

DARK HERESY™

LE TRANCHANT DES TÉNÈBRES



UNE INTRODUCTION AU
JEU DE RÔLE DARK HERESY

WARHAMMER
40,000
JEU DE RÔLE

CRÉDITS

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT

Ross Watson

CONCEPTION ET RÉDACTION

Alan Bligh

ÉDITION

Mike Mason

GRAPHISME

Mark Raynor, Adrian Wood

CONCEPTION GRAPHIQUE

Trent Urness

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

John Blanche

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

John Blanche, Paul Jeacock, Adrian Smith, Karl Kopinski
et Andrea Uderzo

CARTOGRAPHIE

Mark Raynor

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT JDR

Michael Hurley

DIRECTEUR DE PUBLICATION

Christian T. Petersen

CONCEPTION ET RÉDACTION DE DARK HERESY

Owen Barnes, Kate Flack et Mike Mason

REMERCIEMENTS

John French

GAMES WORKSHOP

RESPONSABLE DES LICENCES

Owen Rees

RESPONSABLE DES DROITS ET DES LICENCES

Erik Mogensen

RESPONSABLE DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Alan Merrett

DIRECTEUR DU SERVICE LÉGAL ET DES LICENCES

Andy Jones

EDGE ENTERTAINMENT

DIRECTEUR DE PUBLICATION

Gilles Garnier

BIBLIOTHÈQUE INTERDITE

OMNIMESSIE

Mathieu Saintout

GRAPHISME ADDITIONNEL

Stéphanie Lairet

TRADUCTION

Fabien Marteau



Copyright © Games Workshop Limited 2009. Games Workshop, Warhammer 40,000, le jeu de rôle Warhammer 40,000, DARK HERESY, les logos de ces marques respectives, Rogue Trader, DARK HERESY et toutes les marques associées, ainsi que les logos, lieux, noms, créatures, races, ainsi que les insignes, logos et symboles de ces races, véhicules, armes, unités ainsi que les symboles de ces unités, personnages, produits et les illustrations des univers de Warhammer 40,000 et de DARK HERESY sont soit ®, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2009, enregistrés en Angleterre et dans d'autres pays du monde. Cette édition est publiée sous licence Fantasy Flight Publishing Inc et Edge Entertainment. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Edge Entertainment et le logo Edge Entertainment sont des marques déposées de Edge Entertainment. Bibliothèque Interdite et les logos Bibliothèque Interdite sont des marques déposées de Bibliothèque Interdite. Tous droits réservés par leurs propriétaires respectifs. Cette traduction © Bibliothèque Interdite 2009.

Code produit DHx5

Pour plus de détails sur la gamme de produits DARK HERESY, découvrir notre sélection d'aides de jeu, d'interviews et de questions-réponses, rendez-vous en ligne sur :

WWW.BIBLIOTHEQUEINTERDITE.FR/DH

LE TRANCHANT DES TÉNÈBRES

Nous sommes au 41^e millénaire. Depuis plus de cent siècles l'Empereur immobile siège sur le Trône d'Or de Terra. Il est le maître de l'humanité, par la volonté des dieux, et le suzerain d'un million de mondes grâce à la puissance de ses armées innombrables. Il n'est qu'une carcasse en décomposition, qui se tord et frémit sous les influx d'une énergie invisible venue du Moyen Âge Technologique. Il est le Seigneur Charognard de l'Imperium au nom duquel mille âmes sont sacrifiées tous les jours afin qu'il ne meure jamais vraiment.

Suspendu dans cette dimension où il n'est ni tout à fait mort, ni tout à fait vivant, l'Empereur poursuit sa veille éternelle. Ses puissants vaisseaux de guerre naviguent au cœur des miasmes infestés de démons du Warp, sur les seules routes qui leur permettent de relier les étoiles lointaines, selon des trajectoires éclairées par les visions de l'Astronomican, qui sont elles-mêmes la manifestation psychique de la volonté de l'Empereur. Ses armées immenses livrent bataille en son nom sur tant de mondes qu'on ne peut les dénombrer et, de tous, ses soldats les plus grands sont peut-être ceux de l'Adeptus Astartes, les Space Marines bioaméliorés, la quintessence des guerriers. Leurs frères d'armes sont légion : la Garde Impériale et les rangs innombrables des forces de défense

planétaire, les membres de l'Inquisition dont la vigilance ne s'endort jamais et les technoprêtres de l'Adeptus Mechanicus, pour n'en nommer que quelques-uns. Pourtant, ces multitudes suffisent à peine à contenir la menace perpétuelle et toujours présente des xenos, des hérétiques, des mutants et pire encore.

Être un homme en ces temps troublés, c'est être un individu isolé parmi des milliards d'autres. C'est vivre sous le joug du régime le plus cruel et le plus sanguinaire qui se puisse imaginer. Ne placez pas votre espoir dans les pouvoirs de la technologie et de la science, car tant de choses ont été oubliées qui ne pourront jamais être retrouvées. Ne comptez pas sur les promesses du progrès et de la raison car, dans ce lointain futur de sinistres ténèbres, il n'y a que la guerre. La paix n'existe pas au royaume des étoiles mais seulement une éternité de carnages sous le rire moqueur des dieux assoiffés de sang.

INTRODUCTION

« La plus grande ressource que notre saint Imperium possède c'est l'insondable multitude de l'humanité elle-même. Aucun pouvoir n'est plus fort et aucune force plus terrifiante lorsqu'elle est unie vers un même but. Par la main de l'homme, nous avons recréé les étoiles à notre image. De par ce symbole, le sage sait que le véritable pouvoir réside dans la maîtrise du sang et des os, dans la chair même de l'humanité. »

— Quastor général, Brantus Hurst,
commandement pénitencier du Departmento Munitorum.



UTILISER *LE TRANCHANT DES TÉNÈBRES*

Cette aventure a été pensée comme une introduction au jeu de rôle DARK HERESY et force les acolytes à agir sous couverture. *Le tranchant des ténèbres* est une aventure complète prévue pour des acolytes fraîchement débarqués au service de l'Inquisition, elle donne un avant-goût des thèmes et récits développés dans DARK HERESY aussi que dans l'univers de Warhammer 40,000 dans son ensemble.

Ce scénario est également un excellent prélude à toute une série d'aventures si vous possédez déjà le livre de base de DARK HERESY; dans ce cas, ignorez simplement les règles simplifiées décrites au **Chapitre IV: Appendices**.

Pour des raisons évidentes, le système de règles intégral de DARK HERESY ne peut être repris ici. Des règles simplifiées sont présentées page 36 (nous suggérons que le meneur de jeu [ou MJ] imprime ces pages pour les joueurs afin qu'ils puissent s'y référer). Quelques règles additionnelles et conseils au MJ émaillent le texte, prenez bien soin de les lire attentivement. Vous pouvez proposer à vos joueurs les personnages d'acolytes prêts à jouer figurant à la fin de l'aventure *L'Espoir Brisé*. Il vous faudra également quelques dés à dix faces (d10), idéalement deux par joueur, ainsi que... des joueurs.

Le tranchant des ténèbres est une aventure orientée vers l'enquête pour DARK HERESY. Elle est prévue pour un groupe de deux à quatre joueurs et se conclura en trois à quatre sessions de jeu. L'histoire débute par une mort mystérieuse liée à un district désespéré de la vaste cité-ruche de Sibellus sur le monde de Scintilla. Les circonstances entourant cette mort ont piqué au vif l'intérêt de l'Inquisition et les acolytes joueurs sont contactés pour agir sous couverture et pousser les recherches plus avant.

INTRODUCTION DU MJ

Le tranchant des ténèbres est une aventure mystérieuse qui partage de nombreux points communs avec une histoire de détective dont le premier « indice » est la découverte du corps d'un hab-ouvrier dénommé Saul Arbest. À partir de ce point de départ, les PJ se retrouvent face à de nombreuses pistes, qui à leur tour généreront de nouveaux indices et renseignements, les conduisant inexorablement à la découverte d'une conspiration de science hérétique qui, si elle n'est pas enraillée par les acolytes, pourrait provoquer la mort de très nombreuses personnes.

Comme avec toutes les enquêtes de ce genre, il n'existe pas de « bonne » ou de « mauvaise » voie dans cette aventure. Bien sûr, certaines approches ainsi que la poursuite d'indices précis auront de bien meilleurs résultats. À l'inverse, la mauvaise question adressée à la mauvaise oreille ou l'utilisation trop hâtive et outrancière de la force, auront des répercussions peu plaisantes. Les méchants de l'histoire prendront connaissance de la présence des PJ et de leur enquête et n'hésiteront pas à ouvrir sur eux un déluge de feu dont les conséquences pourraient s'avérer fatales. Les aventures ouvertes (comme celle-ci) récompensent les joueurs malins, imaginatifs et impliqués. Démanteler des plans secrets, rechercher la vérité derrière des événements étranges et mettre à jour de sombres conspirations, sont quelques-uns des éléments se trouvant au cœur de DARK HERESY. Ça ne signifie pas pour autant que cette aventure manque d'action, ou d'éléments horri-

riques, loin de là, car ici les méchants de l'histoire sont des individus monstrueux coupables de crimes affreux qui devront être stoppés par la force. En outre, le lieu de l'action en lui-même est dangereux, la violence pouvant éclater à tout moment. Une égale part de muscle et d'intelligence parmi les personnages est donc recommandée, et chacun aura l'occasion de briller au cours de l'aventure.

CADRE DE L'AVENTURE

Le mal et l'hérésie prennent plus facilement racine dans les lieux désespérés et oubliés, que ce soit sur des mondes lointains, dans des communautés isolées ou ici, dans un lieu victime de désastres, de famine économique et d'un lent abandon. Dans les ombres des puissantes spires de la ruche Sibellus sur Scintilla, dans un district aux abois et livré à la décrépitude nommé « division Coscarla », une conspiration criminelle et hérétique se fond. Utilisant la population indigente et apeurée comme un bouclier et une réserve de « matériaux » en cas de besoin, un individu se faisant connaître sous le nom de « Chirurgien » et ses laquais ont mis en place des installations médicales visant à pratiquer des expériences aussi horribles qu'interdites. Afin de dissimuler leurs activités, le technoculte a infiltré et secrètement pris le contrôle d'un hospice ainsi que des agents des forces de l'ordre locaux, tout en fournissant des sérums chimiques aux narcotruands dans le but d'assurer leur collusion dans les sombres desseins du culte. Le Chirurgien est une techno-adepte renégate, employée par un culte hérétique connu sous le nom de Logomanciens. C'est une biosculptrice dont le champ d'intérêt particulier est la création (illégal) de sérums chimiques et d'organes artificiels visant à améliorer le corps humain. Elle exige des cobayes humains vivants pour ses expériences et la populace opprimée de Coscarla représente une source inépuisable de victimes. Elle n'a aucun respect pour la vie de ses serveurs ou pour ceux que ses expérimentations macabres tuent ou mutilent. Ses serveurs ont déjà un nombre appréciable d'enlèvements à leur actif. L'un de ces cobayes kidnappés, un homme du nom de Saul Arbest, a réussi à s'enfuir avant de décéder sur la voie du transpole (sorte de métro

DE L'ESPOIR BRISÉ AU TRANCHANT DES TÉNÈBRES

L'aventure d'initiation *L'Espoir brisé* servant d'introduction à l'univers de DARK HERESY était très orientée action et traitait d'événements se déroulant dans la mine de Gorgonid sur Sepheris Secundus. Il n'est pas nécessaire d'avoir joué *L'Espoir brisé* auparavant, bien que *Le tranchant des ténèbres* puisse s'enchaîner à la suite. Bien sûr, il est raisonnable de laisser passer un peu de temps afin que les acolytes récupèrent de leurs blessures tout en subissant une batterie de tests et d'interrogatoires afin de déterminer s'ils sont contaminés.

Le tranchant des ténèbres et *L'Espoir brisé* sont d'excellentes introductions à « *Illumination* », l'aventure se trouvant dans le livre de base de DARK HERESY. Bien sûr, il est également possible d'utiliser *Le tranchant des ténèbres* comme interlude entre deux scénarios de niveau plus élevé avec quelques ajustements.

Vous pouvez télécharger gratuitement *L'Espoir brisé* sur le site officiel www.bibliothequeinterdite.fr/dh.

aérien). C'est son corps, une fois découvert, qui a attiré l'intérêt de l'Inquisition et motivé l'implication des acolytes.

Une fois les expérimentations du Chirurgien achevées, elle compte masquer ses traces en relâchant un agent biologique plagiant les effets d'une épidémie de peste, éliminant peut-être quelques dizaines de milliers d'innocents au passage. Elle l'a déjà fait auparavant et le refera si personne ne l'en empêche.

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Le tranchant des ténèbres est divisée en trois parties distinctes. La première est une introduction visant à réunir les acolytes et à les briefer sur la raison de leur présence. La seconde laisse les acolytes livrés à eux-mêmes et libres d'explorer la division Coscarla et d'enquêter sur le disparu. En fonction de leurs succès, la troisième partie de l'aventure, durant laquelle la conspiration est découverte et doit être éradiquée, peut survenir à tout moment, transformant cette conclusion en un conflit où il vaut mieux tirer le premier.

Première partie : Parmi les disparus

L'attention de l'Inquisition a été attirée par la découverte du cadavre d'un homme sur la voie du transpole de Sibellus. Bien que ce ne soit pas un événement isolé, le corps – après autopsie – révèle des signes d'interventions chirurgicales et de greffes illégales, typiques d'une science hérétique. L'Inquisition a dissimulé le corps et l'incident, tout en ayant déterminé qu'il s'agissait d'un hab-ouvrier appelé Saul Arbest. Arbest est déclaré disparu depuis près d'un mois par sa sœur, vivant dans la division Coscarla de la cité-ruche Sibellus. L'Inquisition souhaite savoir comment ces greffes hérétiques ont pu se retrouver dans le corps d'un citoyen sans histoire et briefera les acolytes sur ce qu'elle sait avant de les envoyer enquêter sous couverture.

Deuxième partie : La cité du crépuscule

Les acolytes se dirigent vers la division Coscarla pour enquêter sur le défunt et rassembler autant d'indices que possible. Se faisant, ils vont découvrir un lieu de la cité se désagrégeant lentement et qui semble otage d'une peur qui ne trahit pas son nom. Si les acolytes enquêtent avec succès, ils vont mettre en évidence quelque chose de purement maléfique, qui s'enroule tel un serpent autour des protagonistes de cette histoire. De

nombreuses opportunités de rencontres se font jour, ce qui inclut des interactions avec des PNJ bien ou mal intentionnés. Bien que des affrontements ne soient en rien garantis, les acolytes pourraient se retrouver confrontés aux gangs criminels locaux, ainsi qu'aux forces de l'ordre corrompues et à de la racaille meurtrière, sans compter une éventuelle bagarre de bar. Si les acolytes sont avisés et ont un peu de réussite, ils seront inexorablement attirés vers ce qui se cache derrière l'hospice de Tantalus. Mais s'ils ont éveillé la méfiance de leurs ennemis invisibles, ils pourraient être conviés à se rendre dans l'hospice en tant que dernières victimes du Chirurgien.

Troisième partie : La chambre des horreurs

Quoi qu'il arrive, le véritable visage de ce qui se cache derrière la peur étouffant Coscarla est exposé et les horreurs du laboratoire du Chirurgien sont dévoilées. Les conséquences de cette exposition forceront sans nul doute leurs ennemis à se jeter dans la brèche et les acolytes pourraient bien lutter pour leur vie sans espoir de retraite. Si cela se produit, les acolytes devront être assez malins pour survivre et contrecarrer les plans du Chirurgien et de ses sbires, faisant peut-être appel à une aide extérieure étonnante pour y parvenir. Triompher des maléfices du Chirurgien sera difficile, mais ô combien gratifiant, et épargnera un grand nombre de vies tout en renforçant les acolytes en tant que serviteurs compétents des saints ordos.

LES PROTAGONISTES

Voici quelques personnages non joueurs (ou PNJ) importants se retrouvant embringués dans l'histoire, avec le détail de leurs personnalités et motivations. Étant donné la nature ouverte de l'aventure, il y a de nombreux personnages impliqués, bien que leur apparition dépende grandement des agissements des acolytes et de leur approche de l'enquête.

Interrogateur Sand: un agent expérimenté de l'Inquisition, érudit et *medicæ*. Il croise la route des PJ en tant que supérieur blasé. Sand est celui qui charge les acolytes de conduire l'enquête sur Saul Arbest.

Saul Arbest (décédé): le destin de Saul est le point de départ de cette enquête. Le cadavre de cet hab-ouvrier porté disparu et,



CONSEILS AU MJ

Le tranchant des ténèbres est une aventure basée sur une situation en cours dans laquelle les acolytes sont embarqués, en conséquence les événements et protagonistes impliqués dans la conspiration de Coscarla possèdent leurs propres motivations avec lesquelles les acolytes interagissent.

Une fois à proximité de Coscarla, les acolytes ont toute liberté sur la façon de mener leur enquête, ce qui inclut quelle piste ou indice suivre. C'est à vous, en tant que meneur de jeu, de réagir à leurs actions de la manière qui vous semble la plus appropriée. Lorsque vous maîtrisez une partie non linéaire comme celle-ci, vous devez toujours vous sentir libre d'embellir les détails, créer de nouvelles rencontres, faire réagir les personnages et façonner les événements en fonction des actions de vos joueurs. L'histoire n'en sera que bien meilleure.

Ce type d'aventures demande un investissement plus important de la part du MJ et il vous faudra souvent improviser, déterminer les résultantes de certains agissements et anticiper les actions des joueurs tout en répondant à leurs idées. La clé est de rester ferme mais juste. N'hésitez pas à faire réagir vos PNJ de façon violente si les actions des acolytes le demandent et, bien sûr, récompenser l'improvisation et les bonnes idées des joueurs avec de nouveaux indices, renseignements et soutiens extérieurs. Plus important encore, il faut vous familiariser avec les détails de l'aventure, pas seulement « qui est ou? » et « qui fait quoi? », mais également comment les principaux PNJ vont réagir à l'imprévu. Ainsi, vous pourrez toujours répliquer sans jamais risquer de ruiner le scénario!

Enfin, bien que cela puisse paraître évident, gardez sous la main un bloc-notes pour conserver une trace des différents noms ainsi que des actions des acolytes et de ce qu'ils ont appris. Si cela sonne comme un gros travail pour le MJ, c'est justement parce que c'est le cas. Mais l'expérience n'en sera que plus enrichissante.

plus particulièrement, les modifications dont il a été victime, sont les raisons pour lesquelles les acolytes sont impliqués. De son vivant, Saul était sur la pente raide, sans travail et sans avenir, il buvait trop, parlait trop et l'a payé très cher.

Lili Arbest: la sœur de Saul, Lili, est une jeune femme qui a vieilli prématurément à cause des soucis. C'est une ouvrière douée qui craint de quitter Coscarla avant que le mystère de la disparition de son frère ne soit résolu. Cependant, lorsque les acolytes la rencontrent pour la première fois, elle a peur pour sa vie et manque de s'enfuir.

Gardien Locan: un homme entre deux âges, minaudier, Locan est l'officier des forces de l'ordre corrompu en charge de maintenir le calme dans Coscarla. Oublié dans son « placard » par ses supérieurs de l'Administratum, Locan est accro à l'obscura et n'est même plus l'ombre de l'homme qu'il a été, perverti qu'il est par les narcotruands locaux. Il est maintenant sous l'adminis-

tration directe des Logomanciens, ses troupes remplacées par les leurs. Déchiré entre sa dépendance à la drogue et la peur, il fera un piètre simulacre de normalité pour ceux qui le rencontrent.

Evard Zed: autre victime des déboires économiques du district, Zed était l'un des compagnons de beuveries de Saul Arbest. Il était avec Saul la nuit où il a disparu et possède quelques informations sur sa disparition. Il rase les murs, passant son temps au temple, en donnant un coup de main tout en espérant rester discret.

Prêcher Fayban: imbibé de vin, peu présentable, Fayban est un ministre religieux (inutile) du Crédo impérial. Il quitte rarement son petit temple et conduit d'une voix hésitante quelques services religieux à l'attention des croyants. Attristé, larmoyant et spirituellement brisé, il reste volontairement dans l'ignorance de la souffrance et de la peur qui l'entourent.

Sikes le Récupérateur: ferrailleur et techno-récupérateur, Sikes a monté un commerce dans un magasin incendié, vendant et troquant tuyaux foireux et bouts de ferraille avec les habitants appauvris. Sikes est un étranger dans le district, gagnant sa vie tel un parasite. Cependant, la première impression n'est pas toujours la bonne et il gagne à être connu.

Hôtelier Maxus Drayelok: propriétaire du seul hôtel du district, Drayelok possède une apparence émaciée et loqueteuse, tandis que son établissement est sinistre et délabré. Accro à l'obscura, psychotique contrôlant à peine ses sueurs froides et tics, Drayelok possède la peu plaisante habitude de faire appel à la lie de la société pour assassiner ses clients dans la nuit afin qu'il puisse les détrouser et ainsi assouvir son vice.

« **Accord** » **Luntz:** tueur à gage au service du syndicat des narcotruands, Luntz est là pour prendre au Chirurgien ce qui revient au syndicat et possède une douzaine de porte-flingues et de membres de gangs à son entière disposition. En privé, il a quelques réserves et craintes concernant les autres activités du Chirurgien (sans compter le nombre grandissant de cobayes demandés). Il passe sa rage sur les tenanciers de l'Union des ouvriers du tertiaire où lui et sa bande ont élu domicile.

Directeur Sybas Moran: directeur de l'hospice de Tantalus, Moran se présente lui-même comme un adepte froid mais efficace, administrant une quantité décroissante d'aumônes et d'aides destinées aux ouvriers, le tout avec un budget en continue diminution. En réalité, c'est un escroc talentueux et un tueur impitoyable, et le masque de la charité lui sied de plus en plus mal. Agent expérimenté des Logomanciens, Moran préférerait voir le boulot du Chirurgien achevé et Coscarla s'étouffer avec ses cadavres pour enfin partir là où l'herbe est plus verte.

Le Chirurgien: la femme connue sous le surnom de « Chirurgien », plus proche de la machine que de l'être humain, est complètement folle. Techno-adepte renégate, elle est dissimulée dans les coulisses de l'hospice où elle travaille profitablement sur ses sérums pour rester en conformité avec les narcotruands, ceci afin de poursuivre ses expérimentations meurtrières. La recrudescence de disparitions dans le district est en grande partie le résultat de ses besoins en sujets d'étude frais et son désir d'avoir toujours d'abondantes réserves devient de plus en plus difficile à dissimuler par ses sbires.



