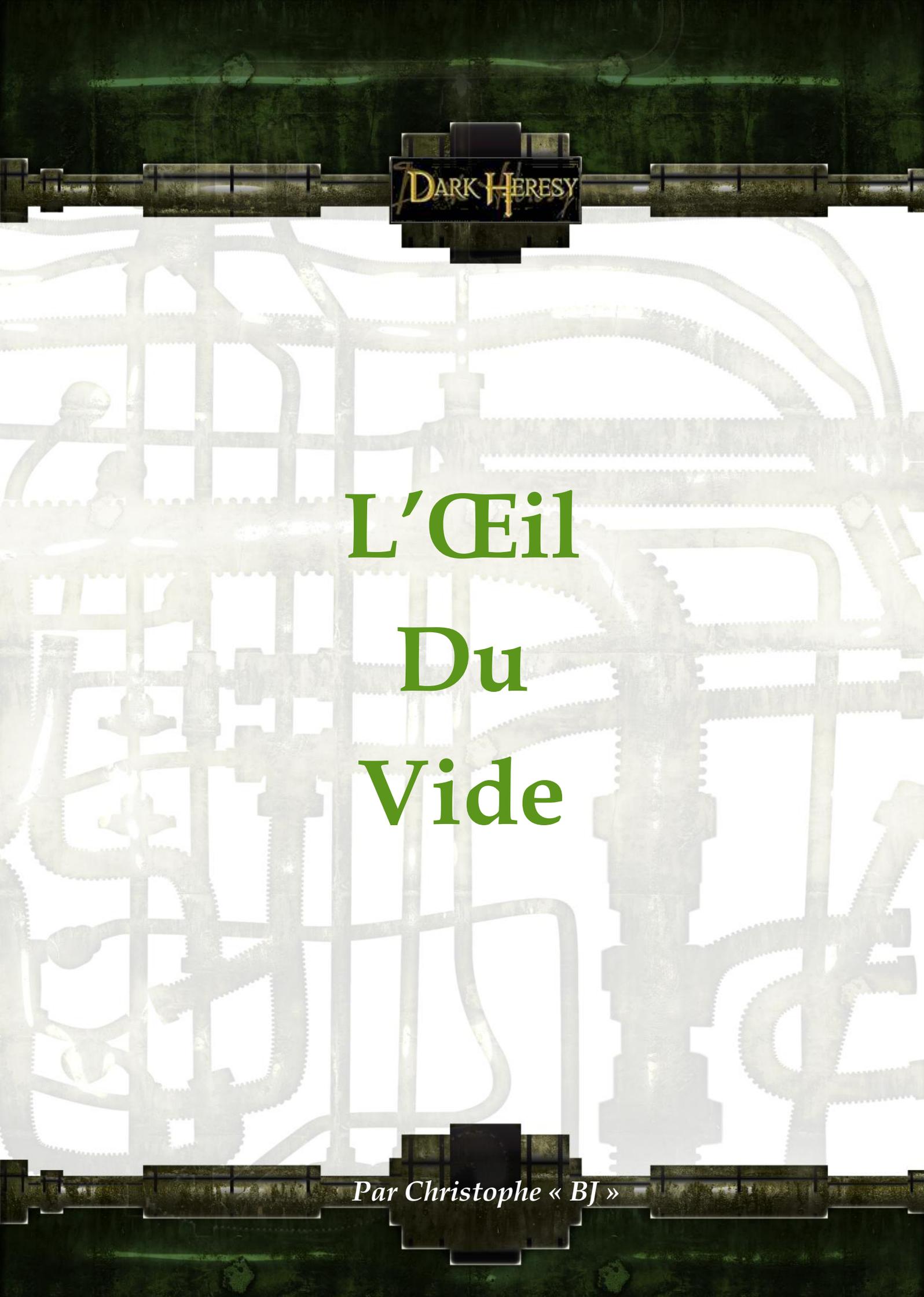


The logo for 'Dark Heresy' is centered at the top. It features the words 'DARK HERESY' in a stylized, gothic font. 'DARK' is in a smaller, simpler font, while 'HERESY' is larger and more ornate. The text is gold with a dark, shadowed outline, set against a dark, textured background that looks like a stone or metal surface.

DARK HERESY

The background of the entire page is a complex, intricate mechanical structure. It consists of numerous interlocking gears of various sizes, shafts, and pipes, all rendered in a light, semi-transparent green color. The gears are arranged in a way that suggests a complex, multi-layered system, possibly a clockwork or a piece of industrial machinery. The overall effect is one of precision and complexity.

L'Œil
Du
Vide

The author's name is centered at the bottom of the page. It is written in a white, serif font with a slight italicization. The text is 'Par Christophe « BJ »', where 'BJ' is enclosed in double quotes. The background behind the text is a dark, textured surface, similar to the one at the top of the page.

Par Christophe « BJ »

CRÉDITS

Idée, scénario, maquettage et écriture :c'est moi : **Christophe « BJ » BREYSSE**.

Le Dataslate, sur lequel la mission est expliquée aux acolytes, a été réalisé par **Nomin** et peut être trouvé sur la scénariorthèque. Bravo pour son travail.

La plupart des images proviennent du net. Si vous reconnaissez votre œuvre n'hésitez pas à me contacter pour que je l'indique ici.

Les plans de la station sont issus de *Ronin Arts Future: Starship 12 – The Horizon Traveler*.

PRÉSENTATION

Ce scénario Dark Heresy est destiné à un groupe de 4 à 6 acolytes moyennement expérimentés. Il a été écrit pour Le Week-End du Fantastique, organisé par la Croisée des Epées les 11 et 12 décembre 2010 à Valbonne (06).

SYNOPSIS

Les acolytes sont envoyés sur une petite station spatiale servant de laboratoire à l'Adeptus Mechanicus de laquelle un message de détresse a été émis. Sur place ils sont confrontés à des dysfonctionnements du système de la station, aux cadavres de ceux qui y travaillaient et à des serviteurs agressifs. Leur rencontre avec des survivants leur permet de comprendre qu'un héréték s'était infiltré dans l'équipe et a pris le contrôle de la station. Une grosse attaque de serviteurs les oblige à fuir et à traquer la source du mal. Ils découvrent finalement l'héréték qui est entré en symbiose avec la machine et menace de les tuer. Sa destruction causera l'autodestruction de la station et les acolytes devront sauver leur vie en fuyant jusqu'à leur vaisseau avant qu'elle n'explose.

HISTOIRE

La station L'Œil du Vide est un centre de recherche et d'étude de l'Adeptus Mechanicus. Elle orbite autour de Scintilla. Officiellement elle est attachée à des recherches sur l'armement, officieusement ses chercheurs les mieux placés tentent de percer à jour les secrets de quelques artefacts xenos. L'Adeptus Mechanicus est très discret sur ses activités sur place et peu savent réellement ce qui s'y passe.

Il y a quelques années un membre des Logomanciens, le Technomancien Ephraïm, a rejoint l'équipe sur place sur demande du Magos Erasmus Praetus. Si les autres chercheurs n'étaient pas informés des accointances de leur nouveau collaborateur avec la secte hérétique, Erasmus lui l'était parfaitement. Dans le plus grand secret il s'est approché des membres de cette secte, estimant qu'ils avaient certainement quelque chose à apporter à l'Adeptus Mechanicus. Un premier accord permis à Ephraïm d'entrer

dans la station pour travailler sur une technologie xeno officiellement interdite.

L'objet de ses recherches est un implant visant à connecter le cerveau du sujet sur du matériel technologique à un degré non atteint jusque là. Selon les Logomanciens et Erasmus, cela permettrait des prises de contrôle à distance, voire une symbiose avec la machine.

Mais le Magos Erasmus Praetus suit ses propres objectifs. Dégouté par la chair, il accélère depuis de nombreuses années le processus de transformation de son corps en une véritable machine. Malheureusement il est conscient de certaines limitations des implants et il compte aller au-delà de celles-ci grâce à cet artefact xeno.

