

# SCENARIO TOURNOIS

## « MES MARIOPPETTES »



<< Monseigneur, etes-vous sur que nous sommes sur le bon chemin ?

- Bien sur, puisque l'empereur nous guide. >>

## TABLE DES MATIÈRES

Introduction.....	3
Le mot de l'auteur.....	3
Résumé des événements.....	3
Dramatis personae.....	5
Les capitaines Jumeaux.....	5
Ares Haxe.....	5
Zombie.....	6
Éléments d'intrigues.....	7
La transformation du Miséricorde.....	7
Le plan de Tzeentch.....	7
Les effectifs du Miséricorde.....	8
Le chargement du Miséricorde.....	8
Comment Hax se fait de nouveaux copains.....	8

# INTRODUCTION

## *LE MOT DE L'AUTEUR*

Nous revoilà partis pour une nouvelle convention, et donc, a ce titre pour un nouveau tournoi, bienvenus a tous.

J'ai tenté de retranscrire ici un scenario, propre a une convention, c'est a dire qu'il se veut court, mais également avoir une intrigue bourrée de chausse trappes. Je pense que l'objectif est atteint.

Je voudrais remercier ceux qui furent ma source d'inspiration, cela comprend les auteurs de Dark Heresy. Mais également, ( et ils se reconnaîtrons ) ceux qui, de part l'expérience ludique que j'ai partager avec, on influencer ma perception du jeu de rôle. A Tous, un grand merci.

## *RÉSUMÉ DES ÉVÉNEMENTS*

Nous somme dans le quadrant de Golgenna, quelque part entre Sophano Prime, monde minier et un monde en cour de colonisation Ysai Ydumee. Se détachant avec peine dans le contre jour du soleil d'Iocantus avance la lourde masse du Miséricorde. Dans le centre de contrôle, près du coeur de l'appareil les frère Anapollo et Luneros etais tendu. Il transportaient, une fois n'est pas coutume une cargaison hautement dangereuse, ils répondaient ainsi a une demande courtoise du gouverneur Marius Hax, et emmenaient 350 tonnes de ganymedium raffiner depuis Sophano Prime vers Omnicron 71-DX.

C'est entre deux saut warp que le message de détresse suivant a été capté.

« À tout vaisseaux de classe supérieur a H, ici le seigneur Ares Hax a bord du *Aptenodytes patagonicus*. Nous réclamons d'urgence l'assistance, et sommes en perdition suite a la défaillance du générateur geller. Code d'autorisation n° (...) et priorité (...). »

flairant un gros poissons et une occasions de gagné de l'influence supplémentaire dans le secteur Calixis ( on rappelle que les libres marchands perdent la grand majorité de leurs droits lorsqu'ils sont dans un secteur sous la domination de l'empire et qu'avoir la main longue dans ses coins là, c'est toujours un plus. ) ils on décidé de prêtée assistance a l'*Aptenodytes patagonicus*. Et les voilà qui se connectes au sas inférieur...

Vous aurez deviné la suite. Ares Hax etais pourris jusqu'au trognon, rongé par l'ambition et envieux des pouvoir de son oncle ( Marius ). Il c'est laissé embringuer par un culte mineur de Tzeentch a gagner en chemin divers pouvoir psychique, et a finit par accepté les mission que

son dieu lui donnais dans ses rêves.

Il a donc concocté ce piège pour le miséricorde. Après l'arrimage, des tubes chitineux ( doré ) sont sortis de mini autels préparé a l'avance a l'extérieur de la coque et se sont attaché au miséricorde, entreprenant de le modifier ( voir La transformation du Miséricorde page 8 ). pendant se temps là, une partie de l'équipage ( les personnes les plus simples et ceux qui ne se laissais pas tenté ) on commencés a voir leur cerveau lavé par Hax qui a très vite mis les gradés militaire dans sa poche<sup>1</sup>. Une poche de « partisans » de Tzeentch a commencé a se former, puis a grandir pour finalement occupé une portion de plus en plus grande de l'équipage.

