

# LE NEUVIÈME ÉLÉMENT

Cette aventure d'inspiration cinématographique pour Rogue Trader reprend la trame principale du film *Le cinquième élément* et tire plusieurs de ses scènes et de ses personnages d'autres films célèbres. Chaque scène s'accompagne d'une ambiance spécifique tirée d'un film afin que le MJ puisse s'en inspirer dans ses descriptions. Les fiches des personnages utilisés dans cette aventure se trouvent en annexe.

## SYNOPSIS

Afin d'effacer ses dettes et acquérir un peu d'influence, le capitaine du vaisseau de transport *Sulaco* accepte d'amener quelques centaines de pèlerins sur le monde de Naduesh. Sans le savoir, le navire cache à son bord une élue, destinée à devenir le catalyseur d'un artefact archéotechnologique.

Une arrivée mouvementée sur la planète et quelques explications sur la situation actuelle poussent les PJ à mener l'élue jusqu'à un artefact censé repousser la venue d'une entité venue du Warp. Malheureusement pour eux, les personnages seront dérangés par une bande de korsaires orks engagée par un sorcier à la solde de l'entité.

Finalement, les PJ se rendront jusqu'au temple qui abrite l'artefact et devront user d'une technologie païenne et dangereuse tout en combattant les créatures qui en ont fait leur sanctuaire.

## INTRODUCTION

Dans les entrailles des ruines de Naduesh, petite planète aride des abords des étoiles païennes dans le secteur Koronus, se trouve le secret de la quasi extinction des ancêtres des nadueshites. Les monolithes effondrés que l'on trouve partout à sa surface sont les témoins de son antique grandeur. Aujourd'hui, nul ne sait exactement ce qu'il est advenu de son peuple originel, ces millions de colons qui ont quitté l'Imperium et bravé les tempêtes du Warp pour s'installer sur ce monde autrefois paradisiaque. Les lointains descendants des nadueshites, incapables de comprendre les technologies ancestrales dont usaient leurs aïeux, ont régressé jusqu'à atteindre un niveau technologique pré-industriel. Nomades pour la plupart, ils vivent en tribus isolées et se font parfois la guerre pour quelques terrains de chasse fertiles en grands herbivores ou tout simplement parce qu'ils n'ont rien de mieux à faire. Leur foi en l'Empereur-Dieu a vacillé mais ne s'est pas éteinte, ti-

midement maintenue par des guides spirituels qui croient toujours en une lumière divine.

Les nadueshites ignorent que leurs ancêtres eurent à affronter une menace insidieuse et perverse, faussement associée aux entités du Chaos. La fin de leur règne fut longue et douloureuse, peuplée de cauchemars, de haine et de peur. Au faite de sa grandeur, la population nadueshite fut la cible d'une entité spectrale nommée Kornueger, un être capable de s'introduire dans les rêves et d'y semer la discorde afin de se nourrir des peurs qui se manifestent dans les cauchemars. L'influence de Kornueger grandit jusqu'à gagner toute la planète et ses sombres pouvoirs finirent par influencer la quasi-totalité de la population. Une communauté de scientifiques parvint cependant à s'affranchir de sa présence et travailla sur le moyen de bannir le monstre. Utilisant tous les savoirs technologiques et ésotériques en leur possession, les savants, héritiers du culte logomancien, élaborèrent un artefact alliant technologie novatrice et pouvoirs issus du Warp : la cage d'éther.

La première utilisation de l'artefact parvint à bannir l'entité mais on ignorait alors qu'elle ne serait pas exilée éternellement. Six cents années standards plus tard, Kornueger se libéra de sa geôle et retrouva le chemin de Naduesh pour continuer à s'y nourrir de cauchemars. Ses méfaits précédents, véhiculés par des contes entretenus par des gardiens des savoirs anciens, éveillèrent les soupçons des sages nadueshites qui usèrent à nouveau de la cage d'éther. Kornueger fut une fois de plus exilé dans le vide du Warp et y patienta plusieurs centaines d'années, jusqu'à ce qu'une tempête brise les chaînes qui le retenaient.

### La cage d'éther

Cette machine tisse une trame éthérée à partir des fibres du corps d'un psyker maîtrisant la discipline Télépathie afin qu'il devienne le réceptacle qui doit emprisonner l'entité et ouvrir un portail l'envoyant dans le Warp où elle doit dériver au gré des courants. Le corps du psyker lui-même est une habile construction génétique issue de manipulations hérétiques qui donnent à ses cellules une consistance parfaite. L'être ressemble en tous points à un être humain mais son corps ne dépérit pas et ses facultés physiques et mentales sont légèrement augmentées.

## Le retour de la belle et la bête

Remontant les courants du Warp, l'entité se rapproche de Naduesh et annonce sa venue dans l'esprit de ceux qui lui vouent un culte. Kornueger a déjà pris contact avec un sorcier humain, Janus-Baptistus Hogg, et compte sur lui pour exécuter tout psyker télépathe qui pourrait être utilisé dans la cage d'éther. Hogg a consciencieusement éliminé les rares psykers qu'il a pu retrouver, mais il en est un qu'il ne peut atteindre directement puisqu'il ne réside pas sur Naduesh.

Ekatariba Minai est une télépathe puissante dont l'existence provient du fruit du travail des logomanciens. Elle vit en recluse depuis mille huit cents ans sur un monde isolé, guettant les signes du retour de Kornueger. Elle fut créée par les savants nadueshites qui l'envoyèrent à travers l'espace en compagnie de plusieurs de leurs créations afin de les protéger de tous les maux qui pourraient les corrompre. Pour mener à bien sa mission, Minai monte à bord du *Sulaco* en compagnie d'une cour de pèlerins chargée de la protéger. Et pour parfaire sa sécurité, elle use d'une doublure pour attirer toutes les attentions d'éventuels adversaires.

## PROLOGUE

### L'équipage du Sulaco

Le *Sulaco* est un vieux navire marchand aux couleurs de la famille Bencallas, une antique lignée de libres-marchands dont il ne reste aujourd'hui que peu de rejets encore en vie, éparpillés qu'ils sont à travers tout l'Imperium. La notoriété et la fortune de la famille ont lentement fondu comme neige au soleil, et ce n'est que sur lui-même et sur son équipage que peut compter le capitaine Elcor Bencallas pour subvenir à tous ses besoins. Le fier transport de classe Vagabond a perdu de sa superbe depuis des lustres, en outre à cause des nombreux ennemis que s'est déjà fait le capitaine et qui ont tous laissé une trace de leur mécontentement sur le blindage du navire.

Les moyens financiers faisant cruellement défaut pour apporter la moindre réparation digne de ce nom, Bencallas n'a d'autre choix que d'accepter les missions de basse besogne pour se refaire une santé. C'est donc un travail d'escorte qu'a du accepter le laconique capitaine. Engagé par quelques centaines de pèlerins, le *Sulaco* traverse les dangereuses étendues de Koronus afin de déverser sur les mondes des étoiles païennes son chargement de dévots serviteurs de l'Empereur-Dieu.

Les personnes qu'emploie Elcor Bencallas sont bien souvent d'anciens militaires, des bandits, des escrocs ou des pirates auxquels le capitaine a donné une seconde chance. Ses proches collaborateurs sont décrits dans leurs fiches de personnages respectives, à l'exception du navigator dont le rôle de PNJ aura une importance durant le scénario.

La navigator, Anna Plavuna, est un personnage étrange par son comportement autant que par son apparence. Fille de l'espace, elle porte l'héritage génétique de sa famille, une peau d'un bleu clair qu'elle dissimule aussi souvent qu'elle le peut, tout comme son troisième œil. Cette femme, qui doit la vie au capitaine Bencallas, évite autant que possible tout contact avec la terre ferme. Elle a développé une phobie qui l'empêche de se rendre sur une planète, voire de quitter l'espace confiné qui lui est attribué sur le *Sulaco*. En aucune façon elle ne saurait déroger à cette règle, à moins d'une nécessité absolue.

## ACTE 1 LES GRIFFES DE CAUCHEMAR

### SCÈNE 1 : LE DÉBARQUEMENT

*"Ma philosophie, Monsieur le Président, est de tirer d'abord et de poser des questions ensuite !"*

Le cinquième élément

### J'aime l'odeur du promothéum le matin.

L'aventure commence au moment où le *Sulaco* achève sa translation à travers le Warp et retrouve le Materium, à l'extrémité d'un système baigné d'une lumière lugubre projetée par une étoile agonisante. Peu de temps après la sortie de l'Immaterium, la navigator Anna Plavuna annonce au capitaine que le Warp est agité de remous et que des ondes se propagent dans leur direction. Elle ne peut donner plus d'explications et assure le capitaine qu'elle va continuer à observer l'Immaterium, juste au cas où.

A peine deux jours plus tard, le navire se place en orbite autour de la planète Naduesh (cf. Rogue Trader p.349) afin d'y décharger ses derniers voyageurs. Dans les hangars de largage, l'ambiance est à l'euphorie, la joie se lit sur les visages des pèlerins qui sont certains de pouvoir trouver des oreilles attentives à leurs prêches et espèrent amener la culture de l'Imperium jusqu'aux confins de la galaxie.

Le capitaine Bencallas achève les préparatifs de la descente avec son équipe habituelle. Sans doute y a-t-il des affaires à faire avec les autochtones. Quoi qu'il en soit, les navettes Arvus commencent à quitter le *Sulaco* sous le regard de l'équipage. Du coin de l'œil, les PJ aperçoivent une sorte de délégation silencieuse, une troupe de personnages en habits de couleur orange entourant une grande silhouette. En réussissant un **test Moyen (+0) de Perception**, les PJ peuvent remarquer une démarche féminine et quelques mèches dorées

s'échappant de sa capuche rabaissée. L'aura quelle dégage et l'entourage qui semble la protéger laissent envisager qu'il s'agit là d'une personnalité importante. Une partie du groupe monte dans la dernière navette Arvus en accompagnant la grande silhouette pendant que le reste de la délégation reste à quai.

