

# Scenario

## El Libertador

### Avertissement

Plusieurs images sont très sombres, et ne sont pas indiquées pour une impression.  
Prière de bien sélectionner les pages que l'on souhaite imprimer.

Scenario .....	1
El Libertador.....	1
Présentation.....	2
Synopsis .....	3
Chapitre 1 : Un professeur respectable .....	5
Chapitre 2 : l'arrivee sur Mercure .....	10
Chapitre 3 : se rendre dans la zone portuaire .....	12
Chapitre 4 : l'ordinateur et son contenu.....	14
Plan des installations portuaires de Mercure.....	17
Plan de l'astroport de Mercure.....	18
Extraits du document ecrit par le Pr. Lugan pour ses commanditaire.....	19
PJ prêtirés.....	20
Fiches de PNJ.....	24

|

<http://solsys.ifrance.com>

|

# PRESENTATION

Ce scenario amene les PJ a enquerer dans le milieu de la pegre de leur colonie, avant de devoir affronter une machination politique digne des enfers sur Mercure.

Synopsis

## Chapitre 1 : **Un professeur respectable**

Une introduction a l'histoire par une enquete policiere se deroulant sur Hyperion, le monde d'origine des PJ.

## Chapitre 2 : **L'arrivee sur Mercure**

Les PJ arrivent a Mercure sous une couverture qui les mets dans l'embarras et risque de compromettre la mission.

## Chapitre 3 : **Se rendre dans la zone portuaire**

Plusieurs moyens de se rendre et de recuperer l'ordinateur sont a envisager, selon une decision d'un PNJ et la volonte des PJ.

## Chapitre 4 : **L'ordinateur et son contenu**

Les PJ decouvrent le veritable travail du Pr. Lugan, et doivent organiser leur depart

### **PJ pretires**

Sophia Nagant, etudiante en sciences politiques

James Connolly, inspecteur de police

Henri Lugan-Romero, cousin du Pr. Lugan

Walter Kosh, ecrivain implique dans l'affaire

### **cartes et documents**

Plan des installations portuaires de Mercure

Extraits du document produit par le Dr. Lugan

Plan de l'astroport de Mercure

Plan de la colonie d'Hyperion

Vues de la colonie d'Hyperion

### **Fiches de PNJ**

Pr. Theodore Lugan

Sektor Alpha

Lezo Ullrike (Thorn Olafson)

Lucien Brutus

Kilo

Emiliano Bagar

### **Recommandations :**

- les PJ devraient preferablement etre des 0,6g (humains de petite taille habitant des colonies a faible gravite) pour plus d'aisance dans la seconde partie du scenario

- le MJ devrait lire le dossier sur Mercure avant de mener de scenario, et optionnellement celui sur l'EID pour la premiere partie.

## SYNOPSIS

### CONTEXTE

L'USF a un besoin vital des métaux extraits sur Mercure pour son industrie de guerre, mais la gestion locale de la production et l'obstruction efficace des travailleurs en détériore continuellement l'approvisionnement.

Le gouvernement Mercurien, la caste des Malais, mène un train de vie exorbitant et cherche à augmenter ses profits déjà plus que raisonnables, notamment en diminuant les importations d'air, d'eau et de nourriture, pourtant livrés par l'Interstate Free-Trade Agency (IFTA) à prix coûtant. Ceci provoque une résistance farouche des Familles mercuriennes, et amène une baisse continue de la production.

Le bureau mercurien de l'IFTA, avec l'accord de la Federal Intelligence Organisation (FIO), demande à la Corporation Soerensen-Lugano de trouver une solution à leur problème. Celle-ci leur propose de renverser les Malais au moyen d'une insurrection de la population ouvrière. Un éminent spécialiste de ce genre de manipulations, le Pr. Lugan de l'université d'Hyperion, est disposé à leur fournir une solution complète et sur mesure. L'IFTA accepte et fournit le maximum de données à la Corporation, qui les transmet au Pr. Lugan via Thorn Olafson, un ancien employé de la Corporation qui commence sa carrière de Voyageur.

### SUR HYPERION

Une fausse identité, celle de Lezo Ullrike, a été préparée sur Hyperion par un criminel hi-tech pour Thorn Olafson. Celui-ci rencontre le Pr. Lugan et lui transmet les documents de travail. Thorn Olafson n'a pas connaissance du dossier, il n'est qu'un messenger, et reste sur Hyperion pour un gros mois, le temps que devrait durer le travail du Pr. Lugan. (Compte-tenu du caractère hautement confidentiel des informations en jeu, aucune télétransmission, via le réseau SkyNet ou par vidéo interactive, n'est envisageable, car trop vulnérable ; un messenger transportant des CD-R est donc indispensable).

Le Pr. Lugan, rompu à ce genre d'exercice, a tout fait d'organiser son document, ainsi qu'un programme de formation pour le principal acteur de l'insurrection, El Libertador. Il lui reste à vérifier certains points essentiels, et organise pour ce faire une entrevue avec le seul Malais exilé connu sur Hyperion, John Naminian.

John Naminian est une personne endurant les conséquences d'actes commis par ses parents sur Mercure. Il est neutre sur les questions de politique mercurienne, mais connaît le statut de la population ouvrière. Lorsqu'il reçoit la visite de ce professeur en sciences politiques qui lui pose des questions très précises sur les mercuriens, il se rend compte que cela ne peut être à leur avantage. Il feint l'ignorance, et le professeur se retire.

John Naminian contacte alors un écrivain connu pour ses prises de positions sur Mercure, Walter Kosh, et lui indique qu'un Pr. Lugan pose des questions sur le sort des mercuriens. John voudrait que Walter en informe ses contacts mercuriens, ce qui est aussitôt fait. Walter Kosh contacte Sektor Alpha. Ce dernier observe les habitudes du Pr. Lugan un certain temps, puis, ne sachant pas ce qu'il peut bien tramer, se décide à l'aborder.

Le professeur, qui porte sur son ordinateur avec son travail presque achevé, croit avoir été perçue à jour et fuit. Sektor Alpha décide, dans l'intérêt de son peuple, de supprimer le Pr. Lugan pour interrompre toute activité potentiellement néfaste qui puisse être en cours. L'assassinat du professeur est chose facile pour un ancien soldat des Familles ; Sektor Alpha s'empare de l'ordinateur et cours se réfugie dans une des nombreuses caches des Docks, non sans avoir informé Lucien Brutus, son protecteur, de la situation.

L'ordinateur est verrouillé, de telle sorte que son contenu ne peut être consulté sans avoir percé les programmes de protection au préalable, ce qui requiert un savoir-faire que Sektor Alpha ne peut obtenir. En outre, il est recherché pour meurtre, et doit donc se rendre sur Mercure et remettre l'appareil à sa Famille. Lucien Brutus a assez de ressources (dont celles de Sektor Alpha) pour organiser un départ discret pour son protégé sur un container cryogénique à destination de Mercure.

Informe tres rapidement de l'assassinat du professeur, Thorn Olafson parvient a acceder par lui-meme aux archives de l'Ordinateur Central et a comprendre ce qui s'est passe. Il se met a la recherche de Sektor Alpha lorsque l'aventure commence pour les PJ.

### **OBJECTIFS**

Le MJ doit veiller a ce que dans la mesure du possible l'ordinateur quitte la colonie pour se rendre sur Mercure, aupres du bureau local de l'IFTA. Les PJ devront aller recuperer l'ordinateur et son contenu, propriete de la colonie, sur place.

Au moins trois factions vont s'affronter autour de cet ordinateur : le bureau de l'IFTA, qui peut s'appuyer sur la police et l'administration locale, les Malais, qui cherchent a comprendre ce qui se trame derriere leur dos, et enfin les Familles mercuriennes, qui surveillent la situation de pret et sont disposees a aller jusqu'au bout pour conjurer toute nouvelle action de l'USF ou des Malais a leur encontre. La situation devrait etre complexe pour les PJ pris entre plusieurs feux.

Idealement, les PJ devraient recevoir l'appui des Familles et pouvoir decouvrir le sinistre travail de leur compatriote Lugan au terme de l'aventure.

## CHAPITRE 1 : UN PROFESSEUR RESPECTABLE

<Cette partie du scenario est assez lineaire, et peut etre condensee en une grosse introduction par le MJ pour se concentrer sur la partie se deroulant sur Mercure>

La ceremonie de cremation du venerable professeur Lugan est un bon point de depart de cet aventure pour les PJ.

Cet homme proche de la soixantaine etait un homme sage et respecte dans la colonie d'Hyperion, satellite de Saturne. Il enseignait la philosophie et la science politique a l'universite de la colonie, et recevait parfois des Voyageurs pour transmettre et enrichir sa science.

De nombreuses personnes pleurent le defunt lors de la ceremonie, que d'aucuns considerent pourtant comme trop hative pour etre a la mesure du genie de l'homme. La cause du trepas est-elle meme floue. La version officielle est qu'il est tombe d'un escalier en rentrant chez lui, mais des rumeurs circulent selon lesquelles il aurait ete menace et attaque juste auparavant.

<Les PJ peuvent etre des personnes tenant a elucider ces rumeurs (un proche, un de ses enfants ou de ses amis), au moins un enqueteur professionnel (policier, militaire, detective prive), et une personne familiarisee avec un des themes suivant : philosophie, science politique ou religion, que ce soit un collegue du professeur ou un de ses eleves.>

Les PJ sont convoques a l'issue de la ceremonie par un comite de personnages important de la colonie, comprenant le directeur de l'universite, le chef de la police locale, un juge et un colonel de l'armee <une recherche sur lui devrait donner des indices sur son appartenance aux services de renseignements>.

Le comite deplore une nouvelle fois la perte d'une noble personnalite de la colonie et d'un bon ami – le professeur etait donc un habitue des hautes spheres-.

Le comite revele ensuite que la mort du professeur ne semble pas accidentelle, mais d'apres l'autopsie se revele plutot etre la consequence d'une prise mortelle qui lui a tordu la nuque. <Si un des PJ est de la police, il aura deja ete informe de ce point.>

La cremation du corps a ete organisee tout de suite apres l'autopsie, pour couper court aux rumeurs qui ne manqueraient de se propager, salissant la repuation de l'homme aussi bien que celle de l'universite. Le comite desire que les PJ trouvent la cause et le responsable de cet accident, ils semblent vouloir en faire une affaire personnelle.

