

UN MONDE SI TRANQUILLE

Scénario pour Warhammer 40K – Wrath & Glory



PRESENTATION

Le système de Gilead était considéré comme l'un des plus grands succès de ce secteur de la galaxie, un brillant exemple de la majesté et de la droiture de l'Imperium. Cependant, la Noctis Aeterna, les ténèbres qui ont obscurci la balise de l'Astronomican, ont isolé le système. Les gloires passées de Gilead ne représentent aujourd'hui plus rien, et la région tout entière est secouée par les tempêtes Warp de la Grande Faille. Sans communication, transport ou renfort possible, la lumière de l'Empereur ne brille plus sur les mondes de Gilead depuis trois sombres années. Beaucoup se demandent si elle reviendra un jour.

Pour les défenseurs de l'humanité qui résident dans le système de Gilead, la situation devient de plus désespérée chaque jour qui passe en l'absence de tout espoir de recevoir de l'aide du reste de l'Imperium. Leurs ressources s'amenuisent tandis que les forces du chaos semblent bénéficier de renforts inépuisables. Le Seigneur Militant Taléria Fylamon tente de protéger les habitants de Gilead en prenant des décisions difficiles. Il a entendu parler d'une puissante relique, une arme réputée pour son efficacité dans le combat contre le chaos. Cette arme serait bien mieux employée entre les mains d'un défenseur de l'humanité qu'à l'intérieur d'un présentoir d'un mausolée. Sur les ordres du Seigneur Militant, un petit groupe de fidèles serviteurs de l'Empereur a embarqué dans une navette à destination de la planète agricole d'Ostia pour récupérer la relique. Sur un monde si tranquille, cela ne devrait être qu'une simple ballade de santé, n'est-ce pas ?

INTRODUCTION

LE MONDE D'OSTIA

Localisation : Système Gilead

Classification : agri-monde

Population : environ neuf milliards d'habitants

Géographie : variée, avec un climat tempéré ; apparemment proche de l'ancienne Terra avant l'Imperium

Gouverneur planétaire : Seigneur-Sortium Eshgar Quintillius Lorae

Capitale : Villam Fundus

Ostia est un monde agricole qui a vocation à produire la nourriture permettant de nourrir tous les habitants des planètes du système Gilead. Il est dirigé par le « Sortium », un corps de fonctionnaires de l'Administratum qui en supervise chaque aspect. A la tête du Sortium se trouve le gouverneur planétaire, le Seigneur-Sortium Eshgar Quintillius Loraë. L'importance de cette planète est telle pour l'Imperium qu'une garnison de deux millions de soldats de l'Astra Militarum. La grande majorité des habitants sont des paysans et des éleveurs en charge de la production de nourriture.

LE HEROS D'OSTIA

Elyrias a vécu il y a un millier d'années. Originaire d'Ostia, il a rejoint très jeune l'Astra Militarum pour poursuivre une carrière de soldat. Grâce à ses capacités, il s'est hissé en quelques années au grade d'officier. Lorsque qu'une invasion de créatures du chaos échappées du Warp a attaqué Ostia, Elyrias était en première ligne pour défendre son monde d'origine. Armé de son épée tronçonneuse, il n'a jamais reculé devant les hordes démoniaques et a mené son unité de victoire en victoire.

Au cœur de la bataille, il a abattu avec son épée un Grand Immonde, un des démons les plus puissants du dieu Nurgle, le Seigneur de la Pestilence. Cet exploit a définitivement consacré le statut d'Elyrias en tant qu'héros de l'Empire. Il est malheureusement mort peu de temps après d'une maladie incurable contractée lors de son combat contre le Grand Immonde. Un mausolée a été construit à Villam Fundus. Le corps préservé d'Elyrias a été placé en son cœur et son épée tronçonneuse, maintenant considérée comme une relique sacrée, est conservée dans un présentoir scellé proche du corps de son ancien propriétaire.



LE CULTE DE NURGLE

Le chaos est toujours à l'affût d'âmes faibles à corrompre et ainsi propager la corruption au sein de l'Imperium. Deux employés d'un manufactorum abattoir de Villam Fundus se sont tournés vers Nurgle dans un effort désespéré pour apaiser leurs tourments intérieurs.

Aristéa est une laborantine travaillant au sous-sol du manufactorum. Elle est en charge des tests de qualité de la viande qui est placée en conserve. Gerolf est un des nombreux bouchers du manufactorum. Il est en charge de l'abattage et de l'équarrissage des bêtes. Ils forment un duo de prêtres dédiés à Nurgle qui ont entraîné à leur suite plusieurs membres du personnel du manufactorum.

Nurgle a suggéré à ses nouveaux adorateurs une idée folle pour contaminer tous les habitants du système Gilead : récupérer des résidus de mucus toxique provenant du Grand Immonde tué par Elyrias sur son épée tronçonneuse, synthétiser en laboratoire la maladie qu'ils contiennent et l'utiliser pour contaminer toute la production de viande du manufactorum qui est destinée à alimenter la population de toutes les planètes du système.

Aristéa et Gerolf ont volé il y a un mois l'épée tronçonneuse dans le mausolée. Grâce au laboratoire du manufactorum destiné à tester la qualité de la viande, Aristéa a réussi à synthétiser une souche du Fléau Ecarlate qu'elle introduit maintenant depuis trois semaines dans toutes les conserves de viande qui quittent le manufactorum.



LE FLEAU ECARLATE

Nurgle est particulièrement fier de cette maladie connue sous le nom de Fléau Ecarlate. Ses symptômes sont des éruptions cutanées rouges et urticantes, qui se remplissent rapidement de sanie et finissent par éclater, répandant la maladie. Si la victime survit miraculeusement au Fléau, elle se retrouve atrocement défigurée.

SILENCE, ON MEURT

Le Fléau Ecarlate a mis moins d'une semaine à se répandre dans toutes les communautés d'Ostia. Le Sortium a réagit rapidement en déclarant un confinement global de toute la population de la planète et en interdisant tout départ ou arrivée vers le reste du système. Mais la panique se répand dans le sillage de l'épidémie car personne n'a encore été capable d'identifier son origine. Aucuns des médecins se sait comment l'endiguer mais tous confirment que son origine est clairement démoniaque.

Le Seigneur-Sortium Eshgar Quintillius Lorae s'est réfugié dans le bâtiment central du Sortium au centre de Villam Fundus. La production agricole est à l'arrêt depuis deux semaines et la famine menace les autres planètes du système. Le Seigneur-Sortium est terrifié à l'idée que quelqu'un découvre ce qui se passe sur la planète dont il a charge. Il a ordonné un blocus complet de toutes les communications vox et n'a répondu à aucune des requêtes du Seigneur Militant et des seigneurs des autres planètes.

La seule solution du Seigneur-Sortium à la crise en cours a été d'envoyer l'armée dans les villages contaminées pour tout détruire au lance-flammes, les bâtiments comme les habitants, qu'ils soient malades ou non. Au lieu de stopper la propagation de l'épidémie, la population se disperse à l'approche des soldats venus les tuer et leur fuite contribue à répandre encore plus largement le Fléau Ecarlate.

LA BÊTE DE KARKADANN

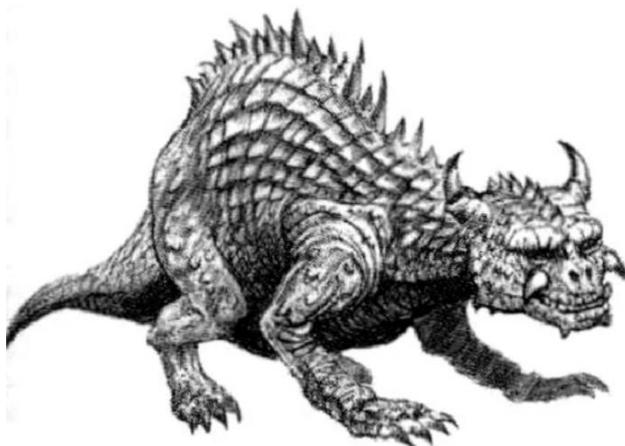
A l'arrivée de l'humanité sur Ostia, la planète abritait une faune sauvage et variée. Les premiers colons ont traqué et éliminé sans pitié tous les prédateurs et toutes les créatures qu'ils estimaient pouvoir gêner leurs plans pour faire d'Ostia un parfait monde agricole. Ils ont ensuite importé des Grox pour se lancer dans l'élevage de ces créatures pour leur viande.

La province de Karkadann est une zone située loin au nord de la cité de Villam Fundus. Elle est réputée pour ses hivers froids, ses larges forêts et ses élevages de Grox qui s'étendent à perte de vue dans toutes les directions. Elle est aussi connue pour ses légendes concernant la bête de Karkadann, un étrange cheval à la peau sombre couverte de fourrures et possédant une corne épaisse au milieu du front. Quelques individus de cette espèce auraient échappé à la purge diligentée par les premiers colons et vivraient encore au plus profond des forêts de la province, évitant les humains comme la peste.



LES GROX

Les besoins d'approvisionnement en viande des milliards d'habitants du système Gielad sont énormes. Les paysans d'Ostia ont importé des Grox pour en pratiquer l'élevage intensif. Ces gros reptiles peuvent atteindre une taille de cinq mètres à l'âge adulte. Leur viande est savoureuse et nourrissante. Ils peuvent se nourrir avec n'importe quoi, que ce soit comestible ou dépourvu d'élément nutritif. Le seul réel problème est leur mauvais caractère jumelé à leur nature solitaire et territorial. Un instant d'inattention suffit pour se retrouver amputé ou mort.



LE VILLAGE ÉPARGNE

Le village de Wendish est situé à l'extrémité occidentale de la province de Karkadann. Il se trouve en plein milieu d'une zone forestière et c'est l'un des rares endroits dédié à l'abattage des arbres. La plupart de ses habitants sont des bûcherons ou travaillent dans une scierie.

Saskia est une adolescente du village qui vit seule avec son père. C'est aussi une mutante. Elle ne présente pas de particularité physique mais elle possède quelques talents latents de psyker. Elle passe le peu de temps libre dont elle dispose à s'aventurer la forêt qui entoure son foyer. C'est ainsi qu'elle a rencontré une bête de Karkadann. La créature ne s'est pas enfuie à son approche, apaisée par les ondes mentales de la jeune psyker. Saskia a mis des semaines à apprivoiser la bête mais elles ont fini par devenir « amies ». Saskia passe maintenant tout son temps avec elle dès qu'elle le peut.

Quand le Fléau Ecarlate a fini par atteindre le village de Wendish, Saskia a été rapidement touchée. Elle est partie malade dans la forêt rejoindre la bête pour éviter de contaminer son père. La bête a senti que son amie était malade. Elle lui a fait « comprendre » qu'elle devait boire le lait d'un de ses pis. Quelques gouttes du lait ont complètement fait disparaître les symptômes du Fléau en moins d'une heure et l'ont immunisé pour une semaine contre toutes les infections.

Avec l'accord de la bête, Saskia a trait la bête pour récupérer le plus de lait possible avant de le ramener au village et de convaincre le villageois de le boire. En l'espace d'une journée, tous les malades du village de Wendish ont été guéris. Il est devenu le seul endroit sur Ostia qui ne soit pas affecté par le Fléau Ecarlate. Saskia a fini par révéler l'origine du lait et a fait promettre aux villageois de garder secret l'existence de la bête.