La demi-douzaine de pèlerins restants est menée par la véritable Ekatariba Minai. Après avoir envoyé sa doublure dans la dernière navette, la télépathe va chercher la protection de personnes qui ont l'habitude des situations de conflit, à savoir les PJ. Minai s'avance devant le capitaine Bencallas, affiche un large sourire et jette un regard pétillant au libre-marchand :

*"Capitaine, je constate que toutes les navettes sont parties, nous ne pouvons donc rejoindre nos compagnons sur la planète. Peut-être auriez-vous la gentillesse de nous accepter à bord de votre navette personnelle?"*

Si Bencallas se montre réticent, trouvez une raison pour le pousser à laisser monter à bord le reste de la délégation. La jeune femme pourrait très bien lui rappeler un amour perdu ou une enfant disparue ; un **test Facile (+20) de Commerce** pourrait également rappeler au capitaine qu'il serait plus économique de descendre ces personnes maintenant que d'avoir à attendre une autre navette chargée de les amener sur Naduesh ; enfin, toutes les autres navettes pourraient être actuellement en cours de réparation après un accrochage récent avec des pirates eldars.

Au bout du compte, les pèlerins et l'équipe du *Sulaco* empruntent la navette du capitaine et entament la descente à travers une atmosphère ocre rendue épaisse par les poussières charriées par les vents. Durant la descente, les PJ aperçoivent les autres navettes qui les ont précédés, filant en file indienne jusqu'à une aire d'atterrissage située près de la plus grosse agglomération, Marajur.

Soudain, les auspex s'affolent, des bips stridents crissent dans le vox de l'appareil et une lumière éclatante laisse place à une boule de feu qui embrase la navette Arvus précédant celle des PJ. Le pilote de leur navette doit opérer quelques manœuvres d'évitement pour esquiver les débris enflammés projetés dans toutes les directions.

Au moment où la navette explose dans une gerbe de flammes, le visage de Minai affiche une profonde surprise suivie d'une terrible tristesse. Elle s'enferme dans un total mutisme jusqu'à l'atterrissage de la navette. A ce moment, elle reprend ses esprits et montre une forte détermination dans son attitude. Alors que les PJ débarquent, Minai s'adresse très solennellement au libre-marchand :

*"Capitaine, il est une affaire urgente dont je dois vous parler. Ma vie est en danger, je requiers votre protection jusqu'à ce que ma mission soit achevée. Je vous en prie, vous êtes mon seul espoir."*

Minai avoue aux PJ la raison de sa venue : sa mission consistant à se connecter à un artefact destiné à repousser une entité venue du Warp, la mort de sa doublure dans la navette Arvus et l'existence désormais avérée d'un ennemi à la solde de Kornueger. Une fois que Minai a donné suffisamment d'explications et après d'éventuelles délibérations entre les PJ, la rumeur d'une tempête se répand comme un feu de brousse.

#### **Lance-roka powa!**

Sans doute à cause de son comportement déplacé et de son visage peu avenant, le sorcier Hogg possède peu d'influence sur ses congénères humains. Ses alliés sont excessivement rares, si ce n'est quelques cultistes et autres mutants qui se cachent dans l'ombre. Il est cependant des êtres avec lesquels Hogg aime à s'acoquiner en raison de leur sauvagerie qui n'a d'égale que leur appât du profit : les korsaires orks. C'est donc une bande d'orks que le sorcier a engagés pour mener à bien sa mission, leur promettant des armes toutes puissantes et quelque camelote brillante. En échange, ils doivent le débarrasser des gêneurs, et particulièrement des psykers.

En usant du pouvoir psychique *Examen mental* (cf. *Rogue Trader* p.163), Hogg parvient à identifier un psyker, la doublure d'Ekatariba Minai, à bord d'une navette. Il ordonne alors à ses mercenaires orks de l'abattre en leur confiant un modèle vétuste de lance-missiles. Après avoir tiré, les orks se dispersent.

#### **Astroport de Marajur, deux minutes d'arrêt.**

L'aire d'atterrissage de Marajur est un grand espace où quelques plates-formes vétustes sont posées ici et là sur une plaine désertique. Les PJ ont à peine le temps d'observer les lieux alentours que le ciel s'assombrit. Des nuages de poussière cachent le soleil et donnent à sa lumière une couleur ambrée. La priorité pour Bencallas et son équipe est avant tout de trouver un abri en attendant que passe la tempête.

Au pied des plate-formes se trouvent des dizaines de nadueshites dépenaillés, venus mendier quelques trônes ou vendre leurs babioles. Les pèlerins s'empresent de distribuer rations de nourriture et paroles sacrées puis se font escorter jusqu'à la cité, située à moins d'un kilomètre. Quelques abris sommaires dissimulent les silhouettes de parias venus chercher un peu de tranquillité, loin de la ville. On trouve également des conducteurs de pous-pous, de petites charrettes pilotées par des gamins et actionnées par un ou deux vieux serviteurs mécaniques rafistolés auxquels on a ajouté des routes ou des chenilles.

En réussissant un **test Assez difficile (-10) de Charisme**, les PJ peuvent faire en sorte qu'un pous-pous les emmène jusqu'à Marajur malgré la tempête qui approche. Il leur faudra peut-être convaincre plusieurs conducteurs s'ils veulent tous se rendre jusqu'à la cité, puisqu'un de ces véhicules ne peut accueillir que quatre personnes.

#### **J'aime ces moments de calme avant la tempête.**

S'ils sont parvenus jusqu'à Marajur, les PJ devront réussir un **test Moyen (+0) d'Enquête** pour trouver un abri sûr jusqu'à ce que la tempête de poussière s'arrête. Dans le cas contraire, ils devront patienter dans leur vaisseau ou se construire un abri de fortune qui ne leur laissera que peu de répit.

La tempête dure jusqu'après la tombée de la nuit et souffle âprement, sifflant et balayant des grains de poussière abrasive. Elle finit par se calmer au niveau du sol mais continue à crier sa rage dans le ciel, empêchant tout appareil aérien de prendre son envol. De plus, les particules charriées par le vent rendent quasiment impossibles les communications vox. Le contact est donc rompu entre l'équipe de Bencallas et le *Sulaco*.

Où que se trouve le groupe de PJ durant la tempête, la nuit les enveloppe de son noir manteau et les plonge dans un profond sommeil. Tout personnage qui souhaite rester éveillé doit réussir un **test Moyen (+0) d'Endurance**. Un nouveau test est réalisé toutes les heures avec un malus cumulatif de -10 par heure. Lorsque vient le sommeil, le réveil devient impossible.

## **SCÈNE 2 : LE MANGEUR DE CAUCHEMARS**

*"Un, deux, Freddy te coupera en deux.*

*Trois, quatre, remonte chez toi quatre à quatre.*

*Cinq, six, n'oublie pas ton crucifix.*

*Sept, huit, surtout ne dort pas la nuit.*

*Neuf, dix, il est caché sous ton lit."*

Les griffes de la nuit

#### **La vie est un rêve effrayant.**

Pendant qu'il se rapproche de Naduesh, Kornueger acquiert une influence minimale sur le monde et prépare en rêve sa venue. Il use des pouvoirs de Janus-Baptistus Hogg comme d'un relais pour étendre son emprise sur la masse d'âmes humaines résidant à Marajur et aux alentours. Pendant la nuit, la plupart des êtres pensants feront un rêve qui leur fera rencontrer Kornueger le salvateur, la main de la justice, celui par qui vient le salut de l'âme.

Évidemment, les PJ ne seront pas de ceux qui se laisseront aisément convaincre, et leur rêve se transformera vite en cauchemar. Heureusement, la présence d'Ekata-

riba Minai à leurs côtés va leur permettre de résister aux paroles corruptrices de Kornueger et d'affronter leur adversaire dans un rêve commun.

#### **N'as-tu jamais fait un de ces rêves qui a l'air plus vrai que la réalité?**

Lorsque tous les PJ sont endormis, une agréable mélodie les tire du sommeil. Alors qu'ils ouvrent les yeux, ils sont éblouis par une lueur divine qui les baigne d'une agréable chaleur. S'accoutumant à la luminosité, ils constatent qu'ils se trouvent dans une cathédrale de pierre blanche aux proportions titanesques. Un immense vitrail filtre la lumière du soleil et jette sur le sol des couleurs scintillantes qui dessinent un personnage mouvant. Un **test Moyen (+0) de Connaissances générales (Credo impérial)** révèle qu'il ne s'agit pas là d'un personnage connu ou suffisamment significatif pour être relié à l'Éclésiarchie. Il ne s'agit donc ni d'un saint, ni d'un héros quelconque.

Une silhouette se dessine devant le vitrail et prend lentement consistance. Un homme à la carrure parfaite apparaît dans les airs. Son visage affiche douceur et sérénité, ses cheveux blonds baignés par le soleil semblent d'or, son attitude laisse supposer une ascendance de pure noblesse. L'apparition déploie de grandes ailes blanches et se laisse descendre jusqu'au sol, le visage habillé d'un large sourire. Il s'adresse alors aux PJ d'une voix douce et chaleureuse :

*"Le temps est venu pour vous, mes enfants, de vous laver de vos péchés, de vos peurs et de vos faiblesses, car je suis devant vous, moi, le salvateur, qui vient vous délivrer du mal, de la souillure et de la folie. Attendez ma venue et préparez mon arrivée car je serai bientôt des vôtres. Je noierai vos peines et vos chagrins dans des océans d'amour. Je ferai de vos rêves des réalités. Je bannirai les fausses idoles et me tiendrai à leur place car je suis l'unique."*

Les paroles de Kornueger, qui parle à travers cette apparition, cherchent à corrompre l'âme de ceux qui l'écoutent. Les PJ peuvent tenter un **test Moyen (+0) de Connaissances générales (Credo impérial)** ou un **test Difficile (-20) de Vigilance**. Ceux qui ont réussi se rendent compte qu'il n'y a dans la cathédrale aucun aquila, aucune représentation de saint reconnaissable ou de symbole lié à l'Éclésiarchie.

Les paroles de Kornueger s'insinuent lentement mais sûrement dans les esprits pendant qu'il prononce son monologue. Un **test Difficile (-20) de Force Mentale** peut être tenté pour éviter de se laisser corrompre par les paroles de l'entité. La difficulté est **Moyenne (+0)** pour ceux qui avaient réussi le test précédent.

