

Ruine au manufactorum

Ce scénario a été conçu pour répondre au concours lancé par le CJDRU à l'occasion de sa convention Montagne de Jeux 2023, dont les contraintes sont les suivantes :

- Sur la forme :
 - Le scénario doit se baser sur un jeu professionnel (préciser le jeu, et sa version si plusieurs)
 - Le scénario doit comporter 30 000 à 50 000 caractères (hors annexes), à noter car le format PDF ne permet pas le décompte. **(Pour ce document 39 622)**.
 - Le scénario doit permettre d'en faire une partie d'une durée de 4 à 6 heures.
 - Le scénario doit prévoir au moins 4 personnages pré-tirés, en annexe.
 - Les autres annexes (Cartes des lieux, Schémas relationnels, Illustrations, Aides de Jeu) sont facultatives.
- Sur la fond :
 - Le scénario doit s'inscrire dans le thème de la convention Montagne de Jeux 2023 : "Coulant et Croulant".
 - Les PJ doivent être confrontés à la retraite (dans toutes ses définitions : rente, dispersion, recueillage, ...).
 - Le scénario doit impérativement inclure la présence d'un fromage (les formes dérivées et les substituts sont autorisés : tartiflette, cheese-nan, poutine, fromages végétaux, ...).
 - La scène d'introduction représente les PJ se faisant pourrir par une personne "âgée".

Ce scénario a été écrit pour être joué dans l'univers de Warhammer 40K et avec le jeu de rôle Warhammer 40K : Rage et Gloire édité par Cubicle 7.

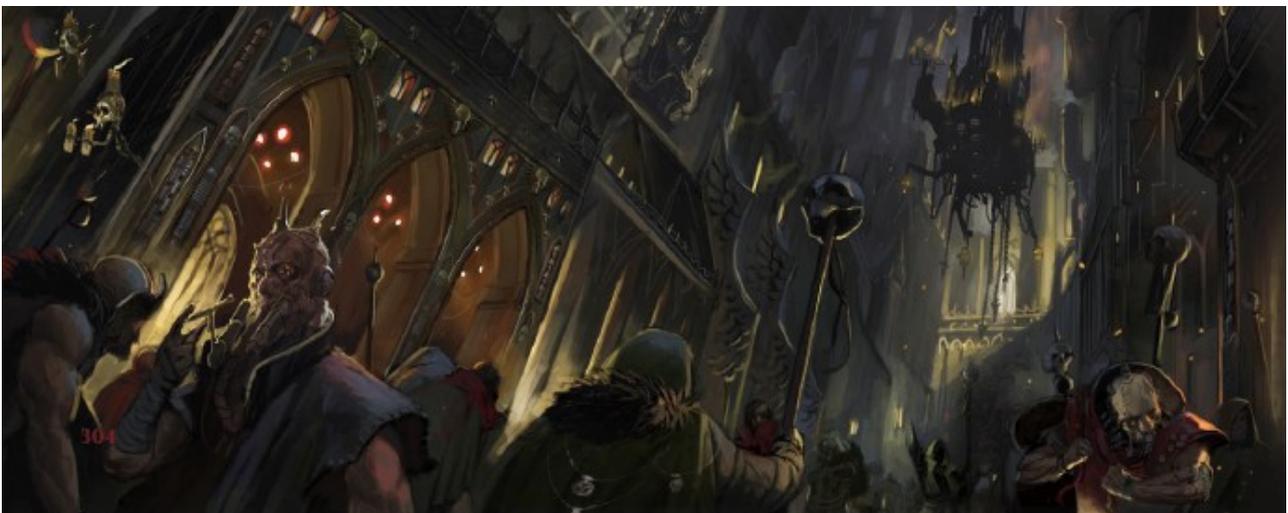


Table des matières

Synopsis.....	2
Pour le MJ.....	2
Résumé des évènements.....	3
Ambiance.....	3
Règle optionnel.....	4
Présentation des prêtirés.....	4
Le pilote.....	4
La mécanicienne.....	4
Le manutentionnaire.....	5
La chimiste.....	5
Le rat.....	5
Préambule.....	5
Acte 1 : une journée comme les autres.....	6
Incident de grue.....	6
Bouchon de fromage.....	6
Incident de grue.....	6
Produits corrosifs.....	7
Visiteurs.....	7
Acte 2 : Incursion.....	7
Acte 3 : un moment de répit.....	8
Acte 4 : Rage de vivre ou Gloire du combat.....	12
Chemin 1 : un trou de souris.....	12
Chemin 2 : aux origines du fromage.....	13
Chemin 3 : purgé l'hérésie.....	14
Acte 5 : Conclusion.....	15
Récompense.....	15
Annexes.....	15

Synopsis

Dans un monde ruche au cœur de l'Imperium, les citoyens impériaux sont la ressource principale de toute l'industrie. Exploité par du travail éreintant, dans des conditions désastreuse avec des journées de travaille n'en finissant plus, mais toujours dévoué corps et âme à l'empereur-dieu.

Les joueurs sont des citoyens impériaux dans le manufactorum CH-33-S3, un manufactorum produisant du fromage pour différent secteur de l'Imperium, des nobles de la ruche au plus bas citoyens en passant par les rations de combat de la garde impérial. Mais la journée de travail va prendre un funeste tour.

Pour le MJ

Ce scénario a pour but d'explorer la dur et dangereuse vie des citoyens impériaux. Et comment la persévérance et la rage de vivre peuvent les amener à rencontrer des individus peu recommandables, de gré ou de force.

Ce scénario est prévue pour être une introduction à l'univers de Warhammer 40 000 car les joueurs n'étant que des citoyens impériaux, maintenue dans l'ignorance des horreurs du monde, et une introduction au système de Rage et Gloire.

Résumé des évènements

Cela fait quelques semaines qu'un culte de Nurgle a captivé des travailleurs du manufactorum CH-33-S3 et ils préparent un rituel pour disperser les cadeaux de Nurgle sur la ruche. Mais l'interrogateur Ronod Vasistis, de l'Inquisition, a eu vent de leurs activités et décide un confinement total du manufactorum pour procéder au nettoyage de cette tumeur de corruption au sein de l'Imperium. Forcé par le temps les cultistes déclenche le rituel, invoquant des marcheurs de peste fait de fromage. Après le chaos de l'arrivée des marcheurs de peste dans le manufactorum maintenant confiné, les joueurs se retrouvent dans le seul endroit qui leur semble sûr, leur repaire caché dans les entrailles du manufactorum. Mais les marcheurs de peste se rapprochent, et les cultistes sont en chassent, les joueurs doivent prendre une décision, fuir ou combattre. Quel que soit leur choix ils se retrouveront capturé par les soldats de l'Arbites, exécuteurs de la loi Impériales dans la ruche, et présenté devant l'interrogateur qui les a observés tout le long via des cogitateurs, ou une nouvelle vie les attend.

Ambiance

Acte 1

Le manufactorum est ancien, à la limite de l'effondrement, les conduites, canalisations et plaques de métal sont en grande majorité rouillées et s'effritent au toucher. Chaque fois qu'une grue se déplace ou qu'une machine démarre le grincement du métal rouillé se fait entendre ajoutant aux bruits des moteurs et aux enceintes vox qui diffuse en permanence des messages de propagandes. Le manufactorum et les hommes sont a bout, et ce n'est que grâce a la volonté des travailleurs et aux constantes réparations que le manufactorum fonctionne toujours.

Acte 2

Le manufactorum devient ce qui se rapproche d'un enfer sur terre, la panique gagne tous les travailleurs alors que des marcheurs de peste font éclaté tuyaux et conduites, agrippant les malheureux trop proche, les tuant dans un gargouillant répugnant de fromage et de putréfaction. Les grincements de machines sont remplacés par le bruit du métal perforé et de tuyaux et parois qui tombent sous la pression des marcheurs de peste. Mais ce qui marque ce sont surtout les cris de là quelques centaines de citoyens impériaux tentant désespérément d'échappée à la mort.

Acte 3

Le calme arrive alors que les joueurs pénètrent dans leur repaire, une différence notable face au chaos qui se déroule plus haut dans le manufactorum. Mais attention, la menace est toujours présente et ils sont toujours enfermé dans le manufactorum. Les marcheurs de peste ne sont pas contraints aux chemins normaux, et le bruit des conduites est de plus en plus sinistre alors que l'heure passe.

Acte 4

Quelle que soit le chemin, les ennemies sont sur les talons des joueurs, pas forcément visible mais toujours en poursuite dans un couloir adjacent. Il faut qu'ils se dépêchent, leur seul issu est vers l'avant, que ce soit fuir ou combattre.

Acte 5

Les joueurs sont hors du manufactorum, hors de danger, et avec des hommes armés de tous les côtés. Mais le vrai danger ne provient plus des cultistes ou des marcheurs de peste, non, le risque de mourir n'est pas le pire qu'ils puissent leur arriver maintenant. Ronod Vasistis le sait, les évènements qui viennent de se dérouler n'est que le quotidien de ce qui attend les personnages, et bien pire encore. Selon leur état de corruption les personnages auront plus ou moins le mauvais pressentiment de ce qui les attend.

Règles optionnelles

Ce scénario peut être joué avec les règles de base de Warhammer 40K : Rage et Gloire, mais étant une introduction il est possible d'utiliser les règles optionnelles ci-dessous afin de fluidifier le jeu :

Suppression des points de Gloire, par contre lorsqu'un joueur fait un 6 sur le dé de Rage, au lieu de gagner un jeton de Gloire, le joueur gagne un point de Rage.

Pour l'initiative, chaque joueurs et groupes d'adversaire identique lancent un nombre de D6 égale a Tier + Initiative. Puis faire la somme et ordonné le tour en fonction des résultats obtenus.

Présentation des prétiérés

Les prétiérés sont des travailleurs du manufactorum, ou du moins affiliés. Chacun a sa spécialité qui le rend plus compétent que la masse de travailleur sans nom, renouvelé toute les mois et réaffecté au gré du Ministorum. Mais ce qui les lie tous, et fait qu'ils seront ensemble lorsque l'horreur arrivera est qu'ils ont tous découvert et participé à l'aménagement d'un repaire qui interviendra plus tard dans ce scénario.

Le pilote

Silas Kenn

Silas n'a pas eu un début de vie remarquable, comme la grande majorité des citoyens impériaux. Après sa majorité dans un élan de colère face à sa situation, il a décidé de s'engager dans la garde impériale, mais ses résultats médiocres ne lui permirent que de rentrer de justesse dans les forces de défense planétaire. Après quelques mois et plusieurs sanctions pour insubordination et trafic de contrebande, il fut renvoyé des forces de défense avec une nouvelle affectation par le Ministorum, le manufactorum CH-33-S3.