Les PJ sont degages de leurs affaires en cours –travail, etudes ou autres- pour ce consacrer en commun a cette enquete.

Le professeur Lugan etait un homme plutot calme, qui parlait peu mais bien. Il etait un bon pere de famille, un bon ami pour toutes ses relations, et avait la confiance de tous car il savait garder les secrets pour lui. Une entrevue avec ses proches ne donnera pas d'indices utilisables, seulement des louanges.

Les PJ peuvent consulter les archives de l'Ordinateur Central, qui a enregistre les déplacements de l'EID du professeur, tout comme celui de tout membre de la colonie et de ses visiteurs durant des annees.

Le professeur est une personne casaniere, qui a ses habitudes bien reglees. Une analyse de ses déplacements et contacts montre qu'il frequentait toujours les memes personnes, justement celles qui n'ont rien a dire de lui que des louanges. Trois exceptions a la regle :

A J-30, le professeur rencontre un Voyageur du nom de Lezo Ulrikke. Une etude de celui-ci montre qu'il est venu sur un vaisseau postal en provenance de la station orbitale de la Corporation Soerensen-Lugano, situee a la peripherie de Mars. Le vaisseau postal Mars-Saturne a du faire un arret special a cette station, ce qui coute tres cher a faire et n'est pas vraiment courant. La Corporation Soerensen-Lugano est specialisee dans l'enseignement et la vente de savoir (non pas de technologie, mais de competences scientifiques).

A J-25, le professeur rencontre John Naminian, un Malais exilé (un ancien membre de la caste dirigeante de Mercure), qui travaille aujourd'hui comme humble comptable sur Hyperion.

A J-1, le jour de la mort du professeur, il rencontre Sektor Alpha à 22 heures ; l'entrevue dure peu de temps, le professeur semble fuir. C'est la dernière trace EID du professeur avant que son EID soit lu par la patrouille de police qui retrouve son corps à 23h17.

Les Traqueurs EID ne couvrent que les endroits délivrant des services ou des biens aux colons, ainsi que sur la plupart des portes. Le professeur a été retrouvé en dehors de zones couvertes par les Traqueurs.

<Sektor Alpha est un nom d'emprunt, qui a été ajouté à la base de données de l'Ordinateur Central par une petite frappe de la police locale. Un hacker professionnel aurait utilisé l'identité d'une personne enregistrée comme disparue. Sektor Alpha est donc une personne qui n'est pas sur Hyperion légalement, et qui n'avait pas les moyens de se faire une fausse identité sérieusement>

Les PJ ne trouvent pas d'informations sur Sektor Alpha. Ses droits d'accès et de consommation sont des droits "par défaut" du système. Ses traces EID montrent qu'il est enregistré comme chargeur sur les docks. Il prend ses repas et dort près du "Verin de Cristal", une gargotte près des docks.

Une étude plus poussée des traces EID du professeur montre qu'il disposait d'un ordinateur personnel (rare privilège, qui sied néanmoins à l'envergure du personnage), donc que ses documents de travail ne sont pas accessibles sur le réseau de la colonie.

Le professeur a pourtant utilisé le réseau pour faire traduire en espagnol deux fichiers qui se trouvaient sur son portable : L'Enfer, de Dante, et Le Prince, de Machiavel. Les fichiers eux-mêmes ne sont pas disponibles sur le réseau, mais on peut les commander à la Bibliothèque de Callisto. Il faut une autorisation spéciale, que possède le PJ "scientifique", pour télécharger ces documents. Compte-tenu de la distance qui séparent les deux systèmes ainsi que de la bureaucratie, les fichiers prennent 24 heures à parvenir aux PJ. Que de choses peuvent arriver en 24 heures...

Une description sommaire peut donner à nos PJ, peu familiers avec l'histoire préapocalyptique de la Terre, l'impression qu'il s'agit d'une lubie d'historien, les deux ouvrages ayant été écrits dans l'Italie de la Renaissance.

## **INTERROGER TEMOINS ET SUSPECTS**

<Avant de rencontrer John Naminian, les PJ pourront recevoir une brève description du système politique mercurien, qui devrait être assez succincte pour ne pas mettre la puce à l'oreille de nos PJ. On insistera surtout sur l'opulence (passée) des Malais, et on passera rapidement sur les ouvriers, dont on sait juste qu'ils sont pauvres.

John Naminian est un trentenaire qui est venu il y a 18 ans sur Hyperion avec ses parents, alors qu'il était encore enfant. Il vit avec sa mère tyrannique, devenue sénile après la mort de son mari, le père de John. John se souvient d'une époque d'opulence insouciance, avant un départ précipité à bord d'un container cryogénique avec ses parents, puis le réveil dans un monde banal, qui est pour le jeune John comme une dure chute dans la misère. Brimé à la fois par les enfants de son âge agacés par ses manières de prince et par ses parents déçus et malheureux, John est rapidement devenu un être introverti et peureux.

La mère de John, Sami, tient à être présente à l'entrevue des PJ avec son fils. < le MJ peut la rendre insupportable à souhait>. En sa présence, John ne dira pas grand-chose, écrasé par sa mère, hormis le fait qu'il avait été très honoré de pouvoir parler à une personne aussi honorable que le docteur Lugan (ce qui est vrai). Si une partie des PJ arrive à distraire Sami, ou à parler à John de manière plus confidentielle (roleplay assuré), les PJ apprendront que le Pr. Lugan lui a posé beaucoup de questions sur les conditions de vie des ouvriers sur Mercure. John ayant toujours vécu dans les palais polaires et n'ayant jamais visité les galeries de Mercure, il n'a pas pu lui donner d'informations ; l'entrevue a été rapidement achevée dès lors. Le Pr. Lugan a essayé d'extraire quelques informations de Sami, mais a tout fait d'arrêter.

Si les PJ veulent rencontrer Sektor Alpha, ils doivent se rendre aux docks. Il n'y a plus de signature EID enregistrée de lui depuis qu'il est revenu de l'entrevue avec le Pr. Lugan il y a deux jours. Le chef des docks, Lucien Brutus, est un colosse redoutable qui tient ses docks dans une poigne de fer. Des PJ travaillant avec la police savent que son nom est souvent mêlé à des histoires avec la pègre, mais aucune preuve n'a pu être retenue contre lui. Il semble avoir des appuis haut placés, et fait de plus un bon travail.

<Lucien Brutus sait que Sektor Alpha est sur la brèche ces derniers temps, mais c'est un des ses protégés, il va donc essayer de gagner le plus de temps possible avec les PJ.>

Lucien Brutus fait obstacle aux PJ, qu'il insulte volontiers. Des grands pontes de la police ne peuvent rien contre lui, donc il se doute bien que ces blans-becs de PJ ne sont aucune menace pour lui. Il va les mener en bateau, faisant même mine de le chercher avec eux, essayant de les égarer dans un dédale incroyable de containers. <Ne pas hésiter à décrire les contenus étranges ou visqueux des containers pour donner une ambiance bien SF>

Si les PJ se débrouillent bien, ils parviennent à remarquer que Lucien Brutus les mène en bateau. S'ils demandent à des dockers plus humbles, susceptibles d'être eux-mêmes des clandestins, ils diront en l'absence de Lucien Brutus que Sektor Alpha n'est pas apparu depuis deux jours. S'il demande l'identité du docker, il répondra quelque chose comme "Proktor Zeta", également un nom d'emprunt.

Lezo Ullrike était présent lors des funérailles du professeur. C'est un humain 0,6g, comme les PJ, est âgé de trente-sept ans, parle avec un fort accent scandinave et porte de longs cheveux blonds, ainsi qu'une longue robe de lin ocre. C'est un Voyageur, qui parcourt les mondes du système solaire ; il est depuis un mois sur Hyperion, mais n'a vu le professeur qu'une seule fois, à son arrivée.

Les PJ peuvent aisément déceler en lui une personne intelligente et capable, peut-être un peu trop maline. Il répond poliment à toutes les questions, hormis celles portant sur ses recherches et sur le contenu de son entretien avec le professeur. Il s'agit de secrets professionnels, dont il ne peut pas même trahir la nature, y compris dans le cadre d'une investigation judiciaire.

Si les PJ le suivent, ils ne pourront d'abord que constater qu'il se promène dans toute la colonie. Si les PJ sont très observateurs, ils remarqueront qu'il se sait être suivi, et se comporte expressément de la sorte. Après un jour de comédie, si les PJ continuent à le filer, ils le verront aller aux docks et parler aux dockers isolément. Il finit par se faire chasser des docks par Lucien Brutus, qui n'hésite pas à employer la manière forte.

Il se tient ensuite dans un bar situé entre les docks et le centre de la colonie, et au bout de quelques heures certains dockers auxquels il s'était adressé viennent successivement l'y rejoindre pour s'entretenir avec lui. Ces dockers sont alors visiblement stressés et inquiets, ils regardent à plusieurs reprises autour d'eux. S'ils repèrent les PJ en train de les observer, ils rompent immédiatement la conversation et s'en vont chez eux.

<Lezo Ullrike propose aux dockers une forte somme d'argent s'ils peuvent l'aider à trouver Sektor Alpha. Les dockers sont inquiets, car les balances ont beaucoup de problèmes avec la pègre locale.>

<Si les PJ se demandent où se trouve actuellement l'ordinateur personnel du professeur, l'université leur répondra qu'ils ne le savent pas, et qu'il n'est pas au domicile du défunt. Sinon, l'université en informe les PJ au moment opportun pour le MJ.>

Lors de leur recherche de Sektor Alpha, les PJ doivent avoir l'impression qu'un bon paquet de gens gravitent désormais autour de lui. La disparition d'un ordinateur personnel de l'université est une histoire trop croustillante pour rester secrète, et suscite bien des convoitises dans le milieu misérable des dockers.

