Vranberg-Lytan

Général de Vranberg-Lytan :

- ▶ cyborg supervisé ;
- ▶ cheveux, barbe et moustache gris, visage usé, yeux métalliques ;
- ▶ tacticien hors pair (3) ;
- ▶ effacé (2) ;
- ▶ strict (1).



Elle leur explique alors les tenants et aboutissants de la mission :

- ▶ Vranberg-Lytan a découvert de nouvelles preuves contre Enveska, une de leur ancienne scientifique maintenant chez Aesir ;
- ▶ les deux corporations veulent la juger pour crime de guerre conjointement ;
- ▶ Enveska avait développé des agents pathogènes virulents pour les déployer sur le champ de bataille durant la guerre, et ce, bien avant la destruction de Leanor ;
- ▶ si cet agent avait été déployé et avait atteint la Terre, il aurait provoqué un carnage ;
- ▶ heureusement la guerre s'est terminée avant qu'Enveska ait fini ses travaux ;
- ▶ avant que la preuve ne soit obtenue, Enveska est partie pour Mercure, fuyant probablement son futur jugement ;
- ▶ Karnast pense que la scientifique compte y assouvir une vengeance personnelle contre les terriens et Aen ne semble pas la défendre sur ce point.

Préparatifs du voyage

Le dernier endroit où Enveska aurait été aperçue est une colonie de Sol6, Kandinsky, qui est située dans le cratère éponyme de Mercure, à quelques dizaines de kilomètres seulement du pôle nord de la planète. C'est là-bas qu'Aesir envoie les agents des colonies.

Aen précise toutefois que Sol6 n'a répondu à aucune sollicitation de la part de la Corporation.

Les PJ n'y seront probablement pas bien accueillis mais jamais Sol6 ne se risquera à déclencher une guerre. Néanmoins, les PJ ne doivent pas oublier qu'Enveska est susceptible de ne pas se laisser faire.

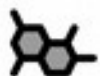
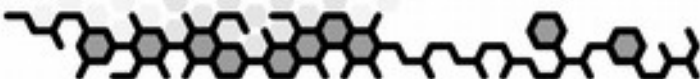
Enveska

Biologiste d'Aesir :