PARMI LES DISPARUS

ENTRÉE DES ARTISTES

•

COMPRENDRE LA
SITUATION

•

LE CORPS EN QUESTION

•

SE VÊTIR POUR
LA SOUS-RUCHE

PREMIÈRE PARTIE : PARMI LES DISPARUS

L'aventure débute avec la convocation des acolytes au service de l'Inquisition et le briefing concernant les circonstances mystérieuses entourant un décès.

Si vous n'avez encore jamais joué, assurez-vous que chacun de vos joueurs dispose de son personnage d'acolyte et se soit familiarisé avec les règles simplifiées. Dites-leur qu'ils viennent d'être fraîchement recrutés au service de l'Inquisition impériale et qu'ils ont été sélectionnés pour servir en tant qu'acolytes (des agents, experts et spécialistes). Ils vont devoir se battre en première ligne dans la guerre de l'ombre qui oppose l'Imperium aux forces de la corruption et aux horreurs qui cherchent à subvertir et renverser le Trône d'Or de Terra. Après avoir été évalués et initiés, les personnages joueurs ont été « mis de côté », dissimulés au cœur de la ruche de Sibellus sur Scintilla, monde-capitale du secteur Calixis.

ENTRÉE DES ARTISTES

Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Après avoir été isolé puis introduit au service de l'Inquisition, les choses ne se sont pas tout à fait déroulées comme vous l'aviez imaginé. Débarrassé de votre vie passée, vous avez été évalué, testé et questionné. Hormis quelques lectures données dans des chambres obscures qui vous ont rendus nauséeux, et un flot apparemment infini de codes et de cryptogrammes que l'on vous a fait mémoriser et détruire, vous avez été en grande partie livré à vous-même. Logeant sous un faux nom dans un bloc d'habitation de la ruche Sibellus sur Scintilla, le monde-capitale du secteur Calixis, vous avez pris votre mal en patience durant des semaines, attendant des nouvelles de vos maîtres, ainsi que leur verdict.

Enfin, le moment est venu et un messenger vous a apporté un courrier sur lequel figurait le code secret des saints ordos. Le message à l'intérieur était simple et direct, indiquant une heure, une date et un lieu. Les instructions précisant de se préparer et de s'attendre à de la compagnie étaient signées d'un seul épithète – L'Empereur nous protège.

L'interprétation que font les acolytes de cette convocation (une chance de prouver leur valeur, de livrer un juste combat, une opportunité unique de voyager loin, un premier pas sur le chemin de la célébrité, de la gloire et du pouvoir, ou simplement un moyen de survivre) est laissée à leur entière appréciation. Néanmoins, on peut penser qu'ils se rendront au rendez-vous fixé, emportant tout leur équipement et disant au revoir, peut-être pour la dernière fois, à leur logement aussi temporaire qu'anonyme.

Si vos joueurs ont des questions de dernière minute sur leurs acolytes, les règles, l'Inquisition ou Scintilla, c'est maintenant ou jamais.

Lorsque les joueurs sont prêts, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

À l'heure dite, vous avez tracé votre chemin à travers la masse anonyme du quartier de l'Administratum vers une plateforme ascensionnelle de service discrète, située à l'arrière d'un immeuble imposant recouvert de bas-reliefs figurant des crânes, urnes et autres symboles liés à la mort. Au sommet siège l'immense statue d'un saint en lamentations. À votre grande surprise, vous êtes attendu. Le visage ratatiné du serviteur intégré à la plateforme vous étudie avant de vous dire de passer. Lorsque vous montez dessus, vous constatez que vous n'êtes pas le seul à avoir été convoqué, comme le précisait la note, et faites face aux regards inquisiteurs d'un petit groupe dans un silence de mort. Le signal de contrôle du serviteur sonne lorsque le dernier d'entre vous monte sur la plateforme. La porte se referme alors dans un bruit de tonnerre. Vous descendez durant quelques minutes à travers les niveaux de maintenance, jusque dans les entrailles du district gouvernemental.

Lorsque la plateforme ascensionnelle arrive à destination, les acolytes se trouvent face à un grand couloir gris, illuminé par des lumiglobes prenant la forme de chérubins tenant une torche. Seul le début du couloir est éclairé, le reste se perdant dans les ténèbres. Lorsqu'ils descendent de la plateforme d'autres lumiglobes s'illuminent pour leur montrer la voie à suivre. À mesure



CONSEILS AU MJ : TESTS ET DIFFICULTÉS

Toutes les actions ne possèdent pas la même difficulté, certaines étant très faciles et d'autres beaucoup plus difficiles selon les circonstances (en pleine fusillade par exemple). La tâche principale du MJ est de fixer la complexité des tests en y associant une difficulté. La difficulté de base dans DARK HERESY est Moyenne (+0) et concerne un test demandant un minimum de maîtrise à un personnage compétent.

En fonction ce que le personnage essaye de faire et des circonstances dans lesquelles il tente de l'accomplir, le MJ peut imposer un modificateur positif ou négatif au test, avec un incrément de 10. Les modificateurs maximums sont +30 et -30.

C'est toujours au MJ que revient la responsabilité de déterminer si un test est approprié et quelle doit être sa difficulté. Vous pouvez décider qu'avec un peu de temps et d'effort le personnage réussit automatiquement ou, à l'inverse, qu'il ne peut même pas rêver y parvenir. Tout au long de l'aventure, des tests sont suggérés, impliquant une caractéristique ou une compétence devant être testée et une difficulté associée. Bien sûr, le MJ a le dernier mot en la matière et doit faire preuve de bon sens en fonction du déroulement de l'aventure.

qu'ils avancent, de nouveaux lumiglobes s'allument alors que s'éteignent ceux qui se trouvent derrière eux. Il n'y a qu'un seul chemin dans ce couloir sans âme qui dégage une vague odeur de désinfectant médical.

Au bout de cinq minutes de marche, le couloir s'achève sur une lourde porte de métal renforcée qui se déverrouille dans un sifflement de pressurisation et s'ouvre avec un grincement dû au mécanisme à engrenages. La pièce se trouvant de l'autre côté est emplies d'un fatras de caisses poussiéreuses (couvertes de symboles inidentifiables) posées contre l'un des murs. Un lit à roulette hospitalier équipé de sangles a été abandonné, renversé, contre l'autre mur. L'élément le plus marquant de la pièce est un large miroir qui recouvre la partie haute du mur opposé à la porte. Le miroir devient lentement transparent, révélant la pièce aux murs d'acier brillant située derrière. À l'intérieur de cette pièce se tient une grande et longue silhouette vêtue de robes de *medicae* avec un incongru manteau de cuir rouge passé sur les épaules. Derrière lui, recouvert d'un drap grisâtre, se trouve ce qui ressemble à un corps posé sur une sorte de structure surélevée afin d'en permettre l'examen. Au-dessus d'eux, un couple de crânes équipés d'instruments en laiton et de longues aiguilles hypodermiques, flotte lentement.

COMPRENDRE LA SITUATION

Étant donné la nature sinistre et peu habituelle de la situation, il est probable que vos joueurs souhaitent en savoir plus quant à ce qui se passe et noter quelques détails particuliers. C'est le moment d'introduire le système des tests. Les tests forment la base des règles de DARK HERESY et consistent en des jets de dés

dépendant des capacités du personnage et permettant d'aboutir à un résultat tangible comme réussir une action physique particulière, résoudre une énigme, se souvenir d'une information ou, dans le cas qui nous intéresse, remarquer des détails utiles.

Les tests ne sont pas nécessaires lors de chaque action, mais uniquement lorsque celles-ci sont particulièrement importantes ou difficiles et que la réussite ou l'échec peuvent avoir de lourdes conséquences. Pour de plus amples informations sur les tests et jets de dés, voir page 36.

Si vos joueurs sont novices, vous pouvez les aider en leur proposant les tests suivants. Ils sont tous appropriés à la situation et leur en apprendront un peu plus sur le personnage mystérieux leur faisant face.

Un **test de Perception Facile (+20)** réussit révèle que le manteau de cuir rouge dissimule des plaques de blindage et que cette bosse sur le côté est sans doute due à une arme à feu.

Un **test de Connaissances générales (technologie) Assez facile (+10)** réussit permet d'identifier les crânes comme des servocrânes *medicae* de la plus haute qualité. Ces drones contrôlés par des esprits de la machine sont conçus afin de préserver les crânes humains et les implanter avec un matériel médical sophistiqué. Les secrets de leur conception sont réservés aux ordres les plus élevés de l'Adeptus Mechanicus.

Enfin, un **test de Connaissances général (Imperium) Moyen (+0)** réussit révèle que les robes de la silhouette portent l'insigne du corbeau et du parchemin, symbole du Hetaireia Lexis, un ordre célèbre et respecté d'érudits.

LE CORPS EN QUESTION

Le personnage dans la pièce isolée invite les acolytes à se diriger vers la vitre d'un geste de sa main gantée. Avec un léger cliquetis, sa voix se fait entendre au travers d'une grille située dans le plafond.



« Salutations, acolytes. Je suis le *medicae*-interrogateur Sand et vous êtes les nouvelles recrues, n'est-ce pas ? Les atouts de valeur dans notre guerre ? Bien, nous verrons cela, loin de moi l'idée de juger des choix de mes supérieurs.

Mais venons-en à notre affaire. Je représente les saints *ordos* de l'Inquisition impériale que nous servons tous. Nos maîtres vous ont convoqués ici afin de nous assister dans une récente enquête du plus haut intérêt.

Ah, oui, pour information vous êtes dans les profondeurs du *Templum Mori*, la maison des morts où les seigneurs *Prefecta Mortem* tiennent leur cour et où les déchus et disparus de la grande cité sont identifiés et recensés. Vous ne serez donc pas surpris d'apprendre que vous êtes ici pour voir un corps, je doute que ce soit votre premier, mais celui-ci à quelque chose de... très particulier. »

Sand rejettera toute question pour commencer son examen. Mettant de côté le drap gris, il révèle le corps disséqué et éviscéré d'un homme adulte. Alors qu'il continue à parler, les servocrânes s'affairent, disparaissant un instant pour réapparaître avec des échantillons organiques immondes dans leurs tubes à essai, maintenus au bout de leurs appareillages de façon à ce qu'ils soient vus par les acolytes présents.



« Maintenant, si vous voulez bien me prêter attention, je répondrai aux questions juste après.

Le corps a été formellement identifié comme celui de Saul Arbest, sexe masculin, vingt-trois ans, hab-ouvrier, travailleur non qualifié certifié. Anciennement sous contrat servile avec Tantalus, adresse enregistrée: chambre 6/23 tour-hab 717# division Coscarla, zone sud, ruche Sibellus.

Sujet trouvé mort sur la voie du transpole au niveau intermédiaire de la ruche il y a trois jours alors que le transpole revenait au dépôt. L'examen préliminaire fait sur place concluait à une mort par overdose. L'autopsie pratiquée par les légistes biologis a cependant révélé certaines anomalies nécessitant notre intervention.

La cause de la mort était en réalité due à un rejet des tissus d'un implant synthétique greffé. L'organe implanté a détruit son système nerveux central en tentant de vaincre son système de défense immunitaire.

En résumé... »

Un servocrâne montre un bécher contenant un appendice blanchâtre d'une dizaine de centimètres composé de tentacules translucides, en mouvement, toujours vivant.



« ...ça l'a tué de l'intérieur.

À quoi cela sert-il? Son rôle est inconnu mais, à mon avis, ça tient en un mot « contrôle » – domination neurale et synaptique, peut-être pire.

D'autres greffes et des actes de chirurgie plus communs ont été pratiqués. Un poumon remplacé par une cavité dissimulée, probablement pour l'utiliser comme mule. Un nerf optique a également été sectionné, et la peau de son estomac retirée, j'ignore dans quel but. Son système est saturé d'agents chimiques, de caillots et de panimmune.

L'acte chirurgical est l'œuvre d'un expert, mais d'après les lésions et traumatismes des tissus, je doute que les précautions suffisantes aient été prises et que cela fut sans douleur. En fait, si je me réfère aux dommages infligés à ses cordes vocales, je dirais qu'il a probablement hurlé aussi longtemps qu'il en a été capable.

Mais c'est ce petit monstre qui nous concerne. Oh, vous n'avez pas besoin de posséder de connaissances génétiques ou l'édit Ommissien, pour savoir que ce n'est pas légal, c'est même strictement interdit, c'est de l'hérésie. Fricoter avec ce type de sombre technologie vous garantit d'être condamné à mort par les saints ordos, l'Arbites ou le Mechanicus.

Je suis certain que vous, comme moi, brûlez d'envie de savoir comment cette chose s'est retrouvée autour de la colonne vertébrale d'un simple prol.

L'homme n'avait pas de casier judiciaire, il est devenu invalide il y a soixante jours et porté disparu il y a trente jours par sa sœur, une certaine Lili Arbest, résidant dans la même tour-hab. Trente jours, c'est plus que suffisant pour se mettre dans les ennuis. Ces greffes n'ont pas plus de huit ou dix jours. Nous ne savons rien d'autre sur lui.

Cette enquête doit être effectuée sous couverture. Les autorités n'ont pas été averties, et personne ne sait qu'il est ici. Coscarla est

une sous-ruche dure, une approche discrète attirera moins l'attention qu'un coup de pied dans la porte. Sans compter que nous aurons moins de risques de liquider une piste conduisant à notre hérétique.

Trouvez pourquoi et où si vous le pouvez. Mieux encore, trouvez comment. Soyez parfaits et trouvez le responsable. Allez, que la grâce de l'Empereur-Dieu vous accompagne. Ah, et d'autres échantillons seront les bienvenus si vous pouvez en trouver. »

À cet instant, les joueurs auront sans doute de nombreuses questions et Sand y répondra avec joie dans les limites du raisonnable. Il a pris connaissance du peu d'informations que possède l'ordo sur la division Coscarla et a un dossier pour eux (cf. **Appendice III**, page 46), il en connaît un rayon sur son historique récent. Cependant, ses informations ne sont constituées que de faits, il ne connaît rien de la réalité du terrain, de la corruption et de la terreur qui règne là-bas. Ce qu'il veut c'est que les acolytes fassent le travail à l'ancienne en recherchant toutes les pistes menant au funeste destin d'Arbest, découvrant ce qui a pu se passer et dévoilant les faits menant à une conspiration. La tête de l'hérétique sur un plateau serait la bienvenue, mais il n'en attend pas tant.

Sand s'est procuré pour eux un « kit » d'équipements supplémentaire mais répondra par la négative à toute demande d'armes ou d'hommes car il pense que les acolytes sont suffisamment armés pour se défendre, et assez talentueux pour s'adapter et surmonter les obstacles si nécessaire. De plus, il pense que toute débauche de matériel de haute qualité ne fera qu'attirer inutilement l'attention et serait contre productif au déroulement de l'enquête.

Toute question visant à confirmer l'autorité de Sand sur les acolytes entraînera une réponse polie, sans ironie ni mépris. Ses références et documents officiels sont en ordre et il opère sous le sceau d'un légat-investigateur des saints ordos. Il a carte blanche pour envoyer les acolytes où bon lui semble et un acolyte malin remarquerait qu'il peut juger de leur cas s'ils échouent dans leur mission.

Si l'un des acolytes se plaint qu'ils ne sont pas à la hauteur pour accomplir la tâche qui leur a été confiée, ou qu'ils ne sont pas suffisamment armés, voire s'ils demandent si leur inquisiteur va les accompagner, n'hésitez pas à lire ou paraphraser le passage suivant :



« En fait, j'ai bien peur que les grands chapitres de l'Astartes et les chœurs sanctifiés des saints militants soient occupés pour le moment. Il vous faudra donc faire sans... »

Mais je deviens grossier. Laissez-moi vous poser une question : que pensez-vous que l'Inquisition recherche chez ses agents ? Devez-vous être des larbins serviles ? Des porteurs de torches minaudant et tournant autour de votre maître, rampant pour obtenir ses faveurs ? Bien sûr que non. De telles créatures sont par trop communes. Soulevez n'importe quelle pierre de l'Administratum ou, l'Empereur nous en garde, de l'Ecclésiarchie, et vous trouverez bon nombre de ces invertébrés sans intérêt en train de se tortiller. Non, nos guerres sont faites par des agents dont les actions et les intentions sont profondément ancrées en

eux. Nous avons besoin d'initiative et de volonté, d'intelligence, de bon sens et de sens du devoir. Un acolyte qui ne peut agir de son propre chef pour faire face aux dangers menaçant l'humanité ferait mieux de périr rapidement au risque de provoquer la mort de par leur incompétence flagrante !

Bien, assez parlé, je suis certain que cette affaire se règlera aisément. Une simple altercation avec l'ennemi au mieux. Tout ce que nous vous demandons est de mener une enquête des plus basique, ce qui devrait être dans vos cordes. Déterminez quelques faits, questionnez, sondez, faites du charme s'il le faut et restez discrets. Voyez ce que vous pouvez découvrir sur notre homme sans créer de remous. En outre, c'est une chance de voir comment vous vous en tirez sur le terrain. Considérez ça comme un test parce que, par bien des aspects, c'est exactement ce dont il s'agit. »

SE VÊTIR POUR LA SOUS-RUCHE

Une fois que les acolytes ont trouvé réponses à leurs questions et que Sand les a enjôlés, sermonnés et réprimandés suffisamment, il va les diriger vers l'une des caisses situées contre le mur où il leur a fait préparer un équipement dont il va leur parler.

Laissez-passer pour Coscarla : (un par acolyte) ces instruments encodés, de la taille d'une pièce de monnaie un peu épaisse, leur permettront de circuler librement dans la division Coscarla ainsi que dans le transpole.

Cognaugure de l'Épreuve Coblast : (un par acolyte) ces cartes métalliques encryptées sont des pièces d'identité. Chacune d'entre elles est faite sur mesure pour un acolyte, incluant une signature codée leur permettant de porter des armes pour assurer leur défense. Elles signifient que les acolytes sont des « agents liés à l'Épreuve Coblast », une activité mercantile sibélienne de réputation douteuse et pas sans pouvoir, spécialisée dans la récupération technologique et la « fourniture de main-d'œuvre ». Notez qu'il ne s'agit pas de « fausses » cartes d'identité, l'Épreuve Coblast est l'une des organisations secrètes au service de l'Inquisition depuis quelque temps.

Vox de poche : (un par acolyte) il s'agit d'engins de communication de faible qualité et fonctionnant sur batterie. Ils utilisent un canal crypté privé et possèdent une portée de quelques kilomètres dans la ruche. Sand leur explique qu'avec les interférences de la zone dans laquelle ils se rendent, la communication par vox est presque impossible sur une distance significative, ou même d'un niveau à l'autre de la ruche, excepté près des stations de relais. Mais ces vox de poche leur permettront tout de même de rester en contact entre eux.

Pardessus de bas-ruchard : (un par acolyte) ces pardessus volumineux constitués d'un patchwork de cuir possèdent un col haut. Ils sont courants dans la basse-ruche et peuvent être portés au-dessus de l'équipement standard des acolytes. Ils sont également assez épais et octroient 1 point d'Armure (corps, bras et jambes).

Lampes chem : (une par acolyte) ces petites lampes portables reposent sur une réaction chimique produisant de la lumière continuellement tant que leur obturateur est ouvert. Ces lampes illuminent une aire de trois mètres de rayon autour du porteur et jusqu'à six mètres devant lui d'une lumière blafarde.



MENSONGES, MAUDITS MENSONGES

La fausse identité fournie par Sand aux acolytes est celle d'agents de l'Épreuve Coblast. Ces hommes et femmes sont connus dans le « jargon » de la ruche comme des régulateurs. Porte-flingues, mules, chasseurs de tête, mercenaires et autres spécialités. La réputation peu honorable de l'Épreuve Coblast leur permettra de ne pas attirer l'attention dans Coscarla, et leur cognaugure résistera à toute identification officielle. Si les acolytes jouent le jeu, accordez-leur un bonus de +30 sur leurs tests de Duperie lorsqu'ils doivent simuler leur rôle.

Ils peuvent tout à fait déclarer une autre identité que celle qui leur a été fournie, mais si leur histoire n'est pas bien ficelée ils risquent d'attirer l'attention des mauvaises personnes. Se déclarer en tant que serveurs de l'Inquisition sera immédiatement assimilé à un mensonge grossier et dangereux par la plupart des habitants de Coscarla, pour qui les saints ordos sont une entité distante puissante aussi mythique que terrifiante. En fait, les seuls à prendre cette déclaration au sérieux sont le Chirurgien et les Logomanciens si cela leur parvient aux oreilles... et les heretekes appréhendent toujours ce genre de nouvelles. Si cela se produit, les conséquences risquent d'être peu plaisantes pour les acolytes.

Tablette de données codée: cette tablette de données portable renforcée de laiton contient les informations de base de leur briefing, une série de cartes et de données sur Coscarla et quelques informations (très succinctes) sur les Arbest, incluant quelques photos et adresses provenant des registres de l'Administratum. La tablette possède également un système d'enregistrement et de lecture audio/vidéo à courte portée. Elle est protégée par un mot de passe à cinq chiffres que Sand donne aux acolytes. Si quelqu'un essaye d'accéder aux données sans ce mot de passe, la mémoire s'efface.

Nécessaire de bio-échantillonnage: cette sacoche contient trois petits tubes bioconservateurs et un petit bio-auspex d'une portée d'un mètre. Réglé sur des tissus humains, l'indicateur de l'auspex émet une lueur rouge tout en produisant un son allant crescendo à proximité de tissus anormaux. Le nécessaire contient également une longue lame, un scalpel monomoléculaire (1d5-1

points de dommages, Pén: 2). Si l'un des acolytes demande pourquoi on leur confie ce nécessaire, Sand hausse les épaules, sourit et dit: « *Je ne m'attends pas à de la grande chirurgie, mais essayer de ne pas hacher le spécimen comme un steak de grox en le mettant dans l'un des tubes, d'accord?* »

Bourse: la bourse contient 120 trônes en pièces dépareillées et billets usagés. « *Pour les articles divers et les pots-de-vin. Je suis certain que si vous avez besoin de plus, vous saurez vous débrouiller.* »

Les acolytes se partagent le matériel à leur guise, mais Sand insiste pour qu'ils discutent entre eux afin de faire le point sur leurs capacités respectives, ce qui pourrait bien leur sauver la vie sur le terrain. Il insiste également sur le fait qu'ils doivent coopérer pour le bien de la mission au bénéfice de l'Inquisition.