Les logomanciens aussi suivent leurs propres objectifs. Ils veulent garder pour eux l'artefact et toute découverte attenante pour le dupliquer en masse et, profitant de l'accord avec Erasmus, l'introduire dans les chaînes de montage d'implants de l'Adeptus Mechanicus. A terme ils comptent produire deux versions de l'objet, une version « esclave » et une version « maître ». La première serait contrôlable par la seconde. Le tout permettrait aux Logomanciens de prendre le contrôle de nombreuses machines et technoprêtres pour asseoir leur pouvoir.

Malheureusement pour les Logomanciens et Erasmus, tout ne s'est pas passé comme prévu. Dans la station un collègue d'Ephraïm, le Technoprêtre Kaltos, a découvert que celui-ci travaillait sur une technologie xeno interdite. Alors que l'héréték effectuait un test en se prenant pour cobaye, Kaltos a voulu saboter l'expérience. Loin d'enrayer le processus, la manœuvre de Kaltos a accéléré celui-ci et lancé une sorte de symbiose entre Ephraïm et le système de la station. Ce dernier, n'étant pas prêt à subir cette expérience, a sombré dans la folie.

Dans les heures qui ont suivies, Ephraïm a pris contrôle des systèmes de la station et entrepris d'éliminer ses anciens collègues. Approchant la fusion mentale avec la machine sans y être préparé il se prend pour un être supérieur, une sorte d'Omnimesse. Les survivants parmi ses anciens collègues se sont réfugiés à l'abris. L'un d'eux, le Technoprêtre Pontius, s'est porté volontaire

pour aller jusqu'à la salle de communication pour envoyer un message de détresse...

ACCROCHE

Vous avez été convoqués en urgence dans une chapelle de la moyenne ruche. Là, après vous être identifiés vous avez été emmenés dans une zone secrète. Vous attendez dans une petite pièce nue ne disposant que d'un simple écran sur un mur depuis un bon quart d'heure lorsque l'écran s'illumine. Vous voyez apparaître un technoprêtre visiblement effrayé. Il se trouve dans une petite pièce où cliquettent diverses machines. Les lieux sont sobres et vous ne pouvez déterminer où il se trouve exactement. De violents coups semblent portés contre la porte derrière lui dans le but de la défoncer.

« Je suis le technoprêtre Pontius de la station de recherche L'Œil du Vide. Ceci est un message de détresse. Que l'Empereur nous protège, les machines sont devenues folles. Peu ont survécu et nous ne tiendrons pas longtemps. Portez-nous sec... »

A ce moment la porte de la pièce explose derrière lui. Plusieurs fragments volent dans tous les sens, faisant exploser les écrans et perforant le corps du technoprêtre. L'image se fige et, malgré sa très mauvaise qualité, vous pouvez voir émergeant du couloir le visage d'un serviteur d'arme.

L'image disparaît au bout de quelques secondes remplacées par un ordre de mission vous enjoignant à vous rendre sur la station pour tirer cette affaire au clair et récupérer le plus d'informations possibles sur ce qui est arrivé avant que les forces de l'Adeptus Mechanicus ne décident de la détruire pour enrayer tout risque de propagation du problème.

Lorsque vous avez pris connaissance de l'ordre de mission celui-ci disparaît et l'écran s'éteint. La porte dans votre dos s'ouvre et un jeune novice vous invite à le suivre jusqu'à la sortie. Une fois dehors il ne vous reste plus qu'à vous rendre à l'astroport pour embarquer à destination de L'Œil du Vide.

VOYAGE JUSQU'À LA STATION

Les acolytes arrivent sans grande peine à l'astroport. Là, dans une zone d'atterrissage à l'écart les attend un petit vaisseau de transport ultra léger. Le pilote se fait appeler

Ferrus. Il invite les acolytes à se sangler dans les sièges et entame immédiatement la procédure de décollage. Manifestement il obtient très vite les autorisations et bientôt les acolytes se retrouvent écrasés dans leurs sièges sous la pression de la montée.

Lorsque le transporteur sort de l'atmosphère et que la gravité de Scintilla se fait plus légère il prévient les acolytes qu'ils peuvent se détacher et s'occuper du matériel qui se trouve dans le coffre à leur intention.

Le matériel suivant est fourni aux acolytes :

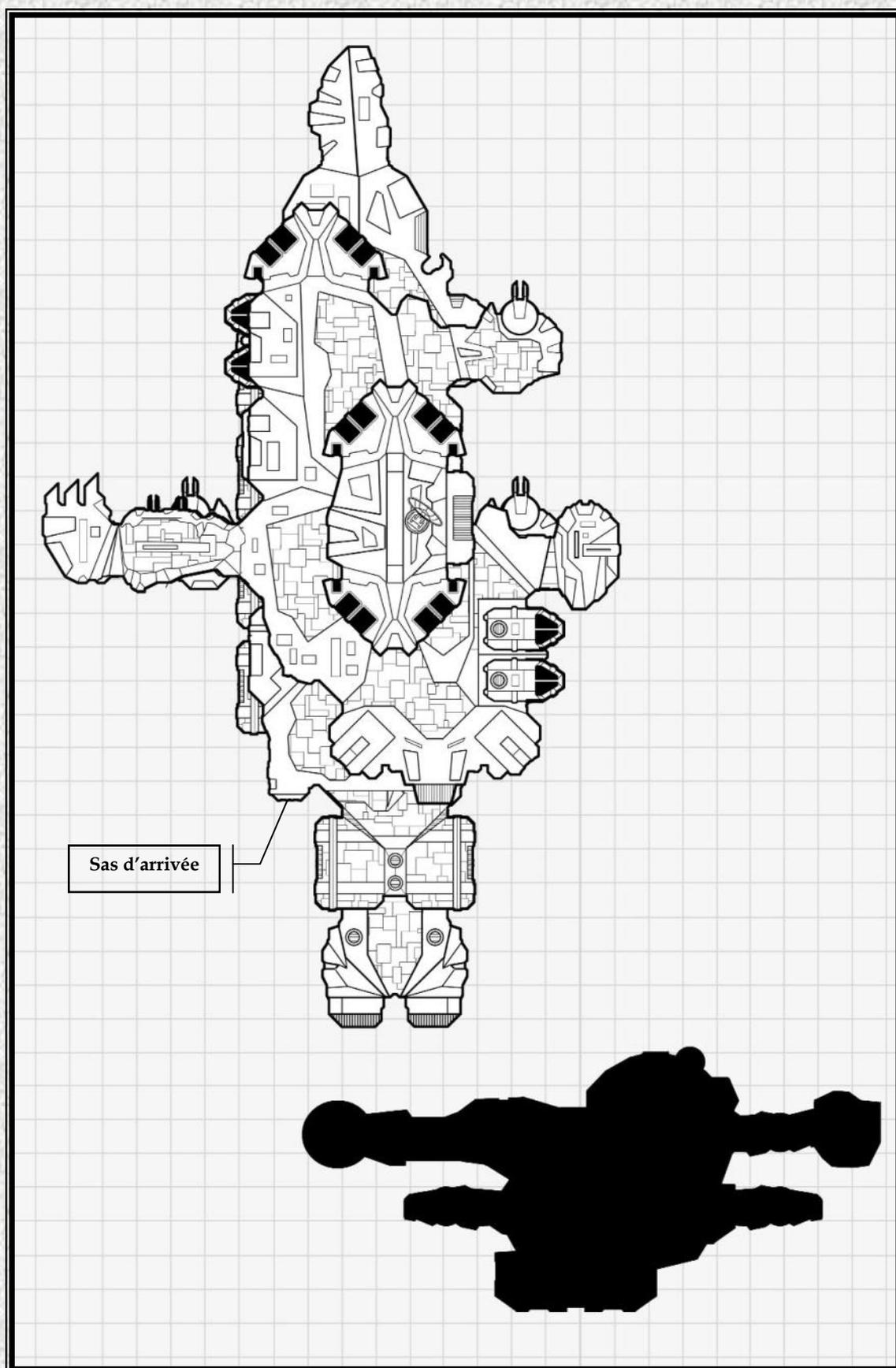
- Un Horologium indiquant le temps restant, 6 heures, avant que l'Adeptus Mechanicus ne décide de détruire la station.
- Autant de respirateurs que d'acolytes (bonus de +30 aux tests pour résister aux effets des gaz avec une relance d'échec autorisée).
- Un Auspex permettant de détecter les formes de vie jusqu'à 50 mètres.
- Autant de microvox que d'acolytes.
- Une caisse d'outils combinés.
- Un pix-enregistreur pour prendre des images.

