

**AESTABAN ALBRECHT VÈME DU NOM, CAPITAINE DU RIGHTEOUS GLORY, LIBRE-MARCHAND ET PIRATE**

Aestaban Albrecht Vème du nom, dit Aestaban le jeune, est l'actuel détenteur de la charte de libre-marchand de la maison Albrecht, une maison mineure fondée par Aestaban Albrecht 1er, aussi connu sous le nom de Aestaban l'ancien, il y a plus de 1500 ans, lors de la croisade du seigneur militant Angevin qui ramena l'étendue de Calyx dans la lumière du trône de Terra pour devenir le secteur Calixis. Bien que pauvre, en comparaison des autres maisons nobles du secteur, la maison Albrecht conserve une certaine influence, découlant essentiellement de sa gloire passée. Plusieurs générations de dirigeants incompetents et auto-suffisants ont ruiné cette maison autrefois brillante et glorieuse. Aestaban le jeune a grandi bercé par l'illusoire grandeur de sa famille et de ses ancêtres, jusqu'à ce qu'il accède, lui-même, à sa tête. Le choc fut brutal, pour autant le jeune capitaine Albrecht est prêt à relever le défi et rendre à sa famille sa fortune et sa gloire passée. Mais, même s'il est certainement plus volontaire et malin que ses prédécesseurs récents, son intelligence et son talent semblent toutefois loin d'égaliser ceux de son brillantissime aïeul. Qu'il le veuille ou non, la décadence de sa lignée ne l'a pas épargné. C'est un homme arrogant, impatient et cupide, cédant souvent à la facilité et supportant mal la contrariété. Aussi se lance-t-il dans les activités les plus lucratives sans jamais se soucier des risques. Pragmatique, Albrecht est un mercenaire avant tout, mettant son vaisseau et son équipage au service du plus offrant quel qu'il soit et quels que soient ses buts. Néanmoins, il a récemment exhumé un très vieux journal de bord, celui d'Aestaban l'ancien. Le fondateur de la maison Albrecht y a consigné ses voyages, explorations et découvertes, dans les Marches de Drusus, ainsi que les coordonnées d'une mystérieuse planète. Aestaban le jeune y a tout de suite vue un profit potentiel, ne serait-ce que pour échapper aux autorités impériales qui commencent à dangereusement s'intéresser à ses activités. Pour cette expédition, Albrecht a réuni quelques spécialistes rencontrés au cours de ses précédents voyages : Madame Blade, son garde du corps et sa maîtresse, Haddon Casmirre, son Navigator, un dangereux individu, mais malheureusement absolument nécessaire à cette entreprise, Jace Cutter, son second, un homme capable et sympathique, Lucius Gant, un ancien technoprêtre lunatique, mais, lui aussi, indispensable à cette expédition, et, enfin, maître Stubbs, un brute épaisse chaudement recommandée par monsieur Cutter.

Profil de Aestaban Albrecht								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
40	35	35	35	35	45	32	35	48

- **Déplacement** : 3/6/9/12
- **Points de Blessures** : 11
- **Points de Corruption** : 5
- **Points de Folie** : 5
- **Compétences** : Alphabétisation (Int), Charisme (Soc), Commandement (Soc), Commerce\*\* (Soc), Connaissances générales (imperium) (Int), Connaissances interdites (warp) (Int), Connaissances scolastiques (astromancie) (Int), Evaluation (Int), Langue (bas gothique, haut gothique).
- **Talents** : Aura d'autorité, Décadence, Formation aux armes de corps à corps (décharge, énergétiques, primitives, tronçonneuses), Formation aux armes de poing (bolts, fusion, lance-flammes, lanceurs, laser, MS, plasma, primitives), Pair (noblesse, pègre), Renowned Warrant\*\*.
- **Traits** : Etiquette\*, Legacy of Wealth\*\*, Marked by Darkness\*\*, Relations\*, Things Man Was Not Meant to Know\*\*, Vendetta\*, Xenophile\*\*.
- **Capacités spéciales** : Exceptional Leader\*\*.
- **Armure** : cape en xeno-fourrure (bras, corps, jambes : 2 PA; attributs : primitive), carapace légère d'agent de la loi de qualité exceptionnelle (corps, bras, jambes : 6 PA).
- **Armes** : épée énergétique modèle Mordian (1d10+8 E; Pén: 5; Attributs: champ énergétique, équilibrée), pistolet à plasma modèle Ryza (30m; S/2/-; 1d10+6 E; Pén: 6; AT: 10; Rch: 3 AC; Attributs: surchauffe).
- **Equipement** : , Almanac Astrae Divinitus\*\*, combinaison spatiale, garde-robe chic, microvox.