Coscarla est à quelques heures de trajet via le transpole. Sand leur confie qu'il attend leur rapport dans « *quelques jours, pas plus* ». Les acolytes sont maintenant livrés à eux-mêmes.





LA CITÉ DU CRÉPUSCULE

AU BOUT DE LA LIGNE

•

LES ACOLYTES FONT
DES PROGRÈS

•

PARMI LES OMBRES :
LES HABITANTS
DE COSCARLA

•

LIEUX IMPORTANT
DANS LA DIVISION
COSCARLA

DEUXIÈME PARTIE : LA CITÉ DU CRÉPUSCULE

AU BOUT DE LA LIGNE

Le voyage jusqu'à Coscarla prend plusieurs heures par le transpole. Les acolytes changent plusieurs fois de ligne, dans des voitures de plus en plus délabrées et vandalisées. Leurs laissez-passer et cognaugures sont vérifiés plusieurs fois par les agents suspicieux du Magistratum, les serviteurs du réseau de transport et autres officiels.

Alors que leur trajet progresse ils traversent les espaces ouverts et l'air pur du district gouvernemental, descendant lentement au travers des niveaux inférieurs de la ruche et les vestiges d'une architecture autrefois splendide, maintenant réduits à l'état de ruines. Des tours-hab poussent sur ce qui fut autrefois de magnifiques voûtes d'acier célestes tandis que les manfactoria s'étendent sur des kilomètres, produisant un incessant vacarme tout le long du trajet. Plus ils s'enfoncent, plus leur environnement devient sombre, vétuste et insalubre. Ce sont les étendues inférieures de la ruche intermédiaire, le transpole ne va pas plus loin. Au-delà de ce cercle se trouve la sous-ruche où seule règne la loi de la jungle. Une grande partie du chemin passe par les tunnels sombres et étroits à l'air vicié traversant les « os » soutenant la ruche. Dans cette immensité obscure, l'éclairage du transpole semble hésiter, clignotant et s'arrêtant régulièrement.

Lorsque vos joueurs auront eu suffisamment de temps pour converser et décider de la marche à suivre, lisez ou paraphrasez le passage suivant avant de leur permettre d'explorer les lieux :



Vous êtes seuls dans la voiture, maintenant vide à l'exception de votre groupe. Le transpole étrangement bruyant arrive dans une vaste voûte-hab délabrée et commence à ralentir. S'offre à vous la vision de bâtiments livrés à l'abandon et à la ruine, pire que tout ce que vous avez pu voir jusqu'à présent, s'étendant et se perdant dans l'horizon obscur.

Le transpole vibre et achève sa course. Les portes s'ouvrent sur une grande plateforme aérienne déserte si l'on excepte une unique silhouette blottie dans un coin et vêtue de haillons. La silhouette se précipite rapidement à l'intérieur de la voiture pour s'installer aussi loin que possible de votre groupe. Un instant plus tard, la voix monotone d'un serviteur grésille et informe les voyageurs :

« *Terminus sud de Coscarla. Les passagers à destination de Coscarla doivent descendre. Ce transport part pour...* », le reste se perd dans les bruits parasites.

C'est Coscarla et vous êtes arrivés.



LES ACOLYTES FONT DES PROGRÈS

Jusqu'à présent le chemin des acolytes était tout tracé, mais à partir de maintenant ils vont devoir se débrouiller seuls et compter sur leurs capacités pour remplir la mission qui leur a été confiée. Heureusement, la **Première partie: Parmi les disparus** devrait leur avoir donné pas mal d'idées quant à ce à quoi ils sont confrontés, ce qu'ils doivent faire et ce que l'Inquisition attend d'eux. C'est maintenant à eux d'enquêter sur la vie et la mort de Saul Arbest.

La partie sud inhabitée de la division Coscarla s'ouvre devant eux et ils ont quatre heures à exploiter pleinement avant la fin du cycle journalier. Leurs pistes les plus évidentes sont le domicile de la victime et sa sœur qu'il va leur falloir retrouver, ce qui va inévitablement les mener vers les tours-hab. D'autres indices, pistes et soupçons s'offriront à eux en fonction de leurs actions, observations et progrès au cours de leurs investigations. Selon la façon dont ils mènent l'enquête, les résultats peuvent être très différents et de nombreuses voies s'ouvriront à eux. En conservant cela à l'esprit, plutôt que de proposer une suite d'événements linéaires, cette deuxième partie consiste en une succession de lieux, chacun possédant ses propres PNJ, détails et rencontres. Les acolytes sont libres de s'y rendre, ou non. C'est au MJ de faciliter leur progression, manipulant à sa guise les informations permettant de faire le lien et marquant le passage du temps comme approprié.

DÉSOLATION ET DÉLABREMENT URBAIN : VISIONS ET BRUITS DE COSCARLA

Coscarla ressemble à une ville abandonnée, enterrée, drapée dans les ténèbres sous un ciel de plomb. C'est un lieu froid et vide, où toutes les habitations et tours-hab sont noircies par le feu, ou regardent silencieusement au travers de leurs centaines de fenêtres brisées, tandis que d'anciennes arches et colonnes de granite noir se fondent dans l'obscurité.

La centrale fournissant l'énergie est faible et l'éclairage le long de la voie publique clignote et produit une lumière pâle et crépusculaire. Des détritiques et débris encombrant les allées latérales dans lesquelles les formes indistinctes de rebuts (ou pire) se dissimulent. La ligne d'horizon près de la partie sud du district est traversée par les lignes du transpole, le massif réseau de transport de Sibellus, qui laisse parfois échapper des sons cliquetants et des arcs électriques. Loin au-dessus, dans le ciel ombrageux, la « respiration » bruyante du système de recyclage de l'air de la ruche se mue en un distant bruit de tonnerre, son action provoquant des rafales glaciales au niveau du sol. Et même le rideau de pluie sale est trop bref pour balayer la saleté des rues.

Des gens vivent à Coscarla, des milliers même, mais ils sont tellement absorbés par les vastes ténèbres qui les entourent, qu'ils semblent y disparaître. Ils n'errent pas dans les rues, se rendant d'un point à un autre d'un pas rapide, la tête baissée et dissimulée par leur col relevé. Ils sont débraillés, usés et ont l'apparence d'hommes et de femmes terrifiés mais néanmoins résolus à supporter de leur mieux cette existence misérable.

Lorsque le cycle nocturne pointe, tout le district prend un aspect cauchemardesque alors que le réseau d'éclairage public faiblit. La lumière baisse brusquement et les habitants se hâtent de s'abriter derrière leurs portes verrouillées à double tour. Alors que les ténèbres deviennent presque totales, les tours-hab se dressent telles des pierres tombales cyclopéennes dans un immense cimetière. Les rares sources de lumière proviennent de mousses luminescentes poussant dans les fissures des immeubles en lithobéton et irradiant une étrange et faible lueur. Les rares sources de lumière plus importantes proviennent de bâtiments comme celui de l'Union des ouvriers et du terminus du transpole, véritables îlots de clarté dans une mer abyssale.

en fonction des actions des joueurs. En fait, plusieurs jours et nuits peuvent passer et les acolytes auront alors besoin de repos. Trouver un endroit sûr peut, en soi, être difficile et receler bien des dangers. Le meneur de jeu est encouragé à embellir les détails, créer d'autres rencontres et modifier certaines choses en fonction de l'attitude des PJ et de leurs méthodes (bonnes ou mauvaises).

L'enquête des acolytes dans la cité crépusculaire de la division Coscarla sud se poursuit jusqu'à ce que l'un des deux événements suivants se produise : soit ils peuvent penser que Saul Arbest s'est précipité vers son sombre destin à l'hospice et pourraient donc s'y rendre, soit le MJ décide qu'ils ont attiré l'attention du Chirurgien ou de Moran et des Logomanciens. Dans tous les cas, rendez-vous vers la **Troisième partie : La chambre des horreurs**.

PARMI LES OMBRES : LES HABITANTS DE COSCARLA

Les habitants de la division Coscarla sont aussi pathétiques que diminués, broyés par la pauvreté, l'incertitude de leur existence et, plus récemment, la peur. La plupart peuvent être décrits comme des « ouvriers sans qualifications ». Ils vivent sur des réserves de nourriture réduites et les services publics ont été inopérants pendant longtemps. Ils sont maigres, malades et à moitié affamés. Ils ne sont pas méchants, pas plus qu'ils ne sont complices des exactions perpétrées autour d'eux, mais ils sont piégés dans Coscarla par un enchevêtrement de dénuement, de contraintes légales (beaucoup sont liés par un contrat de travail servile au consortium Tantalus) et d'impossibilité de se réfugier ailleurs. Le point important lorsque l'on en vient à la description des habitants de Coscarla, c'est la peur qui les habite. Ce n'est pas simplement la conséquence de leur économie misérable – ils y sont habitués – mais plutôt le fruit de ce qui se trame autour d'eux. Ils craignent les narcotruands et les étrangers violents qui vont et viennent sans cesse dans le coin. Ils craignent ce qui peut advenir si le consortium Tantalus abandonne toute implication dans la division Coscarla. Ils craignent la vermine et les rebuts de la société qui rôdent dans les habitats désaffectés en nombre sans cesse grandissant. Mais, plus que tout, ils craignent ce qui se passe durant la nuit, à un rythme de plus en plus soutenu. Ces formes aux yeux rougeoyants aperçues dans les ténèbres et cet autre citoyen porté disparu au petit matin.

PARLER AUX RÉSIDANTS

Le meilleur moyen d'obtenir des informations de la part des habitants de Coscarla est tout simplement d'aller les voir et de leur adresser la parole. Vos joueurs peuvent décider de jouer ces rencontres ou tout simplement de faire quelques tests de compétences sociales (par exemple un test d'Enquête fait au bout d'une heure de discussion avec les habitants du quartier marchand, ou de Charisme pour discuter librement tout en surpassant leur peur naturelle des étrangers armés).

Obtenir des informations de la part des habitants de la division Coscarla est d'une difficulté **Assez facile (+10)**, bien que cela dépende grandement des questions posées et de l'approche des PJ. Les renseignements de Coscarla (**Table 2-1 : renseignements de Coscarla**, page 16) montre quelques-unes des rumeurs et informations qui peuvent être glanées auprès des citoyens (certaines sont vraies et d'autres complètement fausses, bien que leurs interlocuteurs y croient dur comme fer). Si les acolytes s'en tirent bien, les habitants devraient se confier plus facilement et livrer les sujets de leurs craintes.

POTS-DE-VIN ET AUTRES MÉTHODES DE PERSUASION

Il y a eu pas mal d'étrangers dans les parages ces derniers temps (principalement des ferrailleurs et des récupérateurs, ainsi que des « gars dangereux » traînant du côté de l'Union des ouvriers) et les acolytes, même s'ils sont reconnus comme de nouveaux venus, devraient passer inaperçus tant qu'ils ne font rien pour se faire remarquer. La plupart des résidents de Coscarla réagiront assez mal aux tentatives d'intimidation et aux menaces (imposant un malus de -10 aux tests d'interaction avec eux). Mais ils s'ouvriraient si les acolytes lâchent un peu d'argent par ci par là.

CONSEILS AU MJ : DEGRÉS DE RÉUSSITE ET D'ÉCHEC

Souvent, il est nécessaire de savoir à quel point un test a réussi (ou échoué) pour déterminer ce qui se produit ensuite. DARK HERESY utilise un système simple de degrés pour mesurer les réussites et les échecs. Déterminer le nombre de degrés de réussite ou d'échec est une opération aisée. Il suffit de faire la différence entre le résultat du jet de dés et la valeur de caractéristique correspondant. En cas de réussite au test, une différence inférieure à 10 indique une réussite de base, tandis qu'une différence supérieure à 10 procure un degré de réussite par tranche de 10 points (2 degrés de réussite pour une différence de 20, 3 degrés de réussite pour une différence de 30, etc.) À l'inverse, en cas d'échec au test, une différence supérieure à 10 procure un degré d'échec par tranche de 10 points.

Exemple : Junt débouche dans une impasse et essaye d'escalader rapidement un mur pour échapper à une foule de mutants. Le mur est assez élevé et rendu glissant par la pluie. Le MJ demande un test d'Escalade Moyen (+0). Junt possède la compétence Escalade et une caractéristique de Force de 38. Le joueur incarnant Junt fait un jet de dés et obtient un résultat de 14, réussissant son jet de 24 et obtenant ainsi 2 degrés de réussite (24/10 = 2). Grâce à ce succès, le MJ juge que Junt passe le mur rapidement – avant que les mutants ne tournent au coin – et s'enfuit tranquillement.

Quelques pots-de-vin placés dans les bonnes mains feront des merveilles (octroyant un bonus additionnel de +10 ou +20 sur les tests d'interaction).

Prenez comme base pour ces pots-de-vin que le salaire mensuel moyen d'un hab-ouvrier (s'il a la chance d'être sous contrat servile avec Tantalus) est d'environ 25-30 trônes.

Avez-vous vu cet homme ?

Les acolytes peuvent questionner les habitants de Coscarla au sujet de Saul Arbest ou de sa sœur. La réponse sera généralement « *jamais entendu parler* », ce qui est vrai. Mais un MJ particulièrement généreux pourrait permettre aux PJ de rencontrer certains citoyens ayant eu affaire à eux. Ces gens sont probablement ceux ayant servi dans la même équipe que les Arbest dans le passé, ou qui vivent dans la même tour-hab. Avec un minimum de persuasion, ils pourraient glaner quelques informations :

Saul Arbest : les témoignages obtenus sur Saul le dépeignent comme un ouvrier efficace, mais dont le caractère et l'attitude se sont assombris récemment. Beaucoup l'on vu déblatérer et picoler à l'Union des ouvriers et « *rien de bien ne pouvait en découler* », mais personne ne l'a plus vu depuis une douzaine de jours, voire davantage. Si l'information selon laquelle il aurait été porté disparu ou qu'il est mort filtre, l'interlocuteur se tait rapidement et trouve une bonne excuse pour aller voir ailleurs.

Lili Arbest : clairement appréciée de ceux qui la connaissent, il sera plus difficile d'obtenir des informations sur elle car les gens ne souhaitent pas qu'il lui arrive quelque chose de mal [considérez qu'il faut réussir un **test de Charisme, d'Intimidation ou de Psychologie Assez difficile (-10)**]. Si les acolytes peuvent dissiper les craintes de ceux dont ils souhaitent obtenir des informations sur Lili, ils apprendront que c'est une jeune veuve, son mari étant décédé dans les incendies d'il y a un an. C'est une ouvrière qualifiée et lettrée, qui n'a aucune raison de rester ici si ce n'est son frère. Certains se demandent pourquoi elle est encore à Coscarla.

TABLE 2-1 : RENSEIGNEMENTS DE COSCARLA

Degrés de réussite	Informations révélées
0	« Depuis que le consortium a revendu un grand nombre de contrats serviles et la panne généralisée d'électricité consécutive au grand incendie, tout le district a été réduit à néant ! Maintenant, je peux à peine garder mes vêtements sur le dos et nourrir mes enfants ! Je me demande parfois où nous en serions sans l'hospice. » OU « Il fut un temps, c'était un endroit bien. Mais maintenant, c'est comme si l'Empereur nous avait oubliés. Je ne sais pas... peut-être avons-nous péché et sommes-nous punis. » OU « Cet endroit est en train de crever et les rats viennent bouffer sa carcasse. Les narcotruands, les salauds qui crèchent à l'Union des ouvriers, les récupérateurs et ferrailleurs également... C'est la loi de la ruche évidemment, mais j'aurais aimé ne pas assister à ça ! »
1	« Je ne suis au courant de rien, je m'occupe de garder la tête baissée et ma porte close dès la nuit tombée. Mais si vous cherchez des réponses, allez parler au récupérateur, Sikes. Il est du côté du technohab incendié. C'est le genre bizarre, à savoir trop de choses sur les affaires des autres. » OU « C'est ce puits obscur qui m'ennuie, creusé durant le grand incendie il y a environ un an, un peu plus haut vers la partie nord de la division. Ça conduit directement au plus profond de la sous-ruche, avec ses déchets humains, sa vermine et sa poisse... tous expulsés de ce puits par le souffle de l'enfer ! »
2	« Ne vous retrouvez pas dehors lors du cycle nocturne mes amis. Vous trouvez que c'est sombre maintenant... Quand l'éclairage baisse, la lumière s'en va et... eh bien... Que le Trône vous vienne en aide si vous êtes piégé dans le noir, c'est tout ce que j'en dis. » OU « Tous ces cadavres, brûlés vifs dans leurs blocs d'habitation pendant les coupures de courant. Leurs âmes brûlent encore... elles ne trouvent pas le repos, c'est certain. Une de mes amies m'a juré avoir vu des spectres errant la nuit dernière alors qu'elle se pressait de rentrer chez elle depuis la gare. Où ? À peine passée la place. Leurs yeux rougeoyaient comme la braise dans les ténèbres. Coscarla est un endroit maudit à présent. »
3 ou plus	« Il y a eu des disparitions... envolés, vous savez. Les gens n'en parleront pas, pas maintenant, mais tout le monde sait que ça arrive. Au début, on disait qu'ils avaient déserté, mais les gens ne partent pas comme ça, en laissant le peu qu'ils ont derrière eux... N'est-ce pas ? Certains disent que ce sont ces rebuts qui vivent dans les tours-hab abandonnées ou peut-être même ce salaud avec un couteau qui traîne du côté de l'Union des ouvriers. Mais même eux ne traînent pas dehors une fois les ténèbres tombées. »

LES TESTS OPPOSÉS

Vous devrez parfois confronter votre habileté ou vos compétences à celles d'un adversaire (comme lors d'un bras de fer ou lorsque vous tentez de passer derrière un garde sans qu'il ne vous aperçoive), ce qui est appelé un **test opposé**. Cela implique que les deux protagonistes effectuent normalement un test. Celui qui réussit son test l'emporte. Si les deux réussissent leur test, celui ayant le plus de degrés de réussite l'emporte (c'est un succès standard). S'ils sont encore à égalité, celui avec le meilleur bonus de caractéristique l'emporte. Si les deux échouent, testez à nouveau pour établir clairement qui l'emporte.

BALADE DANS COSCARLA

Le meilleur moyen de se déplacer dans Coscarla c'est à pied. Cela ne présente aucun problème sur la voie publique même si elle est jonchée de montagnes de débris et de détritus. Les rues sont larges et conçues pour accueillir un important trafic de piétons et de véhicules. Loin des grandes rues, les ruelles et les allées couvertes entre les tours-hab sont une toute autre affaire et beaucoup sont étouffées par les odeurs des vieux déchets, les restes calcinés des incendies et pire encore. Le déplacement à pied y est traître et vous ne savez jamais quand vous allez déranger un nid de vermine ni si ce tas de haillons que vous venez de piétiner accidentellement ne va pas se révéler être un rebut dément.

Toute personne se déplaçant plus vite que « d'un pas précautionneux » dans ces endroits difficiles de circulation doit réussir un **test d'Agilité Moyen (+0)** ou perdre l'équilibre, voire même être confronté à un rebut peu plaisant (cf. **Appendice II** pour les profils de rebut de la sous-ruche et de rat vapoureux).

Chercher la sortie

Les acolytes attentifs [**test de Vigilance Assez facile (+10)**] remarquent qu'il n'existe que deux voies permettant d'entrer et de sortir de la division Coscarla: le transpole au fonctionnement intermittent et un accès isolé au bout du réseau d'artères de la ruche, par laquelle les marchandises et véhicules passent de temps en temps. Il y a d'autres portions inhabitées de la division Coscarla, fonctionnant indépendamment de l'influence néfaste de cet endroit, elles sont regroupées autour d'une gare en fonction, mais à des dizaines de kilomètres à travers un champ de désolation urbain traversant des plantations de tours-hab désaffectées.

Bienvenue dans le cycle nocturne

Quand le cycle nocturne pointe et que l'éclairage du district faiblit pour atteindre son bas niveau, les acolytes se retrouvent confrontés à de tout nouveaux problèmes. Loin des lampes ou des îlots de lumière provenant des rares bâtiments ayant leur propre générateur électrique, il fait presque nuit noire et les tests de Perception et de Vigilance (permettant de retrouver son chemin par exemple) ainsi que les tests visant à utiliser une arme à feu et équivalents, subissent tous un malus de -30.

Se déplacer durant la nuit peut également attirer l'attention. Pour chaque heure que les acolytes passent à l'extérieur et loin d'une source de lumière importante, ils ont 20 % de chances de tomber sur des voleurs de corps (cf. page 45). Les voleurs de corps s'enfuient s'ils doivent faire face à une résistance impor-

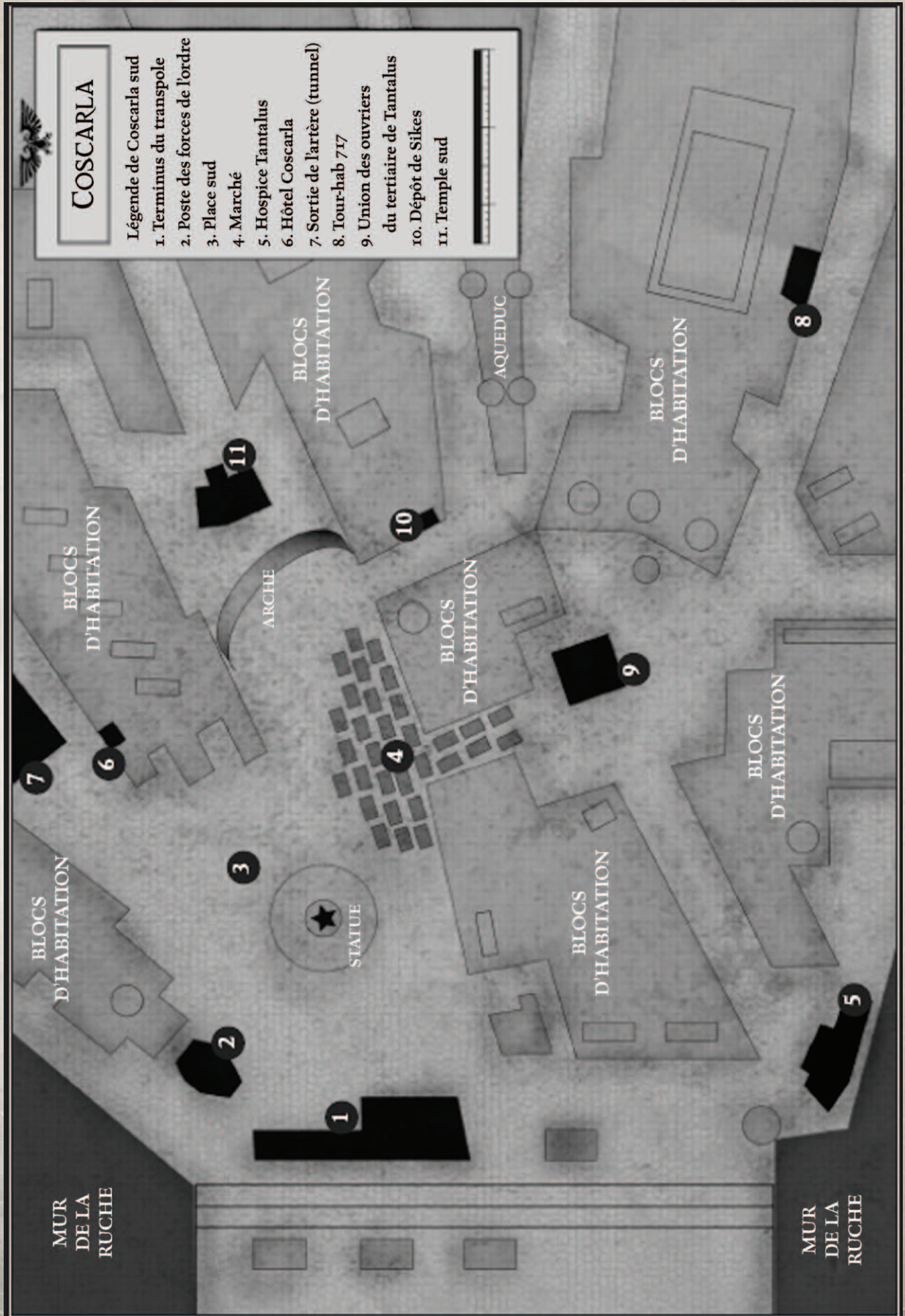
tante, ramassant les cadavres de leurs camarades avant de disparaître dans les ténèbres.