Une demi-heure après le départ de Scintilla, le vaisseau est en phase d'approche de la station. Les acolytes peuvent voir cette gigantesque structure à l'aspect gothique qui flotte silencieusement dans l'espace. C'était autrefois un vaisseau-laboratoire destiné à l'analyse orbitale des mondes inconnus. Aujourd'hui, après plusieurs millénaires de services, il n'est plus capable de voyager dans le warp et a été reclassé. Ferrus annonce qu'il va s'arrimer à un sas d'entrée et qu'à partir de là ce sera aux acolytes de jouer.

LE SAS PIÉGÉ

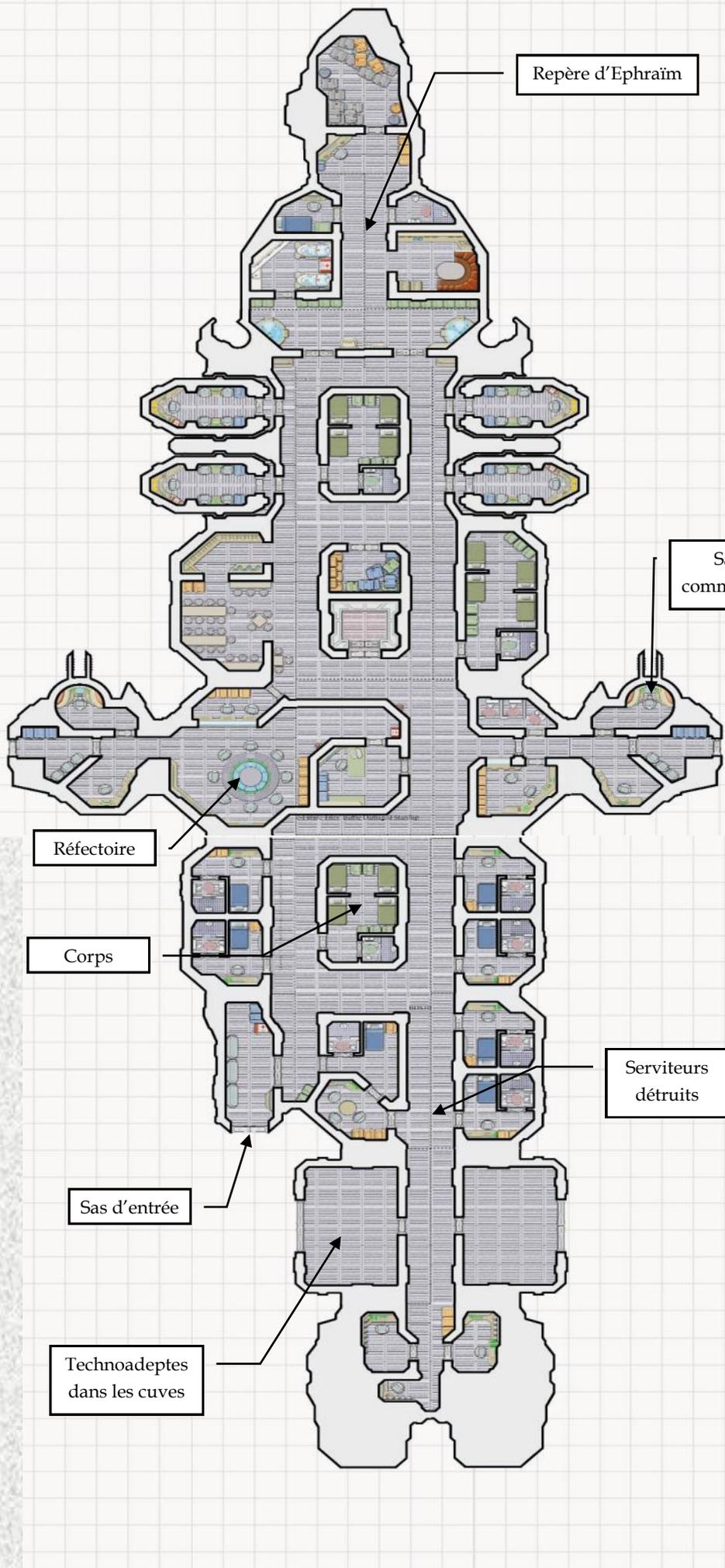
La porte latérale du vaisseau s'ouvre sur un court tube la reliant au sas d'entrée de la station. Sans gravité les acolytes doivent rejoindre celui-ci (test d'Agilité Facile +20) sans se blesser (1d5 sans armure mais avec l'Endurance). Une fois devant celui-ci il faut le déverrouiller grâce à un jet d'Intrusion (Assez Facile +10) ou de Technomaîtrise (Moyen +0).. La porte du sas s'ouvre et les acolytes peuvent pénétrer dans la station. Ils se retrouvent dans une salle nue et éclairée

L'OEIL DU VIDE



Sas d'arrivée

DARK HERESY



donnant sur une autre porte fermée. Celle donnant vers l'extérieur se referme et une voix mécanique annonce que le processus de décontamination va commencer. Des jets de gaz vaporeux sont soufflés des murs. Malheureusement le mélange chimique destiné à la décontamination ne s'est pas fait correctement. Constitué de deux éléments, un agressif et l'autre neutre, le contrôle du mélange est opéré par Ephraïm qui a empêché l'adjonction de l'élément neutre. Dès les premières secondes de soumission aux jets gazeux les acolytes sentent une brûlure sur leur corps et dans leurs poumons. Chacun doit réussir un test d'Endurance (Moyen +0) ou Assez Facile +10 si le respirateur est effectivement porté) sous peine de subir 1d10 blessures sans armure ni endurance. A chaque round ils doivent refaire le test.

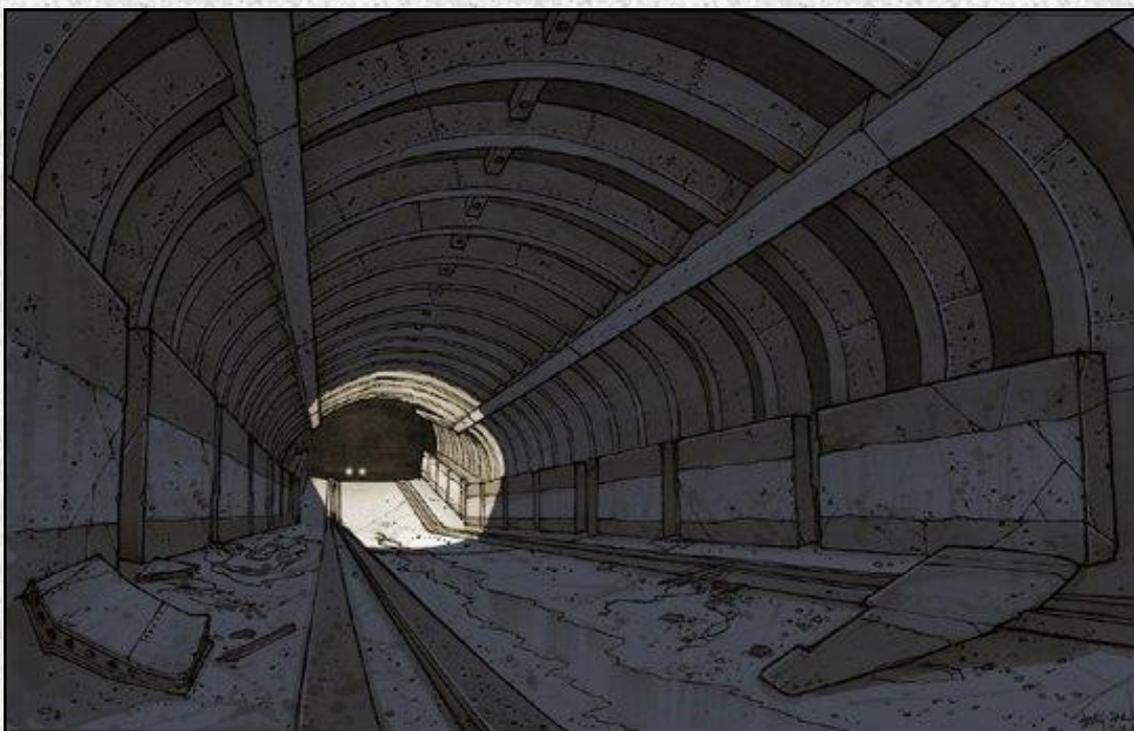
Il y a deux façons de s'en sortir. La première est de désactiver le processus de décontamination par un jet de Technomaîtrise (Moyen +0) et de lancer une purification de l'air ambiant. L'autre est de forcer le verrouillage de la porte d'accès à l'intérieur de la station par un test d'Intrusion (Moyen +0). Ce qui provoquera un appel d'air et sauvera les acolytes. Une fois sortis d'affaire les acolytes peuvent commencer à explorer la station.

