

WARHAMMER
40,000

**"DEUX
MAURITARCHES
EN UNE ESSAIME"**

**JOUTES DU TEMERAIRE
2011**

DARK HERESY™

LES JOUTES DU TEMERAIRE

Warhammer 40 000 Dark Heresy



Un scénario pour l'univers du JDR: WARHAMMER 40K DARK HERESY / DEATHWATCH

Auteur: Viandor.

Relecture: Scap

Mise en page: STL

Copyright aux auteurs et illustrateurs.

Remerciements:

Un grand merci aux beta-testeurs : Gwen, Freddik, Gaius & Oberron

Theme de l'aventure

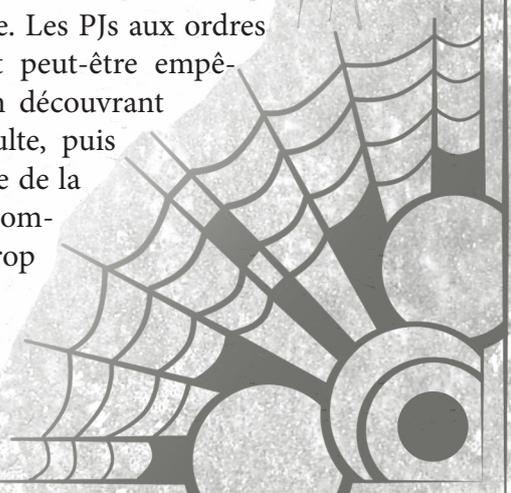
Cette aventure, un peu particulière, se scinde en deux ambiances bien distinctes : la première partie du scénario est une investigation de l'inquisition sur le monde-ruche Holtz IX, dans une ambiance très « blade-runner ». Les acolytes seront amenés à flirter avec l'aristocratie de ce monde pour finir par écumer ses bas-fonds surpeuplés. Finesse, étiquette et faux-semblants seront de mise. Dans la deuxième partie du scénario, les joueurs endosseront suite aux résultats de l'enquête le rôle de frères d'armes de la DeathWatch chargés de nettoyer l'horrible secret dévoilé par la première équipe inquisitoriale. Ambiance alien 2, avec beaucoup de tirs de bolters et de grenades à plasma, à grand renfort d'armures MK7 et d'épées tronçonneuses. Finesse et art de vivre, à la sauce space-marines...

Synopsis

Holtz IX est un monde-ruche situé aux confins de l'impérium. Extrêmement riche en minerais, la planète a été pacifiée depuis des siècles et est entièrement tournée vers l'exploitation de ses ressources naturelles, à partir de son unique ville, la ruche Tolikar. Dirigée par le gouverneur impérial Auxientus Silhelm, ce monde est relativement calme et sans histoires. Pourtant, depuis quelques années, les dîmes versées à l'empire diminuent. L'empire ne s'en est pas alarmé outre-mesure, les causes invoquées (manque de main-d'œuvre) étant plausibles. Pourtant, de récents rapports concernant l'activité d'Astronefs Xenos (Eldars) sur cette planète ont mis la puce à l'oreille de l'inquisition, qui porte de lourds soupçons de corruption sur le gouvernement d'Holtz IX, en particulier une éventuelle contrebande de minerais organisée par le gouverneur de mèche avec des pirates Eldars, expliquant la diminution des dîmes versées. C'est sur ces suspicions, totalement erronées, que sont envoyés les PJs - acolytes de l'inquisition. De fait les Eldars réalisent bel et bien quelques menus pillages à la surface de la planète et la diminution de la production est réellement liée à un manque de main-d'œuvre (stérilité de la population). La réalité est bien plus effroyable qu'une simple contrebande or-

ganisée.

Il y a de cela quatre générations, un Genestealer (« la matriarche noire ») a débarqué sur la planète via un vaisseau-convoy classique. La créature s'est patiemment attelée à sa tâche d'infiltration (cf. « écologie des genestealers »), en commençant par infecter quelques humains des bas-fonds. Ces derniers se sont regroupés, et ont infecté à leur tour d'autres hôtes jusqu'à former une communauté conséquente. Petit à petit, les hybrides se sont infiltrés dans toutes les organisations, noyant un par un les différents centres de pouvoir, jusqu'à réussir il y a un an à infecter la femme du gouverneur, Domenika Silhelm. Les hybrides forment une société secrète vouant un culte luxurieux et dépravé à Domenika (pour ceux d'entre eux qui ne sont pas infectés) et « la matriarche noire » (pour les plus corrompus), nom donné au genestealer alpha. Le culte permet à la matriarche noire d'étendre son influence auprès d'humains non infectés, mais persuadés d'appartenir à une foi véritable et ancestrale. La société humaine noyauté, le Genestealer a utilisé ses puissants alliés pour faire d'un des sites d'extraction minière un nid. Des ouvriers continuent à y être envoyés et sont capturés puis inséminés afin de donner naissance à de nouveaux Genestealer. Les membres du culte couvrent ces opérations en falsifiant les rapports de production du site, qui semble continuer à fonctionner normalement. Les Genestealers comptent attendre encore quelques temps que leur nombre augmente avant de lancer une vaste offensive sur la ruche, non sans avoir paralysé au préalable ses défenses internes avec l'aide des hybrides infiltrés. Pire, la présence en nombre de ces monstres finirait par attirer à terme une flotte tyranide qui assimilerait alors toute forme de vie, les Genestealers produisant des ondes détectables par l'esprit-ruche. Les PJs aux ordres de l'inquisition pourront peut-être empêcher ce funeste destin en découvrant la véritable nature du culte, puis en envoyant une escouade de la DeathWatch nettoyer le complexe avant qu'il ne soit trop tard.



Resume du Scenario

Dans l'acte I « investigations dans la ruche », les PJs acolytes sont envoyés sur Holtz IX par leur inquisiteur (Tobias) afin d'enquêter sur la présence d'Eldars et les causes réelles de la chute de productivité de la planète. Ils évolueront alors au sein de l'aristocratie de la planète et soupçonneront l'existence d'un culte au plus haut sommet de sa hiérarchie. La piste des Eldars se révélera nêtre qu'un leurre. Leurs investigations finiront par les mener dans les bas-fonds de la ruche, à la recherche du noyau dur de la secte.

Dans l'acte II « la découverte du nid », les PJs acolytes continueront leurs découvertes dans une ambiance moins agréable en s'immisçant dans les derniers niveaux de la ruche, où grouillent mutant et où plus aucune loi n'existe. Ils finiront par y découvrir que de nombreux ouvriers disparaissent dans le site d'excavation 728. C'est en s'y rendant qu'ils seront confrontés à l'horreur qui s'y développe. Les quelques survivants réussissant à prendre la fuite quitteront de justesse la planète alors que la révolte et l'anarchie éclatera.

Dans l'acte III « purifier par le bolter et par le feu », les PJs endossent le rôle d'une équipe de la DeathWatch envoyée en urgence sur la planète pour tenter d'anéantir la menace Tyranide et rétablir un semblant d'ordre, purgeant au besoin les traîtres et les hérétiques.

Ecologie des Genestealers

Tiré de wikipédia (<http://fr.wikipedia.org>).

Inégalables au corps-à-corps, les genestealers font partie des premiers bio-organismes envoyés au début d'une invasion tyranide. Ils ont le rôle d'éclaireurs à l'armée tyranide, ils servent à repérer les centres de commandement ennemis. Il existe une variante des genestealers, nommés genestealers Alpha par les soldats impériaux. Les Ge-

nestealers sont de furieux adversaires au corps à corps, avec des réflexes rapides et des griffes mortelles capables de transpercer l'adamantium. Ils ont leur propre lien télépathique qui leur permet de survivre en dehors de la ruche. Les genestealers sont présents sur la planète bien avant l'arrivée de la flotte, ils contaminent les habitants de la planète en leur implantant



un «oeuf» qui modifie le patrimoine génétique de son hôte. Ce dernier se transformera ensuite en genestealer lui-même.