À T=0 (arrivé des personnages en vue du vaisseau) environs 30% de l'équipage<sup>2</sup> (dont la quasi totalité des militaires ) est aux mains d'Hax, et chaque heure, après le rituel de zombification c'est 5% supplémentaire.

Nos amis, acolytes de la très sainte inquisition on été envoyer des suites d'un briefing des plus étrange. On les a amené précipitamment depuis scintilla vers une station incrusté dans un astéroïde glacé.

Ensuite, dans une salle, un homme qui respire et mange par des tuyau ( qui leur est présenté comme l'oracle ayant voulu les voir ) leur transmet alors la prophétie suivante :

« Dans la nuit éternelle... l'oiseau bleu attend... lorsque la miséricorde se présenteras devant lui, il l'épouser... et reprendras la semence de mort issue de leur union sur un monde jusque là épargner... **ECOUTEZ BIEN ! 32.2667L 48.1123S 11.184T 87.36O, aller... VITE !** »

Évidement les derniers chiffres représentes des coordonnées spatiale, qui pointes vers l'emplacement qu'occuperas le miséricorde... 8h plus tard.

Le voyage dans le warp a vitesse normale prend 16h (arrivé a T=4), et a 90% de chance de se passé sans anicroche. Un voyage rapide prendrais 12h (arrivé a T=0 ) et a 75% de chance de se déroulé correctement. Et enfin, un voyage « lent » dans le warp les ferais arrivé a T=10 ( ce qui, cela va s'en dire, serais catastrophique ). dans tout les cas, si le voyage « se passe mal » un echo du warp ( DH page 162 ).

Se qui suit est un graphique récapitulatif de l'intrigue, bien plus efficace qu'un long discours il laisse aussi plus de place a l'interprétation de l'univers par le mj.

1 « mais si, souvient toi, je suis ton meilleur ami » ou « Comment Hax se fait de nouveaux copains » page 9.

2 Voir « Les effectifs du Miséricorde » page 9.

# DRAMATIS PERSONAE

## LES CAPITAINES JUMEAUX

Ces personnes de grand pouvoir sont et plutôt jeunes ( ils on 160 ans, et en paraissent 20 ), comme il se doit, quelque peu excentrique. Rien de bien méchant cependant. Anapollo est le plus extravertis des deux, le plus présomptueux aussi il auras été, dans les premiers temps de la « contamination » capturé par Hax qui tente de le « persuadée » ( voir « Comment Hax se fait de nouveaux copains », il n'y parviendras qu'à T=8. Luneros quand a lui, qui n'a pas l'habitude de rencontré les visiteurs il a donc été épargné par le kidnapping. Il c'est réfugié avec les autres dans la périphérie du vaisseau, se seras sans doute lui qui tenteras de contacté les personnage s'il vient a connaître leur existence ( les deux frère s'aiment profondément, et ferais n'importe quoi l'un pour l'autre ).



Profil de Anapollo								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
25	42	31	45	33	31	33	39	55

**Point de blessure** : 19

**Compétences** : principalement sociale, ( notamment commandement a +20 )

**Talents** : âme noire, grand orateur, auras d'autorité, utilisation d'électro-implants, tire en puissance, tireur chevronné, tireur émérite, vivacité, forte tête, maitre d'arme, beauté surnaturelle.

Profil de Luneros								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
40	30	30	32	33	50	30	40	25

**Point de blessure** : 17

**Compétences** : principalement de connaissance ( surtout interdite ) la technologie n'a pas de secret pour lui, il est également passionné de technologie Xenos.

**Talents** : âme noire, utilisation d'électro-implants, sur ses gardes, résonance binaire, pas de coté, technoharmonisation, maitre du combat, beauté surnaturelle.

*ARES HAXE*

Ares Hax a déjà eu droit un peu plus haut a une description sommaire, c'est un homme très (trop) intelligent, mais envieux et qui n'est par très fidèle a la parole de l'empereur.