Si des personnages se laissent abuser par les paroles de Kornueger, ils avancent vers lui tels des papillons attirés par la lumière. De plus, ils perdent provisoirement

1d5 points de Force Mentale par round. Arrivés à 0, leur âme est totalement dévouée à Kornueger et ils deviennent apathiques, se transformant en statues de marbre. Leurs compagnons peuvent tenter de les raisonner en réussissant un **test Difficile (-20) de Charisme ou de Commandement**. Il faut cumuler au point 5 degrés de réussite pour réveiller un personnage avant que sa Force Mentale n'atteigne 0.

Les PJ peuvent également tenter de contrer l'apparition en hurlant ou en faisant du bruit, ce qui n'aura malheureusement aucun effet. S'ils tirent sur leur adversaire, il disparaît après avoir encaissé 40 points de dégâts (l'apparition ne possède ni armure, ni endurance). Enfin, s'ils quittent la cathédrale, la voix de Kornueger s'éteint brusquement.

### La cuillère n'existe pas.

A partir du moment où les PJ se rebellent tous contre Kornueger, le rêve se transforme rapidement en un cauchemar fait de visions d'horreur destinées à briser leur esprit et à torturer leur âme. La vision de la cathédrale illuminée laisse place à un couloir sombre meublé de larges tuyaux qui longent les murs ou traversent le sol et le plafond. Le sol métallique rougeoie sous l'effet d'une chaleur ardente. Les échos de métal que l'on frappe ou de chuchotements sibyllins se répercutent dans tous les couloirs.

Pour sortir du cauchemar, les PJ vont devoir soit en trouver la sortie, soit combattre Kornueger. La forge souterraine dans laquelle ils se trouvent ne possède aucune sortie apparente, chaque couloir et chaque porte donnant sur un nouveau couloir, une nouvelle salle ou une nouvelle porte. L'unique moyen de quitter le monde du songe est de subir un traumatisme suffisamment violent ou une mort douloureuse : se jeter dans une cuve de métal en fusion, se faire incinérer dans un four, etc. Cet acte peut être volontaire ou être le résultat d'un accident. De plus, ce douloureux trépas ne doit pas être du fait direct de Kornueger. Si l'entité est responsable du décès, le traumatisme subi nécessitera dès le réveil un **test de Peur Horrifiant (-20)**. Tout personnage qui désire en terminer par un moyen rapide et sans douleur ne parviendra pas à s'échapper du rêve et se retrouvera probablement avec un corps mutilé, voire amputé d'un membre, en fonction de la manière dont il a voulu attenter à sa vie.

Durant tout le cauchemar, Kornueger va pousser les PJ à tourner en rond dans un labyrinthe sans fin et créer des situations si horribles que leur esprit tentera vainement de combattre la folie. Le MJ peut inventer les scènes de son choix ou se servir des exemples ci-dessous :

- Une jeune femme est attachée à un chevalet de torture, les pieds et les poings liés à une machinerie rudimentaire. Des membres de l'Éclésiarchie récitent des

paroles sacrées tout en écartelant lentement la jeune femme dont les cris stridents vrillent jusqu'à l'âme de ceux qui l'entendent. Son corps se fendille sous l'action du chevalet de torture, ses veines éclatent et écla-boussent le sol d'un sang vermillon.

- Un groupe de sœurs et de frères de l'Éclésiarchie croisent les PJ et s'immolent devant eux, répandant dans l'air une odeur nauséabonde de chair brûlée.

- Une cuve est remplie d'enfants apeurés et implorants. Un mur de la cuve, sur lequel est gravé un aquila, se met soudainement à avancer et à écraser les enfants les uns contre les autres. Les PJ entendent les suppliques des enfants qui réclament leur aide.

- Des prisonniers sont enchaînés, nus comme des vers, contre un mur portant des tâches sombres de sang séché. Un aigle géant à deux têtes fait son apparition au sommet du mur et se met à déchiqueter les corps des pauvres hommes hurlant de douleur.

L'autre alternative permettant aux PJ de sortir du cauchemar est de combattre Kornueger. Pour cela, ils doivent parvenir à le repérer, le rattraper et lui infliger de lourdes blessures. L'entité apparaît dans chaque lieu qu'elle compose dans l'esprit des personnages, comme un élément redondant du décor. On peut voir son ombre s'enfuyant au bout d'un couloir, entendre sa respiration derrière une machine, sentir son odeur dans un écran de fumée, etc. Quelle que soit la situation, un **test Difficile (-20) de Vigilance** est requis pour repérer la présence de l'entité dans un lieu. Une fois que Kornueger est démasqué, il doit soit s'enfuir, soit se battre.

Les armes de Kornueger sont physiques et psychiques. Les premières sont des lames qu'il possède à la place de ses doigts ; les secondes sont les paroles corruptrices qu'il murmure et introduit dans l'esprit de ses proies. Dans le cauchemar, les bruits de lames sur les murs et les injures à la face de l'Empereur-Dieu sont des éléments récurrents.

Quelle que soit l'issue choisie par les personnages, le cauchemar prend fin aux premiers rayons du soleil. Toutes les blessures sont effacées (à l'exception des points de Folie et de Corruption) et tous les équipements perdus ou dépensés dans le rêve sont de nouveau disponibles, comme s'ils n'avaient jamais été utilisés. La tempête est toujours présente dans le ciel, brouillant les communications avec le *Sulaco*. Une fois bien réveillés et remis de leur mésaventure nocturne, les PJ prennent pleinement conscience de leur environnement. Ils vont pouvoir se mettre en quête d'équipement et d'informations pour mener à bien leur mission au milieu d'une cité sous l'emprise du rêve dont ils viennent de réchapper.

# ACTE 2

## ORKS DANS LA BRUME

### SCÈNE 1 : LA CITÉ DU DÔME

"Vous voulez pas la jouer soft ? Je suis pas contrainant. Vous voulez la jouer hard ? On va la jouer hard."

Le cinquième élément

#### Ma ville. Elle est toujours là pour moi.

Marajur est une titanesque cité à l'architecture antique et fatiguée. Un dôme colossal recouvre les murailles qui font le tour de la ville et abrite une communauté composée de brigands, de fermiers, de voyageurs, de marchands et d'éleveurs. Les plus riches et les plus influents vivent au cœur de la cité, dont l'accès est protégé par des patrouilles de mercenaires armés jusqu'aux dents. Des quartiers entiers, colonisés par une végétation dense, sont rendus inaccessibles par l'effondrement de vieilles structures usées.

Les abords de la porte reliant Marajur à son aire d'atterrissage sont submergés d'habitations, faites de pierre ou de torchis, abritant les masses laborieuses qui triment pour le compte de leurs seigneurs protecteurs. Des éleveurs viennent vendre leurs bêtes, de grands herbivores à la peau jaunâtre affichant les traits de grox croisés avec des varans, sur un marché bondé de passants aux tenues dont la couleur d'origine a laissé place à une teinte salie par la poussière perpétuellement présente. Des marchands tentent de vendre des bibelots découverts dans des ruines isolées par des équipes de récupérateurs.

Les personnages comprendront bien vite que le niveau technologique de Marajur est plutôt archaïque et que les chances de trouver l'équipement dont ils peuvent avoir besoin sont plutôt minces. Il leur faudra interroger de nombreuses personnes pour parvenir à trouver un véhicule en état de marche ou de l'équipement faisant appel à une technologie impériale. Il leur faudra pour cela réussir un **test Moyen (+0) d'Enquête** qui leur permettra de trouver un marchand proposant les produits désirés.

Le MJ peut utiliser les règles d'acquisition (cf. Rogue Trader p.271) pour estimer les difficultés du jet d'acquisition des personnages. Les véhicules à propulsion mécanique seront considérés comme Rares (-10) et de qualité allant de Médiocre (+10) à Bonne (-10). Si le test d'acquisition est raté, les PJ peuvent le retenter la demi-journée suivante ou en trouvant un autre vendeur.

#### Véhicules.

Les engins de qualité Médiocre voient leur vitesse tactique réduite de 1 m et leur vitesse de croisière réduite de 5 km/h. Les buggys et autochenilles de qualité Bonne bénéficient quant à eux d'une mitrailleuse lourde montée sur pivot (120 m; -/10; 1d10+5 I; Pén 3; AT: 200; Rch: 2 AC). Un moto de qualité Bonne augmente de 2 points sa valeur d'armure.

#### Buggy

Petite automobile tout terrain, sans toit ni portes, équipée de roues à pneus larges.

**Vitesse tactique** : 17 m

**Vitesse de croisière** : 80 km/h

**Manœuvrabilité** : +0

**Intégrité** : 12

**Taille** : grande

**Armure** : avant 18, côtés 12, arrière 12

**Équipage** : conducteur, tireur

**Capacité de transport** : 2 hommes

#### Moto

Véhicule à deux roues larges, rapide, maniable et faiblement protégé.

**Vitesse tactique** : 18 m

**Vitesse de croisière** : 85 km/h

**Manœuvrabilité** : +10

**Intégrité** : 8

**Taille** : grande

**Armure** : avant 15, côtés 12, arrière 10

**Équipage** : conducteur

**Capacité de transport** : aucune

#### Autochenille

Camion doté de roues directrices à l'avant et de chenilles à l'arrière, lui permettant une meilleure tenue de route sur tout type de terrain.

**Vitesse tactique** : 15 m

**Vitesse de croisière** : 70 km/h

**Manœuvrabilité** : +0

**Intégrité** : 20

**Taille** : imposante

**Armure** : avant 22, côtés 20, arrière 18

**Équipage** : conducteur, tireur

**Capacité de transport** : 10 hommes

La recherche d'informations, notamment sur la localisation du temple que cherche Ekatariba Minai, est rendue ardue par le peu de connaissances que possèdent les nadueshites sur les ruines qui les entourent. De nombreux lieux leur sont interdits, mais des équipes discrètes de récupérateurs parviennent à se faufiler dans d'anciennes bâtisses et à en ramener des objets archéotechnologiques. Trouver un récupérateur qui daignera livrer une quelconque information n'est pas une mince affaire et réclame la réussite d'un **test Assez difficile (-10) d'Enquête**. Une fois découvert, le récupé-

rateur ne donnera d'information que moyennant une compensation financière conséquente ou grâce à quelques paroles bien placées de la part des personnages. Ceux-ci peuvent donc choisir d'utiliser leurs compétences de Marchandage, d'Intimidation, de Charisme ou de toute autre compétence que le MJ jugera adaptée à la situation.