Les Genestealers ont un mode de reproduction très différent de celui des autres espèces. Ils sont quasiment immortels, ce qui leur permet de naviguer entre les planètes via des Space Hulks (ensemble de vaisseaux dérivant dans l'espace). Une fois arrivé sur une planète, le Genestealer essaiera d'implanter son matériel génétique sur un être intelligent. Cet être se réveillera alors plusieurs jours après en pleine forme et sans aucun souvenir de l'évènement. L'individu infecté éprouvera le besoin de fonder une famille. Son premier né sera un hybride très proche des genestealers, cependant ses parents le protégeront du mieux qu'ils peuvent. Cet hybride infectera un être à sa majorité, ce nouvel être infecté aura pour premier né un nouvel hybride plus éloigné des genestealers que le premier hybride. Lui aussi infectera un être qui aura pour premier né un hybride encore plus éloigné des genestealers. Ce dernier infectera un être qui engendrera un hybride de 4ème génération. Il sera quasiment semblable à ses parents et n'aura presque rien de commun avec les genestealers mais son premier né sera un genestealer pur. Quand la reproduction doit se faire rapidement le stealer infecte un être intelligent à la façon des Aliens et un nouveau genestealer sortira de la tête de l'hôte. Mais de cette façon les stealer réduisent moins de monde à leur pouvoir, aussi ils ne l'utilisent qu'en cas de conflit et non lors de leur infiltration.

Le Monde Ruche

Holtz 9

La Ruche Tolikar

La ruche Tolikar est constituée de 6 niveaux de 100 km² chacun, abritant quelques 6 millions d'habitants (soit une ville de taille et de densité de population proche de notre Tokyo moderne, si on considère que deux niveaux sont très peu habités) ; elle est donc surpeuplée ! Chaque niveau est accessible par le biais de gigantesques ascenseurs faisant l'objet d'une étroite vigilance par l'Adeptus Arbites. Les deux premiers niveaux sont aériens, le troisième est au niveau du sol, et les trois derniers niveaux sont souterrains.

- Niveau 2 : abrite le palais impérial, les différentes administrations et l'astroport (population : faible).

- Niveau 1 : abrite les classes aisées, les commerces de luxe, les petits dignitaires (population : moyenne).

- Niveau 0 : lieu d'habitation des classes moyennes, beaucoup de commerces, sans accès à la surface de la planète sous le contrôle de la garde impériale (population : forte).

- Niveau -1 : lieu d'habitation des classes inférieures (population : extrême).

- Niveau -2 : lieu d'habitation des mineurs et rebus, trains d'accès aux sites d'extraction proches de la surface (population : forte).

- Niveau -3 : délaissé et occupé par les gangs (ou pire), trains d'accès aux sites d'extraction en profondeur ; zone « condamnée » ; quelques mutants (population : faible).

Une minorité importante de la population est stérile et quelques mutants sont cloisonnés au niveau -3. Plus on descend, et plus le nombre de stériles augmente. La stérilité qui afflige la population est une mutation « bénigne », mais seul quelques hauts-fonctionnaires connaissent la vérité quant à la maladie (pour rappel, les mutations sont vraiment très mal vues dans l'Imperium). Le gouverneur n'éradique pas les stériles pour la simple et bonne raison qu'ils fournissent une importante main d'œuvre pour l'extraction minière, et que la population a déjà trop diminuée pour s'en passer. Par ailleurs, le « secret » ne semble pas trop lourd à protéger (la

stérilité n'est pas une mutation visible).

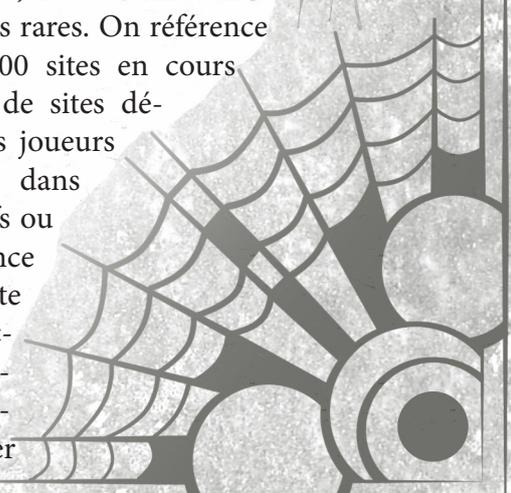
Il existait autrefois une autre ruche à la surface de la planète (Munyr), plus petite, qui a été abandonnée il y a quelques années, la population ayant trop fondu (trop de mutations, baisse de fertilité). La majeure partie de ses ressources ont été recyclées, le site ne présente donc plus d'intérêt (mais les PJ pourraient vouloir y faire un tour ... et éventuellement quelques rencontres désagréables).

La Surface

La surface de la planète est une terre aride. Le climat est extrêmement froid et aucun être humain ne peut y survivre bien longtemps sans combinaison. Les habitants de la ruche y accèdent sporadiquement afin d'y extraire des matériaux de surface (bois, etc.) sous vigilance de la garde impériale qui contrôle l'unique point de sortie terrestre de Tolikar. Les ruines de Munyr (l'ancienne seconde ruche) sont situées à quelques milliers de kilomètres.

Les Sites d'Extraction

La richesse d'Holtz 9 se trouve dans les profondeurs de ses entrailles, sous forme de minerais. Plusieurs sites d'extraction ont été creusés sous sa surface et sont directement reliés à Tolikar par train. Les mineurs de la ruche s'y rendent tous les jours. Les sites proches de la surface sont accessibles depuis le niveau -2, ceux en profondeur sont accessibles depuis le niveau -3. Ce sont principalement les stériles et autres rebus qui s'attellent à ces tâches pénibles. Les mineurs partant du niveau -3 sont toujours escortés par l'Adeptus Arbites, ce niveau étant excessivement dangereux ; les escarmouches avec les gangs n'y sont pas rares. On référence actuellement environ 1000 sites en cours d'exploitation, et autant de sites désaffectés et oubliés. Si les joueurs cherchent aléatoirement dans les sites qu'ils soient actifs ou non, ils n'ont aucune chance de tomber sur l'unique site intéressant, le site d'extraction 729 (accessible à partir du niveau -3). Ce dernier est le nid Genestealer



LES JOUTES DU TEMERAIRE

où sont envoyés régulièrement des mineurs sous couvert des loges des hybrides, servant de matière première à la constitution de l'armée d'invasion.

Les Forces Imperiales

Holtz 9 est défendu par un contingent de la garde impériale, assez discret, sous le contrôle du Capitaine Rolf Tankredson. La garde impériale se charge de la défense planétaire et du contrôle de la surface. Le capitaine n'est pas corrompu, mais certains de ses sergents le sont. La garde ne s'occupe pas des désordres civils, alors que l'Adeptus Arbites en aurait bien besoin.

La sécurité intérieure de la ruche, et en particulier l'accès aux sites d'excavation est sous la responsabilité de l'Adeptus Arbites, contrôlé par le juge Wenzeslaus Kess. Le juge est intègre, quelques-uns de ses hommes sont sympathisants des loges. C'est en particulier le cas d'un de ses hommes, l'arbitrator Gottlieb Molitor. Gottlieb est responsable de la surveillance de la zone -3, en quarantaine.

Le palais impérial bénéficie de sa propre garnison affectée à la défense du gouverneur et de sa famille, « l'Holtz Custodes ». Elle est dirigée par Cäcilia Wolff, la responsable de la sécurité. Elle est infectée.