C'est un psycher, qui a atteint le niveau psy 5. autant dire qu'il faut généralement mieux être dans son camp.

Profil de Ares Hax								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
15	22	29	25	33	50	30	69	42

**Point de blessure** : 8

**Compétences** : principalement de connaissance ( démonologie, occulte, etc. ), mais également sociale ( duperie et charisme a +20 ).

**Talents** : âme noire, résonance binaire, Puit de Pouvoir ( 3X ), discipline ( biomancie ), forte tête, forteresse mentale.

**Pouvoir psychique**: (p166 de DH)

- Mineur :
  - Précognition (+10 en esquive et parades)
  - Flash bruyant ( un genre de grenade flash psychique )
  - Spasme
  - Bruit blanc ( perturbe les appareils de détections )
  - Aura effrayante ( permet de faire peur )
- Biomancie
  - Accroissement sensoriel
  - Bioéclair
  - Ébullition
  - Étranglement
  - Remodelage charnel
- télépathie
  - Hurlement psychique



- Examen mental
- Lavage de cerveau : consiste a modifier la mémoire de la cible pour qu'elle pense que quelque chose est vrais ( par exemple comme l'utilise souvent Hax « je suis ton ami le plus chère ») se pouvoir est mieux décrits page 9 dans le paragraphe « Comment Hax se fait de nouveaux copains » .

### ZOMBIE

Ils sont mignon certes, mais pas spécialement agréable a fréquenté. Les Zombie d'Hax n'ont qu'une idée en tête, ramené a leur maitre des hommes d'équipage, ou ( s'il n'ont pas le choix ou que les hommes sont en trop mauvaise état ) les dévorés.

Profil d'un zombi typique								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
30	15	40	20	10	5	20	15	-

**Point de blessure** : 15

**Compétences** : parfois, celle qu'ils pouvais avoir dans la vie réel

**Talents** : immunisé a la peur. Peur 2.



# ÉLÉMENTS D'INTRIGUES

## *LA TRANSFORMATION DU MISÉRICORDE*

Il s'agit d'un processus (relativement) lent et subtile, le miséricorde qui pour au début du processus ne ressemble pas a grand chose. Va acquérir petit a petit une structure plus harmonieuse, plus proche de celle d'un oiseau (on pourras même apercevoir des plumes métalliques sur la fin, si la transformation se poursuit assez loin ). de plus, comme s'il venais d'être repeint, il se couvriras petit a petit de bleu et de doré.

Il faut cependant gardé en mémoire, que ses changement n'ont pas une allure profondément chaotique et que « s'il ne se doutais pas qu'il y avais une couille dans le patté » les joueurs ne s'en serais pas forcément rendu compte.

De plus, le Miséricorde, ultimement, va macrophager l'Aptenodytes Patagonicus de sorte qu'il n'y ai plus qu'un vaisseau.

## *LE PLAN DE TZEENTCH*

Tzeentch est sans doute le plus rusé des dieux du chaos, et en tout cas, le plus conspirateur. Il en fait ici la preuve. En résumant rapidement, sont plan est le suivant : donné a la planète Ysai Ydumee une nature profondément chaotiques et changeante ( mutation toussa ) pour se faire, puisqu'elle est très proche de Scintilla il ne peut l'attaqué directement, il doit donc rusé, c'est se qu'il fait.

Il utilise une de ses marionnettes ( **Ares Hax** ) pour attaqué le libre marchand chargé du transport du matériel biologique destiné a la terraformation, qui, occasion exceptionnel transporte également du ganymédium.

En combinant ( prudemment, on, rappelle que le ganymédium en contact avec le warp [ qui est superposé a l'univers normal en tout les points de l'espace sauf dans un champ geller ou équivalent ] est un très puissant explosif), le ganymédium et les bactérie, il permet au seigneur du changement d'y accédé, et de les modifier subtilement a son grée, afin que la vie sur la planète soit bien plus rigolote d'ici quelque temps. L'opération de contamination des cultures bactérienne seras terminé en T=4 si les Pjs ne font rien pour l'arrété et/ou la ralentir.