Test de Connaissance SD 5 : Le PJ a entendu parler des légendes concernant la bête de Karkadann, une créature équine pourvue d'une corne qui se cache au fond des forêts de la province du même nom. Le contact de sa corne aurait le pouvoir de soigner n'importe quelle maladie.

DOUBLE MISSION

Les humains isolés dans le système de Gilead manquent cruellement de matériel, d'armes et d'armures pour combattre les invasions de xénos et de créatures du chaos. Le Seigneur Militant Taléria Fylamon veut récupérer l'épée tronçonneuse du héros Elyrias qui se trouve sur Ostia. Il confie cette mission aux PJs et met à leur disposition une navette pour s'y rendre.

Des rumeurs inquiétantes sont parvenues jusque sur la planète Gilead Primus concernant ce qui se passe sur Ostia. Cela fait deux semaines qu'aucune navette n'a été autorisée à se poser sur la planète ou ne l'a quitté. Les tentatives de communication avec le Seigneur-Sortius n'aboutissent pas. Et le plus important est bien entendu le retard des livraisons de nourriture en provenance d'Ostia à destination de toutes les autres planètes habitées du système. La situation était déjà tendue mais les premiers morts liés à la famine ont déjà été recensés. Les PJs doivent aussi découvrir ce qui se passe sur Ostia et faire un rapport complet à leur retour.

LES PERSONNAGES

Vous trouverez ci-joints cinq personnages prêtirés de Tier 2 destinés à être utilisés avec ce scénario.

SŒUR DE BATAILLE

Adepta Sororitas

L'Adepta Sororitas a reçu un message vox de la part d'Essatéa, une Sœur Hospitalière actuellement sur Ostia, juste avant que les communications ne soient complètement interrompues. Son message était un appel à l'aide. Elle évoquait une épidémie se répandant parmi la population. Vous devez découvrir ce qui se passe sur Ostia, retrouver votre sœur Essatéa et lui apporter toute l'aide dont elle pourrait avoir besoin.

PSYKER ASSERMENTE

Adeptus Astra Telepathica

Cela fait trois semaines que vous faites le même cauchemar chaque nuit. Vous êtes perdu(e) dans une forêt la nuit et dans une clairière vous apercevez une adolescente humaine qui fait face à une étrange créature équine à la peau noire avec une corne au milieu du front. La jeune fille est clairement une psyker et une recherche dans les archives

a révélé que les arbres étaient originaires de la planète Ostia. Vous devez la retrouver avant qu'elle ne devienne une menace pour elle-même et pour les autres, en espérant que la bête ne soit pas une créature du chaos ...

SKITARII

Adeptus Mechanicus

Vos supérieurs de l'Adeptus Mechanicus vous ont confié une mission de la plus haute importance : retrouver une relique, une épée tronçonneuse ayant appartenu à un héros de guerre nommé Elyrias. Vous devez apaiser l'esprit de l'arme, la remettre en état et vous assurer que le respect qui lui est dû soit accordé. C'est à ce prix que cette puissante arme pourra à nouveau être utilisée pour combattre le chaos. Puisse l'Omnimesse guider vos mains dans cette tâche.

FILS DU TEMPESTUS

Astra Militarum

Il y a trois semaines, le Seigneur-Sortium qui règne sur la planète Ostia a réclamé l'envoi de troupes militaires en renfort. Il y a deux semaines, toutes les communications ont été coupées entre Ostia et le reste du système. Vos supérieurs vous ont demandé de leur rapporter ce qui se passe sur la planète et ce qu'il est advenu des soldats qui ont été envoyés. L'Astra Militarum apprécie peu que la chaîne de commandement soit rompue sans raison valable.

INTERROGATEUR

Inquisition

Votre mentor au sein de l'Inquisition est l'honoré Hadariel Welker, un inquisiteur expérimenté. Il est actuellement en mission sur la planète Ostia avec trois acolytes. Le dernier message que vous avez reçu de sa part il y a deux semaines était particulièrement inquiétant. Il pensait avoir détecté sur la planète la présence d'un culte dédié à un dieu du chaos. Vous êtes inquiet(ète) car il n'a plus donné aucune nouvelle depuis. Vous devez découvrir ce qui est arrivé à l'inquisiteur et à son équipe. S'il est encore en vie, il aura certainement de votre soutien.

SCENARIO

PROLOGUE

A TRAVERS LA COURONNE

Une petite navette de transport a été mise à disposition des PJs pour se rendre jusqu'à Ostia. Le voyage n'est que de quelques heures depuis Gilead Primus où réside le Seigneur Militant Taléria Fylamon. Les PJs ont tout le temps du trajet pour faire connaissance et échanger les informations dont ils disposent.

A l'approche d'Ostia, ils aperçoivent l'omniprésent réseau de satellites de défense, de batteries orbitales et de stations spatiales connues sous le nom de Couronne de Lames qui protège l'unique monde agricole du système Gilead. Une voix métallique résonne dans le communicateur vox de la navette :

« Au nom du Seigneur-Sortium Eshgar Quintillius Lorae, faites demi-tour. L'accès au monde d'Ostia est actuellement interdit jusqu'à nouvel ordre. Que l'Empereur vous protège. »

Le pilote de la navette blêmit quand il se rend compte que les batteries orbitales les plus proches pivotent leur direction de manière menaçant. Si les PJs ne font pas demi-tour et ne tentent pas de convaincre leur interlocuteur qu'ils sont en mission officielle et que les ordres du Seigneur Militant surpassent en autorité ceux du Seigneur-Sortium, ils essuieront un premier coup de semonce qui ébranlera la navette. Le tir suivant une minute plus tard détruira la navette et tous ses occupants ...

Test de Persuasion SD 4 ou de Commandement SD 2 : Le PJ arrive à convaincre l'officier responsable de la Couronne de Lames que l'autorité dont dépend leur mission surpasse celle du Seigneur Sortium et les autorise à atterrir sur Ostia.

ACCUEIL SUR LE TARMAC

Leur navette pénètre l'atmosphère d'Ostia et se dirige sur un immense tarmac qui s'étend au nord de Villam Fundus, la capitale de la planète. Quelques minutes plus tard, ils atterrissent enfin au milieu des énormes vaisseaux cargos destinés à transporter le ravitaillement. Ces derniers reposent inertes sur le tarmac en attente de la fin de la quarantaine. Des champs s'étendent à perte de vue dans toutes les directions au-delà des limites de la cité.

Deux véhicules blindés de transport se dirigent vers la navette des PJs. Dix miliciens des forces de sécurité de la planète en descendent suivi d'Hemma Weber, une fonctionnaire du Sortium envoyée pour les accueillir. Elle salue poliment les PJs à la descente de la navette et leur demande la raison de leur venue sur Ostia. Elle essaye une nouvelle fois de les convaincre de repartir d'où ils viennent. Elle leur sert une histoire de révoltes paysannes qui ont mis à mal les chaînes de production de nourriture et qui présentent un risque pour la sécurité de tous ceux qui viennent sur Ostia.

Test de Psychologie SD 3 : Ce que leur raconte Hemma est clairement un mensonge. Elle tente de dissimuler quelque chose de bien plus grave.

Test d'Investigation SD 4 : Les miliciens portent des casques fermés qui dissimulent leurs visages. Le PJ remarque que leurs casques sont étanches et équipés d'un filtre. C'est plutôt étrange sur une planète dont l'atmosphère est parfaitement respirable.

UN TRAJET SANS INCIDENT

Quand Hemma se rend compte que les PJs ne repartiront pas, elle suit les consignes qui lui ont été données en amenant les PJs au Seigneur-Sortium Eshgar Quintillius Lorae. Elle les invite à monter dans l'un des véhicules blindés à sa suite tandis que les miliciens s'installent dans le second. Les deux véhicules quittent le tarmac pour s'engager dans les rues de la cité en direction de son centre où se trouve le siège du Sortium.

Le véhicule dans lequel se trouvent les PJs contient deux banquettes inconfortables qui se font face. Des fenêtres étroites et rectangulaires se trouvent à hauteur des yeux dans ses flancs et au niveau de la double porte arrière. Les volets métalliques de ces fenêtres ont été fermés, empêchant de les PJs de voir quoi que ce soit à l'extérieur. Hemma les invite à laisser les fenêtres fermées et à ne pas descendre du véhicule durant le trajet.

Test de Duperie SD 2 : Le PJ attire l'attention d'Hemma pendant quelques instants afin de permettre à un de ses camarades de jeter un coup d'œil à l'extérieur.

Test de Vigilance SD 4 : Un PJ qui tend l'oreille n'entend aucun bruit à l'extérieur. Les rues qu'ils traversent sont complètement vides de toute présence.

Un PJ qui arrive à jeter un coup d'œil à l'extérieur confirme qu'il n'y a personne dans les rues. Par contre, des cadavres sont alignés le long des murs à même les trottoirs. Certains sont recouverts de draps sales tandis que d'autres sont bien visibles. Ils présentent les stigmates du Fléau Ecarlate.

Test de Medicae SD 4 : Le PJ remarque des bubons rougeâtres et gonflés sur la peau des victimes. Du pus en grande quantité suinte de ceux-ci.

Le Fléau Ecarlate fait tellement victime que les autorités n'arrivent même plus à les ramasser pour les brûler dans les champs à l'extérieur de la cité. Les rues sont devenues une morgue à ciel ouvert et une odeur de cadavres en décomposition les envahit.



REUNION AVEC LE SEIGNEUR-SORTIUM

Le centre-ville de Villam Fundus abrite un bâtiment gigantesque flanqué de plusieurs tours. Il s'agit du siège du Seigneur Sortium. Le Seigneur Sortium occupe un bureau gigantesque dans la partie supérieure du bâtiment. Hemma conduit les PJs jusqu'à un ascenseur grinçant qui les amène directement jusqu'à l'entrée du bureau. Une volée de fonctionnaires vêtus de robes et encapuchonnés circulent tous les sens avec des parchemins à la main. Des écrans poussiéreux occupent les murs, affichant des informations et des cartes. L'imposante carcasse du Seigneur-Sortium est engoncée dans un fauteuil conçu sur mesure. Une grimace de désapprobation déforme son visage boudiné lorsqu'il aperçoit les PJs. Il commence à réprimander Hemma qui n'a pas su les faire repartir avant d'exiger de savoir pourquoi ils sont toujours là. Il est le seigneur de ce monde et entend que sa volonté soit respectée. Il se met en colère dès qu'on lui manque de respect, vociférant des menaces à l'encontre des PJs. Il se moque qu'il soit en mission pour le Seigneur Militant, il veut juste qu'il s'en aille au plus vite pour le laisser régler les problèmes qui l'accable.

Confronté par les évidences, il reconnaît du bout des lèvres qu'une épidémie est en cours sur la planète. Il avait besoin d'unités de soldats supplémentaires pour « contenir » l'épidémie. Il finit par les autoriser à récupérer leur maudite relique avant de quitter « sa » planète au plus vite. Il ordonne à Hemma de leur donner tout ce dont ils ont besoin avant de les congédier.

Test de Vigilance SD 2 : Le PJ entend des éclats de voix qui proviennent d'une antichambre. Quelqu'un veut parler avec le Seigneur-Sortium et se voit refuser l'accès par des serviteurs.