La Classe Dirigeante

Auxientus Silhelm est le gouverneur impérial en charge de la planète Holtz 9 depuis 19 ans. Il est marié à Domenika Silhelm, dont il est toujours éperdument amoureux. Auxientus est d'un naturel paternaliste, parfois autoritaire, qui traite ses gens avec bienveillance et est blanc comme neige.

Sa femme par contre a été infectée il y a un an et est sous le contrôle du Genestealer Alpha. Elle est la maîtresse de la loge blanche et y est connue sous le nom de la matriarche blanche.

Leur unique fils aîné, Konrad, vient d'atteindre la majorité et intègre la garde

impériale dans les forces d'élite, après avoir effectué de brillantes études dans les collèges de guerre impériaux. Une fête est donnée en son honneur au début du scénario. Konrad étant né avec que sa mère soit infectée, il n'est pas hybride.

Les Autres Personnalités

Les PJs seront également amenés à rencontrer une autre personnalité de Tolikar, le libre-marchand Pankratius qui sera leur « guide » vers la fausse piste Eldar. C'est un sympathisant de la loge blanche. Son unique rival est le libre-marchand Chelsey Bethel.

Les Infectés et les Cultes

Le Genestealer Alpha, la matriarche noire, est retranché dans son nid. C'est une divinité pour ses suivants. Son culte est divisé en deux branches : la loge blanche et la loge noire.

La loge blanche est dirigée par Domenika Silhelm (la femme du gouverneur) et est située dans le palais impérial. Elle est noyautée par des infectés et des hybrides parfaitement humains (visuellement). La loge prône l'entraide entre ses membres et la luxure (sous toutes ses formes). Les sympathisants de la loge sont principalement des notables qui y trouvent loisirs et appuis. La loge assure le soutien politique aux Genestealers (que ce soit par des membres dominés mentalement ou de simples sympathisants qui rendent service). Pour les joueurs, cette loge risque de les amener à penser à un culte de Slaanesh, et c'est voulu ! La loge blanche a quelques contacts avec la loge noire, en particulier pour assurer l'effacement des preuves des mineurs qui disparaissent, et envoyer de temps en temps un membre pour qu'il soit « présenté » à la matriarche noire (et au passage, infecté). Pour la plupart des membres, la matriarche noire est une déesse immatérielle, Domenika étant sa représentante terrestre.

La loge noire se situe au dernier niveau de la ruche, dans la zone en quarantaine. Ses membres sont des hybrides voyants « mais pas trop », et des mutants du coin. Elle opère là-bas comme un gang, et assure le contact avec le nid, ainsi que sa protection. La loge noire

LES JOUTES DU TEMERAIRE

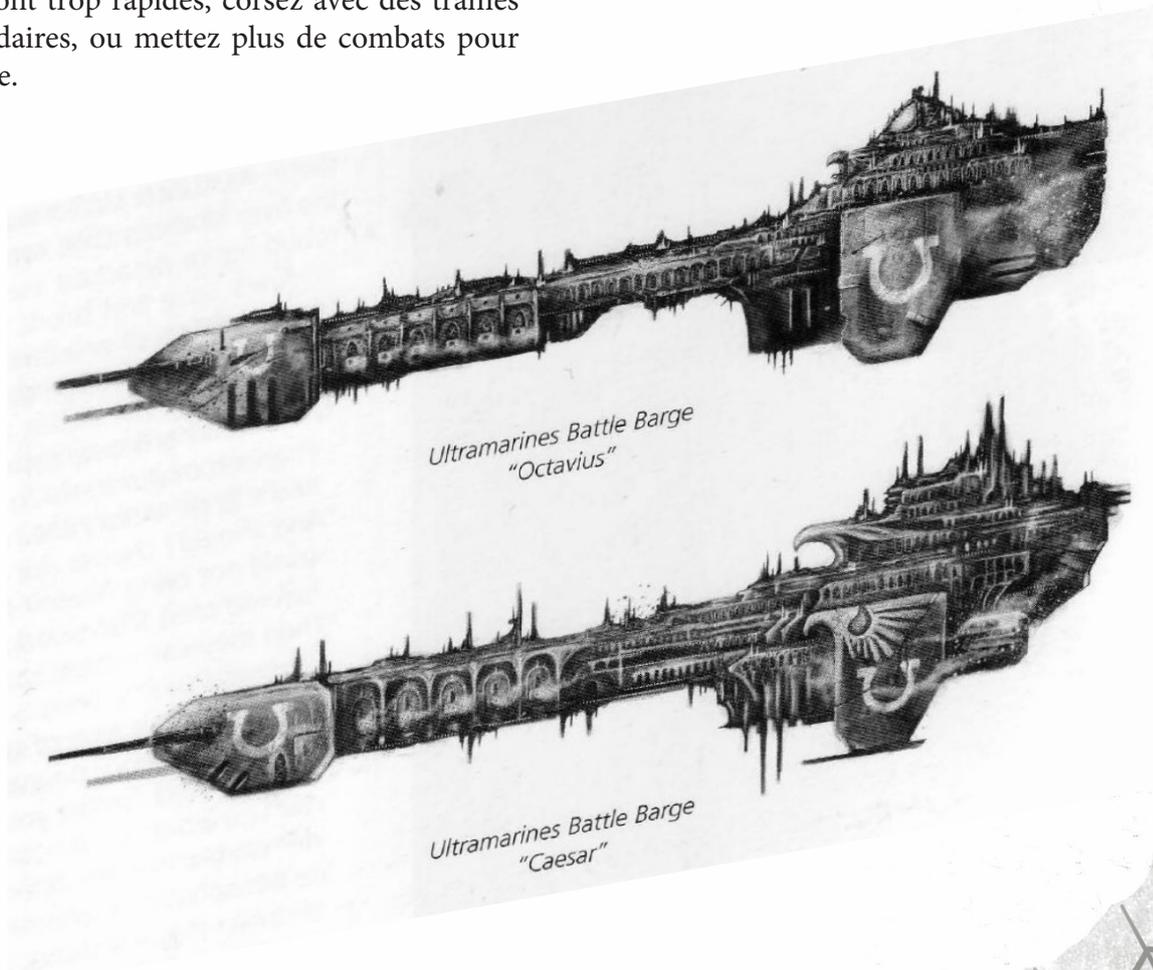
vénère ardemment la matriarche noire. Elle est dirigée d'une main de fer par l'hybride Markus « Le Broyeur ». La discrétion du culte n'est assurée que par sa localisation physique, dans un endroit évité de tous.

Le timing dans ce scenario

Ce scénario peut être difficile à maîtriser si vous ne faites pas attention à la montre. L'acte I est en effet une investigation qui peut se révéler courte ou extrêmement longue. Les actes II puis III sont beaucoup plus maîtrisés, car il s'agit d'épisodes linéaires, truffés d'action. Vous devez donc être vigilants quant à l'avancée de vos joueurs sur l'enquête ; s'ils piétinent, remettez-les sur la piste, ou en dernier recours « donnez » les documents qui débloquent l'acte II. S'ils sont trop rapides, corsez avec des trames secondaires, ou mettez plus de combats pour la suite.

A titre d'indication, pour 8 heures de jeu en convention, le scénario devrait idéalement se dérouler comme suit :

- 1h00 pour la distribution des rôles, l'explication du monde et des règles ; puis le briefing de mission.
- 3h00 pour l'acte I (l'enquête).
- 1h30 pour l'acte II (bas-fonds & découverte du nid).
- 0h30 pour la distribution des rôles de space-marines.
- 2h00 pour l'acte III (la boucherie de la Deathwatch).



LES JOUTES DU TEMERAIRE

Acte 1: L'Investigation dans la Ruche

Pour l'acte I & II, distribuez comme bon vous semble les différents rôles d'acolytes de l'inquisition présentés en annexe. Seul le rôle de Reinhard Jung (le prêtre) est obligatoire, car il sera le (faux) chef marchand. Afin que les joueurs s'imprègnent bien de leurs rôles et des ambiguïtés profession/inquisition/couverture, distribuez-leur l'aide de jeu N°1 de la page 17.

