

DARK HERESY™

L'ESPOIR BRISÉ

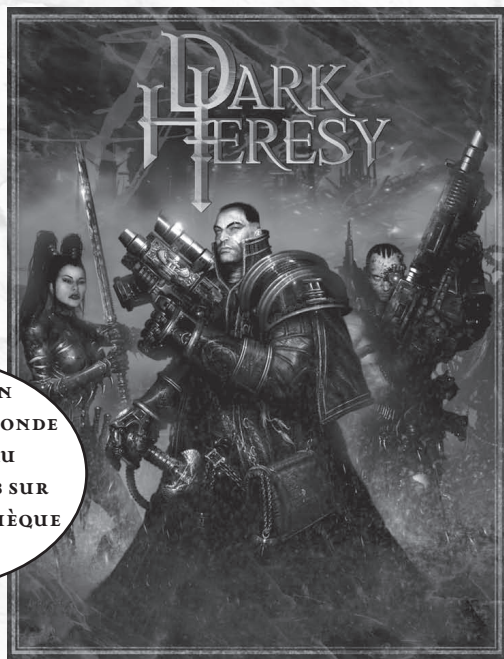


AVENTURE D'INITIATION

WARHAMMER
40,000
JEU DE RÔLE

DARK HERESY

Enfin ! Warhammer 40,000 a son jeu de rôle !



DISPONIBLE EN
EXCLUSIVITÉ AU MONDE
DU JEU DU 26 AU
28 SEPTEMBRE 2008 SUR
LE STAND BIBLIOTHÈQUE
INTERDITE

Disponible fin septembre 2008. Le livre de base de DARK HERESY contient toutes les informations et les aides nécessaires pour jouer un membre de l'Inquisition. Cet ouvrage comprend les règles pour créer un acolyte de l'Inquisition, un historique exclusif du secteur Calixis, un système de règles original et un scénario pour commencer à jouer au plus vite.

Le livre de base de DARK HERESY contient tout ce dont vous avez besoin pour faire vos premiers pas au service de l'Inquisition dans le lointain futur du 41^e millénaire.

**TRAQUEZ LE TRAÎTRE, L'HÉRÉTIQUE, LE MUTANT,
ET SOUVENEZ-VOUS QUE L'INNOCENCE NE PROUVE RIEN.**

DISPONIBLE FIN SEPTEMBRE 2008 SUR WWW.DARK-HERESY.FR

L'ESPOIR BRISÉ

« Ne craignez pas la mort ;
l'Empereur-Dieu veille sur vous. »

Fin septembre 2008, le jeu de rôle DARK HERESY naîtra parmi les flammes purificatrices des bûchers, au son d'une tempête de tirs.

Pour la première fois, les planètes tumultueuses du 41^e millénaire seront accessibles aux rôlistes, qui n'auront plus qu'à se munir de leur épée de force, à se caler le bolter sous le bras, et à débuser les hérétiques, brûler les mutants à coups de lance-flammes, ou affronter les xenos qui cherchent à contaminer les mondes de l'humanité par leurs visées obscures. Avec tant d'ennemis à tuer dans les ténèbres de ce lointain futur, il n'y a aucune raison d'attendre. Ce livret spécial va vous donner un avant-goût des dangers qui se dressent contre vous, et une occasion de jouer votre rôle pour maintenir le gigantesque Imperium en sécurité contre ses ennemis divers. Alors saisissez votre pistolet laser, démarrez votre épée tronçonneuse, et dites une rapide prière à l'Empereur-Dieu. Car au 41^e millénaire, il n'y a que la guerre...

Édition anglaise

Rédaction Rob Schwalb
Couverture Adrian Smith
Illustrations intérieures John Blanche, David Gallagher, Mark Gibbons,
Karl Kopinskii, Stefan Kopinski et Adrian Smith
Conception et mise en page Mark Raynor

Édition française

Directeur de publication Mathieu Saintout
Mise en page Stéphanie Lairat
Traduction Julien Drouet pour KANEDA
Réécriture Michaël Croitoriu pour KANEDA

Merci à : Dave Allen, Owen Barnes, Kate Flack, Marc Gascoigne, Mal Green, Mike Mason, Nick Kyme, Karen Miksza, Lindsey Priestley, Zoe Wedderburn, Stephan Gartner de Games Workshop, Erik Knight, Christian Petersen de FFG et Gilles Garnier de Ubik.

Une publication Bibliothèque Interdite sous licence Ubik
et Fantasy Flight Games

Bibliothèque
INTERDITE

Code produit DHx1

WWW.DARK-HERESY.FR

edge[®]



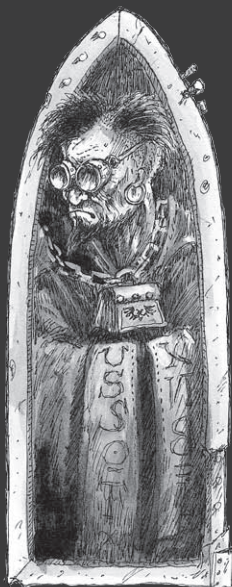
Copyright © Games Workshop Ltd 2008. Tous droits réservés. Photocopie autorisée pour usage strictement personnel. Games Workshop, Warhammer, Warhammer 40,000, Dark Heresy, le logo Dark Heresy et toutes les races et symboles de races associés, marques, noms, personnages, illustrations et images issus de l'univers de Warhammer 40,000 sont ©, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2008, enregistrés selon les lois en vigueur au Royaume-Uni et dans les autres pays du monde. Cette édition est publiée par Bibliothèque Interdite sous licence Ubik et Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés.

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 planétaires, 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.



POUR COMMENCER

DARK HERESY est un jeu de rôle, où l'action et l'aventure se déroulent dans l'imagination des participants. Une personne doit endosser le rôle de meneur de jeu (MJ), tandis que le reste du groupe se composera des joueurs (quatre de préférence). Si vous avez été choisi pour être le MJ, poursuivez votre lecture et réjouissez-vous, car vous avez le meilleur rôle ! Si vous êtes un des joueurs, cessez de lire lorsque vous arriverez à la section *Cadre de l'aventure* pour ne pas vous gâcher la surprise. Pour jouer ce scénario, vous aurez besoin de photocopier les fiches de personnage et la fiche de référence des compétences et des talents se trouvant à la fin du livret. Vous devrez également vous munir d'au moins deux dés à dix faces (chacun d'une couleur différente), de stylos et de papier.

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 de ce livret 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 porte-bonheur 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.



EXEMPLE

Le MJ demande à Arnaud de faire un test. Arnaud 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.

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 ?

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

Sylvia 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.

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.

LES TESTS DE COMPÉTENCE OPPOSÉS

Vous devrez parfois confronter votre habileté à celle d'un adversaire, ce qui est appelé un test de compétence opposé. Cela implique que les deux protagonistes effectuent normalement un test de compétence. Celui qui réussit son test l'emporte. Si les deux réussissent leur test, celui avec le meilleur bonus de caractéristique l'emporte. Si les deux échouent, testez à nouveau pour établir clairement qui l'emporte.

EXEMPLE

Florian tente de se glisser discrètement derrière une sentinelle. Il jette les dés pour effectuer son test de Déplacement silencieux, compare le résultat à sa caractéristique d'Agilité et réussit. Le MJ effectue le test pour le garde, et obtient lui aussi un résultat inférieur à sa valeur de Perception. En comparant les bonus de leur caractéristique, Florian a 3, et le garde seulement 2. Grâce à son bonus supérieur, Florian parvient à se faufiler derrière le garde sans attirer son attention.

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. La plupart des talents apparaissant dans cette aventure sont décrits à la fin du livret.



CADRE DE L'AVENTURE

Si vous prévoyez de jouer ce scénario en tant que joueur, **arrêtez de lire** et passez directement aux fiches de personnage se trouvant page 28. **Lire le reste de ce livret risque de vous gâcher cette aventure!**

Il y a des années de cela, l'Inquisition découvrit et éradiqua un sinistre culte du Chaos sur Sepheris Secundus, un monde minier glaciaire du secteur Calixis. Largement constitué de serfs déçus de leurs droits, le culte offrait une échappatoire à ces pauvres ouvriers mis au labeur dans l'atmosphère viciée des mines de la planète, et promettait de libérer ceux qu'écrasaient les exigences impossibles de la dîme de l'Empereur-Dieu. Cette échappatoire, ils la trouvèrent bel et bien, car lorsque l'existence de ce groupuscule insidieux parvint aux oreilles de l'Inquisition, la réponse fut prompte, brutale et définitive. Jusqu'au dernier, les cultistes furent découverts, abattus ou brûlés, et leurs textes blasphématoires confiés aux flammes purificatrices. Aux yeux de l'Inquisition, l'affaire était réglée, les éléments subversifs avaient été éradiqués, et les protecteurs de l'Imperium tournèrent leur attention besogneuse vers d'autres rumeurs de méfaits.

Sans surprise, tous les écrits et les ouvrages séditieux n'avaient pas été détruits. Au lendemain de la purge, quelques serfs curieux explorèrent les galeries qu'avaient ravagées les flammes, à la recherche de quelconques vestiges de valeur, et trouvèrent un livre massif décrivant bon nombre des rites et rituels associés au culte défunt. Les mots qui se tortillaient sur les pages le perturbèrent, et ils faillirent se débarrasser de ce catalogue blasphématoire. Cependant, ces hommes enduraient depuis trop longtemps l'environnement brutal et l'existence sans espoir qui étaient ceux des mineurs de ce monde. Quelques âmes égarées émirent l'idée que le meilleur moyen d'échapper à leur sort était de susciter à nouveau la colère de l'Imperium, qui raserait la surface de ce monde et mettrait un terme à leurs vies misérables. Comme on pouvait s'y attendre, d'autres leur opposèrent qu'ils étaient fous, et que s'ils étaient si malheureux, rien ne les empêchait de mettre fin à leurs

jours. Pour autant, la fraction dure de ce groupe ne pensait pas à elle-même, mais à ses frères et sœurs, à ses enfants, et aux enfants de ses enfants. Ainsi, ces hommes se lancèrent dans leur mission insensée, fondèrent la Fraternité de la Malice, et se mirent en devoir de causer suffisamment de troubles pour que les forces de l'Imperium vinsent purger cette planète.

Ce que les saboteurs et les fauteurs de troubles n'avaient pas envisagé était l'importance de



Sepheris Secundus pour le secteur Calixis. Ce monde était en effet bien trop crucial pour être détruit, et l'Imperium allait plutôt chercher à éliminer ce « culte » que la planète entière. Ainsi, quand la Fraternité de la Malice détruisit une usine de traitement située près des Éboullis, une étendue de galeries particulièrement dangereuses, l'Imperium répondit comme il le fait parfois lorsqu'il se trouve confronté à une population récalcitrante : il envoya un détachement de la Garde Impériale se charger de ceux que les dirigeants planétaires estimaient être des rebelles. Comme on pouvait s'y attendre, la Garde eut tôt fait de massacrer les mineurs et les serfs, et une fois la zone de surface purgée, quelques escouades descendirent à l'intérieur des galeries.

Les gardes impériaux progressèrent rapidement face aux membres du culte, mais ils n'étaient pas prêts pour ce que leur réservaient les profondeurs de la mine. Dans ces galeries immenses étaient tapies toutes sortes de créatures horribles et difformes. Des symboles étranges s'étaient étalés sur les murs, et les signes du Chaos étaient partout. La Fraternité de la Malice l'ignorait elle aussi, et lorsqu'elle recula devant le rideau de décharges laser, elle courut droit dans les tentacules d'horreurs indicibles. Les mutants et les atrocités du Chaos surgirent des profondeurs pour attaquer les humains dans les galeries supérieures. Pressentant un malheur, le commissaire du détachement se retira avec ceux qui l'escortaient et condamna l'accès aux Éboullis, enfermant derrière la grande porte de métal ses propres hommes, les cultistes survivants, et toutes sortes de créatures terrifiantes. Il fut décidé que l'Inquisition n'en avait pas tout à fait terminé avec ce monde. Jusqu'à ce qu'elle pût y venir, l'ensemble de tunnels des mines de Gorgonid, relié aux Éboullis, allait être condamné, et toutes les opérations interrompues.

L'affaire a bel et bien connu un développement terrible, car il ne révèle pas seulement que le Chaos a pris pied sur ce monde primordial, mais aussi que l'économie du secteur Calixis est en péril. Sepheris Secundus étant le principal exportateur de minerais, de carburant et d'autres dérivés chimiques essentiels, les pressions pour régler cet incident se multiplient. L'Inquisition se démène pour rassembler une équipe de vétérans expérimentés qui nettoiera l'infestation, mais d'ici à l'arrivée de ces agents, des mesures doivent être prises sans délai. C'est là que les PJ entrent en scène.



RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

L'*Espoir brisé* est un scénario assez simple, divisé en trois parties qui illustrent chacune l'un des aspects clés de DARK HERESY.