Essatéa, la Sœur Hospitalière, s'est installée dans un dispensaire de la capitale et cherche sans succès un remède à l'épidémie. Elle a appris par des miliciens que des visiteurs étaient arrivés sur Ostia et elle a décidé qu'il était temps de rendre une visite de courtoisie au Seigneur-Sortium. C'est elle qui est en train de crier pour qu'on la laisse entrer.

Si les PJs ne vont pas voir ce qui se passe, elle finit par forcer le passage et pénétrer dans le bureau, visiblement très en colère. Depuis le début de l'épidémie, le Seigneur-Sortium a refusé toute demande d'entrevue de sa part. Essatéa a clairement identifié que le Fléau Ecarlate est une infection surnaturelle engendrée par les forces du chaos. Elle a entendu des rumeurs concernant un village dans la province de Karkadann dont les habitants auraient été miraculeusement épargnés par la maladie. Elle a besoin que des personnes se rendent dans le village de Wenish pour découvrir la raison de l'étrange immunité de ses résidents. Le Seigneur-Sortium considère qu'il ne s'agit que de sornettes de paysans et qu'il n'a pas de personnel à perdre pour cela. Essatéa supplie alors les PJs de se rendre à Wenish, c'est peut être là que réside le seul espoir de la population d'Ostia face à une épidémie que rien n'y personne ne semble pouvoir arrêter.

Les PJs vont maintenant devoir choisir dans quel ordre ils veulent accomplir les missions qui leur ont été confiées. Hemma leur fournit tout ce qu'ils demandent avant de les abandonner pour retourner travailler.

PARTIE 1 – LA RELIQUE DISPARUE

Dans cette partie, les PJs doivent enquêter dans l'environnement urbain de la cité de Villam Fundus pour identifier les voleurs de la relique et les traquer jusqu'à leur repaire.

LE MAUSOLEE D'ELYRIAS



Le mausolée abritant le corps d'Elyrias et son épée tronçonneuse se trouve au milieu d'un parc parfaitement entretenu dans la banlieue de la capitale entouré de bâtiments d'habitations aux murs grisâtres. Quand les PJs arrivent à l'entrée du parc, il n'y a aucun mouvement visible nulle part autour d'eux.

Test de Vigilance SD 3 : Trois gamins, deux garçons et une fille âgés de 9 à 12 ans, étaient en train de jouer dans le parc malgré le confinement. Ils se sont dissimulés dans un bosquet à l'arrivée des PJs.

Les portes du mausolée ne sont pas verrouillées. Quelques rangées de bancs vides entourent un gisant où se trouve le corps d'Elyrias. Aimar Noske est le prêtre qui est chargé du mausolée. Malgré l'absence de fidèles, il est en train d'allumer des candélabres pour éclairer l'intérieur tandis que des chérubins réfugiés dans les hauteurs produisent un chant atone à la gloire de l'Empereur. Il est étonné par la présence de visiteurs mais les accueille cordialement et les invite à s'installer pour prier avec lui.

L'épée tronçonneuse se trouve au fond du mausolée à l'abri dans une vitrine éclairée. Aimar s'oppose à ce que les PJs prennent la relique pour quelque raison que ce soit. C'est pour lui un sacrilège que rien ne saurait justifier et il s'interpose entre les PJs et la vitrine.

Test de Psychologie SD 3 : L'offuscation d'Aimar concernant la relique est feinte. Il tente de dissimuler quelque chose.



Test de Technomaîtrise SD 2 : La vitrine et le cadre qui abritent la relique sont neufs. Etrange pour une relique qui est censée être là depuis un millénaire.

Test de Vigilance SD 4 : Quelques morceaux de chair pourris se trouvent encore à l'intérieur de la vitrine. Ils sont tombés de la relique il y a longtemps. Ils sont issus du corps du Grand Immonde et ne sont jamais complètement décomposés.

Aimar a découvert le vol de la relique il y a un mois. Il ne l'a jamais déclaré par peur d'être sévèrement puni. Il a remplacé la vitrine brisée et a remplacé l'épée tronçonneuse par un modèle équivalent acheté au marché noir. Et maintenant les PJs sont sur le point de découvrir le pot aux roses. Aimar se met clairement à paniquer. N'importe quel PJ avec au moins 1 point en Technomaîtrise ou en Capacité de Combat qui examine l'épée tronçonneuse se rend compte qu'il ne s'agit pas de la relique.

Aimar n'a aucune idée de l'identité du voleur. Le vol a eu lieu au cours de la nuit. Il a retrouvé la porte d'entrée déverrouillée alors qu'il est persuadé de l'avoir verrouillée à la nuit tombée comme tous les soirs. Il supplie les PJs de ne pas le dénoncer à l'Éclésiarchie.

Le vol n'a aucun sens pour le prêtre. Une relique est un nid à problèmes. Elle est impossible à revendre sans attirer l'attention et personne au marché noir ne prendra le risque d'attirer l'attention sur lui de la milice ou de l'Éclésiarchie.

L'ENQUETE

Les PJs vont devoir enquêter dans le quartier pour découvrir l'identité des voleurs et où se trouve la relique. Ils peuvent commencer par les gamins qui jouent dans le parc. Ils y passent tout leur temps depuis le début de l'épidémie.

Test de Persuasion SD 3 : Le PJ arrive à amadouer les gamins et à les convaincre qu'il ne leur veut aucun mal.

Ils étaient cachés dans le parc la nuit du vol. Ils ont vu passer un groupe de trois personnes, deux hommes et une femme. Ils connaissent un des hommes car il habite l'un des immeubles proche du parc. Il s'agit de Falko. Il a environ 25 ans, des cheveux châtain courts et le nez cassé. C'est un bon à rien qui a mauvaise réputation.

Les PJs peuvent aussi faire le tour du quartier pour entrer dans les immeubles et interroger les rares personnes qui s'aventurent hors de chez elles pour essayer de trouver à manger en enjambant les cadavres qui s'accumulent dans la rue. Les gens sont terrifiés par la présence d'étrangers. Ils sont persuadés qu'il s'agit de la milice qui vient les arrêter car ils ont enfreint le couvre-feu. Personne n'a été témoin du vol de la relique il y a un mois mais si les PJs recherchent un voleur ou quelqu'un sachant forcer les serrures, ils peuvent espérer être dirigés vers la bonne personne.

Test de Ruse SD 3, d'Intimidation SD 4 ou de Persuasion SD 5 : La seule personne avec le profil que les PJs recherchent dans le quartier est Falko. Le PJ peut aussi apprendre où dans quel appartement il habite.

Quand les PJs arrivent à l'appartement de Falko, ce dernier n'est pas là. Son appartement est vide. Une voisine attirée par le bruit leur dit qu'elle l'a vu prendre les escaliers pour monter. Il n'y a pas de sortie dans les étages supérieurs. Les PJs le trouvent trois étages plus haut en train de cambrioler l'appartement d'un couple de personnes âgées morts dans leur lit du Fléau Ecarlate.

Falko tente de s'enfuir mais se rend dès qu'il se rend compte qu'il est coincé. Il est prêt à négocier ce qu'il sait contre sa liberté. Il ne connaissait pas auparavant les personnes qui l'ont engagé pour voler la relique. Il s'agit d'un homme et d'une femme. L'homme était un costaud portant un étrange couteau. Il ne ressemblait pas à un couteau de combat mais à un couteau destiné à découper la viande. La femme portait des gants et une surblouse blanche immaculée, le genre que porte un médecin. Ils avaient l'air de bien de se connaître. La femme s'appelle Aristéa et l'homme Gerolf.

En mettant toutes ses informations bout à bout et en cherchant dans les données administratives du Sortium avec un test d'Investigation SD 3, les PJs peuvent faire le lien avec un manufactorum abattoir situé à la lisière de la cité où travaillent deux personnes avec ces prénoms.

LE MANUFACTURUM ABATTOIR

L'abattoir est un bâtiment immense qui s'étend sur plusieurs hectares. Un système de rails pour des trains à lévitation magnétique parcourt toute la planète comme une toile avec la capitale au centre. Les trains transportent toute la nourriture produite à la surface de la planète. Plusieurs trains attendent vides au niveau des quais de chargement du manufactorum. Les enclos destinés à stocker les grox sont vides. Il n'y a aucune activité visible dans ou autour de l'abattoir.

L'intérieur de l'abattoir est plongé dans la pénombre et envahi par une épouvantable odeur de charogne et de sang. Des traces macabres recouvrent les sols et les murs des couloirs destinés à faire transiter les bêtes jusqu'aux salles d'abattage. Des bâches plastiques ont été installées en travers des portes et des couloirs pour contenir les odeurs et les projections.

L'endroit est un repaire de cultistes dévoués à Nurgle. Ils se cachent à l'intérieur et protègent l'accès au laboratoire situé au sous-sol. Ils connaissent parfaitement les lieux et repèrent tous les PJs qui échouent à un test de Furtivité SD 5. Ils sont armés d'instruments d'équarrisseurs, de haches, de couteaux et surtout des bâtons délivrant des décharges électriques destinés à tuer les bêtes. Ils surgissent de tous les côtés pour tenter de prendre les PJs par surprise ou à revers.

Il y a autant de cultistes que de PJs et ils se battent jusqu'à la mort. Quand le combat tourne à l'avantage des PJs, un Portepeste dissimulé dans un puits destiné à accueillir les déchets et les abats s'en extirpe, attiré par le bruit et vient se joindre au combat.

LE LABORATOIRE

Le sous-sol de l'abattoir abrite un laboratoire sommaire destiné à vérifier que la viande est saine et que les conserves ne présentent pas de danger pour la consommation. Il est alimenté en électricité contrairement au reste au manufactorum. Pour un simple laboratoire destiné à du contrôle qualité, les PJs sont étonnés de voir la quantité d'instruments sophistiqués, d'éprouvettes et de produits chimiques.

Test de Medicae SD 3 : Une partie des appareils sont des ajouts récents et ont transformé le laboratoire en un endroit capable de procéder à des expérimentations avancées.

C'est ici qu'Aristéa a conçu la souche du Fléau Ecarlate à partir des éclats de chair coincés dans la chaîne de l'épée tronçonneuse. La relique trône sur une table métallique immaculée au milieu du laboratoire. Aristéa a entendu le combat et s'est dissimulée maladroitement dans un coin de la pièce. Elle tente de faire croire aux PJs qu'elle est une victime des cultistes et qu'ils l'ont forcé à travailler pour eux. Elle se redresse et s'agite pour leur parler tout en se déplaçant discrètement vers un mur abritant un bouton.



Test de Psychologie SD 4 : Aristéa joue la comédie. Elle cherche à endormir leur méfiance pour leur jouer un sale tour.

Si les PJs se font duper par Aristéa, elle finit par appuyer sur un bouton qui libère un nuage de spores empoisonnées dans le laboratoire. La laborantine est immunisée grâce à sa dévotion à Nurgle. Elle tente de fuir dans la confusion. Les PJs doivent faire un test d'Endurance SD 2 pour ne pas se retrouver avec la condition empoisonnée. Si Aristéa n'arrive pas à s'enfuir, elle se bat jusqu'à la mort.