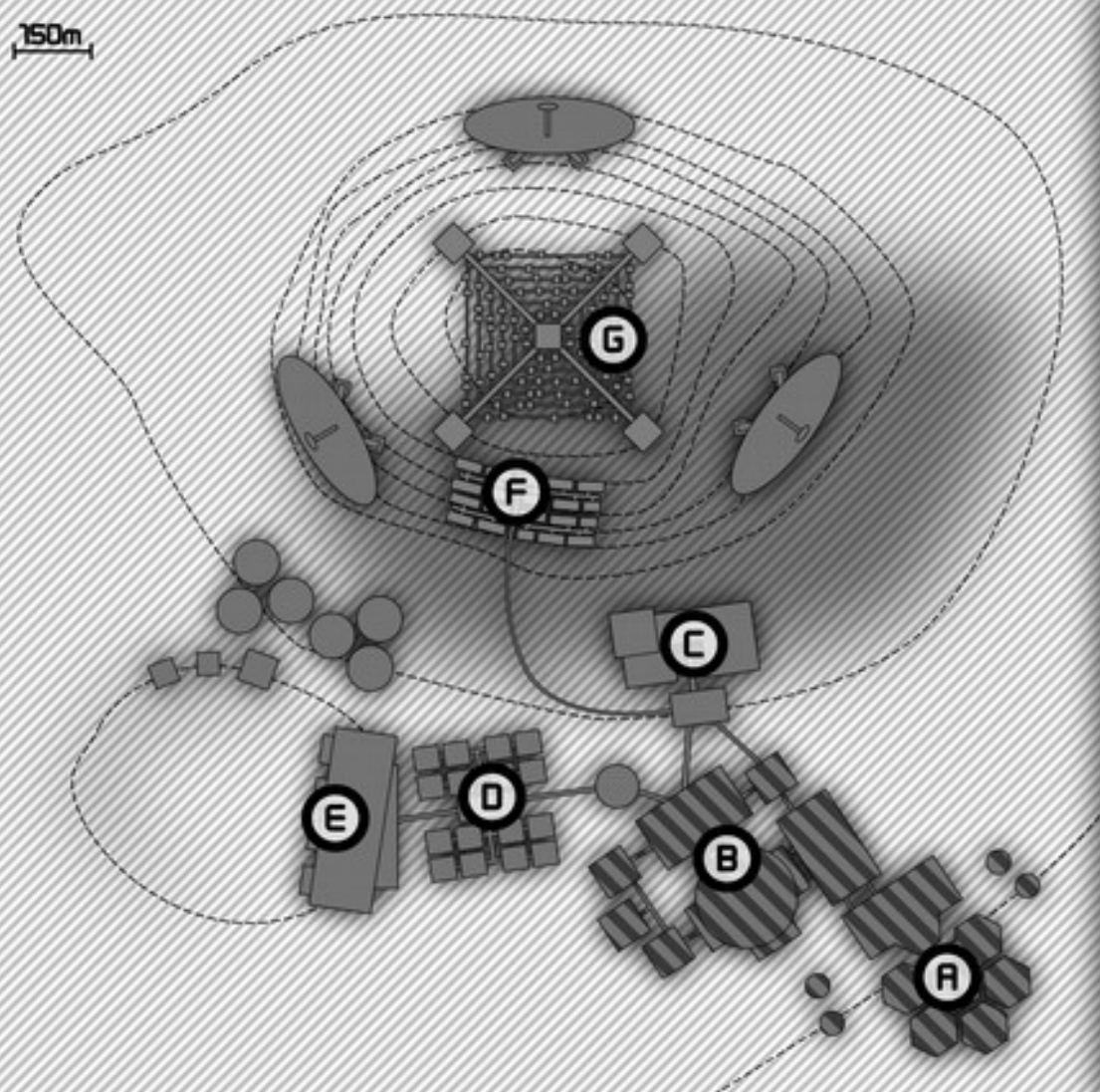
- ▶ cyborg ;
- ▶ cheveux blancs attachés en queue de cheval, yeux bleus très clairs ;
- ▶ scientifique (3) ;
- ▶ rigoureuse (3) ;
- ▶ responsable (2) ;
- ▶ soif de justice (2) ;
- ▶ réformatrice d'Aesir ;
- ▶ pour elle seul la fin justifie les moyens.

De plus, les colonies de Sol6 sont placées sous la loi Onusienne, ce qui implique notamment que les PJ n'y trouveront que du matériel obsolète. Aussi, Aen leur conseil de rassembler leur équipement et de faire leurs dernières courses avant de partir.

Pour le voyage, Aesir et Mars fournissent une corvette capable de résister aux radiations près du Soleil et d'atterrir sur Mercure. Le vol en lui-même depuis Mars prendra cinq jours.



150m



Kandinsky Mercure

-  Zone hors colonie
-  Zone autorisée
-  Spatioport
-  Zone publique
-  Centre de contrôle
-  Zone des habitations
-  Zone de production
-  Zone de recherche
-  L'antenne



Arrivée sur Mercure



« Icare aurait sûrement apprécié avoir un tel bouclier thermique. »

Approche et atterrissage

Après cinq jours de vol, la corvette des PJ arrive et se pose sur l'une des pistes d'atterrissage de Kandinsky. La cité est cachée au fond d'un grand cratère et plongée dans une ombre permanente, la protégeant des radiations et de la chaleur.

Les installations sont collées au pic central créé par le rebond lors de la formation du cratère. Sur le pic, une gigantesque structure surplombe la colonie : « l'antenne ». Cette structure de trois kilomètres de haut émerge même de l'ombre du cratère.