**ELISABET BLADE, GARDE DU CORPS ET MAÎTRESSE DU CAPITAINE ALBRECHT**

Elisabet Blade est une femme de grande taille, à la silhouette élancée, mais athlétique, et à la beauté glaciale. Son léger sourire enjôleur masque une volonté froide, implacable et sadique, uniquement trahie par l'éclat sauvage de ses yeux. La plupart du temps, elle affiche une attitude rigide et un contrôle de soi absolu. Mais, dans l'intimité, elle peut laisser éclater une passion sauvage et destructrice. Pour celle que l'on appelle Madame Blade, tuer est toujours un acte très intime. Lorsqu'elle se bat, un sourire de carnassier se peint sur son visage, glaçant les sangs de ses adversaires. Seul le capitaine Albrecht semble capable de l'appivoiser. Depuis qu'elle a rejoint l'équipage du Righteous Glory, Blade fait montre d'une indéfectible loyauté envers son capitaine et fait régner l'ordre et la crainte sur le vaisseau, ne tolérant aucune critique, remarque ou commentaire à son encontre ou celle du capitaine. Le moins que l'on puisse dire est que Madame Blade ne s'entend pas avec grand monde à bord du Righteous Glory, en dehors du Capitaine. Casmirre la révulse. Cutter l'insupporte par ses avances répétées et ses airs de dilettante. Elle se méfie du mystérieux et distant technoprêtre Gant. Enfin, elle éprouve un mélange de dégoût, de son apparence physique, et de respect, de ses compétences, pour le pauvre Stubbs.

Profil d'Elisabet Blade								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
40	40	40	40	40	31	35	41	31

- **Déplacement** : 4/8/12/16
- **Points de Blessures** : 15
- **Points de Folie** : 5
- **Compétences** : Connaissances générales (guerre) (Int), Connaissances scolastiques (Tactica Imperialis) (Int), Esquive (Ag), Intimidation (F) +10, Langage secret (militaire) (Int), Langue (bas gothique) (Int), Psychologie (Soc), Vigilance (Per).
- **Talents** : Ambidextre, Enemy\*\* (adeptus arbites), Constitution solide, Formation aux armes de base (bolts, fusion, lance-flammes, lanceurs, laser, MS, plasma, primitives), Formation aux armes de corps à corps (décharge, énergétiques, primitives, tronçonneuses), Formation aux armes de jet (décharge, énergétiques, primitives, tronçonneuses), Formation aux armes de poing (bolts, fusion, lance-flammes, lanceurs, laser, MS, plasma, primitives), Pair (pègre), Paranoïa, Sur ses gardes.
- **Traits** : Bienheureuse ignorance, Blood Will Have Blood\*\*, Brook No Insult\*\*, Croyant et pratiquant, Hagiographie.
- **Capacités spéciales** : Weapon Master\*\* (Armes de poing).
- **Armure** : carapace légère d'agent de la loi (corps, bras, jambes : 5 PA).
- **Armes** : 2 pistolets bolter modèles Ceres (30m; S/2/-; 1d10+5 X; Pén: 4; AT: 8; Rch: 1 AC; Attributs: déchirante), mono-épée de bonne qualité (1d10+4 R; Pén: 2; Attributs: équilibrée).
- **Equipement** : bolt souvenir, combinaison spatiale, medikit, menottes, microvox, photolentilles de bonne qualité, 3 doses de stim.

