

La rançon de Chaz Khao

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

Si bon nombre d'aventures dans l'univers de Fading Suns ont pour principal décor les planètes qui orbitent autour de ces fameux soleils mourants, il ne faut pas négliger pour autant les ressources de l'espace plus profond. Bien peu d'humains, en comparaison avec l'âge d'or de la Seconde République, osent encore s'enfoncer dans les étendues du vide spatial ; mais ces voyageurs téméraires n'en sont que plus hardis et aventureux, bien plus que leurs ancêtres mêmes.

Ce scénario entraînera ainsi les personnages dans l'espace profond, à la recherche d'une célèbre femme pirate et de son illustre captif. Bien entendu, pour être sûr que les joueurs s'imaginent que la mission sera aussi simple, il vaudrait mieux qu'ils ne lisent pas la suite. Trop tard ? Ma foi...

Impliquer les personnages :

Le vaisseau transportant le **Baron Chaz Khao**, puîné de la **Duchesse Kim Khao Li Halan** de Rempart, a été attaqué par **Sœur Tracina Isterot** lors de son trajet entre Pandémonium et Rempart : Sœur Tracina et ses pirates ont jailli et fondu sur le yacht du Baron à mi-chemin entre Rempart et son Portail. D'après l'équipage du yacht, les pirates ont employé un rayon tracteur pour immobiliser leur proie avant de se placer bord à bord puis de passer à l'abordage. Les hommes de Tracina, après avoir pillé ce qui pouvait l'être, ont laissé le choix à l'équipage sous la menace des armes : se joindre à eux ou retrouver leur foyer - naturellement, le Baron n'a guère eu le choix, lui. La grande majorité de l'équipage a préféré regagner Rempart, mais les gardes du corps du Baron ont décidé de partager le sort de leur seigneur.

La famille du Baron est impatiente de retrouver ce dernier et plusieurs bâtiments li halan sillonnent déjà le système solaire de Rempart à sa recherche. Les agents de la Maison remuent ciel et terre pour mettre la main sur toute personne ayant des liens avec les pirates, malheureusement Rempart est loin d'être la planète la plus loyale à l'égard des Li Halan, ce qui ne fait que compliquer la tâche... En réalité, certains disent même que le Baron n'a eu que ce qu'il méritait ! En conséquence, la Duchesse Kim se voit contrainte de faire appel aux services de nouveaux agents - comprenez les personnages.

Si le groupe compte un noble dans ses rangs, celui-ci sera cordialement invité à visiter les terres de la Duchesse. Dans le cas contraire, la Duchesse fera appel à ses contacts au sein de l'Eglise et de la Ligue Marchande. Dame Kim s'explique en vitesse - le temps presse - mais insiste fortement quant au devoir de protéger les nobles des êtres fanatiques. Par la suite son sénéchal, **Li Ssu**, procure les détails restants.

Li invite les personnages à enquêter discrètement auprès du principal spatioport de Rempart afin de dénicher des sympathisants à la cause de Tracina. Quant à la récompense : Li n'offrira rien à un noble (tout noble qui se respecte comprendra que la Maison Li Halan lui devra une faveur) ; chaque guildien se verra offrir 100 Fénix (Li est prêt à monter jusqu'à 200) ; 100 Fénix seront remis à l'Eglise pour chaque prêtre présent dans le groupe. Li insiste : les sommes ne seront remises que si le Baron est ramené sain et sauf.

Si cette introduction ne vous convient pas, il existe d'autres manières d'impliquer les personnages :

- **Si le groupe compte un ou plusieurs Li Halan**, cette mission peut être considérée comme un devoir dû à un pair – le personnage devra alors rétablir l'honneur de la Maison.
- Par ailleurs des rumeurs courent, selon lesquelles **le yacht du Baron aurait transporté un ou plusieurs artefacts théurgiques antiques** ; Li n'en soufflera pas un mot, mais les personnages pourront obtenir cette information grâce au bouche à oreille ou par le biais d'un informateur.
- **Enfin, reste la prime rondelette offerte pour la capture de Sœur Tracina** : 1000 Fénix pour la seule Eglise Universelle, mais d'autres factions ont également mis sa tête à prix.