Les PJ peuvent raisonnablement estimer que le professeur avait l'ordinateur sur lui lorsqu'il s'est fait attaquer, et que son assassin l'a pris avec lui, voire n'a perpétré le meurtre que dans ce seul but. Les proches du professeur, si on leur parle de l'ordinateur, évoquent que le professeur y était très attaché et ne le laissait jamais hors de portée.

Une analyse plus poussée des méthodes de travail du professeur montre que tout son travail personnel était effectué sur cet ordinateur, seules ses recherches officielles et ses cours étant effectués sur les ordinateurs de la colonie.

La police a pu retrouver un portrait de Sektor Alpha, et le recherche desormais activement. Les proches de Sektor Alpha restent muets, malgre les offres allechantes ou les menaces qu'on peut leur faire. Certains essaient bien de marchander des informations inutiles, mais globalement tous ignorent ou Sektor Alpha peut bien se trouver.

<L'offre de Lezo Ullrike ne peut decemment etre contree, et ceux qui savent quelque chose ne dirons rien a si faible prix>

D'apres plusieurs entretiens, il ressort que Sektor Alpha est un homme avare et vivant dans un denueement extreme. Ses seuls plaisirs connus sont la douche, gratuite pour les dockers, ainsi que la foule. C'est un homme qui supporte mal l'isolement, ainsi que les grands espaces. Jusqu'a ces derniers jours, il mangeait et dormait dans la salle du "Verin de Cristal", une gargottiere exigue et bondee du quartier des docks.

Le Verin de Cristal est une salle de 6 metres sur 4, bondee d'ouvriers fatigues, d'astronautes de passage et de prostituees en fin de course. L'air y est brulant, epais d'odeurs nauseabondes, qui proviennent entre autres d'une bouillie infame servie en lieu et place des rations normales, pour une fraction de son cout en Capital-Travail. Les PJ sont d'emblee scrutes par la faune du local des leur entree. Des regards mauvais courent sur leurs rares objets personnels. Des gens sont pret a repeter des generalites sur Sektor Alpha en echange de boissons dont personne ne veut connaitre les voies de fabrication. Certaines personnes emechees laissent echapper aux PJ qu'un gars "pas d'ici", pas originaire de la colonie d'apres ses manieres et son accent, leur a deja pose les memes questions. Il se degage des differentes entrevues que les camarades dockers de Sektor Alpha sont les personnes les plus a meme de pouvoir savoir ou il se trouve.

Sur les docks, les ouvriers ne savent pas ou se trouve Sektor Alpha, ni comment il fait pour manger, mais on peut sentir que s'ils le savaient, ils le diraient pour un bon prix.

Au bout de leur journee infructueuse, alors que les PJ sont sur le point de se coucher, le central de la police les contactent : on a trouve le cadavre de Sektor Alpha dans un container haut perche, a une extremite des docks

Lorsque les PJ arrivent sur place, le corps est encore en place (apres tout les PJ sont charges de l'enquete officielle). Sektor Alpha a ete tue il y a trois ou quatre heures, avec un pistolet a air comprime lance-flechettes, une arme sophistiquee et peu commune.

Il semblait vivre sur le lieu ou il a ete tue, une couverture l'enveloppe, et son oreiller devait etre cette vieille valise de metal, recemment forcee. Oui, elle est assez grande pour heberger l'ordinateur de Lugan, et rien d'autre sur le lieu du crime ne laisse suggerer qu'elle ait pu contenir autre chose.

Des boites de rations perimees jonchent le sol. Les PJ observateurs noterons qu'autant de boites ont ete consommees que de jours se sont ecoules depuis que l'enquete a commencee (une ration par jour donc), et qu'il etait en train de manger la derniere. Sektor Alpha voulait donc quitter sa cache dans les heures.

Si les PJ se renseignent sur les vaisseaux en partance pour Mercure a partir de Saturne, ils pourront constater qu'avec la navette postale qui vient de partir il y a deux heures, il y a une correspondance directe pour Mercure a Thetys dans dix-huit heures.

Les soupcons devraient se porter sur Lezo Ullrike. Son EID est signalee dans les serres hydroponiques. L'atmosphere de celles-ci etant toxique, les PJ et des agents de police vont devoir porter des masques respiratoires pour y penetrer.

La course-poursuite devrait etre intense, durer plusieurs heures et se conclure sur un echec frustrant, puisqu'il s'avere qu'un faux EID avec le code de Lezo Ullrike avait ete attache sur un rat.

Ullrike a donc les connections necessaires pour qu'un criminel hi-tech ait pu modifier la base de donnees de l'Ordinateur Central, a moins qu'il n'en soit lui-meme un. Ceci signifie que Lezo a maintenant une autre identite EID, et peut encore se trouver sur Hyperion ou bien l'avoir quittee depuis hier.



<Lezo Ullrike, de son vrai Thorn Olafson, s'est maintenant rasé les cheveux et a revêtu des vêtements typiques de la mode d'Hyperion. Il se trouve depuis une heure en sommeil cryogénique sur un cargo de machines-outils, en direction de la zone de transbordement de Mars ; de là, il sera transféré en territoire USF sur une navette postale en direction de Mercure. L'ordinateur de Lugan a été dissimulé dans les bagages d'Olafson par un douanier corrompu d'Hyperion.>

La navette postale est fouillée scrupuleusement dès son arrivée sur Thetys, mais il n'y a aucune trace de Lezo Ullrike ni de l'ordinateur de Lugan à bord.

Pendant ce temps, la police a entamé un fastidieux processus d'analyse d'enregistrements vidéo de la zone portuaire, et a découvert Thorn Olafson ainsi que sa destination.

À partir de la zone de transbordement USF de Mars, Thorn Olafson pourrait se rendre n'importe où, y compris à nouveau dans le territoire coalisé.

Les PJ et leurs commanditaires devraient se sentir dans l'impasse. Ils ont été joués par un adversaire plus puissant que prévu. Une réunion officielle entre les PJ et leurs commanditaires est prévue dans quelques heures.

Les PJ reçoivent un appel de Lucien Brutus, qui les invite à le rencontrer aux docks.

Lucien Brutus les informe que la balance qui a donné Sektor Alpha a été trouvée et punie (Brutus a alors un regard sinistre). Il tenait à informer les enquêteurs que Lezo Ullrike a d'abord essayé d'acheter les docks en leur proposant un travail d'administrateur sur Mercure, grassement rémunéré avec villa, personnel et toutes les aménités locales, car "il connaît des gens là-bas".

<Lezo Ullrike travaille pour les mêmes commanditaires que le Pr. Lugan, les administrateurs blancs de Mercure. Ceux-ci ont épuisé toutes leurs devises dans cette opération, et le budget de Lezo était lui-même très limité. Mercure, en pénurie chronique de cadres, les paie de toute manière généreusement, et aurait pu accueillir même un docker d'Hyperion avec reconnaissance. Mais les docks ne voulant que du cash en Capital-Travail ou en bijoux, Lezo Ullrike a dû vendre certaines parties de son matériel pour les rémunérer, et n'a plus insisté sur la proposition de déménager sur Mercure.>

De l'avis de Lucien Brutus, Lezo Ullrike va se rendre vers Mercure.

Si les PJ défendent cette thèse lors de la réunion avec leurs commanditaires, ceux-ci les enverront sur Mercure avec mission de récupérer l'ordinateur et son contenu, tous deux propriété de l'université d'Hyperion. Sinon, les commanditaires se résigneront et acheveront la ce scénario.

## CHAPITRE 2 : L'ARRIVEE SUR MERCURE

### PREPARER LE VOYAGE

La colonie d'Hyperion est prete a offrir un aller-retour a chaque PJ vers Mercure, tant le contenu de l'ordinateur de Lugan lui importe. Peu de dignitaires de la colonie ont une idee de ce que pourrait etre ce contenu, mais on peut deduire de certains personnages, notamment de l'officier de renseignement, que ce n'est pas aussi innocent que l'on pourrait penser.

Mercure etant un protectorat USF, il n'existe pas de liaisons diplomatiques entre Hyperion et Mercure. La colonie n'a pas meme pris contact avec les Malais ou l'administration de Mercure. La raison officielle du voyage est un examen des installations industrielles preliminaire a un accord d'exportation de machines-outils.

Ceci implique que les PJ vont etres chouchoutes a la fois par les Malais et les administrateurs USF, mais compte-tenu de ce que represente un voyage du nombre des PJ de Saturne vers Mercure, un pretexte moins important attirerait l'attention des hotes plus qu'autre chose. Les PJ devront s'arranger pour effectuer leurs recherches malgre l'attention que leur porterons leurs hotes.

Le coordinateur de vol de la colonie (une sorte d'agence de voyage) a trouve un transport express de Mars vers Mercure dans deux semaines, qui permettra aux PJ d'arriver sur Mercure en 220 jours, deux jours avant Thorn Olafson. Pour des raisons de cout, les PJ devront voyager en "classe economique", c'est a dire en sommeil cryogenique.

La commission encourage les PJ a utiliser cette periode de repit de deux semaines pour se familiariser avec les considerations industrielles necessaires pour rendre leur couverture credible, et egalement a etudier le peu d'informations disponibles sur Mercure.

Bien que la commission se doute qu'une pareille mission ne puisse que difficilement se passer de l'usage des armes, un seul pistolet Colt 11z sera confie pour la mission, demonte et reparti dans les bagages des PJ, ceci afin d'eviter des problemes a la douane et de ne pas attirer une attention mal venue.

### L'ARRIVEE SUR MERCURE

Les PJ se sont endormis dans la station medicale de la zone d'embarquement, et se reveillent 7 mois et demi plus tard dans la zone d'embarquement du Puit 77, la capitale administrative, egalement appelee Hades. Ils n'ont rien vu du systeme solaire, et se trouvent maintenant dans une ville souterraine un kilometre sous la surface incandescente de Mercure. Ils se reveillent avec d'autres passagers cryogenises, et n'ont pas vraiment l'occasion de parler librement entre eux.

