

Délivrance

Tiré du site officiel d'[Holistic Design](#), par Andrew Greenberg – Traduit par [Kerk](#).

Ce ne sont pas les occasions de partir à l'aventure qui manquent dans l'univers de Fading Suns, et le livre de base ne fait que donner un bref aspect de toutes ces possibilités. « Délivrance » vous propose de suivre les faits et gestes de Tibitha Blewe, Pénitente en rupture de ban avec sa paroisse, qui cherche désespérément de l'aide – et les personnages pourront se joindre à l'aventure à tout moment. Ce scénario décrit toutes les pérégrinations de Tibitha lors de son séjour sur Pandémonium, de même que ce qui risque de survenir aux personnages s'ils se décident à intervenir.



Pandémonium, telle que décrite dans le livre de base, est une planète en proie à d'effrayants désastres naturels. Les grandes machines de terraformation qui régulent son environnement ont perdu les pédales, obligeant la planète à trouver d'autres moyens d'évacuer sa chaleur et de mouvoir ses plaques tectoniques... Au bout du compte, seule sa capitale – la ville du Moyeu – demeure à l'abri, tandis que le reste de la planète constitue une véritable épie de Damoclès.

Cependant, l'Eglise Universelle a bâti une vaste cathédrale dans les Terres Sauvages, au-delà du Moyeu, afin de démontrer que le Pancréateur est prêt à protéger ses fidèles des périls. Tibitha est arrivée récemment sur Pandémonium pour aider à sa construction, mais elle ne s'attendait guère à ce qu'elle allait trouver...

Impliquer les personnages :

Si les personnages peuvent s'investir dans l'action à tout moment, le moyen le plus simple de les faire démarrer reste le célèbre Bazar du Moyeu. On ne compte plus les sujets de Pandémonium qui cherchent à s'envoler loin de cette planète maudite, vendant toutes leurs possessions pour obtenir un pécule de misère, à la merci des riches exploiters du Bazar qui ne demandent qu'à profiter de leur misère.

- Tandis que les PJs jouent des coudes pour se frayer un passage dans la cohue, le psychomancien du groupe se sentira brusquement attiré vers la boutique « *Chez Tadaboo, bibelots et articles divers* ». Arrivé à la boutique, le psychomancien fixera du regard un bandeau de cuir clouté...
- Et si jamais le groupe ne compte aucun psychomancien, celui qui a le plus fort niveau en Tech remarquera ce même bandeau intrigant en passant devant l'échoppe.

Tadaboo vient tout juste de placer le fameux bandeau dans sa vitrine, acheté la veille à une certaine Tibitha Blewe. Il a rencontré celle-ci en traversant l'Allée des Mendiants, en périphérie du Moyeu, alors qu'il cherchait de la compagnie pour la nuit à venir – et à bon marché si possible. Tibitha commença par refuser la première offre de Tadaboo, lui offrant en revanche de lui céder le bandeau. Si Tadaboo fut incapable de déceler la résonance psychique de l'objet, il devina qu'il était de facture de la Seconde République... Il l'obtint pour la somme d'un malheureux Fénix et le propose maintenant au prix de quinze.

Tadaboo aime autant le marchandage que le profit, il acceptera d'abaisser le prix jusqu'à 10 Fénix (voire moins si les PJs sont véritablement sur la paille) sans trop renâcler. Pendant les tractations, il acceptera de bon cœur de parler de la provenance du bandeau, se flattant la bedaine et caressant sa barbe broussailleuse en même temps – le seul détail qu'il laissera (volontairement) de côté sera la véritable raison de sa sortie nocturne de la veille. Mais quoi qu'il dise, Tadaboo devrait finir par laisser entendre aux personnages que Tibitha doit sûrement avoir accès à d'autres artefacts... Comment les PJs pourraient-ils résister ?

Bien entendu, vous pouvez faire appel à des considérations plus nobles chez vos joueurs :

- L'un des PJ connaît peut-être déjà Tibitha, qui aura alors laissé un mot derrière elle, demandant au personnage de la retrouver dans l'Allée des Mendiants.
- Les personnages peuvent également être en train d'enquêter au sujet de la Cathédrale – ils ont alors entendu parler d'une histoire de prêtresse en fuite.
- Ils peuvent également travailler au nom de l'Eglise Universelle, mandatés afin de remonter la piste d'un afflux potentiel de reliques de la Seconde République.

Mais quelles que soit l'implication réelle des personnages, arrangez-vous pour qu'en fin de compte ils parviennent jusqu'à l'Allée des Mendiants.

