

# LES EXILÉS DE LOSS

## PREMIER CHAPITRE

Par Fredraider

Ce scénario est prévu pour quatre à cinq acolytes ayant cumulé entre 800 et 1000 points d'expérience. Il se situe dans le Sous Secteur Malfian, précisément dans le système solaire de la planète sauvage de Loss. J'ai imaginé un nouveau profil pour la planète Loss, luxuriante, un tantinet paradisiaque mais dangereuse à souhait pour les pionniers de l'Imperium. C'est un scénario a qui vocation d'instaurer une ambiance épique ou les xénos seront de la partie !

Les acolytes doivent être dans ce secteur ou passer par là pour de multiples raison, en tout cas, ils vont entendre un message de détresse, passant en boucle sur une unique fréquence toutes les dix minutes :

- « Ici, l'investigateur Strasvinski de l'Adeptus Arbites, je demande assistance immédiate à tout ceux qui entendrons cet appel ! Venez sur Loss, nous avons besoin d'aide ! »

### L'ARRIVEE SUR LOSS :

Le message provient de la planète Loss, les acolytes ne peuvent se soustraire à porter assistance à des membres de l'Adeptus Arbites, ou alors point d'aventure ! A l'approche de la planète qui apparaît sur les écrans comme une magnifique boule de couleur émeraude, les appareils de navigation vont tomber subitement en rade, l'Esprit de la Machine semble s'être tout bonnement évanouit ! Les acolytes risquent de paniquer un peu, voir beaucoup, mais rien n'y fera davantage ! Pas même les suppliques sincères et vertueuses d'un Mécamancien ! Le vaisseau semble être « dirigé à distance » et s'oriente vers la zone équatoriale de Loss. Les acolytes ne peuvent rien tenter contre cette prise de contrôle sans se condamner eux même à la mort.

- *Les secrets du Meneur : C'est un artefact xénos qui a privé l'équipage de toutes possibilités de pilotage. L'artefact va diriger le vaisseau inerte jusqu'au site de la vieille colonie de Loss. L'artefact a vidé toute cellule énergétique à bord et rend impossible tout redécollage. C'est assez embêtant pour les détenteurs d'équipement énergétique.*

Une fois sortis, de leur vaisseau inerte, les acolytes découvrent les alentours. Le climat est doux, le ciel moucheté de nuages. Les acolytes se trouvent au milieu d'une jungle épaisse, parsemée de vieux pans de murs, rongés par la mousse et les végétaux. D'autres astronefs se trouvent dans les alentours. Ils sont tous dans un état de délabrement avancé, la plupart sont emplis de plantes grimpantes et fortement corrodés. Ils appartiennent tous à l'Imperium. Il y a même un « Thunderhawk », dans un état de délabrement avancé. Il est certain que le message de détresse ne peut venir d'aucun de ces vaisseaux. Certains semblent reposer là depuis plusieurs décennies.

- *Les secrets du Meneur : Tant que les Acolytes demeurent dans cette zone, l'artefact xénos aspire toute énergie laser, ou énergétique qu'ils transportent avec eux. Il n'y a aucune*

*explication rationnelle à cette perte d'énergie, c'est de la technologie xénos ! L'artéfact est colossal, son diamètre fait à peu près l'ensemble des ruines. C'est une réalisation ancienne des Eldars d'Ulthwé. La zone n'est pas sans danger, des panthères noires rôdent parmi les carcasses près à tomber toutes griffes dehors sur des éventuels isolés. (profil de la créature féroce, Chap. XII, page 350)*

Les acolytes verront à deux cents mètres du cimetière des vaisseaux, une vieille antenne satellite dépassée de la canopée de la forêt. Le trajet jusqu'à celle-ci est assez commode, le sous bois y est peu dense, ils noteront sur le trajet pas mal de caisses de munitions impériales, d'ustensiles en tout genre en piteux état. Arrivé au pied de l'énorme parabole, il découvre un petit blockhaus en plastobéton. Des câbles couverts de plantes grimpantes partent rejoindre l'antenne. Les salles du blockhaus sont abandonnées et la porte d'entrée, ouverte et grippée par la rouille ! L'une d'entre-elles par contre, est verrouillée. Elle est crochetable mais la serrure n'est pas des plus simples. Des appareils de communication, couverts de poussière, clignotent dans le noir. Un écran de protection bleuté interdit à quiconque de les toucher ou de les abîmer.