La traque des complices :

Li Ssu est persuadé que Sœur Tracina dispose de contacts au sein de l'astroport de la capitale de Rempart ; les Martyrs Cachés (la police secrète li halan) ont bien enquêté sur les lieux mais ont fait chou blanc jusqu'à présent. Li craint que la couverture des agents n'ait été compromise. Le sénéchal recommande aux personnages d'employer leurs différents contacts au sein de la Ligue afin de s'informer quant aux départs et arrivées de vaisseaux, Tracina devant bien se ravitailler tôt ou tard – une tâche relativement facile pour un Aurige

ou un Ingénieur, mais qui ne devrait poser que peu de problèmes à tout autre guildien.

Les personnages n'ont pas de chemin tout tracé pour cette première enquête et plusieurs solutions existent : peut-être se feront-ils passer pour d'autres pirates ou pour des personnes désireuses de se convertir auprès de Tracina, peut-être graisseront-ils des pattes ou se feront-ils menaçants pour avancer, toujours est-il que leurs pas devront les mener à un certain **Apprenti Tobias Selttab**, qui agrmente son maigre salaire de troisième assistant auprès de l'aiguilleur spatial en marchandant des informations sur les flux de vaisseaux. Si Tobias est amené à coopérer (par l'argent, l'échange de services, l'intimidation ou la torture selon l'attitude du groupe), et pourvu qu'il soit assuré que les Li Halan ne sauront rien de ses « activités annexes », il se souviendra avoir vendu le plan de vol du Baron au **Frère Donwin**, un petit prêtre coutumier du fait.

Frère Donwin est l'un des convertis de Sœur Tracina – mais il est loin d'être le plus fervent. Son « sacerdoce » (comprendre terrain de chasse) inclut les pensions où se reposent les équipages spatiaux au sol : l'un des disciples de Tracina l'a convaincu d'y recruter en douce pour fournir des hommes à Tracina, ainsi que servir de contact avec l'Apprenti Tobias. Donwin dispose d'un puissant transmetteur (qui remonte à l'ère de la Diaspora) afin d'envoyer des messages au plus profond du système solaire, système dont il possède plusieurs cartes lui indiquant quand émettre ou non, d'après la position des planètes. Si Donwin ignore la position exacte de la base de Tracina, une étude poussée des cartes (12pts de victoire accumulés sur un jet de Tech + Science/Astronomie ou Conduite/Vaisseaux) laissera penser que la base devrait se trouver sur un petit astéroïde, proche ou en orbite de la géante gazeuse du système.

Donwin craquera sous la pression, peu enclin à la souffrance ou aux manigances. Sa seule requête : une garantie comme quoi Tracina, les Li Halan et l'Eglise ignoreront tout de son rôle. Si les personnages rejettent cette condition, Donwin fera tout son possible pour détruire les cartes et échapper ainsi à la colère de Tracina.

Les personnages peuvent également remonter la piste de Donwin à l'aide de relations au sein de l'Eglise : Donwin est réputé auprès de ses confrères pour son intérêt pour l'espace et les théologies les plus étranges – étranges comme celle de Tracina... Cette option leur permettra également d'apprendre que le Baron aurait prétendument découvert plusieurs reliques antiques sur Pandémonium, reliques à présent entre les mains de Tracina, si elles existent.

Cap sur l'espace :

Si les personnages ne disposent pas de leur propre vaisseau, ils pourront en faire la requête auprès de Li, qui acceptera de leur louer une petite navette. Li préfère éviter l'envoi d'autres vaisseaux li halan, de peur de mettre la puce à l'oreille des autres agents de Tracina. La vie du Baron lui est primordiale, aussi Li cherche à réduire les risques autant que possible.

Le trajet jusqu'à l'astéroïde prend trois jours avec la navette (à moins que les personnages ne trouvent un appareil plus rapide). Si le groupe s'intéresse aux cartes officielles du système de Rempart, ils remarqueront que l'astéroïde n'est signalé sur aucune d'entre elles... L'astéroïde en question suit une orbite elliptique serrée autour de la géante gazeuse ; lors de l'arrivée des personnages, il en est relativement éloigné, naviguant dans l'espace où il est tout sauf discret. L'astéroïde est taillé en forme d'aiguille de boussole – mais une aiguille longue de 6km et large d'1,5km à son point le plus étendu.

L'âme secrète :

L'astéroïde a de quoi surprendre puisque sa surface est jonchée de plusieurs bâtisses. Les senseurs du vaisseau des personnages pourront leur révéler qu'il y aurait une douzaine de structures au total, regroupées sur la face de l'astéroïde cachée à la géante gazeuse. Des senseurs évolués (NT5 ou plus) détecteront deux structures alimentées en énergie, l'une abritant plusieurs formes de vie, l'autre un vaisseau spatial – la frégate de Tracina, baptisée « la Vertueuse ».