Suivant le nombre de degrés de réussite que les PJ obtiendront, le récupérateur livrera les informations suivantes :

- 0 degré de réussite : il existe un temple dont on parle à demi-mots, un lieu formellement interdit car il s'y passerait des choses étranges. Il se trouve à environ 320 kilomètres au sud de Marajur.
- 1 degré de réussite : le temple porte l'identificatif Obusai-41 sur sa porte principale. Les rumeurs disent qu'il serait maudit. Il se trouve à l'extrémité ouest des monts du croissant.
- 2 degrés de réussite : une poignée de récupérateurs ont bravé l'interdit et sont revenus du temple, complètement fous, hurlant qu'ils ont été attaqués par des créatures démoniaques mangeuses de chair humaine.
- 3 degrés de réussite et plus : nul n'a jamais rapporté d'artefacts du temple. Les rumeurs parlent pourtant de machines antiques et de trésors gardés par des entités du Warp.

Pendant leur court séjour dans les marchés de Marajur, les personnages remarquent une certaine effervescence quasi religieuse auprès d'une bonne part de la population. De nombreuses personnes se pressent en effet à confectionner une allée bordée de braseros et à étendre des tentures colorées, comme si une fête allait être donnée prochainement. Un personnage réussissant un **test Facile (+20) d'Observation (Per)** remarque le visage enjoué et le regard émerveillé de ces personnes, comme si l'évènement qu'ils allaient souhaiter les avaient rendus particulièrement heureux. Interrogés, ils répondront que l'Empereur-Dieu est en route pour Naduesh et qu'il faut lui préparer le meilleur accueil. Toute tentative de les convaincre du contraire sera vouée à l'échec et les conséquences s'avèreront néfastes pour les PJ. Les habitants de Marajur se montreront plutôt hostiles, ce qui aura pour conséquence d'ajouter un malus de -10 à tous les tests d'acquisition et d'Enquête.

### Où... où est-ce qu'il a appris à négocier?

Pendant que l'équipe de Bencallas mène ses affaires à la surface de la planète, l'équipage du *Sulaco* attend patiemment le retour du capitaine. Dans le calme absolu qui règne au sein du vaisseau rugit la voix d'Anna Plavuna, la navigator, qui tente désespérément de contacter Bencallas depuis de nombreuses heures. Après avoir observé le Warp, elle a compris qu'une puissante entité se dirigeait directement vers Naduesh après avoir quitté l'Immatium en bordure du système. L'équipage lui-même, du serviteur au timonier, est pris d'une sou-

daine envie irrépressible de prier, délaissant toute autre activité et laissant le vaisseau à la merci de n'importe quel pirate. Incapable de prévenir son capitaine du danger qui menace la planète, Plavuna décide de se rendre directement au sol au mépris de sa phobie de la terre ferme.

Le voyage est particulièrement rude lorsque la navette de la navigator pénètre dans l'atmosphère. Balayée par les vents, elle se pose en catastrophe à plusieurs kilomètres de Marajur. Une fois au sol, Plavuna balaie tous les canaux vox dans l'espoir de joindre son capitaine. Elle y parvient finalement après plusieurs heures de tentatives infructueuses. L'émetteur vox de Bencallas crachote d'abord un galimatias incompréhensible. En réussissant un **test Facile (+20)** de Technomaîtrise, un personnage parvient à obtenir une communication acceptable bien que terriblement parasitée. La voix de la navigator est reconnaissable et ses paroles hachées sont peu compréhensibles :

*"Capitaine ... Ici Plavuna ... Les communications sont ... depuis hier, sans doute ... tempête de poussière ... chose arrive du Warp ... il faut ... Oh non! Des orks!"*

L'atterrissage de Plavuna n'est pas passé inaperçu. La bande d'orks engagée par Hogg, maintenant totalement autonome depuis qu'elle a rompu ses accords avec le sorcier humain, a repéré la navette et espère bien mettre la main dessus. La navigator, d'abord prise pour cible, parvient à sauver sa vie en proposant un marché aux orks : s'ils la laissent en vie, son capitaine paiera très cher pour la récupérer. L'appât du gain étant toujours le plus fort, les orks menés par le nob Kaknot enlèvent Plavuna et se rendent à la périphérie de la cité. La navigator contacte ensuite Bencallas et lui avoue avoir été kidnappée par des pirates orks. Un arrangement peut avoir lieu pour la récupérer et un rendez-vous est donné dans un entrepôt en ruines, à la tombée de la nuit.

L'entrepôt, situé aux abords de Marajur dans un lieu isolé, est un vieux bâtiment en ruines de 15 mètres par 8 mètres dont le toit est effondré. Les orks s'y sont rendus en buggy qu'ils ont cachés dans la bâtisse. L'accès se fait normalement par une grande porte coulissante qui ne peut se fermer qu'à moitié. Des fenêtres tombées en morceaux sont situées sur le pourtour de l'édifice à environ 8 mètres de hauteur. L'entrepôt est entouré par d'autres ruines délabrées et des monceaux de gravats. Les orks sont au nombre de huit et sont sur le qui-vive. Deux d'entre eux scrutent la venue de leurs visiteurs depuis l'entrebâillement de la porte tandis que deux autres sont montés sur la passerelle qui fait le tour de l'édifice et permet d'avoir un regard sur l'extérieur.

Les PJ ont deux possibilités de sauver leur navigator : négocier avec Kaknot ou foncer dans le tas et voir ce qui se passera. Dans le premier cas, les orks voudront

obtenir un maximum d'armes, et seront fortement intéressés par celles que possèdent les PJ. Les personnages devront aiguïser leur sens du marchandage s'ils veulent récupérer Plavuna sans effusion de sang.

Si les PJ optent pour une action musclée, les orks chercheront avant tout à faire comprendre à leurs attaquants qu'ils n'ont pas d'autre choix que de négocier. Ils emploieront d'abord une grenade fumigène pour empêcher les tireurs de les viser puis se jetteront tête dans la première à travers le nuage de fumée pour arriver au corps à corps. Ils chercheront ensuite à estropier leurs adversaires pour les forcer à coopérer. Au final, si les orks sentent qu'ils n'ont pas le dessus, Kaknot tentera d'abattre Plavuna d'une balle dans la tête.

Pendant que le combat a lieu, Janus-Baptistus Hogg se faufile discrètement jusqu'à l'entrepôt, observe quelques instants les différents protagonistes et active une bombe à retardement qu'il pose devant les portes à l'entrée. Les PJ qui réussissent un **test Assez Difficile (-10) de Vigilance** aperçoivent le sorcier s'enfuyant en jetant un regard derrière lui. Ils n'ont que 1d5+2 rounds pour sortir avant que la bombe n'explose et fasse s'effondrer le bâtiment, causant à tous ceux qui se trouvent à l'intérieur 2d10+5 points de dégâts d'explosion dans une zone de 6 mètres à partir de l'entrée.

## SCÈNE 2 : LES AIGLES DE LA ROUTE

*"Je suis né un volant entre les mains et un accélérateur collé au pied. Je suis l'aigle de la route!"*

Mad Max

### Là où on va, on n'a pas besoin de route.

Dès les derniers préparatifs de l'expédition achevés, les personnages prennent la direction du temple Obusai-41 à bord de leur véhicule. Durant les cinquante premiers kilomètres, le paysage ne montre que des étendues quasi désertiques balayées par les vents, avec ici et là quelques plantes qui résistent à la chaleur et au manque d'eau. De temps en temps, des troupeaux d'herbivores peuvent être aperçus près de mares d'eau stagnante ou paissant dans de rares zones herbeuses. Le ciel est toujours aussi couvert mais le vent souffle peu au niveau du sol. Parfois, les PJ peuvent deviner des ruines ou des colonnes effondrées recouvertes par la poussière et le sable.

A peine les personnages ont-ils parcouru une cinquantaine de kilomètres qu'un bandeau de poussière apparaît derrière eux. Une bande d'orks, menée par Kaknot s'il est encore en vie, roule tambour battant à bord de motos et de buggys crachant une fumée noire et malodorante. Quelle qu'ait été l'issue de la récupération d'Anna Plavuna, les orks ont bien l'intention de capturer les PJ s'ils ont réglé le problème par la diplomatie, ou de les tuer s'ils ont préféré la manière forte et se sont

débarrassés des ravisseurs. Dans le premier cas, ils pourront obtenir quelques trônes contre la libération du capitaine et de son équipe, et dans le second, ils obtiendront un défouloir à leur mesure.

S'ils veulent atteindre le temple sains et saufs, les PJ vont d'abord devoir se débarrasser des orks qui les pourchassent. Cette scène s'inspire directement de la poursuite dans le désert du film *Mad Max 3*. Les orks tenteront toutes les manœuvres les plus improbables et les plus ahurissantes pour arrêter les personnages : éperonnage, saut d'un véhicule à l'autre, lancer de grappin, etc. S'ils se rendent compte que leurs manœuvres échouent ou s'ils subissent trop de perte, les orks s'en remettront aux armes à distance et tireront avec leurs canons cracheurs de plomb.

Pour bien gérer la poursuite, vous pouvez utiliser les règles suivantes, en n'oubliant pas que tous les tests de conduite bénéficient d'un malus de -5 en raison du terrain cahoteux :

- **Mouvement tactique** : le véhicule parcourt la distance indiquée par sa vitesse tactique (demi-action) ou au double de sa vitesse tactique (action complète).
- **Esquiver** (réaction) : pour éviter un obstacle au dernier moment, le personnage fait un test de Conduite dont la difficulté dépend de la taille du véhicule (+0 pour une taille Moyenne, -10 pour une taille Grande et -20 pour une taille Imposante).
- **Évasion** (action complète) : le pilote cherche à éviter les attaques en zigzagant. Il effectue un **test Moyen (+0) de Conduite**, chaque degré de réussite additionnel octroyant un malus de -10 aux tireurs prenant le véhicule pour cible.
- **Éperonner** : le pilote peut éperonner un véhicule ou une créature en fonçant dessus en ligne droite. Si le pilote réussit un **test Moyen (+0) de Conduite**, son véhicule inflige autant de points de dégâts que son score d'armure, auxquels on ajoute 1d10 s'il roule à sa vitesse tactique et 2d10 s'il roule au double de sa vitesse tactique. Le véhicule du pilote, s'il éperonne un véhicule ou une structure de taille équivalente, encaisse autant de points de dégâts que son armure auxquels on ajoute 1d5.
- **Tir** : tous les tirs subissent un malus de -10 lorsque le véhicule se déplace à sa vitesse tactique et de -20 s'il se déplace au double de sa vitesse tactique.