Évidement, c'est pour ça que la transformation du miséricorde n'est pas trop visible, il serais fâcheux qu'on ne le laisse pas effectuer sa livraison.

Sachant qu'un tel projet ne manquerais pas de provoqué des remous dans le warp susceptible d'alerté les devins impériaux. Il a donc utilisé la transformation et zombification de l'équipage



comme diversion pour couvrir le but réel de l'opération, sachant que sans indice, l'imperium ne détruirais pas deux cargaison d'une telle valeur.

### *LES EFFECTIFS DU MISERICORDE*

Le miséricorde est un minuscule vaisseau libre marchand. Son équipage comporte à peine 1 000 personnes. La majorité de la population est constituée par les membres des classes « classiques » et leur famille (environ 80%). Le reste étant constitué par les membres de l'adeptus mechanicus (une centaine), ainsi que les officiers (qui se baladent toujours avec un masque) et la cinquantaine d'hommes constitués par l'armée privée du vaisseau.

Lors de la « contamination » la priorité est donnée aux officiers et aux soldats (dès l'arrivée des joueurs, la quasi totalité des 50 a déjà été embringuée)

### *LE CHARGEMENT DU MISERICORDE*

En dépit des événements dramatiques, le miséricorde possède quand même un chargement conséquent, et pour cause, c'est ça raison d'être. Voici une petite liste de ce qu'on peut trouver dans ses soutes, évidemment, elle n'est pas exhaustive et on doit trouver vraiment tout et n'importe quoi dans des cales aussi vieilles.

- 350 tonnes de ganymedium raffiné.
- 1200 tonnes de matériel biologique (bactérie pour la terraformation de Ysai Ydumee).
- de nombreux marcheurs de maintenance industrielle, et, bien caché, une dizaine de marcheurs de combat (qui pourraient être utilisés par Hax passé T=6, heureusement qu'ils sont trop gros pour se glisser dans la totalité des coursives).
- divers artefacts xéno sortis du marché froid
- des armes « classiques » (fusils d'assaut, grenades etc.) dans les armureries (qui sont en zone occupée, mais pas inaccessible si les personnages rusés)
- de 1 000 à 2 000 tonnes de minerais et matériaux divers.

### *COMMENT HAX SE FAIT DE NOUVEAUX COPAINS*

Hax est un puissant psycher, et comme la plupart des puissants, il se sent seul, alors, il a décidé de se faire une collection de nouveaux amis.