- **Première partie :** les acolytes arrivent au campement de la Garde Impériale, que celle-ci a établi après avoir combattu la Fraternité de la Malice. Les personnages ont plusieurs fois l'occasion d'en apprendre davantage au sujet de la Fraternité, des événements récents, et de ce qu'ils peuvent s'attendre à affronter. Cette section culmine lors d'une rencontre avec le commissaire, dont il leur faut l'aval pour pénétrer dans les mines de Gorgonid, et de qui ils reçoivent la carte des Éboullis.
- **Deuxième partie :** armés des informations qu'ils ont réussi à obtenir des gardes impériaux, les PJ sont prêts à se risquer dans les mines. Il leur faudra surmonter un certain nombre d'obstacles, ce qui fera intervenir de l'escalade, des sauts, quelques dangers et peut-être une rapide fusillade.
- **Troisième partie :** la dernière étape de l'aventure voit les acolytes pénétrer dans les Éboullis. Là, il leur faudra se frayer un chemin par la force pour découvrir la véritable source du danger, et peut-être prouveront-ils leur valeur à leur inquisiteur en détruisant la source de la corruption.

1^{RE} PARTIE : LES MINES DE GORGONID

L'aventure commence quand les PJ traversent l'atmosphère pour aller atterrir à la surface de Spheris Secundus, un monde très actif, exportant les minerais bruts de ses gisements abondants. La navette les emmène sur le site d'une bataille récente, près de l'entrée des mines de Gorgonid, où ils doivent apprendre ce qu'ils peuvent des rumeurs qui entourent cet endroit et chercher toute preuve de corruption dans la zone. Cette section est assez simple : elle sert d'introduction à la mission, présente les protagonistes locaux, et révèle aux acolytes un peu de l'histoire qui se déroule ici. Cette partie se concentre sur l'interaction avec les personnages non joueurs (PNJ), et permet aux PJ d'utiliser leurs compétences et leur savoir-faire pour déterrer les sombres secrets de cet endroit.

L'ARRIVÉE

C'est là que tout commence pour les PJ. Lisez à voix haute ou paraphrasez le texte suivant :

D'après le ton de votre maître, il semblait clair que vous n'étiez pas les candidats idéals pour cette mission. Pour tout dire, il paraissait hésitant tandis qu'il vous mettait au fait de la situation sur Spheris Secundus. Un soulèvement récent avait nécessité l'emploi de la force : pour cette raison, un détachement de la Garde Impériale s'était posé au milieu de la rébellion et avait réduit les foules au silence. Une fois que le plus gros des combats fut achevé, les gardes devaient sécuriser la zone, ce qui impliquait une exploration des mines de Gorgonid, là où les combats avaient été les plus intenses. Les rapports ultérieurs étaient assez vagues, puisqu'un certain nombre d'escouades n'avaient pas ressorties des galeries, mais il suffisait de mentionner que leur commissaire avait fait sceller les mines et mettre le coin en quarantaine. En des circonstances ordinaires, l'Inquisition aurait géré cette affaire à la vitesse où elle l'entend, mais les dégâts portés à l'économie de

ce monde et par extension à celle de tout le secteur pourraient s'avérer sévères si le problème n'était pas réglé dans les meilleurs délais. C'est pourquoi ils vous ont envoyés. Cela est un peu déstabilisant, puisque vous n'êtes encore que des nouvelles recrues, destinées à recevoir un entraînement sur Scintilla, mais vous étiez les acolytes les plus proches, et il n'était pas trop difficile de détourner votre vaisseau vers ce monde rude et gelé.

Laissez alors les personnages se présenter les uns aux autres. On suppose que les PJ ont déjà passé quelques semaines ensemble, ils doivent donc connaître leurs particularités respectives, leurs noms, et tous les autres détails pertinents que les joueurs souhaitent partager. Une fois qu'ils en ont fini, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Ayant débarqué de la navette, vous la regardez être à nouveau portée par ses turbines vers le croiseur qui flotte en orbite de ce monde déprimant. Tandis qu'elle rétrécit et disparaît, vous observez les environs. Tout autour de vous s'étend un campement de la Garde Impériale, habité par des dizaines d'hommes et de femmes aux visages âpres, certains meurtris et couverts de bandages, et portant tous les uniformes gris du 97^e bataillon. Pour l'essentiel, le camp est une mer de tentes, dressées parmi les cratères fumants, les bouches d'aération crachant dans l'air des nuages d'un gaz violet et odorant, et les débris des combats récents. Un marcheur patrouille le périmètre de sa démarche grinçante. Son pilote parvient à manœuvrer habilement au milieu des décombres de vieux bâtiments, des carcasses de véhicules civils, et des corps restés à l'air libre. Au centre du camp se trouve un bloc d'habitation couleur rouille, portant à l'extérieur le symbole de l'aigle impérial. Au-delà s'étendent une chaîne de montagnes basses couvertes de glace et tout un paysage d'installations industrielles. Les flammes jaillissant des cheminées, les containers de stockage, les grandes cuves bouillonnantes d'où s'échappent des vapeurs toxiques, tout se combine pour donner à ces structures l'allure d'un immense insecte de métal juché sur les sommets du relief.

Après avoir lu ce texte d'introduction, demandez aux joueurs ce qu'ils souhaitent faire. Plusieurs options s'offrent à eux, comme cela est décrit dans les sections qui suivent. Cette partie de l'aventure est conçue pour leur laisser prendre la mesure de leurs personnages et interpréter leur rôle selon leur personnalité. Ils doivent avoir l'occasion de parler aux gardes impériaux, de découvrir l'enceinte où quelques cultistes sont détenus en attente de leur exécution, et finiront par être amenés devant le commissaire.

EXPLORER LE CAMPEMENT

Une fois que les personnages ont eu l'occasion d'observer leurs environs, ils devraient remarquer que la plupart des gardes impériaux les regardent. C'est le moment idéal pour leur réclamer un **test de Psychologie** histoire de ressentir l'ambiance du camp. Chaque joueur doit jeter les dés et comparer le résultat à sa caractéristique de Perception. Puisque seule Cimbria possède la compétence Psychologie, tous les autres PJ comparent leur résultat à la moitié de leur valeur de Perception. Néanmoins, ce test se doit d'être facile, alors soyez généreux et accordez à tout le monde un bonus de +20 en Perception le temps de ce jet de dés.



EXEMPLE

Cimbria possède une Perception de 30. Avec ce bonus, il lui suffit d'obtenir 50 ou moins. Mir, quant à lui, a 28 en Perception. Il ne possède pas la compétence Psychologie, il devrait donc normalement obtenir 14 ou moins, ce qui correspond à la moitié de sa Perception. Puisqu'il s'agit d'un test facile, il obtient un bonus de +20, il suffit donc que son jet de dés donne 34 ou moins ($14 + 20 = 34$).

À partir de là, les joueurs peuvent recueillir quelques informations en s'y prenant de deux façons: soit en effectuant des **tests d'Enquête** pour aller glaner quelques rumeurs d'ordre général, soit en parlant à certains gardes impériaux spécifiques. Ces deux approches sont couvertes en détails.

LES GARDES IMPÉRIAUX

Le premier personnage que rencontrent les acolytes est le jeune garde impérial Edwyn Jurtz. Lorsqu'il a vu la navette atterrir, il s'est dit qu'elle amenait des gens pour les aider, il s'est donc précipité depuis son poste devant l'entrée scellée et s'est dirigé vers le campement pour voir arriver ceux qu'il croit être des sauveurs. Les PJ le voient courir vers eux. Lorsqu'il arrive, il s'arrête brusquement, se penche en avant, mains sur les genoux, et s'efforce de reprendre son souffle. Après un instant, il relève la tête et leur sourit. C'est un jeune homme, qui vient d'avoir ses dix-huit ans. Ses cheveux roux dépassent de sous son casque, sa peau est pâle et ses traits juvéniles. Il s'adresse à vous: « Messieurs... Dames... Euh... Bienvenue aux mines de Gorgonid! Z'êtes là pour nous aider... Je l'savais... Il s'interrompt pour respirer. J'leur ai dit, aux autres, que vous alliez v'nir! Alors, c'est qui d'entre vous qu'est l'inquisiteur? Vous voulez voir le commissaire...? »

À ce moment, et avant que les PJ n'aient le temps de répondre, retentit une voix bourrue: « Jurtz! Vous avez encore quitté votre poste? » Le propriétaire de cette voix est un homme laid et compact, à la mâchoire carrée, au crâne rasé et ayant un tatouage bleu foncé sur le cuir chevelu. Il porte le même treillis gris que tous les autres gardes, mais les galons sur sa manche indiquent que c'est un gradé. Là où se trouvait son bras droit, il n'y a plus qu'un moignon dont émerge une barre de métal terminée par tout un éventail d'accessoires utilitaires. Jurtz bégaye, devient rouge jusqu'aux oreilles et regarde ses pieds en marmonnant: « Non, sergent Raynard. Justement, j'y retouruais, là. »

Le sergent Raynard cloue le jeune garde impérial sous son regard fixe, puis il se tourne vers les acolytes. L'un de ses yeux est d'un bleu très clair et glacial. L'autre est un petit globe en bois grossier, dont l'iris peint s'égaré vers la gauche. « Il y a intérêt. Au pas de course. À vous, maintenant! Vous êtes un drôle de ramassis, pas vrai? Vous êtes qui, exactement? Pas l'inquisiteur, en tout cas. Alors? Parlez, je ne veux pas d'agitation dans mon campement. »

Laissez les joueurs lui répondre de la façon dont ils le souhaitent. Raynard a déjà son idée sur la question, et ce qui l'inquiète en son for

intérieur, c'est qu'ils peuvent représenter toute l'aide qui leur est envoyée. Il écoute, impassible, et attend qu'ils aient fini. Lorsqu'ils ont terminé, laissez votre voix s'éteindre, ou ayez l'air dépité, fixez-les encore quelques secondes, puis dites: « D'accord. Donc, l'inquisiteur ne vient pas, sur le ton de la certitude. Je suppose que je ferais mieux de prévenir le commissaire que vous êtes là... » Sur ce, il s'apprête à partir, mais lorsqu'il se retourne, son bras cybernétique grossier se met à trembler, ses appendices commencent à vriller, à claquer, et font un raffut épouvantable. Raynard pousse un juron, pose sa main sur la barre de métal, murmure une prière et presse un bouton. Immédiatement, son implant se calme. Il part vers le bloc d'habitation central, et tandis qu'il s'éloigne, les acolytes entendent un rire forcé provenir d'une tente proche.

Plusieurs options s'offrent à eux. Un **test de Vigilance** (les joueurs doivent obtenir un résultat inférieur à leur Perception, ou à la moitié de leur Perception s'ils n'ont pas cette compétence) révèle



qu'à quelques mètres de là, Jurtz les observe toujours avec de grands yeux. Les PJ peuvent donc suivre le sergent, aller parler à Jurtz, ou chercher à savoir qui rit de la sorte et pourquoi.

LE SOLDAT JURTZ

Le soldat Jurtz est un peu renfrogné après avoir appris qu'aucun des acolytes n'était l'inquisiteur, et ses espoirs qu'ils puissent endiguer l'infestation en ont légèrement souffert. Il vient de décider de retourner à son poste: si les personnages veulent l'interroger, ils devront donc réagir rapidement. Discuter avec eux ne l'intéresse plus vraiment. Pour le faire parler, les PJ doivent réussir un **test de Charisme** (ou obtenir moins que la moitié de leur Sociabilité s'ils n'ont pas cette compétence). Une réussite le rend à nouveau amical, et si elles lui sont posées (ce qui est probable), il répondra aux questions qui suivent de la manière indiquée.

Que s'est-il passé ici ?

Ben, y a eu ce soulèvement dans les mines, alors on nous a appelés pour écraser les rebelles. Le commissaire nous a ordonné d'aller explorer dedans pour voir si y en avait encore d'autres. C'est là que ces choses ont chopé mon pote Hastus, elles l'ont attrapé et elles l'ont traîné derrière elles alors qu'il hurlait. Là, le sergent nous a ordonné de nous replier, et depuis, on est coincés ici. Hé, si vous descendez là-dedans, essayez de voir si vous pouvez pas retrouver Hastus, d'accord ? Il a une copine sur Scintilla et j'sais qu'elle aimerait bien le voir revenir.

Quel genre de choses l'a attrapé ?

Je sais pas vraiment ce que c'était. Tout ce que j'ai vu, c'était des formes, des formes bizarres, des trucs louches comme des tentacules, des yeux, et pire encore. Probablement des xenos. Mais certains gars pensent qu'il y a autre chose là-dessous. J'sais pas trop.

Quel est son problème, au sergent Raynard ?

C'est un homme sévère, mais il est pas méchant. Il veut juste que ses gars puissent se tirer de ce caillou.

Que pouvez-vous nous dire à propos du commissaire ?

Pas grand-chose, je dirais. C'est quelqu'un de distant. Pas très amical. Assez glacial, en fait.