Les orks utilisent un autochenille, trois buggys et cinq motos modifiés dont les caractéristiques sont équivalentes à celles des véhicules listés plus haut.

L'autochenille transporte huit orks, dont deux dans la cabine de pilotage. Les six qui se trouvent à l'arrière possèdent un petit arsenal qu'ils utiliseront à outrance : grappins, grenades à fragmentation, lance-roquettes, krameur, etc. L'avant du véhicule est équipé d'un pare-chocs bardé de lames métalliques qui octroient un bonus de 1d5 aux dégâts d'éperonnage.



Les buggys sont équipés d'un gros fling' monté sur un trépied rudimentaire juste derrière le conducteur. Le véhicule transporte trois orks : un pilote, un servent de gros fling' et un co-pilote qui fait surtout office de tireur.

Les motos comptent uniquement un pilote dont le rôle principal est de harceler l'adversaire en lui coupant la route. S'il est pris pour cible, un pilote de moto tentera de conduire sa moto d'une main et de tirer de l'autre.

Tous les véhicules des pirates orks sont boostés avec un mélange barbare de prométhéum et de divers additifs. En conséquence, leur vitesse tactique est augmentée de 1 mètre et leur vitesse de croisière de 5 mètres. En contrepartie, tout résultat de 95 à 100 lors d'un test de Conduite met le feu au véhicule, plongeant le pilote dans une épaisse fumée noire qui réduit sa visibilité et transforme l'engin en boule de feu 1d5 rounds après l'embrassement.

## ACTE 3 LES AVENTURIERS DU TEMPLE PERDU

### SCÈNE 1 : OBUSAI-41

*"- On peut y aller. Il n'y a rien à craindre ici !  
- C'est bien ce qui me fait peur."*

Les aventuriers de l'arche perdue.

**Le monde se divise en deux catégories : ceux qui passent par la porte et ceux qui passent par la fenêtre.**

Après avoir avalé quelques centaines de kilomètres à travers un paysage tourmenté et balayé par les vents, l'équipe de Bencallas arrive en vue des monts du croissant, une chaîne de basses montagnes qui s'étale à l'horizon en formant un croissant de lune. A l'extrémité ouest du croissant se trouve le temple Obusai-41.

Le temple n'en est pas réellement un puisqu'il s'agit à l'origine d'un complexe scientifique dévolu aux recherches liant la technologie et le Warp. Une grande porte métallique portant l'inscription Obusai-41 est visible depuis le pied des montagnes en réussissant un **test Assez difficile (-10) d'Observation**. L'accès est aisé mais doit se faire à pied. Le paysage des abords de la porte tranche avec le décor général. La végétation et les insectes ont subi quelques mutations en raison des émanations du Warp qui sont parvenues jadis à s'échapper du complexe. On peut trouver des coléoptères siamois ou à deux têtes, des plantes qui se meuvent comme des créatures ou des roches aux couleurs changeantes. Un personnage réussissant un **test**

**Moyen (+0) de Connaissances interdites (Warp)** comprendra tout de suite que les énergies du Warp sont à l'œuvre.

La porte est recouverte de matière végétale fossilisée qu'il faut au préalable retirer pour pouvoir entrer dans le complexe. Si cette végétation n'est pas détruite autrement que par le feu, elle libère dans l'air des spores qui s'infiltreront dans les poumons de chaque créature à moins de deux mètres de la porte et ne portant pas d'équipement respiratoire. Tout PJ affecté doit réaliser un **test Moyen (+0) d'Endurance**. Un échec signifie qu'il sera pris de vertiges et saisi d'hallucinations pendant environ une heure. Durant cette période, tous ses tests d'Agilité et de Perception se feront avec un malus de -10.

Ouvrir la porte peut se faire de deux façons : la manière forte et la manière subtile. Tout personnage recherchant activement une serrure ou un mécanisme d'ouverture devra réussir un **test Difficile (-20) de Fouille** pour trouver un dispositif dissimulé dans la roche entourant la porte. La réussite d'un **test Assez difficile (-10) d'Intrusion** permet de débloquent le système mécanique de fermeture. L'ouverture de la porte se fait ensuite manuellement, en réussissant un **test Assez difficile (-10) de Force**. Cette difficulté est Ardue (-40) si le mécanisme de fermeture n'a pas été débloquent.

**Je parie que je vais encore me cochonner!**

La grande porte métallique, une fois ouverte, laisse s'échapper une bouffée d'air vicié. Elle dévoile un couloir sombre aux murs de pierre qui portent une peinture écaillée faite de vert pastel et de blanc. Après quelques pas dans le couloir, un sifflement se fait entendre tandis que des lumières à gaz s'allument les unes après les autres sur une vingtaine de mètres. Quelques luminoglobes archéotechnologiques émettent une lumière vacillante et diffuse, donnant au couloir un aspect malsain.

La plupart des portes du complexe sont difficiles à ouvrir en raison de l'humidité qui a corrodé les mécanismes d'ouverture. En règle générale, un **test Moyen (+0) de Technomaîtrise** ou un **test Difficile (-20) de Force** est requis pour les ouvrir.

L'humidité qui ronge l'installation, la faible luminosité, de brusques échos et la plainte du vent qui s'engouffre dans le complexe rendent l'atmosphère pesante. Des symboles de sceaux pentagrammiques sont visibles un peu partout, sur le sol, les murs et le plafond.

#### 1. Le hall d'identification

Le sol de cette salle circulaire est gravé d'inscriptions cabalistiques qu'un **test Moyen (+0) de Connaissances (Warp)** permet d'identifier comme étant celles d'un sceau pentagrammique censé protéger de l'influence du

Warp. Au centre se trouve un sphère de protection, un boule métallique aux couleurs cuivrées d'un mètre de diamètre. Lorsque les PJ approchent de l'entrée de la salle, la boule émet une vibration puis s'élève à deux mètres du sol. Une caméra pix analyse les individus qui approchent et un vox émet un vrombissement dans un Techna Lingua archaïque qui pourrait être traduit par : *"Identifiez-vous."* En réussissant un **test Moyen (+0) de Connaissances interdites (archéotechnologie)**, un personnage peut avoir entendu parler de ce type de serviteur perfectionné que l'on pourrait assimiler à un servocrâne de défense. Si la machine est attaquée ou si un **test Assez difficile (-10) de Techna Lingua** est raté, la sphère de protection attaque à l'aide de ses trois appendices dotés de lasers.

## 2. Le generatorium

Un escalier descend sur une demi-douzaine de mètres et donne sur une vaste salle remplie d'appareillages archéotechnologiques. En réussissant un **test Facile (+20) de Connaissances interdites (archéotechnologie)**, un personnage peut en saisir l'utilité et le fonctionnement. Il remarque également que la plupart des systèmes sont éteints, à l'exception du système de sécurité et d'identification. Chaque système peut être allumé ou éteint en réussissant un **test Assez difficile (-10) de Technomaîtrise**. Un personnage peut ainsi activer indépendamment chaque salle, contrôler les lumières, activer les caméras pix qui se trouvent dans toutes les pièces, ouvrir ou fermer des portes, etc.

## 3. Le laboratoire d'expérimentations warpiques

Cette pièce compte plus de symboles pentagrammiques dans que le reste du complexe. Des étagères conservent de nombreuses tablettes de données, pour la plupart cryptées, qui contiennent quelques savoirs interdits sur le Warp et l'invocation d'entités. Divers cogitateurs possèdent dans leurs bases de données des informations révélant l'usage de technologie et alliée à la sorcellerie. Un **test Moyen (+0) de Technomaîtrise** permet d'accéder aux divers dossiers. Celui concernant la cage d'éther révèle la méthode d'invocation des énergies du Warp et le lien qui unit un psyker génétiquement modifié à l'artefact. Accéder à ces informations blasphematoires octroie 1d5 points de Corruption.

## 4. Le laboratoire d'expérimentations génétiques

Divers équipement scientifiques sont disséminés ici et là sur des tables métalliques et dans des armoires scellées. Ce laboratoire servait à créer des créatures à partir de plusieurs souches génétiques. La porte de la cellule du sujet 3 a été ouverte de l'intérieur, le métal déchiré porte encore les marques de larges griffes. En réussissant un **test Difficile (-20) de Technomaîtrise**, un personnage peut fouiller dans la base de données des cogitateurs. Il peut y trouver des informations concernant les expériences menées et les résultats obtenus. Peu d'essais s'avèrent concluants, à l'exception de ceux concernant le sujet 3, une créature très agressive nom-

mée xenomorphicus, auto-reproductrice, défendue par une carapace épaisse et dotée d'un sang acide.

## 5. Les quartiers communs

Ces quartiers servaient d'habitation et de zone de repos pour les quelques scientifiques qui travaillaient ici. On peut trouver une cuisine, une salle de détente, une salle d'eau et huit chambres. Des traces de sang coagulé depuis des éons, des meubles renversés et du métal rongé par l'acide suggèrent qu'un combat a eu lieu dans cette partie du complexe. Dans l'une des chambres, le squelette d'un homme dont les membres sont séparés du corps atteste de la lutte dont il a été le grand perdant. Le sujet 3 est bien évidemment l'auteur du massacre qui tua tous les scientifiques du complexe.