LA STATION

La station est vaste et semble totalement abandonnée. Certes elle manque d'entretien depuis de nombreux siècles mais il règne une ambiance de vide et un silence oppressant qui perturbe les acolytes. Beaucoup de cloisons présentent des brèches, les lumiglobes sont crachotants et de nombreux tubes pendant un peu partout du plafond et des murs.

A certains endroits des impacts d'armes laser ou de corps à corps indiquent que des combats ont eu lieu. Il y a parfois des traces de sang relativement fraîches mais jamais aucun cadavre.

Des Crânes Gardiens (voir Traité Inquisitorial page 143) patrouillent dans les coursives. S'ils repèrent quelque chose d'inhabituel (Vigilance 55) ils en informent immédiatement Ephraïm qui envoie trois ou quatre Serviteurs d'Armes (Dark Heresy page 344) pour régler le problème. Remplacez le Fusil d'Assaut du serviteur par une carabine laser. En cas de destruction d'un serviteur ou d'un crâne gardien, Ephraïm a implanté une sous-routine qui entraîne l'effacement de leur mémoire interne et la destruction des circuits de connexion afin d'empêcher leur utilisation par les technoadepes de la station. Sur un test de Technomaîtrise (Facile +20) un acolyte pourra arriver à cette conclusion.



Quelques minutes après leur arrivée les acolytes devront faire un test de Vigilance (Difficile -20) pour repérer un Crâne Gardien qui se dirige dans leur direction. Ils pourront alors soit tenter de le détruire avant qu'il ne donne l'alerte, soit se cacher précipitamment dans une pièce (jet de Discrétion Assez Facile +10 contre Vigilance 55 du Crâne Gardien). S'ils sont repérés plusieurs Serviteurs d'Armes arriveront quelques minutes plus tard.

DÉCOUVERTES INTÉRESSANTES

En inspectant divers lieux et salles de la station les acolytes vont faire plusieurs découvertes. Celles-ci peuvent être faites à divers moments du scénario en fonction des choix des acolytes ou de votre libre arbitre.

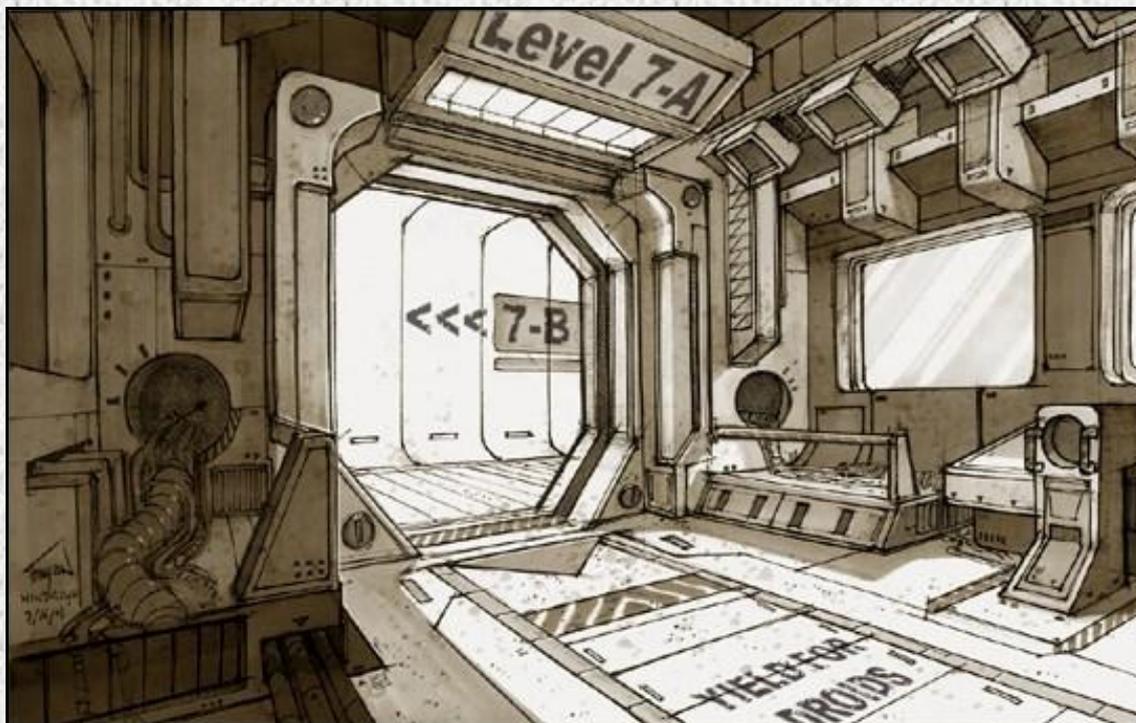
La première est le corps d'un Technoadapte. Il se trouve au sol, face contre terre, dans une salle de repos connecté au système principal. Ses yeux ont explosé et son cerveau a été réduit en bouillie pour finir par s'écouler par ses orifices. Un test de Medicae (Assez Facile +10) ou de Technomaîtrise (Facile +20) permet de conclure qu'il a été soumis à une très forte décharge énergétique, certainement relayée par sa connexion au système qui a grillé dans l'opération.

La seconde est les restes de deux Serviteurs d'Armes qui, manifestement, ont été détruit par des tirs insistants d'armes laser. Sur un test de Fouille (Assez Facile +10) ou de Technomaîtrise (Facile +20) les acolytes découvrent que les systèmes de communication ont été détruits (comme expliqué ci-dessus).

En se connectant à un terminal et en réussissant un test de Technomaîtrise (Moyen +0) les acolytes découvrent que de nombreux systèmes de survie ont été désactivés et que certains, notamment ceux qui couvrent le réfectoire, sont actifs et verrouillés. Avec 2 degrés de réussite au test ils arrivent à déterminer qu'il y a des formes de vie regroupées dans celui-ci. A partir de 3 degrés ils découvrent qu'une grosse partie de l'énergie est redirigée vers un laboratoire particulier. Jusqu'ici un certain Technomancien Ephraïm était affecté à celui-ci.

Les acolytes peuvent obtenir diverses informations sur la station. De nombreux projets de type militaire sont suivis ici mais certains sont très abscons et protégés par des verrouillages. Seule la réussite d'un test d'Intrusion (Très Difficile -30) ou de Technomaîtrise (Assez Difficile -10) permet d'accéder à leurs dossiers. En ce cas les acolytes découvrent que certaines recherches concernaient des artefacts xénos de nature





militaire visant à être étudiés en vue d'une adaptation à l'armement impérial.

Ils peuvent aussi obtenir la liste des technoadeptes affectés à la station. Il y en a 20 et le plus récent est le Technomancien Ephraïm qui y a été envoyé sur demande d'un certain Magos Erasmus Praetus.