Après que ces questions ou d'autres semblables lui ont été posées, il regarde sa montre et dit: « Il faut que j'y aille. Si vous descendez là-dedans, bonne chance. »

LE SERGENT RAYNARD

Le sergent Raynard a vu beaucoup de combats. Il a perdu son bras et son œil gauches une dizaine d'années plus tôt, lors d'un engagement contre des geneastealers en bordure du système. Son membre artificiel l'irrite profondément, principalement parce que le chirurgien du bataillon était mort, et le technoprêtre qui le lui a posé était un incapable. Mais il refuse qu'on le lui remplace, parce qu'il lui rappelle à la fois sa haine pour les fidèles de l'Omnimesse et pour les tyranides.

Après sa rencontre avec les PJ, il s'éloigne pour aller avertir le commissaire. La situation ne lui plaît pas, car il pensait que l'Inquisition enverrait davantage que quelques recrues novices pour traiter cette affaire. Raynard veut retourner se frotter aux mutants, mais le commissaire le lui refuse. Il n'est pas heureux de rester inactif et cela se voit.

Les personnages qui souhaitent parler à Raynard ne sont pas au bout de leurs peines. Pour le faire parler, un PJ doit réussir un **test d'Intimidation** et lui montrer qu'il est plus dur que lui. Raynard n'étant pas une lavette, toute tentative de l'intimider se fait en appliquant un malus de -10 à la caractéristique en question. Puisqu'aucun des personnages n'a la compétence Intimidation, le résultat de leur jet doit être inférieur à la moitié de leur caractéristique de Force moins 10. En cas de réussite, Raynard s'arrête et consent à leur parler.

« Ce qu'il se passe vraiment ? C'est très simple : le gouverneur planétaire n'arrive pas à tenir sa population. Nous, on est les gros bras. On est arrivés et on a maté le soulèvement. Du coup, on en avait terminé, pas vrai ? Faux. Le commissaire a voulu que j'emène quelques escouades dans les mines. Il pensait que le culte pouvait avoir une base à l'intérieur. On est entrés, l'ascenseur nous a descendus et on a exploré l'endroit. C'est là que ces mutants nous sont tombés dessus de tous les côtés. J'ai perdu une dizaine de bons soldats, des hommes meilleurs que vous, à mon avis... Écoutez, il y a un truc pas normal là en bas. Vous, vous m'avez l'air d'être encore des bleus. Vous devriez appeler votre beau vaisseau et vous tirer d'ici aussi vite et loin que vous pouvez. »

Sur ce, Raynard repart vers le quartier général. Si les acolytes le suivent, passez à la section *Le commissaire*.

L'HOMME QUI EN A TROP VU

Le rire agité que les PJ ont entendu est celui du caporal Schmendt, un garde impérial commotionné, qui en a vu plus qu'il n'aurait dû. Après la rencontre dans les mines, il est devenu fou et a été traîné dehors en hurlant. Une fois à la surface, les médecins l'ont traité à coup de cataplasmes sédatifs et consigné dans sa tente. Tout personnage qui passe la tête à l'intérieur y voit un jeune homme aux cheveux bruns et grassex, au regard dément, portant une camisole de force reliée par une longe à un piquet planté dans le sol. Un PJ qui réussit un **test de Perception** (avec un bonus de +20 à sa caractéristique) parvient à lire le nom de l'homme sur une veste froissée qui gît au sol.

Parler au caporal Schmendt est une vraie corvée. Il ne cesse de glousser, en ne s'interrompant que pour marmonner des choses comme « Tentacules... », « Les yeux ! », « L'œil de mon esprit s'ouvre, je vois du sang », et ainsi de suite. Cet homme délire. Prolongez ses divagations autant que vous pouvez, jusqu'à ce que les joueurs abandonnent et repartent.

CREUSER L'ENQUÊTE

Quand les personnages auront eu l'occasion de parler avec les individus déjà décrits, ils voudront peut-être pousser plus loin et glaner d'autres informations. Pour cela, un ou plusieurs d'entre eux doivent effectuer un **test d'Enquête**. Seule Cimbria possède cette compétence. Pour l'utiliser avec succès, elle doit obtenir un jet inférieur ou égal à sa Sociabilité, ce qui dans son cas signifie un 33 ou moins. Les autres PJ doivent obtenir un résultat inférieur à la moitié de leur Sociabilité. Ceux qui réussissent obtiennent un élément d'information sur ce qui se passe ; de plus, pour chaque tranche de 10 points sous leur caractéristique, ils en apprennent un peu plus. Reportez-vous à la **Table 1-1 : renseignements dans le campement** pour connaître le genre d'informations qu'ils sont susceptibles d'obtenir.



TABLE 1-1 : RENSEIGNEMENTS DANS LE CAMPEMENT

Test	Information obtenue
Raté	Désolé mon gars (ou ma grande), tu devrais aller voir ça avec le commissaire. Il te dira tout ce que tu dois savoir.
Réussi	Ouais, on a passé un sale moment il y a quelques jours. Y a des sortes de drôles de trucs dans les mines. Allez voir le commissaire, il vous dira tout ça.
Réussi de 10 points	C'était horrible ! Les choses que j'ai vues ! J'crois que j'arriverai plus jamais à dormir. Elles ont eu Horgen... Elles lui ont arraché le visage de la tête, j'vous jure. Heureusement que vous êtes là pour arranger tout ça.
Réussi de 20 points	D'accord, c'était moche, mais pas pire que n'importe quel autre trou à rats infesté de mutants. Si vous descendez là-dedans, vous feriez bien d'avoir vos pistolets laser sous la main.
Réussi de 30 points	Beaucoup des autres gars, ils vous diront que ces... Ces créatures, là, c'était des cultistes. Mais c'en était pas, pas possible. Ces horreurs les ont massacrés eux aussi. Je sais pas ce que c'est, mais il faut faire quelque chose.

LES PRISONNIERS

À un certain moment, alors que les personnages se trouvent dans le campement, ils passent près d'un large périmètre entouré d'une barrière de grillage. La barrière fait trois mètres de haut et elle est surmontée de fil barbelé, auquel sont accrochés des lambeaux de vêtements qui flottent dans la brise, tandis qu'en dessous du sang macule le sol. Derrière le grillage se trouvent une dizaine d'hommes et de femmes ayant l'air désespéré. Tous portent des tenues gris clair, tachées par la poussière et la crasse. Les visages sales se tournent vers les acolytes lorsqu'ils passent à proximité. Quelques gardes portant des armures pare-balles noires et des casques à visière, patrouillent autour de l'enceinte. Ils sont armés de fusils automatiques lourds.

Si l'un des PJ approche de la barrière, un des prisonniers vient à lui. Ses yeux s'élargissent puis, en guettant les gardes, il lui parle dans un murmure. « S'il vous plaît... Aidez-moi... Je... J'ai rien fait ! » À ce moment précis, un des gardes lui crie un avertissement pour le faire reculer, et le prisonnier lui obéit, mais ses yeux continuent d'implorer le personnage.

Les gardes ne sont pas causants, et si on les interroge au sujet des prisonniers, ils répondent simplement : « Des rebelles. Ils sont en attente d'exécution. » Vouloir obtenir quelque chose des gardes ne donne rien. Ils se contentent de suivre leurs ordres.

LE COMMISSAIRE

Peu après leur arrivée, les personnages rencontrent le commissaire. S'ils ont suivi le sergent jusqu'au quartier général, c'est là qu'ils le rencontrent ; faute de quoi, c'est le secrétaire du commissaire qui vient les trouver. Si tel est le cas, les acolytes se retrouvent face à un petit homme trapu, à la moustache épaisse et au crâne rasé, un aigle tatoué dans le cou, habillé d'un gilet pare-balles et armé d'un pistolet laser rangé dans son étui. Il retire de sa bouche le cigare qu'il mâchonne et « invite » les PJ à se présenter immédiatement devant le commissaire.

Peu importe comment ils arrivent devant lui ; la scène se déroule de la même façon. Le quartier général est établi dans un bloc d'habitation, une structure préfabriquée déposée à la surface de la planète. Faite d'alliage métallique et peinte dans un orange industriel, elle arbore le numéro du bataillon, ainsi que l'aigle symbole de l'Imperium. Une unique écoutille ouverte dans la façade du module permet d'accéder à l'intérieur, lequel est à peine meublé, avec un bureau pour le secrétaire et un autre pour le commissaire.

Le commissaire Nihilus a la trentaine bien tassée. Ses cheveux comme ses yeux sont d'un noir de jais, et son visage est anguleux. Il porte un uniforme noir décoré de l'emblème de son rang et de quelques insignes honorifiques. Son képi de commissaire repose sur un crochet derrière son

bureau, ainsi que son long manteau de cuir noir. Il invite les personnages à prendre un siège, puis s'assied à son tour, et joint ses doigts devant son visage tandis qu'il les jauge. Il se met finalement à parler. Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

« Bien, je présume que vous êtes de l'Inquisition ? On m'a averti que de l'aide était en chemin, mais je dois dire que je suis toujours surpris par les agents que je rencontre. Je suis sûr que vous êtes éminemment qualifiés pour la tâche qui vous attend, alors venons-en au fait et essayons de régler ça, voulez-vous ?

Comme vous le savez peut-être, ou peut-être pas, ce monde est vital aux intérêts commerciaux de ce secteur, et tout ce qui menace la planète est une menace au sens large. Des activités interdites ont détruit des équipements de valeur, irremplaçables selon certains, il a donc été jugé nécessaire d'orchestrer une démonstration de force et d'éradiquer tous les insurgés à l'intérieur et aux alentours des très lucratives mines de Gorgonid.

S'occuper de quelques rebelles n'est pas une tâche très compliquée. Comme nous nous y attendions, ces vermines manquaient de cran, de discipline et de dévouement à leur cause. En quelques heures, nous avons déjà circonscrit le site, rassemblé quelques prisonniers et nous étions prêts à repartir. Mais lorsque j'ai inspecté les lieux, quelque chose a attiré mon attention. L'un des rebelles avait sur lui une liasse de feuilles. Je les ai examinées rapidement, et il s'est avéré qu'il s'agissait de textes étranges, certainement recopiés, mais qui décrivaient des actes innommables. Il était clair que ces rebelles n'étaient que les séides de quelque chose de bien pire.

Je connais mon devoir. J'ai donc envoyé une dizaine d'escouades à l'intérieur des mines. Une bonne part de nos adversaires avait fui devant notre puissance de feu pour gagner le couvert des mines. Ça s'est passé comme je le craignais. Mes soldats sont descendus, et ils sont remontés après trois quarts d'heure, très diminués, en ayant subi de lourdes pertes. Ils m'ont fait des rapports au sujet de mutants, de démons et de choses encore pires, j'ai donc décidé que les mines seraient fermées jusqu'à ce que nous recevions le soutien adéquat.

Mais manifestement, l'inquisiteur ne partage pas mes préoccupations... Ne le prenez pas mal, je m'attendais seulement à... À ce qu'un groupe plus

important soit envoyé pour régler cette situation. Mais qui suis-je pour remettre en question la façon de faire de votre ordo, n'est-ce pas ? Bien. Voici une carte. Suivez ses indications et elles vous feront traverser les niveaux supérieurs des mines de Gorgonid. Mes hommes n'y ont pas rencontré grand-chose, mais quand ils ont pénétré dans les galeries qu'on appelle les Eboulis (il les montre sur la carte), c'est là que les choses ont mal tourné.

Je dois vous avertir qu'il faut beaucoup d'efforts pour ouvrir l'entrée des mines, et que ça n'est pas rapide. Nous vous laisserons en ressortir, bien sûr, mais je répète que cela prend du temps, alors essayez de ne pas être trop pressés de sortir. Je suppose que vous êtes armés ? Vous ne portez pas grand-chose, à ce que je vois. Allez voir notre officier d'intendance et il vous équipera. Venez me trouver devant la porte des mines ; on la voit d'ici. Disons dans une heure. Il faut trente bonnes minutes pour y aller à pied, alors ne traînez pas. »

Bien qu'il leur ait donné un aperçu complet de la situation, le commissaire daigne répondre aux questions que les personnages pourraient avoir à lui poser. Si l'un d'eux lui demande pourquoi il n'envoie pas tout simplement ses propres unités une seconde fois, le commissaire le fixe d'un regard ferme et dit : « Les cultes, ce sont votre problème, pas le nôtre. Nous faisons notre devoir. Allez faire le vôtre. » Les réponses aux autres questions sont brèves, concises, et se bornent aux informations données dans la section *Cadre de l'aventure*. Si l'un des acolytes réussit un **test de Charisme**, le commissaire révèle que d'après lui, les rebelles faisaient partie d'une plus large organisation appelée la Fraternité de la Malice. Il n'offre pas cette information d'emblée, car sa situation l'afflige et il n'apprécie pas particulièrement l'Inquisition, mais si les PJ insistent, il révèle également que la Fraternité pourrait selon lui être liée à un culte plus ancien, comme cela est décrit dans la section *Cadre de l'aventure*.

L'OFFICIER D'INTENDANCE

Trouver l'officier d'intendance nécessite 2d10 minutes, à moins que les personnages ne réussissent un **test d'Enquête** avec un bonus de +10 à leur caractéristique, auquel cas ce temps est divisé par deux. L'officier d'intendance supervise la distribution de matériel aux gardes impériaux.