PARTIE 2 – LA BÊTE MIRACULEUSE

Dans cette partie, les PJs se dirigent vers le village Wendish au milieu des champs et des forêts qui recouvrent la province de Karkadann pour découvrir l'origine du miracle qui a permis à ses habitants d'être épargnés par le Fléau Ecarlate.

PURIFICATION PAR LE FEU

Il leur faut près de 8 heures de route pour rejoindre la province de Karkadann avec un véhicule prêté par le Sortium. Les PJs traversent des champs abandonnés et de mornes plaines sur des centaines de kilomètres. De temps à autre, ils aperçoivent au centre des champs les villages abritant les paysans qui sont censés y travailler. Mais personne ne travaille dans les champs à cause de l'épidémie. Aucun train à lévitation magnétique ne circule sur le réseau de rails. Les grox laissés à eux-mêmes dans les enclos se sont enfuis ou entretués.

Leur trajet les amène jusqu'au village de Braune situé à l'orée de la forêt qui abrite le village de Wenish. C'est le terminus du réseau de train. Le Sortium a envoyé l'armée quand la majorité des habitants de Braune se sont retrouvés contaminés par le Fléau Ecarlate. Une unité de soldats est arrivée avec plusieurs véhicules chenillés et a encerclé le village. Les soldats ont détruit les maisons et tué tous les habitants, malades ou non, à l'aide de lance-flammes. À l'arrivée des PJs, le village n'est plus qu'un tas de cendres fumantes, ses habitants réduits à l'état de morceaux de charbon carbonisés à la forme à peine reconnaissable.

Test de Connaissance SD 4 ou de Pilotage SD 2 : Le PJ identifie les traces de véhicules à chenilles qui ont encerclé le village comme appartenant à l'Astra Militarum. Les habitants de Braune ont été tués par des soldats.

Test de Vigilance SD 3 : Le PJ remarque un survivant qui se terre dans les ruines d'une maison partiellement épargnée par le feu.

Le survivant est Baltur, un garçon de sept ans au visage noirci par la suie. Il a vu les soldats tués ses parents et tous les villageois, malades ou non. Il y a quelques heures, il a vu Gerolf arrivé et extraire quelques survivants des décombres. L'homme lui a fait peur et il a préféré rester caché. Gerolf a parlé aux survivants et les a touchés. Étrangement, cela semble les avoir guéris du Fléau Ecarlate et de leurs brûlures. Ils ont ensuite suivi l'homme et quitté le village. Le véhicule de l'homme est une moto rudimentaire qu'il a abandonnée derrière une maison.

Test de Survie SD 2 : Les traces de Gerolf et des survivants partent vers la forêt, dans la direction du village de Wenish.

LE VILLAGE DE WENDISH

Le village de Wendish se trouve dans la forêt à cinq kilomètres de là. Il abrite environ 5 000 personnes qui habitent dans des maisons en bois d'un seul étage, ne comportant souvent qu'une ou deux pièces. La technologie est presque entièrement absente du village. Des dizaines de rondins évidés sont entassés sous des auvents en attendant d'être emportés par des camions. Les trois scieries de la ville sont à l'arrêt mais contrairement à tous les autres villages qu'ils ont vu jusqu'à maintenant, les villageois circulent entre les maisons et vaquent à leurs occupations. Tout le monde a l'air en bonne santé.

Quand les habitants se rendent compte de la présence des PJs, l'ambiance se tend d'un coup. Ce qu'ils craignaient est arrivé. Le Sortium a envoyé des agents pour savoir pourquoi ils ne sont pas malades. Ils sont prêts à tout pour protéger leur secret, Saskia et la bête, même à tuer les PJs si nécessaire. Ils ont déjà tué l'administrateur du village, les trois acolytes de l'inquisiteur et ils sont prêts à recommencer.

Les PJs sont accueillis par Landrich qui essaie d'être accueillants même si les autres habitants ne le sont pas. Il cherche à savoir ce que les PJs font là. Il prétend n'avoir aucune idée de la raison pour laquelle ils ont été épargnés par la maladie. Il met ça sur le compte de leur éloignement. Si les PJs sont passés par l'abattoir avant, ils savent que la maladie a été propagée à travers les conserves de viande. On en trouve jusqu'à Wenish.

Pendant Landrich occupe les PJs, Saskia en profite pour s'enfuir discrètement dans les bois et rejoindre la bête de Karkadann pour l'éloigner le plus possible des PJs.

Test de Vigilance SD 5 : Le PJ aperçoit une petite silhouette se faufiler discrètement en direction de la forêt.

L'ADMINISTRATEUR

A l'entrée du village se trouve le seul bâtiment à deux étages. Il s'agit de celui de l'administrateur du Sortium, le fonctionnaire en charge du village de Wenish. Son bureau se trouve au rez-de-chaussée. L'étage se trouve son appartement. La porte d'entrée est entrouverte et il n'y a aucun mouvement à l'intérieur.

La maison a été saccagée. L'administrateur a été battu à mort dans son bureau par les villageois après avoir voulu avertir l'administration centrale de ce qui se passait à Wenish. C'est comme cela que la rumeur de l'immunité s'est répandue à la capitale. Le système de communication vox a été saboté et est au-delà de toute réparation. L'administrateur a été enterré avec les acolytes dans des tombes anonymes dans le recoin le plus éloigné du cimetière du village.

Test d'Investigation SD 2 : Le PJ découvre un servocrâne abîmé a roulé sous un meuble.

Test de Technomâîtrise SD 3 : Le PJ arrive à remettre le servocrâne. Il a enregistré tout ce qui s'est passé dans la pièce.



LES CULTISTES

Quand Gerolf a appris qu'un endroit avait échappé à la « bénédiction » de Nurgle, il a décidé de prendre les choses en main. Il a entendu parler des légendes concernant la bête de Karkadann et il a décidé que si cette dernière interférait avec les plans de son maître, elle devait mourir. Il a recruté quelques survivants du village de Braune en leur offrant la bénédiction de Nurgle qui stoppe les effets de la maladie.

Helwig est une des survivantes de Braune et est devenue une servante de Nurgle. Elle est arrivée au village de Wendish quelques heures avant les PJs pour obtenir des informations. Elle a raconté ce qui était arrivée à Braune. Les habitants de Wendish l'ont placé en quarantaine dans une des scieries car elle a toujours les symptômes du Fléau Ecarlate. En discutant avec eux, elle a appris l'existence de Saskia et de la bête. Elle a rejoint Gerolf et les autres dans les bois pour tout leur raconter avant de revenir s'allonger sagement dans la scierie.

Les cultistes attendent cachés dans la forêt que Saskia parte rejoindre la bête pour lui emboîter le pas.

Les villageois cachent la présence d'Helwig de peur que les PJs veuillent finir le travail commencé par les soldats.

Test d'Investigation SD 3 : Le PJ se rend compte que plusieurs villageois jettent des coups d'œil inquiets en direction d'une des scieries. Ils cachent clairement quelque chose.

Quand les PJs découvrent Helwig dans un lit de fortune à même le sol, elle leur raconte la même histoire qu'aux villageois concernant ce qui lui est arrivé en omettant bien entendu la partie avec Gerolf.

Test de Medicae SD 3 : Le PJ se rend compte qu'Helwig n'est plus affectée par la maladie. Les symptômes ne progressent plus et les brûlures qui semblent graves sont en fait stabilisées. Elle reste par contre toujours contagieuse.

Quand les PJs l'ont percé à jour, elle panique et tente de s'enfuir. Si elle est acculée et menacée, elle dévoile le plan de Gerolf pour tuer Saskia et la bête.

L'INQUISITEUR

Quand Hadariel Welker a entendu parler d'un village échappant au fléau et des légendes sur la bête de Karkadann, il s'est persuadé que le village était rempli de cultistes adorant une bête du chaos. Il s'est alors rendu à Wendish il y a deux jours avec ses acolytes pour détruire l'hérésie. La situation a dégénéré quand il s'est rendu compte que Saskia était une psyker. Les villageois ne se sont pas laissés faire. Ils ont tué les acolytes et blessé l'inquisiteur qui a réussi à prendre la fuite dans la forêt. Ils ont ensuite dissimulé son véhicule.

Hadariel se cache dans la forêt en attendant que Saskia y entre pour la suivre jusqu'à la bête. Il pourra alors les tuer toutes les deux.

Test de Survie SD 3 : Le PJ remarque les traces d'un véhicule semblable au leur qui a emprunté le chemin menant à Wenish récemment. Il le retrouve dissimulé sous un tas de branchages dans le sous-bois à 200 mètres de la route.

LE REMEDE

La bête de Karkadann est une créature équine massive de près de 2m30 au garrot. Sa peau est noire et couverte de fourrures. Elle a un crâne allongé avec un long museau et une paire d'yeux ronds et larges. Elle s'est installée dans une petite clairière à flanc de colline avec un point d'eau située à deux kilomètres au nord-ouest de Wendish.

C'est une femelle. Sa corne n'a aucune propriété particulière, c'est son lait qui a la faculté de protéger ceux qui le boivent contre toute forme de maladie. Une seule gorgée suffit à assurer son immunité contre toutes les maladies pendant une à deux semaines. Saskia traite les bêtes tous les trois à quatre jours. Le lait est conservé dans une énorme jarre de lait qui est placée au milieu de la salle commune du village. Elle est surveillée nuit et jour car elle contient le bien plus précieux des villageois.

LA CLAIRIERE

Si les PJs veulent connaître le secret de l'immunité du village, ils vont devoir suivre Saskia dans la forêt jusqu'à la clairière où se trouve la bête.

Test de Survie SD 3 : Le PJ a arrive à suivre les traces laissées par Saskia.

Alors qu'ils approchent de la clairière, ils entendent des éclats de voix. Gerolf et les cultistes ont encerclé Saskia et la bête au milieu de la clairière. Gerolf donne l'ordre de tuer la bête et de capturer la gamine. Si les PJs n'interviennent pas rapidement, c'est ce qu'il va se produire.

Les cultistes se battent jusqu'à la mort. Lorsque le dernier s'écroule enfin, c'est au tour d'Hadariel d'intervenir. Il sort de la forêt en pointant son pistolet bolter en direction de la bête. Saskia s'interpose entre lui et celle-ci. L'inquisiteur est seul, blessé et affamé. Il est persuadé qu'il n'a qu'une seule chose à faire pour mettre fin à l'épidémie : tuer Saskia et la bête. Il considérera comme un hérétique toute personne qui se mettra en travers de son chemin.

Si les PJs n'arrivent pas à le convaincre de se calmer avec des tests de Persuasion, de Duperie ou de Commandement SD 5, ils n'auront pas d'autre choix que de tuer l'inquisiteur pour l'empêcher de mener son projet à exécution. Il est affaibli et peu attentif à ce qui se passe autour de lui. La première attaque qui le touche le tuera.

EPILOGUE

Une fois toutes les menaces éliminées et la relique récupérée, les PJs vont enfin pouvoir quitter Ostia. La mort des deux prêtres du culte de Nurgle et la découverte de l'origine du Fléau Ecarlate vont permettre de mettre fin à l'épidémie.

Mais ils vont devoir prendre plusieurs décisions :

Saskia est une psyker. Elle ne veut pas quitter son père et son village. Est-ce que les PJs vont taire son secret ou vont-ils la ramener à l'Adeptus Astra Telepathica ?