Si les personnages entreprennent une fouille de cette zone, un **test Assez difficile (-10) de Fouille** leur permet de trouver un journal écrit dans un bas gothique ancien. Un **test Moyen (+0) de Langue (bas gothique)** est nécessaire pour en comprendre parfaitement le contenu. Le journal donne des indications sur les expérimentations menées dans le complexe, notamment celles concernant le fonctionnement de la cage d'éther et les psykers génétiquement modifiés. Une phrase peut laisser les PJ s'interroger sur Kornueger et l'artefact :

*"L'entité ne peut être repoussée que pendant une période limitée. Je suppose que cette durée dépend de l'énergie déployée par la cage d'éther et par la qualité des pouvoirs du psyker. Contrairement à mes collègues, je réfute la nécessité de leur sacrifice. Leur conception étant une véritable gageure, je milite pour une utilisation multiple de leurs capacités, en dotant la cage de plusieurs sièges de transfert. De plus, je reste persuadé que n'importe quel sorcier ou psyker suffisamment puissant ferait aussi bien l'affaire. Je serai dans ce cas moins peiné de voir ces abominations disparaître pour notre profit."*

Une dernière note, tremblante, doit laisser planer le doute sur Kornueger :

*"Après toutes ces péripéties, j'en viens à douter de la cage, de son utilité, de sa nécessité. Nous usons de sorcellerie blasphematoire pour repousser dans l'Immaterium une entité qui n'appartient pas au Warp et qui pourrait n'être finalement pas si négative que cela. Peut-être veut-elle vraiment nous protéger. Peut-être est-elle réellement là pour nous sauver."*

Après avoir lu ces mots, si les PJ se montrent perplexes quant à l'utilité de l'artefact, Minai tentera de les convaincre de la folie qui a du atteindre l'esprit corrompu de l'auteur du journal. Bien que dubitative, elle cache ses craintes et se montre attachée à la mission qui est la sienne, celle de servir de "combustible" à la cage d'éther.

## 6. La cage d'éther

Le couloir qui mène à cette salle semble moins ancien que le reste du complexe, ce qui laisse à penser que cette section a été ajoutée. Il s'agit d'une vaste salle circulaire de 45 mètres de diamètre, dotée de huit symboles géant gravé dans les parois suivant le schéma de l'étoile à huit branches représentant le Chaos. De nombreuses installations archéotechnologiques sont reliées par des câbles à ces glyphes. Au centre de la pièce trône, à trois mètres de hauteur, un trône argenté parsemé de diodes lumineuses et doté de sangles pour les bras et les jambes. Autour du trône, quatre ponts de quatre mètres de longueur enjambent un précipice au fond insondable. Le plafond est quant à lui un puits gigantesque dont les murs sont couverts de circuits et de câbles lumineux qui s'élèvent à des dizaines de mètres de hauteur.

Près du précipice, des traces brunes donnent l'impression qu'un corps ensanglanté a été précipité dans le puits. Un personnage y jetant un œil et réussissant un **test Difficile (-20) d'Observation** remarquera quelques formes ovoïdes collées aux parois à une vingtaine de mètres de profondeur.

A l'entrée de la salle se trouve le pupitre du cogitateur qui actionne la cage d'éther. Après avoir activé les machines de la salle depuis le generatorium, un personnage peut tenter de lancer la procédure d'activation de l'artefact en réussissant un **test Moyen (+0) de Technomaîtrise**.

### Je suis très désappointé!

Jusqu'à maintenant, Janus-Baptistus Hogg s'est montré plutôt discret et n'a jamais eu à affronter les PJ directement. Cependant, puisque tous ses alliés de sont défilés, il a décidé de prendre les choses en main lui-même. Après avoir laissé une courte avance aux PJ, le sorcier s'est introduit à leur suite dans le complexe et attend le moment propice pour agir. Si les PJ ont pris connaissance du journal découvert dans les quartiers communs, peut-être essaieront-ils de le capturer pour le placer sur le trône de la cage d'éther à la place de Minai. Quoi qu'il en soit, Hogg passera à l'attaque en usant de ses pouvoirs sur des personnages isolés, puis s'il n'a pas le choix, tentera de s'enfuir si l'opposition est trop violente.

## SCÈNE 2 : LA CAGE D'ÉTHER

*"Je ne vous mentirai pas sur vos chances de survie mais... vous avez ma sympathie."*

Alien

### Je vois des gens qui sont morts.

Une fois la cage d'éther activée, de nombreuses lumières s'allument les unes après les autres sur toutes les parois de la salle. Des générateurs vrombissent, des

diodes clignotent, des souffleries de refroidissement se mettent en route et éveillent peu à peu l'antique machine. C'est le moment pour Ekatariba Minai de prendre place au centre de la salle et d'être sanglée sur le trône.

Les huit grands symboles chaotiques brillent chacun à leur tour, toutes les 15 secondes, d'une lumière rouge et projettent un rayon d'énergie qui vient frapper le trône. A mesure que les symboles s'activent, le Materium et l'Immaterium entrent de plus en plus en résonance, ce qui a pour conséquence d'ouvrir progressivement une brèche entre les deux plans d'existence. A partir du moment où le quatrième symbole est activé, des ombres éthérées flottent autour des flux d'énergie qui transpercent la psyker. Ces sirènes du Warp murmurent des paroles blasphématoires qui paraissent altérer la réalité. Tout personnage qui se trouve hors du sceau pentagrammique au centre de la pièce gagne 1 point de Corruption par symbole activé après le quatrième.

### Contaaaaaaaact!

Lorsque le premier symbole chaotique s'allume et ouvre un pont vers le Warp, des cris inhumains sortent du fond du puits central. Une nuée de rejetons du sujet 3 remontent alors la surface en escaladant les parois. Ils apparaissent dans la salle au moment où se met en route le troisième symbole, ce qui laisse quelques rounds aux PJ pour abattre plusieurs de ces créatures. Les xenomorphicus se jettent sur les personnages toutes griffes dehors, bondissant sur les murs et intimidant leur proie de leurs cris stridents. Ces êtres ont deux formes d'attaque. La première consiste à faire tomber leur adversaire en effectuant un balayage avec leur queue. La seconde est de les déchiqueter avec leurs griffes et leurs dents acérées.

### Final.

Quel que soit, de Minai ou de Hogg, le psyker qui a pris place sur le trône, son corps est désintégré lorsque le huitième symbole du Chaos s'active et projette sa lumière aveuglante au centre de la pièce. Les énergies du Warp émettent une vibration qui submerge les esprits de visions chaotiques. Tout personnage qui rate un **test Difficile (-20) de Force Mentale** tombe dans le coma pendant 1d10 heures. Les xenomorphicus, quant à eux, sont pris de panique et fuient la salle de la cage d'éther.

La puissance développée par l'artefact fait s'embraser plusieurs appareils et d'innombrables lumières se mettent à clignoter sur les cogitateurs. Le complexe est parcouru de tremblements, le sol et les murs se fissurent, puis un rayon de lumière part du trône et s'élève dans le conduit qui traverse la montagne et l'atmosphère. L'énergie déployée opère un virage pour s'aligner sur Kornueger qui ne peut lui échapper. L'entité est alors repoussée à une vitesse incroyable aux confins du système puis s'évapore en entrant dans le Warp.

Le calme retombe brusquement sur le complexe. Le trône encore fumant est totalement vide, les machines se sont toutes éteintes et les lumiglobes encore capables de fonctionner illuminent péniblement la grande salle de l'artefact. Kornueger n'est plus, en tout cas pour longtemps.

## ANNEXE 1 ALLIÉS ET ADVERSAIRES

### KORSAIRES ORKS

Pour les pirates de Kaknot, vous pouvez utiliser le profil du korsaire ork de Rogue Trader p.377 en le dotant 2 grenades à fragmentation. Kaknot possède quant à lui une CC de 45 et une pince énergétique au bras gauche (dégâts: 2d10 E; Pén 10; Attributs: champ énergétique, déchirante, encombrante).

### JANUS-BAPTISTUS HOGG

Hogg est un homme maigre et pâle, à la chevelure abondante et coiffée d'une façon peu commune. Il est affublé de tics nerveux et d'un ego surdimensionné. Ses pouvoirs de sorcier ne s'étendent qu'à la discipline Télépathie.

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

**Déplacement** : 3/6/9/12

**Points de blessure** : 17

**Compétences** : Commandement (Soc), Concentration (FM) +10, Connaissances interdites (Warp) (Int) +10, Duperie (Soc) +10, Langue (bas gothique) (Int), Psyniscience (Per), Vigilance (Per).

**Talents** : Âme noire, Blasé, Formation aux armes de poings (universelles), Niveau psy 6, Résistance (techniques psychiques), Vigoureux.

**Trait** : analgésie.

**Discipline** : télépathie.

**Techniques psychiques** : Attache mentale (FM), Examen mental (FM), Lien mental (FM), Hurlerment psychique (FM), Œil intérieur (FM), Sonde mentale (FM opposé).

**Armure** : manteau pare-balles (corps, bras, jambes : 3 PA).

**Arme** : pistolet laser (30 m; C/-/-; 1d10+2 E; Pén: 0; AT: 30; Rch: 1 AC; Attribut: fiable).

**Équipement** : 2 grenades aveuglantes, psyconduit,

### EKATARIBA MINAI

L'apparence de cette psyker laisse penser qu'elle n'a pas plus de 25 ans. Sa silhouette est harmonieuse et son visage particulièrement beau. Ses cheveux sont roux, ses yeux bleus et sa peau laiteuse. Son attitude pleine de

naïveté suggère qu'elle ne connaît pas grand-chose de l'Imperium et de ses coutumes.

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
25	25	25	30	30	50	40	60	30

**Déplacement** : 3/6/9/12

**Points de blessure** : 14

**Compétences** : Concentration (FM) +20, Connaissances interdites (psykers, Warp) (Int) +10, Langue (bas gothique) (Int), Psyniscience (Per), Survie (Int), Vigilance (Per).

**Talents** : Affinité Warp, Forte tête, Niveau Psy 6, Prémonition, Résistance (techniques psychiques), Sans peur.

**Discipline** : télépathie, télékinésie.

**Techniques psychiques** : Arme télékinétique (FM), Examen mental (FM), Lien mental (FM), Œil intérieur (FM), Projectile de force (FM), Sonde mentale (FM opposée), Télépathie locale (FM), Tempête de force (FM).

**Armure** : peau synthétique (toutes : 2 PA), combinaison moulante renforcée (corps, bras, jambes : 2 PA).

**Armes** : aucune.

**Équipement** : psyconduit.

### SPHÈRE DE PROTECTION

Cette machine d'un mètre de diamètre s'élève à deux mètres du sol et protège un lieu ou un passage de toute intrusion. Elle peut faire feu sur trois cibles distinctes grâce à ses trois appendices dotés d'optiques autonomes.