Outre les treillis, les denrées alimentaires et autres fournitures courantes, il est également responsable des armes, armures et munitions.

Malheureusement, les réserves de son arsenal militaire s'amenuisent, et il n'est pas autorisé à les dispenser sans l'approbation du commissaire, lequel est déjà en route vers l'entrée scellée de la mine. L'officier, un vétéran d'âge moyen à qui il manque l'essentiel du nez, fournit tout de même aux personnages quinze mètres de corde solide, quatre torches électriques, trois jours de rations protidiques et des gourdes d'eau pour chacun. Il glisse également à Xanthia quatre grenades à fragmentation (cf. ci-dessous).

GRENADES À FRAGMENTATION

Lorsqu'une grenade à fragmentation explose, elle souffle des éclats de métal jusqu'à 3 mètres du point de l'explosion. Toutes les créatures dans la zone de l'explosion subissent 1d10+3 points de dégâts. La portée de lancer maximale d'une grenade à fragmentation est égale au bonus de Force du personnage x 3 mètres. Lancer une grenade nécessite un **test de Capacité de Tir**.

Une fois les personnages équipés, ils sont libres de partir vers l'entrée des mines ou de continuer à fouiner un peu. S'ils souhaitent enquêter davantage, revenez aux sections précédentes de ce livret. Rappelez-vous néanmoins que le commissaire les attend à la porte une heure après leur entrevue, ils ne devront donc pas tarder à le rejoindre.

L'ENTRÉE SCELLÉE

Le trajet prend exactement trente minutes du campement jusqu'au pied des montagnes, où la grande porte scellée isole les mines de Gorgonid de la surface. Tandis qu'ils marchent, les acolytes aperçoivent davantage de signes des combats : de la terre brûlée, des édifices détruits et les carcasses d'engins indéfinissables. La planète est passablement gelée, et le vent qui balaye leur chemin est d'un froid mordant. Lorsqu'ils approchent de leur destination, les personnages repèrent des groupes de mineurs, assis autour de petits feux alimentés par de la tourbe, des brindilles, et même du plastique, ce qui remplit l'air de vapeurs nocives.



Les mineurs semblent tous accablés. Ils présentent une quantité sidérante de carences et de séquelles physiques, ainsi que de nombreuses blessures.

À la différence des prisonniers détenus dans le campement de la Garde, ces gens ont été de simples spectateurs, ayant eu le malheur de se trouver là pendant les combats. Ils sont terrifiés par les PJ, et toute tentative d'approcher ces pauvres hères les fait s'enfuir, s'évanouir, ou déféquer de terreur. Même si un personnage parvient à les faire parler, ils acquiescent à tout ce que dit l'acolyte, même s'il leur pose une question ouverte. « Oui, c'est une très bonne question, m'sieur ! »

La porte des mines en elle-même est ronde, mesure trente mètres de diamètre et elle est maintenue en place par d'énormes pinces d'arrimage qui accrochent la pierre de tous les côtés. Au centre s'étale en relief le grand aigle bicéphale de l'Imperium, qui semble fixer les acolytes comme pour les juger. À droite de la porte, un échafaudage monte jusqu'à une petite cabine où un préposé peut verrouiller ou déverrouiller les pinces d'arrimage grâce à un simple interrupteur. Cela ne suffit néanmoins pas à ouvrir cette porte. L'opération requiert les efforts de vingt grandes bêtes à fourrure, originaires de ce monde. Les cornacs accrochent leurs brides à la porte, puis les font avancer, et par la force combinée de ces animaux, la porte s'ouvre lentement, très lentement. Le processus d'ouvrir et de fermer la porte prend environ une heure, un peu moins si les animaux de trait sont déjà harnachés.

Lorsque les PJ arrivent devant la porte, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

« Debout devant l'entrée des mines, protégé par son grand képi noir et sa gabardine assortie, se tient le commissaire, que la différence de taille entre lui et la porte ne semble pas l'amoinvrir pour autant. Vous voyez le jeune Jurtz occuper la cabine près de la grande écrouille. Quatre gardes impériaux plus âgés et armés de leurs fusils laser se tiennent prêts. Des bêtes massives couvertes de fourrure brune, dotées chacune de quatre longues trompes, sont guidées devant la porte et des harnais leur sont installés. Une fois les harnais en place, le commissaire donne le signal à ses hommes, qui se tournent vers la porte, le fusil braqué. Le commissaire fait alors signe à Jurtz de presser l'interrupteur. Dans un bruit énorme, les pincés se décrochent de la pierre, invitant les dresseurs à faire avancer leurs animaux. Alors que la porte s'écarte péniblement de la paroi, centimètre par centimètre, un gaz jaune s'en échappe et se déverse de l'intérieur en portant comme une odeur de chair avariée. Ce souffle nauséabond s'arrête au bout de quelques instants. Le commissaire se tient en alerte, un sourire austère sur les lèvres, sa main levée non loin du bolter qu'il porte au côté. Après presque trente minutes d'efforts, les bêtes de somme ont suffisamment entrouvert la porte pour vous permettre de vous y glisser. Le commissaire se tourne vers vous et vous fait signe d'entrer, en vous prodiguant un dernier commentaire : « Puisse l'Empereur veiller sur vous. »

2^E PARTIE : DANS LE NOIR

Dans cette section, les acolytes pénètrent dans les mines de Gorgonid, et suivent la carte que leur a fournie le commissaire afin de pouvoir remonter les entrailles de la terre et atteindre la zone dangereuse appelée les Éboulis. Les mines de Gorgonid sont très étendues, et sans une carte ou une bonne connaissance de l'agencement des galeries, un individu pourrait se perdre à jamais dans ses profondeurs. Plutôt que de véritablement fournir une carte, ce scénario suppose que les acolytes parviennent à se diriger correctement avec la leur. Cependant, leur cheminement n'est pas sans périls, et il leur faudra user de leur astuce et de leurs capacités physiques pour surmonter un certain nombre d'obstacles potentiellement mortels.

LES OBSTACLES

Bien que les PJ n'aient qu'à suivre la carte pour atteindre leur but, celle-ci ne signale pas certains obstacles ayant résulté de l'activité géothermique récente. Durant les quelques jours écoulés depuis la fermeture des galeries, des secousses causées par la montée en puissance de la Pierre d'Anti-thèse (cf. page 25) ont entraîné des dégâts importants dans les mines à proximité des Éboulis. Pour atteindre leur destination, les acolytes vont devoir surmonter plusieurs défis physiques.

UNE DESCENTE À PIC

À un certain point de leur parcours, le sol s'interrompt de manière abrupte et disparaît dans les ténèbres. Un personnage utilisant une torche



électrique peut diriger son faisceau vers l'obscurité béante et s'aperçoit que le passage reprend trois mètres plus bas : une secousse sismique a fait s'effondrer une portion de la galerie dans une poche d'air. Atteindre la bouche du passage va obliger les PJ à descendre le long de la paroi. Celle-ci offre une profusion de prises pour s'accrocher (si ça n'était pas le cas, les personnages devraient effectuer des **tests d'Escalade**, une compétence qu'ils n'ont pas), il leur suffit donc de jeter les dés et d'obtenir un résultat inférieur ou égal à leur caractéristique de Force. Pour leur donner une chance décente d'y arriver, accordez leur un bonus de +20. Un seul test réussi suffit à atteindre le passage suivant. Si un des personnages rate son test, il n'arrive pas à progresser durant ce round. S'il le rate de 30 ou plus, il lâche prise, tombe et disparaît à jamais dans les ténèbres (cf. *Éviter la mort*, page 16). Bien sûr, si les joueurs

se souviennent qu'ils ont reçu une corde, ils peuvent décider de s'encorder les uns aux autres afin que si l'un d'eux glisse, les autres puissent l'empêcher de tomber. Si cela se produit, tous les PJ de la cordée doivent néanmoins réussir un **test de Force** pour rester accrochés à la paroi. S'ils ratent ce test, eux aussi lâchent prise.

UN COUP DE MAIN ?

Les personnages les plus forts peuvent aider les plus faibles à accomplir cette descente. Le PJ le plus fort effectue un **test de Force** distinct, et en cas de réussite, il accorde un bonus supplémentaire de +10 à son allié. Il doit ensuite effectuer un autre **test de Force** pour descendre à son tour.

UN ABÎME DANGEREUX

Peu de temps après cette descente éprouvante, les personnages rencontrent un gouffre traversant la

ÉTOFFER LES TUNNELS

Il n'est pas utile de passer un temps excessif à décrire le moindre pas qu'accomplissent les PJ sur le chemin des Éboulis, mais il n'est pas interdit non plus d'injecter un peu d'atmosphère dans la partie à mesure que les acolytes traversent la pénombre des mines. Nous vous proposons ici la description de quelques endroits insolites, dont vous pouvez vous servir pour émailler le périple des personnages. Utilisez-les tous, ou seulement quelques-uns, mais assurez-vous de les décrire de la façon qui convient afin d'instaurer une certaine tension.

LE DÉDALE ENTREMÊLÉ

Les acolytes pénètrent dans une vaste salle, dont la voûte se trouve à presque trente mètres au-dessus de leurs têtes, soutenue par de grands piliers de trois mètres de diamètre et espacés de cinq mètres les uns des autres. Le sol est traversé de nombreux chemins qui semblent se prolonger dans des directions tout à fait aléatoires. Les suivre peut vous faire revenir sur vos pas, ou ne mener nulle part.

LA SOUS-CELLULE 5

La galerie s'élargit légèrement. Peints au-dessus d'une porte d'acier, on peut lire les mots « Sous-cellule 5 ». Une lucarne y est sertie à hauteur d'yeux : la surface intérieure du verre est tachée par une empreinte de main sanguinolente qui cache ce qui se trouve au-delà. La porte est fermement verrouillée et résiste aux tentatives d'ouverture. Si les PJ décident d'utiliser une grenade pour la faire sauter, la porte se décroche de ses gonds et dévoile un charnier. Le sol est couvert d'une dizaine de corps. Ce sont des cadavres de mineurs, mais chacun arbore une étrange mutation : un oeil surnuméraire, une main rudimentaire ayant poussé sur l'abdomen, etc.

LES RAILS BRISÉS

Une autre galerie croise le passage principal. Des rails courent dans sa longueur, mais là où ils devraient traverser le tunnel qu'empruntent les PJ, ils sont tordus et recourbés, comme si une chose monstrueuse les avait arrachés avant d'en faire des nœuds.

LE TUNNEL INONDÉ

Le passage connaît une forte déclivité jusqu'à descendre au niveau d'une mare d'eau croupie, à la surface couverte de reflets huileux. Les personnages peuvent la traverser en pataugeant sans aucune peine, mais ce faisant, ils sentent quelque chose leur effleurer la jambe. Quelques mètres plus loin, le sol remonte hors de ce bouillon stagnant.

galerie. Un tremblement sévère a causé l'apparition d'une grande fissure, laquelle a éventré le sol et ouvert un fossé trop large pour pouvoir simplement être enjambé. Pour parvenir de l'autre côté, les PJ vont devoir sauter par-dessus.

La meilleure façon d'y parvenir est de prendre de l'élan. Les personnages devraient reculer d'environ quatre mètres avant de courir. Une fois arrivés au bord, ils doivent effectuer un **test de Force**. En cas de réussite, ils sautent par-dessus la faille. En cas d'échec, ils y tombent. Le fond de cet abîme se trouve six mètres plus bas, mais les parois sont escarpées, ce qui rend l'escalade très difficile et oblige les PJ à réussir des tests sous la moitié de leur caractéristique de Force pour graver trois mètres à chaque succès. Pour éviter toute nouvelle chute, il serait bienvenu d'aider le malheureux avec une corde, comme cela est décrit au paragraphe *Une descente à pic*. Un personnage qui tombe dans la faille subit 1d10+5 points de dégâts. Ces dégâts doivent être notés sur sa fiche ou sur une feuille de papier. Si les dégâts que subit le PJ excèdent ses points de Blessures de 4 ou moins, il tombe inconscient et ne peut pas être ranimé pendant une journée. Si les dégâts excèdent ses points de Blessures de 5 ou plus, le personnage s'est brisé la nuque et meurt.

ÉVITER LA MORT

Les personnages de DARK HERESY sont confrontés à toutes sortes d'occasions de mourir. Une façon presque certaine d'y échapper consiste à dépenser ses points de Destin. En temps normal, un joueur peut utiliser un point de Destin pour avoir droit à une relance, et à la fin de la journée, le PJ récupère son total complet de points de Destin. Néanmoins, dans certaines circonstances funestes (comme une mauvaise chute dans le paragraphe *Un abîme dangereux*), on peut dépenser un point de Destin de façon permanente pour échapper à la mort. La bonne fortune intervient et épargne le personnage. Dans le cas de cette chute, le PJ a pu se rattraper de justesse à mi-hauteur, ou atterrir comme il fallait pour survivre à l'expérience avec quelques ecchymoses. Votre travail de MJ est de décrire d'une manière appropriée et intéressante comment l'acolyte a échappé au pire.