La bête possède des propriétés permettant de préparer des vaccins contre de nombreuses maladies. Le problème est que cela implique de la disséquer pour récupérer ses organes. Est-ce que les PJs vont révéler son existence à Essatéa ? La Sœur Hospitalière n'hésitera pas à la tuer pour sauver le maximum de vie.

L'Inquisition va vouloir savoir ce qui est arrivé à Hadariel Welker. Quel rapport vont faire les PJs à ce sujet ?

Personne n'a dit que service l'Empereur-Dieu est facile.

PERSONNAGES

MAJEURS

HEMMA WEBER

Femme / Fonctionnaire du Sortium

Hemma est une loyale servante du Sortium. Elle travaille directement sous les ordres du Seigneur-Sortium est espère gravir les échelons en démontrant son efficacité.



Eshgar Quintillius Lorae

Homme / Seigneur-Sortium

Eshgar est l'homme le plus puissant d'Ostia. Il n'a pas l'habitude qu'on discute ses ordres ou qu'on lui refuse quoi que ce soit. Il est terrifié par ce qui se passe mais il est hors de question pour lui d'admettre la moindre faiblesse.



ESSATEA

Femme / Sœur Hospitalière

Essatée a dédié sa vie à l'Adepta Sororitas. Elle n'a pas l'âme d'une combattante mais elle sert l'ordre en apaisant les souffrances des habitants de l'Imperium.





AIMAR NOSKE

Homme / Prêtre (Profil Chef de Culte page 337)

Aimar est devenu prêtre pour s'assurer trois repas chauds par jour plutôt que par vocation. Il est prêt à n'importe quelle bassesse pour maintenir son statut privilégié y compris mentir et tricher.

ARISTEA

Femme / Prêtresse de Nurgle (Profil Chef de Culte page 337)

Aristéa travaille comme laborantine au manufactorum abattoir depuis des années. Il y a quelques années, des bactéries dangereuses ont échappé à sa vigilance et cela a provoqué la mort de dizaines de milliers de personnes. Elle a réussi à dissimuler sa responsabilité mais elle est hantée par celle-ci depuis. Cela a fait d'elle une cible toute désignée pour subir l'influence et la corruption de Nurgle. Elle est maintenant persuadée que seule la bénédiction impie de Nurgle pour protéger tout le monde de la maladie.



GEROLF

Homme / Prêtre de Nurgle (Profil Chef de Culte page 337)

Gerolf est une brute musclée qui travaille comme boucher au manufactorum abattoir. C'est une personne frustrée qui n'a presque reçu aucune éducation. Il est tombé malade il y a quelques mois à cause de la proximité des carcasses de bêtes mortes. La maladie s'est révélée mortelle et incurable. Il a donc accueilli la bénédiction de Nurgle comme une délivrance de la mort. Il est entièrement dévoué à son nouveau maître.

LANDRICH

Homme / Responsable du village

Landrich est un solide bucheron et un homme apprécié de sa communauté. C'est pour cela que tout le monde se tourne vers lui quand une décision importante doit être prise. Il élève seul sa fille unique Saskia depuis la mort de sa femme il y a une décennie. Il est prêt à donner sa vie pour sa fille.





SASKIA

Femme / Psyker sauvage

Saskia est une gamine intelligente et débrouillarde. C'est une mutante avec des capacités de psyker. Elle est capable de percevoir les émotions et les pensées des gens autour d'elle. Elle est même capable de projeter ses propres émotions et pensées. C'est comme cela qu'elle a réussi à communiquer et à apprivoiser la bête de Karkadann.

HADARIEL WELKER

Homme / Inquisiteur

Hadariel est un pur produit de l'Inquisition. Traquer et détruire toute trace d'infection chaotique est son métier et il excelle dans son travail. Toute sa vie y est dédiée. Sa santé mentale s'est considérablement dégradée au fil des ans et l'inquisiteur a de plus en plus de mal à différencier le bien du mal.



MINEURS

MILICIEN DES FORCES DE SECURITE D'OSTIA

Profil Forces de Sécurité page 329



ADEPTE DE NURGLE

Profil du Cultiste page 338





PORTEPESTE

Profil page 349

BUCHERON EN COLERE

Profil du Citoyen Impérial page 328



| | |
|---|-----------------|
| Nom : Lynaelle | Espèce : Humain |
| Tier : 2 | Rang : 1 |
| Sexe : Féminin | Age : 27 ans |
| Faction : Adepta Sororitas De vertueuses nonnes guerrières au service de l'Éclésiarchie. | |
| Archétype : Sœur de Bataille Une nonne guerrière inébranlable à la juste détermination. Vous chantez des hymnes de bataille pendant que vous détruisez avec zèle les ennemis de l'Empereur. | |
| Mots-Clés : Imperium, Adeptus Ministorum, Adepta Sororitas, Ordre du Bouclier | |

| ATTRIBUTS | Force (F) | Endurance (E) | Agilité (A) | Initiative (I) | Force Mentale (FM) | Intelligence (Int) | Sociabilité (Soc) |
|--------------|-----------|---------------|-------------|----------------|--------------------|--------------------|-------------------|
| Score | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 |

| COMPETENCES | Score | COMPETENCES | Score | COMPETENCES | Score |
|------------------------|--------|-------------------------|-------|----------------------|-------|
| Athlétisme (F) | 2 | Furtivité (A) | 1 | Pilotage (A) | |
| Capacité de Combat (I) | 3 | Intimidation (FM) | 2 | Psychologie (Soc) | |
| Capacité de Tir (A) | 3 | Investigation (Int) | | Ruse (Soc) | |
| Commandement (FM) | 2 | Maîtrise Psychique (FM) | | Survie (FM) | |
| Connaissance (Int) | 2 | Medicae (Int) | | Technomaîtrise (Int) | |
| Duperie (Soc) | | Persuasion (Soc) | | Vigilance (Int) | 1 |
| TRAITS DE COMBAT | Score | TRAITS DE MENTAUX | Score | TRAITS SOCIAUX | Score |
| Défense | 3 | Conviction | 4 | Influence | 2 |
| Résistance | 10 (5) | Corruption | 0 | Richesse | 2 |
| Détermination | 4 | Résolution | 3 | Taille | Moyen |
| Fureur | 2 | Vigilance Passive | 2 | Vitesse | 6 |
| Stress | 6 | Blessures | 9 | Foi | 2 |
| ○○○○○○ | | ○○○○○○○○○○ | | | |

HISTORIQUE

Je suis née sur le monde de Nethreus dans le système de Gilead. J'ai grandi sur une des nombreux domaines protégés par un bouclier Void et dirigé par un baron. Nethreus possède une faune particulièrement dangereuse et d'une taille exceptionnelle. Certaines d'entre elles peuvent atteindre des longueurs de plus de 100 mètres. Les ressources de la planète sont limitées et la principale nourriture des habitants est la racine-monde. Mes parents étaient des cultivateurs de cette racine. Ils ont été tués alors que je n'étais encore qu'un(e) enfant. Ils travaillaient dans les champs quand une sorte de scolopendre monstrueux les a dévoré. Je me suis retrouvée orpheline et j'ai finalement été confiée à l'Adeptus Ministorum. J'ai grandi au milieu des prières et des rituels dédiés à l'Empereur. Quand on m'a proposé d'apprendre à manier les armes, je n'ai pas hésité un seul instant. Mes parents étaient morts sous mes yeux mais il était hors de question que je laisse un innocent mourir devant moi si j'avais les moyens de l'empêcher. Le jour où l'on vint me chercher pour me proposer de devenir une Sœur de Bataille, ma décision était déjà prise et j'étais prête à partir.

| | |
|---|---|
| Historique : Éliminer les impurs Vous avez eu l'occasion de mener une Équipe d'extermination pour purger un repaire de mutants corrompus par le Warp. Votre équipe a chèrement payé la destruction de ces psykers renégats. | Objectif : L'Adepta Sororitas a reçu un message vox de la part d'Essatéa, une Sœur Hospitalière actuellement sur Ostia, juste avant que les communications ne soient complètement interrompues. Son message était un appel à l'aide. Elle évoquait une épidémie se répandant parmi la population. Vous devez découvrir ce qui se passe sur Ostia, retrouver votre sœur Essatéa et lui apporter toute l'aide dont elle pourrait avoir besoin. |
|---|---|

| | | |
|---|---|---|
| <i>Mes parents sont morts devant mes yeux alors que je n'étais qu'une enfant. Je porte cette arme et cette armure pour empêcher que des innocents meurent à nouveau sans que je ne puisse rien faire.</i> | <i>Vous avez erré dans les ténèbres loin de la lumière de l'Empereur trop longtemps. Je vous laisse faire un choix : vous agenouillez en implorant son pardon ou bien mourir debout à l'endroit où vous êtes.</i> | <i>Je ne crains pas la mort car ma cause est juste. L'Empereur éclaire ma voie et guide mon bras. Je ne faillirai pas, je n'abandonnerai pas. Ma foi est plus forte que toutes les épreuves qui nous attendent.</i> |
|---|---|---|

TALENTS & APTITUDES

Talent : Bouclier de la foi

Votre croyance inexpugnable renforce votre esprit contre la sorcellerie Warp.

En tant qu'Action de réaction, vous pouvez dépenser 1 Foi pour ignorer un pouvoir ou un effet psychique (y compris les Périls du Warp) jusqu'à la fin du Round. Vous pouvez dépenser un point de Foi supplémentaire pour accorder le même bonus à tous les alliés avec le mot-clé IMPERIUM dans un rayon de 15+Double de votre Rang mètres.

Talent : Repentance !

La droiture de votre indignation résonne aux oreilles de ceux qui sont fidèles au Culte impérial.

Vous pouvez tenter de forcer un autre adepte du Culte impérial à se repentir par la force de votre volonté. Dépensez 1 Foi et effectuez un Test opposé d'Intimidation (FM) contre votre cible avec +Rang des bonus. Si vous êtes en combat, cela prend une Action de combat. Si vous réussissez le Test et que la cible a le Mot-clé IMPERIUM, elle s'agenouille et se repent durant une période de Double de votre Rang x 10 secondes.

Aptitude d'Archétype : Pureté de la foi

Vous et tous vos alliés à moins de 15 mètres gagnez +Double de votre Rang des bonus aux Tests de Corruption. Vous gagnez +Double de votre Rang des bonus à n'importe quel Test pour résister aux effets d'un Pouvoir psychique.

EQUIPEMENT

Chapelet de l'Éclésiarchie

Le Chapelet peut être utilisé comme Symbole d'autorité ou, si nécessaire, comme garrot.

+1 dé bonus aux Tests de Commandement (FM) et d'Intimidation (FM) contre des cibles qui devraient respecter votre position.

Exemplaire du Code des Sororitas

Si vous possédez le Mot-clé ADEPTA SORORITAS, vous pouvez lire le Code des Sororitas dans le cadre d'un Rassemblement pour récupérer 1d3 Stress.

Kit d'écriture

Cette sacoche contient des encres, des plumes, du parchemin et d'autres outils nécessaires pour rédiger une missive sur un rouleau de parchemin.