A peine se sont-ils habilles que le directeur de la zone portuaire vient les accueillir, pour les amener vers un comite de reception a leur intention. Un jeune Malais, Kilo, cachant sa morgue sous un sourire eclatant et flanque de quatre colosses 1g, des mercenaires provenant de Titan ou de la Terre. (pour comparaison, les PJ et les mercuriens sont des 0,6g et mesurent 1,2 a 1,3 metres. Les 1g mesurent de 1,8 a 2 metres, et ceux-ci ont de surcroit un corps d'athlete).

Apres un accueil tres formel, Kilo leur annonce qu'ils seront pour la duree de leur sejour heberges gratuitement dans le palais d'hiver Nord, la ou se trouve actuellement la caste des Malais. Un appareil de transport suborbital est pret a les amener, et il doit decoller dans les quinze minutes, avant que le jour ne se leve sur la surface. Inutile de preciser qu'un refus serait un affront de taille.

<Les Malais n'ont fait que reagir au pretexte officiel de la visite des PJ. Pour eux, il est important de nouer des relations commerciales en dehors du cadre de l'IFTA, ce qui n'est tolere par l'USF que sur la base d'accords bilateraux obtenus par voie de diplomatie>

<Pour les administrateurs de l'IFTA, la visite des PJ est un affront. Seuls les plus hauts cadres du bureau local de l'IFTA se doutent que ces Hyperiens, partis deux semaines apres l'agent qu'ils attendent, sont la pour recuperer leur ordinateur. Ils vont essayer de les faire perir par divers accidents lors de la visite des usines.>

<Les Familles se contentent de glaner des informations sur les PJ, comme ils le font avec tous les visiteurs des Malais. Les domestiques des palais sont tous dans la dette des Familles, qui leur ont procure ces emplois de reve, et sont des informateurs zeles.>

### **UN ACCEUIL TRES, TRES SOMPTEUX**

Le voyage du transport suborbital, faisant la course contre l'arrive fulgurante du soleil et fuyant vers le pole nord de la planete, devrait etre un moment impressionnant pour les PJ, et racontee avec diverses peripeties (une tempete de vent solaire au sol, qui les course comme le souffle d'une explosion permanente, une collision evitee de justesse avec un cargo presse de parvenir a un puit en train de se clore etc.)

Le palais du pole, construit sous une verriere fatiguee et craquelee par le mois et demi d'exposition permanente au soleil de l'ete polaire, est une installation immense, etalees sur plusieurs niveaux, aux toits charges d'or, aux terrasses abritees par des voiles de soie, aux ramifications louvoyant entre des jardins tropicaux et des larges bassins de poissons multicolores. Le style architectural est d'une luxuriance sud-asiatique comme les PJ ne les connaissent que par leurs cours d'histoire preapocalyptique. Pour nos PJ habitues a l'austerite pragmatique de la vie spatiale, c'est un veritable choc.

Neanmoins, l'etat general des lieux a ete meilleur. Les profonds tapis mauves qui tapissent les salles du palais sont uses par le passage, des tentures se craquelent aux murs et les parfums de fleurs et d'encens peinent a recouvrir une acre odeur de moisissure. Chaque PJ a sa propre suite, dotee d'un immense lit a baldaquin en bois (une matiere precieuse dans le systeme solaire) qui grincent et de fauteuils aux ressorts uses. Les suites sont reliees entre elles.

Les PJ n'ont pas le temps de s'installer qu'ils sont deja convoques a un banquet donne en leur honneur. Bien que le chef de l'Etat, Kim Marcos-Sokherna, ne soit pas present, c'est tout le gratin des Malais qui est a table. Tous portent des titres mirobolants (Grand Chambellan, Vizir Supreme, Premier Ministre etc...) qui ne permettent pas de distinguer une hierarchie parmi l'assemblee.

Autour de la table, une armee de serviteurs papillone, amene les plats et essuie coups et chicanes. En contraste avec les pales Malais a la peau diaphane, les serviteurs ont une physionomie epaisse, la peau tannee, dure et rouge, et le contraste de leurs gros sourcils noirs avec leur perruque blanche les rend grotesque. On remarque facilement qu'ils sont tous sourds-muets.

La nourriture est riche et abondante, mais a peine est-elle servie qu'on bombarde les PJ de questions, tour a tour anodines ("comment trouvez-vous notre palais ?") ou serieuses ("combien de machines produit Hyperion ?").

Le banquet s'eternise et devrait etre pour les PJ un moment tres penible. < Sur certaines reponses meme anodines des PJ, un grand silence se fait a table, et tous les observent d'un regard enigmatique >. Les PJ devraient pouvoir observer que plusieurs factions s'affrontent autour d'eux de maniere totalement desordonnee. Ainsi dans une meme faction, une personne essaie des les amener a negocier qu'avec eux, une autre essaie de se faire valoir, une autre encore d'en apprendre plus sur Hyperion etc.

Si les PJ n'essaient pas de se degager a un moment ou a un autre, ca ne s'arretera pas. Certains les harcelent meme jusque dans les couloirs, mais Kilo fait apparition et les fait rapidement partir. Il soumet aux PJ un agenda tres serre pour les deux semaines a venir, ou parties de chasses alternent avec reunions de travail et banquets d'honneur en compagnie du chef de l'Etat. Aucune activite n'est prevue en dehors du palais.

Nos PJ devraient etre effrayes de cette perspective, d'autant qu'il ne leur reste plus que 36 heures avant que Thorn Olafson n'arrive. Si les PJ n'insistent pas lourdement aupres de Kilo pour aller visiter les usines souterraines, ce que les Malais ont en sainte horreur, ils ne parviendrons pas a quitter le palais.

<selon l'humeur du PJ, la decision de Kilo aller de se soumettre aux volontes de ses invites a une opposition farouche, car on ne peut pas chambouler un planning prepare depuis 7 mois sur un saut d'humeur, il y a une reunion avec le chef de l'Etat demain, etc. etc.>

Selon la decision de Kilo, les PJ auront plusieurs possibilites pour se rendre sur Mercure, toutes exposees dans le Chapitre 3.

## **CHAPITRE 3 : SE RENDRE DANS LA ZONE PORTUAIRE**

### **CAS 1 : KILO ACCEPTE**

Si Kilo accepte la requete des PJ pour ne pas les offenser, il leur organisera un depart via transport suborbital a la destination de leur choix. Il leur demandera s'ils veulent que l'IFTA soit contactee pour les accueillir a l'arrivee. S'ils refusent, il les avertira du danger reel de se deplacer sans protection dans les souterrains de Mercure, et leur propose une escorte a la solde des Malais. Cette escorte est composee de quatre mercenaires provenant de tous les coins du systeme solaire, dont la mission est d'espionner les PJ tout en les protegeant. Les PJ sont libres de refuser cette escorte, mais Kilo insistera deux ou trois fois avant de se plier a cette decision.

Une fois a destination, nous avons ces divers cas de figure :

- a. Les PJ sont seuls, et peuvent organiser la recuperation de l'ordinateur du Pr. Lugan. Ceci les mene directement au [Chapitre 4 : l'ordinateur et son contenu](#)
- b. Les PJ ont ete dotes d'une escorte encombrante, qui ne voudra certainement pas les aider a recuperer l'ordinateur (mais ne manquera pas d'en informer les Malais). Se debarrasser de cette escorte sera une tache tres difficile, qui devrait de plus faire manquer aux PJ l'arrivee de Thorn Olafson.
- c. Les PJ sont accueillis par un representant de l'IFTA, accompagne de deux policiers.

Le representant n'est pas du tout au courant des affaires que la direction a arrange avec Thorn Olafson, et compte en bonne foi faire faire un tour des installations aux PJ. Il a tout de meme comme consigne de rendre ce tour aussi peu informatif que possible pour les PJ, et leur faire comprendre que Mercure n'a pas besoin d'autre fournisseurs de machines-outils. Il a reçu une instruction curieuse de la direction : pendant une periode de deux heures (celles ou Thorn Olafson est sense arriver), ses visiteurs doivent se trouver loin de la zone portuaire.

Le groupe est dote d'un minivan, que les PJ devraient parvenir a subtiliser pour rejoindre Olafson si necessaire. Cette partie devrait etre riche en peripeties en en roleplay

### **CAS 2 : KILO REFUSE**

Si Kilo ne leur permet pas d'aller voir les usines avant l'arrivee de Thorn Olafson, un des PJ au hasard, ou tous s'ils decident de se reunir dans une suite, entend un bain couler (c'est pour leur standard un bruit nouveau, le bain etant inconnu dans les colonies spatiales pour cause d'economie d'eau). Dans la baignoire, une belle femme (un bel homme si le PJ est une femme), au type latin prononce, est dans un bain de mousse. Sur un des miroirs, on peut lire ecrit sur la buée dans une ecriture d'enfant "visiter les cuisines" (avec les fautes). La femme sourit d'un air entendu (si on veut quelque chose d'elle, elle prendra un air profondement decu avant de s'incliner).

Il devrait egalement etre difficile de couper cours au planning et de trouver un pretexte pour aller aux cuisines. Pour le ou les PJ qui peuvent s'y rendre, c'est plusieurs niveaux de chaos menager qu'il faut traverser, entre des bacs geants de linge sale et des chariots de plats extravagants. Le chef cuisinier est

un grand type sanguin, qui déborde d'énergie et qui parle avec un accent pittoresque (Belge ou du Sud-Ouest par exemple), qui a préparé toute une gamme de succulentes délicatesses pour ses visiteurs.

Si Kilo ou un de ses sbires est présent, le cuisinier va essayer de prendre un des PJ à part, par exemple pour lui montrer une chambre froide aux dimensions délirantes, lui dira juste : "Voulez-vous partir encore aujourd'hui ?" et attendra la réponse. Si elle est négative, il continuera la comédie comme si de rien n'était, mais les PJ seront bloqués. Il leur restera la possibilité d'improviser une fuite par les transports de ravitaillement, qui nous mène peu ou prou dans la même situation décrite dans cette partie.

Si la réponse est positive, une fuite va être organisée par ses soins. Une colonne de nettoyage pléthorique et des allers-retour incessants de domestiques dupent les sbires de Kilo et permettent une évacuation progressive des PJ et de leurs bagages, en direction d'un transport suborbital de ravitaillement.