3^E PARTIE : LES ÉBOULIS

Les personnages atteignent enfin les Éboulis, dont la carte se trouve page 19. Les PJ peuvent aller où ils le désirent, explorer les diverses pièces et les couloirs dans l'ordre qui leur sied. Chaque chiffre indiqué sur la carte correspond à une description dans les pages suivantes. Puisque ces tunnels sont infestés d'horribles mutants, c'est l'occasion qu'attendaient les joueurs pour exécuter enfin quelques hérétiques. Et puisque l'ordre de ces rencontres dépend du chemin qu'ils décident de suivre, les règles de base des combats vous sont données dès à présent. Si les personnages se retrouvent pris dans un combat, revenez simplement vous référer à la section *Résumé du combat*.

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 ruier 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.

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.

LA FUREUR DU JUSTE !

Lorsqu'une attaque touche, le total de dégâts qui en résulte est normalement égal à 1d10 plus le



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.

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.

EXPLORER LES ÉBOULIS

La carte décrivant les Éboulis ne représente qu'un minuscule recoin de cet immense dédale à l'atmosphère empoisonnée, aux veines taries, et rempli de mineurs corrompus. Les PJ pourraient passer des années à en explorer les tunnels, et peut-être n'en verraient-ils pas tout. Pour les besoins de ce scénario, les personnages se contenteront d'explorer cette très petite section de territoire souterrain, puisque les mutants sont parvenus à creuser une galerie qui les a menés droit à la Pierre d'Antithèse (cf. zone 11, page 25).

DÉTAILS D'ORDRE GÉNÉRAL

Dans beaucoup de ces galeries, la roche a été excavée à l'aide de foreuses soniques, mais le travail a été fait à la va-vite et les parois sont loin d'être lisses. Une substance grasseuse suinte des fissures de la pierre, entre lesquelles circulent des mille-pattes orange vif. Les couloirs et les salles font environ deux mètres de hauteur, et il y suinte la même humidité visqueuse, qui s'accumule sur le sol en plaques infectes et puantes. D'épaisses poutres d'acier soutiennent la voûte par endroits, et toutes servent de support à des permilampes, bien que seules quelques-unes fonctionnent, jetant autour d'elles une singulière lumière verte.

Toutes les portes, à savoir les rares qui se trouvent en cet endroit, sont des écoutilles de métal dont les verrous sont actionnés par un volant central. Déverrouiller une porte est assez laborieux et requiert un **test de Force** de la part du personnage.

L'air des Éboulis est nocif, et toutes les dix minutes, les acolytes qui explorent cette section



TABLETTE DE DONNÉES IMPÉRIALE MODÈLE 75.RT.EI.41K

Les Éboulis (+Secteur2_79°N, 166°O+)

Mines de Gorgonid

Sepheris Secundus

Secteur Calixis, MU.06.01

+ Dist. Orb. 34.88 UA

+ 1.12 G/ Temp 3°C

+ Monde minier

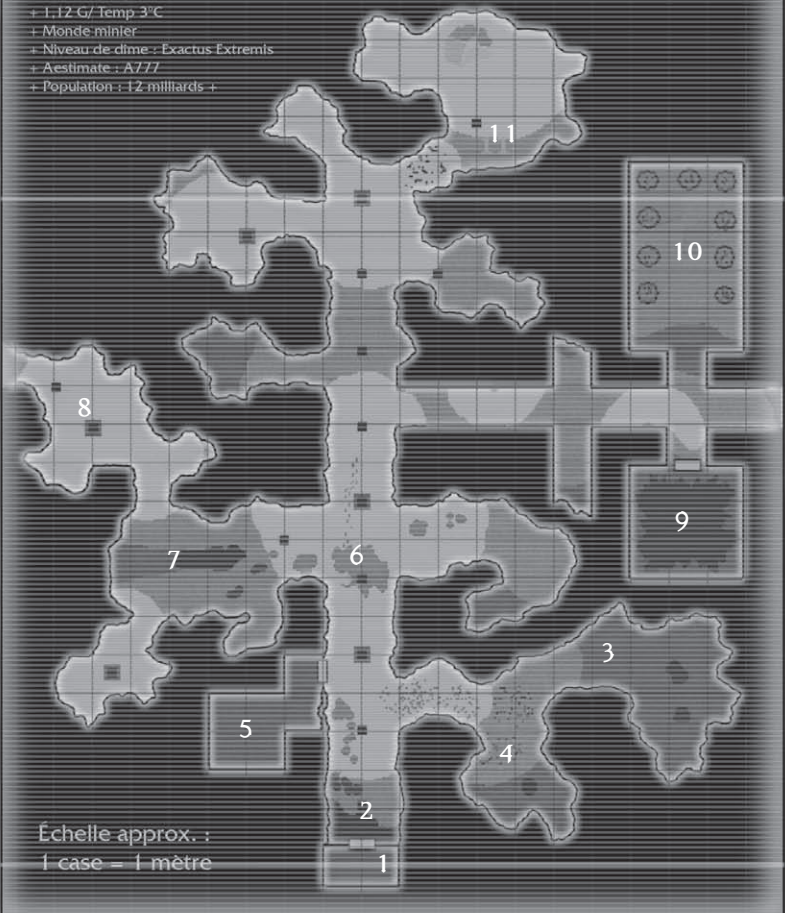
+ Niveau de cime : Exactus Extremis

+ Aestimate : A777

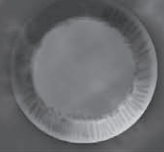
+ Population : 12 milliards +



++ La tolérance ne reçoit en récompense que la trahison ++



Echelle approx. :
1 case = 1 mètre



de galeries doivent tous réussir un **test d'Endurance**. Ceux qui le ratent subissent un malus de -5 à tous leurs tests tant qu'ils restent dans cette atmosphère. Les malus des tests successifs ratés sont cumulatifs. Un personnage qui se replie vers la zone 1 et en ferme la porte se débarrasse de tous ses malus après dix minutes d'air « pur ».

ENDROITS CLÉS

Les indications qui suivent décrivent les endroits les plus importants de cette partie des Éboulis. Si une zone ne porte pas de chiffre, c'est qu'il ne s'y trouve rien d'intéressant pour les PJ, mais vous êtes libre d'injecter dans l'histoire des descriptions imagées et étranges pour accroître encore le caractère lugubre de ce décor. Pénétrer dans une zone vide peut par exemple permettre aux acolytes d'entendre comme un rire lointain, ou ils peuvent repérer sur le sol une oreille humaine. Des parois veinées de couleurs étranges, des mèches de cheveux collées dans le sang, un petit tas de matière jaunâtre sentant le chou pourri peuvent tenir les joueurs en haleine à mesure qu'ils bravent les profondeurs de la mine.

1. LA PORTE D'ACCÈS

Lorsque vous êtes prêt à entamer cette section, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Vous suivez la carte depuis des heures, en vous orientant parmi ce qui semble être un labyrinthe de tunnels sans fin, et vous n'avez encore vu aucune des créatures que les gardes impériaux prétendent avoir rencontrées. Vous avez néanmoins croisé le long de votre chemin une profusion de traces inhabituelles et certainement troublantes : des taches de sang suspectes, des marques de griffes, et d'autres encore, qui semblaient confirmer que vous empruntiez la bonne direction.

La galerie d'accès que vous remontiez finit par déboucher sur une vieille porte rouillée, estampillée au pochoir du chiffre XII, mais couverte de graffitis rouges proclamant que vous avez atteint les Éboulis. La roche s'est d'ailleurs véritablement éboulée tout autour de cette porte, et par les creux de la paroi dégouline une matière visqueuse et grise qui s'accumule au pied des murs. La porte en elle-même est crasseuse, et semble se déverrouiller à l'aide d'une roue centrale.

Laissez les personnages considérer leurs options avant de poursuivre. Si l'un des joueurs veut examiner cette entrée, faites-leur tous

effectuer un **test de Vigilance**. Les PJ qui le réussissent remarquent des stries sur le sol, et le métal qui apparaît parmi la rouille des charnières leur suggère que la porte a été ouverte récemment. Un acolyte réussissant son test de 10 ou plus remarque aussi que du sang frais filtre sous la porte.

Quand les PJ sont prêts à continuer et ouvrent la porte, ils découvrent alors la source de ce sang. Passez à la description de la zone 2.

2. UNE VRAIE BOUCHERIE

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Derrière la porte s'étale une scène macabre. Une galerie large de deux mètres s'étend devant vous sur une certaine distance. Les lampes vertes accrochées aux poutres qui soutiennent la voûte jettent partout leur lueur maladroite et vacillante. Le sol est couvert de sang, suggérant qu'un vrai massacre s'est déroulé ici, et ces soupçons sont confirmés par des tronçons de chair et des organes luisants éparpillés çà et là. Quelques bouts d'uniformes humides de la Garde Impériale habitent toujours des morceaux de leurs anciens propriétaires. Le mur ouest comprend une porte quelques mètres plus loin. Des passages ouverts partent à droite et à gauche sur toute la longueur de la galerie.

C'est probablement le moment de dessiner aux acolytes ce qu'ils voient depuis la porte. Laissez les personnages aller où ils veulent, ils tomberont bien assez tôt sur des ennus.

3. L'HORREUR DANS L'OMBRE

Lorsque les PJ approchent de cette zone, faites-leur tous effectuer un **test de Vigilance**. Ceux qui le réussissent entendent un bruit humide et dégoulinant, comme si quelqu'un mangeait d'une façon assez répugnante. Qu'ils aient réussi ou pas ce test, lorsque les personnages arrivent à l'entrée de la zone, lisez-leur ou paraphrasez le texte suivant :

Quelque chose bouge dans le noir. Quelque chose de gros, d'horrible, et qui pue autant que tous les charniers de l'Imperium. La chose se relève maladroitement, en tournant sa tête massive pour vous fixer de ses huit yeux luisants positionnés aléatoirement parmi ses traits vaguement humains. Tandis qu'elle se dandine vers vous en haletant, vous distinguez qu'elle porte toujours les lambeaux de son uniforme de la Garde.

Lorsqu'ils aperçoivent le mutant, tous les PJ doivent effectuer un **test de Force Mentale**. Ceux qui le réussissent peuvent agir normalement, mais ceux qui le ratent sont frappés d'horreur et ne peuvent accomplir aucune action jusqu'au début du deuxième round.

Ce mutant hideux est un ancien garde impérial, qui a été amené devant la Pierre d'Antithèse par ses admirateurs difformes. L'aura de la pierre l'a transmuté, a semé le bouleversement dans son corps et son esprit jusqu'à éradiquer ce qui le rendait humain. Désormais, cette créature est affamée, et aimerait assouvir sa faim avec la chair des acolytes!

Ce monstre est un adversaire sans aucune finesse, qui frappe avec ses bras épais pour broyer les PJ sous ses coups. Il ne possède pas d'arme à distance et doit donc engager le corps à corps contre les acolytes. Il combattra jusqu'à la mort.

GARDE IMPÉRIAL MUTANT



Profil de garde impérial mutant

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
27	22	51	46	22	22	30	25	15

Déplacement: 2/4/6/12

Points de Blessures: 17

Compétences: Codes secrets (occulte) (Int), Connaissances générales (pègre) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Escalade (F), Langue (bas gothique) (Int), Survie (Int), Vigilance (Per).

Talents: Armes naturelles (poings), Formation aux armes de base (primitives), Formation aux armes de poing (MS), Sens aiguisés (vue).

Traits: Armes naturelles (les attaques à mains nues infligent 1d10+BF points de dégâts), Charge brutale (+3 points de dégâts après une charge), Peur (les PJ doivent réussir un test de Force Mentale ou rester figés par la peur pendant 1 round).

Armes: poings (dégâts: 1d10+5).

Équipement: uniforme en lambeaux, bouts de peau coincés entre les dents.

Si les acolytes ont utilisé leurs pistolets laser ou d'autres armes à distance, le reste du complexe est alerté et s'attend à leur venue.

4. LE COIN À DÉCHETS

Le mutant fait un peu le difficile lorsqu'il mange. Même s'il apprécie de se nourrir de chair humaine, il supporte mal de voir ses victimes le regarder. Avant de s'accorder un bon repas, il leur arrache la tête et la jette ici, dans son coin à déchets. Une inspection rapide révèle qu'il s'y trouve six têtes.



DÉVELOPPEMENT

Le mutant porte des plaques d'identification autour du cou. Si les PJ pensent à les récupérer, elles appartiennent au fameux Hastus.

5. LE MINEUR PERDU

La porte de métal est solidement fermée. L'ouvrir nécessite un **test de Force** (avec un malus de -10 à la caractéristique). Si les acolytes y parviennent, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Au-delà de la porte se trouve une pièce de bonne taille, dont les murs, le sol et le plafond sont en béton. Au centre gît une table renversée sur le côté, et le sol est jonché d'autres meubles brisés. Des placards et des armoires métalliques sont appuyés contre les murs, mais leurs portes ouvertes ou manquantes ne révèlent que des toiles d'araignée et de la poussière sur leurs étagères.