La mécanicienne

Melolvah Ismed

Melolvah fut assigné très jeune au manufactorum CH-33-S3, et sa capacité a réparé les diverses pompes et machines industrielles sans avoir besoin d'appeler un techno-adepte est très appréciée. Mais elle porte un intérêt particulier à la cybernétique depuis qu'un véritable techno-prêtre du Mechanicus fortement cybernétisé, est passé dans le manufactorum. Depuis elle répare de vieille

cybernétique en espérant en trouvé de bonne qualité.

Le manutentionnaire

Lento Hurk

Lento a toujours été un grand gaillard, mais tout le monde l'était dans sa famille. Traité de famille de mutants, il a du très rapidement savoir se défendre et protéger ses frères et sœur. Le rendant particulièrement prompt à aider les autres. Lorsqu'il a été affecté au manufactorum CH-33-S3, sa grande carrure a aidé bien des personnes. Il ne pourra pas aider tout le monde mais est particulièrement attaché au groupe de joueurs, et si le besoin se fait sentir, n'hésitera pas à utiliser les drogues de combat qu'il a obtenue de certains membres de sa famille.

La chimiste

Vyrna Shuru

Chaque personne est un peu brisée, mais que ce soit les fumées toxiques ou une disposition naturelle, Vyrna l'est plus que les autres. Ces connaissances en premier soin sont très appréciées dans le manufactorum mais pour d'autres sa fascination pour les solvants et acides chimiques font douter de cette bonne volonté comme une recherche de sujets d'expérimentation. Il est vrai que deux personnalités sont présentes dans Vyrna, à savoir laquelle prendra le dessus n'est qu'une question de temps.

Le rat

[Nom inconnu], surnommé « Le Rat ».

Le Rat n'a aucun souvenir de son passé, ses plus récents souvenirs remontent à quelques années, alors qu'il se réveille sans vêtement, dans ce qui est maintenant le repaire du groupe. Suite à cela il a aménagé l'endroit et aide régulièrement dans le manufactorum pour recevoir des tickets de rationnement ou divers objets utiles mais il passe la majorité de son temps à explorer les profondeurs du manufactorum.

Préambule

Les joueurs sont encadrés par des hommes en armures lourdes, bouclier anti-émeute et lourde matraque électrique. Les lumières grésillent et dans l'éclairage régulier du corridor, la fatigue, les blessures et des taches grisâtre présentent sur leurs corps ressort. Ils sont escorté dans une pièce, une chaise pour chacun d'entre eux en face d'une table métallique.

Les joueurs sont ordonnés de s'asseoir, après quelques minutes une porte s'ouvre à l'opposé de là où ils sont arrivés, un homme âgé, le crane chauve recouvert d'une casquette d'officier de la garde impérial usé par le temps, un implant bionique sur l'œil gauche et un badge sur le torse : un crane sur un I rouge. Un officier de l'Arbites salue l'individu puis se positionne à son côté. L'individu s'assoie, regarde les joueurs d'un œil perçant, puis d'une voix puissante :

« Citoyen, vous aller être honnête avec moi, comment une petite équipe de civile sur les 500 citoyens impériaux qui composent le manufactorum CH-33-S3, sont les seules à s'en être sortie vivant ??!!!! »

la scène se termine immédiatement alors que l'on revient au début de la journée.

Indication pour le MJ : n'annoncez pas le nombre de joueurs ou s'ils ont des blessures graves, il y a des chances que certains joueurs ne s'en sortent pas ou que des membres manquent à certain, volontairement ou non.

Acte 1 : une journée comme les autres

L'objectif de cette partie est de présenter les personnages, le manufactorum CH-33-S3 et d'annoncer les événements qui vont survenir. Cela permettra aussi de tester le système de Rage et Gloire.

La journée de travail vient de commencer, éreintante alors que les équipes partent et arrivent par la grande porte d'accès qui mène au reste de la ruche. La production ne doit pas s'arrêter, les quotas doivent être atteints coûte que coûte, car vous le savez, s'ils ne sont pas remplis c'est des coups de fouets pour vous et la famine pour une partie de la ruche. Alors vous continuez de produire, que ce soit le gruau fromager qui est servi dans votre réfectoire ou contre des tickets de rationnement pour les habitants de la ruche.

Pour chaque personnage présent à la table faire jouer individuellement les séquences suivantes :

Incident de grue

Silas Kenn travaille dans une grue industrielle, déplaçant des conteneurs de produit fromager. La tâche n'est pas complexe mais il faut surtout faire avec le porte-conteneur grinçant et rouillé. Faire un jet de Pilot (Agility) DD 2.

Alors qu'il travaille un grincement métallique résonne dans l'entrepôt, l'une des grues vient de se briser et les conteneurs qu'elle transportait viennent de s'effondrer sur des travailleurs qui sont maintenant coincés dessous. Faire un jet de Pilot (Agility) DD 3 pour aider les personnes sous les caisses.

Cela fait depuis quelques semaines que Silas a remarqué que de plus en plus de cargaisons de fromage et de matériels manquent à leurs emplacements.

Bouchon de fromage

Melolvah Ismed, travaille actuellement à remettre en marche l'un des mélangeurs industriels dont certaines pièces se sont cassées dû à la corrosion. Faire un jet de Tech (Intellect) DD 2.

Après avoir réparé le mélangeur, les tuyaux de fromage grincent, bougent et certains éclatent alors qu'un bouchon s'est formé dans un tuyau. Faire un jet de Tech (Intellect) DD 3 pour le dégager. Si échec, le bouchon se dégagera de lui-même alors que le marcheur de peste coincé continue son trajet.

Alors que Melolvah analyse le restant du bouchon, un liquide très visqueux grisâtre se dégage du tuyau qui a été bouché, ça ressemble à du fromage mais ça n'a ni la texture ni la couleur du fromage produit dans cette section du manufactorum. Elle remarque aussi que sur la dernière semaine le nombre de bouchons similaires a augmenté.

Incident de grue

Lento Hurk déplace des caisses, bidons, outils et parfois machines d'un endroit à un autre selon les ordres du contremaître. Faire un jet d'Athletics (Strength) DD 2.

Alors qu'il travaille un grincement métallique résonne dans l'entrepôt, des conteneurs viennent de s'effondrer sur des travailleurs et ils sont coincés sous les débris. Faire un jet de Strength (Athletics) difficulté 3 pour les dégager.

Après avoir dégagé les travailleurs, Lento remarque un groupe d'ouvriers, chargés de caisses et de bidons, entré dans un monte-charge qui mène vers les profondeurs du manufactorum alors que personne ne l'utilise normalement.

Produits corrosifs

Vyrna Shuru travaille dans le laboratoire du manufactorum, à proximité du centre de contrôle qui gère l'approvisionnement en produit le manufactorum et une usine chimique à proximité. Elle est en train de réaliser les mélanges de nutriments et bactérie nécessaire à la production de fromage, faire un jet de Scholar (Intellect) DD 2.

Un de ses collègues qui manipulait des valves à proximité ne suit pas les conseils donnés par le contremaître et ferme brusquement l'une d'entre elles. Le tuyau tremble immédiatement et un jet de produits perce au niveau de la valve et l'asperge. Il hurle alors que l'acide lui brûle la peau, faire un jet de Medicae (Intellect) DD 3 pour tenter de réduire la brûlure.

Avant que Vyrna ne parte pour le réfectoire, elle remarque que plusieurs cogitateurs de contrôle des portes ne répondent plus, les techniciens réalisant des prières à l'esprit machines pour les apaiser, le contremaître observe la situation avec inquiétude alors que des nobles entrent dans la salle de contrôle. C'est à ce moment que Vyrna est sortie du bâtiment.

Visiteurs

Le Rat s'affaire à son activité principal, exploré les endroits inconnus du manufactorum. Les recoins sont difficilement traversables et erratiques. Pour ne pas se perdre, faire un jet de Survival (Willpower) DD 2.

Alors qu'il explore, le Rat découvre d'épais tuyaux récents installés, quelque chose de liquide semble coulé à l'intérieur. S'il souhaite suivre où les tuyaux sont connectés, faire un jet de Survival (Willpower) DD 3, les endroits où passent les tuyaux sont étroits et difficiles à traverser. S'il réussit il arrive dans un point où la production de fromage finit se trouve.

Cela fait quelques semaines que le Rat remarque de manière éparse des mouvements similaires se produisent dans les profondeurs du manufactorum. Avant il était le seul à explorer l'endroit, maintenant plusieurs chemin ont été dégager de leurs débris et des traces de passages sont présente à travers la poussières.

Acte 2 : Incursion

Après une matinée de travail, les joueurs sont enfin rassemblés au réfectoire du manufactorum. Un plateau avec un pain sec étrangement cubique et du gruau de fromage produit localement dans un plateau métallique, ils s'assoient à une table pour manger le repas fourni par le manufactorum.

Indication pour le MJ : tous les prétirés se connaissent et font partie du même groupe, si un ou plusieurs personnages sont manquants c'est qu'ils n'ont pas rejoint le réfectoire et mourront durant l'incursion avant de pouvoir rejoindre le repaire.

Alors qu'ils mangent, tout l'éclairage flash de manière erratique, oscillant entre pénombre et

lumière, puis un crissement métallique, lourd et lointain commence. Le manufactorum tremble et des éléments du plafond tombent, écrasant des quelques travailleurs malchanceux.

Le crissement s'arrête, les lourdes portes métalliques rouillées qui séparent le manufactorum du reste de la ruche viennent d'être fermé. Alors commence, le message, diffusé sur toutes les enceintes vox du manufactorum :

« Procédure de confinement engagé, suivez les ordres de vos supérieurs, ayez foi en l'Empereur, votre devoir ne nécessite pas la compréhension, ... »

et se répéter en boucle, alors que des grincements métalliques, des conduites qui percent, se font de plus en plus entendre. Le message des enceintes se brouille, devenant inaudible, puis reprenant mais avec un autre discours, une voix hystérique et posée :

« les murs de métal ne sauraient nous contenir, les cadeaux du père seront distribués, et, même le corps sans vie du faux dieu, sera con...su....mé ». les enceintes s'éteignent brutalement. Tous les joueurs doivent faire un jet de corruption difficulté 4.

Des cris lointains, des blessés, et finalement un tuyau de la cuisine qui éclate, une gerbe d'un produit jaunâtre et visqueux en sort. Alors qu'une masse de ce liquide grossie et se repent sur le sol, elle s'élève, une forme grotesque d'humanoïde, puis une autre, puis une autre.

Les joueurs ont le temps d'avoir 1 action avant que les 3 marcheurs de pestes attaquent.

Indication pour le MJ : il est conseillé d'infliger quelques points de blessure à chaque joueur, pour leur montrer à quel point ils ne sont pas équipés et vulnérables.