BLOPAGE DES ISSUES !

S'il advenait que les acolytes affrontent ou éliminent l'un des voleurs de corps du Chirurgien ou un membre des forces de l'ordre, ou encore qu'ils attirent l'attention des Logomanciens, Moran ordonnera immédiatement un blocage de toutes les issues de Coscarla jusqu'à nouvel ordre. Si cela se produit, des hommes en armes seront placés sur le transpole et l'accès à l'artère sera



CARTE 2-1 : LIEUX IMPORTANTS DANS LA DIVISION COSCARLA SUD



complètement bloqué. Toutes les lignes vox filaires (exceptée celle se trouvant dans le poste des forces de l'ordre) seront coupées. Les acolytes se retrouveront dès lors emprisonnés et livrés à eux-mêmes...

LA DISPARITION

Si tant de résidents de Coscarla disparaissent à la nuit tombée, c'est à cause des équipes de voleurs de corps que le Chirurgien lâche dans les ténèbres. Ces serveurs augmentés, créés à partir de ses victimes, ciblent et enlèvent les citoyens et les traînent jusqu'au repaire du Chirurgien (dissimilé dans l'hospice) pour que ce dernier pratique ses expériences et moissonne leurs organes. Les déchets organiques et autres expériences ratées sont recyclés dans les rations de nourriture journalières de l'hospice. Les expériences du Chirurgien ont atteint une phase critique et elle a maintenant besoin de quatre victimes par nuit, ce qui a pour effet de provoquer une spirale échappant totalement au contrôle de Moran et des faux membres des forces de l'ordre qui ne peuvent plus couvrir ces disparitions.

Lieu 1 : terminus du transpole

Le terminus est constitué de trois voies situées à une centaine de mètres de hauteur, maintenues par une structure de métal semblable à un squelette fait de rivets et de poutrelles. Un îlot constitué de grandes plateformes en métal, de treuils, de monte-charges, d'aiguillages et de panneaux lumineux de signalisation et d'information sert d'aire d'embarquement tandis que de larges escaliers de métal en colimaçon et des portails permettent d'accéder au niveau du sol. Initialement conçu pour permettre le transit de milliers de voyageurs en même temps, le terminus a maintenant l'air désert et abandonné. La rouille recouvre tout, les vitres sont brisées, la peinture s'écaille et les panneaux d'information qui proposaient des slogans visant à inspirer les ouvriers ont été vandalisés et arrachés.

La salle de contrôle du terminus a été scellée car maintenant tout est automatisé. Une ligne vox publique a également été volontairement détériorée.

Lieu 2 : le poste des forces de l'ordre

Cette boîte de lithobéton de deux étages est constamment bouclée. La plupart des véritables membres des forces de l'ordre de la division sont morts, les rares survivants étant en réalité des hommes de Sybas Moran de longue date. Celui qui leur sert de chef, un accro à l'obscura du nom de Locan, est le seul survivant des véritables forces du Magistratum et il tente de maintenir tant bien que mal une façade de normalité face à des supérieurs aussi distants de désintéressés.

Il y a douze Logomanciens se faisant passer pour des agents des forces de l'ordre, et ce sont tous des assassins dénués de pitié. Locan, lorsqu'il n'est pas dans ses quartiers perdu dans les brumes provoquées par l'obscura, arpente de temps en temps le marché ou boit seul à l'Union des ouvriers du tertiaire.

Les faux membres des forces de l'ordre se limitent à quelques interventions brutales du côté de la place afin de faire respecter l'ordre et massacrent quelques rebuts et autres vermines lorsqu'ils s'ennuient. Toute tentative des acolytes pour leur soutirer des informations est vouée à l'échec.

Les membres des forces de l'ordre actuels ont une très mauvaise réputation auprès des hab-citoyens et un **test de Perception ou de Vigilance Facile (+20)** permet de remarquer que les gens



se tiennent à une distance plus que respectable des binômes des forces de l'ordre lorsque ces derniers patrouillent.

Chose importante, bien que les membres des forces de l'ordre représentent un danger pour les acolytes, ils gardent à l'esprit qu'ils ne doivent pas trahir leur fausse identité et ils ne s'attaqueront donc pas directement aux acolytes, à moins que ces derniers soient assez fous pour leur donner une bonne raison en ne respectant pas la loi ou en ouvrant feu sur eux en premier. Le Chirurgien utilisera ses propres outils pour faire le sale boulot. Les profils de Locan et des agents logomanciens se trouvent aux pages 41 et 42.

OPTION POUR LE MJ : FAIRE PARLER LOCAN

Si les acolytes parviennent à faire parler Locan et si le MJ veut leur donner quelques indices supplémentaires, il est possible (mais pas évident) de le forcer à avouer – en partie – ce qui passe par un **test de Charisme ou de Duperie Moyen (+0)**. Déchiré entre la culpabilité, la peur et les récriminations qu'il se fait à lui-même, il pourrait laisser échapper quelques indices sur la situation, murmurer le mot « Logomanciens », prévenir les acolytes de ne pas s'approcher de l'hospice ou de Moran, ou encore parler des disparitions ou de tout autre chose. Il est important de noter que si Locan est autorisé à aller librement, les Logomanciens le gardent sous surveillance et un membre des forces de l'ordre ou un homme de Luntz se trouve toujours à proximité, gardant un œil sur lui. Un fait que les acolytes pourraient remarquer.

Lieu 3 : la place sud

La place fonctionne comme le centre d'activité de cette partie de la division Coscarla. L'un des côtés donne sur le terminus du transpole et de nombreuses voies en partent, entourées de tours-hab et des nombreux lieux importants de cette aventure. L'élément le plus remarquable de cette place est une statue de granite de cinquante mètres de haut représentant un félide ailé. Cette statue est vieille de plusieurs millénaires et il lui manque la tête. Elle témoigne de l'époque où cette région faisait partie des domaines de la noblesse.

Lieu 4 : le marché

Situé à l'opposé de la place par rapport au poste des forces de l'ordre, ce ramassis hétéroclite d'étals, de camelots, de restos à ciel ouvert et de bric à brac de ferrailleurs est ce qui se rapproche le plus d'un commerce légal dans le sud de Coscarla. À tout moment du cycle diurne entre cinquante et cent hab-citoyens, ainsi que des récupérateurs, des rebuts et une poignée de membres de gangs arrogants, se retrouvent ici pour faire des affaires. Les biens proposés vont des ustensiles ménagers plus ou moins bien réparés aux vêtements rapiécés en passant par des rations de nourriture enrichies de vermines et à peine comestibles. Les acolytes ne trouveront rien de valeur ici, mais des informations peuvent être obtenues auprès des gens. Une heure passée à laisser traîner ses oreilles et à poser quelques questions suffit à autoriser un **test d'Enquête**.

Cette zone est également l'endroit parfait pour introduire quelques rencontres ou événements supplémentaires, que ce soit pour offrir de nouveaux indices aux acolytes ou provoquer une petite altercation. Vous pouvez y inclure une bande de truands des ruches cherchant une victime à tabasser et dépouiller, une démonstration des tactiques brutales des membres des forces de l'ordre, un vol sur l'un des étals ou une femme hystérique criant quelque chose à propos d'un enfant (certainement pas l'œuvre du Chirurgicalien) ou d'un époux disparu dans la nuit.

Lieu 5 : l'hospice Tantalus

Édifié durant les jours meilleurs de Coscarla comme un symbole de la puissance, de la bienfaisance et des largesses du consortium Tantalus, ce grand bâtiment possède un fronton de marbre vert décoré et sculpté, exhibant l'emblème du consortium : un scarabée doré sur fond de deux torches enflammées croisées. Le rez-de-chaussée du bâtiment est constitué d'un grand réfectoire, d'un amphithéâtre, de cuisines et de réserves. Les étages supé-



rieurs accueillent entre autres une aile médicale et des bureaux. Comme le reste de Coscarla, le bâtiment est délabré et la plupart de ses services ont été fermés et son personnel réduit à un unique directeur – un adepte du nom de Moran – qui n'a que deux subalternes et quelques serviteurs pour l'aider. Une fois par jour, au milieu du cycle diurne, le réfectoire sert un bol de gruau protidique accompagné d'un morceau de pain (dans la limite de ses stocks) à tous ceux qui peuvent présenter une pièce d'identité valide ou payer un demi trône pour ce repas.

Bien que cette « soupe populaire » soit vitale pour la communauté, Moran et ses subalternes ne sont pas appréciés, tout autant à cause du caractère froid et autoritaire de Moran, qu'à cause du fait qu'il représente le consortium Tantalus qui est à blâmer pour ce qu'il est advenu de Coscarla. Ceux qui possèdent des connexions avec le côté obscur de Coscarla soupçonnent également un lien entre Moran et les narcotruands, imaginant corruptions, pots-de-vin et trafics de drogue dans les livraisons de nourriture destinées à l'hospice, le tout reposant sur les allées et venues entre l'hospice, le poste des forces de l'ordre et l'Union des ouvriers.

Mais la vérité est bien pire que ne le soupçonnent les gens, Tantalus ayant interrompu les livraisons vers l'hospice il y a un mois de cela alors que les Logomanciens et le Chirurgicalien s'installaient. Le bâtiment sert maintenant de paravent aux activités du Chirurgicalien, ses étages supérieurs transformés en chambre des horreurs. Quant à la composition du gruau, mieux vaut ne pas savoir...

Bien qu'ils ne s'en doutent probablement pas, s'aventurer dans l'hospice revient à se jeter dans la gueule du loup et les acolytes pourraient s'attirer rapidement des ennuis s'ils ne font pas preuve de la plus extrême prudence. De plus amples et sombres secrets sur l'hospice sont disponibles dans la **Troisième partie : La chambre des horreurs**. Les profils de Moran et de ses subalternes se trouvent à la page 42.

Lieu 6 : l'hôtel Coscarla

Cet immeuble d'habitation croulant est désigné, d'après l'enseigne à la peinture craquelée surplombant la porte, sous le nom « Hôtel Coscarla ». Il s'agit du seul endroit où il est possible de loger pour la nuit. Même en comparaison du reste du district, l'hôtel est dans un état lamentable, les murs sont cloqués d'humidité, le plâtre part en lambeaux par endroits et les meubles sont couverts de moisissures et de taches suspectes. Le propriétaire de l'hôtel est un homme au faciès bulbeux, à l'air maladif, aux yeux injectés de sang et à la peau moite et pâle, perpétuellement couvert de sueur, se faisant appeler Maxus Drayelok. Malgré ses prétentions de grandeur serviles, la seule force de travail dont il dispose est sa femme décharnée et apparemment muette (une mutante mineure – ou abhumaine – possédant une carrure squelettique et une main droite particulièrement malformée).

Drayelok propose chacune de ses douze chambres doubles au tarif d'un demi trône la nuit (lumière et draps généreusement inclus) et, hormis l'excédent de population occasionnel venu de l'Union des ouvriers, il n'a pas souvent l'occasion de faire tourner son commerce, ce qui n'est peut-être pas plus mal.

Drayelok est accro à la spirale noire, une version locale particulièrement puissante de l'obscura. Il est le débiteur de Luntz à l'Union des ouvriers et il informera le chef de gang de tout ce qu'il peut découvrir sur ses clients, y compris les acolytes. Drayelok a développé une activité parallèle peu plaisante en s'acquinant avec quelques-uns des pires racailles et rebuts. Il

assassine tous les clients avec lesquels il pense s'être accroché durant ses crises de paranoïa, et les dépouille afin de pouvoir satisfaire son vice. Si les acolytes demeurent à l'hôtel plus d'une nuit, ils sont certains d'avoir de la visite (cf. **Service de chambre de l'hôtel Coscarla**).

Les acolytes avec un historique d'agent des forces de l'ordre, d'arbitrator ou de criminel peuvent faire un test de **Psychologie Assez facile (+10)** pour réaliser avec certitude, d'après son apparence et ses manières, que Drayelok est un drogué de longue date.

Ce que Drayelok sait

De par ses rôles d'informateur, d'accro, de trafiquant et d'assassin, Drayelok sait un nombre impressionnant de choses sur ce qui se trame. Il ne lâchera rien à moins d'y être forcé ou de devoir marchander pour sa vie (un **test de Duperie ou d'Intimidation Assez facile (+10)** devrait suffire). En cas de réussite, il fournit l'information suivante :



« Le sud de Coscarla patauge dans le sang et mes péchés ne sont rien en comparaison de ce qui se terre au cœur de la nuit. »

Si on le presse d'en dire davantage, il dira (bien qu'il ne l'ait pas vu de ses yeux) que les rebuts craignent de quitter leur trou une fois les ténèbres venues car :



« Ils les appellent les Yeux rouges, des voleurs de corps qui emportent hommes et femmes... non, je ne sais pas où et je ne veux pas le savoir ! Les spires savent qu'il y a assez de prols portés disparus, des douzaines, sans doute plus, mais ils sont trop terrifiés pour en parler ! »

Drayelok ne sait rien sur Saul Arbest, mais s'il est suffisamment effrayé ou si le test de Duperie ou d'Intimidation donne au moins deux degrés de réussite, il dira également que Luntz, le chef des narcotruands sévissant à l'Union des ouvriers du tertiaire, ne laisse pas ses hommes sortir après la tombée de l'obscurité, à moins qu'ils ne se déplacent en groupes et bien armés, et que :



« Les forces de l'ordre sont impliquées... les prols disparus je veux dire. Ça devient évident lorsque l'on remarque que tous ceux qui se plaignent trop bruyamment des disparitions, s'envolent ensuite à leur tour. »

Les profils de Drayelok et des rebuts se trouvent aux pages 40 et 41.

Service de chambre de l'hôtel Coscarla

Au plus profond du cycle nocturne, si Drayelok a décidé de tuer et voler les acolytes durant leur sommeil, il ouvrira la porte de derrière pour ses « amis ». Un nombre de rebuts égal au (nombre d'acolytes logeant à l'hôtel + 2) se glisse à l'étage grâce à un





passé donné par Drayelok. Les rebuts tentent d'être discrets sur le chemin les menant aux chambres des acolytes, mais attaqueront sauvagement et sans répit le moment venu (enfonçant la porte au passage si besoin est). Les rebuts s'enfuiront si la moitié d'entre eux est tuée ou mise hors de combat.

Les acolytes endormis ont droit à un **test de Vigilance Moyen (+0)** pour détecter l'approche des rebuts lorsqu'ils montent les

escaliers et tentent d'ouvrir la porte. Si les acolytes sont surpris, les rebuts auront un round gratuit pour attaquer et tenter de les tuer dans leur lit, bénéficiant d'un bonus de +30 pour frapper les acolytes pris de court durant ce premier round.

Si les rebuts sont vaincus, Drayelok se réfugiera derrière les minces portes de son bureau, pleurant de façon pathétique jusqu'à ce que les acolytes viennent le débusquer, alors que sa femme s'enfuit dans les ténèbres, pour ne jamais reparaitre.

Lieu 7 : la sortie de l'artère

L'autre sortie du sud de Coscarla vers le reste de la ruche est une route traversant un tunnel béant, suffisamment large pour laisser passer deux poids lourds de front. Pendant le cycle nocturne, la sortie de l'artère est bloquée par deux épaisses grilles d'acier automatisées qui tombent pour obstruer la partie inférieure du tunnel. Le seul système contrôlant les grilles se trouve au poste des agents des forces de l'ordre.

Lieu 8 : la tour-hab 717

La tour-hab 717 est un bloc grisâtre de dix étages dont les fenêtres sont ornées d'arches ornementales et les balcons gravés de l'emblème du scarabée. La tour se trouve à près de vingt minutes de marche le long de l'une des routes principales depuis la place. Elle peut être identifiée d'après les panneaux de signalisation qui n'ont pas été vandalisés ou brûlés grâce à un **test d'Intelligence Facile (+20)** ou en demandant son chemin aux habitants. Malgré son apparence désordonnée, elle est en aussi bon état qu'elle peut l'être dans cet environnement.

La porte d'accès a été défoncée et l'entrée vandalisée et pillée. Les portes de l'ascenseur sont bloquées en position ouverte, donnant sur un grand vide obscur. L'unique voie d'accès aux étages est une cage d'escalier décorée de peintures murales endommagées représentant des ouvriers affairés et heureux, des nobles dispensant des dons depuis les hauteurs et diverses icônes des puissants de la cité.

Hormis les bruits étouffés parvenant au travers de quelques portes closes, tout le bâtiment semble désert, silencieux et vide de toute activité. Les acolytes peuvent faire un **test de Perception Moyen (+0)** ou de **Psyniscience Facile (+20)**. Réussir l'un des deux jets confirme que l'air est empli d'une profonde appréhension, bien pire que ce qu'ils ont pu rencontrer jusqu'à présent.

En considérant que les acolytes tracent une ligne droite jusqu'à la chambre de Saul, ils trouveront la porte entrebâillée et la serrure brisée. C'est une pièce toute simple de 8 m2 avec des toilettes et une unique fenêtre. Une femme apeurée tente maladroitement de se dissimuler derrière le lit dans un coin, pelotonnée dans un pardessus trop grand pour elle et tenant fermement un sac à dos contre sa poitrine.

Le récit de Lili Arbest

Lili semble soulagée dès qu'elle aperçoit les acolytes, cependant, l'étendue de sa coopération dépendra entièrement de la façon dont ils vont la traiter. Elle est intelligente et pense, à juste titre, qu'elle est en danger et que son frère est fort probablement mort. Elle réagira bien mieux à la vérité qu'à une quelconque histoire brodée par les acolytes.

Si les acolytes lui fournissent des preuves de la mort de son frère elle sera épouvantée mais satisfaite de savoir enfin la vérité. Elle sera ouverte à toute question de la part des PJ s'ils lui avouent être à la recherche des responsables.

Si les acolytes la menacent, lui mentent ouvertement ou font de la rétention d'informations, elle ne leur dira rien de plus que ce qui est nécessaire pour ficher le camp si elle se sent menacée.

Voici quelques réponses pertinentes qu'elle peut donner aux PJ. Lisez ou paraphrasez ce qui suit, selon vos besoins :

À propos de la disparition de Saul :



« Ma plus grande honte est de ne pas m'être aperçue qu'il avait disparu depuis plusieurs jours. J'avais un contrat pour travailler dans la haute-ruche et j'étais trop fatiguée pour m'en soucier. Pour être honnête, Saul buvait beaucoup, noyant son chagrin pour tenter de s'en débarrasser. Le temps que je réalise qu'il avait disparu, plusieurs jours étaient passés. J'ai cherché partout. Je me suis même rendue à l'Union des ouvriers pour retrouver sa trace, et cet endroit me donne la chair de poule. Ils m'ont tous fixée avec ce regard vide et j'ai su, j'ai su ! Quelque chose de terrible s'était produit. »

À propos de sa déclaration quant à la disparition de Saul :



« J'étais tout d'abord effrayée de déclarer sa disparition, mais j'ai vu le gardien Locan livré à lui-même sur la place, il semblait... je ne sais pas... perdu. Je lui ai dit que Saul avait disparu, il sembla en colère l'espace d'un instant, puis devint silencieux et j'ai cru un instant qu'il allait fondre en larmes juste devant moi. Il m'a fait jurer par l'Empereur-Dieu et saint Drusus de ne jamais parler de ça, surtout aux autres agents des forces de l'ordre. C'est étrange, mais j'ai eu l'impression qu'il était encore plus effrayé par eux. Je ne savais pas qu'il avait finalement déclaré sa disparition. »

À propos de la raison de sa peur :



« J'ai pensé partir. Il y a de plus en plus de disparitions chaque nuit, je ne sais pas combien et personne n'en parle ! Je suis restée là la nuit dernière, juste une dernière nuit, espérant qu'il reviendrait. Je sais que c'est idiot, mais ça m'a sauvé la vie. »

À propos de ce qu'elle prévoit de faire maintenant :



« Partir d'ici. J'attendrai que les équipes de travail reviennent avec le dernier transpole et je me précipiterai dans l'ultime voiture avant qu'elle ne reparte. J'ai une vieille amie qui travaille en tant que scribe dans le district Porphyrie, elle me permettra de rester si je le lui demande. Ce n'est pas grand-chose, mais c'est mieux que de mourir ici, n'est-ce pas ? »

Les acolytes n'ont aucune raison de la retenir et elle n'a aucune raison de rester. Elle ne sait pas qui a kidnappé Saul, mais elle sait qu'elle court un grand danger et que rien de bien ne l'at-

tend à Coscarla. S'ils tentent de la retenir, elle criera au meurtre juste au moment où les équipes de travail rentrent. Les acolytes devront alors s'expliquer avec une douzaine d'ouvriers en colère qui veulent savoir ce qui se passe. Si les acolytes essaient de l'aider, en lui donnant de l'argent, une arme ou, pourquoi pas, en l'escortant jusqu'au terminus du transpole, elle les récompense avec une dernière information avant de s'envoler :



« Vous devriez chercher Evard Zed, c'était l'un des amis de Saul. Ils avaient l'habitude de noyer leur chagrin ensemble. C'est un alcool à moitié dingue, mais il m'évitait et pourrait être au courant de quelque chose. Je crois l'avoir vu au temple lorsque j'y suis allée ce matin afin d'allumer une bougie pour l'âme de mon frère. »

Surveillance de nuit

Des acolytes entreprenants pourraient décider de rester dans la chambre de Lili ou de Saul durant le cycle nocturne dans l'espoir de découvrir ce qui se trame. Dans les deux cas, ils seront récompensés par l'arrivée d'un ou deux voleurs de corps (cf. page 45 pour leur profil).

