

DARK HERESY

Zaccarias Cenva, dit « l'Araignée », est un PNJ, inspiré par Zachary Smith (le personnage incarné par Gary Oldman, dans le film *Perdu dans l'espace*), que j'ai créé, à l'origine, pour ma campagne w40k D20 et destiné à devenir un ennemi récurrent, bien que secondaire, des PJ. Voici son adaptation à DARK HERESY.

N.B. : Je l'ai également fusionné avec un autre PNJ de la même campagne, mais inspiré, celui-là, par le libre-marchand qui convoie l'équipe de l'Inquisiteur Einsenhorn, dans la trilogie de Dan Abnett.

Tous ceux qui y vivent vous le dirons, le vide de l'espace regorge de dangers et tous ne viennent pas de l'Imperium. Il existe des prédateurs, tapis dans l'ombre, à l'affût de leurs proies, prêts à se repaître des faibles et des imprudents. Telle est la nature de « l'Araignée », un mutant particulièrement dangereux et emplis de haine, bien qu'il serve l'Imperium, autrefois.

En ce temps là, remontant à une éternité, Zaccarias Cenva était déjà un mutant, aux yeux du reste de l'humanité, mais un mutant d'un genre particulier, un Navigator. Dernier d'une lignée appartenant à une branche secondaire d'une maison mineure de la Navis Nobilitate, Zaccarias naquit, grandit et servit au sein de la flotte d'exploration de l'Archmagos Paracelsus Thule, à bord du Robinson dont il devint le Navigator. Sa tâche consistait alors à guider son vaisseau à travers le Warp, dans les régions inconnues, au-delà des frontières du secteur Calixis. Mais tout ceci a bien changé...

Aujourd'hui, Zaccarias Cenva, l'obscur Navigator, n'est plus ! Il a cédé la place à « l'Araignée », un Ghilim, l'un de ses maudits mutants nécrophages qui hantent les vaisseaux abandonnés. Nul ne sait ce qui lui est arrivé et comment sa déchéance s'est produite, mais l'ancien Navigator n'est plus, dorénavant, qu'une silhouette décharnée masquant, sous ses haillons, ses difformités. Son corps a pris un aspect arachnéen, d'où son sobriquet. Des membres supplémentaires, pourvus de griffes, lui ont poussé. Sa peau a acquis une couleur noire aux reflets verts sombres et la résistance de la chitine. Les connaissances acquises au cours de son service sur les vaisseaux de l'Adeptus Mechanicus lui permettent de contrôler les antiques serviteurs qui assurent la marche et l'entretien du Robinson. Mais il a également réuni autour de lui plusieurs Ghilims (cf. *le Traité Inquisitorial* p.167), peut-être d'anciens membres d'équipage du Robinson, et Hullghast (cf. *Créatures & Anathèmes* p.8).

« L'Araignée » et son équipage impie opèrent en bordure du secteur Calixis, hantant les routes commerciales secondaires. Leur tactique favorite consiste à émettre de faux signaux de détresse et à laisser dériver le Robinson comme une épave, afin d'attirer les secours ou les pillards, à bord, avant que le piège mortel ne se referme...

CC	CT	F	E	AG	INT	PER	FM	SOC
24	18	28	30	30	40	24	40	10

Mouvement : 3/6/9/18

Points de Blessures : 11

Compétences : Alphabétisation (INT), Connaissances générales (culte de la machine) (INT), Connaissances interdites (démonologie, warp) (INT), Connaissances scolastiques (archaïque, astromancie, occulte) (INT), Invocation (FM), Langue (bas gothique, dialecte du Robinson) (INT), Logique (INT), Métier (marchand) (SOC), Navigation (stellaire) (INT), Pilotage (vaisseaux spatiaux) (AG), Psyniscience (PER), Technomaîtrise (INT) +10.

Talents : Ame noire, Armure de mépris, Blasé, Combat à deux armes (corps à corps et tir), Combat aveugle, Forte tête, Formation aux armes de corps à corps (primitive), Formation aux armes de poing (Las), Haine (humains), Porté par le Destin* (2 points de Destin), Puits de pouvoir, Résistance (froid, pouvoirs psychiques, toxines), Résonance binaire.

* Cf. *Disciples des Dieux Sombres* p.188.

Traits : Appendices multiples, Armes naturelles (Griffes/crocs), Bonne fortune, Bourlingueur de l'espace, Habitant de l'espace, « J'ai regardé dans l'Abîme », Peau dure, 3ème Œil.

Niveau Psy : 3

Pouvoirs Psychiques : Distorsion Temporelle (10), Evasion temporelle (13), Glissement spatiotemporelle (11), L'Œil qui ne cille pas (13), Regard du Warp (13).

Armure : gilet matelassé (Corps; 2 PA; Primitive), peau (Tête, bras et jambes; 1 PA; Primitive).

Armes : Pistolet laser compact (15m; S/-/-; 1d10+1 E; Pén.: 0; AT: 15; Rch: 1 AC; Attributs: fiable), miséricorde de la Psykana (3m; 1d5+2** R; Pén.: 0; Attributs: primitive) et griffes (1d10+2** R; Pén.: 0; Attributs: primitive).

** Bonus de Force inclus.

Équipement : robe élimée (vêtements de qualité médiocre), psyconduit, marque d'assermentation.

Niveau de Menace : Hereticus Minima.