Scene 1: Le Briefing

Les acolytes sont contactés par l'inquisiteur Tobias Zeller, via missive cryptée. Tobias leur indique qu'ils vont être envoyés sur Holtz 9, une planète minière afin de mener une investigation de la plus haute importance. Holtz 9 est une planète vitale pour l'Imperium, car productrice de grandes quantités de matières premières. Or, les dîmes versées et la production ne cessent de décroître et des rapports indiquent que des activités Eldars sont suspectées à la surface de la planète. Tobias se demande si le gouverneur de la planète, Auxientus Silhelm, ne s'est pas acoquiné avec les Xenos. Si tel était le cas, il faudrait rapidement reprendre les choses en main avant que la planète ne déclare son indépendance. Les acolytes seront envoyés sur place et atterriront dans une semaine à Tolikar, l'unique ruche de la planète. Ils prendront de fausses identités et se feront passer pour des rogue-traders. Sur place, ils pourront prendre contact avec le libre-marchand Pankratius et investiguer sur un éventuel commerce avec les Eldars. Ils seront par ailleurs invités à une fête donnée par le gouverneur, en l'honneur de la promotion dans la garde impériale de son fils, Konrad. Les joueurs se retrouveront sur la station 3 de la lune d'Holtz 9 où ils rencontreront leur contact local, Leto Labry.

Sur la station lunaire, Leto leur remet des indications pour trouver Pankratius, de fausses identités de rogue-trader (leur permettant notamment d'entrer sur Tolikar avec leurs armes), divers habits pour tenir cette couver-

ture et les réservations de leur logement dans le niveau 1 de Tolikar. Leto se met à leur disposition pour leur expliquer le fonctionnement d'Holtz 9 et pourra leur servir de relais auprès de l'inquisiteur (Leto restera sur la lune).

Scene 2: Arrivée sur Holtz 9

Après un court voyage depuis la lune, les PJs débarquent sur Holtz 9. Au spatio-port, ils font l'objet de lourds contrôles par la garde impériale. Après quelques formalités administratives, on leur remet des badges temporaires donnant accès aux zones 2, 1 et 0 puis ils sont accompagnés par une poignée d'Arbitrators dans leurs logements, une somptueuse villa située au niveau 1 et préalablement réservée (les PJs n'ont donc pas d'accès légal aux niveaux -1, -2 et -3). En route, ils pourront apprendre que le niveau -3 est en quarantaine. Ils trouveront dans leur suite des invitations pour la réception du gouverneur, qui aura lieu ce soir. Les PJs disposent de l'après-midi pour se familiariser avec Tolikar et prendre contact avec Pankratius.

Scene 3: Premier Contact avec Pankratius

Pankratius peut être rencontré au niveau 0 de Tolikar, au sein de son comptoir commercial. Le comptoir est composé d'un lourd bâtiment administratif et d'immenses hangars attenants. Le site grouille de vie, des marchandises arrivent et partent à tout moment.

Pankratius est l'un des deux grands importateurs/exportateurs de Tolikar. Il a la mainmise sur les denrées agricoles, qu'il importe d'un agri-monde proche, Solentus. Sa principale concurrente (Chelsey Bethel) est quant à elle l'unique importatrice de denrées manufacturées en provenance du monde-ruche Alaru XII. Ils disposent chacun d'une autorisation « de monopole » du gouverneur impérial.

Pankratius effectue réellement quelques trafics avec les Eldars, mais il ne l'avouera jamais directement. La seule chance pour les PJs d'obtenir des informations est de se présenter comme des marchands cherchant à entrer en contact avec les Eldars pour le commerce. Pankratius pourrait alors leur proposer de les mettre en



relation avec « la bonne personne », en échange d'une faveur : négociateur auprès du gouverneur un droit de commerce vers Alaru XII et ses produits manufacturés (et ainsi briser le monopole de son concurrent).

Scène 4: Une Réception un peu brutale

Le lendemain de leur arrivée, les PJs sont invités à la réception du gouverneur en l'honneur de son fils. Elle se déroule au palais impérial, au niveau 2. Les PJs seront lourdement contrôlés par la garde du gouverneur, l'Holtz Custodes, et seront amenés à rencontrer leur chef, Cäcilia Wolff. Rendez-la désagréable. Les armes personnelles légères sont tolérées, mais rien de plus. Insistez bien sur la protection du palais.

La soirée proprement dite est une faste réception, débutant par un discours fier et exalté du gouverneur en l'honneur de son fils, promu dans la garde impériale. Domenika Silhelm (sa femme) restera en retrait, d'un naturel calme et doux. Montrez bien l'affection du gouverneur envers sa femme (les PJs doivent comprendre par la suite qu'incriminer officiellement Domenika est suicidaire, car le gouverneur refusera de voir la vérité).

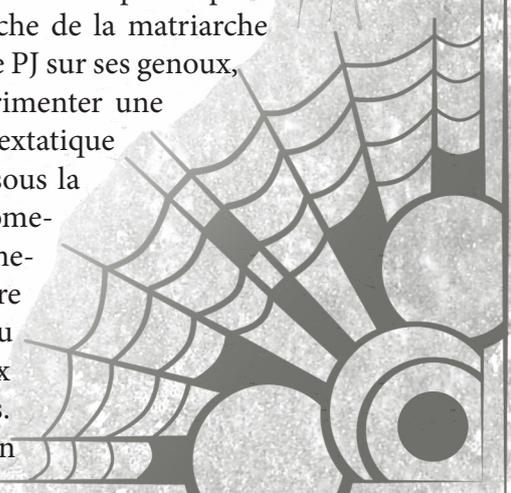
De nombreux notables sont présents et les PJs pourront notamment discuter avec le gouverneur, sa femme et son fils Konrad ; Rolf Tankredson le capitaine de la garde impériale ; Answald Uwe et Vilma Stig, deux sergents de la garde impériale ; Wenzeslaus Kess le haut-magistrat et Gottlieb Molitor son bras-droit ; Cäcilia Wolff la responsable de la sécurité du palais et finalement le libre-marchand Pankratius, lui aussi invité.

Le gouverneur se montrera totalement fermé à toute requête visant à octroyer des droits commerciaux supplémentaires à Pankratius ; par contre si le sujet est présenté avec tact, Do-

menika acceptera d'influencer son mari dans ce sens, en échange d'un accord d'implantation de navettes commerciales par les PJs sur son monde, librement utilisable par elle et ses proches (Domenika souhaite mettre en place un dispositif de secours discret pour quitter la planète si ça se passait mal, et un moyen discret d'infecter d'autres secteurs). Les PJs étant sous une couverture fictive, ils ne devraient pas refuser un tel arrangement.

Laissez les PJs aborder les PNJs selon leurs affinités, mais ne faites pas trop traîner les conversations avant l'épisode « de la loge ».