Alors que de plus en plus de créature sorte de divers tuyaux et conduits, la rouille accumulée et l'état de délabrement avancé du manufactorum arrive à son point de rupture. Alors que des plaques et des tuyaux commencent à tomber du plafond, écrasant les travailleurs les plus malchanceux pendant que des créatures s'attaquent à d'autres.

Acte 3 : un moment de répit



Après avoir fui, le groupe s'enfonce dans les profondeurs du manufactorum, les cris et les grincements du manufactorum ce taise alors que le groupe arrive enfin à leur repaire.

Voici la liste des tuiles avec une description et les règles qui leur sont associées.

Les tuiles A, B, C, D sont obligatoires :

Entrée A et entrée B : ces tuiles sont les points d'accès du repaire avec pour chacune une porte métallique qui peut être fermée mais pas verrouiller. L'une de ces entrées est un L alors que l'autre est droite. Aucune autre tuile ne peut être présente collée à la face indiquée.

Couloirs C et D : ces tuiles n'ont aucun effet particulier, la tuile C est un couloir en L avec 2 connexions alors que la tuile D est un croisement en T avec 3 connexions. Comme pour toutes les tuiles, si une connexion n'est reliée à aucune autre il est considéré que c'est un cul-de-sac.

Tuiles 1 à 10 au choix :

Il doit y avoir exactement 1 tuile par joueurs présents dans la partie, le choix de ces tuiles peut être individuel, collectif ou décidé par le MJ.

La terrasse 1 : cette tuile est un petit potager de plantes vivaces et quelque légume famélique que les personnages ont réussi à faire pousser si profondément dans la ruche. Cela est dû à l'ouverture sur une sorte de puits d'une vingtaine de mètres de diamètre. Apportant de la lumière naturelle et de l'eau potable. Les personnages n'ont pas réussi à déterminer sa profondeur et aucune prise viable ne permet de descendre.

L'accès à de l'eau et à des aliments frais permet une meilleure récupération, les personnages qui se reposent et prennent le temps de boire et manger récupèrent 1 point de blessures.

La plateforme 2 : un cul-de-sac qui donne sur une grille métallique circulaire au-dessus d'un puits d'une dizaine de mètres de diamètre. Des tuyaux et conduites passent dans l'espace ouvert en dessous, les personnages ont estimé que ce puits s'arrête avant de sortir du manufactorum.

Cette tuile est la seule par laquelle aucun marcheur de peste ne peut apparaître, ils ne peuvent pas arriver sur la plateforme car aucune canalisation ne passe par celle-ci et si un marcheur apparaît au-dessus il s'écrasera inexorablement au fond du puits. Il est possible d'atteindre des conduites pour s'échapper avec un jet d'Athletics (Strength) DD 5, il n'y a pas d'échec, chaque réussite manquante inflige 1 point de choc non encaissable par la résilience, en cas de complication cela devient des points de blessure non encaissable par la résilience mais encaissable par la détermination.

La chambre du Rat 3 : ces quelques années à fouiner et explorer le manufactorum ont permis au Rat d'avoir un bon nombre de plans, clés et cartes d'accès des parties communes et des profondeurs.

Un joueur peut prendre du temps pour planifier un trajet ou un chemin dans les profondeurs de la ruche avec une difficulté réduite de 2. Aussi il y a la possibilité d'obtenir des clés pour accéder à divers endroits du manufactorum, le jet pour accéder au centre de contrôle est aussi réduit de 2 et peut être réalisé maintenant.

L'autel 4 : cette tuile est un petit autel dédié à l'Empereur ou à l'Omnimessie (au choix). Les personnages n'ont pas pu trouver de relique mais la simple imagerie permet de rassurer l'âme dans les moments difficiles.

Les joueurs qui prennent le temps de prier à l'autel peuvent réduire de 1 leurs points de corruption. En plus tout marcheur de peste qui doit traverser cette tuile voit sa vitesse de déplacement divisée par 2 alors qu'il ne souhaite pas s'approcher de l'autel.

Le dépotoir 5 : cette tuile est un amas de débris et déchets, gravats et débris, tous jetés dans des chutes ou des conduites. Une partie semble diriger les déchets non pas dans un centre d'incinération ou dans les entrailles de la ruche, mais ici, où s'accumulent depuis des années des objets

plus ou moins utiles et en plus ou moins bon état.

Dans cette tuile les joueurs peuvent avoir accès à des ressources très variées, cordes, bâches, pièces métalliques, etc ...

la salle de surveillance 6 : un couloir dans lequel 2 écrans et de nombreuses cordes ont été installé de part et d'autre. Chacun des écrans permet de voir l'une des entrées du repaire et les cordes pendent du plafond reliaient à des bouts de métal et autres boîtes de conserve, ces cordes ont été tirées dans les conduites et couloirs environnants pour prévenir de l'arrivée de personnes.

Si un joueur est dans la salle ou dans une des tuiles adjacentes il entendra les cordes bouger et faire du bruit et voir que des cultistes sont présents face à une des entrées du repaire, donnant effectivement 1 tour complet avant que le repaire ne soit attaqué.

La chambre du chimiste 7 : pour réaliser ses expérimentations, Vyrna Shuru a subtilisé une quantité de produit du laboratoire, qu'il soit inoffensif ou particulièrement corrosif.

Si un joueur prend le temps de fabriquer une arme avec les produits corrosifs, vision les caractéristiques de l'arme créée, elle ne dispose que d'une munition :

Nom	Dégâts	ED	AP	Salve	Traits
Lanceur chimique	5	1	0	1	Flamer, ignore la résilience des marcheurs de peste

La chambre du mécanicien 8 : divers implants s'étalent sur les murs et l'établi, tous dans un état déplorable, récupérer de quatrième main. Mais à force de temps et d'effort, Melolvah Ismed a réussi à refaire fonctionner un implant, un bras équipé d'une pince mécanique industrielle. Qui sera prêt à sectionner l'un des bras pour équiper cette arme ?

Il est obligatoire d'installer tout l'implant pour avoir la pince mécanique qui a les caractéristiques suivantes :

Nom	Dégâts	ED	AP	Traits
Pince mécanique	(S)+4	2	0	Brutal

Le bras cybernétique ne donne pas de bonus en force mais enlève le trait peu maniable de la pince.

La chambre du pilote 9 : avec son passé dans les forces de défense planétaire, même si ce ne fut que bref, Silas Kenn a réussi à garder quelques contacts, et surtout quelques fournisseurs. C'est notamment grâce à eux qu'il a pu conserver son armure flak, son fusil laser et une épée tronçonneuse.

Les joueurs ont accès à une armure flak, une épée tronçonneuse et à un fusil laser avec 2 munitions.

La chambre du manutentionnaire 10 : cette tuile est plutôt austère et tout semble mis un cran plus haut pour accommoder la taille de Lento Hurk, mais caché dans un tiroir se trouve des drogues de combat que sa famille lui a fournies.

Les joueurs ont accès à 1 dose de frénézon et 1 dose de slaught :

frénézon, après ingestion, augmente votre corruption de 1, pendant 1 scène vous êtes sous l'état enragé (Frenzied).

Slaughter, après ingestion, augmenté votre corruption de 1, pendant 1 scène vos caractéristiques d'Initiative et d'Agility augmentent de +1.

vous trouverez les tuiles du repaire en annexe.

Pour placer les tuiles et construire le repaire il est obligatoire que :

Les entrées est un espace vide sur la face indiqué.

Que toutes les tuiles obligatoires et sélectionnée soit utilisée.

Que toutes les tuiles soient accessibles.

Indication pour le MJ : c'est à vous de choisir si vous présentez chaque tuile avec uniquement leurs noms ou si vous dites aux joueurs les effets des tuiles, en omettant le plus possible le fait que le repaire va être attaqué.

Il dispose d'une heure de répit, avant que les créatures et cultistes ne s'aventurent plus profondément dans le manufactorum pour chasser les survivants.

Profitant du repos les joueurs peuvent donc récupérer des points de stress et des points de blessures mais aussi s'armer, s'équiper et décider de la suite.

Indication pour le MJ : c'est à ce moment que vous saurez les objectifs des joueurs. Incitez-les à discuter et à mettre en commun leurs informations.

S'ils souhaitent fuir alors continuer d'utiliser les adversaires comme individu seul, cela les rend plus résistant et plus dangereux.

S'ils souhaite se battre, alors utiliser les ennemies comme des hordes, renforcer le carnage et le nombre d'ennemies qu'ils affrontent, n'ayez pas peur les hordes sont particulièrement fragiles.

Après environ 1 heure de repos, le repaire est attaqué par des cultistes, des marcheurs de pestes, ou les deux.

Voici les règles pour le combat qui s'annonce :

Chaque tuile fait 6m par 6m pour simplifier le combat, donc 1 action de déplacement permet de passer d'une tuile à une autre.

Les corridors, plateformes et autres passages étroits ne permettent que d'être à 2 de front.

Les cultistes arrivent forcément de l'une des entrées. Choisir celle qui va forcer les joueurs à réagir, que ce soit l'entrée la plus proche ou celle qui sépare le groupe.

Les marcheurs de peste peuvent apparaître sur n'importe quelle tuile, sauf celle qui sont occupé par un ou plusieurs joueurs et uniquement 1 par tour. Ici aussi choisir des tuiles qui forces les joueurs à réagir.

Voici les moyens pour le MJ de compliquer la survit des joueurs :

Pour 1 point de ruine, vous pouvez faire apparaître un deuxième marcheur de peste sur une tuile inoccupée.

Pour 1 point de ruine, vous pouvez faire apparaître le marcheur de peste sur une tuile occupée par un ou plusieurs joueurs.

Quand tous les joueurs ont atteint l'une des sorties alors vous pouvez lire ou paraphraser :

« alors que vous verrouillez la porte derrière vous, vous pouvez entendre les grognements des marcheurs raclant la porte et les cultistes frappant sur les verrous. Rapidement vous vous retournez et commencer à courir vers votre prochaine destination, abandonnant votre deuxième maison. »

Acte 4 : Rage de vivre ou Gloire du combat

C'est ici que les joueurs décident de leur destinée, trois chemins sont présentés ici : la fuite par les profondeurs du manufactorum, l'affrontement face aux cultistes et marcheurs de peste dans les profondeurs du manufactorum ou la purification du manufactorum en l'inondant de produits chimiques.

Chemin 1 : un trou de souris

Connaissant le manufactorum, les joueurs savent que de par sa taille, il y a forcément des petits passages qui ne doivent pas être verrouillé et doivent mener a l'extérieur du manufactorum.