Si l'un des personnages réussit un jet de Tech + Science ou Connaissance adéquate, il pourra deviner que cet astéroïde devait servir de station de ravitaillement pour vaisseaux miniers, appareils de recherche et autres. Les deux bâtiments désignés sont un bloc d'habitation, qui héberge Tracina et 49 de ses disciples, ainsi qu'un générateur de carburant. Tracina s'est (piètrément) débrouillée pour redémarrer les générateurs ; pour le moment, elle attend que ceux-ci aient produit suffisamment de carburant pour recharger entièrement les batteries de la Vertueuse.

Mais si la base, fondée lors de la Première République, servit effectivement de station de ravitaillement dans un premier temps, la situation allait changer du tout ou tout lors de **la Révolte sathraïste**. Les pilotes insurgés tentèrent alors de la transformer en point stratégique et la rebaptisèrent « **l'âme secrète** ». Ils

agrandirent les baraquements pour s'abriter eux et leurs familles, ainsi que pour célébrer plusieurs de leurs cérémonies – mais les premières défenses à peine ajoutées, les Marines de la Première République attaquèrent.

La bataille dura près d'une semaine, les Sathraïstes envoyant désespérément des demandes d'aide à leurs confrères dans l'espace, résistant, abattant plusieurs centaines de Marines. Les derniers survivants, principalement des blessés et leurs enfants, se réfugièrent dans la chapelle ; au moment où ils reçurent un message annonçant l'arrivée des renforts, les Marines enfoncèrent les portes et se livrèrent à un massacre. Cependant, les renforts les prirent par surprise et les Marines durent se rendre rapidement. L'homme à la tête des Sathraïstes avait perdu toute sa famille au cours de l'affrontement ; avec une froide détermination, il fit aligner les prisonniers dans la chapelle puis ordonna à ses hommes de les exécuter. Enfin, au milieu des amas de corps, les Sathraïstes accomplirent le rite des morts, appelant tous ceux qui étaient tombés durant la bataille à se réveiller pour se battre, au moment voulu. Puis ils emportèrent tout ce qui pouvait leur servir, démontèrent les générateurs et fuirent, pour ne jamais revenir.

Avec la chute de la Première République et l'avènement de la Diaspora, les traces attestant l'existence de la base disparurent. Sœur Tracina ne fit que tomber par hasard sur une mention qui y était faite, en parcourant les chroniques d'un Sathraïste, découvertes par son équipe dans le système de Madoc. Elle prit possession des lieux il y a de cela plusieurs mois et s'efforça de ressusciter le bloc d'habitation et les générateurs. Tracina et ses hommes n'ont que peu exploré le restant de l'astéroïde et n'ont pas touché aux nombreux hangars et ateliers de maintenance – ces bâtiments sont pratiquement vides, à l'exception d'un hangar qui compte 20 cadavres non-décomposés, témoins de l'ancien affrontement.

Les personnages peuvent parcourir cette partie de la base comme ils l'entendent, mais il ne trouveront que peu de choses. Les Sathraïstes ont emmené tout ce qui pouvait être déplacé et démonté, et seule une expédition de « recyclage » (avec les moyens conséquents) pourrait tirer une jolie somme de cette section. Les disciples de Tracina se contentent d'occuper le bloc d'habitation ; à moins qu'ils ne passent plus d'une journée sur la base, et s'ils évitent le bloc, les personnages ne seront pas découverts.

Le bloc d'habitation :

Les pirates n'ont pas posté le moindre garde, certains du secret entourant l'astéroïde. Néanmoins, les personnages ne doivent pas se croire libres d'atterrir où bon leur semble et d'aller et venir sans être repérés. Par mesure de prudence peut-être voudront-ils se poser loin de la base et faire le reste du parcours à pied (ce qui ne devrait guère être pénible, la gravité de l'astéroïde étant des plus faibles).

Alors qu'il approche de la base, le groupe pourra remarquer des lumières en provenance du bloc d'habitation, une bâtisse large capable d'accueillir près d'un millier de personnes. Les personnages les plus perspicaces se poseront peut-être la question : pourquoi une telle capacité pour une si petite base de ravitaillement ? Par ailleurs, un jet de Perception + Guerre/Tactique révélera le blindage protégeant le bâtiment ainsi que plusieurs postes de tir (dont les armes sont d'ailleurs absentes).

En termes de jeu :

Pour atterrir discrètement : jet d'Intelligence + Conduite/Vaisseaux.