RENCONTRE OPTIONNELLE : PACTISER AVEC LE DIABLE

S'il arrive aux oreilles de Luntz que les acolytes ont été particulièrement brillants dans leur dispersion des truands, des rebuts meurtriers de Drayelok ou, encore mieux, des forces de l'ordre ou des voleurs de corps, le chef de gang pourrait les approcher pour leur proposer un « job ». Il pense que les acolytes sont des mercenaires et veut les engager pour tuer le Chirurgien dans l'hospice. Il pense que la « décapitation » du grand chef lui permettra de s'en tirer en conservant ses gains mal acquis et sa peau.

Luntz paiera les acolytes 500 trônes chacun et les arme de fusils à pompe et d'autant de munitions qu'ils peuvent en porter. Il leur fournit également un passe qui leur permet d'ouvrir la porte de service de l'hospice, ainsi que d'autres serrures une fois à l'intérieur. Luntz peut également s'arranger pour « occuper » les agents des forces de l'ordre par quelque diversion. Il leur dira également tout ce qu'il sait, c'est-à-dire pas grand-chose : il connaît sa part du contrat et leur expliquera pourquoi les choses ont aussi mal tourné avec le temps. Il connaît les Logomanciens de nom, mais ils ne représentent pour lui rien d'autre qu'un « technoculte » avec de « nombreuses connexions ». Il sait qu'ils ont quelque chose à voir avec l'hospice et pense que cela a un rapport avec les disparitions nocturnes. De plus, Luntz sait que Moran et les agents des forces de l'ordre sont de « vrais professionnels, des mercenaires sans aucun doute... et du genre coûteux. » Il n'a rencontré le Chirurgien qu'une seule fois, mais elle l'a terrifié à un point qu'il pensait impossible.

Il appartient aux acolytes d'accepter ou de refuser son offre.

II : LA CITÉ DU CRÉPUSCULE



Lieu 9 : l'Union des ouvriers du tertiaire de Tantalus

Le hall de l'Union des ouvriers est un bar est un lieu de rendez-vous qui fut créé par le consortium Tantalus et destiné à ses ouvriers. C'est une pratique assez courante qui permet de vider les poches de ceux qui sont sous contrat servile du peu d'argent que leurs maîtres leur ont donné. L'établissement a souffert sous son patronage actuel, celui du syndicat des narcotruands de Sibellus. Vandalisé, ce lieu livré à la brutalité et au règne des armes, n'est pas un endroit accueillant pour des acolytes. Des petites frappes au service des gangs, des buveurs moroses et des accros défoncés en sont les principaux clients. Mais les clients réguliers sont « Accord » Luntz et son équipe qui utilisent les salles du dessus comme base d'opération. De nombreuses crapules à la dérive, truands des ruches et autres récidivistes viennent ici faire affaire avec Luntz.

L'Union des ouvriers n'est pas l'endroit où il faut glaner des rumeurs et poser des questions, la clientèle et le personnel sachant très bien ce que Luntz leur réserve s'ils parlent à des étrangers. Cependant, quelque temps passé ici et un **test d'Enquête Moyen (+0)** réussi, permettent de se rendre compte que le lieu est utilisé comme plaque tournante du trafic de drogue, qu'un chef narcotruand du nom de Luntz gère les affaires ici et que, quelle qu'en soit la raison, il ne semble pas très heureux. Un échec au test d'Enquête peut suffire à déclencher une bagarre de bar mortelle. Ces combats sont assez courants et, à moins que les acolytes ne portent la menace à l'étagé et mettent leur nez dans les affaires de Luntz, cela ne devrait pas avoir de répercussions sur la suite des événements.

« Accord » Luntz, chef narcotruand

Luntz sait que le contrat aurait pu être très profitable pour lui, car les substances fournies par le Chirurgien lui ont permis de dégager de gros profits. Cependant, plus le temps passe, plus ce contrat semble pourri; le commerce pâtit de la rumeur insistant sur le fait que Coscarla « n'est pas le bon endroit pour faire des affaires » et Luntz commence à réaliser qu'il est pris au piège dans une situation qui peut dégénérer à tout moment. Le Chirurgien représente une menace bien supérieure à celles auxquelles il est habitué à faire face et, avec les tueurs de Moran se faisant passer pour des agents des forces de l'ordre, Luntz sait que lui et

sa bande sont surclassés en nombre et en puissance de feu. Les profils de Luntz et de ses narcotruands se trouvent à la page 44.

Lieu 10 : le dépôt de Sikes

Sikes est un récupérateur étranger au district (il viendrait du fin fond de la sous-ruche si ce qu'on dit est vrai) qui bosse avec deux « apprentis » et un chien pouilleux grossièrement augmenté. Ils ont monté un petit commerce de détritrus, de chiffons, de technologie récupérée et autres biens sans grande valeur dans un vieux techno-hab incendié situé non loin du marché. Sikes est un mercenaire malin qui a vécu longtemps en apprenant à garder ses yeux et ses oreilles en alerte. Il a une petite idée de ce qui se trame même s'il n'en maîtrise pas encore tous les paramètres. Il a trouvé pas mal de produits de récupération dans Coscarla, mais avec le tour que prennent les événements, son instinct de préservation lui dit d'aller voir ailleurs le plus tôt possible.

Sikes est prêt à vendre des informations en échange de quelques trônes (il ne donne rien sans rien). C'est un menteur particulièrement doué lorsque la situation l'exige et il ne se laisse pas facilement intimider. Pour obtenir quelque information utile de sa part, il faut réussir un **test de Charisme ou de Marchandage Moyen (+0)**. Si les acolytes accompagnent le tout d'un peu d'argent ou de matériel intéressant, ils peuvent bénéficier d'un bonus de +10 ou mieux sur leurs tests, à la discrétion du MJ. Si l'argent des acolytes continue à couler, Sikes continue à parler. Il est très doué pour distiller des informations utiles et pertinentes dans un flot d'anecdotes qui donnent l'impression qu'il n'en dit pas trop.

S'il est interrogé avec succès au sujet de Saul, Sikes leur dit que sa sœur est à sa recherche (elle est venue le voir et fait des recherches de son côté). Si les acolytes le payent bien, il leur dit où trouver Evard Zed, le vieux compagnon de beuverie de Saul, « se cachant au temple derrière ses robes de prêcheur inutile ».

Les acolytes pourraient être intéressés par le fatras de Sikes car il possède quelques armes et munitions à vendre. Il vend cinq balles pour pistolets ou une cartouche pour fusil pour 1 trône (et possède une trentaine de chaque munition). Il vend également un revolver qui a bien vécu pour 10 trônes et sa « star, ayant appartenu à un homme peu soigneux aujourd'hui décédé », un vieux pistolet-mitrailleur avec une nouvelle crosse et deux chargeurs pour 40 trônes (cf. page 39 pour les règles concernant les tirs d'armes automatiques).

TABLE 2-2 : LES INFORMATIONS DE SIKES

Degrés de réussite	Informations révélées
0	« Il ne faut pas être un génie pour deviner qu'il se passe des choses étranges ici. Des honnêtes citoyens qui disparaissent, des forces de l'ordre inertes et un chef de narcotruands qui se terre dans un bar, la peur au ventre. » OU « L'hospice, hein ? Je n'en crois rien. Quelqu'un qui vous offre quelque chose sans contrepartie, ça signifie juste que ses intentions ne sont pas très nettes. »
1	« Les forces de l'ordre ? Laissez-moi rire ! Vous les avez bien observées ? Sans parler de leur désintérêt total pour les petits pots-de-vin... Si ce sont des hommes à la solde du Magistratum, alors moi je suis miss petite culotte à fleurs, reine de Malfi la sanguinolente. »
2	« Oh, je les ai vus et ce ne sont pas des fantômes. Ces « yeux rouges » ils sont aussi solides que ce fusil à dispersion. Arpentant la nuit, kidnappant d'honnêtes prols. Il y a quelque chose d'étrange quand vous y pensez. Le nombre de rebuts ne diminue pas, pas plus que les gens de ma sorte, comme si nous n'étions pas assez bons pour eux. »
3 ou plus	« C'est là que ça se passe, à l'hospice. Ils vont et viennent, dociles comme du bétail. Vous l'avez observé lorsque tombent les ténèbres ? Ces lumières blafardes qui en émanent et ces ombres qu'elles projettent. Un sous-ruchard comme moi apprend à décrypter les ombres aussi bien qu'un adepte lit sa paperasse. Je vois très bien ce qui se passe et personne ne me traînera là-bas. »

Lieu 11 : le temple sud

Cette petite chapelle dédiée au Credo impérial est le domaine d'un prêcheur alcoolique du nom de Fayban. À l'intérieur, des icônes et statues sont illuminées de centaines de chandelles, toutes allumées par les égarés et les désespérés, chacune destinée à un ami ou membre de la famille disparu dans la nuit. C'est sans aucun doute le témoignage visuel le plus efficace de ce qui se passe actuellement dans Coscarla.

Lorsque le district a brûlé durant la coupure d'électricité il y a un an, les autres ecclésiastes du temple aidèrent les victimes et moururent pour leur foi. Mais Fayban est resté en arrière et sa conscience le travail depuis sans relâche. Maintenant qu'un nouveau danger est apparu, l'ignorance et la lâcheté de Fayban ont à nouveau pris le dessus. Il quitte rarement le temple et ne sort jamais la nuit. C'est un homme faible et il doit être dépeint comme tel, ce qui pourrait attiser la colère d'un acolyte ecclésiaste faisant sa connaissance.

Le récit d'Evard

Evard Zed se cache également dans le temple. C'est l'un des compagnons de beuverie de Saul Arbest et il était avec lui la nuit où il a disparu. Zed est également tiraillé par sa conscience et, une fois identifié et interrogé, il se livre avec un **test de Charisme**

ou d'intimidation Facile (+20) réussi. Un succès suffit pour qu'il hoquette son histoire :



« J'étais avec lui la nuit... la nuit où il s'est volatilisé. Nous buvions à l'Union, pas beaucoup, juste assez pour faire passer le temps... quoi qu'il en soit, ce malfrat, je ne le connaissais pas et je ne l'avais jamais vu auparavant... bref, ce malfrat s'est accroché avec Saul. Il était très bruyant vous savez, il déblatérerait tout et n'importe quoi. Cette racaille est arrivée et l'a blessé, pas gravement, mais suffisamment pour lui montrer qui est le patron... juste une entaille à la poitrine, nous avons tous vécu pire dans les manufactoria.

Nous n'étions plus les bienvenus à l'Union, pas cette nuit en tout cas, alors nous sommes partis. Nous devions rentrer directement mais Saul se plaignait de sa blessure, il voulait aller à l'hospice, voir si l'un de ces messieurs charitables pouvait le recoudre ou lui donner quelque chose contre la douleur. Les lumières étaient allumées dans l'hospice. On pouvait le voir de là où nous étions, brillant dans les ténèbres. Personnellement, je suis retourné chez moi, car cet endroit me file la trouille.

Bien sûr, c'était avant que les disparitions ne commencent réellement. Saul était l'un des premiers. »





LA CHAMBRE DES HORREURS

LA TOURNURE
DES ÉVÉNEMENTS

•

DESCRIPTION
DE L'HOSPICE

•

FIN DE PARTIE

TROISIÈME PARTIE : LA CHAMBRE DES HORREURS

La troisième partie de cette aventure est axée sur les secrets de l'hospice. C'est ici que toutes les questions trouveront leur réponse. C'est également ici que l'avenir des acolytes va se jouer.

LA TOURNURE DES ÉVÉNEMENTS

Tôt ou tard, l'un des deux événements suivants va se produire :

- Les acolytes auront quelques soupçons envers l'hospice et chercheront à savoir ce qui se cache derrière.
- Les Logomanciens (avertis par les actions des PJ) attaqueront les acolytes ou chercheront à leur mettre des bâtons dans les roues tout en se renseignant sur eux.

Dans les deux cas, l'hospice est amené à jouer un rôle important et est décrit en détail dans la suite.

LES LOGOMANCIENS EN CHASSE

Comme mentionné précédemment, si les Logomanciens ont des soupçons tout le périmètre sera scellé par précaution (cf. Blocage des issues! page 17) et ils mèneront alors leur enquête pour savoir à quel genre de menace ils sont confrontés. Même s'ils ne sont pas certains que les acolytes sont la source de leurs problèmes, avec les moyens dont les Logomanciens disposent (ils contrôlent les forces de l'ordre et peuvent utiliser les contacts et informateurs de Luntz pour traquer le « groupe d'étrangers » qui pose trop de questions) ils ne tarderont pas à mettre les PJ à jour. Dans ce cas, les Logomanciens chercheront tout d'abord à agir discrètement contre eux puis à les capturer plutôt que les tuer immédiatement (tant que cela reste une option viable, bien entendu). La raison est double. Premièrement, la paranoïa – justifiée – des Logomanciens travaille contre eux (malgré leurs pouvoirs, ils sont submergés par la population locale et Moran sait que l'équilibre de la terreur ne tiendra pas si les membres des forces de l'ordre tirent dans la foule, ou si les créations du Chirurgien sont lâchées en plein jour). Deuxièmement, ils ne se contenteront pas de tuer les fauteurs de trouble, ils chercheront à savoir qui les a envoyés et à en extraire toutes les informations ce qui, entre les mains du Chirurgien, se révélera une expérience très déplaisante.

Si les Logomanciens passent à l'offensive, Moran coordonnera les choses depuis le poste des forces de l'ordre, laissant aux bons soins du Chirurgien et de ses créations la défense de l'hospice.

AGIR CONTRE LES ACOLYTES

Une fois que les Logomanciens ont identifié leurs cibles et savent où les trouver, ils attendent le cycle nocturne suivant pour envoyer

QUI SONT LES LOGOMANCIENS ?

Les Logomanciens sont une alliance de factions hérétiques qui représente une vieille épine dans le pied des secteurs Calixis et Ixaniad. Ils ne sont pas organisés autour d'une figure charismatique ou d'une sombre religion, mais puisent leur inspiration dans un texte hérétique interdit et banni depuis plusieurs millénaires appelé *Pour la défense du futur*.

Les Logomanciens sont un culte « progressif », ils favorisent le développement de l'humanité au travers du progrès et de l'acquisition de technologies, croyant qu'ils doivent rejeter l'oppression du Ministorum, renverser les Hauts Seigneurs de Terra et mettre fin à l'emprise asphyxiante de l'Adeptus Mechanicus. Leur but ultime est de revenir au mythique Moyen Âge Technologique.

Ils trouvent leurs membres au travers d'un réseau secret d'intérêts commerciaux agressifs et de nobles assoiffés de pouvoir, ils sont un havre pour les heretekes et les technopêtres renégats, sont très bien organisés et disposent d'importantes ressources. Cependant, bien qu'aucune puissance démoniaque ou volonté de déclencher l'apocalypse ne se cache en leur sein, les Logomanciens représentent tout de même un groupe extrêmement dangereux, qui n'a de cesse de poursuivre le pouvoir et de mener une course incessante à l'armement, recherchant les meilleures armes et outils qui leur permettront de parvenir à leurs fins.

De plus amples informations sur les Logomanciens sont disponibles dans *Disciples des Dieux Sombres*, un supplément pour le jeu de rôle DARK HERESY.

à leurs trousseaux les voleurs de corps. Cette meute regroupe plusieurs voleurs de corps (un par acolyte), menés par un membre des forces de l'ordre en tenue intégrale, possédant une arme équipée d'un silencieux et d'un viseur à vision nocturne. Cette meute cherchera à surprendre les acolytes et à les éliminer en utilisant la force, tant qu'ils peuvent éviter la foule. Ils prévoient de capturer autant d'acolytes que possible. La meute se retirera si elle subit de lourdes pertes, essayant d'emmener ceux qui sont tombés avec eux. S'ils échouent, ils essayeront à nouveau plus tard, avec des moyens encore plus importants. Cependant, s'ils sont entièrement submergés, c'est qu'ils ont été trahis par Luntz ou qu'ils sont devenus la cible d'une attaque de la population. Moran lancera alors leur protocole de destruction (cf. Compte à rebours avant destruction) avant d'effacer toute trace de leurs opérations et de s'enfuir dans un camion blindé (accompagné d'une escorte de membres des forces de l'ordre) qu'il a dissimulé à cet effet en dehors de la zone désertée de Coscarla nord, tuant tous ceux qui se mettent en travers de sa route.

COMPTE À REBOURS AVANT DESTRUCTION

Il a toujours été dans les plans des Logomanciens de couvrir leurs traces par un massacre provoqué par une arme biologique contenant un bacille concentré de la peste. Cela se produira uniquement s'ils pensent que toute leur opération est menacée ou si leur position dans Coscarla ne peut être conservée.

Leur plan original (une fois leur travail dans Coscarla achevé) était de corrompre la nourriture de l'hospice avec une solution diluée du bacille de la peste, provoquant une large contamination

(les gens infectés devenant des porteurs de la maladie) permettant aux Logomanciens de gagner du temps pour s'échapper. Cependant, s'ils sentent que la partie est perdue à Coscarla, leurs méthodes s'avéreront plus grossières et évidentes. Chaque voleur de corps encore en vie sera équipé de bandoulières contenant des tubes à essai emplis du bacille de la peste, dissimulées dans des vêtements de rebut. Ils briseront ensuite systématiquement des tubes à l'entrée de toutes les tours-hab et dans tous les bâtiments publics, créant une importante diversion pendant que les Logomanciens fuient. Si cette attaque a lieu, brûler les voleurs de corps (de préférence à une distance respectable) est le moyen le plus sûr de contre-attaquer, bien que le danger reste présent.

DESCRIPTION DE L'HOSPICE

LE REZ-DE-CHAUSSÉE

Vous trouverez dans cette section une description de chaque pièce de l'hospice.

Mesures de sécurité dans l'hospice

Pendant le cycle diurne, l'hospice maintient une apparence normale. Moran et ses deux assistants se chargent de la distribution de nourriture, aidés par les serviteurs des cuisines, tandis que les accès aux étages supérieurs sont bloqués. Durant le cycle nocturne, Moran (à moins qu'il ne soit appelé ailleurs) et les autres dorment au premier étage, un voleur de corps patrouillant les

BRIS ET CRIS : DÉCRIRE L'AMBIANCE DE L'HOSPICE

L'hospice est un immense bâtiment de deux étages largement décoré, son architecture et ses dimensions ne laissent aucun doute aux humbles visiteurs quant à la puissance et à la richesse du consortium Tantalus. La façade du bâtiment, ainsi que le sol à l'intérieur, sont recouverts d'un marbre funéraire vert, les plafonds voûtés sont élevés et les murs sont décorés de moulures et de statues. À présent largement abandonné, les dalles de marbre sont fissurées, les statues vandalisées et le bâtiment empli de poussière, lui donnant un aspect désolé et hanté.

Les salles du premier étage, derrière leurs portes closes à double tour et loin du public, sont dans un état encore plus lamentable : le mobilier est renversé et brisé, des papiers jonchent le sol, la plupart des tentures sont déchirées et quelques flaques de sang séché attestent discrètement de l'occupation des lieux par les Logomanciens.

Le deuxième étage, qui était à l'origine une petite installation médicale pour les ouvriers du consortium, appartient désormais au Chirurgien qui a transformé l'endroit en un lieu de souffrance et d'horreur.

L'air est empli de relents de désinfectants masquant à peine la puanteur du sang. Les lumières vacillent, les murs sont sales et le sol, collant par endroits, est couvert de traînées, de tâches de sang, d'empreintes de mains et de sillons tracés par des ongles.



PÉNÉTRER À L'INTÉRIEUR

Il y a différentes façons pour les acolytes de pénétrer dans l'hospice : ils pourraient entrer par effraction, utiliser un passe (tous les agents logomanciens en portent un) ou encore infiltrer les rangs des indigents durant le repas et se cacher pour réapparaître plus tard dans la soirée.

La plupart des serrures utilisent le même passe que la porte de derrière (à moins qu'il ne soit mentionné le contraire). Tenter de les crocheter n'est pas évident et demande un test d'Intrusion Moyen (+0). Il est également possible de force la serrure bien que cette seconde option ne soit pas très discrète (considérez qu'il s'agit d'une attaque qui touche automatiquement contre un objet possédant une Endurance et une Armure de 10, ce qui nécessite un total d'au moins 12 points de dégâts infligés en un seul coup pour la briser).

Se déplacer dans l'hospice implique une totale discrétion, heureusement les murs épais, le peu de passage et les épaisses couches de poussière couvrant le sol rendent la tâche plus aisée. Chaque acolyte souhaitant se déplacer discrètement doit réussir un test de Déplacement silencieux Assez facile (+10) opposé par la Vigilance (35) de tout garde en patrouille susceptible de découvrir leur position.

alentours ainsi que le rez-de-chaussée toutes les heures. Chaque nuit, deux à six voleurs de corps sont envoyés pour « collecter » la moisson journalière de sujets d'étude. Les autres attendent, maintenus dans des caissons chimiques, au deuxième étage. Le chirurgien et ses deux biohomoncules ne dorment jamais.

Le portail d'entrée et la réception

L'entrée principale est constituée de deux massives portes de bronze, flanquées de deux colonnes de marbre situées de part et d'autre. Ces portes sont ouvertes pendant la journée et closes durant la nuit. À l'intérieur, le sol du grand vestibule est couvert d'une mosaïque représentant l'emblème du consortium Tantalus, en partie recouverte par une épaisse couche de crasse. Une large arche sur la gauche ouvre sur le réfectoire et une autre, située en opposition, donne sur l'amphithéâtre. Directement en face de l'entrée, un grand escalier en fer à cheval mène au premier étage, un bureau de réception marbré est placé à ses pieds, supporté par deux grandes statues austères représentant des adeptes en robes levant vers le ciel des torches enflammées. Jour et nuit, la pâle lumière émanant des lumiglobes montés sur les torches est la seule source de luminosité du lieu, projetant de longues ombres sur le sol crasseux. Derrière la réception, une porte mène vers un bureau et une réserve inutilisés. Sur un côté, se trouve une cage d'ascenseur bloquée.