Les passages des profondeurs du manufactorum sont un endroit tortueux et chaotique. Chaque corridor peut mener à une voie sans issue, chaque porte vers un puits sans fond, mais néanmoins les joueurs doivent avancer, les marcheurs et cultistes son sur leurs pistes. Faire un jet de Survival (Willpower) DD 4 si les joueurs n'ont pas préparé durant l'acte 3 leur chemin. En cas d'échec, les joueurs ne bénéficient pas du temps de répit lors du passage de la passerelle alors que les marcheurs de peste sont sur leurs talons.

La première difficulté qui se présente est un puits, mais la passerelle métallique qui l'enjambe est brisée, laissant à sa place un trou béant avec 3 m entre les 2 morceaux de la passerelle encore en état. La passerelle est étroite et seule une personne peut sauter à la fois. Faire un jet d'Athletics (Strength) DD 3 pour traverser le gouffre. En cas d'échec le joueur concerné se sent tomber, avec une idée de génie et la dépense d'un point de rage ils ont la possibilité de relancer le jet, si cette fois encore c'est un échec, alors la chute sera longue et courte. Les ténèbres l'engouffrent et seuls le vent et les occasionnelles tuyaux permettent de déterminer que le joueur tombe. Puis tout s'arrête dans un fracas d'os brisés et d'organe perforé.

Dès que le deuxième joueur a traversé, un marcheur de peste apparaît derrière le groupe et charge le groupe au prochain tour. À chaque tour un nouveau marcheur de peste apparaît au même endroit et charge le tour suivant.

Voici les moyens pour le MJ de compliquer la survit des joueurs :

Pour 1 point de ruine, le MJ peut accélérer d'un tour l'arrivée des marcheurs.

Pour 1 point de ruine, le MJ peut faire apparaître un cultiste en direction de la sortie, bloquant le passage hors de la passerelle.

Après la passerelle, les joueurs se retrouvent face à une porte verrouillée, menant à l'extérieur du manufactorum. Le verrou magnétique est activé et les marcheurs de peste et les cultistes se rapprochent, un jet de Tech (Intellect) DD 3 ou Athletics (Strength) DD 5 réussi permettra d'ouvrir la porte. Elle est rouillée et grince fortement alors que les joueurs traversent, refermer la porte nécessite un jet d'Athletics (Strength) DD 4.

Vous pouvez lire ou paraphraser ce qui suit :

« la porte se referme avec grand bruit derrière vous, le verrou magnétique se réactive alors que des coups sourd de marcheurs de pestes se font entendre. Pendant quelques secondes vous

souffler, vous êtes hors du manufactorum, hors de danger. Une dizaine de bruits de bottes sur le sol métallique et humide se fait entendre et apparaissant à une dizaine de mètres de vous d'un corridor adjacent, une escouade de dix soldats de l'Arbites, en armure et masque à gaz. L'officier semble parler dans son communicateur vox, puis après quelques secondes, il s'exprime pointant sa masse de choc vers vous : « lâchez vos armes et au sol, immédiatement ! » ».

les soldats de l'Arbites vont interpellier les joueurs, de gré ou de force, mais pas les tués.

Ils sont menotté et inspecté avant d'être emmené a travers la ruche vers l'interrogateur Ronod Vasistis.

Chemin 2 : aux origines du fromage

Les quelques informations qu'on put glaner les joueurs leur permettent d'identifier que les créatures sont créées dans le manufactorum et que l'endroit ce situe dans une certaine zone des profondeurs du manufactorum. Elle est difficilement accessible et un jet de Survival (Willpower) DD 4 pour s'orienter et atteindre la zone en question si les joueurs n'ont pas préparé durant l'acte 3 leur chemin. En cas d'échec il tombe sur une horde de marcheurs de peste ou une horde de cultiste au choix du MJ.

Une fois dans la zone de recherche il faut un jet d'Investigation (Intellect) DD 3 ou un jet de Awareness (Intellect) DD 5, une réussite permet aux joueurs de trouver l'endroit où sont créés les marcheurs de peste. lire ou paraphraser ce qui suit :

« ce qui se présente devant vous est un parjure, une hérésie, un sacrilège comme vous n'en avez jamais vu. Cela vous brûle et vous révolte, dans votre corps et dans votre âme alors que la salle qui s'ouvre, ce qui semble être une ancienne chapelle louée à la gloire de l'Empereur a été convertie en une ode à la putréfaction, à la maladie et au dieu de la Peste. Des symboles impies recouvrent les murs, des cultistes prient agenouillé dans la nef, des tuyaux installés récemment pendant du plafond et des murs rejoignant un chaudron qui prend maintenant la place de l'autel. De ces tuyaux sort du fromage et vous contempler une forme humanoïde sortir du chaudron que vous connaissez maintenant, un marcheur de peste, dont le bras s'accroche au bord du chaudron et se hisse difficilement s'écrasant sur le sol, avant de se reformer et de se diriger vers un groupe d'une douzaine de ces créatures. »

Tous les joueurs doivent faire un jet de corruption difficulté 4 à la vue de cette scène.

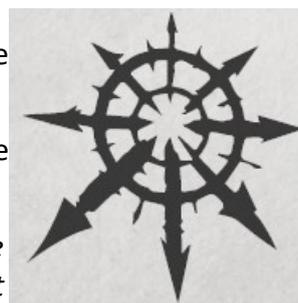
Se trouve dans la salle 1 horde de 12 cultistes, 1 horde de 12 marcheurs de peste et 1 chef de culte.

Indication pour le MJ : si les joueurs sont sur le point de mourir ou d'être vaincue une escouade de l'Arbites fait exploser l'un des murs et commencent à exterminer tout ce qui ressemble à un marcheur de peste ou un cultiste.

Les joueurs n'ayant pas de marquage hérétique et Ronod Vasistis suivant les évènements via un cogitateur ordonnera la capture des joueurs.

Si les joueurs réussissent à tuer ou neutraliser toutes leurs oppositions, alors l'escouade de l'Arbites arrive après le combat, vous pouvez lire ou paraphraser ce qui suit :

« Pendant quelques secondes vous souffler, vous avez stoppé les cultistes, plus aucun marcheur de peste ne sortira du manufactorum. Puis une dizaine de bruits de bottes sur le sol métallique et humide se fait entendre et apparaissant à une dizaine de mètres de vous d'une entrée adjacente, une escouade de dix soldats de l'Arbites, en armure et masque à gaz. L'officier semble parler dans



son com-vox, puis après quelques secondes, il s'exprime pointant sa masse de choc vers vous : « Lâchez vos armes et au sol, immédiatement ! » ».

les soldats de l'Arbites vont interpeller les joueurs, de gré ou de force, mais pas les tués.

Ils sont menotté et inspecté avant d'être emmené a travers la ruche, hors du manufactorum, vers l'interrogateur Ronod Vasistis.

Chemin 3 : purgé l'hérésie

Les joueurs savent que le centre de contrôle sert aussi à desservir une usine chimique à proximité. En l'atteignant et en déversant acides et autres produits corrosifs dans le manufactorum il serait possible de le purger.

Le centre de contrôle se trouve sur la partie haute du manufactorum, le trajet va passer par des endroits très fréquentés avant le confinement et qui maintenant vont sûrement être remplis de marcheurs de peste.

Alors que les joueurs atteignent le niveau médian du manufactorum, une horde de 30 marcheurs de pestes finie de dévorer les corps de travailleurs du manufactorum. Et les joueurs devront soit esquiver soit affronter la horde.

Arrivé au niveau du centre de contrôle, il est nécessaire d'avoir des codes d'accès pour pénétrer dedans, faire un jet de Tech (Intellect) DD 4 pour déverrouiller l'accès si les joueurs ne se sont pas préparé dans l'acte 3 ou un accès est possible via des conduites de ventilation en hauteur qui nécessitent un jet d'Athletics (Strength) DD 4.

Une fois à l'intérieur, les joueurs passent des bureaux, des autels à l'Omnimessie et des cogitateurs pour atteindre la salle de contrôle à proximité des laboratoires. Une fois arrivés ils vont voir que la porte pour l'atteindre est barricadé, 5 nobles dont le dirigeant du manufactorum, Michael Von Demetes, et 5 travailleurs se sont barricadé à l'intérieur.

Les joueurs sont toujours poursuivis par des marcheurs mais Michael Von Demetes et les nobles craignent pour leurs sécurités, les joueurs sont peut-être avec les cultistes, cherchant à les tués, ou peut-être sont-ils contaminés. Un jet de Persuasion (Fellowship), Deception (Fellowship) ou Intimidation (Willpower) DD 3 va lui faire comprendre, soit par la raison, soit par la menace qu'il vaut mieux les faire rentrer. En cas d'échec un jet d'Athletics (Strength) DD 5 permet de dégager la porte barricadée.

Les joueurs n'ont que quelques secondes de répit alors que le centre de contrôle, l'un des derniers endroits ou des humains sont encore en vie, est attaqués par une masse de marcheurs de peste qui percent les conduites, faisant fi de la barricade.

Le panneau de contrôle qui ce trouve dans la pièce est a 12m et nécessite d'abord une action de Scholar (Intellect) ou Investigation (Intellect) DD 4 pour identifier quel produits doivent être utilisé. Puis un jet de Tech (Intellect) DD 5 pour rediriger le flux de ces produits vers les canalisation, les conduites et les coursives du manufactorum.

Une horde de 20 marcheurs de peste et une horde de 20 cultistes attaquent toutes les personnes se trouvant dans la salle.

Faire un jet de peur DD 1 pour les travailleurs et les nobles, sur un échec ils tentent de fuir et se font tuer sans résistance. Ceux qui restent vont tenter de vendre cher leurs peaux.

Indication pour le MJ : il est conseillé de tuer les nobles et les travailleurs restant dans le combat pour rester en cohérence avec le préambule.

Si les joueurs sont sur le point de mourir ou d'être vaincue une escouade de l'Arbites fait exploser l'un des murs et commencent à exterminer tout ce qui ressemble à un marcheur de peste ou un cultiste.

Les joueurs n'ayant pas de marquage hérétique et Ronod Vasistis suivant les événements via un cogitateur ordonnera la capture des joueurs.

Si les joueurs réussissent à tuer ou neutraliser toutes leurs oppositions, alors l'escouade de l'Arbites arrive après le combat, vous pouvez lire ou paraphraser ce qui suit :

« Pendant quelques secondes vous souffler, vous avez stoppé les cultistes, plus aucun marcheurs de peste ne sortira du manufactorum. Puis une dizaine de bruits de bottes sur le sol métallique et humide se fait entendre et apparaissant à une dizaine de mètres de vous d'une entrée adjacente, une escouade de dix soldats de l'Arbites, en armure et masque à gaz. L'officier semble parler dans son com-vox, puis après quelques secondes, il s'exprime pointant sa masse de choc vers vous : « Lâchez vos armes et au sol, immédiatement ! » ».

les soldats de l'Arbites vont interpellé les joueurs, de gré ou de force, mais pas les tués.