Pour parcourir l'astéroïde à pied : jet de Dextérité + Vigueur pour les personnages n'ayant pas l'habitude des scaphandres et combinaisons spatiales.

Un échec grave ou critique fait que le personnage dérive dans l'espace – à moins que ses compagnons ne lui prêtent main forte (avec un même jet).

La bande de Tracina est réputée pour sa taille : les personnages doivent comprendre d'emblée qu'ils n'ont aucune chance au combat. La meilleure option : s'introduire discrètement dans le bloc, à travers l'un des six sas (ce qui nécessitera des jets de Crochetage, Rédemption Tech, Discrétion – et également de Calme, beaucoup de Calme...). Percer une brèche à travers les murs est impossible : les architectes ont bâti solide et le blindage ajouté par les Sathraïstes n'a fait que les renforcer davantage – les murs résisteront à tout, sauf à l'armement d'un vaisseau. Les pirates n'occupent que le rez-de-chaussée de ce bâtiment de trois étages (cf. le plan fourni pour le rez-de-chaussée en fin de scénario, les étages restants ne sont composés que de dortoirs), étages où sont entreposés les cadavres de ceux morts il y a bien des siècles de cela. Etant donné que le système de support vital est resté inactif durant toute cette période, les corps n'ont que peu souffert de la décomposition, protégés par le froid.

Pour résumer la base :

- **Les issues principales** (dont les inscriptions sont rédigées en une variante précoce du techno-teyrien) demeurent les meilleurs moyens d'accès : les disciples de Tracina traînent généralement au centre du rez-de-chaussée et dans la chapelle (qui servait de cafétéria, avant d'être transformée par les Sathraïstes), laissant à l'abandon le hall d'entrée ainsi que les bureaux. Les pirates occupent ainsi les deux salles communes : 25 personnes se réunissent dans chaque.
- **Le Baron et ses deux gardes** disposent de l'une des arrières-salles pour eux seuls (l'issue étant bloquée de l'extérieur).
- **Les portes menant aux systèmes de support vital**, également marquées en pré techno-teyrien, ne sont pas ou plus verrouillées.
- **Les sas** disposent de panneaux en forme d'iris, qui peuvent être ouverts de l'intérieur comme de l'extérieur. Chaque sas mène sur une antichambre de compression/décompression : les personnages devront donc activer un second sas pour pénétrer pour de bon dans le bloc.
- **Les différentes portes intérieures** sont tout ce qu'il a de plus classique, équipées d'une simple poignée mécanique.

A la rescousse du Baron :

Trouver la pièce où le Baron est enfermé n'est pas si difficile ; après tout, il s'agit de la seule pièce bloquée à l'aide d'une barre, pour éviter que l'un de ses occupants n'ouvre la porte. Tout ce que les personnages ont à faire, c'est ôter la barre – pas le moindre piège, ni complication. Qui aurait cru que ce soit aussi facile ? Attendez la suite... Toujours est-il que les deux gardes du Baron, **Kaibara** et **Han Tsu**, sont soulagés à l'idée d'être sauvés.

En revanche, le Baron Chaz Khao est loin d'être aussi reconnaissant. Placé par sa mère entre les mains de l'Eglise dès son plus jeune âge, le Baron a vécu la plus grande partie de sa vie cloîtré en compagnie de moines, d'Avestites et d'Eskatoniques. Son voyage sur Pandémonium, pendant lequel il acquit plusieurs artefacts religieux (artefacts qui lui valurent l'attention de Tracina), fut sa première réelle escapade, loin de ses tuteurs religieux. Et encore, il passa le plus clair de son temps dans l'enceinte de la cathédrale de Pandémonium...

Rien de tout cela ne l'avait préparé à sa rencontre avec Sœur Tracina, lorsque celle-ci donna l'assaut à sa cabine, en compagnie de plusieurs pirates. Elle brandit son sabre et exigea la reddition du Baron, aux noms du Prophète et du Pancréateur. L'armure de Tracina était parsemée de symboles religieux, mais elle avait ôté son casque et ses yeux brûlaient d'une lueur ardente, pleine de dévotion. Pour Chaz Khao, ce fut aussitôt le coup de foudre.

Le Baron a gardé ses sentiments pour lui seul – du moins, jusqu'à l'arrivée des personnages. A présent, Chaz expose clairement son refus de retourner sur Rempart, d'une voix forte, très forte, au point d'hurler à l'aide. Il couvre les personnages d'insultes, les traitant d'hérétiques et de suppôts du Malin !