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
15	30	10	30	30	15	35	20	-

**Déplacement** : lévitation 2.

**Points de blessure** : 10

**Compétences** : Esquive (Ag), Vigilance (Per) +10.

**Talents** : Sans peur.

**Trait** : Machine 3, Lévitation 2, Nyctalope.

**Armure** : machine (toutes : 3 PA).

**Armes** : 3 pistolets lasers avec pointeur laser intégré (30m; C/-/-; 1d10+2 E; Pén: 0; AT : 30; Rch: 1 AC; Attribut: fiable).

**Équipement** : aucun.

### XENOMORPHICUS

De la taille d'un gros chien, cette créature est dotée d'une agressivité hors du commun et d'un puissant instinct de survie. Elle attaque toute créature se trouvant dans les environs de son nid. Elle use de ses griffes pour terrasser ses ennemis et compte sur son épaisse carapace noire pour protéger ses organes.

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
40	-	35	50	40	15	45	30	-

**Déplacement** : 8/16/24/48

**Points de blessure** : 13

**Compétences** : Dissimulation (Ag); Escalade (F) +10, Survie (Int) +10, Vigilance (Per).

**Talents** : Sans peur.

**Trait** : Armes naturelles, Armure naturelle 4, Quadrupède, Sang acide \*, Sens surnaturels.

\* **Sang acide** : lorsque la créature est blessée, son sang éclabousse toutes les cibles se trouvant à moins de deux mètres. Celles-ci doivent réussir un **test Facile (+20) d'Esquive** pour éviter l'acide. Un personnage échouant à ce test subit 1d10+2 points de dégâts d'énergie.

**Armure** : carapace (toutes : 4 PA).

**Armes** : griffes (1d10+3 P; Pén: 0; Attribut: primitive).

**Équipement** : aucun.

## ANNEXE 2 PERSONNAGES JOUEURS

### **ELCOR BENCALLAS**

Elcor est le mouton noir de la famille Bencallas, un homme dont l'image ternie à jamais le suit comme une ombre. Autrefois fainéant notoire et nabab désinvolte, Elcor a dû retrousser ses manches pour remonter la pente et montrer aux yeux de tous qu'il a plus de valeur que le peu qu'on lui attribue. Le capitaine du *Sulaco* est passé par de sombres heures et a côtoyé de noires entités avant d'être accepté comme libre-marchand par sa famille. Le soutien de son grand-père, qui croit en ses capacités plus que quiconque, lui a permis d'acquérir un vaisseau et d'écumer l'océan du vide pour le compte de sa famille. Elcor est lié par la promesse qu'il a faite à son grand-père aujourd'hui décédé, celle d'acquérir suffisamment de renommée pour sauver sa famille de la ruine. S'il est une seule promesse à laquelle Elcor souhaite tenir, c'est bien celle-là.

**Apparence** : 40 ans d'âge apparent, peau claire, mal rasé, cheveux blonds épars, visage carré, yeux verts. Porte une armure carapace anthracite, un manteau de cuir bordeaux de bonne qualité, des bottes ferrées, une épée d'excellente qualité gravée d'or et d'argent à la ceinture.

**Personnalité** : maussade, borné, peu bavard, cynique.

**Citation** : "Je veux bien être gentil, mais il faudrait voir à ne pas trop me chercher, parce que coup de plasma pourrait bien partir tout seul."

**Carrière** : libre-marchand

**Motivations** : prestige

**Epreuves** : sombre odyssée

**Appel de l'espace** : lié par le devoir

**Héritage** : mercenaire

**Monde natal** : monde-ruche

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
46	46	35	37	38	42	45	43	34

**Déplacement** : 3/6/9/12

**Points de Blessures**: 12

**Compétences** : Alphabétisation (Int), Baratin (Soc), Charisme (Soc) +10, Commandement (Soc), Commerce (Soc), Connaissances générales (Imperium, livres-marchands) (Int), Connaissances interdites (xenos) (Int), Connaissances scholastiques (Astromancie) (Int), Duperie (Soc), Esquive (Ag), Évaluation (Int), Intimidation (F), Jeu (Int), Langue (bas gothique, haut gothique, dialecte des ruches, jargon mercantile) (Int), Marchandage (Soc), Pilotage (vaisseaux spatiaux) (Ag), Résistance aux intoxications (E), Vigilance (Per).

**Talents** : Aura d'autorité, Blasé, Discipline de fer, Formation aux armes de corps à corps (primitives, universelles), Formation aux armes de poing (universelles), Sur ses gardes, Rivalité (lignée de livres-marchands), Talentueux (Marchandage).

**Armes** : pistolet à plasma (30 m; C/2/-; 1d10+6 E; Pén: 6; AT: 10; Rch: 3 AC; Attribut: Surchauffe), épée monomoléculaire de qualité exceptionnelle (1d10+4 P; Pén: 2; Attribut: Équilibrée).

**Armure** : armure carapace de la Garde (toutes : 6 PA).

**Équipement** : microvox, vêtements de qualité, multipass (permet d'accéder à toutes les salles du *Sulaco*).

**Traits** :

- **Casanier** : les tests de Survie se font avec un malus de -10 et les tests d'Intelligence avec un malus de -5 si Bencallas ne se trouve pas dans une hab qu'il juge décente.

- **Cavernes d'acier** : la compétence Technomaîtrise est considérée comme une compétence de base.

- **Habitué à la foule** : Bencallas ne subit aucun malus de déplacement dans une foule.

- **Méfiant** : Bencallas reçoit un bonus de +1 à son initiative lorsqu'il est confronté à des ruchards.

**Points de destin** : 2

**Points de folie** : 3

**Facteur d'influence** : 30

### **RICARDUS FILLICK**

Ricardus est un enfant de la guerre devenu un impitoyable mercenaire. Elevé sur un monde ravagé par une incursion du Chaos, l'archimilitant survécut à tous les périls imaginables grâce à une ténacité indéfectible. Rien ne lui fait peur et rien ne l'arrête. Exposé à des émanations du Warp, Ricardus a contracté une mutation qui lui permet de voir dans le noir le plus total. Cependant, la lumière l'aveugle totalement, c'est pourquoi il porte des lunettes filtrantes en permanence. D'un calme surnaturel, il peut s'avérer d'une violence aussi inouïe que soudaine.

**Apparence** : 35 ans d'âge apparent, large d'épaules, lèvres fines, crâne rasé, yeux roses, voix rauque. Porte une armure légère noire, deux pistolets bolters à la ceinture, un grand couteau contre sa cuisse, un fusil radiant dans le dos, une paire de lunettes filtrantes.

**Personnalité** : froid, méthodique, calculateur, sadique.

**Citation** : "Je peux te tuer avec une tasse à réca."

**Carrière** : archimilitant  
**Motivations** : ténacité  
**Epreuves** : le souffle de la guerre  
**Appel de l'espace** : impur  
**Héritage** : vaurien  
**Monde natal** : monde mortel

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
42	37	52	43	47	36	30	27	32

**Déplacement** : 4/8/12/24

**Points de Blessures** : 17

**Compétences** : Connaissances générales (guerre) (Int), Connaissances scholastiques (Tactica Imperialis) (Int), Escamotage (Ag), Esquive (Ag) +10, Intimidation (F), Langage secret (militaire) (Int), Langue (bas gothique) (Int), Medicae (Int), Pistage (Per), Survie (Int), Vigilance (Per) +10.

**Talents** : Agilité féline, Ambidextre, Blasé, Combat à deux armes (tir), Constitution solide (x2), Formation aux armes de base (primitives, universelles), Formation aux armes de corps à corps (primitives, universelles), Formation aux armes de jet (universelles), Formation aux armes de poing (universelles), Gardien, Rechargement rapide, Résistance physique, Sur ses gardes, Vivacité, Haine (orks).

**Armes** : 2 pistolets bolters (30 m; C/2/-; 1d10+5 X; Pén: 4; At: 8; Rch: 1 AC; Attribut: déchirante), fusil radiant (110 m; C/3/-; 1d10+4 E; Pén: 7; AT: 30; Rch: 2 AC; Attribut: fiable), couteau monomoléculaire (5 m; 1d5 P; Pén: 2).

**Armure** : carapace légère d'agent de la loi (toutes : 5 PA).

**Équipement** : microvox, combinaison spatiale, coffret à bolts, médikit, menottes, 3 doses de stimm.

**Traits** :

- Paranoïaque : les tests de compétence d'interaction se font avec un malus de -10 dans les milieux protocolaires.
- Survivant : les tests de choc et d'effroi se font avec un bonus de +10.
- Nyctalope : Fillick peut voir normalement dans le noir, et subit un malus de -10 à tous ses tests lorsque ses yeux ne sont pas protégés de la lumière.

**Points de destin** : 3

**Points de folie** : 5

## MARCUS PIRODI

Ancien explorator du Mechanicum, Marcus s'est engagé sur le *Sulaco* pour aider la famille Bencallas à explorer les étendues sauvages de Koronus. Ses tarifs sont élevés mais ses compétences ont déjà bien aidé le capitaine par le passé. Le capitaine est la seule personne du vaisseau à être au courant du passé criminel de l'explorator. La découverte de ses activités de contrebande l'obligèrent en effet à quitter au plus vite ses pairs du Mechanicum. L'enfance de Marcus est

faite de drames et d'horreurs qui ont à jamais marqué sa vision de l'humanité. Malgré tout, il a su se forger un optimisme à toute épreuve afin de combattre les souvenirs morbides qui l'assaillent parfois. Plus que tout, l'explorator cherche à oublier le monde qui l'a vu grandir, ravagé par les catastrophes naturelles ainsi que les épidémies et les guerres qui en découlèrent.

**Apparence** : 60 ans d'âge apparent, visage ridé, peau claire, cheveux gris, yeux marrons. Porte une tunique brune à capuche, une mécadendrite manipulatrice – qui laisse s'échapper des gouttes d'huile et pousse des râles d'agonie, un fusil laser dans le dos et un bâton à décharge portant le symbole de l'Adeptus Mechanicus.

**Personnalité** : curieux, crédule, optimiste, respectueux, tourmenté.

**Citation** : "Nous sommes entourés de cultistes et de xenos et nous n'avons plus qu'un chargeur? Fantastique! Cela pourrait être bien pire!"