- *Les secrets du Meneur : L'aura de l'artéfact xenos cesse à partir de la parabole, l'équipement énergétique est de nouveau fonctionnel, s'il bénéficie bien entendu de recharges adéquates ! Si les acolytes arrivent à crocheter la serrure, ils tombent sur un local technique, c'est de là qu'est envoyé le message de détresse dans l'espace ! La technologie des appareillages est impériale, sauf pour l'émetteur du champ de protection, c'est de la technologie xénos ! Il ressemble à un cristal tétraédrique de couleur noire, couvert de hiéroglyphes eldars !*

Près de la parabole, les acolytes vont très vite trouver une zone de sous bois, ou les arbres ont été tronçonnés. Certains ne sont pas totalement élagués, on voit distinctement un sentier dans la jungle, les arbres y sont traînés. Ce sentier débouche sur des falaises et une côte maritime. Plus bas, sur une plage de galets, les acolytes remarquent des habitations humaines et des barques de pêche. En descendant le sentier jusqu'à la plage, les acolytes découvrent un petit village de masures et une mer calme à l'eau douce, emplies d'algues vertes. Des hommes et des femmes vont s'approcher prudemment des acolytes. Ils ont des arcs, des bâtons et de petites armes blanches. Ils portent pour la plupart des guenilles de ruchiers. Un vieil homme vêtu d'un uniforme défraîchi de la Garde Impériale de Scintilla, lève sa main en signe d'apaisement.

- *Les secrets du Meneur : Voici une petite communauté d'Exilés de Loss, comme il y a en a bien d'autres dans les alentours. Celle-ci se nomme la Communauté des Algues Vertes. C'est Darrick, un sergent de la Garde de Scintilla qui dirige la communauté. Les acolytes sont les bienvenus. Ils vont vite remarquer plusieurs faits particuliers :*
  - *La communauté ne compte aucun enfant ou aucun adolescent.*
  - *Femme et homme portent un torque de conception xénos autour du cou, il ne peut être enlevé sans décapitation, il est de résistance incroyable.*
  - *Il envoie à son hôte un courant électrique si on tente quoi que se soit contre lui !*
  - *Les exilés semblent être naturellement doux et peut porter sur la querelle !*
  - *Le torque déclenche à un moment précis, une irrépressible suggestion mentale ! Il conditionne son porteur à aller travailler aux mines eldars réparties dans la vaste jungle continentale ! Cette suggestion est irrévocable, le porteur fera tout son possible pour aller travailler dans les mines : se battre, mentir, trahir et ou même fuir !*

- *Les porteurs de torque ne peuvent rien tenter contre les pirates Eldar, ni leur nuire d'une quelconque façon !*

## **L'OMBRE XENOS DANS LA JUNGLE :**

Les acolytes peuvent s'installer dans une petite mesure vide, les exilés leur expliquent que leurs résidents sont partis travaillés aux mines dans la jungle. Les exilés ont des maîtres, des Eldars qui leur ont apposés des torques d'obéissances. Darrick leur précise que les Eldars vont sûrement venir pour leur mettre des torques et que toute opposition est futile et dérisoire ! La communauté pratique le troc. Les acolytes vont faire la connaissance avec les principaux personnages de la petite communauté :