Caché derrière la table se trouve Le Rat, un pauvre mineur s'étant trouvé au mauvais endroit au mauvais moment. Les gardes impériaux n'ont pas fait trop de distinction, et même si Le Rat n'avait rien à voir avec la Fraternité de la Malice, les soldats l'ont quand même pris pour cible. Il s'est enfui avec le reste des mineurs, pour se cacher dans les Éboulis où il savait que personne ne le suivrait. Ce qu'il n'avait pas prévu, c'était la présence de la Pierre d'Antithèse et de ses serviteurs. Inquiet à l'idée de quitter cette pièce, où il pense pouvoir survivre plus longtemps, Le Rat est resté caché ici en attendant de trouver le courage de sortir.

Le Rat n'est pas un combattant, il n'était donc pas utile de donner ses caractéristiques. Un seul tir suffit à mettre fin à sa carrière. Cependant, si les PJ pensent d'abord à essayer de lui parler, ils peuvent apprendre quelques petites choses utiles à propos de lui et de ce qui se passe. Sa combinaison sale l'identifie clairement comme un mineur.

Voici ses réponses à quelques-unes des questions possibles :

Qui êtes-vous ?

J'ai rien fait ! Me faites pas de mal, pitié !

Dites-nous qui vous êtes !

Chuis un bon gars loyal ! Chuis un mineur ! M'appelle Le Rat.

Qu'est-ce que vous faites là ?

Me suis perdu ! Chuis arrivé ici. Y m'tiraient dessus, me suis enfui !

Vous savez où nous sommes ?

Ouais, c'est les Éboulis ici. J'voulais pas aller trop loin, juste me cacher.

Savez-vous ce qui se passe ?

Y a des trucs horribles dehors. Moi j'y vais pas, ils vont me bouffer !

À toute autre question, le Rat répond uniquement par des bredouillis effrayés.

Si les acolytes choisissent d'emmener Le Rat avec eux, il se révèle surtout être un handicap. Il s'évanouit en souillant son pantalon devant la première chose horrible qu'il aperçoit. La moindre ombre le fait sursauter en hurlant, et lors des combats, il court dans tous les sens en implorant de l'aide. Le meilleur choix, si les PJ ne l'abattent pas purement et simplement, est de le laisser ici et de l'escorter à la surface quand ils en auront terminé.

6. D'AUTRES CORPS

Cet endroit est une large intersection, et la lumière qui l'éclaire révèle nettement l'ampleur



du carnage. Le sol est couvert de flaques de sang à demi coagulé. Tout personnage qui regarde plus loin dans la longue galerie doit effectuer un **test de Vigilance**. En cas de réussite, il voit briller au fond une faible lueur vacillante de couleur rose.

7. DES MUTANTS !

Cette salle abrite quatre mutants, d'anciens mineurs ayant perdu leur chemin dans les Éboulis et corrompus par la lueur de la Pierre d'Antithèse. Ils ont faim, ils sont féroces et bien armés. S'ils ont été alertés de la présence des PJ, comme par

SURPRISE

La surprise est une circonstance spéciale des combats, qui survient quand un camp est conscient de la menace et l'autre non. Ce qui arrive alors, c'est que les combattants surpris perdent leur premier tour de combat et ne peuvent accomplir aucune action jusqu'au début du round suivant. Après le premier round, le combat se poursuit normalement.

MUTANTS

Profil des mutants

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
22	22	36	36	22	22	30	25	20

Déplacement: 2/4/6/12

Points de Blessures: 10

Compétences: Connaissances générales (locales) (Int), Escalade (F), Langue (bas gothique) (Int), Survie (Int).

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

Traits: Mutations (purement visuelles: yeux et doigts supplémentaires, peau à motifs colorés et autres).

Armes: pied-de-biche (dégâts: 1d10+3), revolver (arme de poing; portée: 30 m; modes de tir: un seul tir par round; dégâts: 1d10+3; autonomie de tir: 6 tirs; rechargement: 2 actions complètes).

Équipement: lambeaux de vêtements, outil combiné de mineur.



des tirs dans la zone 3, ils se cachent derrière le pilier de roche, et en surgissent pour prendre les personnages par surprise quand ils pénètrent dans la pièce (cf. encadré). Sinon, les mutants sont occupés à ramasser des mille-pattes pour s'en nourrir, et ce sont donc eux qui sont surpris par l'arrivée des acolytes. Dans un cas comme dans l'autre, ils combattront jusqu'à la mort.

DÉVELOPPEMENT

Un examen de leurs cadavres révèle peu de choses intéressantes, excepté que l'un des mutants a une lettre du mot « Malice » tatouée sur chacun des six doigts de sa main gauche.

8. VERS LES PROFONDEURS

Bien qu'il n'y ait rien d'intéressant dans cette salle, la galerie qui en part s'enfonce plus loin dans les Éboulis. Si vous souhaitez prolonger l'aventure, vous pouvez simplement ajouter plus de galeries et de salles de ce côté, et les peupler de créatures similaires à celles présentées dans ce scénario.

9. UN BAIN DE SANG

Une fois que les PJ ouvrent la porte de cette pièce, lisez ou paraphrasez le texte suivant:

La scène est abominable. À l'intérieur s'empilent des vestiges mâchonnés de gardes impériaux morts, mélangés à ceux de cultistes. Quelque chose les a mis en pièces en éparpillant leurs viscères dans toutes les directions.

La scène est à ce point atroce que tous les personnages doivent effectuer un **test de Force Mentale** avec un malus de -10 à leur caractéristique. Ceux qui échouent sont révoltés par ce qu'ils voient! Jetez 1d100, et ajoutez +10 au résultat pour chaque tranche de 10 points ayant fait rater le test au PJ. Si le nombre obtenu est inférieur ou égal à 50, il bégaie pendant quelques secondes avant de se reprendre. De 51 à 75, l'acolyte vomit d'horreur. Sur un résultat de 76 ou plus, le personnage s'enfuit en courant aussi vite qu'il le peut pendant 1d5 rounds.



10. LES CITERNES DE PROMÉTHÉUM

Cette chambre renferme neuf réservoirs de prométhéum extrêmement inflammable (et explosif). Lorsque les personnages s'approchent, faites-leur tous effectuer un **test d'Intelligence** pour identifier l'odeur. Ceux qui le réussissent comprennent qu'un tir perdu pourrait provoquer une onde de feu qui incinérerait tout sur plusieurs centaines de mètres dans toutes les directions. Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Cette large salle carrée empesté les produits chimiques. Sans doute est-ce le fait de la substance rose luisante qui suinte d'un des réservoirs fissurés. Il y en a neuf en tout, et le sol est recouvert de ce liquide de l'autre côté de la salle. Alors que vous l'observez, quelque chose d'abject et de ricanant émerge de derrière l'une des citernes. Sa forme est vaguement humanoïde, mais ses bras sont d'une longueur insensée et se terminent par des griffes acérées. Des touffes de fourrure poisseuse lui poussent sur tout le corps à de drôles d'endroits, notamment autour de sa bouche de sangsue. La chose vous observe avec ses yeux humains, puis se jette sur vous, en éclatant d'un rire agressif.

Cette créature est une abomination mutante, un individu autrefois humain, à ce point altéré qu'il en est devenu méconnaissable.

ABOMINATION MUTANTE

Profil d'abomination mutante

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
27	22	4I	36	42	22	30	25	15

Points de Corruption : 8

Points de Folie : 12

Déplacement : 4/8/12/24

Points de Blessures : 17

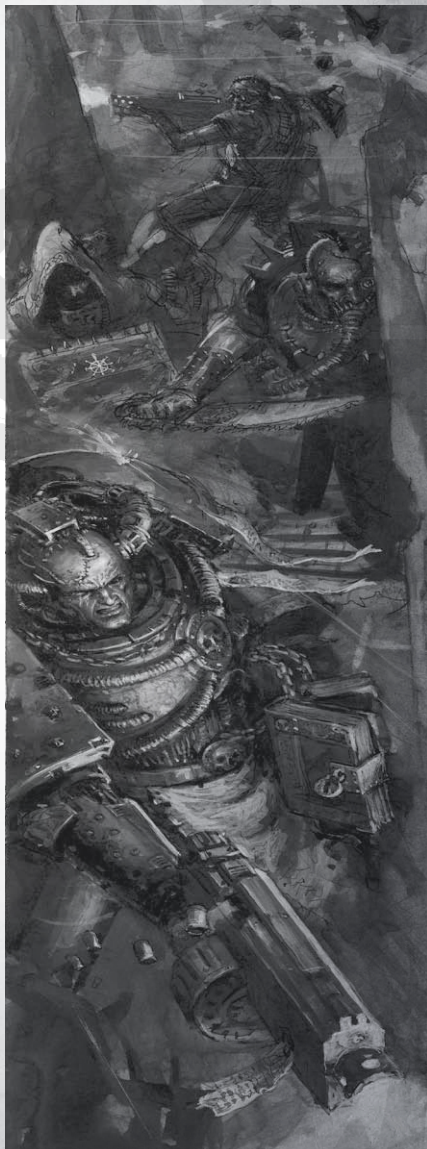
Compétences : Codes secrets (occulte) (Int), Connaissances générales (pègre) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Escalade (F), Langue (bas gothique) (Int), Survie (Int), Vigilance (Per).

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

Traits : Armes naturelles (griffes et crocs).

Armes : griffes et crocs (dégâts: 1d10+4).

La spécificité de ce combat est la présence des citernes de prométhéum. Si l'un des PJ devait décider de tirer et ratait son tir, il y aurait 50 % de risques que cela déclenche une explosion incontrôlable, qui sonnerait le glas de tout le groupe, mais aussi de toutes les autres personnes et créatures se trouvant dans cet endroit corrompu. Si les acolytes préfèrent vivre, il leur faut affronter cette chose avec des armes de corps à corps.



II. LA PIERRE D'ANTITHÈSE

Lorsque les personnages pénètrent dans cette salle, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Cet endroit est baigné d'une lueur rose, émanant d'une grande pierre mauve qui se dresse depuis une fissure du sol jusqu'à pratiquement atteindre le plafond. À votre approche, la lumière vacille et palpite, comme sous l'effet de la colère.

Réclamez un **test d'Endurance** à tous les joueurs en leur accordant un bonus de +20 à leur caractéristique. La Pierre d'Antithèse espère corrompre les PJ, les altérer et les faire muter. Tout personnage qui réussit ce test parvient à résister et il est immunisé à l'éclat malveillant de la pierre. Un acolyte qui échoue se sent comme malade, car son corps se rebelle, et il subit un malus de -10 à tous ses tests pendant une heure. Un personnage qui rate ce test d'au moins 30 subit une horrible transformation. Jetez 1d5 et consultez la table ci-dessous.

MUTATIONS

Résultat Conséquences

- 1 **Changement de peau** : la peau et les cheveux du PJ deviennent rose vif, avec des marbrures grises courant sous la surface de l'épiderme.
- 2 **Grande brute** : la musculature du PJ se développe brutalement, tandis que sa tête rétrécit. Sa Force augmente de 10 mais son Intelligence est réduite de 10.
- 3 **Tentacules** : une masse de tentacules violets et verruqueux pousse sur le ventre du PJ et se met à battre l'air.
- 4 **Yeux énormes** : les yeux du malheureux PJ s'élargissent comme des soupapes. L'acolyte gagne le talent Sens aiguisés (vue), qui lui accorde un bonus de +10 aux tests de Perception impliquant la vue, mais subit un malus de -10 à tous ses tests sous une lumière trop intense.
- 5 **Grosse tête** : la tête du personnage enfle jusqu'au triple de son volume normal, en s'emplantant d'un fluide étrange qui l'aide à penser. Son Intelligence augmente de 10, mais sa Sociabilité et sa Perception sont toutes deux réduites de 10.

Après que les PJ ont effectué ce test, la Pierre d'Antithèse vibre, et crache devant eux une terrible créature du Warp : un portepeste ! Ce démon n'a pas été pleinement libéré, puisque la pierre manque de la puissance nécessaire à sa manifestation complète. Il est donc bien plus faible que ne le serait normalement un portepeste (son Endurance est inférieure à sa valeur normale, ses points de Blessures sont divisés par deux, et son aura effrayante est moins puissante que d'ordinaire).



DÉVELOPPEMENT

Le démon est désorienté pendant un round et ne peut pas accomplir d'action, ce qui accorde aux PJ un round gratuit pour l'attaquer ou tenter autre chose. Les personnages timorés pourraient décider de fuir, mais les plus astucieux peuvent penser à utiliser une grenade contre cette pierre maléfique. Si les acolytes jettent une grenade, l'explosion détruit la pierre sur le coup, ce qui renvoie le démon dans l'Immaterium, faute de quoi un combat brutal les attend. Les PJ peuvent aussi décider de tirer sur la pierre. Trois tirs réussis suffisent à la fissurer et à la faire voler en éclats, ce qui met un terme à son influence sur cette partie des Éboulis et bannit le démon.



PORTEPESTE

Profil de portepeste

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
35	25	35	30	30	30	45	40	10

Boursoufflés et difformes, brandissant des couteaux de boucher rouillés et ne vous observant que de leur unique œil laiteux, ces terrifiants démons sont les incubateurs vivants des pires maladies qui soient. Ils servent Nurgle, la puissance du Chaos de la pourriture et de la contagion.