Lorsque les repas sont servis, l'un des hommes de Moran endosse le rôle d'un adepte et prend place au bureau de réception, vérifiant l'identité des citoyens et encaissant éventuellement leur argent, avant de les envoyer vers le réfectoire.

L'aile du réfectoire

Cette grande salle carrée est capable d'accueillir une centaine de personnes, assises à de longues tables sur des chaises et bancs dépareillés. Les murs sont couverts de scènes et de citations visant à inspirer les « convives ». La nourriture est servie via des passe-plats métalliques donnant sur les cuisines. Un grand miroir

endommagé est situé sur le mur attenant aux passe-plats, un test de Perception Assez facile (+10) révèle que l'installation de ce miroir est récente.

Si le miroir est brisé, il révèle sa nature sans teint ainsi qu'une alcôve abritant un dispositif de scannographie ainsi qu'un petit cogitateur portable. Un test Facile (+20) de Connaissances générales (technologie) ou de Technomaîtrise révèle qu'il s'agit d'un bio-auspex réglé pour enregistrer des données sur ceux qui passent devant le miroir, alors que le cogitateur contient des informations personnelles et médicales sur les ouvriers du consortium Tantalus. La cellule de données peut en être retirée pour servir de preuve.

L'amphithéâtre

Conçu pour donner aux ouvriers des leçons éducatives sur la valeur de l'obéissance aveugle et les bienfaits d'un dur labeur au service de leurs maîtres, cet auditorium austère n'est plus utilisé depuis longtemps et ne possède plus aucune source de lumière en état de marche.

Les cuisines et réserves

Les cuisines et réserves sont poussiéreuses, sales et vont à l'encontre de toutes les règles sanitaires les plus élémentaires. La réserve principale contient très peu de nourriture si l'on excepte quelques caisses empilées d'un concentré protidique et une cuve de substance fongique. Un espace a été dégagé pour accueillir des provisions sous forme de rations militaires, accompagnées de leurs ustensiles et couverts individuels (contrairement au reste de la pièce, cet espace est propre). La plus grande partie de la cuisine est occupée par deux grandes cuves à soupe surplombant des gazinières, à côté desquelles un couple de drones serviteurs à l'aspect ancien et délabré se tient, désactivés lorsqu'ils ne sont pas utilisés.

Une double porte métallique relie les cuisines à une cour située à l'arrière de l'hospice (le passe standard permet de l'ouvrir) et une cage d'ascenseur plongée dans l'obscurité conduit au-dessus. Plusieurs portes latérales mènent des cuisines à de petites pièces servant de réserves et garde-manger. Une odeur presque palpable de sang émane de l'une d'entre elles (cf. La réserve protidique).

La réserve protidique

Il est possible de pénétrer dans cette pièce via l'une des portes latérales fermées des cuisines. Elle contient une série de bidons empilés dégageant une forte odeur de sang. Si ces bidons sont ouverts, ils révèlent un liquide rouge et très épais dont l'odeur est insoutenable. Une inspection attentive révèle des codes et dates imprimés sur le côté de chacun des bidons. Si les acolytes ont déjà pris connaissance des informations contenues dans le cogitateur portable dissimulé derrière le miroir du réfectoire, un test d'Intelligence Assez facile (+10) permet d'interpréter le code utilisé et de découvrir avec horreur l'origine du contenu des bidons (des restes humains), ce qui vaut bien un test de Peur (cf. page 37).

LE PREMIER ÉTAGE

Le palier et les bureaux vides

Accessible via l'ascenseur ou l'escalier, la plus grande partie de cet étage est constituée de bureaux et de pièces (réservées aux adeptes) à l'abandon. La plupart ont leur sol jonché de papiers et trois ont été utilisées comme quartiers par les assistants de Moran. L'ascenseur du vestibule mène sur le palier de cet étage



et, derrière une porte latérale fermée à clé, un escalier mène du palier aux blocs de l'étage supérieur.

Le bureau du directeur

Accessible par une porte ornementée fermée à clé depuis le palier, Moran a conféré un semblant de normalité à cette pièce, maintenue dans son état d'origine. La pièce est dominée par l'immense emblème du consortium Tantalus apposé sur le mur situé derrière le bureau recouvert de marbre du directeur.

Le bureau contient une auto-plume en état de marche, des piles parfaitement ordonnées de parchemins vierges et un immatriculateur (désactivé) en métal nickelé. Le tiroir est fermé à double

tour (seul Moran en possède la clé) mais peut être forcé avec un test de Force Facile (+20). Il contient plusieurs parchemins, quelques tablettes de données et un pistolet laser avec une cellule énergétique supplémentaire.

Une rapide analyse des tablettes de données (ce qui prend cinq bonnes minutes) et un test de Fouille Assez facile (+10) réussi révèle un accusé réception (datant de trente jours) répondant favorablement à la requête faite par le directeur auprès du consortium Tantalus et visant à interrompre la livraison de nourriture. Une petite porte latérale mène à une cellule de repos que Moran entretient avec toute la rigueur d'un soldat.

Le labo de chimie

Ce qui constituait l'espace dévolu à la toilette a été transformé en laboratoire de chimie. Il est rempli d'établissements couverts de ballons en verre au contenu bouillonnant, d'instruments produisant des étincelles et de centrifugeuses. Cette pièce est en permanence surveillée par l'un des deux biohomocules du Chirurgien (cf. page 45) qui attaquera tout intrus jusqu'à ce qu'il soit complètement détruit.

C'est le laboratoire dans lequel le Chirurgien couvre ses activités réelles en créant des formules illégales et des drogues à destination des narcotruands. L'appareillage est fragile et des tirs directs ou des récipients brisés pourraient provoquer un départ de feu ou même une petite explosion.

LE DOCTEUR EST DANS LA PLACE...

Le Chirurgien est obnubilée, loin d'être saine d'esprit et à un moment critique de ses travaux. Si les acolytes sont repérés dans le bâtiment, elle enverra tous les voleurs de corps restants pour régler le problème et voxera un message à Moran et aux membres des forces de l'ordre pour qu'ils viennent lui prêter main-forte. Par contre, elle n'interrompra sous aucun prétexte ses travaux, quelle que soit la situation, jusqu'à ce que les acolytes déboulent dans son théâtre d'opération.



MAIS QUE FAIT LE CHIRURGIEN ?

Le but premier du Chirurgien est de créer des greffons artificiels génétiquement stables capables de prendre le contrôle du système neural. Cela permettrait aux Logomanciens de créer rapidement des armées de soldats obéissants et de serviteurs à partir d'une réserve d'humains en bonne santé. En cas de réussite, le sujet conservera ses souvenirs et compétences (contrairement aux serviteurs impériaux), mais sera entièrement contrôlé par son implant parasite qui sera également capable de supplanter et réguler ses récepteurs de douleur, entre autres choses utiles. Malheureusement, le rejet des tissus est un problème insurmontable, tuant la vaste majorité des sujets d'étude ou, au mieux, détruisant entièrement leurs fonctions cérébrales supérieures (mais le Chirurgien a néanmoins réussi à créer les voleurs de corps). Même les meilleurs (comme Saul Arbest) se sont avérés peu fiables, périssant de mort lente et de régression après une courte période opérationnelle. Coscarla (et sa réserve de sujets de bonne qualité) représentait une excellente opportunité de conduire une grande étude sur les rejets et, bien que les pertes aient été lourdes, de réunir des données très prometteuses. Si le Chirurgien s'enfuit, elle passera tôt ou tard au prochain stade de ses expériences.

LE DEUXIÈME ÉTAGE

Les blocs medicae

Deux blocs medicae dominent le troisième étage, la cage d'ascenseur en provenance du vestibule formant un point central entre eux au niveau de la réception. Des rideaux de rubans plastiques semi-transparents pendent à l'entrée des deux blocs. La lumière provenant des plafonniers vacille et palpète doucement, comme si sa source d'énergie était pompée ailleurs. De l'autre côté de la réception, une porte blindée blanche a été installée récemment (la porte précédente gît non loin sur le sol).

Les deux blocs sont cloisonnés, séparés par des draps de plastek et des vêtements déchirés suspendus, derrière lesquelles une douzaine de lits à roulettes couverts de sang sont dissimulés. Huit d'entre eux sont occupés par les cadavres mutilés des victimes du Chirurgien, recouverts d'un drap. La simple vision de ce qui a été infligé à ces pauvres êres est horrible et va bien au-delà de toute violence « ordinaire » et ne peut en aucun cas être le fruit d'un esprit sain. Une étagère située contre l'un des murs accueille des bocal remplis d'organes et de membres en suspension dans un liquide. Dans un coin opposé se trouve un unique « survivant ». Cet homme dans un état comateux possède de fraîches cicatrices opératoires sur la poitrine et est relié à une machinerie à l'aspect arcanique, nourri d'agents chimiques au travers de tubes. Un cogitateur situé à côté de lui cliquette en déroulant son ruban imprimé.

La porte blindée

La porte blindée est glaciale au toucher et ne comporte aucun signe distinctif hormis deux entailles métalliques en diagonal à hauteur de la taille (la serrure). Une clé d'accès spécialement encodée est nécessaire pour entrer et elles peuvent uniquement être trouvées dans les affaires personnelles du Chirurgien, de Moran et des biohomuncules. Passer la porte en utilisant la force nécessite des armes lourdes, des explosifs ou un équipement de découpe adapté. Mais les acolytes peuvent attendre que quelqu'un entre ou sorte pour la maintenir ouverte car la porte est pressurisée et se referme très lentement.

Le théâtre d'opération

Au-delà de la porte blindée pressurisée se trouve le domaine du Chirurgien. Il s'agit d'une grande pièce constituée de murs de séparation à moitié renversés et scellée grossièrement avec des plaques de métal et du ruban adhésif obstruant toutes les fenêtres et autres accès. Une cage d'ascenseur béante (à la destination inconnue), recouverte d'une grille, est située sur un côté. La pièce est glaciale et une lourde brume de vapeur rampe sur le sol. Les murs sont couverts d'un enchevêtrement de machines sifflantes et cliquetantes, illuminées par des arcs d'énergie, de râteliers de cuves bouillonnantes d'échantillons, de creusets, d'éprouvettes et autres équipements de laboratoire. Un mur entier accueille d'étranges caissons suspendus (les voleurs de corps y sont placés entre leurs missions). Le mur opposé accueille quant à lui une unique et large cuve transparente, remplie d'un fluide clair dans lequel flotte une grande masse blanchâtre. La chose dans la cuve est gardée par un biohomuncule. Les acolytes peuvent réaliser que la chose est un spécimen beaucoup plus grand de la bioconstruction que Sand leur a montré durant leur briefing. Au centre se trouve le Chirurgien. Lisez ou paraphrasez ce qui suit :



Le centre de la pièce est dominé par une grande table d'opération, entourée d'un nombre incalculable d'instruments étranges, de cogitateurs clignotants et d'armatures se terminant en grappes de lames, manipulateurs et forets. Sur la table, attaché et présenté comme pour une exposition anatomique, son cœur palpitant encore dans sa cage thoracique ouverte, se trouve un jeune homme, clairement conscient et terrifié.

Au-dessus de lui se tient une silhouette incroyablement imposante et longue, drapée de robes noires relevées d'un motif de roues dentelées de couleur rouge sang. Il ne peut s'agir que de l'architecte et maître de cette chambre des horreurs. Semblant surgir de son dos, une lourde masse de métal poli entourée de douzaines de membres mécaniques agités de mouvements convulsifs, s'affaire telle une araignée obscène.

La tête encapuchonnée se tourne vers vous et, alors que la lumière esquisse progressivement ses traits, vous pouvez apercevoir les reliques d'un visage féminin suturé sur un crâne de fer. Des lentilles rougeoyantes incrustées dans le visage mort de la femme se fixent sur vous et une voix artificielle grinçante lance :

« Pauvre viande démente ! En venant ici vous avez simplement hâté la moisson de votre chair indigne ! »

Voir le Chirurgien à l'œuvre dans cette chambre des horreurs implique un test de Peur (cf. page 37).

FIN DE PARTIE

Le Chirurgien refuse toute confrontation physique et, si elle est attaquée, détachera son « familial scalpel » de son dos et fera appel au biohomuncule s'occupant de la cuve ainsi qu'à tout voleur de corps toujours en activité dans la pièce, ceci afin d'occuper les acolytes pendant qu'elle tente de se rendre à l'arrière de la salle, lui donnant ainsi l'opportunité de faire feu sur les importuns avec sa mécadendrite de tir. Si le combat n'est pas à son avantage, elle reprogrammera rapidement les machines pour qu'elles surchargent (ce qui prendra deux rounds de combat) et fuira par la cage d'ascenseur, son système levmag intégré lui permettant de s'échapper rapidement et en toute sécurité par le conduit.

Les alarmes hurlent et des arcs électriques explosent dans la pièce alors que les machines sont en surcharge. Peu après, les cuves commencent à éclater, répandant sur les sols et surfaces un ichor à l'odeur immonde. Les acolytes disposent d'environ cinq minutes pour récupérer toutes les preuves possibles et déguerpir avant que la situation ne devienne critique et que le générateur ne fasse exploser le toit du bâtiment dans une gerbe de plasma.

Moran et ses hommes sont des professionnels entraînés et certainement pas des fanatiques déments et si l'hospice est détruit ou le Chirurgien éliminé (ou en fuite), lui et ses hommes tenteront de limiter les pertes et d'évacuer les lieux. Ce faisant, ils mettront le feu au poste des forces de l'ordre et fuiront par le réseau de l'artère dans une autochenille à moins d'en être empêchés. Une fusillade avec les hommes de Luntz (et peut-être les acolytes) s'ensuivra lorsqu'ils tenteront de forcer le passage.

LES CONSÉQUENCES

Si les acolytes sont victorieux et réussissent à vaincre les Logomanciens ou à contrarier leurs plans, ils rétablissent rapidement le contact avec la ruche et une équipe de nettoyage composée de magos biologis et de membres de l'Adeptus Arbites envoyés par l'Inquisition débarque bientôt. Les nettoyeurs rassembleront tous ceux qui n'ont pas fui (mais il n'y a plus aucune trace de Luntz ou Sikes) et la population sera traitée pendant que les équipes médico-légales passent Coscarla au peigne fin.

Les acolytes seront examinés afin de déterminer s'ils ont été contaminés, puis seront ensuite questionnés sur cette affaire. Sand, s'adressant à eux au travers d'un vox depuis son propre laboratoire, leur accordera qu'ils ne s'en sont « *pas trop mal tirés* » et il sera particulièrement satisfait pas tout échantillon prélevé à son intention.

L'avenir à long terme de Coscarla s'annonce bien sombre. Parmi la population du district sud les rumeurs sur ce qui s'est produit vont commencer à circuler, certaines vraies, d'autres frisant l'hérésie. Bientôt, la peur et l'hystérie collective prendront le pas, et alors que la rumeur se répandra, Coscarla deviendra un lieu encore plus désolé, fuit de tous.

EST-CE LA FIN ?

Une fois que tout est sous contrôle, Sand dira (non sans humour) :

« Je suis certain que nous pourrons trouver quelque tâche à la hauteur de vos talents. Maintenant que j'y pense, ça me revient... un boulot sans

risque hors de ce monde, un voyage de tout repos où rien ne viendra troubler votre quiétude... »

DÉVELOPPER L'INTRIGUE PLUS AVANT

De nombreuses questions peuvent demeurer sans réponses à la fin de cette aventure. Quels sont les plans à grande échelle des Logomanciens ? Quelles autres horreurs et conspirations peuvent couvrir dans la division Coscarla ? Certains éléments du consortium Tantalus ont-ils détourné les yeux ? Une faction du consortium est-elle impliquée dans la conspiration ? Jusqu'où vont les liens entre les Logomanciens et les narcosyndicats (dans des sphères bien plus élevées que Luntz) ? Enfin, à un niveau plus terre à terre, si Moran, Luntz ou le Chirurgien se sont échappés, la traque s'organise rapidement.

Un autre mystère demeure cependant et il est lié aux disparus. Les faux adeptes de Moran remplissaient scrupuleusement les dossiers de ceux qu'ils ont enlevés, enregistrant ce qu'il advenait d'eux. Une fois leur cryptage cassé par les esprits du Mechanicus, on remarque que le compte n'y est pas. Six sujets de test, dont Saul Arbest, apparaissant comme les créations les plus réussies et stables du Chirurgien, n'y figurent pas. Où sont-ils ? La conclusion que Sand en tire est qu'ils ont été envoyés vers un autre site pour étude. Le « site X », comme il le surnomme, doit encore être découvert et l'on suppose que Saul Arbest, point de départ de toute cette histoire et trouvé mort sur la voie ferrée, ne cherchait pas à s'évader de Coscarla mais bien à rentrer chez lui...

Dans tous les cas, avec leur bonne connaissance de l'affaire, les acolytes sont les candidats idéals pour ce qui est d'en apprendre plus.





APPENDICES

APPENDICE I :
RÉSUMÉ DES RÈGLES

APPENDICE II :
PNJ ET ANTAGONISTES

APPENDICE III :
AIDE DE JEU

APPENDICE I :

RÉSUMÉ DES

RÈGLES

LES BASES

Avant de vous lancer dans l'aventure à proprement parler, commençons par une présentation des concepts de base du jeu histoire que vous sachiez comment la plupart des choses sont gérées. Notez bien que les règles présentées ici sont une version simplifiée de celles du jeu complet. Elles ne sont qu'une mise en bouche avant de vous laisser vous aventurer sur les nombreuses planètes de DARK HERESY.

LES DÉS

Comme beaucoup d'autres jeux, DARK HERESY utilise des dés pour déterminer si les actions de votre personnage joueur (PJ) réussissent ou pas. Quand il escalade un mur à pic, saute par-dessus une crevasse, tire sur un ork, ce sont les dés qui vous disent comment il s'en est sorti. Très souvent, vous n'aurez même pas besoin de jeter les dés (quand votre PJ n'est pas pressé ou quand un échec n'a pas de conséquences désastreuses), mais dans les moments intenses, c'est là qu'il faudra embrasser votre portebonheur et saisir vos dés. Le jeu n'utilise que des dés à dix faces. Chaque joueur doit en avoir au moins deux. Ces dés doivent si possible être de couleurs différentes, puisqu'il faudra souvent savoir à quoi correspond chacun. Si vous n'avez pas assez de dés, ou s'ils sont tous de la même couleur, il vous suffira de les jeter l'un après l'autre lorsque cela aura son importance. Le jet de dés le plus courant est ce qu'on appelle un test. Un test est un type de jet donnant un résultat entre 1 et 100. Choisissez l'un de vos dés à dix faces pour vous donner les dizaines et un autre pour les unités, puis jetez-les ensemble. Le dé des dizaines peut donner un 00, un 10, un 20, et ainsi de suite, tandis que l'autre indiquera 0, 1, 2, 3, etc. Les chiffres des deux dés réunis vous donnent votre résultat. Si les dés donnent un double 0, vous avez obtenu un 100, ce qui n'est pas bon du tout : dans le cadre d'un test, mieux vaut obtenir un petit résultat. DARK HERESY utilise un autre type de convention, pour des choses telles que les dégâts qu'infligent les armes, ou lorsqu'un test réussi peut avoir des résultats variables. Il peut alors vous être demandé de jeter un dé à dix faces et d'appliquer un modificateur au chiffre obtenu pour arriver au résultat final. À la différence des tests, il est préférable ici d'obtenir des résultats élevés. Ce genre de jet de dé est souvent abrégé sous la forme « 1d10 », où le premier chiffre (dans ce cas, le 1) indique combien de dés vous devez jeter ; « d » signifie « dé » (ou « dés »), et le dernier nombre (10) représente le type de dé. Des variations sur ce modèle peuvent inclure 1d5, qui vous demande de jeter un dé à dix faces et de diviser le résultat par deux en l'arrondissant au supérieur, ou 1d100, lequel fonctionne comme un test. Si l'abréviation est suivie d'un autre chiffre, comme 1d10+2, cela signifie que ce chiffre (2) doit être

additionné au résultat du dé. Dans cet exemple, si le dé donnait un 4, vous obtiendriez un résultat final de 6. Facile, non ?



EXEMPLE

Le MJ demande à Mat de faire un test. Mat a un dé bleu et un dé rouge : il décide que le dé bleu est pour les dizaines et le rouge pour les unités. Il jette les dés, le dé bleu donne un 3 et le dé rouge s'arrête sur 9. Il réunit les deux chiffres et obtient 39.

LES CARACTÉRISTIQUES

Chaque personnage possède neuf caractéristiques, lesquelles sont la Capacité de Combat (CC), la Capacité de Tir (CT), la Force (F), l'Endurance (E), l'Agilité (Ag), l'Intelligence (Int), la Perception (Per), la Force Mentale (FM) et la Sociabilité (Soc). Ces caractéristiques vous parlent de votre personnage, vous donnent une idée de ce dont il est capable, de sa personnalité, de sa perspicacité, et même de ce à quoi il peut ressembler (d'une façon assez abstraite, bien sûr). Nous vous avons dit que lors d'un test, il vaut mieux obtenir un petit résultat, vous vous rappelez ? La raison est très simple. Lorsque vous effectuez un test, le résultat des dés est comparé à la caractéristique la plus susceptible d'intervenir dans l'action entreprise. Si vous essayez de tirer sur un mutant, il s'agira de la Capacité de Tir. Pour essayer d'éviter un pilier qui s'écroule, vous ferez un test d'Agilité. Cela vous paraît cohérent ? Puisqu'il faut obtenir un résultat inférieur à la valeur associée à votre caractéristique, plus cette valeur est élevée, mieux cela vaut pour vous.



EXEMPLE

Steph essaie d'enfoncer une porte. La Force est la caractéristique qui correspond le mieux à cette action, elle jette donc les dés. Si son résultat est inférieur ou égal à sa caractéristique, elle parvient à enfoncer la porte. S'il est supérieur, elle échoue.

LE BONUS DE CARACTÉRISTIQUE

À l'exception de la Capacité de Tir et de la Capacité de Combat, toutes les caractéristiques ont un bonus qui leur est associé. Ce bonus correspond au chiffre des dizaines de la caractéristique. Dans les profils des joueurs et de leurs ennemis, les dizaines de ces caractéristiques sont d'ailleurs indiquées sur fond gris.