## HADDON CASMIRRE, NAVIGATOR RENÉGAT

Haddon Casmirre est un mutant, mais pas n'importe quel mutant. Il est né au sein d'une branche secondaire de la secrète maison Gazmati. C'est un Navigator. Comme tous ceux de sa lignée, son front comporte un troisième œil lui permettant de contempler le Warp, sans perdre la raison ni voir son âme immédiatement dévorée par les horreurs qui s'y tapissent. Cette faculté hors du commun lui permet également de voir le phare psychique de l'Astronome et de guider, en toute sécurité, les vaisseaux de l'Imperium à travers l'Immaterium. Mais Haddon souffre de bien d'autres mutations, trahissant son sang et son âme corrompus. Même aux yeux de ses semblables, Haddon Casmirre est considéré comme une abomination et a été banni de sa maison avant que l'Inquisition ne s'y intéresse de trop près. Malgré cela sa faculté précieuse le rend indispensable à bord du Righteous Glory et le capitaine Albrecht n'est pas vraiment regardant quand aux antécédents de ses associés et employés. L'esprit fourbe et dérangé de Casmirre compte bien tirer partie de cette confiance, à son avantage. Il se croit largement supérieur à ses compagnons et les méprise, tout en affichant un sourire et une bienveillance de façade.

Profil de Haddon Casmirre								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
35	35	25	40	(4)28	45	47	50	25

- **Déplacement** : 2/4/6/8
- **Points de Blessures** : 13
- **Points de Corruption** : 16
- **Points de Folie** : 5
- **Compétences** : Alphabétisation (Int), Connaissances générales (Navis Nobilite) (Int), Connaissances interdites (navigators, psykers, warp) (Int), Connaissances scolastiques (astromancie) (Int), Langue (bas gothique, haut gothique) (Int), Navigation (stellaire, warp) (Int), Psyniscience (Per), Vigilance (Per).
- **Talents** : Ame noire, Décadence, Endurci, Formation aux armes de poing (bolts, fusion, lance-flammes, lanceurs, laser, MS, plasma, primitives), Navigator\*\*, Résistance (Peur), Sommeil léger, Talentueux (Navigation).
- **Lignage** : Renegade Houses\*\*.
- **Traits** : Agilité Surnaturelle (x2), Armes naturelles, Bonne fortune, Bourlingueur de l'espace, Dark Visionary\*\*, Echo of Hard Times\*\*, Habitant de l'espace, Initial Mutation\*\*, Inured to Adversity\*\*, Mauvaise réputation, Nyctalope, Renegades\*\*, The Eye is Open\*\*, The Fruits of Corrupted Blood\*\* (A Cloud in the Warp, Lidless Stare, Tides of Time and Space), Unchecked Mutation\*\*.
- **Capacités spéciales** : Warp Eye\*\*, The Boons of Lineage\*\*, Navigator Mutations\*\*.
- **Pouvoirs de Navigator** : Lidless Stare\*\* (Adept), Tides of Time and Space\*\* (Novice).
- **Mutations** : Disturbing Grace\*\*, Elongated Form\*\*, Eyes as dark as the Void, Fingers like Talons\*\*.
- **Armure** : armure composite xenos de qualité exceptionnelle (bras, corps, jambes : 4 PA).
- **Armes** : bâton en métal de qualité exceptionnelle (1d10+2 I; Pén: 0; Attributs: équilibrée, primitive), mains nues (1d10+2 P; Pén: 0; Attributs: primitive), pistolet radiant modèle Lucius de qualité exceptionnelle (35m; S/2/-; 1d10+4 E; Pén: 7; AT: 40; Rch: 2 AC; Attributs: exceptionnelle).
- **Equipement** : tarot de l'Empereur, foulard en soie, robes de la Nobilite, porte-bonheur, microvox, Venom Ring\*\*.