Ils sont menotté et inspecté avant d'être emmené a travers la ruche, hors du manufactorum, vers l'interrogateur Ronod Vasistis.

Acte 5 : Conclusion

Après avoir été capturé par l'Arbites, les joueurs savent ce qui s'est passé dans le préambule.

Indication pour le MJ : il est possible que des joueurs soient blessés grièvement voire mort durant la partie, c'est pour cela qu'il est nécessaire d'être vague dans la description du préambule.

Les joueurs viennent de finir de raconter les événements qui se sont déroulé, vous pouvez lire ou paraphraser ce qui suit :

Ronod Vasistis s'exprime : « citoyens, la chance n'est pas la seule raison de pourquoi vous être maintenant devant moi. J'ai pu voir vos efforts et votre débrouillardise face à cette incursion. L'Inquisition », vous trembler en entendant ces mots, « et particulièrement moi-même sommes toujours à la recherche de gens débrouillards et résilient, comme vous. Malheureusement ce n'est pas une offre que vous pouvez refuser, vous êtes mort dans ce manufactorum, du moins de manière fictive, et si vous refusez cela le sera dans tous ces aspects. Levez-vous acolytes, votre service à l'Empereur ne fait que commencé. »

les joueurs vont donc maintenant suivre l'interrogateur Ronod Vasistis pour être formé en tant qu'acolyte de l'inquisition et affronter les pires ennemies que l'Imperium affronte.

Récompense

Après leur vie complètement chamboulée, les joueurs vont subir une formation draconienne à l'inquisition mais aussi beaucoup de privilège.

Chaque joueur gagne 10 points d'XP, aussi ils peuvent réduire de 2 leurs points de corruption alors qu'ils bénéficieront de rites purificateurs et si des membres ont été perdus ou des fonctions corporels majeur impacté, des bioniques de remplacement seront fournies et installées.

Annexes

PLAYER NAME: _____

CHARACTER NAME: Silas Kenn

TIER: 1 SPECIES: humain ARCHETYPE: conducteur industriel BACKGROUND: _____

RANK: 1 FACTION: Imperium KEYWORDS: Imperium



ATTRIBUTES

	S	T	A	I	WIL	INT	FEL
RATING	1	1	4	3	2	2	3
BONUS							
TOTAL							

WRATH

USES FOR WRATH

- REROLL ALL FAILED DICE
- MAKE A NARRATIVE DECLARATION
- ACTION TO RESTORE (RANK + TIER) SHOCK

SKILLS

	RATING	TOTAL		RATING	TOTAL
ATHLETICS	S		MEDICAE	INT	
AWARENESS	INT		PERSUASION	FEL	2 5
BALLISTIC SKILL	A	3 7	PILOT	A	4 8
CUNNING	FEL		PSYCHIC MASTERY	WIL	
DECEPTION	FEL	3 6	SCHOLAR	INT	
INSIGHT	FEL		STEALTH	A	
INTIMIDATION	WIL		SURVIVAL	WIL	
INVESTIGATION	INT		TECH	INT	
LEADERSHIP	WIL		WEAPON SKILL	I	1 4

OBJECTIVE

CONVICTION **2** = WIL SIZE **moyenne**
 RESOLVE **1** = WIL -1 SPEED **6m**

SURVIVAL

DEFENCE	RESILIENCE				
	BASE	+	ARMOUR	=	TOTAL
2 = I - 1	2		1 T + 1		3

WOUNDS

MAX **5**
= T + (2x TIER)

SHOCK

MAX **3**
= WIL + TIER
 DETERMINATION = T **2**

WARGEAR

WEAPONS	DICE POOL	DAMAGE	ED	AP	SALVO	RANGE	TRAITS

ARMOUR

bleu de travail

AR

1

TRAITS

GEAR:

INFLUENCE

2
= FEL - 1

WEALTH

0
= TIER

TALENTS & ABILITIES

conducteur industriel : gagne +1 dé bonus pour manipulé des machines industriel

FAITH
Max

INJURIES & CORRUPTION

<u>TRAUMATIC INJURIES</u>	<u>MEMORABLE INJURIES</u>	<u>MUTATIONS</u>	<u>CORRUPTION</u>	LEVEL
MAXIMUM = TIER +1 1. 2. 3. 4. 5. 6.				1 2 3 4 5
				

PSYCHIC POWERS

POWER	DN	ACTIVATION	DURATION	RANGE	TARGET	EFFECT

NOTES

Silas n'a pas eu un début de vie remarquable, comme la grande majorité des citoyens impériaux. Après sa majorité dans un élan de colère face à sa situation, il a décidé de s'engager dans la garde impériale, mais ses résultats médiocres ne lui permirent que de rentrer de justesse dans les forces de défense planétaire. Après quelques mois et plusieurs sanctions pour insubordination et trafic de contrebande, il fut renvoyé des forces de défense avec une nouvelle affectation par le Ministorum, le manufactorium CH-33-S3.

STEALTH

PASSIVE AWARENESS

= AWARENESS TOTAL / 2

XP EARNED

CURRENT XP EARNED

PLAYER NAME: _____

CHARACTER NAME: Melolvah Ismed

TIER: 1 SPECIES: humain ARCHETYPE: mecanicienne BACKGROUND: _____

RANK: 1 FACTION: Imperium KEYWORDS: Imperium



ATTRIBUTES

	S	T	A	I	WIL	INT	FEL
RATING	2	3	1	3	2	4	1
BONUS							
TOTAL							

WRATH

USES FOR WRATH

- REROLL ALL FAILED DICE
- MAKE A NARRATIVE DECLARATION
- ACTION TO RESTORE (RANK + TIER) SHOCK

SKILLS

	RATING	TOTAL		RATING	TOTAL
ATHLETICS	S		MEDICAE	INT 2	6
AWARENESS	INT 1	5	PERSUASION	FEL	
BALLISTIC SKILL	A		PILOT	A	
CUNNING	FEL		PSYCHIC MASTERY	WIL	
DECEPTION	FEL		SCHOLAR	INT	
INSIGHT	FEL		STEALTH	A	
INTIMIDATION	WIL		SURVIVAL	WIL	
INVESTIGATION	INT 3	7	TECH	INT 4	8
LEADERSHIP	WIL		WEAPON SKILL	I 3	7

OBJECTIVE

CONVICTION 3 = WIL SIZE **moyenne**

RESOLVE 2 = WIL -1 SPEED **6m**

SURVIVAL

DEFENCE	RESILIENCE				
	BASE	+	ARMOUR	=	TOTAL
2	4		1	=	5
= I - 1		T + 1			

WOUNDS

MAX 5
= T + (2x TIER)

SHOCK

MAX 4
= WIL + TIER
DETERMINATION = T 3

WARGEAR

WEAPONS	DICE POOL	DAMAGE	ED	AP	SALVO	RANGE	TRAITS

ARMOUR

bleu de travail

AR

1

TRAITS

GEAR:

INFLUENCE

0

= FEL - 1

WEALTH

0

= TIER

TALENTS & ABILITIES

réparation d'urgence : une fois par scène, peut tenter de réparer une machine ou un équipement technologique. Gagne +2 dés bonus pour le jet mais si la réparation échoue alors la machine reste inutilisable et irréparable pour le reste de la scène.

FAITH
Max

INJURIES & CORRUPTION

TRAUMATIC INJURIES	MEMORABLE INJURIES	MUTATIONS	CORRUPTION	LEVEL
<p>MAXIMUM = TIER +1</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p>3.</p> <p>4.</p> <p>5.</p> <p>6.</p>				<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>5</p>
				

PSYCHIC POWERS

POWER	DN	ACTIVATION	DURATION	RANGE	TARGET	EFFECT

NOTES

Melolvah fut assigné très jeune au manufactorum CH-33-S3, et sa capacité a réparé les diverses pompes et machines industrielles sans avoir besoin d'appeler un techno-adepte est très appréciée. Mais elle porte un intérêt particulier à la cybernétique depuis qu'un véritable techno-prêtre du Mechanicus fortement cybernétisé, est passé dans le manufactorum. Depuis elle répare de vieille cybernétique en espérant en trouvé de bonne qualité.

STEALTH	PASSIVE AWARENESS
	<p>= AWARENESS TOTAL / 2</p>
XP EARNED	CURRENT XP EARNED

PLAYER NAME: _____

CHARACTER NAME: Lento Hurk

TIER: 1 SPECIES: humain ARCHETYPE: manutentionnaire BACKGROUND: _____

RANK: 1 FACTION: Imperium KEYWORDS: Imperium



ATTRIBUTES

	S	T	A	I	WIL	INT	FEL
RATING	3	3	1	4	2	2	1
BONUS							
TOTAL							

WRATH

USES FOR WRATH

- REROLL ALL FAILED DICE
- MAKE A NARRATIVE DECLARATION
- ACTION TO RESTORE (RANK + TIER) SHOCK

SKILLS

		RATING	TOTAL			RATING	TOTAL
ATHLETICS	S	4	7	MEDICAE	INT		
AWARENESS	INT	2	4	PERSUASION	FEL		
BALLISTIC SKILL	A			PILOT	A		
CUNNING	FEL			PSYCHIC MASTERY	WIL		
DECEPTION	FEL			SCHOLAR	INT		
INSIGHT	FEL			STEALTH	A		
INTIMIDATION	WIL	3	5	SURVIVAL	WIL		
INVESTIGATION	INT			TECH	INT		
LEADERSHIP	WIL	1	3	WEAPON SKILL	I	3	7

OBJECTIVE

CONVICTION 2 = WIL SIZE moyenne

RESOLVE 2 = WIL -1 SPEED 6m

SURVIVAL

DEFENCE	RESILIENCE				
	BASE	+	ARMOUR	=	TOTAL
3	4		1		5
= I - 1	T + 1				

WOUNDS

MAX
5
= T + (2x TIER)

SHOCK

MAX 5
= WIL + TIER
DETERMINATION
= T 4

WARGEAR

WEAPONS	DICE POOL	DAMAGE	ED	AP	SALVO	RANGE	TRAITS

ARMOUR

bleu de travail

AR

1

TRAITS

GEAR:

INFLUENCE

0
= FEL -1

WEALTH

0
= TIER

TALENTS & ABILITIES

gardien : une fois par combat, pour une action reflex, vous vous déplacez de la moitié de votre vitesse pour intercepter n'importe quelle attaque qui cible un allié. Vous prenez tout les dégâts mais votre résilience est augmenter de +1 pour les réduire.