L'Allée des Mendiants :

Difficile à croire que les pauvres hères qui s'empilent dans l'Allée ne soient pas les habitants les plus malheureux de la planète, et pourtant c'est bien le cas. Ce titre peu envieux revient aux malchanceux qui vivent en dehors du Moyeu, leur quotidien miné par la peur et l'incertitude quant au lendemain. Cependant, les habitués de l'Allée restent les sujets les plus mal lotis du Moyeu, comme les personnages vont bientôt le découvrir... Si les Décados estiment la population locale à 500 000 habitants, près du double vit probablement sans papiers ou sans domicile déclaré.

Tandis que les personnages s'engagent dans l'Allée (qui désigne un véritable dédale, autrefois une zone couverte d'entrepôts, le tout à présent aimablement souillé par les vapeurs et cendres produites par les usines voisines), les suppliques vont fuser de tous côtés. « *Je vous en supplie monsieur, juste une serre pour une victime du syndrome d'Arasot !* » gémit une femme unijambiste, le visage déformé par des excroissances. « *M'dame, pitié pour mon pauvre enfant !* » implore un homme, portant dans ses bras une abomination ratatinée qui pourrait bien être un bébé.

La plupart des mendiants sont sincères, mais les personnages guildiens pourront vite comprendre que tous se sont organisés, constituant leur propre guilde – si le groupe des PJs ne s'en rend pas compte, poser des questions au sujet de Tibitha ne le mènera nulle part... Mais s'il produit suffisamment de remue-ménage, plusieurs gueux « oublieront » leur infirmité et insisteront (lourdement si besoin est) auprès des personnages pour qu'ils rendent visite à Cahyle, alias le « Roi des Trimardeurs », dirigeant de la guilde des mendiants de Pandémonium, reconnu par la Ligue. Les PJs auront absolument besoin de son aide s'ils désirent faire avancer l'enquête.

Le bureau de Cahyle se situe dans un hangar à l'abandon, où se trouve également le fichier où tous les noms des mendiants « autorisés » sont consignés. Si les personnages se décident à lui faire une donation substantielle (au moins 25 Fénix), une offre intéressante ou la promesse d'une aide future, ou s'ils se sont montrés particulièrement corrects avec les membres de la guilde, Cahyle sera prêt à collaborer et à demander à ses hommes de se lancer à la recherche de Tibitha. Ces derniers reviendront une heure plus tard, en compagnie de Don Maurice Aliénar, qui prétend être le dernier membre en vie de la Maison Chevalier – mendiant autorisé, on l'a vu en train de parler avec Tibitha la nuit dernière.

Les personnages auront tout intérêt à jouer les flagorneurs s'ils veulent délier la langue de Maurice (ou du moins pour donner un sens à ses paroles). Après tout, il le mérite amplement, étant « *le dernier rejeton de la Maison Chevalier* », comme il se plaira à le marteler... Si les PJs parviennent à le faire parler (au besoin, en accumulant 12 PV sur un jet étendu d'Extraverti + Etiquette, ou en le traitant comme l'un de leurs pairs si les personnages sont nobles), Maurice leur révélera que Tibitha n'était pas une mendicante autorisée. Celle-ci ayant osé dormir sur son bout de pavé, Maurice contacta un membre local des Recruteurs, prenant soin d'ajouter que l'intruse n'était pas sous la protection de la guilde des mendiants... Dix minutes plus tard, dix Négriers apparurent, assommèrent Tibitha, puis la chargèrent sur une carriole. Maurice n'a pas la moindre idée de l'endroit où les Recruteurs ont pu l'emmener – et il s'en fiche éperdument.

A ce moment, si les PJs sont parvenus à lier amitié avec Cahyle, celui-ci leur révélera qu'il a entendu parler d'un entrepôt aux mains des Négriers, à une courte distance du Moyeu. Il est incapable de leur donner l'emplacement exact, mais les personnages savent désormais dans quelle direction chercher.

Arrêt à la case prison :

Les moyens ne manquent pas pour retrouver l'entrepôt des Recruteurs :

- Si les PJs ont des contacts auprès de guildiens, ils peuvent lancer des recherches ;
- S'ils sont nobles, ils peuvent demander à leurs pairs où engager du personnel pour leur manoir ;
- De même, ils peuvent proposer de vendre l'un des leurs aux Recruteurs, et suivre les Négriers de près.

Mais de toute manière, ils devront à tout prix rester prudents... En effet, l'Eglise a sévèrement condamné l'esclavage, et toute personne impliquée de près ou de loin dans un tel trafic risque les foudres de l'Inquisition ! Cependant, cela ne doit pas les empêcher de dénicher l'entrepôt où les Recruteurs parquent leurs captifs.