## JACE CUTTER, APOSTAT ET OFFICIER EN SECOND DU RIGHTEOUS GLORY

Jace Cutter est un beau parleur, un charmeur et un menteur né. Il a grandi dans les niveaux intermédiaires de la principale cité-ruche de Malfi, vivant dans la rue, en tirant partie de son bagou et sa belle gueule, après avoir fugué de chez lui. Pour survivre, Cutter est passé maître dans l'art de l'escroquerie. C'est également un libre-penseur qui prend un malin plaisir à moquer et tourner en ridicule les autorités impériales, n'hésitant pas à usurper l'identité d'ecclésiarque, d'agent du magistratum ou autre pour commettre ses forfaits. Ce qui n'était, au début, qu'une nécessité alimentaire et devenu un jeu puis un véritable combat, à mesure que Cutter se retrouvait piégé par sa propre toile de mensonges et leurs conséquences, l'amenant sur la pente glissante de l'hérésie et de la sédition. Néanmoins, Cutter est également pourvu d'un intellect supérieur et heureusement pour lui ! Cela lui a, jusqu'à présent, permis d'échapper au Magistratum, à l'Arbites, aux Sororitas et à l'Inquisition, même si, pour cela, il a dû fuir dans l'étendue Koronus et se faire oublier quelques temps. Il n'y a pas perdu son temps, ni au change, puisque cela lui a permis de rencontrer son nouvel associé, Aestaban Albrecht. A bord du Righteous Glory, monsieur Cutter assure toutes les tâches d'intendance, les relations avec l'équipage, ainsi que les relations « quotidiennes » avec les indigènes de 44 Drusus et la supervision de la construction de leur nouvelle base d'opération. Il assure également les négociations commerciales et l'écoulement du butin. C'est, en quelques sortes, l'homme de confiance du capitaine. Bien que Cutter soit d'un naturel avenant et très liant, seuls Albrecht et Stubbs semblent réellement l'apprécier. Blade ne lui témoigne que mépris. Casmir se montre amical, sans toutefois paraître véritablement sincère. Quant à Gant, il semble totalement indifférent à ce et ceux qui l'entourent.

Profil de Jace Cutter								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
25	35	25	30	45	51	45	22	50

- **Déplacement** : 4/8/12/16
- **Points de Blessures** : 12
- **Points de Corruption** : 5
- **Compétences** : Alphabétisation (Int), Baratin (Soc), Charisme (Soc), Connaissances générales (pègre) (Int), Connaissances interdites (archéotechnologie) (Int), Commerce\*\* (Soc), Déplacements silencieux (Ag), Duperie (Soc), Escamotage (Ag), Esquive (Ag), Evaluation (Int), Intrusion (Ag), Langue (bas gothique, Trader's Cant\*\*), (Int), Psychologie (Soc), Vigilance (Per).
- **Talents** : Enemy\*\* (Ecclésiarchie), Formation aux armes de base (bolts, fusion, lance-flammes, lanceurs, laser, MS, plasma, primitives), Formation aux armes de poing (bolts, fusion, lance-flammes, lanceurs, laser, MS, plasma, primitives), Nerfs d'acier, Sommeil léger.
- **Traits** : Casanier, Cavernes d'acier, Echo of Hard Times\*\*, Free-thinker\*\*, Habitué à la foule, Méfiant, Inured to Adversity\*\*.
- **Capacités spéciales** : Seeker of Lore\*\*.
- **Armure** : armure composite xenos (bras, corps, jambes : 3 PA), peau synthétique (toutes : 2 PA).
- **Armes** : bolter modèle Locke (90m; S/2/4; 1d10+5 X; Pén: 4; AT: 24; Rch: 1 AC; Attributs: déchirante), pistolet radiant modèle Lucius de qualité exceptionnelle (35m; S/2/-; 1d10+4 E; Pén: 7; AT: 40; Rch: 2 AC; Attributs: exceptionnelle).
- **Équipement** : autoplume, cape de caméléoline, 2 garde-robes, horologium, jumelles, microvox, multiclé, tablette de données.

