

Événements durant un voyage dans le Warp

<u>D100</u>	<u>Événement</u>
01-15	Rien. L'Empereur vous garde.
16-25	Froid du Vide.
26-35	Vagues de violence à bord.
36-43	Epidémie très contagieuse.
44-51	Réserves de nourriture avariées.
52-59	Chaleur infernale.
60-67	Rêves et murmures du futur.
68-73	Surchauffe du moteur Warp.
74-79	Récifs de réalité.
80-85	Colère des esprits de la Machine.
86-89	Champ Geller instable.
90-94	Tempête Warp.
95-98	Navire perdu dans le temps et l'espace.
99-100	Entité démoniaque.

Descriptions

- **Froid du Vide** : le vaisseau se couvre de givre. Chauffage impossible.
- Autoriser l'équipage à se chauffer comme il peut : 1d5-3 incendies.
- Interdire les foyers clandestins : Eff 1d5

- **Vagues de violence à bord** : l'équipage devient fou. Répression inévitable.
 - Etre juste : Mor 1d5
 - Etre impitoyable : Eff 1d5

- **Epidémie très contagieuse** : soudaine, violente, inexplicable.
 - Chercher à soigner : Eff 1d5-2 / Mor 1d5
 - Quarantaine radicale : Eff 1d5+2 / Mor 1d5-3

- **Réserves de nourriture avariées** : les réserves ont pourri avant l'heure.
 - Rajouter des épices : Eff 1d5
 - Rationner : Mor 1d5

- **Chaleur infernale** : le plastacier fond et brûle au contact. Ambiance poisseuse.
 - Distribuer l'eau à l'équipage : d5-3 incendies

- Privilégier l'entretien du matériel : Eff 1d5-2 / Mor 1d5
- **Rêves et murmures du futur** : cthulhu ftaghn.
 - Organiser une messe purgatoire : Eff 1d5
 - Ecouter ces présages : Pts de Folie 1d5
- **Surchauffe du moteur Warp** : ancienne technologie dérégulée. Aide divine requise.
 - Prier l'Omnimessie : Mor 1d5
 - Prier l'Empereur-Dieu : Temps voyage +25% / d5-3 incendies
- **Récifs de réalité** : Un gros rocher dans l'Immaterium. Ou pas.
 - Y croire. L'éviter : Mor (1d5-2)x2
 - Ne pas y croire. Foncer : (1d10-4)x2 dégâts coque
- **Colère des esprits de la Machine** : par caprice ou fatigue ils s'arrêtent.
 - Accomplir les rites du Mechanicum : chaque élément du vaisseau est testé : 1-2 endommagé / 3-10 ok
 - Sortir du Warp pour tout vérifier: Temps voyage +25%
- **Champ Geller instable** : la barrière de réalité s'amenuise. Oups.
 - Prier l'Empereur-Dieu : Mor 1d5 / Eff 1d5
 - Sortir du Warp pour réparer : Temps voyage +50%
- **Tempête Warp** : ça peut vous détruire ou vous perdre. Ou les deux.
 - Faire confiance au Navigator : Senseurs et 1 autre élément endommagés
 - Faire confiance au pilote : vaisseau indemne. Destination inconnue.
- **Navire perdu dans le temps et l'espace** : même dans le Warp y a des épaves.
 - L'ignorer : Ok. Il vous ignore aussi.
 - L'arraisonner : FInfluence 1d5-2. Mor 1d5+2. Eff 1d5+2. Corr 1d5
- **Entité démoniaque** : petit et moche ou gros avec des cornes. A vous de voir.
 - La combattre : bon moyen de ~~tuer~~ d'occuper vos joueurs.
 - La piéger : Mor 1d10+2 / Eff 1d10+2.