Tout ce qui se tient en dehors du Moyeu a été ravagé, soit par des désastres naturels soit par la main de l'homme, mais certaines bâtisses ont tenu bon malgré tout. Les Recruteurs ont converti l'une d'entre elles (un ancien abattoir qui produisait autrefois des tonnes de viande chaque mois) en cantonnement pour esclaves. Des vaisseaux de transport spécialement affrétés atterrissent sur Pandémonium une fois par mois, se posant au spatioport pour une raison officielle quelconque puis versant les pots-de-vin traditionnels, avant de prendre la direction de l'entrepôt, vidant puis chargeant leurs soutes, pour ensuite repartir dans l'espace.

Les Recruteurs ont enfermé Tibitha dans ce cantonnement, où elle prend maintenant son mal en patience, enchaînée à quinze autres esclaves... La plupart d'entre eux sont des infortunés cueillis dans les Terres Sauvages, alors qu'ils cherchaient à se rendre vers le Moyeu. Les Recruteurs disposent en tout de quatre-vingt dix esclaves pour le moment, et le prochain transporteur est attendu d'ici deux semaines.

Lorsque les personnages parviendront enfin au cantonnement, ils n'y aura guère de difficultés pour arranger une entrevue avec l'Administrateur des lieux, le Lieutenant Jessup Lukesta, organisateur jovial de tout ce qui touche à l'esclavage sur Pandémonium. Si les PJs laissent entendre qu'ils sont prêts à acheter une certaine esclave, l'Administrateur sera on ne peut plus ravi d'arranger une vente, offrant même une petite collation au passage ; il les emmènera ensuite au cantonnement, où son attitude changera du tout au tout... Sa bonhomie disparaît aussitôt, et il se mettra à battre les esclaves pour se tailler un chemin, afin d'emmener les PJs jusqu'à Tibitha – autant il sera cordial et affable avec les personnages, autant il sera violent avec les captifs. De plus, s'il amène les personnages devant Tibitha, il ne les laissera en aucun cas lui parler.

Par la suite, Lukesta rebrousse chemin : retour à son bureau où il redeviendra un modèle de courtoisie. Seulement, il expliquera aux PJs qu'il reste un problème au sujet de la vente : peu importe l'offre de ces derniers, le règlement des Recruteurs interdit formellement de céder un(e) esclave sur la planète-même de sa capture ; et Lukesta se refuse à enfreindre cette règle.

La meilleure manière de lui faire changer d'avis est de l'assurer en insistant lourdement sur le fait que Tibitha sera aussitôt expédiée au-delà de Pandémonium ; à l'inverse, l'attaquer physiquement serait une très mauvaise idée : le cantonnement est surveillé par une douzaine de mercenaires endurcis, et d'autres Recruteurs sont régulièrement de passage de manière à déposer leurs « prises ». Sinon, les PJs peuvent toujours laisser planer la menace d'une intervention de l'Eglise ou d'une Maison noble – Lukesta se montrera alors beaucoup plus raisonnable !

Bien entendu, les joueurs peuvent plancher sur bien d'autres moyens encore, mais au bout du compte, arrangez-vous pour que la vente soit conclue, aux alentours de 20 Fénix (bien que Lukesta commence par en exiger une cinquantaine). Et c'est à ce moment précis, où tout ce petit monde s'apprête à toper, que surgit le chanoine Ague...

Le chanoine Ague Menophlox :

L'intrigue ne se limite à la seule libération de Tibitha : d'autres groupes cherchent également à mettre la main sur la Pénitente, les dirigeants de la Cathédrale n'étant pas des moindres. Peut-être ont-ils peur qu'elle ne se mette à révéler trop de choses, ou peut-être se font-ils du souci pour elle et son âme, mais dans tous les cas de figure ils ont préféré diligenter le chanoine Ague, l'un de leurs plus dévoués serveurs.

Chasseur émérite, il rôde souvent dans les Terres Sauvages avant de retourner à la Cathédrale avec de la viande fraîche ; mais aujourd'hui, il a pour mission de traquer Tibitha à travers les étendues désertes et au sein du Moyeu. Au final, il remontera la piste jusqu'à l'entrepôt des Recruteurs, peu après les PJs – il est hors de question de laisser Tibitha lui filer entre les doigts, d'autant plus qu'il dispose de toute l'autorité de l'Eglise. Les enchères montent, jusqu'à ce que les personnages lâchent prise, seulement... Ague n'a pas la somme convenue sur lui, et Lukesta exige de voir la couleur de l'argent avant de conclure la vente.

Ague finira par convaincre Lukesta de retarder l'attribution de Tibitha d'une heure, de manière à partir chercher les fonds nécessaires. A ce moment, les personnages devraient réaliser qu'ils n'ont aucune chance de revenir entre-temps avec une somme d'argent plus importante – la meilleure solution est donc de se débrouiller pour freiner Ague. Lukesta est tellement à cheval sur les principes que Tibitha sera adjugée aux PJs pour la somme initiale convenue, si Ague n'est de retour avec ne serait-ce qu'une minute de retard !