Les pirates s'activent :

Les personnages disposent de deux tours avant que les pirates ne commencent à se précipiter hors de leurs quartiers. Bien évidemment, c'est trop peu pour rejoindre un sas, mais assez pour que les pirates se saisissent de leur équipement, placé à proximité des couchettes. Le barda est plus que rudimentaire : une ou

L'atmosphère du bloc :

Les personnages ont tout intérêt à se faire petits pour retrouver le Baron, marchant sans faire de bruit, frôlant les murs, écoutant aux portes, etc. A vous MJ de recréer l'ambiance lourde et sinistre du bloc : seuls les dortoirs, la chapelle et le mess sont illuminés, mais d'une lumière faiblarde et malade.

Il est à noter que le bloc n'est pas entièrement silencieux : les systèmes de support vital laissent s'échapper un léger bourdonnement, tout juste audible. Il ne vous reste plus qu'à surprendre le groupe avec des bruits étranges et des ombres bizarres ou inattendues. Pour ne rien arranger, la totalité du bloc est peinte d'un gris morne et uniforme, comme pour accentuer sa froideur.

Si le MJ le décide, quelques pirates se promèneront à travers le bloc ; mais à moins que les personnages ne commettent une grosse bétise, les pirates ne remarqueront rien : ce ne sont pas les cachettes et les angles morts qui manquent. Au pire, les personnages pourront s'arranger pour neutraliser un pirate solitaire, sans faire de bruit.

plusieurs armes, une combinaison spatiale et quelques icônes religieuses favorites. Le Baron et ses gardes sont quant à eux les mains vides, les pirates les ayant forcés à jeter dans l'espace toutes leurs possessions.

Au final, se rendre est la meilleure solution – mais peut-on s'attendre à ce que des personnages dignes de ce nom s'y abaissent ? S'ils le souhaitent, ils peuvent tenter de se barricader dans les quartiers de Chaz, de s'emparer des générateurs de support vital, de prendre un otage ou tout autre solution alambiquée propre à des rôlistes. Pour faire bref : cela ne marchera pas. Vraiment pas. Les personnages font tout de même face à cinquante des pirates les plus capables et fanatiques des Mondes Connus !

- **Si les personnages s'enferment dans les quartiers du Baron**, les pirates réduiront l'arrivée d'oxygène de la pièce : les personnages perdront connaissance en l'espace d'une heure (après avoir subi vertiges et étourdissements).

- **S'ils tâchent de s'emparer des générateurs de support vital** et de les reprogrammer, il leur faudra accumuler 20pts de victoire sur un jet de Tech + Rédemption Tech/Haute technologie pour comprendre leur fonctionnement, et 20 autres points pour modifier l'atmosphère de telle pièce/section du bloc. Autant dire que les pirates ont du temps devant eux...

- **S'ils décident de faire sauter les générateurs**, purement et simplement, il faudra peut-être leur rappeler que le Baron, ses gardes et plusieurs pirates ne disposent pas de combinaisons ou scaphandres...

La peur aux trousses :

N'oubliez pas que cette partie doit être aussi confuse et hâtive que possible. Lors du premier tour, les personnages entendront sans peine le claquement des bottes des pirates contre le sol, alors que ceux-ci évacuent leurs couchettes et s'emparent de leur barda. Le tour suivant, ils entendront l'ouverture de portes et le bruit de plus en fort des bottes.

Ne laissez aucun répit aux joueurs, ne les laissez pas réfléchir. Si un joueur hésite trop longuement, dites-lui que son personnage perd un tour pour avoir cédé à la peur et à l'indécision.

En cas de combat :

Les disciples de Tracina n'ont rien de sauvages avides de sang : dès qu'ils le peuvent, ils laissent aux personnages la chance de déposer les armes. D'une part, ils respectent la vie humaine ; d'autre part, ils craignent qu'un coup mal placé n'endommage le support vital ou la structure même du bloc.

En effet, la structure d'un bloc n'est pas si éloignée de celle d'un vaisseau spatial : si les parois extérieures sont particulièrement résistantes, ce n'est guère le cas des parois internes – or, entre les deux parois se trouvent bon nombre de câblages et conduits essentiels, et cet espace n'est pas forcément pressurisé.