FAITH
Max

INJURIES & CORRUPTION

TRAUMATIC INJURIES	MEMORABLE INJURIES	MUTATIONS	CORRUPTION						
MAXIMUM = TIER +1 1. 2. 3. 4. 5. 6.			<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; padding: 2px;">CORRUPTION</td> <td style="text-align: center; padding: 2px;">LEVEL</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">  </td> <td style="text-align: center;">  </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center; padding: 10px;">  </td> </tr> </table>	CORRUPTION	LEVEL				
CORRUPTION	LEVEL								
									
									

PSYCHIC POWERS

POWER	DN	ACTIVATION	DURATION	RANGE	TARGET	EFFECT

NOTES

Lento a toujours été un grand gaillard, mais tout le monde l'était dans sa famille. Traité de famille de mutants, il a du très rapidement savoir se défendre et protéger ses frères et sœur. Le rendant particulièrement prompt a aider les autres. Lorsqu'il a été affecté au manufactorum CH-33-S3, sa grande carrure a aidé bien des personnes. Il ne pourra pas aider tout le monde mais est particulièrement attaché au groupe de joueurs, et si le besoin se fait sentir, n'hésitera pas à utiliser les drogues de combat qu'il a obtenue de certains membres de sa famille.

STEALTH	PASSIVE AWARENESS = AWARENESS TOTAL / 2
XP EARNED	CURRENT XP EARNED

PLAYER NAME: _____

CHARACTER NAME: Vyrna Shuru

TIER: 1 SPECIES: humain ARCHETYPE: chimiste BACKGROUND: _____

RANK: 1 FACTION: Imperium KEYWORDS: Imperium



ATTRIBUTES

	S	T	A	I	WIL	INT	FEL
RATING	1	2	3	1	3	4	2
BONUS							
TOTAL							

WRATH

USES FOR WRATH

- REROLL ALL FAILED DICE
- MAKE A NARRATIVE DECLARATION
- ACTION TO RESTORE (RANK + TIER) SHOCK

SKILLS

	RATING	TOTAL		RATING	TOTAL
ATHLETICS	S		MEDICAE	INT 4	8
AWARENESS	INT 2	6	PERSUASION	FEL	
BALLISTIC SKILL	A		PILOT	A	
CUNNING	FEL		PSYCHIC MASTERY	WIL	
DECEPTION	FEL		SCHOLAR	INT 3	7
INSIGHT	FEL		STEALTH	A	
INTIMIDATION	WIL		SURVIVAL	WIL	
INVESTIGATION	INT 3	7	TECH	INT 1	5
LEADERSHIP	WIL		WEAPON SKILL	I	

OBJECTIVE

CONVICTION 3 = WIL SIZE **moyenne**

RESOLVE 3 = WIL -1 SPEED **6m**

SURVIVAL

DEFENCE	RESILIENCE				
	BASE	+	ARMOUR	=	TOTAL
1	3				
= I - 1			T + 1		

WOUNDS

MAX
4
= T + (2x TIER)

SHOCK

MAX 4
= WIL + TIER
DETERMINATION = T 4

WARGEAR

WEAPONS	DICE POOL	DAMAGE	ED	AP	SALVO	RANGE	TRAITS

ARMOUR

blouse de laboratoire

AR

0

TRAITS

+4 résilience contre les produits chimiques

GEAR:

INFLUENCE

1

= FEL - 1

WEALTH

0

= TIER

TALENTS & ABILITIES

chimiste : gagne +1 dés bonus aux jets de Scholar et Tech basé sur la chimie

FAITH

Max

INJURIES & CORRUPTION

TRAUMATIC INJURIES

MAXIMUM

= TIER +1

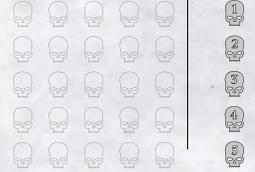
- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

MEMORABLE INJURIES

MUTATIONS

CORRUPTION

LEVEL



PSYCHIC POWERS

POWER	DN	ACTIVATION	DURATION	RANGE	TARGET	EFFECT

NOTES

Chaque personne est un peu brisée, mais que ce soit les fumées toxiques ou une disposition naturelle, Vyrna l'est plus que les autres. Ces connaissances en premier soin sont très appréciées dans le manufactorum mais pour d'autres sa fascination pour les solvants et acides chimiques font douter de cette bonne volonté comme une recherche de sujets d'expérimentation. Il est vrai que deux personnalités sont présentes dans Vyrna, à savoir laquelle prendra le dessus n'est qu'une question de temps.

STEALTH

PASSIVE
AWARENESS

= AWARENESS
TOTAL / 2

XP EARNED

**CURRENT XP
EARNED**

PLAYER NAME: _____

CHARACTER NAME: "le Rat"

TIER: 1 SPECIES: humain ARCHETYPE: squatteur BACKGROUND: _____

RANK: 1 FACTION: Imperium KEYWORDS: Imperium



ATTRIBUTES

	S	T	A	I	WIL	INT	FEL
RATING	2	3	4	2	3	1	1
BONUS							
TOTAL							

WRATH

USES FOR WRATH

- REROLL ALL FAILED DICE
- MAKE A NARRATIVE DECLARATION
- ACTION TO RESTORE (RANK + TIER) SHOCK

SKILLS

	RATING	TOTAL		RATING	TOTAL
ATHLETICS	S		MEDICAE	INT	
AWARENESS	INT		PERSUASION	FEL	
BALLISTIC SKILL	A	2	PILOT	A	
CUNNING	FEL		PSYCHIC MASTERY	WIL	
DECEPTION	FEL		SCHOLAR	INT	
INSIGHT	FEL		STEALTH	A	3
INTIMIDATION	WIL	3	SURVIVAL	WIL	4
INVESTIGATION	INT		TECH	INT	
LEADERSHIP	WIL	1	WEAPON SKILL	I	

OBJECTIVE

CONVICTION **3** = WIL SIZE **moyenne**
 RESOLVE **2** = WIL -1 SPEED **6m**

SURVIVAL

DEFENCE	RESILIENCE				
	BASE	+	ARMOUR	=	TOTAL
1	4				4
= I - 1			T + 1		

WOUNDS

MAX **6**
= T + (2x TIER)

SHOCK

MAX **5**
= WIL + TIER
DETERMINATION = T **4**

WARGEAR

WEAPONS	DICE POOL	DAMAGE	ED	AP	SALVO	RANGE	TRAITS
couteau		2+2	2			8m	

ARMOUR	AR	TRAITS
bleu de travail rapicé	0	

GEAR:	INFLUENCE	WEALTH
	0	0
	= FEL - 1	= TIER

TALENTS & ABILITIES

squatteur : gagne +1 dé bonus pour ce repéré dans le manufactorum

FAITH

Max

INJURIES & CORRUPTION

TRAUMATIC INJURIES

MAXIMUM = TIER +1

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

MEMORABLE INJURIES

MUTATIONS

CORRUPTION

LEVEL



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5



PSYCHIC POWERS

POWER	DN	ACTIVATION	DURATION	RANGE	TARGET	EFFECT

NOTES

Le Rat n'a aucun souvenir de son passé, ses plus récents souvenirs remontent à quelques années, alors qu'il se réveille sans vêtement, dans ce qui est maintenant le repaire du groupe. Suite à cela il a aménagé l'endroit et aide régulièrement dans le manufactorum pour recevoir des tickets de rationnement ou divers objets utiles mais il passe la majorité de son temps à explorer les profondeurs du manufactorum.

STEALTH

PASSIVE
AWARENESS

= AWARENESS
TOTAL / 2

XP EARNED

**CURRENT XP
EARNED**

Adversaires et Alliés

Soldats de l'Arbites

ENFORCER							
Tier	1	2	3	4			
Threat	E	T	T	T			
KEYWORDS: IMPERIUM							
S	T	A	I	WIL	INT	FEL	
3	3	3	3	3	3	3	
Resilience							
7 (Flak Armour: 3 AR)							
Defence		Wounds		Shock			
2		5		4			
SKILLS: Default 5, Awareness 6 (Passive 3), Intimidation 7, Investigation 6, Weapon Skill 6							
BONUSES							
Brutal Discipline: +2 bonus dice to Tests made against targets with the SCUM or HERETIC Keywords.							
ABILITIES							
BATTLECRY: Freeze, Scum! Make an Intimidation Interaction Attack against 2 targets with no penalty.							
ACTION:							
Combat Shotgun 10 + 1 ED / Range 6 - 12 - 18 / Salvo 2 / Assault, Rapid-Fire (1), Spread							
Shock Maul: 7 + 4 ED / AP -1 / Range 1 / Agonising, Brutal							
DETERMINATION: Spend 1 Ruin to roll 5d6.							
Conviction		Resolve		Speed		Size	
3		2		5		Avg	

Travailleurs du manufactorum

IMPERIAL CITIZEN							
Tier	1	2	3	4			
Threat	T	T	T	T			
KEYWORDS: IMPERIUM							
S	T	A	I	WIL	INT	FEL	
2	2	3	2	3	1	2	
Resilience							
3 (Ragged Clothes: 0 AR)							
Defence		Wounds		Shock			
1		4		3			
SKILLS: Default 4, Awareness 3 (Passive 2)							
ABILITIES							
ACTION: Unarmed, 2 +1 ED / Range 1							
COMPLICATION: Cheap Augmetic Whenever this Threat rolls a Complication, one of their augmetics malfunctions. They are <i>Hindered</i> and unable to use the body part effectively until it is repaired by a DN 3 Tech (Int) Test.							
DETERMINATION: Spend 1 Ruin to roll 2d6.							
Conviction		Resolve		Speed		Size	
2		1		6		Avg	