Dans une pièce destinée à l'entreposage de serviteurs la place de ceux-ci, dans des cuves, est prise par les cadavres de technoadeptes. Ceux-ci sont branchés au système. Une rapide étude (Technomaîtrise Assez Facile +10) permet aux acolytes de réaliser que l'énergie des technoadeptes est puisée pour alimenter le système. Il est possible de saboter les connexions et/ou de tenter de libérer les prisonniers mais ceux-ci mourront lors de l'opération.

Enfin ils peuvent trouver la salle de communication d'où a été envoyé le message de détresse. La porte a été défoncée et de nombreux tirs de lasers ont transformé les lieux en un no mans land indescriptible. Tous les équipements sont détruits et le corps criblé de trous de l'auteur du message est toujours assis sur son siège, affaissé contre un écran fracassé.

Forts de ces informations les acolytes devraient essayer de rallier le réfectoire où se trouvent peut-être des survivants.

RÉFECTOIRE ASSIÉGÉ

Alors qu'ils approchent du réfectoire les acolytes entendent des bruits sourds et des tirs sporadiques d'armes laser. En jetant discrètement (Discrétion Facile +20) un coup d'œil ils voient un attroupement de cinq Serviteurs d'Armes occupés à attaquer la porte d'entrée du réfectoire accompagnés d'un Crâne Gardien. Si les acolytes veulent y pénétrer ils devront les affronter et les détruire.

Pour rendre ce combat intéressant vous pouvez y adjoindre quelques éléments supplémentaires.

- Divers matériels éparpillés sur le sol du couloir peuvent servir d'abri (8 PA).
- Un tir raté peut perforer un tuyau d'où s'échappe une épaisse fumée qui impose un malus de -20 aux tirs à distance pendant deux rounds.
- Les lumières peuvent se couper pendant 1 round et imposer un malus de -30 pendant un round.
- Un tir provoque un bug dans le système d'un serviteur qui rentre en fureur et se précipite sur les acolytes.

Une fois les serviteurs éliminés les acolytes peuvent tenter d'ouvrir la porte du réfectoire grâce à un test d'Intrusion (Assez Facile +10) ou de Technomaîtrise (Moyen +0). Si les acolytes échouent les réfugiés ouvriront la porte.

RENCONTRE DES SURVIVANTS

La porte s'ouvre sur une grande salle disposant de dépendances attenantes. Si les acolytes ne s'annoncent pas ils seront accueillis par trois tirs de fusil laser (CT 35) jusqu'à ce qu'ils assurent les survivants qu'ils sont là pour les aider. Ceux-ci laisseront entrer les acolytes dès qu'ils auront montré patte blanche et refermeront la porte précipitamment.

Il reste 8 survivants regroupés tant bien que mal dans les lieux. Tous sont des technoadeptes, trois sont légèrement blessés, l'un gravement. Il y a une seule femme, elle est indemne. Les acolytes pourront donc rencontrer :

- **Nicodémus** : un homme fortement cybernétisé. C'est lui qui a pris en main les opérations et maintient le moral général.
- **Solomon** : très jeune, il a été blessé et choqué par les événements. Il passe son temps prostré silencieusement dans un coin en serrant contre lui un pistolet laser déchargé dont il refuse de se séparer. Sa santé mentale est sur le point de se briser.
- **Praetus** : plutôt âgé il est le plus véhément et essaye de convaincre les autres de tenter une action commando pour éliminer la menace en coupant les générateurs d'énergie.
- **Tauron** : ancien assistant du médecin de bord, il essaye tant bien que mal de maintenir Kaltos en vie tout en exprimant son manque de confiance en ses capacités à y arriver.
- **Kaltos** : grièvement blessé il est dans le coma. C'est lui qui a surpris Ephraïm et a causé tout ça.
- **Nihilus** : il porte bien son nom. Pour lui tout est perdu et ils vont tous mourir très bientôt, ce n'est qu'une question de temps. Il marmonne des prières et pousse parfois des cris avant de s'évanouir. Il est plus gravement blessé qu'il ne le dit.
- **Judicca** : elle a été légèrement blessée à l'abdomen et est depuis terrorisée car

elle sait être enceinte d'un de ses collègues mort aujourd'hui. Elle a autant peur de perdre le bébé que de laisser découvrir son état de future génitrice car c'est interdit.

- **Victus** : c'est le plus accueillant, optimiste de nature il a toujours su que des secours seraient envoyés.

Nicodémus accueillera les acolytes et leur fera un point sur la situation. Il y a 24 heures Kaltos a été trouvé grièvement blessé dans les couloirs de la station. Il a très vite sombré dans l'inconscience et été mené au service médical. Dans l'heure qui a suivi les serveurs et crânes gardiens ont cessé de répondre aux ordres des technoadeptes et ont commencé à avoir un comportement meurtrier. La première cible fut la réunion de crise que menaient les plus haut gradés de la station. Seul Nicodémus a survécu. Dans le même temps d'autres technoadeptes ont été attaqués violemment et la situation a dégénéré.

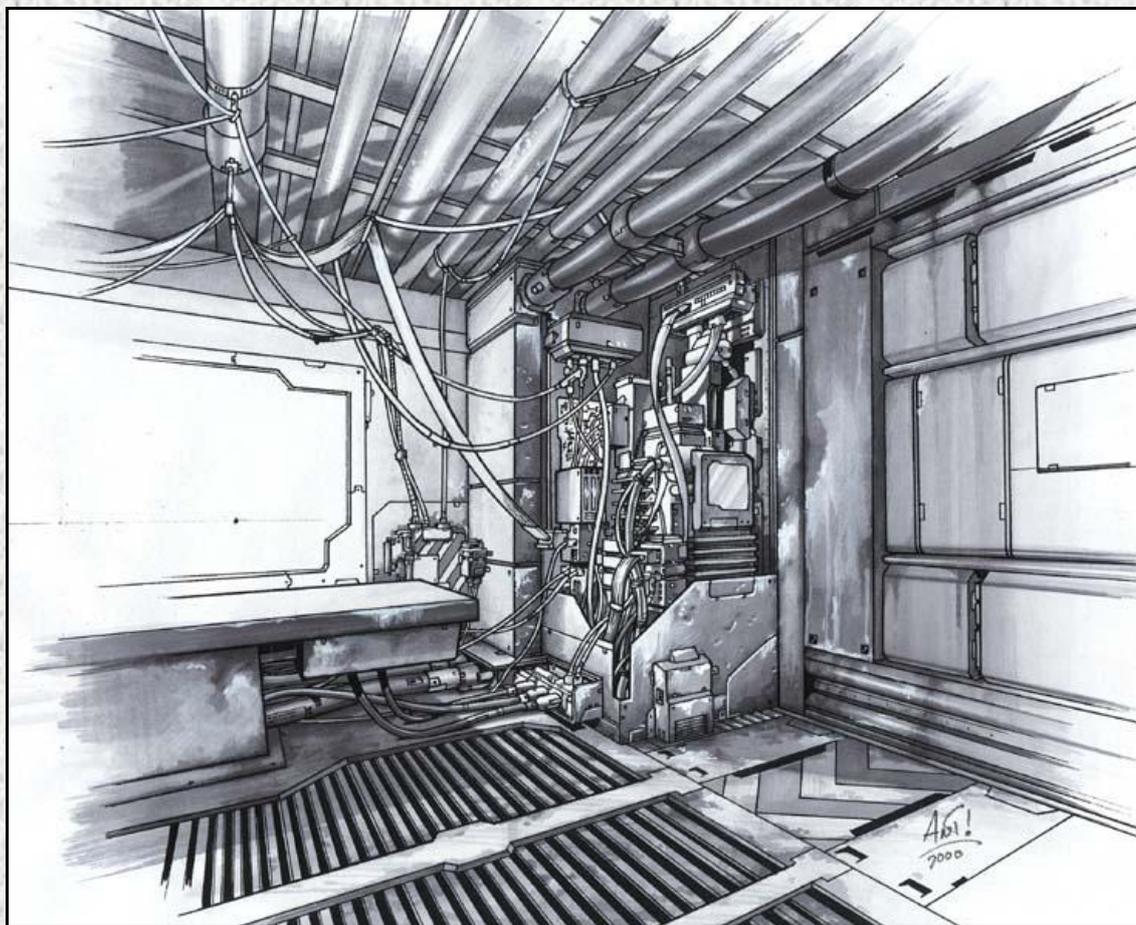
Les quelques survivants se sont réunis dans le réfectoire et ont tenté de contacter l'extérieur depuis le poste de communication qui s'y trouve sans succès. Pontius s'est porté volontaire pour aller à la salle de communication principale. Depuis ils sont restés là et n'ont plus eu de nouvelles mais si les acolytes sont là c'est qu'il a réussi.