Chaque tir puissant pose alors un risque ; ce qui n'est pas un souci pour les pirates, qui se servent spécialement d'armes de contact, d'armes à feu légères et d'armes non-létales. Par contre, si les personnages font usage de gros calibres et qu'ils ratent leurs cibles, gare... Faites tirer les dégâts : chaque arme qui cause plus de 5pts de dégâts provoque une perforation. Prenez le total des dégâts au-dessus de 5 et jetez un d20 : si le score est égal ou inférieur à ce chiffre, le support vital est endommagé (ex : un personnage tire au fusil et rate. Il provoque 7pts de dégâts : s'il obtient 1 ou 2 sur son d20, il n'est pas sorti d'affaire !). Les MJ les plus stricts pourront appliquer la règle suivante : un échec critique double le montant des dégâts.

L'arrêt du support vital n'aura pas d'effet immédiat (à l'inverse de la situation sur un vaisseau qui risque alors de se déchiqueter). Le bloc maintient sa gravité artificielle et le blindage des parois extérieures empêche toute décompression explosive. Cependant, l'oxygène se détériore rapidement, devient vicié au bout de 10 tours puis irrespirable après une heure. Si quatre pièces ou plus sont endommagées de la sorte, la panne finira par paralyser le support vital tout entier : le bloc d'habitation sera entièrement privé d'oxygène recyclé.

Les pirates de Tracina :

Corps : Force 6, Dextérité 6, Endurance 8.

Intellect : Intelligence 3, Perception 4, Tech 3.

Esprit : Extra 4/Intro 2, Passion 2/Calm 1, Foi 4/Ego 2.

Compétences innées : combat 4, mêlée 6, observation 5, tir 5.

Compétences acquises : fouille 4, pistage 2.

Anima : 2.

Armement : cf. section ci-contre

Armure : scaphandre renforcé (5d) ou armure de cuir (4d).

Vitalité : -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0

LES MORTS S'EN MÊLENT :

Tôt ou tard, le combat finira bien par se calmer, avec la défaite, la reddition ou la victoire (peu probable) des personnages. C'est alors qu'ils remarqueront que si Han Tsu s'est vaillamment battu à leurs côtés, Kaibara a disparu corps et âme. Les pirates feront le même constat et (s'ils ont remporté le combat) commenceront aussitôt à rechercher le garde du corps disparu. Tout se précipite alors : on entend comme quoi l'entrée de la chapelle est bloquée, puis des cris résonnent... Des pirates qui viennent tout juste de prouver leur valeur face aux personnages surgissent tout à coup, le regard terrorisé. A leurs trousses, une horde de morts-vivants : les corps animés des Sathraïstes et des soldats des Zaibatsu !

Les morts ont été involontairement réveillés par Kaibara, qui a profité de la confusion du combat pour filer en douce et se cacher dans la chapelle, dont il a bloqué la porte à l'aide d'un banc de fortune. Mais au passage il a dérobé **la Balise de Lextius le Chevalier** dans les quartiers des pirates. Kaibara connaît son existence et son fonctionnement, puisque ce sont ses véritables supérieurs qui les lui ont appris : **les prêtres de l'Inquisition**. Ces derniers ont délibérément fait circuler l'information selon laquelle la Balise se trouvait sur le yacht du Baron : le voyage de Chaz n'était guère qu'un plan de l'Inquisition pour attirer et capturer Tracina, appâtée par la relique. Kaibara était censé activer la Balise dès l'attaque du yacht, mais c'était sans compter l'attachement du Baron pour la relique : avant que Kaibara n'ait pu s'en emparer, Chaz l'avait remise à Tracina...

Kaibara a saisi une nouvelle chance, avec l'intervention des personnages ; il a accompli le bref rituel nécessaire à l'activation de la Balise, n'ayant aucune idée de la présence de corps aux étages supérieurs et des effets de la Balise sur ceux-ci. En effet, les morts ont « intercepté » l'appel de la Balise et le cérémonial des Sathraïstes leur ordonne d'y répondre. Dès lors, ils dévalent les escaliers, envahissent le hall d'entrée et tâchent de rejoindre la Balise. Bien sûr, les personnages et les pirates ne peuvent savoir que la chapelle est la destination finale des zombis – tout ce qu'ils savent, c'est qu'une armée de morts avance droit sur eux...

La Balise de Lextius :

Cet orbe argenté est supposé avoir appartenu à Lextius, l'un des disciples du Prophète, et aurait le pouvoir de rappeler le Chevalier depuis le royaume des morts. D'après le journal tenu par Lextius, la Balise serait également capable de joindre tout croyant à travers l'espace et de le guider jusqu'à elle : c'est précisément cette fonction qui intéresse l'Inquisition pour situer et capturer Tracina.