Tard dans la soirée, Domenika s'éclipsera, petit-à-petit suivie par certains invités. Ils rejoindront une arrière salle (la loge blanche) et les PJs pourront remarquer ce petit manège. L'arrière salle est protégée par deux gardes de l'Holtz Custodes, qui laissent entrer les personnes faisant un signe particulier de la main (aisément remarquable et imitable par les PJs). A l'intérieur, c'est une scène d'orgie qui se dévoilera aux PJs. Divers notables (dont le sergent Answald Uwe et l'arbitrator Gottlieb Molitor) se livrent à des jeux sexuels et la consommation de divers stupéfiants dans cet environnement calfeutré. Domenika est quant à elle dans la pièce voisine, dont l'entrée est voilée par un lourd rideau. L'ambiance de cette antichambre est au plaisir et aux libres discussions intellectuelles, à la limite de l'hérésie. A un moment donné, une servante surgira de la pièce voisine pour choisir l'un des PJs (idéalement, celui qui s'est le moins investi dans le scénario jusque-là). Le PJ sera amené dans la pièce où trône Domenika, qui a revêtu un masque blanc (mais reste aisément identifiable). La matriarche irradie littéralement et demande au PJ de s'approcher. Vous pouvez jouer quelques tests de FM pour indiquer au joueur qu'il succombe petit à petit au charme. Une fois proche de la matriarche blanche, elle fera asseoir le PJ sur ses genoux, où il sera amené à expérimenter une transe le ramenant à l'état extatique et sécurisant d'embryon sous la protection de sa mère, Domenika. La pièce où est Domenika est meublée, outre son trône, d'un bureau où traînent de nombreux documents manuscrits. Au fond de la pièce sont en



LES JOUTES DU TEMERAIRE

faction deux gardes de l'Holtz Custodes (élites), très lourdement armés et armurés.

Lors de son retour, le PJ « choisi » finira par redescendre de son trip, épuisé mais heureux. Les autres membres de la loge blanche le questionneront sur son incroyable expérience, et lâcheront les bases de leur foi (les matriarches, l'entraide, la venue de la matriarche noire pour les sauver, etc.). Finalement, ils iront se coucher tard dans la matinée, bien fatigués.

A ce stade, il est impensable que les PJs agissent : rien qu'à eux, les deux gardes d'élite de l'Holtz Custodes les réduiraient en bouillie. Toute tentative de rapporter ces faits au gouverneur se soldera par un déni aveugle de la réalité. En parler à d'autres personnes risque d'attirer leur attention contre les PJs, s'ils se confient à des membres de la loge blanche. En parler à des personnes intègres pourrait lancer une enquête, mais elle n'aura aucune chance d'aboutir car la loge blanche utilisera ses appuis pour l'enterrer. Si les PJs font vraiment trop de remue-ménage, la loge blanche pourrait leur envoyer quelques assassins.

Le point important pour les PJs est de noter l'arrière-salle et les documents qu'elle renferme, et d'y revenir plus tard. Insistez donc bien sur le bureau de Domenika et ses manuscrits.

Scene 5: Investigations

Les investigations que vont mener les PJs vont dépendre de la façon dont ils abordent le problème. S'ils suivent la piste du bureau de Domenika, ou celle du sergent Answald Uwe, ils sont sur la bonne piste.

Dans le cas contraire, improvisez. Vos PJs risquent de vouloir visiter la ruche (rappelez-vous que les niveaux -1, -2 et -3 leurs sont interdits), faire appel à des contacts dans leurs organisations respectives ou faire un tour dans l'autre ruche abandonnée.

Vous pourrez alors distiller les informations/ru-meurs suivantes :

- *La baisse de population est due à une stérilité récente et anor-*

male de la population.

- *La nourriture vient un peu à manquer sur Holtz 9, les importations n'étant pas suffisantes.*

- *Dans les niveaux inférieurs, des citoyens « chassent » les individus portant des tares physiques.*

- *Certains petits trafiquants du niveau 0 proposent des armes « étranges » (Xenos).*

S'ils patinent ou ont de bonnes idées, mettez-les en relation avec des trafiquants de re-liquies Xenos, qui finiront par les faire remonter jusqu'à Answald Uwe, l'intermédiaire des Eldars.

Scene 6: Contact avec les Eldars

Si les PJs ont réussi à négocier l'accord commercial avec Domenika et qu'ils en réfèrent au libre-marchand Pankratius, celui-ci honorera sa parole et les mettra en contact avec le sergent Answald Uwe, qui opère quelques trafics avec les Eldars. Le sergent Answald acceptera d'organiser une rencontre avec les Eldars contre un petit graissage de patte. Le sergent peut également être contacté par un autre moyen si les PJs se débrouillent autrement (piste du commerce d'artefacts Xenos, par exemple).

Dans ce cas, les PJs seront conduit de nuit par une escorte impériale en dehors de la ruche, dans les terres gelées. Une poignée de pirates Eldars les attendront dans les bois, à proximité d'une navette spatiale. Les Eldars seront très méfiants. Ils pourront accepter des accords commerciaux (mais cela n'a aucun intérêt pour les PJs) et, si les joueurs se montrent très fins, indiquer deux informations importantes :

- *Les Eldars ne travaillent qu'avec quelques humains, sur de petites quantités de matériels, pas du tout avec le gouverneur ou un quelconque officiel de ce monde.*

- *Ils ressentent une émanation psychique « étrange » sur ce monde, sans pouvoir en déterminer la source ou la cause.*

Au moindre faux pas, cette rencontre tournera au vinaigre, et les pirates attaqueront le groupe pour se débarrasser des indiscrets.

Si la rencontre se passe bien et que les PJs

LES JOUTES DU TEMERAIRE

semblent compétents, le sergent Answald leur proposera de les parrainer auprès de la loge blanche (ce qui permet de revenir à la découverte des documents).

Les pirates elders : 5 gardiens

CC	CT	F	E	Ag	Int
30	35	28 (2)	32 (3)	40	30
Per	FM	Soc	Blessures		
35	35	30	10		

Compétences :

Dissimulation, Esquive, Evaluation, Marchandage, Esquive.

Talents :

Formations aux armes : laser (poing, base), primitive.

Equipement :

Arme :	Pistolet laser	Fusil laser
Cadence de Tir :	S / - / -	S / 3 / -
Chargeur :	30	60
Dégâts :	1D10+2	0
Pénétration :	1D10+3	0
Attributs :	Fiable	Fiable

Armure :

Armure composite (4 PA, partout).

vouloir (et le timing) gardée ou non par les 2 gardes d'élite.

C'est dans cette deuxième salle que les PJs trouveront un bureau où Domenika et quelques membres gèrent les aspects « administratifs » du culte. Les PJs y apprendront les éléments suivants :

- La loge blanche communique avec une autre cellule, nommée la « loge noire ».

- Les échanges entre les deux loges montrent que la loge noire demande des services « administratifs » à la loge blanche (réaffectation de gardes, délivrance de laissez-passer, etc.). Les documents ne sont pas assez précis pour en déduire un but particulier.

- Un homme du nom de « Gabriel Ryan » a été mandaté par la loge noire pour son intronisation auprès de la « matriarche noire ». La lettre, datée d'hier et signée par « M.L.B. », ordonne que Domenika lui indique la marche à suivre et qu'il se présente ce soir à 22h. La lettre est accompagnée d'informations sur Gabriel, dont sa photo et son adresse.

Les PJs devraient suivre cette piste, qui va les mener au cœur du culte.



Scène 7: Retour à la Loge Blanche

D'une façon ou d'une autre, les PJs vont s'intéresser à la loge blanche. Ils finiront donc par pénétrer (à nouveau) dans la salle du palais qui y est dévolue. Pour cela, ils peuvent intégrer le culte en trouvant un parrain, ou simplement pénétrer par effraction dans la loge.

La loge est composée de deux salles. La porte d'entrée, verrouillée, est en permanence gardée par deux simples gardes de l'Holtz Custodes. Cette lourde porte, dont seule Domenika a la clé, est crochetable. La première salle est la pièce « de luxe ». Hors cérémonie, elle est vide. La deuxième salle (avec le trône de Domenika et son bureau) est selon votre bon

Acte 2: La Découverte du Nid

Scene 1: Trouver Gabriel Ryan

Gabriel Ryan est un techno-prêtre de la garde impériale, affectée à la défense planétaire (il est responsable des communications).