DESTIN

Hommes et femmes élus, les acolytes ont la main du Destin posé sur l'épaule. Afin de refléter cela, chaque acolyte dispose d'un nombre de points de Destin qu'ils peuvent utiliser lors de chaque session de jeu. Les points de Destin peuvent être utilisés dans de nombreux cas de figure mais, pour cette démo, nous nous contenterons des deux usages suivants :

La seconde chance : vous pouvez utiliser un point de Destin pour rejeter les dés d'un test raté. Cependant, vous devez accepter le résultat de ce second jet, même s'il est pire ! Un test raté ne peut être relancé qu'une seule fois.

C'est juste une égratignure : vous pouvez utiliser un point de Destin pour regagner 1d5 points de Blessures perdus lorsque

PEUR !

La peur, l'horreur et la corruption sont des choses auquel tout acolyte doit se confronter dans DARK HERESY et elles sont couvertes en détail dans le livre de base. Pour cette aventure, nous utilisons un système simplifié pour les tests de Peur. Lorsqu'un acolyte est confronté à quelque chose qui provoque la peur (c'est précisé dans l'aventure) il doit faire un test de Force Mentale (FM) et obtenir un résultat inférieur à sa caractéristique de Force Mentale. S'il échoue à ce test, il subit un malus de -10 sur tous ses tests lorsqu'il reste à proximité de ce qui a provoqué le test de Peur ou, dans le cas d'un adversaire, que ce dernier soit détruit ou que l'acolyte ait fui.

vous avez été blessé, à moins que cette blessure ne tue l'acolyte sur le coup ou que ses effets soient irréversibles (une décapitation par exemple).

LES COMPÉTENCES

Les compétences vous donnent droit à des actions particulières que vous pouvez accomplir en cours de jeu. Chaque compétence est associée à une caractéristique. Lorsque vous souhaitez utiliser une compétence, effectuez un test de cette caractéristique. Prenez par exemple Vigilance qui dépend de votre Perception. Lorsque vous souhaitez l'utiliser, vous devez effectuer un test de Perception.

Certaines compétences peuvent être utilisées (plus ou moins) par tout le monde, ce sont les compétences de base. Lorsque vous faites un jet sous une compétence de base que vous ne possédez pas, vous diviser simplement par deux la caractéristique qui y est liée.

LES TALENTS

Les talents offrent certains avantages, qui reflètent souvent le fruit d'un entraînement spécial, et étendent l'éventail des compétences que vous pouvez utiliser. Les talents peuvent également vous donner accès à de nouveaux aspects du jeu, comme les pouvoirs psychiques, les améliorations qu'arborent les technoprêtres et autres.

RÉSUMÉ DU COMBAT

Le frisson des combats, le grondement des tirs de bolter, les décharges lumineuses des fusils laser et la tournure sanglante des corps à corps sont essentiels au jeu DARK HERESY. Même si une bonne partie du temps se passe à enquêter sur des conspirations et à explorer des environnements inquiétants, la plupart des sessions de jeu impliqueront un ou plusieurs affrontements brutaux où les PJ devront prouver ce qu'ils ont dans les tripes. Pour faire en sorte qu'il s'agisse d'une des parties les plus excitantes du jeu, les combats sont rapides, et presque toujours meurtriers. Puisque nous n'avons pas assez de place ici pour couvrir toutes les règles de combat (les tirs d'armes automatiques, l'effroi, les dégâts critiques et autres), cette section ne couvre que les règles les plus basiques pour vous en donner un avant-goût. Un combat se divise en rounds. Le temps d'un round, les combattants ont l'occasion chacun leur tour d'accomplir des actions, qu'il s'agisse de s'enfuir, de tirer sur un mutant ou de frapper un méprisable xenos à l'épée. Une fois que chacun a agi, un nouveau round commence.



Qui agit en premier

Au début du combat, tous les participants jettent 1d10 et ajoutent leur bonus d'Agilité au chiffre obtenu. Le combattant ayant obtenu le résultat le plus élevé joue en premier. Passez ensuite au personnage ayant obtenu le deuxième résultat le plus élevé, et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait agi. C'est ce qu'on appelle un jet d'Initiative.

Le tour

Comme mentionné plus haut, les personnages agissent chacun leur tour. Durant son tour, un PJ peut faire deux choses : attaquer et se déplacer. D'autres actions sont possibles, mais elles comptent comme un déplacement, comme une attaque, ou les deux !

Un nouveau round

Une fois que tout le monde a agi, c'est à nouveau le tour du personnage ayant commencé le précédent round, et cela continue jusqu'à ce que le combat finisse, généralement quand un camp a été exterminé par l'autre.

Réactions

Conjointement aux attaques et aux déplacements qu'un PJ peut accomplir durant son tour, tous les personnages peuvent réagir aux menaces, même si ça n'est pas leur tour. Chaque PJ a droit à une réaction par round. Dans le cadre de ce scénario, une réaction peut servir à s'écarter de la trajectoire d'une attaque, en réussissant un test d'Esquive (si le personnage possède cette compétence ; sinon, cela devient un test sous la moitié de sa valeur d'Agilité). Nous en reparlerons plus loin.

Attaques

Chaque fois qu'un personnage veut attaquer un adversaire, il peut effectuer une attaque au corps à corps (à l'épée par exemple, au couteau ou à la hache) ou à distance (au pistolet laser, à l'arbalète, au bolter, etc.). Pour exécuter une attaque au corps à corps, le personnage doit être adjacent à son adversaire, et si tel est le cas, il effectue un test de Capacité de Combat. Pour exécuter une attaque à distance, la cible doit être à portée de l'arme du personnage (indiquée sur sa fiche) et la ligne de vue doit être dégagée. La cible ne doit pas, par exemple, se trouver derrière une porte fermée ou une autre personne. Le PJ effectue alors un test de Capacité de Tir. Comme pour n'importe quel autre test, un résultat inférieur ou égal à la caractéristique signifie que l'attaque touche. Un résultat supérieur indique que l'attaque rate sa cible.

Déplacements

Il existe quatre types de déplacements : le demi-déplacement, le déplacement complet, la charge et la course. Un demi-déplacement est un mouvement court qui vous permet également de combattre lors de ce round. Un déplacement complet correspond à la distance de mouvement normale du personnage. Une charge revient à se ruer vers un adversaire, ce qui vous accorde un bonus de +10 au test de Capacité de Combat effectué au terme de la charge. La course, enfin, vous rend plus difficile à toucher avec des armes à distance (-20 aux tests de Capacité de Tir effectués contre vous), mais plus facile à toucher au corps à corps (vos adversaires gagnent un bonus de +20 à leurs tests de Capacité de Combat).



EXEMPLE

Sur sa fiche de personnage, les vitesses de déplacement de Xanthia sont indiquées sous la forme 4/8/12/24. Xanthia peut se déplacer de 4 mètres par round et essayer de tirer sur un adversaire (demi-déplacement). Si le rapport de forces est contre elle, Xanthia peut choisir de courir d'un total de 24 mètres, ce qui la rend plus difficile à toucher au tir et l'éloigne considérablement de ses ennemis. Les valeurs de chaque vitesse de déplacement se trouvent dans les profils de la plupart des personnages et créatures, séparées par des barres obliques. Le chiffre donné pour chacune de ces vitesses équivaut à la distance en mètres, ou en cases si vous utilisez des figurines sur une grille de combat.

Éviter les attaques

Une fois par round, lorsqu'une cible est touchée avec succès, elle peut effectuer un test d'Esquive (ou un test d'Agilité sous la moitié de sa caractéristique) pour annuler l'attaque. En cas de réussite, la cible s'est écartée de la trajectoire de l'attaque. En cas d'échec, l'attaque la touche bel et bien.

Autres actions

Si un joueur veut faire quelque chose qui n'est pas couvert par les actions décrites ici, essayez de juger combien de temps cela lui prendrait et de quel genre d'action il s'agit. De façon générale, le succès ou l'échec des actions doit être déterminé par un test. Gardez à l'esprit qu'un round ne représente que quelques secondes de temps, ce qui est très court pour accomplir certaines tâches. Voici les actions diverses les plus courantes :

Viser : vous prenez votre temps pour porter une attaque au corps à corps ou à distance, augmentant ainsi vos chances de toucher. Si vous utilisez une action pour viser, votre prochaine attaque bénéficie d'un bonus de +10 en Capacité de Combat (pour les attaques au corps à corps) ou en Capacité de Tir (pour les attaques à distance).

Charger : vous vous précipitez sur un adversaire pour lui porter une attaque. L'adversaire doit se situer à 4 mètres au moins de vous. Vous bénéficiez d'un bonus de +10 sur cette attaque.

Courir : vous courez à toute vitesse. Cela vous rend plus difficile à toucher et jusqu'à votre prochain tour de jeu, les tests de Capacité de Tir qui vous prennent pour cible subissent un malus de -20.

Rechargement : vous pouvez recharger une arme de tir (certaines armes sont encombrantes et peuvent nécessiter plusieurs rounds pour être rechargées).

Se lever/aller à couvert : vous pouvez vous relever si vous étiez au sol, ou encore courir à couvert et vous déplacer à votre vitesse de déplacement normale (exprimée en mètres) lors d'une action.

Infliger des dégâts

Lorsque vous arrivez à toucher un adversaire avec une arme, et que celui-ci n'arrive pas à esquiver, vous lui infligez des dégâts. Chaque arme possède une valeur de dégâts, généralement 1d10 plus un chiffre. Jetez le dé et ajoutez le modificateur au résultat. Vous obtenez ainsi le total de points de dégâts. Soustrayez-y alors le bonus d'Endurance de la cible (encore une fois, le nombre des dizaines de sa valeur d'Endurance). Si elle porte une armure, soustrayez également ses points d'Armure. Ce qu'il reste correspond aux dommages bel et bien infligés à la cible. Puisque les dégâts sont cumulatifs, notez ce chiffre quelque part. Tant que les points de dégâts accumulés sont inférieurs aux points de Blessures d'un personnage, celui-ci tient le coup, mais s'ils excèdent ses points de Blessures de 4 ou moins, il tombe inconscient, et ne reprend pas ses esprits avant la fin du combat. Si les points de dégâts excèdent ses points de Blessures de 5 ou plus, le PJ meurt.



EXEMPLE

C'est au tour de Cimbria. Elle a son pistolet laser en main et décide de tirer sur ce maudit mutant. Sa cible est à portée, elle dispose d'une ligne de tir dégagée, et elle effectue donc un test de Capacité de Tir. Sa Capacité de Tir étant de 39, elle jette les dés et obtient 24. Le tir touche ! Un pistolet laser inflige 1d10+2 points de dégâts. Elle obtient un 9, y ajoute 2, pour un total de 11. À présent, le mutant a 3 de bonus d'Endurance, mais pas d'armure. Le MJ soustrait donc 3 des 11, pour un total final de 8 points de dégâts. Le mutant ayant 6 points de Blessures, le tir est suffisamment puissant pour lui faire perdre connaissance. Si Cimbria veut finir le travail proprement, elle pourra à nouveau lui tirer dessus au prochain tour, en le touchant automatiquement, puisqu'il est inconscient, et mettre fin à ses souffrances.

Attributs des armes

Certaines armes possèdent des capacités particulières comme le fait de pouvoir pénétrer les armures plus facilement ou d'être plus précises. DARK HERESY utilise des attributs d'armes pour illustrer ceci. En voici deux :

Déchirante : les armes dotées de cet attribut disposent généralement d'un tranchant dentelé entraîné par moteur qui arrache chair et os. On détermine les dégâts qu'elles infligent en effectuant deux jets de dés et en gardant le meilleur résultat.

Primitive : bien que toujours dangereuses, les armes dotées de cet attribut, sommaires et rudimentaires, sont peu efficaces contre les armures modernes. Tant et si bien qu'en cas d'attaque réussie, les points d'Armure de la cible sont doublés, sauf si l'armure est également primitive.

Règles supplémentaires pour les armes

Le mode de tir d'une arme est indiqué dans sa description : C (coup par coup/semi-automatique/automatique). Lorsque ces armes tirent, elles utilisent un nombre de munitions égal au nombre indiqué dans le mode correspondant.

Tir d'arme semi-automatique : les tests de Capacité de Tir effectués pour tirer sur des cibles en mode semi-automatique bénéficient d'un bonus de +10.

Tir d'arme automatique : les tests de Capacité de Tir effectués pour tirer sur des cibles en mode automatique bénéficient d'un bonus de +20.

Tirer dans le tas : les tests de Capacité de Tir effectués contre une cible engagée au corps à corps contre un adversaire subissent un malus de -20.

Portée courte : les cibles situées à une distance inférieure à la moitié de la portée de l'arme d'un personnage sont dites à portée courte. Les jets de dés effectués pour les toucher avec une arme à distance bénéficient d'un bonus de +10.

Portée longue : les cibles situées à une distance supérieure au double de la portée d'une arme sont dites à portée longue. Les jets de dés effectués pour les toucher avec une arme à distance subissent un malus de -10.

Portée extrême : les cibles situées à une distance d'au moins trois fois la portée d'une arme sont dites à portée extrême. Les jets de dés effectués pour les toucher avec une arme à distance subissent un malus de -30.

Bout portant : les tests destinés à tirer sur une cible située dans un rayon de 3 mètres avec une arme à distance bénéficient d'un bonus de +30. Notez que ce bonus ne s'applique pas quand les cibles en question sont en combat rapproché avec le personnage.

La fureur du Juste !

Lorsqu'une attaque touche, le total de dégâts qui en résulte est normalement égal à 1d10 plus le bonus de l'arme. Cependant, lorsque le dé donne un 10, cela peut indiquer que le regard de l'Empereur s'est posé sur le personnage. Un nouveau test (de Capacité de Combat ou de Capacité de Tir) doit alors être effectué, comme si le PJ réalisait une autre attaque. Si ce second test est réussi, l'esprit de l'Empereur est avec lui, l'aide dans son attaque et guide sa main. Le joueur peut à nouveau jeter le dé et ajouter son résultat au total de dégâts. Si le résultat de ce jet devait encore une fois être un 10, l'Empereur sourit bel et bien au personnage. Le joueur peut immédiatement jeter à nouveau 1d10 et ajouter le résultat au total de dégâts. Cela continue jusqu'à ce que le joueur obtienne autre chose qu'un 10.

APPENDICE II : PNJ ET ANTAGONISTES

LES HABITANTS DU DISTRICT DE COSCARLA

HAB-OUVRIER DE COSCARLA

Le profil qui suit représente un habitant moyen de Coscarla. Il s'agit d'hommes et de femmes ordinaires, apeurés et opprimés, qui endurent les pires maux grâce à leur foi et leur désir de survivre.

Profil d'hab-ouvrier de Coscarla

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
20	20	30	30	30	20	30	25	30

Déplacement: 3/6/9/18

Points de Blessures: 10

Compétences: Connaissances générales (Imperium) (Int), Langue (bas gothique) (Int), Métier (ouvrier de manufactorium) (Int), Vigilance (Per).

Talents: Formation aux armes de corps à corps (primitives).

Armure: aucune.

Arme: mains nues (arme primitive; dégâts: 1d5[†]) ou gourdin (arme primitive; dégâts: 1d10+3[†]).

[†]Bonus de Force inclus.

Équipement: vêtements ternes de citoyen, 1d5-3 trônes, cognaugure de contrat servile Tantalus.



LILI ARBEST

Profil de Lili Arbest

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
20	20	30	30	30	33	32	36	34

Déplacement: 3/6/9/18

Points de Blessures: 10

Compétences: Alphabétisation (Int), Connaissances générales (Imperium) (Int), Langue (bas gothique) (Int), Métier (ouvrier de manufactorium) (Int), Vigilance (Per).

Talents: Formation aux armes de corps à corps (primitives).

Armure: aucune.

Arme: mains nues (arme primitive; dégâts: 1d5[†]).

[†]Bonus de Force inclus.

Équipement: 28 trônes, nécessaire d'écriture en mauvais état, vêtements de rechange, un livre de prière usé et quelques pix de famille, le tout jeté dans un sac à dos.

EVARD ZED

Profil d'Evard Zed

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
20	20	36	30	30	21	30	26	30

Déplacement: 3/6/9/18

Points de Blessures: 10

Compétences: Connaissances générales (Imperium) (Int), Langue (bas gothique) (Int), Métier (ouvrier de manufactorium) (Int), Résistance aux intoxications (E), Vigilance (Per).

Talents: Formation aux armes de corps à corps (primitives).

Armure: aucune.

Arme: mains nues (arme primitive; dégâts: 1d5[†]).

[†]Bonus de Force inclus.

Équipement: 4 trônes, vêtements ternes de citoyen, cognaugure de contrat servile Tantalus.

HÔTELIER MAXUS DRAYELOCK

Profil de l'hôtelier Maxus Drayelock

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
20	20	18	30	30	28	33	25	26

Déplacement: 3/6/9/18

Points de Blessures: 10

Compétences: Connaissances générales (Imperium, père) (Int), Duperie +10 (Soc), Langue (bas gothique) (Int), Métier (hôtelier) (Int), Vigilance (Per).

Talents: Formation aux armes de corps à corps (primitives).

Armure: aucune.

Arme: hachette (arme primitive; dégâts: 1d10+2[†]).

[†]Bonus de Force inclus.

Équipement: vêtement de bonne qualité fut un temps, clés de l'hôtel, lampe torche, 7 trônes.

PRÊCHEUR FAYBAN

Profil du prêcheur Fayban



CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
13	20	18	22	22	30	33	25	35

Déplacement: 3/6/9/18**Points de Blessures:** 7

Compétences: Alphabétisation (Int), Charisme (Soc), Connaissances générales (Credo impérial, Ecclésiarchie) (Int), Duperie +10 (Soc), Expression artistique (orateur) (Soc), Langue (bas gothique, haut gothique) (Int), Résistance aux intoxications +10 (E), Vigilance (Per).

Talents: Formation aux armes de corps à corps (primitives).**Armure:** aucune.**Arme:** mains nues (arme primitive; dégâts: 1d5-2[†]).[†]Bonus de Force inclus.**Équipement:** robes cléricales négligées, une chaînette avec un aquila d'argent et une flasque remplie d'un vin fortifiant.

GARDE LOCAN

Profil du garde Locan



CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
23	21	30	31	26	22	30	20	26

Déplacement: 3/6/9/18**Points de Blessures:** 10

Compétences: Connaissances générales (Imperium, père) (Int), Connaissances scholastiques (jugements) (Int), Enquête (Soc), Langue (bas gothique) (Int), Résistance aux intoxications +10 (E), Vigilance (Per).

Talents: Formation aux armes de base (MS), Formation aux armes de corps à corps (décharge, primitives), Formation aux armes de poing (MS).

Armure: manteau pare-balles usé (corps, bras et jambes: 2 points d'Armure).**Arme:** mains nues (arme primitive; dégâts: 1d5[†]) ou matraque de châtiment (arme primitive; dégâts: 1d10+3).[†]Bonus de Force inclus.**Équipement:** automatique déchargé, un injecteur d'obscura dans la poche de son manteau.

CHIFFONNIERS

Encore moins appréciés que les rebuts, ils recherchent tout ce qui peut être récupéré dans le district. On les différencie facilement des citoyens à leur pardessus rapiécé, leurs nombreux sacs et babioles, ainsi qu'à cet air de vautour qu'ils ont.

Profil de Chiffonnier



CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
20	20	30	30	30	20	30	25	30

Déplacement: 3/6/9/18**Points de Blessures:** 10

Compétences: Connaissances générales (Imperium) (Int), Fouille (Per), Langue (bas gothique) (Int), Marchandage (Soc), Métier (ancien ouvrier de manufactorium) (Int), Vigilance (Per).

Talents: Formation aux armes de corps à corps (primitives) [Formation aux armes de poing (MS) s'il possède un pistolet à poudre noire].

Armure: combinaison de cuir (bras, corps, jambes: 1 point d'Armure).

Arme: gourdin ou bâton (arme primitive; dégâts: 1d10+3[†]), environ 50 % d'entre eux possèdent un pistolet à poudre noire (arme de poing [MS]; portée: 15 m; modes de tir: coup par coup; dégâts: 1d10+2; pénétration: 0; autonomie de tir: 1; rechargement: 3 actions complètes).

[†]Bonus de Force inclus.**Équipement:** chiffons, babioles, 1d5 trônes, 6 balles de pistolet s'il en possède un.

SIKES LE RÉCUPÉRATEUR

Sikes est un homme au visage émacié et aux yeux vifs, d'un âge indéterminable. Il possède la pâleur grisâtre et les cheveux sans couleur des véritables sous-ruchards et son corps maigre et nerveux est dissimulé sous plusieurs couches de vêtements de récupération. Il est également couvert de sacs, ceintures couvertes d'outils et autres sacs. Il se déplace toujours avec un fusil à pompe qui pend sous son bras droit, retenu par une courroie, et est bien plus dangereux qu'il n'y paraît.

Profil de Sikes le récupérateur



CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
28	37	33	40	34	40	40	37	33

Déplacement: 3/6/9/18**Points de Blessures:** 11

Compétences: Charisme (Soc), Connaissances générales (Imperium, père, sous-ruche sibélienne, technologie) (Int), Duperie (Soc), Escalade (F), Évaluation (Int), Fouille (Per), Intimidation (F), Langue (bas gothique, jargon des truands, dialecte des ruches) (Int), Marchandage +10 (Soc), Métier (chiffonnier, prospecteur) (Int), Orientation (sous-ruche), Psychologie (Per), Résistance aux intoxications (E), Survie (Int), Technomaîtrise (Int), Vigilance (Per).

Talents: Formation aux armes de base (MS), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (MS), Résistance (poison), Sommeil léger.

Armure: combinaison de récupérateur dépareillée (bras, corps, jambes: 1 point d'Armure).

Arme: marteau (arme primitive; dégâts: 1d10+4[†]), fusil à pompe (arme de base [MS]; portée: 30 m; modes de tir: coup par coup; dégâts: 1d10+4; pénétration: 0; autonomie de tir: 8; rechargement: 2 actions complètes).

[†]Bonus de Force inclus.

Équipement: 30 trônes, un immatriculateur de récupération réparé, une vieille tablette de données avec le boîtier endommagé, une bouteille d'eau, des jumelles, 2 chargeurs pour son fusil et divers outils, babioles, bricoles, etc.