La corvette s'amarre à la piste et cette dernière descend emportant le vaisseau dans un grand hangar. Deux lourdes portes se ferment ensuite et la corvette est connectée à un sas d'accès.

Cratère Kandinsky

- ▶ Nommé d'après Vassily Kandinsky ;
- ▶ Rayon : 60 km ;
- ▶ Présence de glace d'eau au fond ;
- ▶ Situé presque au pôle nord ;
- ▶ Fond plongé dans une ombre permanente ;
- ▶ colonie Kandinsky située près du pic central ;
- ▶ 7000 habitants ;
- ▶ activité principalement minière.

Premier contact

Les PJ sont accueillis par un cortège de sécurité les attendant à la sortie du sas d'accès. Ils leur refusent l'accès à la colonie :

- ▶ après négociations, ils consentent à laisser les PJ passer mais ceux-ci ont interdiction de sortir de la zone publique ;
- ▶ il est aussi possible de découvrir que Sol6 n'approuve pas la venue des Solaires ;
- ▶ le nom d'Enveska ne leur dit rien.

Comité d'accueil

Agents de sécurité de Sol6 :

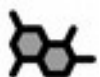
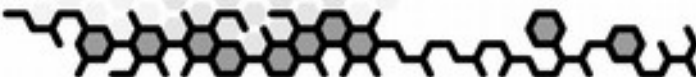
- ▶ Équipe de 5 agents ;
- ▶ Humains ;
- ▶ Combinaison de combat intégrale ;
- ▶ Armés de fusils pulseurs légers ;
- ▶ Soldats (3) ;
- ▶ Loyaux (2).

Description des lieux

La colonie est divisée en plusieurs zones : la zone publique, la zone des habitations, la zone de production, le centre de contrôle et la zone de recherche.

La zone publique :

- ▶ plusieurs modules reliés ;
- ▶ accès aux aires d'embarcation ;
- ▶ administration ;
- ▶ zone commerciale ;
- ▶ hôtels et restaurants ;
- ▶ infirmerie ;
- ▶ centre de sécurité.



Zone des habitations :

- ▶ un réseau de modules ;
- ▶ habitations individuelles ;
- ▶ un petit complexe de loisir ;
- ▶ zone fortement surveillée.

Zone de production :

- ▶ générateurs dans un grand module ;
- ▶ raffinerie métallurgique ;
- ▶ entrepôts ;
- ▶ constructeur universel de première génération (sous surveillance renforcée) ;
- ▶ hangar des rovers ;
- ▶ la liaison avec le spatioport est effectué directement par les rovers ; ainsi, les matières premières n'entrent pas dans l'espace habité.

Centre de contrôle :

- ▶ la plus petite zone ;
- ▶ constituée de deux modules : le centre de communication et les quartiers de commandement ;
- ▶ situé sur le chemin menant à la zone de recherche.

L'antenne :

- ▶ dispositif de recherche ;
- ▶ porte de nombreux dispositifs de mesures à usage scientifique ;
- ▶ haute de 3 kilomètres ;
- ▶ structure non pressurisée et non habitable.

Zone de recherche :

- ▶ accrochée aux flancs du pic central ;
- ▶ plusieurs laboratoires désaffectés ;
- ▶ trois super-antennes dépassant de l'ombre bardés d'instruments de mesures dépassés ;
- ▶ accès verrouillés.

C'est évidemment dans cette dernière zone que travaille et vit Enveska. Elle a réhabilité l'un des laboratoires.

Rechercher Enveska

Les officiels de Sol6 se montreront peu loquaces et exigeront plusieurs fois que les PJ partent.



Arrivée sur Mercure

Tant que ces derniers ne provoquent pas d'incident et ne tentent pas de sortir de la zone publique (sauf pour regagner leur vaisseau), Sol6 les laissera en paix.