Après plusieurs mois de contacts avec la loge blanche, Gabriel est convaincu d'y avoir trouvé les appuis nécessaires pour faire exploser sa carrière. C'est avec joie qu'il a reçu la nouvelle de Domenika en ce qui concerne la loge noire ; il est briefé pour s'y rendre (à savoir : aller au dernier niveau de la ruche, indiquer aux gardes qui bloquent ce secteur le mot de passe « rédemption grise » et trouver le gang des araignées urbaines).

Gabriel loge au niveau 0 de la ruche, dans un appartement miteux situé dans un immeuble délabré. Il refusera d'ouvrir sa porte et tentera de s'échapper par la fenêtre, puis les toits. Mettez en scène une course-poursuite si les PJs n'ont pas été assez prévoyants lors de leur « interpellation ». Une fois capturé, Gabriel pourra révéler ces informations avec un peu de persuasion. Il sera terrifié s'il se rend compte qu'il a mis les pieds dans « le mauvais camp ».

Scene 2: Le Gang des Araignees Urbaines

A partir des infos de Gabriel, les PJs devraient se rendre dans les bas-fonds de la ruche (avec ou sans lui). Le dernier niveau est une zone de non-droit écumée par les mutants et les gangs. La zone est en quarantaine et les PJs n'ont pas accès aux niveaux -1, -2 et -3. Il faudra donc être discret, graisser les bonnes pattes, ou recourir à la violence (mauvaise idées). Les PJs pourront localiser au niveau -3 le gang des araignées urbaines

en se renseignant auprès des habitants (ca peut vite être chaud s'ils se montrent un tant soit peu irrespectueux ou refusent de lâcher quelques trônes).

Les araignées urbaines ont fait d'une usine abandonnée leur QG. Ils sont 8 gangers dirigés par Markus « Le Broyeur », un hybride ayant une pince en lieu et place de sa main droite. Ce sont des bouchers.

Les PJs pourraient obtenir les informations sur le nid si un joueur arrive à se faire passer pour Gabriel (grimage obligatoire). Il est également possible d'obtenir ces données via une infiltration discrète. La dernière solution est le recours à la violence, mais dans ce cas il sera peut-être préférable de passer un accord avec un gang rival ...

Quoiqu'il en soit, les PJs devraient trouver des documents attestant des informations suivantes (ou l'apprendre de la bouche de Markus) :

- La loge noire est chargée d'accompagner les nouveaux membres pour leurs intronisations, dans le site d'excavation 728.
- Le site d'excavation 728 est toujours en activité, mais la loge noire fait falsifier à Domenika les rapports pour indiquer que le site fonctionne normalement, alors que les mineurs ne reviennent pas.
- Finalement, les araignées urbaines gardent dans un petit coffre une dizaine de laissez-passer vers les mines (licences de mineurs).

Les Araignées Urbaines : 8 gangers

CC	CT	F	E	Ag	Int
25	25	30 (3)	30 (3)	25	20
Per	FM	Soc	Blessures		
30	25	20	11		

Compétences :

Fouille, intimidation, vigilance.

Talents :

Formations aux armes : SP (poing), primitive.

Equipement :

Arme :	Pistolet automatique	Epée
Cadence de Tir :	S / - / 6	n/a
Munitions :	18	n/a
Dégâts :	1D10+2	1D10+3
Pénétration :	0	/
Attributs :	0	Equilibrée, primitive

Armure :

Cuir de ganger (1 PA, partout sauf tête).

Markus « Le Broyeur », chef du gang

CC	CT	F	E	Ag	Int
45	36	42 (4)	42 (4)	35	32
Per	FM	Soc	Blessures		
30	38	31	16		

Compétences :

Duperie, fouille, intimidation, vigilance.

Talents :

Formations aux armes : SP (poing, base), primitive.

Equipement :

Arme :	Autogun	Pince
Cadence de Tir :	S / 3 / 10	n/a
Chargeur :	30	n/a
Dégâts :	1D10+4	1D10+5
Pénétration :	0	1
Attributs :	/	/

Armure :

Longue veste blindée (3 PA, partout sauf tête).



Scene 3: Entrez dans le Nid!

Les PJs devraient maintenant se rendre dans le site d'excavation 728. Pour cela, ils doivent emprunter le train et accéder directement aux mines. Munis des laissez-passer trouvés chez les araignées urbaines, ils passeront sans problème les vérifications de l'Adeptus Arbitres. Une fois sur le site d'excavation 728, celui-ci se révélera anormalement désert et non exploité. C'est en parcourant le dédale de galerie que les acolytes finiront par entendre le bruit d'une foule.

Les hybrides se sont retrouvés dans une large grotte pour mener une cérémonie d'intronisation de quelques membres auprès de la Matriarche Noire (c'est-à-dire, leur infection). Une trentaine d'hybrides en robe psalmodient tandis que trois nouvelles sont amenées par des cultistes auprès du Genestealer Alpha. Les PJs découvrent alors l'horrible vérité : l'existence d'hybrides, l'infection d'êtres-humains et l'horrible créature. Si les PJs ne passent pas à l'action, la Matriarche Noire fini par repérer leur présence (elle est psyker), et lâche sur les intrus quelques-uns de ses rejetons Genestealers.

Scene 4: La Fuite (et le Massacre)

Quoiqu'il en soit, la découverte de la Matriarche Noire se clôture sur un combat contre quelques Genestealers. Les PJs devraient rapidement comprendre qu'ils ne font pas le poids. Mettez en scène leur fuite tout en les massacrant allégrement : vous n'avez besoin que d'un survivant pour la suite du scénario. C'est le moment que leur mettre une pression énorme. Finalement, au moins un des PJs sort de ce cauchemar vivant. Il rendra alors son rapport à l'inquisiteur (via Leto), qui décide de dépêcher la Deathwatch sur place pour faire le ménage.



Acte 3: Purifier par les Bolters et par le Feu

L'acte II se termine sur la découverte du nid. Les acolytes survivants rendent leur rapport et leur mission s'achève ici. Place à la Deathwatch ; vous pouvez distribuer de nouvelles fiches de personnages space-marines aux joueurs ! Place aux bourrins. S'ils ne sont pas familiers avec la Deathwatch, donnez-leur l'aide de jeu N°2, page 25.

Scene 1: Briefing

Quelque part dans une navette en plein retour de mission, l'équipe d'exterminateurs est contactée par leur capitaine. « Frères, ici le capitaine Scylla. La planète Holtz 9 est sous le coup d'une invasion Genestealer. Une équipe d'investigateurs de l'inquisition a démontré, il y a 24h, une importante présence de Xenos en surface et son infiltration au sein de l'Administratorium et du gouvernement planétaire. Il est de notre devoir d'éradiquer ces Genestealer avant qu'ils ne contaminent la ruche toute entière. Depuis 2h, Holtz 9 a cessé toute émission et ne répond pas aux appels de l'Imperium. En tant qu'escouade la plus proche, vous allez intervenir d'urgence. Votre mission principale consiste à trouver et éradiquer le Genestealer Alpha qui contrôle ces Xenos. Vous devrez sécuriser le site d'atterrissage pour votre extraction future. L'éradication de tout être infecté est inévitable. Nous soupçonnons le gouverneur et son proche entourage de l'être - leur mort est

LES JOUTES DU TEMERAIRE

donc souhaitable, si cet objectif est réalisable. Voici les coordonnées du site et le rapport de l'Inquisiteur. Que l'Empereur guide vos armes ! ».

De fait, les Genestealers ont lancé leur plan d'attaque sur Holtz 9 entre-temps et tous les infectés ou sympathisants des loges sont entrés en révolte contre le gouverneur. Au sein de chaque faction (garde impériale, Adeptus Arbitres, Holtz Custodes, etc.) la guerre fait rage entre loyalistes et renégats. Plus rien n'est sous contrôle.