Les PJs peuvent également tendre une embuscade à Ague dans les Terres Sauvages, le retenir dans la ville, l'empêcher de rencontrer les officiels de l'Eglise ou tout ce que leur suggèrent leurs penchants fourbes à souhait ! Mais quel que soit leur plan, mieux vaut ne pas se résoudre à tuer le chanoine – l'Eglise n'appréciera sûrement pas...



L'histoire de Tibitha :

Tibitha a grandi sur Madoc, entourée par les technologies les plus avancées des Mondes Connus, ce qui ne l'empêcha pas de trouver le Pancréateur à la fin des Guerres impériales. Elle se dévoua alors tout entière à l'Eglise et après plusieurs années de retraite, elle fut finalement assignée à la Cathédrale de Pandémonium, dont la construction et l'entretien furent confiés à des prêtres Pénitents ; Tibitha se retrouva ainsi à pied d'œuvre dans les sections les plus hautes de la bâtisse. Cependant, d'autres prêtres – plus anciens – travaillaient parallèlement dans les souterrains, et Tibitha finit par entendre de bien curieuses histoires à leur sujet.

Il y a une semaine de cela, alors qu'elle essayait de retrouver des outils disparus, Tibitha se rendit dans les remises des étages inférieurs. Là, une porte habituellement verrouillée était entrebâillée : Tibitha décida de jeter un œil... Elle se rendit compte qu'elle était face à une montagne d'appareils technologiques hérétiques, des reliques de la Seconde République dont la seule existence mettait en danger l'âme de leur possesseur ! Horrifiée, elle en vint à la conclusion que quelque chose ne tournait pas rond au sein de la Cathédrale... Afin de disposer d'une preuve, elle s'empara de l'objet le plus proche, un bandeau traque-psi, avant de prendre discrètement la route du Moyeu.

Seulement, impossible pour elle de parvenir à contacter une personne haut-placée de l'Eglise en dehors de la Cathédrale, et l'argent lui manquait pour envoyer un message outre-monde. Elle en vint ainsi à vendre le bandeau pour obtenir du liquide – et c'est à ce moment qu'elle tomba entre les griffes des Recruteurs. Pour avoir été délivrée, elle se montrera éternellement reconnaissante à l'égard des personnages et leur remettra des informations sur le lieu où les artefacts technologiques sont dissimulés – de même, elle leur demandera de l'aide, afin de prévenir les autorités de l'Eglise (le nombre d'ecclésiastiques qui se soucieront réellement de cette histoire est laissé à votre discrétion).

Des complications en perspective . . .

A présent, vous pouvez vous sentir libre de rajouter quelques contrariétés supplémentaires pour pimenter cette aventure ! Graaf, seigneur du crime de Pandémonium, au même titre que le Marquis Sharn, souverain de la planète, devraient être particulièrement intéressés par la preuve de ce que cache réellement la Cathédrale – autant dire que leurs propres hommes finiront par se mêler à l'intrigue. La Ligue, quant à elle, devrait également chercher à en savoir plus sur cette affaire, ne serait-ce que pour mettre des bâtons dans les roues de l'Eglise. Mais quels que soient vos choix, voilà de quoi occuper vos joueurs pour les scénarios à venir !

Les personnages :

Le MJ pourra employer les caractéristiques des soldats hazat, en consultant le scénario « Une cargaison en or » pour mettre en scène les Négriers – bien qu'il puisse leur confier des étourdisseurs au lieu d'armes trop meurtrières. Quant aux autres personnages impliqués, les caractéristiques des enquêteurs fouineurs (toujours dans le même scénario) devraient parfaitement convenir. Reste le chanoine Ague :

Corps : Force 6, Dextérité 8, Endurance 7.

Intellect : Intelligence 7, Perception 7, Tech 5.

Esprit : Extraverti 2/Introverti 4, Passion 2/Calmes 5, Foi 5/Ego 4.

Compétences innées : charme 5, combat à mains nues 6, discrétion 7, esquive 7, intimidation 6, mêlée 6, observation 8, tir 8, vigueur 7.

Compétences acquises : communication (débat 3), concentration 3, connaissance de la rue 3, dressage 5, enquête 2, équitation 5, étiquette 2, fouille 5, pistage 7, premiers soins 4, stoïcisme 4, survie 8.

Citation : « L'évêque ne va pas apprécier ! »

Description : un grand échalas avec une longue moustache et des yeux noirs et enfoncés. Ague s'habille de vêtements bruns anodins et s'exprime de façon très simple et succincte.

Anima : 5.

Armement : fusil d'assaut, rapière.

Manœuvres d'arts martiaux : coup de poing/pied expert, clé, blocage.

Armure : bouclier standard, plastron de cuir.

Vitalité : -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0.