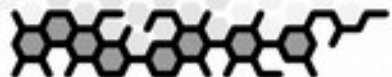
Pour trouver Enveska, les PJ ont plusieurs moyens :

- ▶ pirater le réseau de Sol6 : malheureusement, l'indigence de l'infrastructure les forcera à s'introduire dans le centre de contrôle ou à détourner plusieurs nœuds réseaux ; une IA peut se déplacer sur le réseau, mais elle doit se montrer très discrète ;
- ▶ interroger des locaux : certains sont prêts à échanger des informations contre de la technologie des solaires (attention à ce que les PJ échangent : par exemple, donner des armes à un civil est illégal) ;
- ▶ négocier avec les autorités ou les forces de sécurité : avec beaucoup de diplomatie ou de ruse, il est possible de confirmer la présence d'Enveska dans la colonie ;
- ▶ accéder au réseau de distribution de l'énergie permet de voir qu'un seul module de la zone de recherche est alimenté ;
- ▶ dans tous les cas, il semble qu'Enveska soit connue à Kandinsky sous le nom de Jennifer Mira, son nom de naissance.

Se rendre au Laboratoire d'Enveska

Sol6 refuse catégoriquement que les PJ sortent de la zone publique. Pour se rendre aux laboratoires, il faut :

- ▶ soit traverser la zone de production puis prendre un rover pour atteindre les laboratoires ;
- ▶ soit traverser le premier module du centre de contrôle et emprunter la longue coursière menant aux laboratoires ;
- ▶ l'emploi de la force peut conduire à un incident diplomatique : les PJ doivent en être conscient ;
- ▶ la colonie n'est pas complètement sous surveillance et cette dernière peut être piratée ou contournée.



Enveska s'est solidement retranchée :

- ▶ quatre robots de sécurité gardent l'entrée du module, épaulés par une lourde tourelle shock ;
- ▶ l'accès par l'extérieur est possible, mais les PJ devront faire une EVA ;
- ▶ il est possible de pirater la sécurité si un mouchard est placé furtivement dans la cour-sive derrière la tourelle ;
- ▶ Enveska n'est pas opposée à parler aux PJ, mais Sol6 s'est bien gardé de laisser les PJ approcher et n'a pas prévenu la scientifique de leur venue : il est peu probable qu'ils parviennent à elle sans la surprendre.

Les travaux d'Enveska

Interrogée, Enveska peut expliquer sa présence ici :

- ▶ Sol6 l'a contactée pour résoudre l'un de leurs problèmes ;
- ▶ elle ne s'est pas enfuie : quand son travail ici sera terminé, elle reviendra dans les colonies et affrontera la justice coloniale ;
- ▶ elle travaille avec les terriens, parce qu'ils en ont besoins et que la guerre est finie ;
- ▶ c'est pour elle un moyen de continuer à être utile.

À propos de son travail :

- ▶ pour le moment, elle travaille sur un contre-agent, destiné à combattre un virus particulièrement infectieux – et mortel – apparu en Italie et qui s'est propagé à une partie de l'Europe ;
- ▶ non, elle n'est pas responsable de la présence de ce virus ;
- ▶ son remède est un agent biologique destiné à neutraliser le virus : un virus pour en combattre un autre ;
- ▶ elle assure que son agent possède un système qui l'empêchera de trop se propager : il n'est pas contagieux et ne peut être administré que par voie sanguine ;
- ▶ elle refusera qu'on examine son travail, prétextant qu'elle ne veut pas qu'on le sabote.

En s'emparant de ses notes de travail ou en effectuant une analyse de son agent, il est possible de se rendre compte que :

- ▶ elle a inclus plusieurs marqueurs génétiques dans son agent ;
- ▶ une personne avec le bon génome infecté par l'agent mourra d'un coup au bout d'une semaine d'un malaise cardiaque ;
- ▶ totalement inoffensif pour les autres ;
- ▶ semble destiné à une personne très précise.