<La situation est cocasse, et le ton devrait être grand-guignolesque, à la mode des Marx Brothers. Tout en défoulant les joueurs et en passant un bon moment, cela crée un contraste choquant avec ce que les PJ vont voir après leur fuite. S'ils sont encore barbouillés de tarte à la crème, ils ne seront que plus choqués d'être confrontés à la vue d'enfants agonisant de faim.>

Le pilote, un ancien chauffeur de Dart-Taxi de Metropolis, est acquis à la cause des mercuriens, et ne verra pas de problèmes dans l'arrivée des PJ sur son appareil. Seuls les PJ embarquent sur l'appareil, les domestiques disparaissent rapidement.

### **LA FAMILLE, C'EST SACRÉ**

Lorsque l'appareil se pose dans une des villes-puits de Mercure (selon le timing ou l'humeur du MJ, ce peut être le puit 77, où Thorn Olafson est attendu, ou non), les PJ descendent de l'appareil par les soutes, dans les entrepôts.

Une chaleur incroyablement dense agresse les joueurs lorsqu'ils descendent de l'appareil et se retrouvent dans l'environnement des Mercuriens. L'air est vicié et saturé d'odeurs lourdes de transpiration et d'huile de moteur, ceux des PJ à la CON faible sont pris de malaises voire s'évanouissent momentanément.

Un comité de réception de six membres d'une Famille les attendent. Deux d'entre eux dissimulent des [AK47](#), qui ne sont pas dirigés vers les PJ. Il devrait être difficile aux PJ d'échapper à ce comité de réception, dont les intentions ne sont de surcroît pas mauvaises. Le responsable de l'équipe, Emiliano Bagar, est un individu dur et sec, pourtant doué d'un sens de la diplomatie. Il est en charge des PJ vis-à-vis de sa Famille, jusqu'à qu'ils quittent la Planète.

Les Familles sont intriguées par la présence de ces visiteurs inhabituels au Palais polaire des Malais, lieu dont ils connaissent tous les secrets. Pour les Familles, tout ce qui peut changer la situation des mercuriens ne peut que l'aggraver, aussi sont-ils méfiants à l'égard des PJ et tiennent à connaître la raison de leur présence sur la planète.

Si les PJ exposent leur problème plus ou moins sincèrement, Bagar leur proposera l'assistance de sa Famille pour retrouver l'appareil, à la condition qu'ils puissent en consulter ce qui pourrait les concerner. Si les PJ déclinent cette offre, Bagar les laisse partir en contrepartie de quelques-uns de leurs objets ou vêtements, en paiement de l'évasion, et non sans les avertir que si les PJ les trahissent à l'administration, ils ne quitteront pas la planète vivants.

Si les PJ ne veulent pas exposer à Bagar les raisons de leur présence sur la planète, il les emmènera dans une des caches de la famille pour les faire parler, au moyen de la torture si nécessaire.

<Selon le déroulement de l'aventure et la volonté du MJ, Thorn Olafson peut arriver sur ce puit ou non, et dans une fourchette de douze à une heure. Si les PJ doivent se rendre dans un autre puit, ils peuvent le faire au moyen d'un transport suborbital comme précédemment, et un comité de réception similaire d'une autre famille les y attendra, avertis par les premiers. Nous considérerons ici que Thorn Olafson arrivera dans ce puit-ci dans une heure.>

## CHAPITRE 4 : L'ORDINATEUR ET SON CONTENU

### RECUPERER L'ORDINATEUR

Thorn Olafson voyage en container cryogenique. Ce container sera extrait en premier du vaisseau postal, et le processus de decryogenisation commence un quart d'heure apres l'atterrissage, pour durer une heure. Les bagages d'Olafson, dans lesquels se trouve l'ordinateur, se trouvent dans un autre container, qui est descendu en second, et seront identifies lors du dechargement de celui-ci. Le processus du dechargement a lieu dans la zone logistique et dure environ trois quarts d'heure, au terme duquel les bagages sont amenes aupres des passagers cryogenises dans la chambre de decryogenisation.

<Les PJ sont senses connaitre ce genre de choses, y compris le fait que l'ordinateur ne peut se trouver avec le corps de Thorn, puisqu'on doit etre nu pour etre cryogenise.>

L'IFTA a depeche un comite de reception pour accueillir Olafson, compose d'un cadre, homme de confiance faisant partie de l'equipe du siege, et de quatres policiers. Cette equipe va suivre le corps d'Olafson jusqu'a la fin de la decryogenisation. Ils seront donc pendant un quart d'heure dans la zone logistique, et iront ensuite dans la chambre de decryogenisation.

En plus du douanier reglementaire qui supervise le travail des dockers, un detachement de deux douaniers a ete depeche par le directeur de l'astroport pour veiller aux affaires d'Olafson. Ils ne quitteront pas l'activite de dechargement des yeux, et peuvent instantanement appeler une patrouille de policiers en cas de probleme.

Il y a bien des manieres de recuperer l'ordinateur du Pr. Lugan ; c'est ici une situation typique des JDR, que le MJ aura certainement affronte dans d'autres parties.

Si les PJ sont accompagne de leurs protecteurs des Familles, Bagar sera oppose a une attaque frontale de la zone logistique, pour plusieurs raisons :

- a. les armes des Familles sont a but defensif, tout usage offensif entrainera des represailles terribles sur toute la planete.
- b. tous les dockers sont redevable des Familles, et risqueraient d'etre blesse lors de l'attaque.
- c. les Familles ne sont pas ici sur leur terrain, et si l'alarme est donnee il n'y aura pas de moyen de fuir assez rapidement.
- d. Bagar ne connaissant pas le contenu de l'ordinateur, il ne voudrait pas etre un pion dans un jeu entre etrangers, sans rapport avec Mercure.

Les dockers peuvent travailler de concert avec les PJ, si on les en informe au prealable. Ils peuvent simuler un accident ou en provoquer un. Derober les bagages de Thorn avec la collaboration des dockers devrait etre difficile mais non impossible.

Attaquer Thorn est une tres mauvaise idee (si de plus il se trouvait encore en sommeil cryogenique, cela vaudrait un point du cote obscur a Star Wars, c'est dire).

Au terme de l'operation, les PJ devraient etre en possession de l'ordinateur. Des ce moment, l'IFTA ordonnera un avis de recherche sur cet ordinateur a la police. Si les PJ apparaissent sur un dispositif de surveillance video, l'avis de recherche portera sur eux, ne serait-ce que parce que Thorn Olafson les aura identifies. Les differentes zones du puits seront passees au peigne fin, l'astroport et les zones logistiques surveillees de pret jusqu'a nouvel ordre.

Si les PJ se font attraper, ils seront executes dans l'heure.

Aide de jeu correpondante : Plan des installations portuaires

## **SI LES PJ MANQUENT OLAFSON**

Cette eventualite est a eviter. Olafson va recuperer l'ordinateur de Lugan de ses bagages et partir dans une limousine blindée en compagnie du comite de reception, escorte par une voiture de police. Il ne dira rien a qui que ce soit avant de rencontrer le directeur de l'IFTA en personne au siege de l'organisation.

Le siege de l'IFTA est l'installation la mieux protegee de la planete. Ses acces sont proteges par plusieurs barrages et portes blindees, flanques de bunkers et de nids de mitrailleuses ; l'IFTA sait tres bien quel est son sort en cas d'insurrection. Note : le siege n'a pas ete dote d'astroport particulier, pour eviter que les mercenaires aient la tentation de s'enfuir en cas de siege.

S'infiltrer dans le batiment de l'IFTA n'est envisageable que par un commando entraine pour cette operation, mais pas pour 4 PJ armes d'un pistolet.

## **DES DOCUMENTS TRES COMPROMETTANTS**

L'accès à l'ordinateur est verrouillé par un système de sécurité, de difficulté 15 dans la table d'opposition. C'est un système assez ancien (le professeur était trop vieux pour utiliser sans risque des systèmes plus modernes), mais qui reste coriace. Un professionnel ou un criminel hi-tech parviendrait à deverrouiller ce système.

Si une Famille a été impliquée de près ou de loin dans cette opération, elle tiendra à découvrir le contenu de l'ordinateur, quel qu'en soit le coût (y compris l'assassinat des PJ). Il existe une poignée de hackers sur la planète, tous à la solde des Familles, un seul d'entre eux suffit.

Il existe une pléthore de caches dans les souterrains, mais comme il faut faire venir un hacker d'une autre Famille, voire d'un autre puits, la cache se trouve au milieu d'un passage clandestin entre deux puits, creusé dans la roche par plusieurs décennies d'activité clandestine. C'est un tunnel exigu d'un mètre sur deux, rectiligne sur cent kilomètres et non éclairé. Les PJ s'y rendent à bord de ce que l'on pourrait le mieux décrire comme un "train de skate-boards motorisé". Une ampoule de 20 Watts indique le lieu du rendez-vous, et constitue un phare éclatant dans l'obscurité du trajet.

Même s'ils s'y rendent seuls, quatre individus armés et un hacker les attendent dans une salle de trois mètres sur quatre au lieu du rendez-vous (deux groupes de dix individus armés gardent les extrémités du tunnel). La salle est reliée par téléphone à chacune des deux extrémités.

Le hacker parvient à deverrouiller le système de sécurité, et à accéder à tous les documents, y compris celui sur lequel le professeur travaillait pendant le mois qui précéda sa mort.

Il s'agit d'un mode d'emploi très détaillé pour une révolution, à destination du bureau de l'IFTA. D'après ce document, un leader charismatique, El Libertador, émerge et fédère les mercuriens autour de lui. El Libertador, ce faisant, divise les Familles et sape leur pouvoir. Une révolution s'ensuit, élimine les Malais et instaure un état de droit indépendant. El Libertador, à la solde de l'IFTA, conclut avec elle des accords commerciaux tout à leur avantage, avant d'être assassiné et érigé en martyr.

<Les PJ doivent pouvoir interpréter cela en lisant l'aide de jeu "[Document 2](#)", bribes tirées de ce document de travail.>

Le cynisme et la violence des propos du Pr. Lugan, en contradiction avec son image calme et vertueuse, devrait profondément choquer les PJ. En plus du document qui expose les lignes directrices du programme, il y a tout un cours de formation pour El Libertador (en font partie les deux livres de Dante et Machiavé du chapitre 1), divers discours pour chaque phase de la Révolution et nombre d'autres outils. Un programme très complet, somme toute.