Dans le même temps ils ont compris qu'un esprit malin avait pris le contrôle du système de la station et pouvait en contrôler tous les éléments. Praetus a réussi à isoler les systèmes de survie et de contrôle liés au réfectoire.

C'est alors que les machines folles se sont attaquées aux portes de la zone où ils se sont réfugiés. Fort heureusement elles sont résistantes et elles ont pu tenir jusqu'à ce que les acolytes arrivent.

Ils n'en savent pas plus sur la situation mais les acolytes peuvent certainement en apprendre davantage.

Kaltos peut être stabilisé et sorti de l'inconscience en réussissant un test de Medicae (Moyen +0). Il ne pourra répondre que peu de temps aux questions des acolytes mais son récit les aidera certainement à mieux comprendre ce qui s'est passé.



S'ils ne les ont pas déjà obtenues, les acolytes peuvent apprendre certains renseignements décrits précédemment. S'ils n'arrivent pas à les obtenir les technoprêtres survivants peuvent leur fournir les moins sensibles d'entre elles.

Interrogé sur les activités manifestement illégales des technoprêtres de cette station, Nicodémus dira qu'ils suivent les ordres de leur hiérarchie et que les acolytes n'ont pas à se mêler des affaires de l'Adeptus Mechanicus. Victus se montrera plus humble et expliquera que tout était réalisé sous contrôle selon des procédures très strictes et que d'autres stations ont aussi ce rôle dans d'autres domaines. Il sera brutalement interrompu par Praetus qui lui ordonnera de ne pas révéler à des profanes les secrets de leur ordre. Nihilus explosera alors d'un rire hystérique et commencera à prophétiser leur mort prochaine. Pour lui l'Empereur-Dieu les punit d'avoir souillé leur corps et leurs âmes en manipulant des artefacts xénos. Nicodémus le bousculera violemment ce qui provoquera une grave hémorragie chez Nihilus. Il sombrera dans l'inconscience et décèdera très vite.

Interrogés sur Ephraïm les technoadeptes expliqueront que c'est leur plus récente

recrue. Il y a quelques mois ils ont reçu l'ordre de l'accueillir, de lui affecter un laboratoire et de le laisser travailler, le tout sans poser de question. L'ordre venait d'un Magos de l'Adeptus Mechanicus nommé Erasmus Praetus, c'est un membre haut placé de l'organisation. Ils n'en savent pas plus.

Les acolytes devraient maintenant savoir qu'Ephraïm est un hérétique et qu'il est la cause de tout ce qui se passe. Ils doivent donc rejoindre son laboratoire. Nicodémus et Praetus ont chacun une vision différente de l'attitude à avoir. Le premier pense qu'il faut rester dans le réfectoire tandis que les acolytes, dont c'est la mission, vont s'occuper d'Ephraïm. Le second veut que tout le groupe se déplace pour aller couper les générateurs et ainsi priver Ephraïm de son contrôle du système.

Selon les survivants Ephraïm peut contrôler les serviteurs et les crânes. Il dispose d'une quinzaine des premiers et de cinq des autres.

ASSAUT DES SERVITEURS

Alors qu'acolytes et survivants sont en train de tergiverser sur un plan pour rejoindre Ephraïm et stopper tout ça la porte du



réfectoire reçoit un coup très violent, plus violent que d'habitude. Sur un test d'Intrusion (Assez Difficile -10) ou Technomaîtrise (Moyen +0) il est possible d'utiliser une caméra pour voir ce qui se passe de l'autre côté.

Six Serviteurs d'Armes se tiennent dans le couloir et visent la porte avec leurs lasers. Ils effectuent un tir en même temps, avec une précision et une synchronisation exceptionnelles. Cela démultiplie la puissance du tir. Au bout du troisième la porte vole en éclat. Chaque acolyte doit réussir un test d'Agilité (Moyen +0) sous peine de recevoir 1d10+8 points de dégâts au Corps. Les serviteurs passent alors à l'attaque.

- Nicodémus et Praetus participent au combat et occupent un des serviteurs.
- Si Kaltos est toujours inconscient, Tauron aidera au combat, sinon il évacuera celui-ci de la zone de combat.
- Solomon craque et s'enfuit en hurlant se réfugiant le plus loin possible de la scène.
- Nihilus, s'il est toujours vivant, se jette sans arme en direction des serviteurs en chantant un cantique. Il tombe vite raide mort criblé de tirs de laser.
- Judicca reste prostrée dans un coin et essaye de se cacher.

Après ce combat les acolytes peuvent faire les comptes, il doit rester au plus six ou sept

serviteurs et deux ou trois crânes gardiens à Ephraïm.

Soudain tous entendent un bruit sourd suivi d'une vibration qui va crescendo accompagnée des gémissements du métal soumis à de fortes pressions. Sur un test de Technomaîtrise (Facile +20), ou par le biais d'un survivant s'ils échouent, les acolytes apprennent que les moteurs de la station ont été allumés. Ephraïm est en train de déplacer celle-ci. Il est impossible de connaître sa trajectoire mais une chose est sûre, l'Adeptus Mechanicus ne laissera pas partir la station comme ça, ils décideront certainement de la détruire sous peu. Les acolytes doivent urgemment arrêter Ephraïm. Tandis qu'ils vont tenter de le faire les survivants vont, de leur côté, essayer de prendre le contrôle des commandes de navigation.

TRAQUE DE L' HÉRÉTEK

Le chemin jusqu'au repère de l'héréték est semé d'embûches. Ephraïm ne veut pas que les acolytes puissent le rejoindre. Il utilise tout ce qu'il a en sa possession pour les en empêcher.

- Il provoque des surpressions dans certains conduits provoquant des explosions brûlantes sur le passage des acolytes. Ceux-ci devront réussir un test d'Esquive (Assez Facile +10) ou être brûlés et subir 1d10 points de blessures sans armure ni endurance.

- Il ferme certaines portes et en ouvre d'autres dont une vers l'espace. Les acolytes sont soudainement entraînés par le souffle de l'air qui s'évacue vers l'espace. Ils devront réussir un test de Force (Assez Facile +10) pour s'accrocher fermement. En cas d'échec ils seront emportés et devront réussir un test d'Agilité (Assez Facile +10) pour se rattraper, et tout ceci chaque round. Au bout de trois échecs le pauvre acolyte est emporté dans l'espace sans espoir de survie. Dans le même temps il leur faut refermer une porte pour couper l'évacuation de l'air. Cela demande un test d'Intrusion (Assez Difficile -10) ou de Technomaîtrise (Assez Difficile -10) à répéter chaque round en cas d'échec.
- Presque arrivés au laboratoire les acolytes sont attaqués par le reste de Serviteurs d'Armes et de Crânes Gardiens. Il y a 20 serviteurs moins les 11 détruits au niveau du réfectoire, les deux retrouvés pendant l'exploration et tout autre que les acolytes auraient déjà rencontré. Il devrait rester 5 crânes moins 1 détruit au réfectoire et tout autre préalablement éliminé par les acolytes.

Finalement les acolytes se retrouvent devant la porte menant au laboratoire. Elle est verrouillée et demande un test d'Intrusion (Assez Difficile -10) ou de Technomaîtrise (Assez Difficile -10) pour être ouverte.