REBUT DE LA SOUS-RUCHE

Les rebuts représentent ce qu'il y a de plus misérable et haïssable dans les bas-fonds des sous-ruches. Des camés sans visages innombrables, des fous, des abhumains, des propres à rien et des égarés qui survivent en récupérant ce qu'ils trouvent en lisière de la société. Sales, en mauvaise condition physique et souvent malades, les rebuts sont soigneusement évités et craints, pas seule-

ment à cause de ce qu'ils pourraient faire dans leur situation désespérée, mais tout simplement parce qu'ils n'ont rien à perdre.

Profil de rebut de la sous-ruche



CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
18	18	25	25	26	16	25	20	10

Déplacement: 3/6/9/18

Points de Blessures: 8

Compétences: Connaissances générales (pègre) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Duperie (Soc), Intimidation (F), Langue (bas gothique) (Int), Résistance aux intoxications (E), Vigilance (Per).

Talents: Formation aux armes de corps à corps (primitives).

Armure: aucune.

Arme: gourdin improvisé, lames rouillées, haches, barre de fer (arme primitive; dégâts: 1d10[†]).

[†]Bonus de Force inclus.

Équipement: haillons souillés, babioles sales, souvenirs.

RAT VAPOREUX

Pilleurs de poubelles et charognards solitaires, cette vermine mutante peut s'avérer dangereuse pour les imprudents. Le goût du sang provoque chez eux une frénésie durant laquelle ils vont jusqu'à se dévorer entre eux. Hideux, ils ne possèdent pas de fourrure, leur peau humide luit légèrement alors qu'ils se fondent avec une aisance naturelle dans leur environnement.

Profil de rat vaporeux



CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
22	—	13	10	30	11	35	13	—

Déplacement: 4/8/12/24

Points de Blessures: 3

Compétences: Déplacement silencieux +10 (Ag), Dissimulation +20 (Ag), Escalade +20 (F), Natation (F), Vigilance +10 (Per).

Talents: aucun.

Traits: Bestial (sujet à la Peur du feu, des bruits forts, etc.), Frénésie gloutonne (s'il inflige des dégâts avec sa morsure, le rat vaporeux bénéficie d'un bonus de +10 pour attaquer au round suivant), Quadrupède, Taille (Très petite; malus de -20 pour le toucher).

Armure: aucune.

Arme: morsure (arme primitive; dégâts: 1d5+1[†]).

[†]Bonus de Force inclus.

Équipement: aucun.

AGENT LOGOMANCIEN

Ces hommes à l'apparence stricte sont des professionnels entraînés, calmes, impitoyables et particulièrement efficaces. Il y a quatorze de ces agents dans le district de Coscarla sud, deux se font passer pour des adeptes à l'hospice et les autres agissent en tant que membres des forces de l'ordre au service du Magistratum.

Profil d'agent logomancien



CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
35	35	35	35	35	30	35	35	30

Déplacement: 3/6/9/18

Points de Blessures: 10

Compétences: Codes secrets (Logomanciens), Commandement (Soc), Conduite (véhicules terrestres), Connaissances générales (Imperium, militaire, technologie) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Duperie (Soc), Interrogatoire (FM), Intimidation (F), Langue (bas gothique) (Int), Vigilance (Per).

Talents: Formation aux armes de base (laser, MS), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (laser, MS).

Armure: armure pare-balles (toutes: 4 points d'Armure).

Arme: matraque de châtiment (arme primitive; dégâts: 1d10+3[†]), autocarabine (arme de base [MS]; portée: 60 m; modes de tir: coup par coup, semi-automatique (3), automatique (10); dégâts: 1d10+2; pénétration: 0; autonomie de tir: 30; rechargement: 1 action complète), automatique (arme de poing [MS]; portée: 30 m; modes de tir: coup par coup, semi-automatique (3); dégâts: 1d10+3; pénétration: 0; autonomie de tir: 9; rechargement: 1 action complète).

[†]Bonus de Force inclus.

Équipement: uniforme de membre des forces de l'ordre, 2 chargeurs supplémentaires pour chaque arme, microvox, masque à gaz, photoverres, lanterne, passe de l'hospice.

Note – les agents de Moran: les adeptes de Moran sont identiques au niveau du profil, mais ils ne possèdent pas d'armure pare-balles. Ils portent des robes d'adepte vert-de-gris avec l'insigne du consortium Tantalus et possèdent uniquement un automatique (arme de poing [MS]; portée: 30 m; modes de tir: coup par coup, semi-automatique (3); dégâts: 1d10+3; pénétration: 0; autonomie de tir: 9; rechargement: 1 action complète).

SYBAS MORAN

Profil de Sybas Moran



CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
35	42	35	35	35	35	35	40	30

Déplacement: 3/6/9/18

Points de Blessures: 13

Compétences: Commandement (Soc), Conduite (véhicules terrestres), Connaissances générales (Imperium, militaire, pègre, technologie) (Int), Démolition (Int), Déplacement silencieux (Ag), Duperie +10 (Soc), Enquête (Soc), Esquive +10 (Ag), Interrogatoire (FM), Intimidation (F), Langue (bas gothique) (Int), Psychologie (Per), Vigilance (Per).

Talents: Formation aux armes de base (laser, MS), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (laser, MS).

Armure: Moran porte une combinaison moulante composite sous ses robes (bras, corps, jambes: 3 points d'Armure).

Arme: dague de combat monomoléculaire (portée: 3 m; dégâts: 1d5+3[†]; ignore 2 points d'Armure), pistolet-mitrailleur avec silencieux (arme de poing [MS]; portée: 15 m; modes de tir: coup par coup, automatique (6); dégâts: 1d10+1; pénétration: 0; autonomie de tir: 18; rechargement: 1 action complète).

[†]Bonus de Force inclus.

Équipement: robes émeraude de directeur de l'hospice avec hausse-col marquant sa fonction, microvox, passe de l'hospice et l'une des clés donnant accès à la salle du Chirurgien, 2 chargeurs supplémentaires pour son pistolet-mitrailleur.



NARCOTRUAND

Les narcotruands sont la lie de la pègre sibellienne. Leurs rangs sont composés de tueurs et de voleurs de bas étage. Ce sont des criminels qui ne possèdent aucune loyauté en dehors de celle accordée à leur prochain payeur. Bien sûr, les narcotruands sont haïs des sous-ruchards.

Profil de narcotruand

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
32	28	35	30	33	20	30	25	20

Déplacement: 3/6/9/18 **Points de Blessures:** 10

Compétences: Chimiomaîtrise (Int), Connaissances générales (Imperium, pègre), Duperie (Soc), Esquive (Ag), Intimidation (F), Langue (bas gothique, jargon des truands) (Int), Résistance aux intoxications (E), Vigilance (Per).

Talents: Formation aux armes de base (MS), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (laser, MS).

Armure: vêtements de narcotruand (bras, corps, jambes: 1 point d'Armure).

Arme: couteau (arme primitive; dégâts: 1d5+3[†]), revolver (arme de poing [MS]; portée: 20 m; modes de tir: coup par coup; dégâts: 1d10+3; pénétration: 0; autonomie de tir: 6; rechargement: 2 actions complètes).

[†]Bonus de Force inclus.

Équipement: vêtements rapiécés aux couleurs d'un gang, 1d5 trônes, injecteur d'obscura, 2 chargeurs supplémentaires pour son revolver.

LUNTZ, CHEF DE GANG

Profil de Luntz, chef de gang

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
36	37	35	38	33	35	35	38	34

Déplacement: 3/6/9/18 **Points de Blessures:** 12

Compétences: Chimiomaîtrise +10 (Int), Conduite (véhicules terrestres) (Ag), Connaissances générales (Imperium +10, pègre +10) (Int), Duperie (Soc), Esquive (Ag), Évaluation (Int), Intimidation +10 (F), Intrusion (Int), Langue (bas gothique, jargon des truands) (Int), Psychologie (Per), Résistance aux intoxications (E), Vigilance (Per).

Talents: Formation aux armes de base (MS), Formation aux armes de corps à corps (primitives, tronçonneuses), Formation aux armes de poing (laser, MS).

Armure: tenue pare-balles (bras, corps, jambes: 3 points d'Armure).

Arme: couteau (arme primitive; dégâts: 1d5+3[†]), revolver (arme de poing [MS]; portée: 20 m; modes de tir: coup par coup; dégâts: 1d10+3; pénétration: 0; autonomie de tir: 6; rechargement: 2 actions complètes), canon de poing personnalisé (arme de poing [MS]; portée: 20 m; modes de tir: coup par coup, semi-automatique (2); dégâts: 1d10+5; pénétration: 0; autonomie de tir: 4; rechargement: 2 actions complètes).

[†]Bonus de Force inclus.

Équipement: vêtements de bonne qualité aux couleurs d'un gang et portant de nombreuses marques dont chacune correspond à une victime, faux cognac, bagues d'argent et de fer, vox personnel, petit augure de chimiocontrôle, injecteur d'obscura, 30 trônes, 2 chargeurs supplémentaires pour chacune de ses armes.

LES HORREURS CACHÉES

LE CHIRURGIEN

Lourdement augmentée avec des systèmes cybernétiques et des implants, la seule trace de chair qui soit encore visible sur elle est ce masque de peau figé dans un rictus éternel et fixé sur un crâne métallique abritant son cerveau. Depuis longtemps perdue dans sa folie, elle ne prend pas conscience de ses pulsions macabres et sadiques, pensant n'être motivée que par la science. Bien qu'elle puisse faire un adversaire vicieux et coriace si la situation devient critique, elle évite le combat et fuit pour poursuivre ses recherches.

Profil du Chirurgien

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
25	25	40	45	38	48	35	55	20

Déplacement: 3/6/9/18

Points de Blessures: 17

Compétences: Chimiomaîtrise +10 (Int), Codes secrets (Logomanciens +10) (Int), Conduite (véhicules antigrav) (Ag), Connaissances générales (culte de la Machine, Imperium, technologie) (Int), Connaissances interdites (archéotechnologie) (Int), Connaissances scholastiques (biosculpture +10, chimie +10) (Int), Langage secret (technologique +10) (Int), Langue (bas gothique) (Int), Logique +10 (Int), Medicae +20 (Int), Technomaîtrise +10 (Int), Vigilance (Per).

Talents: nombreux, incluant Formation aux armes de corps à corps (primitives, tronçonneuses), Formation aux armes de poing (laser), Sans peur.

Traits: divers systèmes implantés incluant un système complet de support de vie, des augmentiques et un système antigrav (Vol 4), Cuirasse, Nyctalope.

Armure: aucune (toutes: 4 points d'Armure).

Arme: mains augmentiques armées de scalpels (dégâts: 1d10+5[†]), mécadendrite de tir (laser) (arme de poing [laser]; portée: 30 m; modes de tir: coup par coup; dégâts: 1d10+2; pénétration: 0; autonomie de tir: 30; rechargement: 1 action complète).

[†]Bonus de Force inclus.

Équipement: assortiment d'équipement scientifique, chirurgical et technique, auspex implanté, vox et cogitateur.

LE FAMILIER SCALPEL

Séparé du dos de sa maîtresse, le familier scalpel est une construction arachnéenne faite de métal poli et doté de nombreux membres métalliques très fins, la plupart s'achevant par des forets, aiguilles ou lames. Il est contrôlé par le Chirurgien et possède un crâne humain rabaisé équipé de crocs hypodermiques suppurants et de lentilles à facettes en guise d'yeux. Il se déplace à une

vitesse sidérante et démembrera dans un déluge de sang tout ce sur quoi ses lames se poseront. Bien qu'il ne possède apparemment aucun composant d'origine organique, il hurle comme un enfant et saigne abondamment lorsqu'il est détruit.

Profil du familier scalpel

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
40	—	30	30	36	20	38	40	—

Déplacement: 6/12/18/36 **Points de Blessures:** 8

Compétences: Esquive (Ag), Métier (vivisection +20) (Int), Vigilance +10 (Per).

Traits: Armes naturelles, Cuirasse, Machine (3), Multipattes (bonus de mouvement déjà inclus), Nyctalope, Taille (Petite; malus de -10 pour toucher).

Armure: aucune (toutes: 5 points d'Armure).

Arme: divers forets, lames chirurgicales, aiguilles et scies (arme déchirante; dégâts: 1d10+4[†]).

[†]Bonus de Force inclus.

Équipement: aucun.

LES BIOHOMONCULES

Les deux biohomoncules du Chirurgien sont des gholams (constructions organiques créées par une science interdite à partir d'organes humains, de sérums chimiques et de tissus développés in vitro). Ces créatures sont horriblement déformées, ont la chair cancéreuse, les yeux voilés de blanc par la cataracte et le corps émacié, percé de tuyaux gargouillant et d'injecteurs chimiques. Ils n'ont pas réellement de liberté d'action ou de capacité de réflexion, mais leur férocité et leur cruauté ne résultent pas de leur création.

Profil de biohomoncule

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
28	20	30	40	30	20	30	20	10

Déplacement: 3/6/9/18 **Points de Blessures:** 12

Compétences: Chimiomaîtrise +10 (Int), Langue (bas gothique, technologique) (Int), Métier (boucherie) (Int), Vigilance (Per).

Talents: Formation aux armes de corps à corps (tronçonneuses), Sans peur.

Traits: Peur (la simple vue de ces créatures provoque un test de Peur).

Armure: aucune.

Arme: tronçonneur (arme déchirante; dégâts: 1d10+2[†]).

[†]Bonus de Force inclus.

Équipement: tablier couvert de sang, robes de medicae tachées, masque respirateur cousu dans la chair et injecteurs, passe de l'hospice et clé d'accès à la salle du Chirurgien.

LES VOLEURS DE CORPS

Les voleurs de corps résultent d'expériences ratées de la part du Chirurgien dans le domaine de la greffe d'organes de contrôle sur des hab-ouvriers kidnappés durant la nuit dans la ruche. Ils sont partiellement recouverts de loques, leur chair cireuse palpitant et se tordant étrangement sous leur peau presque translucide. Leurs articulations et doigts ont été renforcés avec des bandes de métal

pour éviter que leur chair se déchire et leur tête est couverte d'un masque cousu directement autour, au travers duquel brillent d'un rouge terne des yeux augmentiques implantés.

Lorsque l'aventure débute, le Chirurgien dispose de dix voleurs de corps, mais il peut en créer davantage au fur et à mesure que le temps passe.

Profil de voleur de corps

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
25	15	50	40	20	17	25	30	08

Déplacement: 2/2/6/-

Points de Blessures: 14

Compétences: Déplacement silencieux +10 (Ag), Escalade (F), Pistage +10 (Int), Vigilance (Per).

Talents: Sans peur.

Traits: Armes naturelles (poings), Armure naturelle (3), Nyctalope, Peur (quiconque attaquée par cette créature dans l'obscurité doit faire un test de Peur).

Armure: aucune (toutes: 3 points d'Armure).

Arme: poings augmentiques (dégâts: 1d10+5[†]).

[†]Bonus de Force inclus.

Équipement: vox interne (uniquement destiné à recevoir et relayer les instructions).

Note: la colonne vertébrale, le cerveau et le système nerveux sont saturés de tissus synthétiques de contrôle.



APPENDICE III : AIDE DE JEU

BRIEFING SUR LA DIVISION COSCARLA

Référence/sujet : division Coscarla, (Géo/Dém) Désignation : zone de résidence ouvrière
 Local : zone Mastraven, intermédiaire bas, quadrant intérieur, ruche Sibellus
 Ruche Co/Ord : 2345#Σ#Ω/789/9870001 Préparation : autosavant Dal Maxentia
 Attribution : interrogateur Omardha Sand
 Ordonnateur : conclave Calixis/congrégation de Sibellus/chambre Obscuro
 LCDJ : « L'histoire n'est qu'un répertoire des péchés »

Aperçu géo-historique et démographique :

La division Coscarla est un sous-district de la ruche Sibellus sur le monde-capitale de Scintilla. Construit sur ce qui restait du splendide domaine de la noble maison Coscarla, le district est un carré de soixante-dix kilomètres de côté, constitué d'agglomérations et de blocs d'habitation labyrinthiques ainsi que de leurs infrastructures attenantes qui ont poussé au travers des grandes arches et de sa statuaire en ruine, souvenirs d'un passé glorieux.

Coscarla était encore récemment un district intermédiaire de la ruche relativement prospère, principalement peuplé par des classes laborieuses sous contrat servile, mais a depuis souffert de nombreuses privations, désastres et perte de statut à cause d'un enchaînement de malheurs et d'incidents. Le premier d'entre eux est l'incendie provoqué lors de la récente coupure de courant de Rienholt (Coscarla étant l'une des dix-sept zones de la ruche affectée), mais la chute progressive du consortium Tantalus (cf. addendum) avait entamé le processus bien avant cette calamité.

La division Coscarla est actuellement en attente d'une réévaluation de son statut de la part de l'Administratum (temps estimé avant décision préliminaire : 37 années standards), mais des données officieuses indiquent que près de 60 % de Coscarla est à présent constitué de zones dévastées et la population viable est confinée dans de petites zones agglutinées autour des transports et points d'accès.

La population de la division subit un déclin catastrophique, ses infrastructures sont anéanties et la loi ne règne plus. La pauvreté et le malaise social ne font que croître d'année en année.

Addendum : [le domaine du consortium Tantalus]

Le consortium, un ancien cartel regroupant plusieurs maisons mineures de la noblesse sibellienne, a subi un rapide revers de fortune lors de la dernière décennie. Sa chute a été précipitée par une compétition hostile de la part de l'hégémonie Skaelen-Har et de graves coups ont été portés à ses moyens financiers et son prestige durant cette période d'intrigue et de vendetta connue sous le nom de « Promenades Vthorran » [réf. cert. : activités de la Cour du palais de la Lumière].

Les changements en résultant sur plusieurs districts des ruches Sibellus et Tarsus, auparavant sous domination du consortium, ont été profonds. Dans la division Coscarla, où Tantalus était la première puissance, le consortium a vendu les contrats serviles de milliers de ses ouvriers et ces hommes et femmes ne travaillent plus que pour racheter les dettes de leurs maîtres. En conséquence, de nombreuses familles décimées ont été déracinées, ou ont déserté le district. La participation économique et financière de la région est à présent négligeable.

Le consortium Tantalus souffre d'une mort lente et ne subsiste que grâce à son inertie déclinante et les requins se disputant légalement sa carcasse. Il a cessé d'exister en tant qu'organisation ou entité politique.



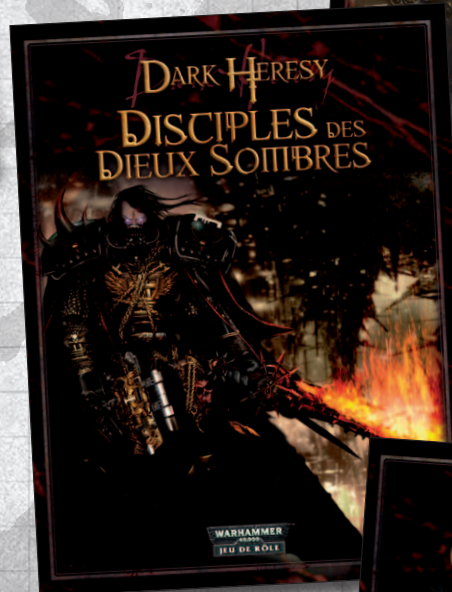
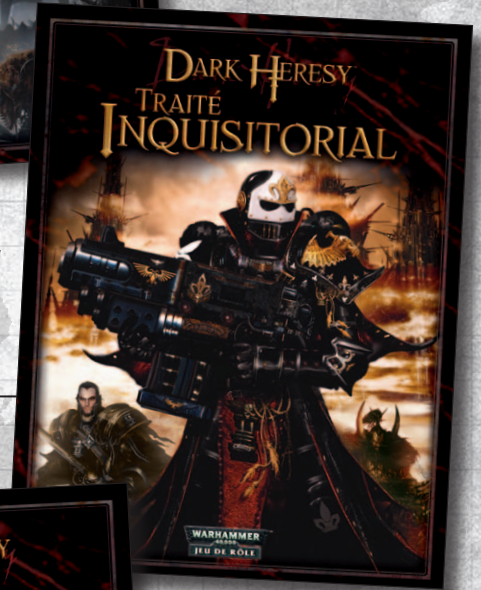


DARK HERESY, LE LIVRE DE BASE
RÈGLES DE JEU, HISTORIQUE, CARRIÈRES, DESCRIPTION
DU SECTEUR CALIXIS ET DE L'INQUISITION, SCÉNARIO,
ÉQUIPEMENT, POUVOIRS PSY...
400 PAGES
DISPONIBLE EN MAGASIN



PURIFIER PAR LE FEU
RECUEIL DE 3 SCÉNARIOS
128 PAGES
DISPONIBLE EN MAGASIN

TRAITÉ INQUISITORIAL
NOUVELLES CARRIÈRES,
AIDES DE JEU, ÉQUIPEMENT...
256 PAGES
DISPONIBLE EN MAGASIN



**DISCIPLES DES
DIEUX SOMBRES**
DESCRIPTION DE CULTES,
DE FACTIONS ET D'ORGANISATION
240 PAGES
DISPONIBLE 2^E SEMESTRE 2009

L'INQUISITION RECRUTE!

**CRÉATURES ET
ANATHÈMES**
BESTIAIRE DE MONSTRES
ET DE XENOS
144 PAGES
DISPONIBLE 2^E SEMESTRE 2009



DARK HERESY™

LE TRANCHANT DES TÉNÈBRES

L'INQUISITION DESCEND PARMIS LES
OMBRES DU DISTRICT COSCARLA!

Le tranchant des ténèbres est une aventure d'initiation axée sur l'enquête pour DARK HERESY. Une mort mystérieuse dans un district désolé de la grande cité-ruche de Sibellus attire l'attention de l'Inquisition et des acolytes sont envoyés sur place pour en apprendre davantage. Afin de faire éclater la vérité, les envoyés de la Sainte Inquisition devront affronter la corruption, l'hérésie et la trahison.

Introduction au jeu de rôle
Warhammer 40,000 dans les sinistres
ténèbres d'un lointain futur.

Des règles simplifiées sont incluses afin
d'aider joueurs et meneur de jeu à se
familiariser avec DARK HERESY.

Cette aventure non linéaire offre aux acolytes
de nombreuses voies vers le succès.

LES RACINES DE L'HÉRÉSIE DOIVENT
ÊTRE DÉCOUVERTES ET ÉRADIQUÉES.

WWW.BIBLIOTHEQUEINTERDITE.FR/DH



GAMES
WORKSHOP®

edge®

Bibliothèque
INTERDITE

EXEMPLAIRE GRATUIT
NE PEUT ÊTRE VENDU.