Habits de Sororitas

Les vêtements d'une Rareté plus élevée sont un signe de statut et peuvent accorder de petits bonus dans certains contextes pour des Tests de Compétences sociales (+1 dé bonus pour la Persuasion ou l'Influence, par exemple).

| ARMES | Dégâts | DS | PA | Portée | | | Rafale | Traits |
|------------------------------|--------|----|----|-----------------|----|----|--------|------------------|
| Pistolet bolter | 10 | 1 | - | 6 | 12 | 18 | 1 | Brutal, Pistolet |
| Épée tronçonneuse | F+5 | 4 | - | - | - | - | - | Brutal, Parade |
| | | | | | | | | |
| ARMURES | | AR | | Traits | | | | |
| Armure énergétique Sororitas | | 5 | | Énergétique (2) | | | | |
| | | | | | | | | |



| | |
|---|------------------------|
| Nom : Egon / Evara Hagel | Espèce : Humain |
| Tier : 2 | Rang : 1 |
| Sexe : Masculin / Féminin | Age : 23 ans |
| Faction : Adeptus Astra Telepathica Des Psykers maîtrisant la discipline nécessaire pour servir l'Imperium. | |
| Archétype : Psyker Assermenté Un mutant capable de canaliser le Warp pour manipuler la réalité. | |
| Mots-Clés : Imperium, Adeptus Astra Telepathica, Psyker, Sholastia Psykana | |

| ATTRIBUTS | Force (F) | Endurance (E) | Agilité (A) | Initiative (I) | Force Mentale (FM) | Intelligence (Int) | Sociabilité (Soc) | |
|------------------------|-----------|---------------|-------------------------|----------------|--------------------|----------------------|-------------------|-------|
| Score | 1 | 3 | 2 | 3 | 6 | 3 | 2 | |
| COMPETENCES | | Score | COMPETENCES | | Score | COMPETENCES | | Score |
| Athlétisme (F) | | | Furtivité (A) | | 2 | Pilotage (A) | | |
| Capacité de Combat (I) | | 1 | Intimidation (FM) | | | Psychologie (Soc) | | |
| Capacité de Tir (A) | | 2 | Investigation (Int) | | 1 | Ruse (Soc) | | |
| Commandement (FM) | | | Maîtrise Psychique (FM) | | 5 | Survie (FM) | | |
| Connaissance (Int) | | 1 | Medicae (Int) | | | Technomaîtrise (Int) | | |
| Duperie (Soc) | | 3 | Persuasion (Soc) | | | Vigilance (Int) | | 2 |
| TRAITS DE COMBAT | | Score | TRAITS DE MENTAUX | | Score | TRAITS SOCIAUX | | Score |
| Défense | | 2 | Conviction | | 6 | Influence | | 1 |
| Résistance | | 4 | Corruption | | 0 | Richesse | | 2 |
| Détermination | | 3 | Résolution | | 6 | Taille | | Moyen |
| Fureur | | 2 | Vigilance Passive | | 3 | Vitesse | | 6 |
| Stress | | 7 | Blessures | | 8 | Foi | | 0 |
| ○○○○○○○ | | | ○○○○○○○○○ | | | | | |

HISTORIQUE

Je suis né(e) sur Gilead Primus, la principale planète du système Gilead et le siège de l'Adeptus Administratum. J'ai grandi dans une ruche, une cité s'élevant à des kilomètres de hauteur au-dessus des déserts arides environnants, Ses flèches les plus hautes constituant le logement somptueux de branches mineures de familles nobles impériales et de racketteurs qui dirigent chaque ruche. J'ai grandi dans une de ces flèches, le fils cadet de la noble famille Hagel. Mais ma famille a perdu son statut lorsque ses affaires ont périclité. Nous sommes retrouvés contraints de vivre au pied de la ruche avec la plèbe. C'est là que les premiers incidents se sont produits. Je n'ai pas mis longtemps à comprendre que j'étais un mutant, un psyker avec des pouvoirs psychiques capables de manipuler la réalité. Lorsque mes parents l'ont découvert, ils ont été terrifiés et m'ont chassé. Je me suis retrouvé(e) seul(e) à survivre dans les bas-fonds de la ruche. Quelques mois plus tard, j'ai été capturé(e) par la milice après un vol. Quand ils ont découvert que j'étais un(e) psyker, ils m'ont remis à l'Adeptus Astra Telepathica qui a décidé que j'étais suffisamment puissant pour être formée afin de devenir un psyker assermenté au service de l'Imperium.

Historique : Trahi

Les histoires qui circulent au sein de l'Imperium concernant les psykers les décrivent comme des monstres mutants capables de détruire la réalité. Quand ils ont découvert ma véritable nature, ils m'ont aussitôt rejeté avec une grimace de dégoût.

Objectif : Cela fait trois semaines que vous faites le même cauchemar chaque nuit. Vous êtes perdu(e) dans une forêt la nuit et dans une clairière vous apercevez une adolescente humaine qui fait face à une étrange créature équine à la peau noire avec une corne au milieu du front. La jeune fille est clairement une psyker et une recherche dans les archives a révélé que les arbres étaient originaires de la planète Ostia. Vous devez la retrouver avant qu'elle ne devienne une menace pour elle-même et pour les autres, en espérant que la bête ne soit pas une créature du chaos ...

Vous pouvez me traiter de mutant, de monstre et même de démon si cela vous chante. Cela ne change rien à ce que je suis : un psyker assermenté formé par l'Adeptus Astra Telepathica et au service de l'Imperium.

Vous voulez savoir pourquoi vous devriez m'obéir ? C'est assez simple en fait. Si vous ne le faites, je vais puiser dans l'énergie Warp pour libérer l'énergie du chaos dans votre esprit jusqu'à ce que votre cerveau liquéfié dégouline de vos oreilles.

Attendez, n'allez pas plus loin. Je perçois la présence du chaos dans ce lieu. Quelqu'un a déchiré la barrière qui nous protège du Warp pour le libérer. Soyez sur vos gardes car le responsable pourrait toujours être présent.

TALENTS & APTITUDES

Aptitude d'Archétype : Psyker

Vous avez le Mot-clé PSYKER et êtes un Psyker. Vous connaissez les Pouvoirs psychiques universels , 1 Pouvoir psychique mineur et le Pouvoir psychique Châtiment. Vous pouvez acheter des Pouvoirs psychiques supplémentaires.

EQUIPEMENT

Kit de ration du Munitorum

Ce kit compact comprend un bol, une assiette, une micro-cuisinière, une gourde et un ensemble complet de couverts, afin de permettre à l'utilisateur de réchauffer des rations ou de préparer des repas simples à partir d'ingrédients récupérés sur le terrain. Il contient également une semaine de rations et de comprimés de purification d'eau.
+1 dé bonus aux Tests de Survie (FM) effectués pour trouver de la nourriture et de l'eau.

2 Rations de survie

Aussi nourrissantes que peu appétissantes, les barres, les briques, les poudres et les pâtes qui composent une Ration de survie standard contiennent suffisamment de nutriments pour nourrir un humain adulte pendant une journée.

Couverture

Trousse de toilette

| ARMES | Dégâts | DS | PA | Portée | | | Rafale | Traits |
|---------------------------|--------|----|----|--------|----|----|--------|------------------|
| Pistolet laser | 7 | 1 | - | 6 | 12 | 18 | 1 | Fiable, Pistolet |
| Bâton de force | F+4 | 2 | -1 | 2 | - | - | - | Brutal, Force |
| Miséricorde de la Psykana | F+2 | 2 | -1 | F*4 | - | - | - | |

ARMURES

AR

Traits

| | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

| POUVOIRS PSYCHIQUES | SD | Activation | Durée | Portée | Cibles Mult. | Mots-Clés |
|---------------------|--|-----------------|------------|-----------|--------------|----------------------|
| Châtiment | Défense de la cible | Action | Instantané | 35 mètres | Oui | PSYCHIQUE |
| | Vous concentrez votre puissance destructrice à travers le prisme de votre volonté et invoquez de puissants éclairs d'énergie psychique brute qui réduisent vos ennemis en cendres. Ciblez un ennemi à portée et effectuez un Test de Maîtrise psychique (FM) contre sa Défense. En cas de réussite, la cible subit 1d3 Blessures mortelles. | | | | | |
| Caméléon | 5 | Action | Maintien | Lanceur | Non | PSYCHIQUE |
| | Vous pliez la réalité juste assez pour que votre image se fonde dans votre environnement. Tant que ce pouvoir reste actif, vous gagnez +5 dés bonus aux Tests de Furtivité (A) et + 1 à votre Défense contre les attaques à distance. | | | | | |
| Abjurer le sorcier | 2 + SD du Pouvoir | Action* | Instantané | 50 mètres | Non | PSYCHIQUE |
| | Vous pouvez déjouer la tentative d'un autre Psyker de manipuler le Warp. | | | | | |
| Psyniscience | 3 | Action gratuite | Instantané | 50 mètres | Non | PSYCHIQUE |
| | Vous pouvez sentir le Warp se presser contre le monde matériel. Les distorsions existantes ou imminentes de la barrière entre le Materium et l'Immaterium en votre présence immédiate peuvent se trahir dans le scintillement des ombres, un bref frisson sur la chair, ou de mille autres manières. | | | | | |
| Injonction | 5 | Action simple | 1 Round | 5 mètres | Non | PSYCHIQUE |
| | Vous implantez un ordre simple dans l'esprit d'une créature proche. Cet ordre doit être court (constitué d'une seule action), simple et évident, mais il peut aller à l'encontre des intérêts ou des instincts de base de la créature ciblée | | | | | |
| Poussée mentale | 3 | Action | Instantané | 15 mètres | Non | CINÉTIQUE, PSYCHIQUE |
| | Par la simple force de votre volonté, vous invoquez une poussée mentale invisible que vous pouvez utiliser pour repousser une cible dans votre champ de vision. La cible doit immédiatement réussir un Test d'Agilité SD 4 ou finir À terre, ce qui peut entraîner des conséquences supplémentaires en fonction de sa situation à ce moment-là. | | | | | |



Nom : Gottar-79X / Gunda-79X **Espèce** : Humain

Tier : 2 **Rang** : 1

Sexe : Masculin / Féminin **Age** : 32 ans

Faction : Adeptus Mechanicus
Des adeptes du Culte Mechanicus et des maîtres de la technologie de l'Imperium.

Archétype : Skitarii
Soldat constitué de plus d'acier que de chair, vous faites partie de l'armée permanente de l'Adeptus Mechanicus.