COMBAT FINAL

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

La porte menant au laboratoire vient de céder et s'ouvre béante sur une salle d'un désordre innommable. Au sol de nombreux objets d'analyse, tubes d'essai, matériels technologiques sont éparpillés. Une faible lumière émane de quelques lumiglobes aux murs éclairant un spectacle qui vous révolse le cœur. Au centre de la pièce, porté dans des dizaines de câbles qui s'enfoncent profondément dans sa chair, Ephraïm l'hérétique, flotte devant vous. Ce n'est plus qu'un vestige d'être humain. Il est entré en symbiose physique et psychique avec la machine. Des traits de lumière bleue, verte et rouge partent et viennent du corps ainsi déchiqueté aux murs. Seul le haut du visage et le crâne sont encore intacts. De ses yeux

rougeoyants Ephraïm vous regarde durement.

« Il est trop tard. Vous ne m'empêchez pas d'atteindre la symbiose totale. Je deviens la machine, je suis la machine, je réalise le rêve d'Erasmus sans lui. Il a voulu doubler les Logomanciens pour son propre compte mais nous sommes forts et personne ne nous empêchera de rendre à l'humanité son apogée technologique. »

Sur ce divers câbles s'agitent et tels des fouets se précipitent sur vous. Le combat final a commencé.

FUITE ÉPERDUE

Lorsqu'Ephraïm rend l'âme son corps, enfin ce qu'il en reste, est secoué de spasmes très violents, il se cambre dans tous les sens, se tord et se déchire tandis que sa voix synthétique pousse des gémissements effroyables. Plusieurs explosions se produisent, des tubes accrochés à son corps se détachent brutalement répandant des arcs électriques un peu partout. C'est alors que la voix de l'un des survivants se fait entendre.

« J'ai réussi à reprendre le contrôle de certains systèmes. Le moteur principal est en surchauffe, je ne peux rien faire, il va exploser sous peu, revenez vite au sas de sortie. »

Les acolytes doivent ainsi fuir au plus vite. Faites leur faire quelques tests d'Agilité ou d'Endurance tout en leur décrivant les explosions qu'ils entendent un peu partout, le gémissement du métal torturé par le vaisseau désormais en mouvement, les cloisons qui se plient devant eux, un signal d'alarme strident qui résonne à leurs oreilles, etc... puis lisez ou paraphrasez le dénouement...



DÉNOUEMENT

Vous atteignez le sas de sortie tandis que derrière vous l'apocalypse se déchaîne à l'intérieur de la station. Les quelques survivants sont là à attendre que vous entriez les codes qui vous permettront de rejoindre le vaisseau de transport. Bientôt la porte s'ouvre pour vous laisser l'accès au couloir séparant la station du vaisseau. De violents chocs vous déséquilibrent et c'est avec le plus grand mal et dans une agitation frénétique, proche de la panique, que vous atteignez le sas du transporteur. Vous tapez les codes mais celui-ci refuse de s'ouvrir.

Là vous avez deux fins possibles au scénario. Soit nous sommes dans le cadre d'un one-shot, dans ce cas lisez la partie suivante :

Un haut-parleur crachote dans le tunnel et la voix de Ferrus se fait entendre.

« Les gars vous avez fait un bon boulot. Mais vous savez que certaines choses doivent rester secrètes. Rien de personnel, je suis les ordres. On se reverra dans l'autre monde. »

La communication est coupée. Soudain le passage si fragile reliant le vaisseau à la station se déchire de toutes part tandis que le transporteur engage ses moteurs pour s'éloigner.

Le vide vous happe brusquement. Mais vous n'aurez pas longtemps à souffrir car vous êtes littéralement désintégré dans l'explosion de la station.

L'Adeptus Mechanicus a des secrets et il sait bien les garder.

Soit vous l'utilisez dans le cadre d'une campagne alors :

Le sas s'ouvre soudain et vous vous engouffrez dans le transporteur. A peine la porte est-elle fermée que Ferrus met les gaz. Vous êtes propulsés contre les parois tandis que le vaisseau s'éloigne à grande vitesse de la station. La lumière d'une gigantesque explosion couvre toute la verrière du cockpit et bientôt le vaisseau subit l'onde de choc qui le projette dans l'espace. De tous les côtés de sinistres voyants indiquent des dysfonctionnements un peu partout sur le vaisseau. Puis les réacteurs cessent de fonctionner. « On est pas dans la m... » s'exclame le pilote. Derrière vous il ne reste rien de la station. Vous avez réussi votre mission mais que va-t-il vous arriver maintenant ?

SUITE POSSIBLE

J'envisage d'écrire une suite dont voici le squelette de la trame.

Le vaisseau des acolytes est récupéré peu de temps après par un vaisseau de l'Adeptus Mechanicus. Les acolytes sont mis en secret et interrogés pendant plusieurs jours sur ce qu'ils ont appris lors de leur mission. Il semble clair qu'ils seront tués ensuite sur demande d'un certain Magos Erasmus Praetus. Réussissant à tromper la vigilance de leurs gardes, et aidés par un Technoprêtre qui leur donne le bénéfice du doute, ils prennent une navette pour fuir et doivent faire un combat spatial avant d'atteindre Scintilla.

Là ils sont reçus par leur inquisiteur. Celui-ci écoute leur rapport, très inquiet, et convoque immédiatement quelques responsables de l'Adeptus Mechanicus. Mais c'est le Magos Erasmus Praetus qui se présente. L'inquisiteur ayant désormais des soupçons à son encontre mais manquant de preuves ordonnera aux acolytes de mener leur enquête.

Celle-ci les mènera jusqu'à un repère Logomancien situé sur une météorite en orbite autour de Scintilla où ils démantèleront une cellule des Logomanciens et auront une piste pour trouver des preuves accusant Erasmus.

Ils devront retourner sur Sibellus pour récupérer ces preuves dans un laboratoire secret d'Erasmus pour enfin les ramener à leur inquisiteur. Mais celui-ci aura été gravement blessé lors d'un attentat. Il leur demandera de mener ces preuves à un autre inquisiteur plus influent.

S'en suivra une fuite éperdue pendant laquelle ils seront traqués par les sbires d'Erasmus, voire le Magos lui-même. La scène finale verra les acolytes opposés au Magos dans le lieu de rendez-vous où celui-ci se vantera de ses plans. Or il sera tombé dans un piège tendu par l'inquisiteur des acolytes et finira exécuté par celui-ci.

PERSONNAGES

SERVITEUR D' ARME								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
15	30	50	40	15	10	20	30	05
Déplacement			Points de Blessures					
1/2/3/6			10					
Compétences : Métier (Technomécano) +10								
Talents : Formation aux armes de Base (Laser), Formation aux armes de Corps à Corps (Primitives), Sens aiguisés (vue).								
Traits : Armes naturelles (poing), Autostabilisant, Cuirasse, Machine 4, Nyctalope.								
Armure : aucune (toutes : 6PA)								
Armes :								
Poing (1d10+5 I; Attribut : primitive)								
Carabine laser (60m; C/2/-; 1d10+2 E; Pén. : 0; AT : 40; Rch : 1 AC)								
Equipement : microvox interne, réserve énergétique équivalente à 3 chargeurs.								

CRÂNE GARDIEN								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
35	35	10	20	40	15	35	20	-
Déplacement			Points de Blessures					
Vol (6)			5					
Compétences : Déplacement Silencieux +20 (Ag), Dissimulation +10 (Ag), Esquive +10 (Ag), Vigilance +20 (Per).								
Talents : Sans peur, Formation aux armes de Base (laser).								
Traits : Instinct programmé, Instructions, Machine (3), Nyctalope, Taille (Très Petite), Vol (6)								
Armure : aucune (partout : 3 PA)								
Armes :								
Carabine laser (60m; C/2/-; 1d10+2 E; Pén. : 0; AT : 40; Rch : 1 AC) + viseur à pointage laser.								
Equipement : aucun.								