**Carrière** : explorator

**Motivations** : renommée

**Epreuves** : cataclysme

**Appel de l'espace** : criminel

**Héritage** : vaurien

**Monde natal** : monde-forge

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
26	43	44	33	35	46	41	42	40

**Déplacement** : 3/6/9/12

**Points de Blessures** : 16

**Compétences** : Alphabétisation (Int), Conduite (véhicules terrestres) (Ag), Connaissances générales (culte de la Machine, technologie) (Int), Connaissances interdites (Adeptus Mechanicus) (Int), Connaissances interdites (archéotechnologie) (Int) +10, Escamotage (Ag), Esquive (Ag), Intrusion (Ag), Langue (bas gothique, binaire explorator, Techna-Lingua) (Int), Logique (Int), Medicae (Int), Métier (technomécano) (Int), Technomaîtrise (Int) +10, Vigilance (Per).

**Talents** : Attarction ferrique, Aura d'autorité, Autosanguin, Charge lumenin, Constitution solide (x3), Formation aux armes de base (universelles), Formation aux armes de corps à corps (universelles), Logis-implant, Sommeil léger, Endurci, Prosanguin, Souvenirs précis, Technoharmonisation, Utilisation d'électro-implant, Utilisation de mécadendrites (utilitaires).

**Armes** : fusil laser de qualité exceptionnelle (100 m; C/3/-; 1d10+3 E; Pén: 0; AT: 60; Rch: 1 AC; Attribut: fiable), bâton à décharge de qualité exceptionnelle (1d5+3 I; Pén: 0; Attribut: décharge).

**Armure** : carapace légère d'agent de la loi (toutes : 5 PA).

**Équipement** : microvox, multi-clé, combinaison spatiale, injecteur, onguents sacrés, outil combiné, tablette de données, servocrâne.

**Implants** : électro-implant, circuits électrotatoués, respirateur, cyberchape, transformateur de puissance, cir-

cuit céphalique, mécadendrite manipulatrice de qualité médiocre.

**Traits :**

- Implants Mechanicus
- Etranger au culte : les tests de connaissance du Credo impérial se font avec un malus de -10 et les tests de Sociabilité avec un malus de -5 lorsque Marcus est confronté à des agents de l'Éclésiarchie.

**Points de destin :** 2

**Points de corruption :** 2

### Servocrâne

La fonction principale de ce servocrâne est d'effectuer une reconnaissance visuelle pour le compte de son maître. Celui-ci l'envoie en éclaireur et peut observer via une tablette de données ce que ses senseurs pix perçoivent. La connexion entre le crâne et son possesseur ne peut dépasser 100 mètres, auquel cas le maître n'obtient plus que des parasites sur sa tablette de données.

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
15	15	10	20	30	15	35	20	-

**Déplacement :** vol 6.

**Points de Blessures :** 4

**Compétences :** Déplacement silencieux (Ag) +10, Dissimulation (Ag) +10, Esquive (Ag), Vigilance (Per) +10.

**Talents :** Sans peur.

**Traits :** Machine 2, Nyctalope, Taille (Très petite), Vol 6.

**Armure :** machine (toutes : 2 PA).

**Équipement :** auspex, système pix-data.

### AILEEN TRIPLEXY

L'enfance d'Aileen se résume à l'étude ses textes saints et la préparation à devenir une servante du saint Ministorum. Son adolescence fut le moment charnière qui transforma sa vie à tout jamais. Abusée par des ecclésiastes, elle détruisit un temple pour masquer sa fugue et quitta la planète sur un navire marchand. Elle fut ensuite capturée par des pirates avec lesquels elle finit par s'acoquiner. Avec ses nouveaux compagnons, elle s'adonna à la piraterie et se montra particulièrement cruelle lorsque les vaisseaux arraisonnés appartenaient à l'Éclésiarchie. Elle finit par quitter ses compagnons qui finirent par se faire arrêter par la Flotte impériale. Sa rencontre avec le capitaine Bencallas lui fit voir l'univers sous un nouveau jour, bien moins négatif. Elle cache pourtant ses espoirs sous un manteau de fatalisme.

Apparence : 45 ans d'âge apparent, cheveux frisés noirs, yeux noirs, peau mate, visage abîmé.

**Personnalité :** fataliste, sévère, autoritaire, irritable, extrême.

**Citation :** "Si tu ne veux pas perdre, il ne faut pas jouer."

**Carrière :** maître du vide

**Motivations :** vengeance

**Epreuves :** enrôlé de force

**Appel de l'espace :** félon

**Héritage :** fils du credo

**Monde natal :** monde impérial

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
37	47	34	37	46	34	31	51	37

**Déplacement :** 3/6/9/12

**Points de Blessures:** 16

**Compétences :** Conduite (véhicules terrestres) (Ag), Connaissances générales (étendues de Koronus, guerre, Marine impériale, technologie) (Int), Connaissances interdites (xenos, Warp) (Int), Connaissances scholastiques (astromancie) (Int), Esquive (Ag), Intrusion (Ag), Langue (bas gothique) (Int), Observation (Per) +10, Orientation (stellaire), Pilotage (vaisseaux spatiaux, véhicules volants) (Ag) +10, Technomaîtrise (Int), Vigilance (Per).

**Talents :** Âme noire, Formation aux armes de corps à corps (primitives, universelles), Formation aux armes de poing (universelles), Nerfs d'acier, Haine (Éclésiarchie), Sur ses gardes

**Armes :** épée énergétique (1d10+5 E; Pén: 5; Attributs: Champ énergétique, Équilibrée), canon de poing (35 m; C/-/-; 1d10+4 I; Pén: 2; AT: 5; Rch: 2 AC).

**Armure :** armure pare-balles de la Garde (toutes : 4 PA).

**Équipement :** microvox, combinaison spatiale, talisman béni, recycleur, uniforme de la Marine Impériale, 2 bouteilles d'amasec, pix-enregistreur, comm-vox.

**Traits :**

- Bienheureuse ignorance : les tests de Connaissances interdites se font avec un malus de -5.

- Croyant et Praticant : les compétences Alphabétisation et Langue (haut gothique) sont considérées comme des compétences de base.

- Hagiographie : les compétences Connaissances générales (Credo impérial), Connaissances générales (guerre) et Connaissances générales (Imperium) sont considérées comme des compétences de base.

- Jaloux de sa liberté : Aileen doit réussir un test de FM pour se contrôler si elle est soumise à un emprisonnement ou une tentative d'emprisonnement.

**Points de destin :** 3

**Points de folie :** 4

### ETO VERNOLIUS

Ce vieil ecclésiaste a rencontré le capitaine Bencallas après un voyage de pèlerinage dans le secteur Calixis. Son navire fut la proie d'entités du Warp qui dévastèrent tous les ponts à la recherche d'âmes à dévorer. Eto fut l'un des seuls survivants, et de plus n'avait pas perdu l'esprit. pour ces deux raisons, il fut regardé avec

suspicion lorsqu'il fut ramené à sa congrégation. Incapable de supporter le regard accusateur et soupçonneux de nombre de ses confrères, il s'exila dans les étendues de Koronus afin de prouver à tous, et surtout à lui-même, qu'il n'avait pas changé, qu'il n'était pas possédé. Eto cherche avant tout à prouver à tous qu'il est un pieux défenseur de l'Empereur-Dieu et du Credo impérial. Pour lui, tous les moyens sont bons pour récupérer la dignité et le statu qui lui ont été dérobés, à commencer par lutter contre les engeances du Warp et les hérétiques. Et l'aide d'un libre-marchand voguant sur des océans où grouillent des ennemis à sa mesure est un avantage non négligeable pour cette entreprise.

**Apparence** : 60 ans d'âge apparent, cheveux courts grisonnants, moustache. Porte une tunique blanche du Ministorum parfaitement entretenue.

**Personnalité** : aimable, souriant, timide, perfectionniste.

**Citation** : "Le Mal engendre le Mal. Et je suis là pour le punir à coups de lance-flammes."

**Carrière** : missionnaire

**Motivations** : fierté

**Epreuves** : naufragé

**Appel de l'espace** : dévot

**Héritage** : puits de science

**Monde natal** : monde impérial

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
47	31	41	30	35	38	38	43	52

**Déplacement** : 3/6/9/12

**Points de Blessures**: 18

**Compétences** : Alphabétisation (Int), Charisme (Soc) +10, Connaissances générales (Credo impérial, Ecclésiarchie, Imperium) (Int), Esquive (Ag) +10, Expression artistique (chanteur) (Soc), Connaissances interdites (hérésie) (Int), Connaissances scholastiques (Credo impérial) (Int), Langue (bas gothique, haut gothique) (Int), Logique (Int), Medicae (Int), Survie (Int), Vigilance (Per).

**Talents** : Armure de mépris, Constitution solide (x1), Foi immaculée, Foi inébranlable, Formation aux armes de base (universelles), Formation aux armes de corps à corps (universelles), Formations aux lance-flammes (universels), Orthoproxy, Pair (Ecclésiarchie), Purification, Résistance (techniques psychiques).

**Armes** : épée tronçonneuse de bonne qualité (1d10+2 P; Pén: 2; Attribut: déchirante), lance-flammes de bonne qualité (20 m; C/-/-; 1d10+4 E; Pén: 2; AT: 6; Rch: 2 AC; Attributs: fiable, lance-flammes).

**Armure** : armure pare-balles de la Garde de qualité exceptionnelle (toutes : 5 PA).

**Équipement** : toge ecclésiastique, pendentif de l'aigle, sépulcre, encensoir, encens, microvox.

**Traits** :

- Bienheureuse ignorance : les tests de Connaissances interdites se font avec un malus de -5.

- Croyant et Praticant : les compétences Alphabétisation et Langue (haut gothique) sont considérées comme des compétences de base.

- Hagiographie : les compétences Connaissances générales (Credo impérial), Connaissances générales (guerre) et Connaissances générales (Imperium) sont considérées comme des compétences de base.

- Contre toute attente : possibilité de relancer le d10 lors de l'utilisation d'un point de destin pour se soigner.

- Mauvaise étoile : les tests de Sociabilité se font avec un malus de -5 lors d'une confrontation avec des hors-mondes et ldes libres-marchands.

**Points de destin** : 2

**Scénario et plan** : Mica



# OBUSAI-41