Mots-Clés : Imperium, Adeptus Mechanicus, Skitarii, Avachrus

| ATTRIBUTS | Force (F) | Endurance (E) | Agilité (A) | Initiative (I) | Force Mentale (FM) | Intelligence (Int) | Sociabilité (Soc) | |
|------------------------|-----------|---------------|-------------------------|----------------|--------------------|----------------------|-------------------|-------|
| Score | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 1 | |
| COMPETENCES | | Score | COMPETENCES | | Score | COMPETENCES | | Score |
| Athlétisme (F) | | 1 | Furtivité (A) | | | Pilotage (A) | | |
| Capacité de Combat (I) | | 1 | Intimidation (FM) | | | Psychologie (Soc) | | |
| Capacité de Tir (A) | | 4 | Investigation (Int) | | 2 | Ruse (Soc) | | |
| Commandement (FM) | | | Maîtrise Psychique (FM) | | | Survie (FM) | | |
| Connaissance (Int) | | | Medicae (Int) | | 2 | Technomaîtrise (Int) | | 5 |
| Duperie (Soc) | | | Persuasion (Soc) | | | Vigilance (Int) | | 1 |
| TRAITS DE COMBAT | | Score | TRAITS DE MENTAUX | | Score | TRAITS SOCIAUX | | Score |
| Défense | | 2 | Conviction | | 2 | Influence | | 3 |
| Résistance | | 9 (4) | Corruption | | 0 | Richesse | | 2 |
| Détermination | | 4 | Résolution | | 2 | Taille | | Moyen |
| Fureur | | 2 | Vigilance Passive | | 2 | Vitesse | | 6 |
| Stress | | 4 | Blessures | | 8 | Foi | | 0 |
| ○○○○ | | | ○○○○○○○○ | | | | | |

HISTORIQUE

Je suis né(e) sur le monde-forge d'Avachrus dans le système Gilead. Enfermée dans l'orbite proche de l'étoile de Gilead, la planète a la particularité de ne pas avoir de rotation. Elle donc une face exposée au soleil du système, dont la chaleur ardente réduit les métaux simples en scories en quelques secondes, tandis que l'autre hémisphère est plongé dans une nuit éternelle et glacée. Les dix milliards d'habitants vivent sous terre, exploitant les vastes dépôts de minerai qu'abrite la planète tout en restant à l'abri des grandes tempêtes de nuages toxiques et de pluies acides qui balayent sa surface stérile. J'ai grandi dans une cité fonderie souterraine, bercé(e) par les chœurs à la gloire de l'Omnimesse et le martèlement des outils sur les forges des manufacturums. L'Adeptus Mechanicus a toujours été ma famille et je n'ai jamais eu d'autre ambition que de protéger ma famille. C'est pour cela que je suis devenu(e) un skitarii afin de pouvoir les protéger et de protéger l'Imperium contre tous ses ennemis. J'ai abandonné une partie de ma chair au profit du métal afin de me rapprocher de la perfection de la machine.

Historique : Né dans une forge
Vous êtes né(e) dans le giron du Culte Mechanicus, éduqué(e) par l'acier et les données. Vous avez appris à parler aux esprits des machines afin qu'elles exhaussent vos prières.

Objectif : Vos supérieurs de l'Adeptus Mechanicus vous ont confié une mission de la plus haute importance : retrouver une relique, une épée tronçonneuse ayant appartenue à un héros de guerre nommé Elyrias. Vous devez apaiser l'esprit de l'arme, la remettre en état et vous assurer que le respect qui lui est dû soit accordé. C'est à ce prix que cette puissante arme pourra à nouveau être utilisée pour combattre le chaos. Puisse l'Omnimesse guider vos mains dans cette tâche.

Cette blessure n'est qu'une simple égratignure. Cela ne m'empêchera pas de continuer à combattre. Je m'occuperai de procéder aux réparations dès que j'aurai trouvé quelques pièces de rechange.

Nos chances de réussir cette mission sont seulement de 1 sur 3 720. Nous ne devons pas faiblir et nous ne pouvons pas reculer. Prions l'Omnimesse pour qu'il nous guide au milieu des dangers qui nous attendent.

Nous pourrons repartir dès j'aurai apaisé l'esprit qui habite ce véhicule. Tant qu'il n'aura pas accepté mes prières, je ne pourrais procéder à aucune réparation.



| | |
|--|-----------------|
| Nom : Hagen / Hestia | Espèce : Humain |
| Tier : 2 | Rang : 1 |
| Sexe : Masculin / Féminin | Age : 29 ans |
| Faction : Astra Militarum La principale force militaire de l'Imperium, avec plusieurs milliards de soldats dans ses rangs. | |
| Archétype : Fils du Tempestus Vous êtes un soldat de choc d'élite hautement qualifié de l'Astra Militarum. | |
| Mots-Clés : Imperium, Astra Militarum, Militarum Tempestus | |

| ATTRIBUTS | Force (F) | Endurance (E) | Agilité (A) | Initiative (I) | Force Mentale (FM) | Intelligence (Int) | Sociabilité (Soc) | |
|------------------------|-----------|---------------|-------------------------|----------------|--------------------|----------------------|-------------------|-------|
| Score | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 2 | 2 | |
| COMPETENCES | | Score | COMPETENCES | | Score | COMPETENCES | | Score |
| Athlétisme (F) | | 3 | Furtivité (A) | | 2 | Pilotage (A) | | 2 |
| Capacité de Combat (I) | | 2 | Intimidation (FM) | | | Psychologie (Soc) | | |
| Capacité de Tir (A) | | 4 | Investigation (Int) | | | Ruse (Soc) | | |
| Commandement (FM) | | 2 | Maîtrise Psychique (FM) | | | Survie (FM) | | 2 |
| Connaissance (Int) | | | Medicae (Int) | | | Technomaîtrise (Int) | | |
| Duperie (Soc) | | | Persuasion (Soc) | | | Vigilance (Int) | | 2 |
| TRAITS DE COMBAT | | Score | TRAITS DE MENTAUX | | Score | TRAITS SOCIAUX | | Score |
| Défense | | 2 | Conviction | | 2 | Influence | | 2 |
| Résistance | | 5 | Corruption | | 0 | Richesse | | 2 |
| Détermination | | 4 | Résolution | | 2 | Taille | | Moyen |
| Fureur | | 2 | Vigilance Passive | | 2 | Vitesse | | 6 |
| Stress | | 4 | Blessures | | 8 | Foi | | 0 |
| ○○○○ | | | ○○○○○○○○ | | | | | |

HISTORIQUE

Je suis né(e) sur le monde agricole d'Ostia. Mes parents étaient des éleveurs de Grox dans la province septentrionale de Karkadann. Ces gros lézards m'effrayaient quand j'étais petit(e) mais j'ai appris en grandissant comment éviter d'être mordu(e) et mutilé(e) par ces créatures acariâtres. Je n'aspirais à rien d'autre que d'une vie simple de paysan dans mon village natal de Braune. Mais les habitants de l'Imperium doivent servir l'Empereur-Dieu sans avoir leur mot à dire sur la nature de leur service. Quand le Seigneur Militant Taléria Fylamon a annoncé une conscription pour remplacer les trop nombreux morts dans les conflits avec les xénos et le chaos, toutes les planètes ont mises à contribution. Quand les sergents recruteurs de l'Astra Militarum ont débarqué à Braune, ils n'ont demandé l'avis de personne en faisant monter dans leurs véhicules de transports tous les jeunes gens qu'ils ont trouvés. Avant même de me rendre compte de ce qui se passait, je me suis retrouvé(e) dans un camp d'entraînement, soumis(e) à un entraînement rigoureux. Je ne me souviens pas de la manière dont j'ai réussi à survivre à mes premières batailles alors que mes camarades mouraient les uns après les autres autour de moi. Je suis maintenant un(e) vétéran toujours prêt(e) à prendre les armes pour défendre l'Impérium.

Historique : Enrôlé de force
 Vous n'avez jamais demandé à quitter votre village, vos parents et vos amis. Vous n'avez jamais voulu devenir soldat. Vous n'avez pas eu d'autre choix que d'apprendre à vous battre pour survivre à toutes les batailles auxquelles on vous a forcé à participer.

Objectif : Il y a trois semaines, le Seigneur-Sortium qui règne sur la planète Ostia a réclamé l'envoi de troupes militaires en renfort. Il y a deux semaines, toutes les communications ont été coupées entre Ostia et le reste du système. Vos supérieurs vous ont demandé de leur rapporter ce qui se passe sur la planète et ce qu'il est advenu des soldats qui ont été envoyés. L'Astra Militarum apprécie peu que la chaîne de commandement soit rompue sans raison valable.

Il s'en va dans quelques minutes. Vérifiez une dernière fois votre matériel. Implorez l'Empereur-Dieu de vous protéger. Une fois que la bataille aura commencé, vous ne pourrez plus compter sur votre arme et vos camarades.

Vous n'avez pas vraiment le choix. Si vous voulez rester en vie, il va falloir suivre mes ordres à la lettre. Je sais ce que je fais, je suis déjà passé(e) par là et j'étais entraîné(e) pour y survivre.

Qu'est-ce que vous dites ? Pourquoi cette blessure ne m'a pas tué ? Parce que je n'ai pas encore été relevé(e) de mon devoir envers les citoyens de l'Imperium. Je m'allongerai pour mourir quand la menace sera écartée.

TALENTS & APTITUDES

Talent : Dur à cuire

Vous êtes difficile à tuer. Lorsque vous subissez plus de Blessures que votre Maximum de blessures, vous n'êtes pas Mourant. Faites un jet sur le Tableau des Blessures de guerre et soignez 1 Blessure.
Vous ne pouvez plus réutiliser ce Talent jusqu'à votre prochain Rassemblement.

Talent : Tir de précision

Vous êtes un tireur hors pair capable de cibler avec précision les points faibles de vos ennemis.
Lorsque vous effectuez l'action Viser et effectuez un Tir ciblé, le bonus de DS que vous recevez est doublé.

Aptitude d'Archétype : Soldat d'élite

Vous êtes un expert du maniement des armes de l'Imperium. Chaque fois que vous dépensez de la Gloire pour augmenter les dégâts lors de l'utilisation d'une arme avec le Mot-clé ASTRA MILITARUM, vous pouvez ajouter votre Rang à la valeur finale des dégâts.

EQUIPEMENT

Grav-chute

Ce dispositif anti-gravité de la taille d'un sac à dos peut contrôler une chute de presque n'importe quelle hauteur, y compris depuis des altitudes suborbitales. Il permet aux troupes impériales de flotter en toute sécurité jusqu'à un point d'atterrissage sur une colonne de force anti-gravitative. Un Grav-chute émet un champ suspenseur qui contrecarre la force de gravité au niveau particulière, et deux petits propulseurs alimentés au prométhium fournissent un certain contrôle directionnel.

Vous pouvez survoler ou contrôler une chute pendant une durée maximale d'une heure. Vous pouvez recharger la batterie solaire du Grav-chute en l'exposant au soleil pendant une heure.

Manuel d'édification du fantassin impérial

Le Manuel d'édification du fantassin impérial est un compagnon fidèle et incontournable pour tous les membres de l'Astra Militarum. Ce livre couvre divers sujets tels que l'entretien des armes et de l'équipement, l'hygiène personnelle, les règles et règlements de l'Astra Militarum et la reconnaissance de l'ennemi. Mis à jour lorsque cela est possible au fur et à mesure que de nouvelles informations sont découvertes ou corrigé dans les marges par un gribouillage frénétique, chaque livre est un document vivant indissociable de son propriétaire.

+1 dé bonus aux Tests de Connaissance (Int).

Pix-enregistreur

Bien qu'il puisse être utilisé pour projeter un faisceau de lumière, le but principal d'un Pix-enregistreur est d'enregistrer et d'envoyer des données visuelles. Si une personne donnée possède les autorisations nécessaires et connaît les bonnes runes de commande, elle peut connecter sa Tablette de données au Pix-enregistreur et voir à travers l'objectif de l'appareil.

Peut servir de source de lumière et montrer des images en direct en cas de connexion sans fil à une Tablette de données.