## LUCIUS GANT, TECHNOPRÊTRE HERETEK

Lucius Gant est né dans une simple famille de paysans sur une planète féodale. Malgré le faible développement technologique d'un tel monde, il montra très tôt un désintérêt total pour les laboures et l'élevage, mais un don certain pour la mécanique, les mathématiques et la forge qui attirèrent l'attention des véritables maîtres de sa planète, les disciples du Dieu-Machine. Gant reçut donc l'éducation et la formation complète du clergé de mars afin de devenir technoprêtre. Son esprit acéré lui fit gravir rapidement les échelons. Mais son talent n'avait d'égal que sa curiosité et, rapidement, le jeune Lucius pris sur lui d'apprendre, par lui-même, le maximum de choses, y compris et surtout ce que ses maîtres désiraient lui cacher. Il accéda ainsi à de nombreux savoir interdits et techno-hérésies. Mais sa soif de connaissance ne fut pas assouvie pour autant et il vit comme une opportunité d'en apprendre toujours plus en se joignant à l'une des flottes d'explorations se rendant dans l'étendue Koronus. Ainsi se joignit-il à la flotte des disciples de Thule. Mais, bien vite, il trouva ses compagnons trop timorés dans leurs explorations et décida de quitter la flotte pour faire cavalier seul et acquérir la VRAI connaissance par ses propres moyens. Ses recherches l'ont amené à côtoyer de près plusieurs espèces xenos et découvrir nombre de connaissances perdues. C'est ce savoir qui lui a valu d'être recruté par le capitaine Albrecht, pour sa nouvelle expédition dans un système reculé et oublié du secteur Calixis. Gant ne se mêle guère au reste de l'équipage, son éducation au sein du Mechanicus ne le prédisposant pas aux relations sociales. Cette attitude détachée, voire même un peu hautaine, suscite la méfiance de ses compagnons. Mais Lucius n'y prête pas pour autant attention.

Profil de Lucius Gant								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
30	40	35	42	35	56	35	32	25

- **Déplacement** : 3/6/9/12
- **Points de Blessures** : 14
- **Points de Folie** : 5
- **Compétences** : Alphabétisation (Int), Connaissances générales (culte de la machine, technologie) (Int), Connaissances interdites (Adeptus Mechanicus, archéotechnologie, xenos) (Int), Langue (bas gothique, Explorator Binary\*\*, Techna-lingua) (Int), Logique (Int) +10, Métier (armurier) (Ag), Métier (technomécano) (Int), Technomaîtrise (Int), Vigilance (Per).
- **Talents** : Enemy\*\* (universitaire), Formation aux armes de base (bolts, fusion, lance-flammes, lanceurs, laser, MS, plasma, primitives), Formation aux armes de corps à corps (décharge, énergétiques, primitives, tronçonneuses), Logis-implant, Prémonition, Technoharmonisation.
- **Traits** : Credo Ommissiah\*, Etranger au culte\*, Fit For Purpose\*\*, Implants Mechanicus, Marked by Darkness\*\*, Seeker of Truth\*\*, Things Man Was Not Meant to Know\*\*.
- **Capacités spéciales** : Explorator Implants\*\*.
- **Armure** : carapace légère d'agent de la loi (corps, bras, jambes : 5 PA).
- **Armes** : fusil radiant modèle Lucius de bonne qualité (110m; S/3/-; 1d10+4 E; Pén: 7; AT: 40; Rch: 2 AC; Attributs: fiable), hache énergétique modèle Mezoa de bonne qualité (1d10+10 E; Pén: 7; Attributs: champ de force, mal équilibrée), pistolet laser archéotechnologique de qualité exceptionnelle (90m; S/3/-; 1d10+3 E; Pén: 2; AT: 70; Rch: 1 AC; Attributs : précise, exceptionnelle).
- **Équipement** : Calculus Logi Upgrade\*\*, combinaison spatiale, détectaugure de bonne qualité, deux servo-crânes (l'un avec projecteur, l'autre avec pistolet laser et pointeur laser intégré), huile consacrée, injecteur, microvox, multiclé, outil combiné, tablette de données.