Scene 2: Atterrissage

L'équipe de space-marines quitte son vaisseau intergalactique aux commandes d'un ThunderHawk. Une fois dans l'atmosphère, ils essuient des tirs anti-aériens. Les space-marines doivent atterrir au mieux et utiliser les armes embarquées pour abattre les batteries anti-aériennes.

Jouez la descente en 3 rounds, en demandant à chaque round au pilote un test de Pilotage (astronef) et aux autres membres des tests de tir. Les tests de tir réussis ont juste besoin d'être comptabilisés (ils diminueront la magnitude des combattants au sol). A chaque test de pilotage raté, décrivez les terribles dégâts que subit le véhicule en atmosphère. L'atterrissage dépend du nombre de tests de pilotage réussis :

3 tests réussis : l'appareil atterri au milieu des tirs, sans encombre.

2 tests réussis : l'appareil atterri endommagé mais fonctionnel ; chaque membre de l'escouade subit 1D10 points de dommage sans armure (avec leur endurance, ça ne va pas faire grand mal).

1 test réussi : l'appareil atterri avec de très lourds dommages ; il ne peut plus redécoller sans d'importantes réparations ; chaque membre de l'escouade subit 1D10+5 points de dommage sans armure.

aucun test réussi : l'appareil atterri en lambeau et s'enflamme une fois au sol ; l'appareil est HS ; chaque membre de l'escouade subit 1D10+10 points de dommage sans armure.

Une fois sur la piste de l'astro-port, un im-

portant détachement « rebelle » de la garde impériale vient combattre les marines. Il s'agit d'une horde de magnitude [35 - nombre de succès aux tirs lors de la descente] (cf. profil en annexe de gardes impériaux normaux). Une fois réduit à la moitié de ses effectifs initiaux, les gardes menés par le sergent Rolf Tankredson se rendent, ce dernier se rendant compte que les ordres de sa hiérarchie sont aberrants (Rolf est loyal, mais son commandement est corrompu).

Scene 3: Le Palais

Si les marines décident de faire un détour par le palais pour pourchasser quelques infectés, laissez-les traquer et exécuter la famille du gouverneur et/ou la responsable de la sécurité. Le palais est une zone de combat où les Holtz Custodes loyalistes tentent de repousser leurs homologues rebelles, menés au combat par Cäcilia Wolff. Le gouverneur s'est retranché dans ses appartements avec une garde d'élite. Doménika s'est retranchée dans la loge blanche avec une importante bande de cultistes. Les profils de ces opposants sont présentés en annexe.

Scene 4: Descente dans la Ruche

Pour descendre jusqu'au niveau -2, et atteindre le nid, les marines peuvent choisir soit d'emprunter les conduits d'aération, soit d'utiliser les gigantesques ascenseurs.

Par les conduits d'aération, il faudra réussir 5 tests d'escalade. A chaque test échoué, le marine encaissera 1D10 + 2 points de dommages, sans armure. Au milieu de la descente, un Genestealer embusqué attaquera par surprise l'escouade (profil du Genestealer en annexe). Les marines équipés de réacteurs dorsaux peuvent remplacer les tests d'escalade par des tests de pilotage (équipement personnel) assorti d'un bonus de +20.

Par les ascenseurs, il faudra reprendre ce point d'intérêt stratégique à un groupe de l'Adeptus Ar-

LES JOUTES DU TEMERAIRE

bites rebelle. L'ascenseur est protégé par une horde d'Arbitrators de magnitude 20, menée au combat par Gottlieb Molitor (profils en annexe).

Arrivé au niveau -2, vous pouvez lâcher un groupe de gangers sur vos marines si vous trouvez qu'un combat de plus ferait du bien ...

Scene 5: Nettoyage du Nid

Finalement, les marines atteignent le site d'excavation 729. Les grottes forment un véritable labyrinthe. Lors de leur progression dans les grottes, ils seront embusqués par 5 Genestealers cachés dans des alvéoles murales.

Une fois arrivé à la grotte centrale, ils pourront enfin s'opposer au Genestealer Alpha. Il sera accompagné d'une meute d'hybrides de

magnitude 20 et de 5 Genestealers. A chaque round, 2 nouveaux Genestealers viendront des galeries annexes en renfort. De quoi opposer une belle résistance pour cet ultime massacre ... Que ce soit une belle boucherie épique !

Scene 6: The End

Selon votre bon vouloir, le scénario peut se finir ou non par un bon petit cliffhanger. Voici trois idées de fin :

- *Classique* : les marines ont fait du bon boulot et repartent pour une autre mission.
- *Etrange* : à la mort de la matriarche noire, un vaisseau de guerre Eldar obscurcit le ciel ; quel est donc l'objectif de ces surnois Xenos ?
- *Sans espoir* : à la mort de la matriarche noire, des essaims de tyranides obscurcissent le ciel ; il était trop tard, ce monde est perdu ...



LES JOUTES DU TEMERAIRE

Fiches PNJs

PNJs importants

Tobias Zeller :

L'inquisiteur confiant la mission aux PJs dans l'acte I.

Leto Labry :

Le contact de l'inquisition sur Holtz 9. Un petit homme débrouillard et fouineur.

Pankratius :

Le libre-marchand. Un homme riche, jovial et bedonnant. Il donne dans diverses combines et trafics, et est en relation avec les Eldars par l'intermédiaire d'Answald Uwe. Il a le monopole des denrées alimentaires.

Chelsey Bethel :

Une libre-marchand sévère, concurrente de Pankratius, et ayant le monopole des denrées manufacturées.

Auxientus Silhelm :

Le gouverneur impérial d'Holtz 9. Paternaliste quoiqu'autoritaire. Il est, à tous niveaux, irréprochable. Il est éperdument amoureux de sa femme, Domenika ; ce qui risque de le mener à sa perte.

Domenika Silhelm (la matriarche blanche) :

La femme du gouverneur. Infectée. Maîtresse de la loge blanche. En tant que Haute-Dame, elle apparaît comme fragile, tendre et effacée derrière son mari. En tant que maîtresse de la loge, elle est dominatrice et sûre d'elle-même. Outre sa grande beauté, elle peut littéralement « relâcher » une impressionnante aura charismatique.

Konrad Silhelm :

Le fils aîné du gouverneur. Majeur depuis peu, il va intégrer la garde impériale après de brillantes études. Caractère : hautain mais patient.

Rolf Tankredson :

Le capitaine du régiment impérial affecté à Holtz 9. Intègre. C'est un homme juste et efficace, quoique peu causant. Il est très marqué par les horreurs qu'il a vues dans les différentes campagnes qu'il a menées, et aimerait finir sa vie tranquillement sur Holtz 9. Pas de bol ...

Answald Uwe :

Un sergent de la garde impériale trafiquant avec les Eldars et membre de la loge blanche. C'est un optimiste hédoniste, toujours de bonne humeur, et toujours prêt à n'importe quelle combine.

Vilma Stig :

Cette rude femme est un sergent « loyal » de la garde impériale. Acariâtre et arriviste.

Wenzeslaus Kess :

Le juge en charge de l'Adeptus Arbitres. Intègre. Vieux, vicieux et méchant.

Gottlieb Molitor :

Un haut-gradé de l'Adeptus Arbitres. Sympathisant de la loge blanche. Une brute épaisse qui aime se servir de sa position supérieure pour opprimer les faibles. Etrangement, très cultivé. Dégoûté par la machine administrative impériale, il a rejoint la loge dans l'espoir de laisser cours à ses plus vils instincts. Il est le responsable de la bonne marche de la quarantaine de la zone -3.

Cäcilia Wolff :

La responsable de la sécurité, chef de l'Holtz Custodes (gardes du palais). Froide et cynique. Infectée.