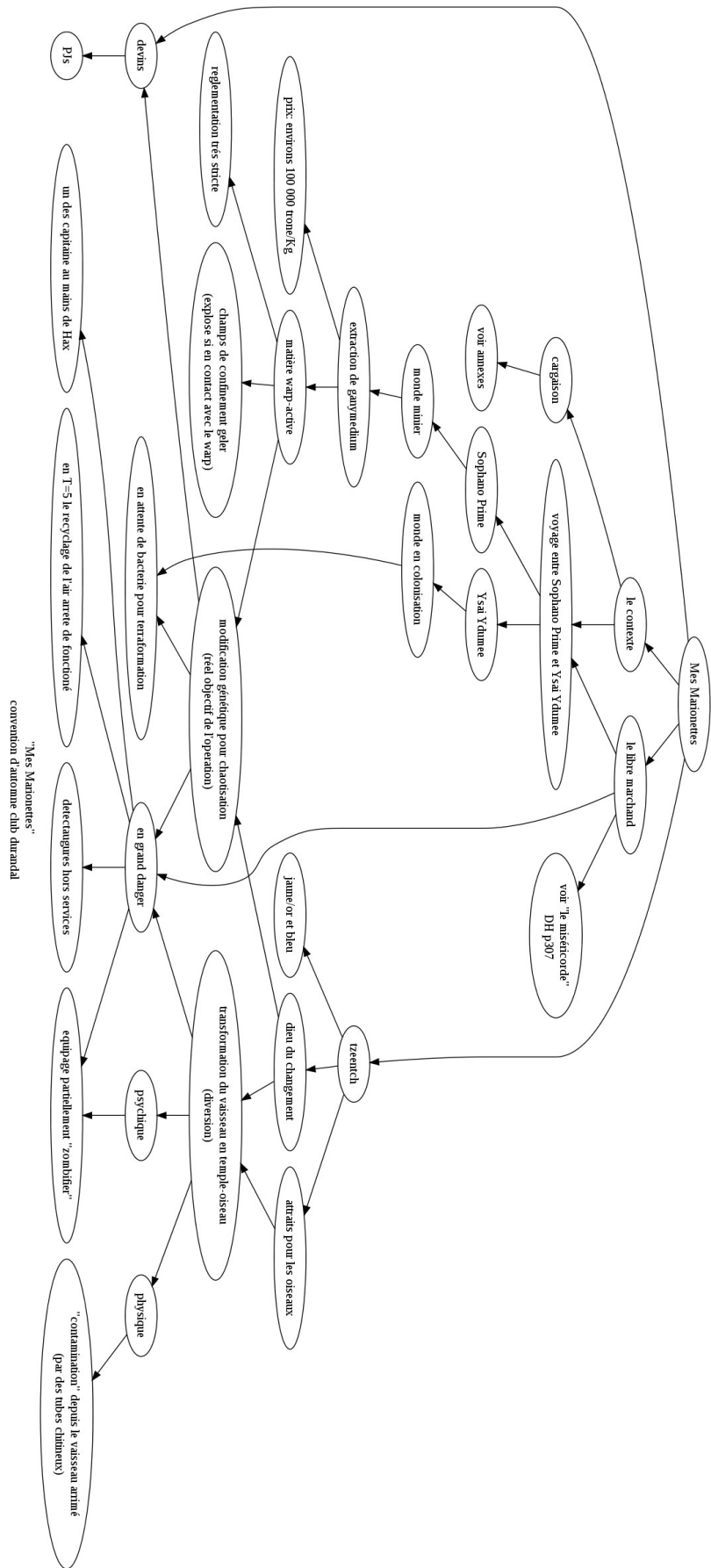
Il se décline en deux types, les « zombies » et les « persuadés », les premiers (dont les caractéristiques sont rappelées page 7) sont d'anciens membres d'équipage, qui ont subi le rituel de zombification.

Le dit rituel est (somme toute) plutôt simple on prend un cobaye (disons Roger) on le

saigne jusqu'à ce qu'il soit sur le point de mourir au bout de son sang, et, au moment où son âme passe dans le warp, on réanime Roger en attirant un esprit malin en lieu et place de l'âme ( qui de toute façon a déjà commencé à être tourmenté par les démons du warp ).

Ce rituel est exécuté en boucle par certains des « persuadés » ( et même quelque fois par Hax ), chaque heure, lorsque les échanges entre les âme et les esprits malin ont lieu, les zombies s'arrêtent de bouger, et restent immobiles à l'endroit où ils étaient pendant 2 minutes.

Les « persuadés » regroupent ceux qui ont subi le lavage de cerveau et ceux qui ont rejoint sciemment Tzeentch. Le lavage de cerveau remplace simplement dans la mémoire du sujet les personnes qu'il aime le plus par Hax lui-même. Si cela donne lieu à quelques incohérences « non, mais pourquoi j'ai deux papa ? » la majorité du temps le sujet est trop troublé ou occupé pour réellement se poser la question. Un lavage de cerveau prend 5 minutes, et si Hax gagne le test de force mentale opposé, est irréversible ( sinon, la victime ne subit que 10 points de folie si elle ne réussit pas un second jet de force mentale et garde ses souvenirs intacts ).



"Mes Marionnettes"  
convention d'automne chib durandal