Déplacement : 3/6/9/18

Points de Blessures : 10

Compétences : Langue (une au choix) (Int), Psyniscience (FM), Vigilance (Per).

Traits : Armes naturelles (dents ou griffes), Au-delà, Démoniaque (BE 6), Infection des blessures, Instabilité warp, Nyctalope, Peur, Présence démoniaque.

Armes : dents et griffes (dégâts: 1d10+3).

TRAITS DU PORTEPESTE

Le portepeste possède les traits suivants.

Au-delà : les démons sont immunisés contre la Peur, l'effroi, les points de Folie et les pouvoirs psychiques utilisés pour obscurcir, contrôler, ou tromper leur esprit.

Démoniaque : le bonus d'Endurance du portepeste est doublé contre toutes les formes de dégâts, à l'exception des dégâts infligés par les armes de force, les pouvoirs psychiques et les attaques saintes.

Infection des blessures : toutes les blessures infligées par le portepeste s'infectent automatiquement.

Instabilité warp : si le portepeste subit des dégâts sans lui-même en causer d'ici la fin de son tour de jeu, il doit effectuer un **test de Force Mentale**. En cas d'échec, il subit 1 point de dégâts, +1 par tranche de 10 points au-dessus de sa caractéristique. Si ces dégâts sont supérieurs ou égaux aux points de Blessures qui lui restent, le portepeste est renvoyé dans le Warp.

Nyctalope : le portepeste voit tout à fait normalement dans l'obscurité complète.

Peur : toutes les créatures qui aperçoivent ce démon doivent réussir un **test de Force Mentale** ou s'enfuir.

Présence démoniaque : toutes les créatures situées dans un rayon de 20 mètres voient des mouches fantasmagiques à visage humain leur voler autour et se poser sur elles pour les mordre. Elles subissent un malus de -10 aux tests de Force Mentale.

CONCLUSION

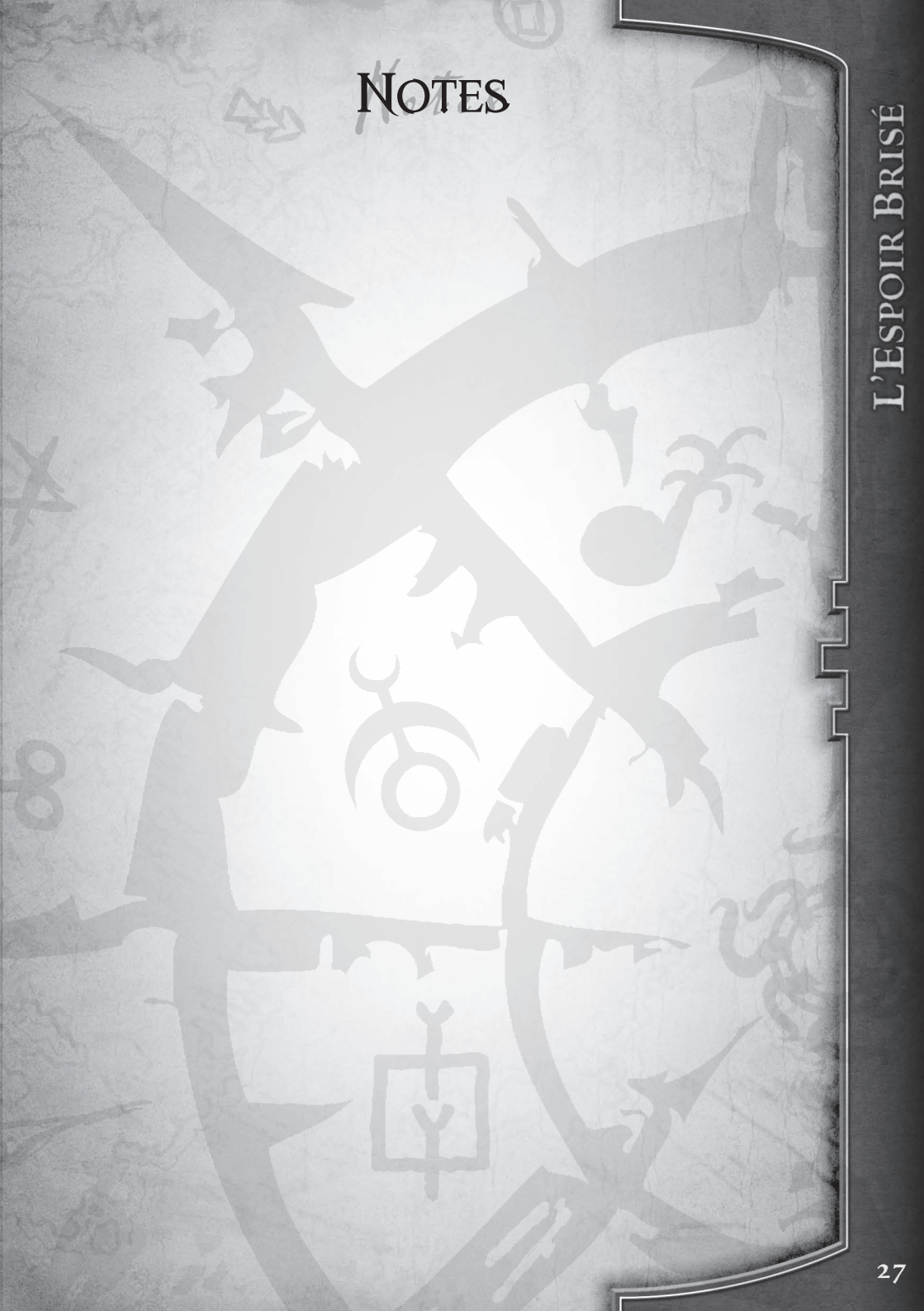
ET NOTES FINALES

Une fois que les acolytes ont détruit la pierre, ils ont débarrassé les mines de Gorgonid de la menace la plus immédiate, et prouvé qu'ils étaient capables de remplir la tâche assignée par leur inquisiteur. Les PJ ont peu de difficulté à retrouver le chemin de la sortie en s'aidant de la carte et finissent par regagner la surface. Les gardes impériaux sont impressionnés, particulièrement le commissaire, qui les interroge au sujet de ce qu'ils

ont vu et rencontré. Ébranlé que ses hommes soient tous morts, il n'en est pas moins reconnaissant et promet de se montrer élogieux envers les acolytes auprès de ses supérieurs.

Si l'un des personnages a acquis une mutation en présence de la pierre, il est probable que sa carrière s'arrête ici: les mutans sont parfois tolérés, mais ils ne sont généralement pas acceptés au sein de l'Inquisition. Le joueur qui abat ce PJ malchanceux reçoit de son inquisiteur des félicitations toutes particulières pour sa vigilance et son dévouement à l'Imperium.

NOTES



APPENDICE : LES ACOLYTES

MIR

HOMME, CONSCRIT D'UN MONDE SAUVAGE

« Des hommes doivent mourir pour que l'humanité perdure. »

Vous êtes natif de la redoutable Fedrid, dont les forêts sont si denses et si peuplées de dangereux prédateurs que l'Imperium interdit aux étrangers de descendre sur cette planète sans permis. Il est d'ailleurs incroyable que votre peuple ait survécu, tant Fedrid se montre hostile à l'espèce humaine, mais ses tribus y sont parvenues et ont établi de petites colonies fondées sur le besoin d'une défense mutuelle. Malheureusement, ces efforts sont souvent contrariés par les exigences de l'Imperium, qui privent les tribus de leurs meilleurs guerriers pour remplir les rangs de la Garde Impériale. Et c'est ainsi que vous avez été arraché à tout ce que vous connaissiez, pour vous retrouver à devoir combattre les horribles xenos et la marée hurlante du Chaos.

La carrière de garde impérial a semblé parfaitement vous convenir. Vos talents martiaux s'étaient déjà forgés sur Fedrid contre des félins à dents de sabre, des loups sanguinaires, voire pire encore, et il ne vous a pas fallu longtemps pour attirer l'attention du seigneur inquisiteur Anton Zerbe de l'Ordo Hereticus. Impressionné par votre zèle, votre endurance naturelle et votre faculté à obéir aux ordres, il vous a sorti de la foule anonyme des gardes impériaux et vous a offert une place parmi sa suite. Après n'avoir servi votre maître que depuis quelques semaines, vous n'êtes pas encore à l'aise avec vos obligations et vous vous demandez où le destin vous mènera.

Vous êtes un jeune homme élancé au teint clair, aux longs cheveux bruns et aux yeux gris.



Voici des exemples de personnages qui suffiront pour mettre en scène cette aventure. Il vous est permis de photocopier ces fiches et de les distribuer à vos joueurs. À la fin de cette section se trouve également une fiche récapitulative expliquant la signification des compétences et des talents présentés dans ce livret.

Votre peau est couverte de spirales et de symboles géométriques, des tatouages tribaux que vous avez reçus au passage à l'âge adulte. Vous portez toujours l'uniforme de votre bataillon, un treillis à motif de camouflage et d'épaisses bottes de jungle, mais en y ayant ajouté un certain nombre de trophées pris sur vos ennemis : des doigts, des mèches de cheveux, des bouts de vêtements. Pour vous, un trophée récupéré sur un adversaire vaincu vous approprie son âme.

Profil de Mir

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
40	36	47	50	31	30	28	23	24

Déplacement : 3/6/9/18

Points de Blessures : 14

Points de Destin : 1

Compétences : Langue (bas gothique, dialecte tribal) (Int), Natation (F), Vigilance (Per).

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

Armure (pare-balles) : armure pare-balles de la Garde (4 points d'Armure).

Armes :

Hache (arme de corps à corps ; dégâts : 1d10+5 ; Attributs : mal équilibrée [-10 pour parer]).

Pistolet laser avec 2 cellules énergétiques (arme de poing ; portée : 30 m ; modes de tir : coup par coup ; dégâts : 1d10+2 ; autonomie de tir : 30 tirs ; rechargement : 1 action complète).

Fusil laser long avec 2 cellules énergétiques (arme de base ; portée : 150 m ; modes de tir : coup par coup ; dégâts : 1d10+3 ; autonomie de tir : 40 tirs ; rechargement : 1 action complète).

Équipement : uniforme, 1 semaine de rations protidiques recyclées, *Manuel d'incorporation du fantassin impérial*.

ISHMAEL

HOMME, REBUT D'UN MONDE-RUCHE

« Même ceux qui n'ont rien peuvent toujours offrir leur vie. »



Pendant près de cinquante ans, vous avez passé votre vie dans les manufactoria de Malfi, l'un des mondes-ruches prééminents du secteur Calixis. Comme vos parents avant vous, vous avez sué sang et eau de longues heures durant, sacrifiant presque tout votre temps au bien de la ruche. C'était une existence sans joie, mais dont vous étiez satisfait, fort de savoir que vos efforts contribuaient, même de façon infime, à la prospérité de votre planète.

Du fait de vos nombreuses connexions dans votre bloc, beaucoup de vos semblables vous avaient choisi pour représenter leurs intérêts devant les autorités de l'Administratum qui supervisaient votre labeur collectif. Fièrement, vous vous êtes fait leur défenseur, en leur inspirant la fierté dans leurs tâches abrutissantes et en les encourageant à en faire plus. Certains vous voyaient déjà aller loin, vous élever au-dessus des autres, pour peut-être devenir contremaître, ce qui aurait pu arriver si l'inexplicable ne s'était pas produit. Alors que vous jouissiez de l'amitié et du respect de vos pairs, tout changea du jour au lendemain. La seule explication serait une erreur commise dans les échelons supérieurs qui vous ont confondu avec un autre. Vous avez été accusé de meurtre, de vol, et d'actes si vils que leur souvenir vous fait encore froid dans le dos. Partout où vous alliez, vous aviez des arbitrateurs et des chasseurs de primes aux trousses. Votre devoir était de vous constituer prisonnier et de défendre votre innocence, mais vous saviez au fond de vous que cela aurait signé votre arrêt de mort. Vous vous êtes donc enfui, caché au milieu des machines dont regorgeaient les entrailles de votre monde, pour songer au moyen de vous échapper.

Votre seule chance de survie était de quitter la planète et cela vous était impossible depuis les profondeurs. Vous êtes donc remonté vers la surface, en vous nourrissant grâce à quelques larcins, jusqu'à arriver à l'un des nombreux spatioports de

Malfi. Là, vous avez embarqué clandestinement sur une navette, la première qui s'offrirait à vous, en vous cachant dans sa soute. La navette a décollé, et vous avez cru être enfin parvenu à vous échapper; du moins, jusqu'à découvrir que vous étiez monté à bord de l'appareil personnel du seigneur inquisiteur Anton Zerbe. Vous avez été trouvé, ligoté, et traîné devant lui. Votre destin était de finir jeté dans l'espace, mais l'inquisiteur a semblé voir un potentiel en vous, peut-être votre talent naturel à mener les autres ou votre familiarité avec les déshérités. Il a offert de vous libérer en échange de vos loyaux services. Vous avez accepté. L'incident a été oublié et vous êtes depuis à ses ordres.