Marcheurs de peste

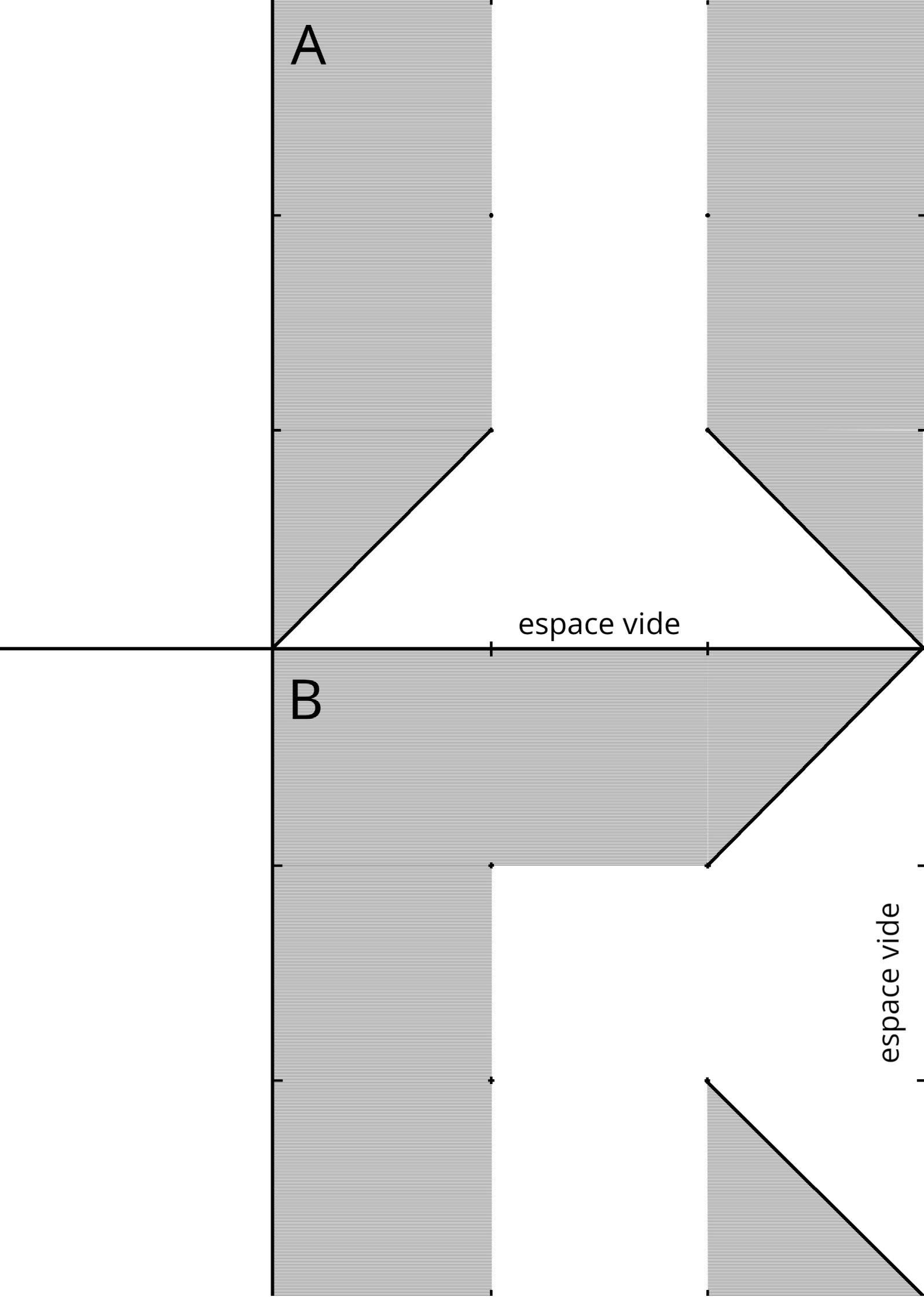
POXWALKER							
Tier	1	2	3	4			
Threat	T	T	T	T			
KEYWORDS: CHAOS, NURGLE							
S	T	A	I	WIL	INT	FEL	
4	3	2	2	1	1	1	
Resilience							
4							
Defence		Wounds		Shock			
1		5		2			
SKILLS: Default 3, Awareness 3 (Passive 2), Weapon Skill 5							
BONUSES							
Mindless: This Threat automatically passes Resolve Tests.							
ABILITIES							
ACTION: Infectious Fists and Teeth: 6+1 ED / Range 1 / Inflicts (<i>Poison 3</i>)							
DETERMINATION: Spend 1 Ruin to roll 3d6.							
Conviction		Resolve		Speed		Size	
2		1		4		Avg	

Chef des cultistes

CULT LEADER							
Tier	1	2	3	4			
Threat	A	E	E	T			
KEYWORDS: CHAOS, HERETIC							
S	T	A	I	WIL	INT	FEL	
3	4	3	4	5	4	4	
Resilience							
6 (Armoured Robe: 1 AR)							
Defence		Wounds		Shock			
3		8		7			
SKILLS: Default 6, Awareness 7 (Passive 4), Deception 7, Intimidate 7, Persuasion 8, Stealth 6, Weapon Skill 7.							
BONUSES							
Herald of Ruin: At the start of each Round this Threat is alive, the GM gains a point of Ruin for every 6 Cultists alive in the Scene.							
Champion: This Threat may use Ruin Actions and has 1 personal Ruin.							
Priest of the Dark Gods: This Threat gains +2 bonus dice to all Interaction Attacks.							
ABILITIES							
ACTION:							
Autopistol: 7 +1 ED / Range 6 - 12 - 18 / Salvo 2 / Pistol							
Chainsword: 8 +4 ED / Range 1 / Brutal, Parry							
BATTLECRY: Kneel Before the Dark Gods! As an Action the Cult Leader makes an Interaction Attack against all targets within 15m who do not possess the CHAOS Keyword. Any target affected by the Interaction Attack is <i>Proned</i> in addition to the normal effects.							
RUIN: Kill Them ALL! Spend 1 Ruin. As a Free Action, the Cult Leader commands a Mob of Cultists within 3m to make one Combat Action immediately. The GM may spend 1 Ruin to have the Cult Leader use Kneel Before the Dark Gods! as a Ruin Action.							
DETERMINATION: Spend 1 Ruin to roll 4d6							
Conviction		Resolve		Speed		Size	
5		4		6		Avg	

Cultistes

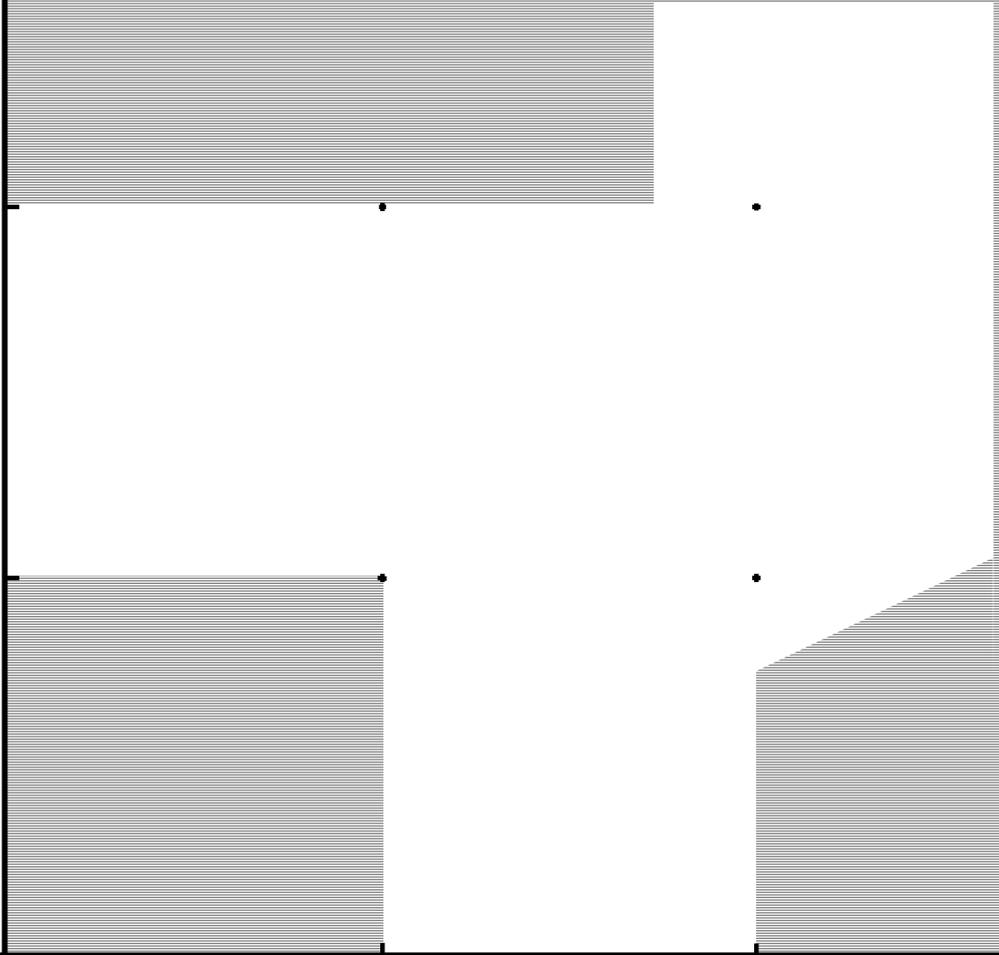
CULTIST							
Tier	1	2	3	4			
Threat	T	T	T	T			
KEYWORDS: CHAOS, HERETIC							
S	T	A	I	WIL	INT	FEL	
2	3	2	3	3	2	3	
Resilience							
4 (Ragged Clothes: 0 AR)							
Defence		Wounds		Shock			
2		5		4			
SKILLS: Default 3, Awareness 4 (Passive 2), Deception 5, Stealth 5, Weapon Skill 5							
BONUSES							
Devotion: Any time a Cultist is slain by a Critical Hit, the GM gains 1 Ruin.							
ABILITIES							
ACTION: Shoot and Stab A Cultist takes no Multi-Action penalty on a turn where they elect to shoot their Autopistol and stab with their Knife.							
Autopistol: 7 +1 ED / Range 6 - 12 - 18 / Salvo 2 / Pistol							
Knife: 4 +2 ED / Range 1							
DETERMINATION: Spend 1 Ruin to roll 3d6.							
Conviction		Resolve		Speed		Size	
3		2		6		Avg	