EPHRAÏM								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
30	-	40	45	-	48	35	48	17
Déplacement			Points de Blessures					
-			18					
Compétences : <i>relativement inutile dans le contexte de la rencontre...</i>								
Talents : Aide électrique, Attraction ferrique, Autosanguin, Blasé, Caché énergétique, Cavité cachée, Charge luminen, Choc luminen, Formation aux armes de corps à corps (énergétiques, primitives, tronçonneuses), Formation aux armes de poing (bolt, laser, MS, plasma, primitives), Grâce levmag, Méditation, Orthoproxy, Résonance binaire, Rite de l'armurier, Rite de pensée pure, Utilisation d'électro-implants, Utilisation de mécadendrites (manipultrices, tir, utilitaires), Vigoureux.								
Implants : <i>c'est presque une machine, autant indiquer ce qu'il n'a pas...</i>								
Armure : armure augmentique implantée (toutes : 6 PA)								
Armes :								
Electrofléaux (1d10+2 I; Attributs : décharge, flexible).								
Equipement : 4 électrofléaux implantés <i>et tout plein de trucs que les acolytes n'auront de toute façon pas le temps de prendre.</i>								
Notes : Dans son état Ephraïm ne cherche pas à se défendre mais il peut réaliser une attaque avec chacun de ses quatre électrofléaux à chaque round. Comme il est presque immobile les tirs pour le toucher à distance bénéficient d'un bonus de +20.								



IMPERIUM DATA SLATE Model. 75.RT-EI.4IK

Réf : Inq/13122010/BI
Auteur : Inquisiteur Tyburn Graves
Planète : Scintilla
Localisation : Quadrant de Golgenna
Secteur : Calixis
Niveau de dîme : Exactis Extremis
Notes : /



++ Même celui qui ne possède rien peut encore faire don de sa vie ++

Détails de la mission :

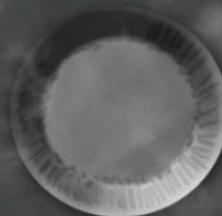
Nos services de communication ont intercepté le message que vous venez de voir. L'Adeptus Mechanicus ne nous a pas officiellement prévenu qu'un trouble avait éclaté au sein de leur station l'Oeil du Vide. Votre tâche est de vous rendre sur cette station pour enquêter discrètement sur les événements qui s'y déroulent tout en profitant du désordre qui semble y régner. S'il s'avérait qu'une menace pour l'Imperium devait se trouver sur place, vous devrez l'exterminer. Cette mission est limitée à une durée de 7 heures, au-delà desquelles l'Adeptus Mechanicus sera en mesure d'intervenir sur la station.

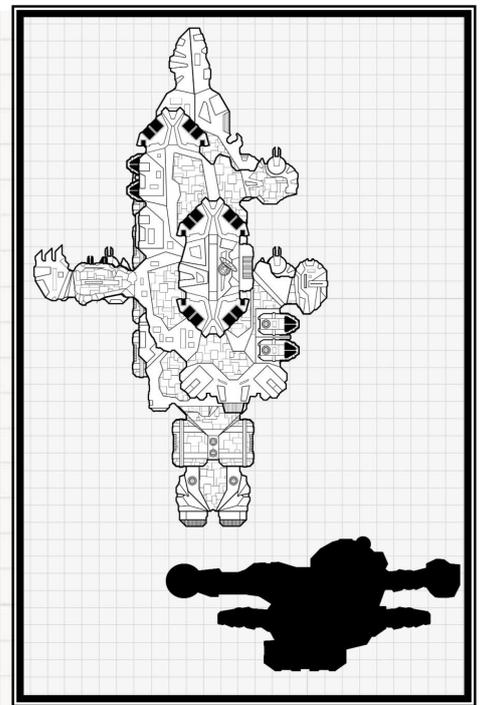
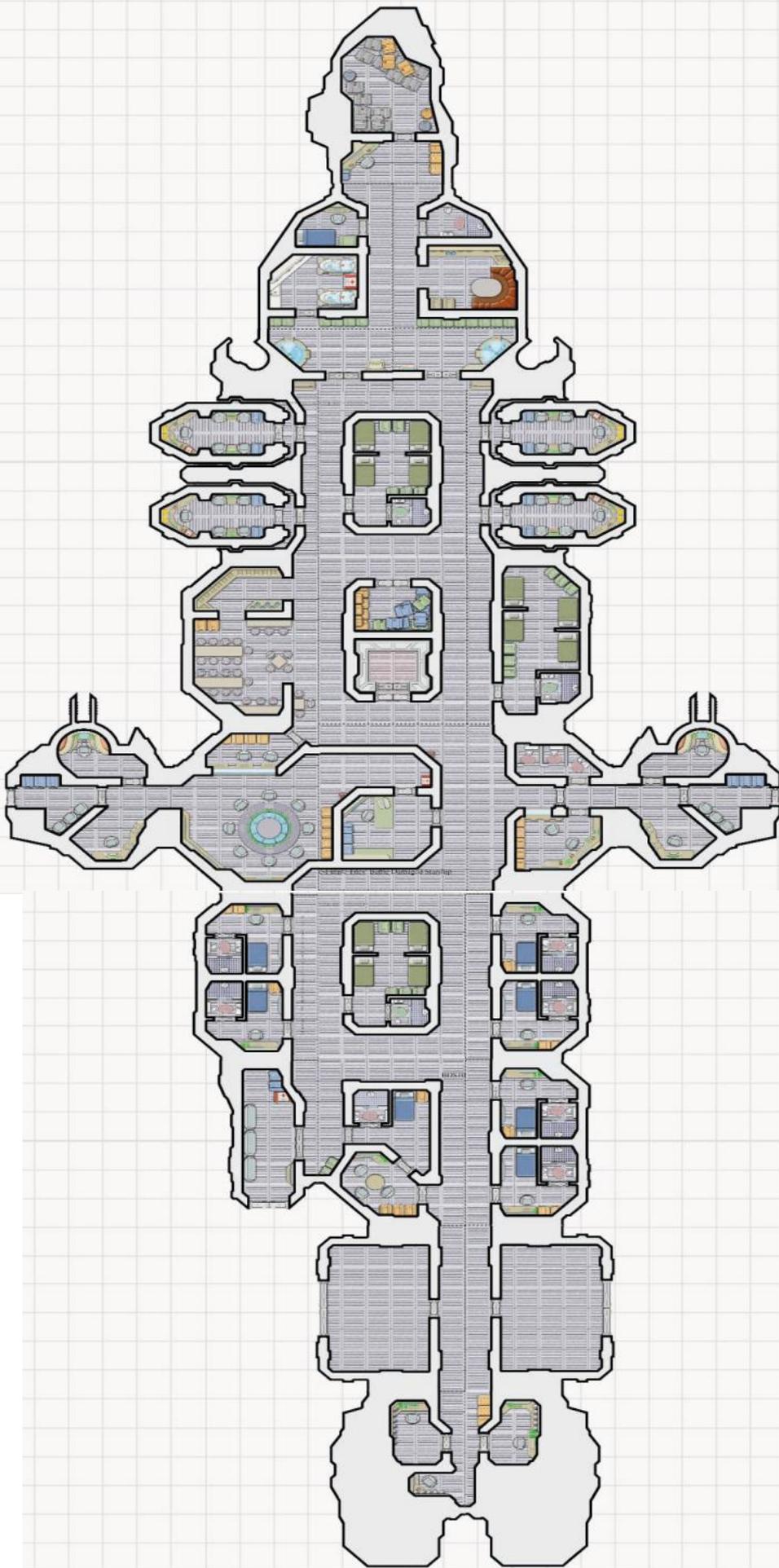
Addendum 1 : L'Oeil du Vide

La station est un centre de recherche et d'étude de l'Adeptus Mechanicus dédié à l'armement. Elle orbite autour de Scintilla. C'était autrefois un vaisseau-laboratoire destiné à l'analyse orbitale des mondes inconnus. Aujourd'hui, après de très nombreux siècles de services, il n'est plus capable de voyager dans le warp et il a été reclassé.

Appendum 2 : Mission secondaire

L'Adeptus Mechanicus garde bien ses secrets et entoure les activités liées à ce laboratoire de beaucoup de mystères. Dans le cadre de votre mission vous devrez récupérer le plus d'informations possibles sur la nature des expériences menées sur place.





L'OEIL DU VIDE