Les Familles, contactées par le hacker au téléphone, voudront la destruction de l'ordinateur, ou du moins des documents de ce genre qui s'y trouvent (90% du contenu de l'ordinateur), par peur que l'université d'Hyperion ne finisse par les revendre, et éviter ainsi que Mercure ou tout autre peuple vienne à en souffrir. Si les PJ s'opposent, les Familles confisquent l'ordinateur qui est alors définitivement perdu pour les PJ.

## QUITTER MERCURE

Les PJ sont recherchés par la police, et leur tête mise à prix, à un niveau tel qu'il fait tourner la tête à beaucoup de mercuriens. Même si les PJ ont évité les Familles au cours du scénario, ils sont obligés d'y venir à ce moment-là, avec l'élimination du travail du Pr. Lugan comme conséquence.

Les Familles conseillent aux PJ de commencer par attendre quelques semaines, afin que la surveillance des installations portuaires se relâche. Pendant ce temps, ils pourront enseigner leur savoir aux membres des Familles, qui s'engagent à leur fournir le double de rations pendant ce temps (ce qui est tout de même très peu pour nos PJ).

Des que la surveillance se sera relâchée, les Familles enverront nos PJ au palais des Malais, où le degré de sécurité est bien plus faible. Un capitaine de cargo dans le coup les emmènera alors sur Mars, sur Metropolis s'ils voyagent en sommeil cryogénique, ou en dehors de la zone de transbordement USF s'ils sont éveillés durant le voyage.

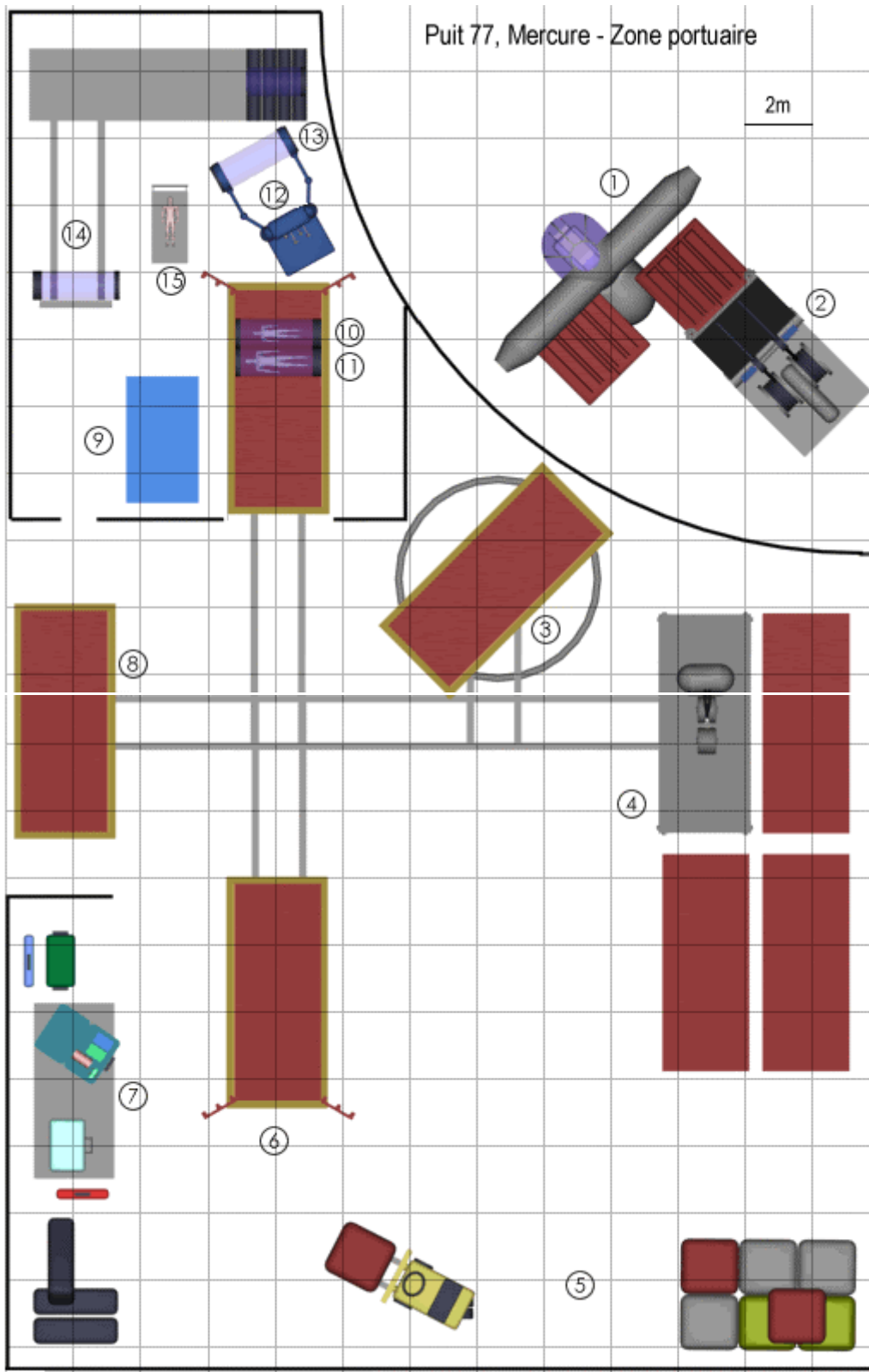
Si les PJ décident de voyager en sommeil cryogénique, ils témoignent d'une grande confiance dans les Familles. Ils vont en effet s'endormir dans un coin des immenses cuisines du palais, sans savoir où ils vont se réveiller.

Ceci est un raccord idéal pour une autre aventure, ou une campagne ouverte : des pirates ont capturé les containers, ces containers dérivèrent dans l'espace après qu'une météorite ait percute le vaisseau et sont récupérés par les Secours Spatiaux (ou toutes sortes de personnes), les containers reviennent sur Mercure après avoir dérivé deux ans, ou bien encore les Familles n'ont jamais évacués les PJ et les ressortent du sommeil à un moment opportun.

La fin prévue pour ce scénario est un réveil dans une cabane du bazar de Metropolis, avec leurs affaires ou tout nus (l'ordinateur n'avait plus qu'une valeur de revente, son contenu ayant été effacé par les Familles). Il ne reste plus aux PJ qu'à se rendre à l'ambassade d'Hyperion, d'où leur retour sera organisé. À moins que l'ambassadeur ait besoin d'agents sur place !



## PLAN DES INSTALLATIONS PORTUAIRES DE MERCURE



1. Transporteur suborbital a la verticale
2. Une grue decharge le transporteur
3. Plateforme de reception
4. Stockage des containers non prioritaires, avec chariot elevateur
5. Marchandises en vrac non examinees par la douane
6. Le container contenant entre autre les bagages des passagers cryogenises est decharge
7. Poste d'examination de la douane
8. Plateforme recevant/delivrant des containers a l'exterieur

### Salle de decryogenisation

9. Monte-charge vers la salle d'aveil
10. Cryotube avec humain 0,6g
11. Cryotube avec humain 1g
12. Le Cryomanip decharge et manipule les cryotubes
13. Nettoyage des cryotubes
14. Cryotubes propres
15. Le corps, extrait du cryotube et pret pour la salle d'aveil.

## PLAN DE L'ASTROPORT DE MERCURE



1. Monte-charge vers la salle de cryogenisation
2. Module de reanimation / precryogenisation
3. Lits d'evail
4. Point de controle de la douane

### Contrôle de vol

5. Entree
6. Console de commande
7. Ordinateurs

8. Poste de l'hotesse d'accueil

9. Toilettes
10. Salle d'attente
11. Bornes de communication
12. Bureau de poste
13. Tri du courrier
14. Trottoir
15. Rue (passage de vehicules)
16. Entree de la station de metro
17. Entree de l'Hotel des Etoiles

! : entree restreinte

## EXTRAITS DU DOCUMENT ECRIT PAR LE PR. LUGAN POUR SES COMMANDITAIRES

...culturellement, le nom "El Libertador" devrait avoir le meilleur impact, néanmoins des zones tests doivent être aménagées au préalable pour déceler la réaction du peuple à ce nom et le cas échéant utiliser un nom spontanément plus populaire...

... les pauvres ne revêtent pas de ce qu'ils pourraient atteindre, mais de ce qu'ils ne pourront jamais obtenir. Aussi El Libertador ne doit-il pas être pingre dans ses promesses...

...je cite à nouveau A. Hitler dans un autre contexte : "plus le mensonge est gros, plus on y croit"...

...organisation cellulaire clandestine. Une cellule doit opérer au sein de chaque famille, afin d'en recruter les éléments les plus acquis à la cause et diviser le reste...

...le noyautage des familles par leurs éléments les plus jeunes...

... des coups montés doivent discréditer les éléments les plus nobles des familles...

...le conflit doit être radicalisé et encourager le fanatisme le plus extrême. La réponse de la police doit être à la mesure de ces extrêmes...

...tout incident dans la production doit être interprété comme une grève sauvage et être réprimé policierement, avec la plus grande sévérité...

...les premières batailles d'El Libertador doivent impérativement être des succès spectaculaires...le sacrifice de quelques unités de la police est inévitable...

...leur esprit critique et leur patience doit être neutralisé par l'urgence de la situation... des interruptions totales de distribution de nourriture sont un bon moyen de créer l'urgence et d'exasperer le peuple...

...des exécutions sommaires devraient achever la prise de parti parmi le peuple...

...le contrôle sur El Libertador doit être permanent. Son état-major doit vous être plus loyal qu'à lui. Mes commanditaires de Miranda, pour n'avoir pas suivi ce conseil, ont vu la situation leur échapper, avec les conséquences que l'on sait...

...le parti d'El Libertador doit être divisé immédiatement après la prise de pouvoir, en plusieurs factions antagonistes...