Tablette Monitron

Cette Tablette de données est généralement incorporée dans le brassard ou le gantelet d'une armure. Elle surveille les signes vitaux du porteur et indique sa fréquence cardiaque, ainsi que son état de santé général.

+2 dés bonus aux Tests de Medicae (Int) effectués pour soigner vos Blessures.

Kit de ration du Munitorum

Ce kit compact comprend un bol, une assiette, une micro-cuisinière, une gourde et un ensemble complet de couverts, afin de permettre à l'utilisateur de réchauffer des rations ou de préparer des repas simples à partir d'ingrédients récupérés sur le terrain. Il contient également une semaine de rations et de comprimés de purification d'eau.

+1 dé bonus aux Tests de Survie (FM) effectués pour trouver de la nourriture et de l'eau.

3 Rations de survie

Aussi nourrissantes que peu appétissantes, les barres, les briques, les poudres et les pâtes qui composent une Ration de survie standard contiennent suffisamment de nutriments pour nourrir un humain adulte pendant une journée.

| ARMES | Dégâts | DS | PA | Portée | | | Rafale | Traits |
|---------------------------|--------|----|----|--------|----|----|--------|-------------------|
| Fusil radiant laser | 7 | 1 | -2 | 12 | 24 | 36 | 4 | Fiable, Lourd (4) |
| Couteau | F+2 | 2 | - | F*4 | - | - | - | |
| | | | | | | | | |
| ARMURES | | | AR | Traits | | | | |
| Armure carapace Tempestus | | | 4 | | | | | |
| | | | | | | | | |



| | |
|---|------------------------|
| Nom : Albrand / Arda | Espèce : Humain |
| Tier : 2 | Rang : 1 |
| Sexe : Masculin / Féminin | Age : 28 ans |
| Faction : Inquisition Une organisation ténébreuse dévouée à combattre les hérétiques, les xenos et les démons par tous les moyens nécessaires. | |
| Archétype : Interrogateur Vous êtes un apprenti inquisiteur, débutant votre entraînement en apprenant à soutirer des informations à des sujets récalcitrants. | |
| Mots-Clés : Imperium, Inquisition Ordo Malleus, Racailles | |

| ATTRIBUTS | Force (F) | Endurance (E) | Agilité (A) | Initiative (I) | Force Mentale (FM) | Intelligence (Int) | Sociabilité (Soc) | |
|------------------------|-----------|---------------|-------------------------|----------------|--------------------|----------------------|-------------------|-------|
| Score | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | |
| COMPETENCES | | Score | COMPETENCES | | Score | COMPETENCES | | Score |
| Athlétisme (F) | | | Furtivité (A) | | | Pilotage (A) | | |
| Capacité de Combat (I) | | 2 | Intimidation (FM) | | 2 | Psychologie (Soc) | | 3 |
| Capacité de Tir (A) | | 1 | Investigation (Int) | | 2 | Ruse (Soc) | | 1 |
| Commandement (FM) | | | Maîtrise Psychique (FM) | | | Survie (FM) | | 1 |
| Connaissance (Int) | | 2 | Medicae (Int) | | 3 | Technomaîtrise (Int) | | 2 |
| Duperie (Soc) | | | Persuasion (Soc) | | | Vigilance (Int) | | 1 |
| TRAITS DE COMBAT | | Score | TRAITS DE MENTAUX | | Score | TRAITS SOCIAUX | | Score |
| Défense | | 2 | Conviction | | 3 | Influence | | 3 |
| Résistance | | 4 | Corruption | | 0 | Richesse | | 2 |
| Détermination | | 4 | Résolution | | 2 | Taille | | Moyen |
| Fureur | | 2 | Vigilance Passive | | 3 | Vitesse | | 6 |
| Stress | | 5 | Blessures | | 7 | Foi | | 0 |
| ○○○○○ | | | ○○○○○○○ | | | | | |

HISTORIQUE

Je suis né(e) sur le monde océanique d'Enoch dans le système de Gilead. J'ai grandi sur une des nombreuses îles équatoriales de la planète dans une simple maison au bord de l'océan. Tous les membres de ma famille sont des pêcheurs, passant de longues journées en mer pour ramener de quoi nourrir les habitants de la planète. Notre maison était proche du sanctuaire abritant les restes de la sainte Julyanna Gilead. Depuis l'enfance, j'ai été attiré par les chants des pèlerins et des prêtres qui s'en échappaient. Dès que je n'étais pas de corvée pour réparer un filet ou vider du poisson, je me rendais au sanctuaire pour écouter les chants et les prières des prêtres du Ministorium. En grandissant, les prêtres du sanctuaire ont remarqué ma présence et ont commencé à répondre à mes nombreuses questions sur le culte de l'Empereur. J'ai rapidement abandonné la carrière de pêcheur qui m'attendait pour rejoindre l'Éclésiarchie et suivre ma vocation. Mais durant mes études, j'ai découvert l'existence des nombreuses menaces auxquelles faisaient face l'humanité. Après avoir failli être tué par un démon échappé du Warp, j'ai décidé que l'Imperium avait besoin de moi pour le protéger. J'ai postulé pour entrer dans l'Inquisition et j'ai rejoint l'Ordo Malleus, l'ordre dévoué à la traque et à la destruction des démons et de ceux qui les servent. Je dois maintenant faire mes preuves sur le terrain pour espérer un jour me voir proposer de devenir un inquisiteur.

Historique : Incognito

Après la Cicatrix Maledictum qui a déchiré la galaxie en deux et séparé le système de Gilead du reste de l'Imperium, j'ai envoyé en mission d'infiltration pendant des mois parmi les gangs les plus dangereux d'Enoch afin d'y traquer l'hérésie des cultes cannibales et démoniaques engendrés par la famine.

Objectif : Retrouver l'Inquisiteur Hadariel Welker

Votre mentor au sein de l'Inquisition est l'honoré Hadariel Welker, un inquisiteur expérimenté. Il est actuellement en mission sur la planète Ostia avec trois acolytes. Le dernier message que vous avez reçu de sa part il y a deux semaines était particulièrement inquiétant. Il pensait avoir détecté sur la planète la présence d'un culte dédié à un dieu du chaos. Vous êtes inquiet(ète) car il n'a plus donné aucune nouvelle depuis. Vous devez découvrir ce qui est arrivé à l'inquisiteur et à son équipe. S'il est encore en vie, il aura certainement de votre soutien.

Je peux vous garantir que je saurais faire parler cet hérétique. Je vous prie maintenant de sortir pour me laisser officier. Les cris que vous pourriez entendre font partie du processus de purification.

Vous n'avez aucune idée des menaces qui pèsent sur l'Imperium bien à l'abri dans vos tours d'ivoire. Si vous avez déjà affronté un démon, vous mettriez toutes vos ressources à la disposition de l'Inquisition.

Je n'ai pas peur de la mort car ma cause est juste. Mon âme est prête à comparaître devant l'Empereur. Je ne crois pas que la vôtre le soit mais vous le saurez avec certitude dans quelques instants

...

TALENTS & APTITUDES

Talent : Peur

Que ce soit en raison des ravages que la guerre a laissés sur votre corps, d'une aura malfaisante ou encore du poids de vos mots, vous effrayez ceux que vous rencontrez.

Lorsque vous réussissez un Test d'Intimidation (FM), vous pouvez forcer la cible à faire un Test de Peur avec un SD égal à 1+Double de votre Rang.

Talent : Déduction

Votre esprit studieux peut facilement démêler un problème (ou une personne).

En tant qu'Action simple, vous pouvez utiliser ce Talent pour faire un Test de Compétence basé sur l'Intelligence pour vous rappeler ou remarquer quelque chose à propos d'une cible. La cible peut être n'importe quoi, d'une porte à verrouillage magnétique avec un esprit de machine acariâtre à un gouverneur planétaire impénétrable.

Si vous réussissez le Test, le MJ peut vous donner des informations basées sur la Compétence que vous avez utilisée pour faire le Test. Vous gagnez également +Rang des bonus pour tout Test effectué contre cette cible en utilisant cette information. Vous pouvez donner ce bonus à un allié si vous lui communiquez ce que vous avez appris.

Aptitude d'Archétype : Extraire la Vérité

Pour obtenir une Rosette Inquisitoriale, la première capacité que vous devez maîtriser est de mettre à nu les cœurs perfides des humains et des xénos. Lorsque vous réussissez un test destiné à acquérir des informations de la part d'un individu, vous obtenez un nombre de Conversions gratuites égales à votre Rang.

Aptitude d'Ordre : Ordo Malleus

Le plus petit parmi les Ordos, son devoir est de combattre les démons et l'influence corruptrice du Chaos. Chaque rencontre avec son ennemi, chaque morceau de savoir arcanique appris souille le corps et l'âme. La Chambre militante de l'Ordo Malleus est les Grey Knights. Ensemble, ils mènent de rares, mais terribles croisades.

+2 dés bonus sur tous les Tests de Connaissance (Int) et d'Investigation (Int) liés aux démons et au Warp.

EQUIPEMENT

Pix-enregistreur

Bien qu'il puisse être utilisé pour projeter un faisceau de lumière, le but principal d'un Pix-enregistreur est d'enregistrer et d'envoyer des données visuelles. Si une personne donnée possède les autorisations nécessaires et connaît les bonnes runes de commande, elle peut connecter sa Tablette de données au Pix-enregistreur et voir à travers l'objectif de l'appareil.

Peut servir de source de lumière et montrer des images en direct en cas de connexion sans fil à une Tablette de données.

Excruciator

Des centaines de câbles marqués avec les hexagrammes impénétrables de l'Inquisition sortent de ce cube noir compact. Chaque câble, quand ils sont correctement appliqués sur la chair d'un individu, infiltre son système nerveux et manipule ses réponses synaptiques, déclenchant des émotions, des sensations et surtout de la douleur. L'Inquisition et les Confesseurs de l'Ecclésiarchie utilisent ces appareils de torture portables quand ils n'ont pas à disposition des installations bien équipées.

Vous pouvez appliquer l'Excruciator sur une cible avec une Action de Combat. Si la cible tente de résister, vous devez réussir un Test Opposé (habituellement de Force, d'Agilité ou d'Initiative) pour l'appliquer. L'Excruciator inflige 1 dégât de Stress et la condition Entravé. Il peut être appliqué de manière répétitive, infligeant les mêmes effets à chaque utilisation. Avec l'accord du MJ, il peut aussi altérer les émotions de la cible.

Symbole d'Autorité

Un insigne, une bague, un sceau, une rosette, une amulette ou tout autre objet qui peut indiquer que son porteur doit être pris au sérieux par ceux qui connaissent la hiérarchie de sa culture.

+1 dé bonus aux Tests de Commandement (FM) et d'Intimidation (FM) contre des cibles qui devraient respecter votre position.

| ARMES | Dégâts | DS | PA | Portée | | | Rafale | Traits |
|---------------------|--------|-----------|----|---------------|---|----|--------|----------------|
| Fouet Neural | F+3 | 2 | -2 | 4 | - | - | - | Douloureux |
| Lance-flammes | 10 | 1 | - | 4 | 8 | 12 | 1 | Assaut, Flamme |
| ARMURES | | AR | | Traits | | | | |
| Manteau pare-balles | | 3 | | | | | | |