Gabriel Ryan :

Un techno-prêtre de la garde impériale, affectée à la défense planétaire (il est responsable des communications). Membre de la loge blanche et futur membre de la loge noire. Un bon fond, et persuadé de n'avoir affaire qu'à un groupe de personnes influentes pouvant l'aider dans sa carrière, même si elles sont un peu louches.

LES JOUTES DU TEMERAIRE

Markus « Le Broyeur » :

Hybride, chef de gang des araignées urbaines et maître de la loge noire. Une de ses mains est une pince, issue de son héritage génétique maudit. Un véritable barbare. Il aime le sang et la fureur. C'est un meneur d'hommes né.

Scylla :

Le capitaine de la Deathwatch supervisant les marines dans l'acte III.

Caracteristiques des Mechants

Domenika Silhelm, la matriarche blanche

Les caractéristiques de Domenika sont inutiles dans la mesure où elle n'est pas apte à combattre (femme fragile et non formée). Elle est néanmoins superbe et d'une aura quasi-surnaturelle (de fait, l'équivalent de 75 en soc). C'est un magus qui n'a pas encore réussi à maîtriser parfaitement ses pouvoirs. Pour ses suivants, c'est une déesse.

Cäcilia Wolff, chef de l'Holtz Custodes et infectée

La responsable de la sécurité du palais est infectée, et de surcroît une tueuse froide et expérimentée. Elle affectionne le maniement simultané de deux pistolets.

CC	CT	F	E	Ag	Int
47	54	46 (4)	41 (4)	49	36
Per	FM	Soc	Blessures		
38	34	28	15		

Compétences :

Commandement, Démolition, Escalade, Esquive +10, Interrogatoire, Sécurité, Vigilance +10.

Talents :

Combat à deux armes (pistolets), Maniement des armes : tout.

Equipement :

Arme :	Pistolet inferno	Pistolet bolter
Cadence de Tir :	S / - / -	S / 2 / -
Chargeur :	3	9
Dégâts :	2D10+4	1D10+5
Attributs :	12	4
Pénétration :	/	/

Armure :

Armure carapace légère (5 PA, partout).

Gottlieb Molitor, arbitrator haut-gradé, sympathisant de la loge blanche

Gottlieb appuie ses troupes au front avec son bolter lourd.

CC	CT	F	E	Ag	Int
42	58	40 (4)	48 (4)	39	38
Per	FM	Soc	Blessures		
41	38	36	18		

Compétences :

Commandement +10, Esquive, Interrogatoire +10, Sécurité, Vigilance +10.

Talents :

Maniement des armes : tout.

Equipement :

Arme :	Bolter lourd	Pistolet bolter	Epée énergétique
Cadence de Tir :	- / - / 10	S / 2 / -	n/a
Chargeur :	60	9	n/a
Dégâts :	2D10	1D10+5	1D10+9
Pénétration :	5	4	6
Attributs :	/	/	Equilibrée, champ énergétique

Armure :

Armure carapace lourde (6 PA, partout).

Arbitrators de base / Gardes impériaux de base / Garde de l'Holtz Custodes typique

Les gardes forment l'ossature de l'armée impériale et des défenseurs planétaires.

LES JOUTES DU TEMERAIRE

CC	CT	F	E	Ag	Int
30	30	30 (3)	30 (3)	30	30
Per	FM	Soc	Blessures		
30	30	30	10		

Compétences :

Vigilance.

Talents :

Maniement des armes : laser (pistolet, base), primitive.

Equipement :

Arme :	Fusil laser	Couteau
Cadence de Tir :	S / 3 / -	n/a
Chargeur :	60	n/a
Dégâts :	1D10+3	1D5+3 0
Pénétration :	0	
Attributs :	Fiable	Primitive

Armure :

Pare-balles de la garde impériale (4 PA, partout).

Gardes impériaux d'élite / Garde de l'Holz Custodes, élite

Les gardes d'élite sont des soldats vétérans ou des sergents.

CC	CT	F	E	Ag	Int
40	40	35 (3)	35 (3)	35	35
Per	FM	Soc	Blessures		
35	35	35	12		

Compétences :

Esquive, Interrogatoire, Vigilance.

Talents :

Maniement des armes : laser (pistolet, base), SP (pistolet, base), primitive.

Equipement :

Arme :	Autogun	Pistolet automatique
Cadence de Tir :	S / 3 / 10	S / 3 / -
Chargeur :	30	9
Dégâts :	1D10+4	1D10+3
Pénétration :	0	0
Attributs :	/	/

Armure :

Armure carapace légère (5 PA, partout).

Infectés typiques

Les infectés restent d'apparence humaine, et conservent leur profil d'origine (garde impérial, arbitrator, etc.).

Hybrides typiques

Les hybrides présentent les caractéristiques humaines et genestealers. Ils ressemblent à des genestealers dégénérés mais sont capables d'utiliser des armes manufacturées. Ils sont de plus doués de parole (et d'une intelligence correcte, quoique limitée).

CC	CT	F	E	Ag	Int
35	25	35 (3)	35 (3)	40	20
Per	FM	Soc	Blessures		
35	30	15	10		

Compétences :

Esquive, Vigilance.

Talents :

Aucun.

Traits :

Armure naturelle (2 PA)

Equipement :

Arme :	Pincés atrophiées	Pistolet automatique
Cadence de Tir :	n/a	S / 3 / -
Chargeur :	n/a	9
Dégâts :	1D10+3	1D10+3
Pénétration :	1	0
Attributs :	/	/

Armure :

Chitine dégénérée (2 PA, partout).

Les genestealers

Au combat, ces hideux Xenos chargent au corps à corps. Avec attaque éclair et bras multiple, ils portent 4 attaques par round. Lorsqu'ils sont solitaires, ils préfèrent se tapir dans l'ombre et agresser sournoisement leurs victimes.

CC	CT	F	E	Ag	Int
60	0	40 (8)	40 (4)	60	20
Per	FM	Soc	Blessures		
40	40	0	20		

Compétences :

LES JOUTES DU TEMERAIRE

Acrobatie, Camouflage +10, Déplacement silencieux +10, Esquive +10, Escalade, Pistage, Vigilance.

Talents :

Attaque éclair, Sans peur.

Traits :

Armure naturelle (6 PA), Bras multiples, Caractéristique surnaturelle (force : x2), Peur (1).

Equipement :

Arme :	Pincés (4 attaques)
Cadence de Tir :	n/a
Chargeur :	n/a
Dégâts :	1D10+10
Pénétration :	4
Attributs :	Déchirante

Armure :

Chitine (6 PA, partout).

Le Genestealer Alpha, la Matriarche Noire

La matriarche est un Genestealer supérieur, d'une taille énorme. Elle contrôle les infectés, hybrides et ses rejetons Genestealers. Puissante psyker, elle domine les esprits et peut semer le doute chez ses attaquants, les faisant hésiter au moment critique.

CC	CT	F	E	Ag	Int
70	0	50 (10)	50 (10)	70	50
Per	FM	Soc	Blessures		
50	60	0	60		

Compétences :

Acrobatie, Camouflage +10, Déplacement silencieux +10, Esquive +10, Escalade, Pistage, Vigilance.

Talents :

Attaque éclair, Sans peur.

Traits :

Aura déroutante (avant tout test d'attaque contre elle, faire un test de FM sinon l'attaque échoue automatiquement), Armure naturelle supérieure (7 PA), Bras multiples, Caractéristique surnaturelle (force : x2), Caractéristique surnaturelle (endurance : x2), Peur (3).

Equipement :

Arme :	Pincés supérieures (4 attaques)
Cadence de Tir :	n/a
Chargeur :	n/a
Dégâts :	1D10+12
Pénétration :	6
Attributs :	/

Armure :

Chitine renforcée (8 PA, partout).

Warhammer 40 000 Dark Heresy