...l'assassinat d'El Libertador doit attendre la signature des contrats avec l'IFTA, préparant la reprise normale de la production...

...les funérailles d'El Libertador doivent en faire un saint et un martyr, en accord avec leur religion chrétienne...

...l'attente patiente et dévote d'un nouveau libérateur permettra au peuple d'endurer longtemps les conditions normales de production...

## PJ PRETIRES



**Sophia Nagant**

Etudiante en  
Sciences Politiques

Race : 0,6g

Age : 26

Force	9	Pouvoir	10	Chance (%)	50
Dextérité	12	Intelligence	17	Idée (%)	85
Constitution	12	Taille	9	Apparence	15
		Développement	400	dont non attribué	100
		Points de vie maximum	11	Points de vie restants	

Illustration: photo d'une "Wisconsin Badgers" (?) en apesanteur

Sophia est une personne joyeuse et extrovertie. Elle est fort intriguée par la mort soudaine de son maître de recherche, le Pr. Lugan, et pense s'établir une réputation dans sa future carrière à l'université en aidant à élucider les circonstances de ce décès.

	%	%		%	%	%	%																														
Art/Artisanat	05		Langue natale	80	Histoire/Géographie	10	50																														
Athlétisme	15	30	Langue étrangère :		Informatique	20	25																														
Bricolage	10			00	Mécanique	10																															
Cascade	10			00	Médecine	00																															
Chercher / Fouiller	20	30	Commandement	15	Piloter	00																															
Commerce	20	35	Navigation	00	Science	00	55																														
Culture Générale	20	45	Orientation	15	Sciences sociales	00	65																														
Déguisement	10		Persuasion	15	25																																
Discretion	15		Sagacité	20	55																																
Droit et usages	10	25	Secourisme	30																																	
Conduite	20		Survie	10																																	
Esquiver	25		Vigilance	20	35																																
<table border="0" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;"></th> <th style="width: 5%;"></th> <th style="width: 25%;"></th> <th style="width: 5%;"></th> <th style="width: 25%;"></th> <th style="width: 5%;"></th> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><i>Armes à feu</i></td> <td></td> <td style="text-align: center;"><i>Corps-à-corps</i></td> <td></td> <td style="text-align: center;"><i>Dommages</i></td> <td style="text-align: center;"><i>Bonus</i></td> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Armes de poing</td> <td style="text-align: center;">20</td> <td>Bagarre</td> <td style="text-align: center;">50</td> <td style="text-align: center;">1d3</td> <td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td>Armes d'épaule</td> <td style="text-align: center;">20</td> <td>Lutte</td> <td style="text-align: center;">20</td> <td style="text-align: center;">(2d3)</td> <td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><i>Armes blanches</i></td> <td style="text-align: center;">25</td> <td style="text-align: center;"><i>Protection ou armure</i></td> <td style="text-align: center;">0</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>														<i>Armes à feu</i>		<i>Corps-à-corps</i>		<i>Dommages</i>	<i>Bonus</i>	Armes de poing	20	Bagarre	50	1d3	0	Armes d'épaule	20	Lutte	20	(2d3)	0	<i>Armes blanches</i>	25	<i>Protection ou armure</i>	0		
<i>Armes à feu</i>		<i>Corps-à-corps</i>		<i>Dommages</i>	<i>Bonus</i>																																
Armes de poing	20	Bagarre	50	1d3	0																																
Armes d'épaule	20	Lutte	20	(2d3)	0																																
<i>Armes blanches</i>	25	<i>Protection ou armure</i>	0																																		



**James Connolly**

Inspecteur de police vindicatif

Race : 0,6g

Age : 52

Force	14	Pouvoir	9	Chance (%)	45
Dextérité	12	Intelligence	10	Idée (%)	50
Constitution	16	Taille	12	Apparence	10
		Développement	400	dont non attribué	50
		Points de vie maximum	14	Points de vie restants	

Illustration: photo de l'acteur Charles Napier

James Connolly est un dur à cuire de la police d'Hyperion. Il a mené un grand nombre d'enquêtes difficiles et dangereuses, grâce à sa ténacité et sa bonne connaissance du terrain. Il a un caractère difficile et un goût prononcé pour l'action.

	%	%		%	%		%	%	
Art/Artisanat	05		Langue natale	80		Histoire/Géographie	10		
Athlétisme	15	40	Langue étrangère :			Informatique	20	25	
Bricolage	10			00		Mécanique	10		
Cascade	10			00		Médecine	00		
Chercher / Fouiller	20	65	Commandement	15	25	Piloter	00		
Commerce	20		Navigation	00		Science	00		
Culture Générale	20		Orientation	15	35	Sciences sociales	00		
Déguisement	10		Persuasion	15	52				
Discrétion	15	30	Sagacité	20	47				
Droit et usages	10	40	Secourisme	30	35				
Conduite	20		Survie	10	20				
Esquiver	25	36	Vigilance	20	60				
<i>Armes à feu</i>			<i>Corps-à-corps</i>			<i>Dommages</i>		<i>Bonus</i>	
Armes de poing	20	60	Bagarre	50		1d3	0	1d3	
Armes d'épaule	20	45	Lutte	20	35	(2d3)	0	1d3	
<i>Armes blanches</i>	25		<i>Protection ou armure</i>	0					



**Henri Lugan-Romero**

Technicien en électronique

Race : 0,6g

Age : 43

Force	14	Pouvoir	9	Chance (%)	45
Dextérité	15	Intelligence	10	Idée (%)	50
Constitution	12	Taille	10	Apparence	12
		Développement	400	dont non attribué	100
		Points de vie maximum	11	Points de vie restants	

Illustration: photo de l'acteur Lou Wagner

Henri Lugan-Romero est un cousin du professeur Lugan. Il est convaincu que celui-ci a été assassiné et veut élucider cette affaire, qui est pour lui une affaire personnelle. Cette mission est également une distraction bienvenue de sa trop calme vie de technicien en électronique.

	%	%		%	%		%	%
Art/Artisanat	05	20	Langue natale	80		Histoire/Géographie	10	
Athlétisme	15	30	Langue étrangère :			Informatique	20	45
Bricolage	10	70		00		Mécanique	10	65
Cascade	10			00		Médecine	00	
Chercher / Fouiller	20	45	Commandement	15		Piloter	00	
Commerce	20	40	Navigation	00		Science	00	15
Culture Générale	20		Orientation	15	25	Sciences sociales	00	
Déguisement	10		Persuasion	15	25			
Discrétion	15		Sagacité	20	40			
Droit et usages	10		Secourisme	30				
Conduite	20		Survie	10				
Esquiver	25		Vigilance	20	30			
<i>Armes à feu</i>			<i>Corps-à-corps</i>			<i>Dommages</i>		<i>Bonus</i>
Armes de poing	20		Bagarre	50	65	1d3	0	
Armes d'épaule	20		Lutte	20		(2d3)	0	
<i>Armes blanches</i>	25		<i>Protection ou armure</i>	0				



<b>Walter Kosh</b>	Force	8	Pouvoir	12	Chance (%)	60
Ancien reporter et écrivain	Dextérité	10	Intelligence	15	Idée (%)	75
	Constitution	10	Taille	9	Apparence	17
Race : 0,6g			Développement	400	dont non attribué	100
Age : 43			Points de vie maximum	10	Points de vie restants	

Illustration: photo de l'acteur Robert Redford

Walter Kosh est un écrivain sensible aux questions sociales. La problématique mercurienne ne lui est pas étrangère, mais comme tout le monde il ne connaît pas la véritable situation sur cette planète.

C'est lui qui, après avoir été contacté par John Naminian, a mis Sektor Alpha sur la piste du professeur Lugan. Il se sent responsable de ce qui vient d'arriver, et, comme personne n'est au courant de son implication dans cette affaire, il apporte son expérience et ses contacts à l'enquête et travaille à réparer ce qu'il a pu aider à détruire.

	%	%		%	%		%	%
Art/Artisanat	05	65	Langue natale	80	Histoire/Géographie	10	45	
Athlétisme	15		Langue étrangère :		Informatique	20		
Bricolage	10			00	Mécanique	10		
Cascade	10			00	Médecine	00		
Chercher / Fouiller	20		Commandement	15	Piloter	00		
Commerce	20	30	Navigation	00	Science	00	20	
Culture Générale	20	55	Orientation	15	Sciences sociales	00	45	
Déguisement	10		Persuasion	15	45			
Discrétion	15	20	Sagacité	20	60			
Droit et usages	10	25	Secourisme	30				
Conduite	20		Survie	10				
Esquiver	25		Vigilance	20	30			
<hr/>								
<i>Armes à feu</i>			<i>Corps-à-corps</i>			<i>Dommages</i>		<i>Bonus</i>
Armes de poing	20		Bagarre	50		1d3		0
Armes d'épaule	20		Lutte	20	25	(2d3)		0
<i>Armes blanches</i>	25		<i>Protection ou armure</i>	0				

## FICHES DE PNJ



**Theodore Lugan**

Professeur emerite

Race : 0,6g

Age : 62

Force	<b>8</b>	Pouvoir	<b>14</b>	Chance (%)	<b>70</b>
Dextérité	<b>10</b>	Intelligence	<b>18</b>	Idée (%)	<b>90</b>
Constitution	<b>10</b>	Taille	<b>9</b>	Apparence	<b>12</b>
Développement		<b>400</b>	dont non attribué		<b>0</b>
Points de vie maximum	<b>10</b>	Points de vie restants			

Illustration: photo remaniee de l'acteur Lou Wagner

Le professeur Lugan a mene toute sa carriere a l'universite d'Hyperion. En 2144, il a ete le conseiller special de l'etat-major d'Hyperion lors de l'indépendance et de la constitution de la Coalition contre l'USF (photo ci-dessus). Depuis l'indépendance, sa vie assez banale gravite autour de ses recherches et de sa chaire a l'universite.