Vous frisez la cinquantaine, et toute une vie passée au manufactorium laisse des traces. Vos cheveux bruns sont clairsemés, votre regard semble souvent s'égarer; votre peau noire a blanchi par endroits sous l'exposition aux agents chimiques et vous portez les cicatrices d'un environnement industriel souvent dangereux. Vous ne possédez pratiquement rien, hormis la combinaison tachée et rapiécée que vous portiez sur Malfi.

Profil d'Ishmael

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
29	40	33	24	43	32	29	30	42

Déplacement: 4/8/12/24

Points de Blessures: 11

Points de Destin: 3

Compétences: Charisme (Soc), Connaissances générales (Imperium), Duperie (Soc), Esquive (Ag), Langue (bas gothique, dialecte des ruches) (Int), Orientation (surface) (Int), Vigilance (Per).

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

Armure (Primitive): gilet matelassé (2 points d'Armure au niveau du corps).

Armes:

Canon de poing avec 2 chargeurs (arme de poing; portée: 35 m; modes de tir: coup par coup; dégâts: 1d10+4; autonomie de tir: 5 tirs; rechargement: 2 actions complètes).

Coup-de-poing (arme de corps à corps; dégâts: 1d5+2).

Couteau (arme de corps à corps ou de jet; dégâts: 1d5+3).

Équipement: combinaison tachée.

XANTHIA

FEMME, SPADASSIN D'UN MONDE IMPÉRIAL

« La violence résout tout. »



Domaine Zillman est un monde brutal, bloqué dans une ère de monarchie féodale où la force fait le bon droit, où les paysans vivent et meurent selon le bon vouloir des vassaux du roi. Pendant longtemps, vous avez vécu dans l'ignorance du reste de la galaxie, en vous satisfaisant de servir les « nobles » de votre monde. Votre vie a pris un tournant soudain et radical le jour où votre séduisante sœur fut enlevée par un seigneur lascif et répugnant dans quelque but inavouable. Vous aviez entendu parler des appétits de ce sire, et tel était son bon droit. Mais ayant perdu votre sœur, vous avez pour la première fois ressenti de la rage, de l'injustice face à votre existence, et vous avez ainsi décidé d'agir. Contre toute raison, vous vous êtes introduite dans le château de ce seigneur, vous avez trouvé sa chambre et l'avez brutalement assassiné.

Votre histoire aurait dû s'arrêter là, puisque vous avez été capturée et conduite au gibet pour y être pendue. Mais ce ne fut pas la fin. Alors qu'on vous passait la corde au cou, un homme à l'allure sinistre a intercéder en votre faveur. Il vous a toisé de ses yeux noirs et brillants, et vous avez ressenti sa présence dans votre esprit. Il vous a sommé de le servir, en vous promettant d'être récompensée. La mort par pendaison n'était pas le destin que vous espériez; sans autre choix que celui-ci, vous avez accepté. On vous a descendue du gibet, amené des vêtements convenables, et fait quitter Domaine Zillman pour le restant de vos jours.

Ne faisant partie de la suite de l'inquisiteur que depuis quelques semaines, l'arrangement conclu avec lui vous paraît tout à fait à votre goût. Vous acceptez mal d'être commandée, mais la perspective de pouvoir affûter vos talents est attrayante. Vous vous contentez

pour le moment de voir où cet enrôlement va vous amener, mais en vous tenant prête à vous éclipser à tout moment.

Bien qu'ayant grandi sur un monde médiéval, vous avez embrassé les merveilles de la civilisation, jusqu'à vous être fait électrotatouer le bras et à porter des lentilles de contact violettes pour donner à votre regard une allure exotique. Vous avez teint en noir la pointe de vos longs cheveux blonds. Vous portez une tenue de cuir moulante, qui tout en soulignant vos atouts physiques avertit les gens de garder leurs distances.

Profil de Xanthia

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
38	37	26	36	42	28	35	31	34

Déplacement : 4/8/12/24

Points de Blessures : 10

Points de Destin : 3

Compétences : Déplacement silencieux (Ag), Esquive (Ag), Langue (bas gothique) (Int), Vigilance (Per).

Talents : Ambidextre, Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (laser), Sens aiguisés (vue).

Armes :

Pistolet laser avec 2 cellules énergétiques (arme de poing; portée: 30 m; modes de tir: coup par coup; dégâts: 1d10+2; autonomie de tir: 30 tirs; rechargement: 1 action complète).

Pistolet laser compact avec 1 cellule énergétique (arme de poing; portée: 15 m; modes de tir: coup par coup; dégâts: 1d10+1; autonomie de tir: 15 tirs; rechargement: 1 action complète).

Épée (arme de corps à corps; dégâts: 1d10+2; Attributs: équilibrée [+10 pour parer]).

Couteau (arme de corps à corps ou de jet; dégâts: 1d5+2).

Équipement : porte-bonheur (cheveux d'un mort), tenue furtive (vêtements courants).

CIMBRIA

FEMME, RECRUE, HORS-MONDE

« Il n'y a pas de civils dans le combat pour la survie. »

Vous êtes née et avez passé l'essentiel de votre vie sur une masse de débris flottants : les vestiges agglomérés d'un space hulk, à peine dignes de flotter dans l'espace. Isolée et à la dérive, votre peuple était pour une bonne part devenu fou. Beaucoup exprimaient des opinions hérétiques, un fait qui vous concernait d'autant plus que vous étiez versée dans les écrits sur la responsabilité des citoyens de l'Imperium. Vous avez pris sur vous de déraciner l'hérésie et la corruption afin de défendre les bien-pensants. Vous vous êtes montrée un peu trop agressive, ce qui vous a rendu impopulaire, mais ceux qui ont suivi votre exemple voyaient en vous le dévouement incarné envers l'Empereur-Dieu.



Après avoir échappé à près d'une dizaine de tentatives d'assassinat, et tué presque autant de mutants avérés ou suspectés, vous en êtes arrivée à trouver votre décor natal étouffant, et à songer que vous pouviez accomplir de grandes choses en servant l'Imperium plus directement. La chance que vous attendiez s'est présentée quand le seigneur inquisiteur est arrivé sur votre space hulk. Il en a arpenté les corridors et sondé la population, à la recherche du moindre signe de comportement hérétique. Vous vous êtes bien sûr mise à sa disposition, en le suivant de près pour répondre à ses moindres besoins. L'inquisiteur trouva peu de preuves de quoi que ce fût, jusqu'à ce qu'il eût interrogé vos parents. D'après ses observations, il les estimait être des adorateurs du Chaos et a ordonné leur mise à mort. Vos parents ont clamé leur innocence, mais l'inquisiteur ne pouvait avoir tort. Vous avez offert d'exécuter vous-même ces hérétiques. L'inquisiteur y a consenti, suite à quoi il vous a fait quitter votre space hulk et invitée à rejoindre sa suite.

Bien que la mort de vos parents et votre rôle actif dans leur exécution aient été difficiles à endurer, vous n'avez que peu de regrets. Grâce à votre nouveau maître, l'occasion vous est offerte d'accomplir de grandes choses et de purger l'Imperium de ses hérétiques. Vous vous efforcez chaque jour de prouver votre valeur, dans l'espoir de devenir un jour inquisitrice vous-même.

Les gens trouvent votre apparence perturbante. Vous êtes une albinos aux cheveux fins et très blonds, presque blancs, aux yeux rouges, et votre peau laiteuse pratiquement translucide souligne encore votre carrure émaciée. Vous portez de longues robes noires bordées d'argent, sous un gilet pare-balles lourd et noir ayant déjà connu son lot de fusillades.

Profil de Cimbria

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
28	39	23	38	32	33	30	38	33

Déplacement : 3/6/9/18

Points de Blessures : 11

Points de Destin : 3

Compétences : Alphabétisation (Int), Connaissances générales (Adeptus Arbitres, Imperium) (Int), Enquête (Soc), Langue (bas gothique, dialecte spatial) (Int), Psychologie (Per), Vigilance (Per).

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

Armure (pare-balles) : gilet pare-balles (3 points d'Armure).

Armes :

Pistolet laser avec 2 cellules énergétiques (arme de poing; portée: 30 m; modes de tir: coup par coup; dégâts: 1d10+2; autonomie de tir: 30 tirs; rechargement: 1 action complète).

Fusil de chasse avec 3 chargeurs (arme de base; portée: 150 m; modes de tir: coup par coup; dégâts: 1d10+3; autonomie de tir: 5 tirs; rechargement: 1 action complète).

Matraque (arme de corps à corps; dégâts: 1d10+2).

Coup-de-poing (arme de corps à corps; dégâts: 1d5+1).

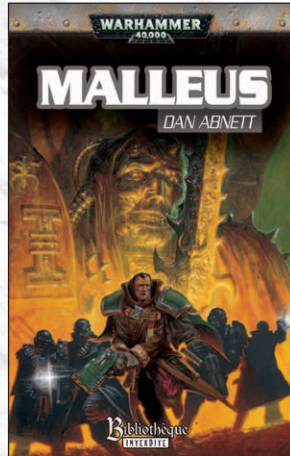
Couteau (arme de corps à corps ou de jet; dégâts: 1d5+2).

Équipement : uniforme de bonne qualité, plaque d'arbitrator, horologium, paquet de cigalhos.

COMPÉTENCES ET TALENTS

FICHE DE RÉFÉRENCE

Compétences	Caractéristique	Description
Compétences de base		
<input type="checkbox"/> Déplacement silencieux	Agilité	Permet de se déplacer en silence; nécessite un test opposé contre la Vigilance de ceux qui pourraient vous entendre.
<input type="checkbox"/> Dissimulation	Agilité	Permet de se fondre dans son environnement; nécessite un test opposé contre la Vigilance de ceux qui pourraient vous voir.
<input type="checkbox"/> Escalade	Force	Permet de grimper ou de descendre des surfaces à pic.
<input type="checkbox"/> Vigilance	Perception	Permet de repérer des objets, de petits détails ou des dangers cachés.
Compétences avancées		
<input type="checkbox"/> Codes secrets	Intelligence	Permet de comprendre des communications compliquées ou des signes obscurs.
<input type="checkbox"/> Connaissances générales	Intelligence	Permet de connaître les coutumes, institutions, traditions et superstitions d'un monde, d'une culture ou d'une race en particulier.
<input type="checkbox"/> Langue	Intelligence	Permet de communiquer avec d'autres dans une langue partagée.
<input type="checkbox"/> Psyniscience	Perception	Permet de ressentir les perturbations du Warp dues aux phénomènes psychiques ou à la présence de démons.
<input type="checkbox"/> Survie	Intelligence	Permet de subsister dans un environnement étranger, en chassant, en fouillant les ordures, en trouvant ou en se construisant un abri.
Talents	Conditions	Avantage
<input type="checkbox"/> Ambidextre	Ag 30	Se sert habilement de ses deux mains.
<input type="checkbox"/> Constitution solide	–	1 point de Blessures supplémentaire.
<input type="checkbox"/> Formation aux armes de base	–	Formé à l'utilisation d'un groupe d'armes de base sans malus.
<input type="checkbox"/> Formation aux armes de corps à corps	–	Formé à l'utilisation d'un groupe d'armes de corps à corps.
<input type="checkbox"/> Formation aux armes de poing	–	Formé à l'utilisation d'un groupe d'armes de poing.
<input type="checkbox"/> Quelconque	–	On vous oublie facilement.
<input type="checkbox"/> Rechargement rapide	–	Réduit le temps de rechargement.
<input type="checkbox"/> Sens aiguisés	–	Gagne un bonus de +10 pour un sens précis.



TRILOGIE EISENHORN XENOS, MALLEUS ET HERETICUS

Au 41^e millénaire, l'Inquisition traque dans les ténèbres les plus terribles ennemis de l'humanité, les psykers renégats, les xenos et les démons. Peu d'inquisiteurs sont aussi connus que Gregor Eisenhorn dont la lutte contre les forces du mal dure depuis plusieurs siècles.

La trilogie Eisenhorn (Xenos, Malleus et Hereticus) forme l'une des sagas les plus palpitantes de l'univers de Warhammer 40,000.

DÉCOUVREZ CES ROMANS SUR WWW.BIBLIOTHEQUEINTERDITE.FR

DARK HERESY™

Préparez votre épée tronçonneuse, armez votre bolter et adressez une prière à l'Empereur, car voici venir le jeu de rôle Warhammer 40,000 : DARK HERESY. Endossez le rôle d'un agent de l'Inquisition pour traquer et éradiquer l'influence pernicieuse du Chaos.

DARK HERESY sera disponible fin septembre 2008 en français.

Le lancement officiel de DARK HERESY se fera à l'occasion du salon Le Monde du Jeu du 26 au 28 septembre 2008.

**EXEMPLAIRE
GRATUIT**

**NE PEUT
ÊTRE VENDU**

WWW.DARK-HERESY.FR

edge®

PANTASY
FLIGHT
GAMES

**Bibliothèque
INTERDITE**

**WARHAMMER
40,000
JEU DE RÔLE**