FACE AUX MORTS :

Le MJ est libre d'utiliser la description et les statistiques des craquenuits du livre de base pour ce qui est des zombis. S'ils n'ont aucune arme, ils surclassent néanmoins les pirates et les personnages par le nombre. Par ailleurs, bon nombre des pirates sont d'anciens paysans et le mysticisme fanatique de Tracina n'a fait que consolider leurs superstitions. En somme, à leurs yeux, une armée de zombis ne peut être que le signe d'une catastrophe divine imminente, et bon nombre d'entre eux cèdent à la panique.

Tandis que Sœur Tracina s'efforce de rallier ses hommes, les personnages peuvent l'aider comme agir seuls de leur côté. Peut-être voudront-ils combattre les zombis, prendre d'assaut la chapelle ou fuir en compagnie du Baron – mais celui-ci refuse de s'éloigner de Tracina, qu'importe le danger.

Une solution envisageable : pénétrer la chapelle et stopper Kaibara, tandis qu'un maigre cordon de pirates bloque les zombis. Quelqu'un devra désactiver la Balise, qui scintille désormais, afin de stopper (consciemment ou non) les zombis – Kaibara s'y refusera, il suit les ordres de ses supérieurs, et sa peur de l'Inquisition est bien plus grande que celle des zombis. Neutraliser Kaibara se solde par un bref combat ; stopper la Balise requiert un jet d'Intelligence + Bibliothèque pour d'abord comprendre son fonctionnement. En cas de réussite, 10pts de victoire seront nécessaires, sur un jet de Foi + Connaissance/Théologie pour la désactiver. En cas d'échec, il faudra en cumuler 20. Aucun personnage n'est porté sur le domaine de la foi ? Ce n'est pas le cas de Tracina ou de Chaz...

Pour pimenter la scène, vous pourrez faire rompre le cordon des pirates par les zombis tandis que les personnages se concentrent pour désactiver la Balise. Et les mains des morts pourront s'y poser alors que les personnages atteignent les derniers points de victoire. Bien entendu, il n'est pas dit que le groupe doit forcément l'emporter : si les personnages ont manqué de rapidité ou de jugeote, laissez faire les zombis.

Une fois la Balise désactivée, les zombis s'effondrent sur place, sans plus tarder. Les pirates reprennent leurs esprits et encerclent les personnages. Sœur Tracina se sait redevable : si les personnages en font la demande, elle les laissera repartir pour Rempart en compagnie du Baron – mais ce dernier va résister. En revanche, Tracina refuse de se défaire de la Balise : elle sera intraitable sur ce point.

D'autres fins sont possibles : on peut très bien imaginer le Baron rester avec les pirates ou tout le monde fuir le bloc et la horde de zombis. Toujours est-il que si les personnages regagnent Rempart avec le Baron, la Maison Li Halan appréciera. Si ce n'est pas le cas, la Maison et l'Inquisition auront quelques questions à leur soumettre...

Flash-back :

Si vous souhaitez développer cette aventure et la rendre plus intense, vous pouvez faire alterner vos joueurs entre leurs personnages et les Sathraïstes d'autrefois, à l'aide d'une série de retours en arrière.

Soudainement, les joueurs incarnent les Sathraïstes venus sauver leurs frères de l'âme secrète. Faites jouer la course contre la montre pour atteindre la base puis la bataille féroce face aux troupes des Zaibatsu. Et quand les personnages atteignent enfin la chapelle, ils ne trouvent qu'un seul et unique survivant, au bord de l'agonie. Le meneur des Sathraïstes ordonne alors l'exécution puis le rituel qui, un jour, ressuscitera leurs frères. Laissez les Sathraïstes arranger et disposer les corps pour leur dernier repos ; la scène n'en sera que plus prenante lorsque leurs personnages de Fading Suns devront combattre ceux qui hier étaient leurs compagnons.

Les personnages :

Le Baron Chaz Khao :

Corps : Force 5, Dextérité 5, Endurance 6.

Intellect : Intelligence 6, Perception 5, Tech 4.

Esprit : Extraverti 1/Introverti 5, Passion 3/Calme 3, Foi 5/Ego 1.

Compétences innées : charme 5, combat à mains nues 3, discrétion 4, esquive 4, intimidation 5, mêlée 4, observation 6, tir 3, vigueur 5.

Compétences acquises : alphabet (teyrien & latin), bibliothèque 7, bureaucratie 4, communication (commandement) 2, communication (éloquence) 4, connaissance (théologie) 6, empathie 6, équitation 4, langue (teyrien & latin), remède 5.