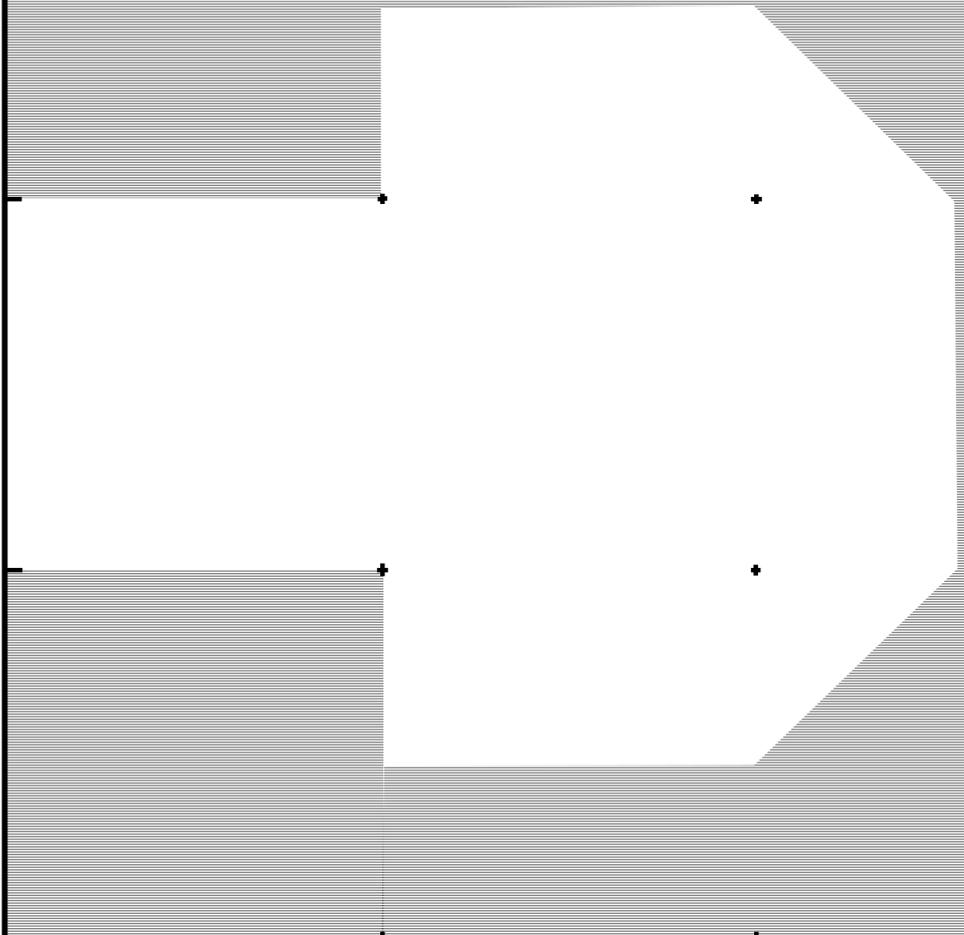
C

D

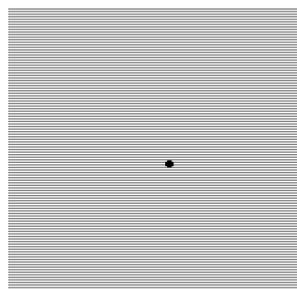
1



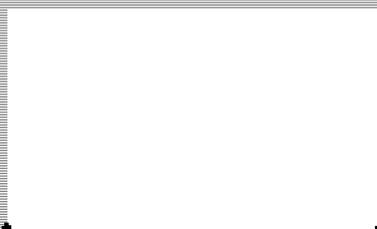
2



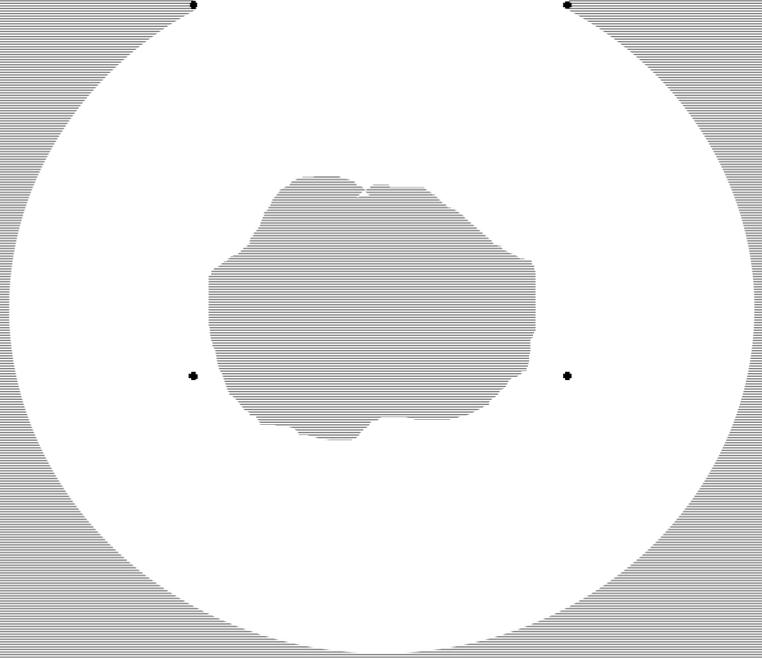
3



4



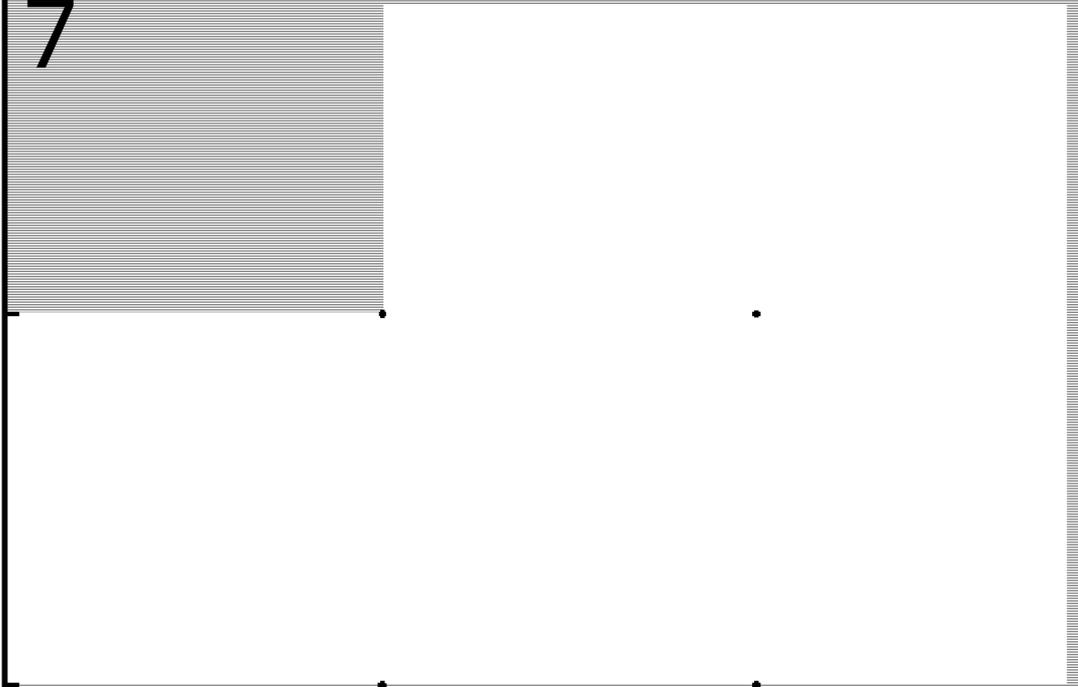
5



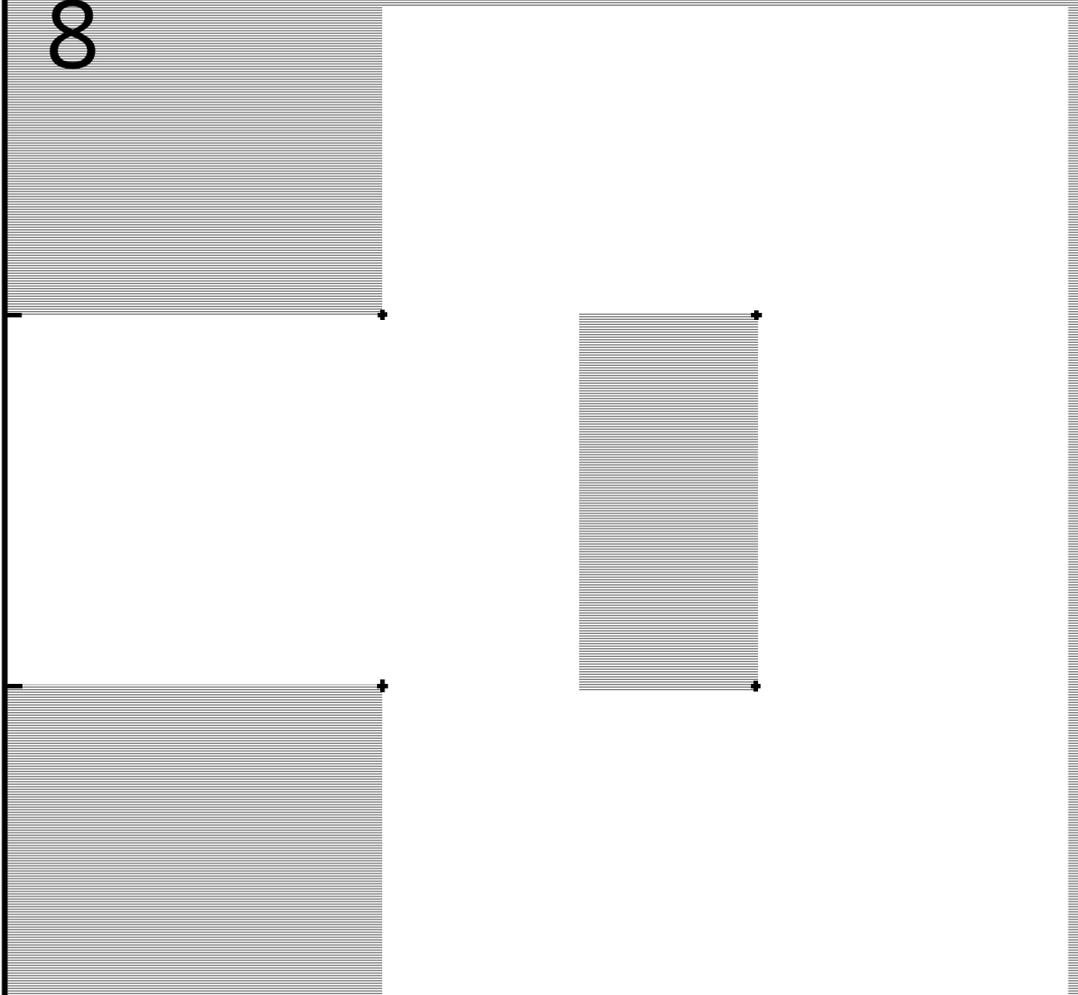
6



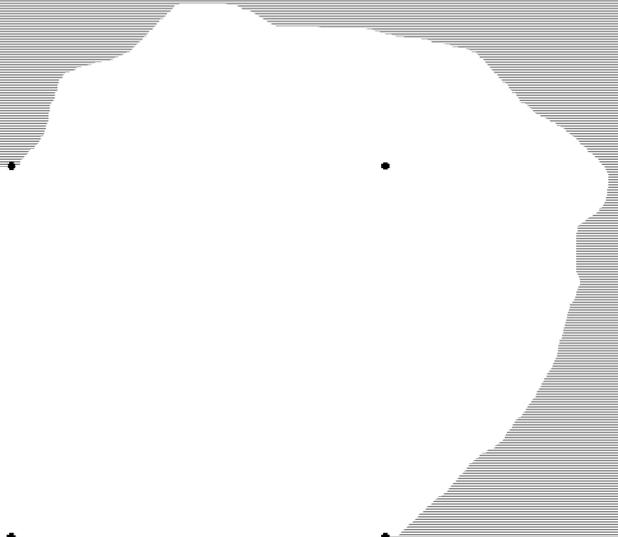
7



8



9



10