	%	%		%	%		%	%
Art/Artisanat	05		Langue natale	80		Histoire/Géographie	10	<b>65</b>
Athlétisme	15		Langue étrangère :			Informatique	20	<b>30</b>
Bricolage	10			00		Mécanique	10	
Cascade	10			00		Médecine	00	
Chercher / Fouiller	20		Commandement	15		Piloter	00	
Commerce	20		Navigation	00		Science	00	<b>60</b>
Culture Générale	20	<b>75</b>	Orientation	15		Sciences sociales	00	<b>90</b>
Déguisement	10		Persuasion	15	<b>20</b>			
Discrétion	15		Sagacité	20	<b>80</b>			
Droit et usages	10	<b>60</b>	Secourisme	30				
Conduite	20		Survie	10				
Esquiver	25		Vigilance	20	<b>35</b>			

<i>Armes à feu</i>		<i>Corps-à-corps</i>		<i>Dommages</i>	<i>Bonus</i>
Armes de poing	20	Bagarre	50	1d3	0
Armes d'épaule	20	Lutte	20	(2d3)	0
<i>Armes blanches</i>	25	<i>Protection ou armure</i>	0		





### Sektor Alpha

Agent extérieur  
d'une Famille  
mercurienne

Race : 0,6g

Age : 25

Force	12	Pouvoir	7	Chance (%)	35
Dextérité	10	Intelligence	13	Idée (%)	65
Constitution	14	Taille	8	Apparence	10
		Développement	400	dont non attribué	0
		Points de vie maximum	11	Points de vie restants	

Illustration: photo de l'acteur Michael Flores

La véritable identité de Sektor Alpha est restée sur Mercure. Se distinguant dans sa Famille par sa grande adaptabilité et sa loyauté, il a été choisi parmi les meilleurs éléments mercuriens pour servir la cause des Familles à l'extérieur. Il se trouve depuis trois ans sur Hyperion, où il travaille sur les docks. Il achète avec son maigre salaire des médicaments rares et de l'équipement industriel pour sa Famille, ne vivant que par ce à quoi il a droit comme docker, deux repas et une douche par jour.

	%	%		%	%		%	%
Art/Artisanat	05		Langue natale	80		Histoire/Géographie	10	
Athlétisme	15	35	Langue étrangère :			Informatique	20	
Bricolage	10	30	Anglais	00	45	Mécanique	10	
Cascade	10	25		00		Médecine	00	
Chercher / Fouiller	20	45	Commandement	15		Piloter	00	
Commerce	20	30	Navigation	00		Science	00	
Culture Générale	20		Orientation	15	60	Sciences sociales	00	
Déguisement	10		Persuasion	15				
Discretion	15	45	Sagacité	20	30			
Droit et usages	10	20	Secourisme	30				
Conduite	20		Survie	10	55			
Esquiver	25	35	Vigilance	20	45			
<i>Armes à feu</i>			<i>Corps-à-corps</i>			<i>Dommages</i>		<i>Bonus</i>
Armes de poing	20		Bagarre	50		1d3	0	
Armes d'épaule	20	35	Lutte	20	55	(2d3)	0	
<i>Armes blanches</i>	25	55	<i>Protection ou armure</i>	0				



**Thorn Olafson** Force  
(aussi connu comme **Lezo Ullrike**)

Voyageur et agent Dextérité  
de la corporation  
Soerensen-Lugano

Race : 0,6g

Age : 37

10	Pouvoir	9	Chance (%)	45
14	Intelligence	16	Idée (%)	80
12	Taille	11	Apparence	13
	Développement	400	dont non attribué	0
	Points de vie maximum	12	Points de vie restants	

Illustration: photo de l'acteur Kenneth Brannagh

Après avoir travaillé pendant plus de vingt ans pour la corporation Soerensen-Lugano, qui l'a élevé, Thorn a décidé de devenir un Voyageur. Ses connaissances des techniques d'infiltration et son expérience du terrain en font un agent solide, à qui l'on confie des missions de confiance.

	%	%		%	%		%	%
Art/Artisanat	05		Langue natale	80		Histoire/Géographie	10	30
Athlétisme	15		Langue étrangère :			Informatique	20	55
Bricolage	10			00		Mécanique	10	
Cascade	10			00		Médecine	00	
Chercher / Fouiller	20	45	Commandement	15		Piloter	00	
Commerce	20	30	Navigation	00		Science	00	45
Culture Générale	20	40	Orientation	15		Sciences sociales	00	30
Déguisement	10	40	Persuasion	15	45			
Discrétion	15	45	Sagacité	20	55			
Droit et usages	10	30	Secourisme	30				
Conduite	20		Survie	10	20			
Esquiver	25		Vigilance	20	50			
<i>Armes à feu</i>			<i>Corps-à-corps</i>			<i>Dommages</i>		<i>Bonus</i>
Armes de poing	20	45	Bagarre	50		1d3	0	
Armes d'épaule	20		Lutte	20	35	(2d3)	0	
<i>Armes blanches</i>	25		<i>Protection ou armure</i>	0				



### Lucien Brutus

Force	15	Pouvoir	10	Chance (%)	50	
Chef docker et membre de la pegré	Dextérité	10	Intelligence	12	Idée (%)	60
	Constitution	13	Taille	15	Apparence	12
Race : 0,6g						
Age : 37		Développement	400	dont non attribué	0	
		Points de vie maximum	14	Points de vie restants		

Illustration: photo de l'acteur Robson Green

Lucien Brutus a grandi sur les docks, et avec les divers trafics qui s'y trament. Il est membre de la pegré locale, et veille à ce que certaines marchandises illégales parviennent à leurs destinataires. Il dirige avec poigne une équipe de dockers patibulaires, et a été récompensé à de nombreuses reprises par l'administration d'Hyperion pour son rôle dans l'organisation du travail des docks.

	%	%		%	%		%	%	
Art/Artisanat	05		Langue natale	80		Histoire/Géographie	10		
Athlétisme	15	50	Langue étrangère :			Informatique	20	30	
Bricolage	10			00		Mécanique	10	30	
Cascade	10	25		00		Médecine	00		
Chercher / Fouiller	20	30	Commandement	15	55	Piloter	00	15	
Commerce	20	30	Navigation	00		Science	00		
Culture Générale	20		Orientation	15	45	Sciences sociales	00		
Déguisement	10		Persuasion	15	35				
Discrétion	15	40	Sagacité	20	35				
Droit et usages	10	50	Secourisme	30					
Conduite	20	40	Survie	10	50				
Esquiver	25	45	Vigilance	20	55				
<i>Armes à feu</i>			<i>Corps-à-corps</i>			<i>Dommages</i>		<i>Bonus</i>	
Armes de poing	20	35	Bagarre	50	75	1d3	0	1d3	
Armes d'épaule	20	30	Lutte	20	50	(2d3)	0	1d3	
<i>Armes blanches</i>	25		<i>Protection ou armure</i>	0					



<b>Kilo</b>	Force	10	Pouvoir	12	Chance (%)	60
<b>Nambusaramibrahmanikar</b>						
Jeune diplomate de la caste des Malais	Dextérité	12	Intelligence	16	Idée (%)	80
	Constitution	12	Taille	12	Apparence	16
Race : 0,6g			Développement	400	dont non attribué	0
Age : 28			Points de vie maximum	12	Points de vie restants	

Illustration: photo remaniee de l'acteur Troy Montero

Kilo est une personnalité brillante dans la caste des Malais, promis à un avenir de ministre. Il cultive ses liens avec l'extérieur et organise l'agenda des rares visiteurs des palais polaires avec les personnages importants de la caste.

	%	%		%	%		%	%
Art/Artisanat	05		Langue natale	80		Histoire/Géographie	10	35
Athlétisme	15	25	Langue étrangère :			Informatique	20	
Bricolage	10		anglais	00	70	Mécanique	10	
Cascade	10			00		Médecine	00	
Chercher / Fouiller	20		Commandement	15	45	Piloter	00	
Commerce	20	55	Navigation	00		Science	00	
Culture Générale	20	45	Orientation	15	20	Sciences sociales	00	
Déguisement	10		Persuasion	15	60			
Discrétion	15	25	Sagacité	20	50			
Droit et usages	10	60	Secourisme	30				
Conduite	20		Survie	10				
Esquiver	25		Vigilance	20	35			
<hr/>								
<i>Armes à feu</i>			<i>Corps-à-corps</i>			<i>Dommages</i>		<i>Bonus</i>
Armes de poing	20	45	Bagarre	50		1d3		0
Armes d'épaule	20		Lutte	20	45	(2d3)		0
<i>Armes blanches</i>	25		<i>Protection ou armure</i>	0				



**Emiliano Bagar** Force **12** Pouvoir **10** Chance (%) **50**  
 Agent d'une Dextérité **10** Intelligence **12** Idée (%) **60**  
 Famille mercurienne  
 Constitution **14** Taille **8** Apparence **12**  
 Race : 0,6g  
 Age : 31 Développement **400** dont non attribué **0**  
 Points de vie **11** Points de vie restants maximum

Illustration: photo de l'acteur Martin Nievera

Emiliano est un individu éveillé et loyal, pour l'instant un petit cadre dans sa Famille. Celle-ci lui a fait apprendre l'anglais et lui a confié la direction d'un petit groupe. Operant dans la zone portuaire, il commence à se faire un nom parmi les autres Familles.

	%	%	%	%	%	%
Art/Artisanat	05		Langue natale	80	Histoire/Géographie	10
Athlétisme	15		Langue étrangère :		Informatique	20
Bricolage	10		anglais	00	Mécanique	10
Cascade	10	<b>35</b>		00	Médecine	00
Chercher / Fouiller	20		Commandement	15	Piloter	00
Commerce	20		Navigation	00	Science	00
Culture Générale	20		Orientation	15	Sciences sociales	00
Déguisement	10		Persuasion	15		
Discrétion	15	<b>50</b>	Sagacité	20		
Droit et usages	10	<b>45</b>	Secourisme	30		
Conduite	20		Survie	10		
Esquiver	25		Vigilance	20		
<hr/>						
<i>Armes à feu</i>			<i>Corps-à-corps</i>		<i>Dommages</i>	<i>Bonus</i>
Armes de poing	20	<b>35</b>	Bagarre	50	1d3	0
Armes d'épaule	20	<b>55</b>	Lutte	20	(2d3)	0
<i>Armes blanches</i>	25		<i>Protection ou armure</i>	0		