Citation : « *Sœur Tracina m'a ouvert les yeux et dévoilé la vérité !* »

Description : jeune homme grand et agile, Chaz a passé une bonne partie de ses 21 ans au sein des institutions religieuses. Il commence tout juste à assumer la vie et les devoirs de noble, pour son plus grand inconfort. Chaz se sent bien plus à l'aise dans la simple tunique procurée par Sœur Tracina lors de sa capture.

Anima : 3.

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

Entourage : les deux gardes du corps appartiennent de longue date à la famille Khao, mais ils n'ont aucune loyauté particulière vis-à-vis de Chaz.

Attitude : Chaz agit bien plus à la manière d'un prêtre que d'un noble et ses études ont fait de lui un jeune homme paisible et introspectif. Sa rencontre avec Sœur Tracina l'a secoué, rien ne l'y ayant préparé, et son engouement soudain pour cette femme peut lui faire accomplir n'importe quoi.

Sœur Tracina Isterot :

Reportez-vous à la rubrique **Dramatis Personae** du site, pour son portrait et ses caractéristiques.

Les gardes du corps du Baron :

Corps : Force 7, Dextérité 6, Endurance 8.

Intellect : Intelligence 4, Perception 6, Tech 4.

Esprit : Extra 5/Intro 2, Passion 4/Calme 2, Foi 1/Ego 4.

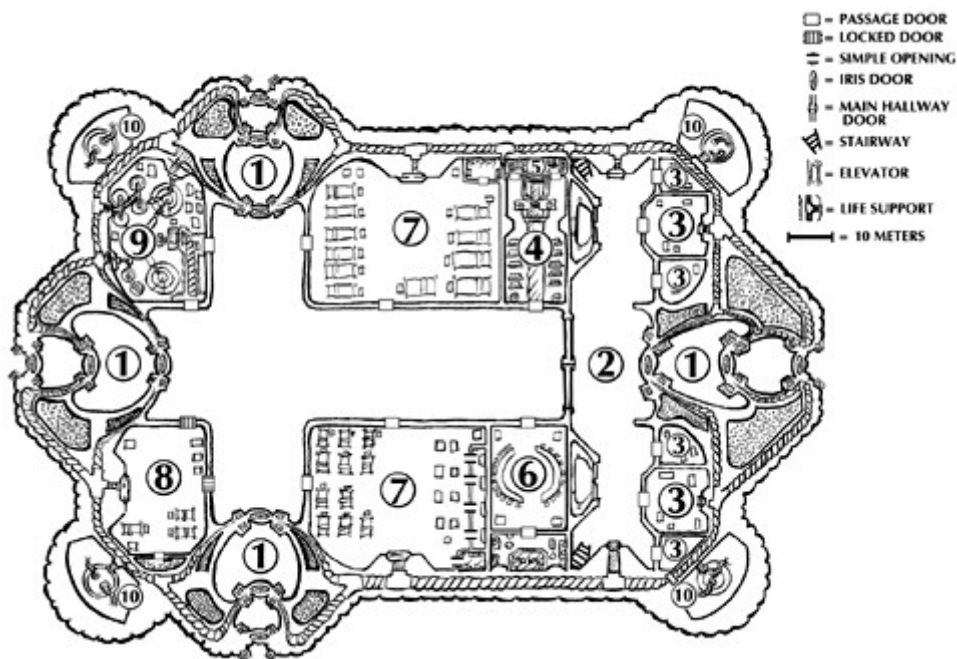
Compétences innées : combat 6, esquive 5, mêlée 6, observation 5, tir 6.

Compétences acquises : fouille 4, pistage 5.

Anima : 4.

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

Plan du rez-de-chaussée :



Légende :

- | | |
|---------------------------------------|-----------------------------------|
| 1 - Sas de compression/décompression. | 6 - Mess. |
| 2 - Hall d'entrée. | 7 - Pièces communes & dortoirs. |
| 3 - Bureaux. | 8 - "Cellule" du Baron. |
| 4 - Chapelle. | 9 - Générateurs de support vital. |
| 5 - Zones de stockage. | 10 - Emplacement de tir. |

Traduction :

- | | |
|--|--|
| Passage door : porte non-verrouillée. | Main hallway door : entrée du hall principal. |
| Locked door : porte verrouillée. | Stairway : escalier. |
| Simple opening : ouverture simple. | Elevator : ascenseur. |
| Iris door : porte-iris. | Life support : support vital. |