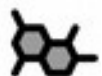
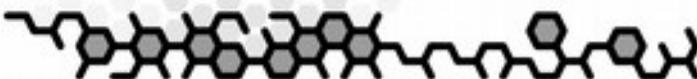
Interrogée là-dessus, elle finira par expliquer :

- ▶ le virus sur Terre est artificiel ;
- ▶ il a été conçu par un labo qui vendait le remède ;
- ▶ mais le virus a muté et est devenu immunisé au remède ;
- ▶ la personne ciblée par son agent est Robert Muller ; le propriétaire et président de la société pharmaceutique ;
- ▶ Enveska sait qu'il a été exposé au virus : après tout, si elle possède son ADN c'est parce qu'il a lui-même envoyé ses propres échantillons sanguins pour aider Sol6 ;
- ▶ l'agent du remède est conçu pour être non viable à la première mutation : il ne pourra pas faire de victime collatérale ;
- ▶ Sol6 se refuse à fournir les informations qu'elle a découvertes à la justice Terrienne de peur que son agent soit refusé : la Terre ne sait pas que l'agent est développé par un Solaire, ils pensent que c'est Sol6 directement ; Enveska essaie donc de mettre le responsable hors d'état de nuire.

Résolution et conséquence

C'est aux PJ de déterminer ce qui conviendra de faire :

- ▶ s'ils dénoncent Enveska à Sol6 : ses recherches seront détruites et Sol6 demandera à juger la chercheuse ; le virus sur Terre provoquera le décès de plusieurs centaines de milliers de Terrien ;
- ▶ s'ils dénoncent le plan de Sol6 à la Terre, un incident diplomatique éclatera entre Sol6 et les corporations, ainsi qu'entre Sol6 et la



Terre ; plusieurs dirigeants de Sol6 seront arrêtés et condamnés sur Terre ; l'agent d'Enveska ne sera pas utilisé et le virus tuera de très nombreuses personnes ;

- ▶ s'ils laissent l'agent d'Enveska être déployé sur Terre, il combattra efficacement le virus et tuera Robert Muller sans provoquer d'autres effets de bord ;
- ▶ s'ils parviennent à convaincre Enveska et lui laissent un mois, elle pourra neutraliser les marqueurs et diffuser l'agent ; entre-temps, le virus aura tué 70 000 terriens.
- ▶ s'ils révèlent le plan d'Enveska aux corporations, celles-ci exigeront qu'ils l'apportent le plus rapidement possible et que son agent soit détruit ; là encore le virus sera dévastateur ;
- ▶ s'ils tuent Enveska ou l'enlèvent pour la ramener dans les colonies, Sol6 tentera de déployer quand même l'agent ; tuant Muller mais sauvant de très nombreux humains.

Accomplissements

Voici quelques prix servant à récompenser ou sanctionner les joueurs pour leurs actions particulières :

- ▶ « Désastre ambulant » : avoir provoqué des dégâts significatifs à Kandinsky ;
- ▶ « Touriste » : avoir visité toutes les grandes zones de la colonie ;
- ▶ « Fantômes » : être parvenu à Enveska sans que Sol6 ne puisse l'apprendre ;
- ▶ « Carton » : avoir blessé ou tué un habitant de Kandinsky ;
- ▶ « Rappel de produit » : avoir empêché Sol6 de propager l'agent d'Enveska ;
- ▶ « Biologiste amateur » : avoir analysé soi-même l'agent d'Enveska et trouvé le marqueur ;
- ▶ « Techno-justice » : consentir au meurtre de Muller et laisser Sol6 déployer l'agent.

Crédits

Auteur : Sylvain « Greewi » Dumazet

Remerciements spéciaux à Morvan.

Cette œuvre est mise à disposition sous licence Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale – Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 France. Pour voir une copie de cette licence, visitez <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/fr/> ou écrivez à Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.



Arrivée sur Mercure