## PREMIER MAÎTRE STUBBS

Stubbs est né sur ce que l'Administratum a coutume d'appeler un monde hostile. Stubbs lui-même n'a que peu de souvenir de son enfance, de son monde d'origine ou même de son propre nom. Les terribles conditions de vie sur son monde natal lui ont laissé un crâne défoncé, détruisant la majeure partie de sa mémoire et de son visage. Bien que les dégâts aient été, en partie, réparé grâce à des implants, Stubbs reste amnésique, défiguré et même partiellement lobotomisé. Cela ne l'a pas empêché, néanmoins, de faire une honnête carrière dans la flotte Calixis, en tant que simple membre d'équipage, puis sous-officier, servant, notamment, dans de nombreuses escarmouches contre les peaux vertes. Après plusieurs années de bons et loyaux services, Stubbs fut, finalement, rendu à la vie civile. Mais, incapable de s'y acclimater et de s'intégrer parmi les citoyens ordinaires, il finit par louer ses services et ses compétences comme porte-flingue et mercenaire, jusqu'à être recruté par le second du Righteous Glory, Jace Cutter. Stubbs et Cutter ont développé une sorte d'amitié, de respect et de confiance. Stubbs est secrètement amoureux de Blade. Mais, conscient des sentiments de cette dernière, il ne le dévoilera jamais. Bien qu'il soit prêt à mourir pour elle ! Stubbs se méfie du Navigator Casmirre qu'il considère comme un être fourbe. Quant à Lucius Gant, ce dernier le laisse perplexe et Stubbs préfère tout simplement l'ignorer.

Profil de Stubbs								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
25	40	50	50	35	15	35	20	0

- **Déplacement** : 3/6/9/12
- **Points de Blessures** : 18
- **Points de Folie** : 15
- **Compétences** : Connaissances générales (guerre, marine impériale) (Int), Connaissances interdites (xenos) (Int), Connaissances scolastiques (astromancie) (Int), Intimidation (F), Jeu (Int), Langue (bas gothique) (Int), Navigation (stellaire) (Int), Pilotage (vaisseaux civils, vaisseaux spatiaux) (Ag), Survie (Int).
- **Talents** : Blasé, Constitution solide, Formation aux armes de corps à corps (décharge, énergétiques, primitives, tronçonneuses), Formation aux armes lourdes (bolts), Formation aux armes de poing (bolts, fusion, lance-flammes, lanceurs, laser, MS, plasma, primitives), Haine (Orks), Nerfs d'acier, Sur ses gardes, Talentueux (pilotage).
- **Traits** : Hardened\*\*, If it bleeds I can kill it\*\*, Paranoid\*\*, Survivor\*\*, Judged and Found Wanting\*\*, The Ashes of War\*\*, The Face of the Enemy\*\*.
- **Capacités spéciales** : Mastery of Space\*\*, Mastery of Gunnery\*\*, Mastery of Augurs\*\*, Mastery of Small Craft\*\*.
- **Troubles mentaux** : Fantôme d'invulnérabilité (mineur).
- **Armure** : armure pare-balles de la Garde (toutes : 4 PA).
- **Armes** : bolter lourd modèle Solar de bonne qualité (120m; -/-/10; 2d10+2 X; Pén: 5; AT: 60; Rch: 1 AC; Attributs: déchirante, fiable), canon de poing de qualité exceptionnelle (35m; S/-/-; 1d10+4 I; Pén: 2; AT: 5; Rch: 2 AC; Attributs: exceptionnelle), mono-épée de qualité exceptionnelle (1d10+5 R; Pén: 2; Attributs: équilibrée).
- **Équipement** : combinaison spatiale, comm-vox, Cortex Implants\*\*, 2 bouteilles d'amasec, microvox, pix-enregistreur, porte-bonheur, recycleur, uniforme de la Marine Impériale.