- Gillain – Il passe son temps entre les communautés de la côte et de la jungle. C'est un messenger courageux !
  - Tobb – Menuisier de métier, c'est un artisan apprécié et ses services sont bien vendus.
  - Yggor – Herboriste doué, ses médications sont recherchés. Il part rarement seul faire la cueillette car c'est un grand peureux.
  - Isabolt – Pêcheuse aux grands connaissances maritimes. Elle sait se défendre dans cet univers d'hommes, maniant à la fois le poignard et l'épée.
- 
- *Les secrets du Meneur : L'énorme artéfact xénos a envoyé un message à un groupe d'Errants Eldar indiquant la venue de nouveaux arrivants sur Loss! Un portail dimensionnel dissimulé dans la jungle s'ouvre pour laisser passer un eldar et sa motojet ! Réold est un éclaireur errant Eldar qui a pour mission de mettre des torques aux nouveaux arrivants. Une fois le portail franchi, Réold avec sa motojet part en direction de la côte et cache celle-ci dans une petite caverne. Il est équipé d'un radar qui détecte tous les torques et l'état de santé de ses hôtes. Il a aussi un dispositif pour détecter les formes animales et humaines.*
  - *Avec un tel équipement, il lui est facile de faire la différence entre les humains porteurs de torques et ceux qui ne le sont pas ! Ce radar xénos, portatif et de poignet porte sur 200 mètres de rayon. Réold est équipé d'un fusil de sniper spécial à aiguilles tranquillisantes pour les humains. Il est spécialisé dans l'infiltration et dispose d'une cape de dissimulation ! Il lui faut deux heures pour arriver à la communauté des algues, c'est à partir de cette zone qu'il va chercher les acolytes !*
  - *Il essaye d'agir avec discrétion, il ne veut pas qu'une foule humaine lui tombe dessus. Il sait qu'il n'a rien à craindre des humains porteur de torque, qui sont conditionnés à ne pas lever la main contre les pirates Eldar. Son plan est d'endormir les acolytes, de placer à chacun un torque quoi qu'il en coûte. Dans l'éventualité, ou les acolytes ferait preuve d'une âpre résistance, Réold se décidera de les éliminer.*

L'intermède va durer jusqu'à que les acolytes arrivent à se débarrasser de l'éclaireur Réold. Celui-ci va essayer de les diviser pour mieux les immobiliser et leur apposer le torque. Ensuite, voyant très certainement, qu'ils sont des coriaces, il va se décider de les tuer. Quand ils auront vaincu l'Eldar, la petite communauté d'Exilés craint le pire et préfère demander aux acolytes de quitter les lieux !

## **LE VOYAGE JUSQU'AU CRATERE :**

C'est à ce moment, qu'Yggor l'herboriste reçoit la suggestion mentale de se rendre dans les mines. Les acolytes devraient tout logiquement le suivre pour voir où les pas d'Yggor le mène. Yggor

sait ou aller sans savoir ou il va, c'est plus une sensation qui lui indique la bonne direction. Pendant quatre heures, il va marcher le long de la plage vers le nord. Il fait une petite pause d'une heure en mangeant quelques baies sauvages. Ensuite jusqu'à la tombée de la nuit, il part vers l'ouest dans une petite gorge desséchée. Les acolytes y remarquent un grand feu de camp autour duquel d'autres porteurs de torque se restaurent en mangeant des pigeons à la broche. Comme Yggor, ils ont reçu l'impérieuse suggestion mentale. Ils savent où aller sans l'expliquer. Dès qu'ils ont fini de manger, ils s'endorment jusqu'au matin. Malheureusement, un tigre à dents de sabre va s'inviter au souper, en tombant sur l'un des porteurs de torque. La victime surprise n'a aucune chance, le tigre lui arrache d'une morsure sa jambe gauche.

- *Les secrets du Meneur : Le tigre à dents de sabre veut juste la proie qu'il vient de tuer (Profil de Créature Féroce Chap. XII, page 350, boosté sa force, sa CC et ses points de blessures). Il rugit, feule pour faire fuir les autres humains et manger tranquillement son repas. Il attaque si les acolytes touchent au cadavre. S' il vient à perdre la moitié de ses points de blessures, il décampe dans le proche sous-bois enténébré.*

Le lendemain, les porteurs de torque partent vers l'Ouest. Ils arrivent dans une plaine semi-inondée où les roseaux abondent. Les acolytes remarqueront une montagne esulée à l'horizon dont un panache blanc s'élève dans le ciel bleu. Vers midi, à mi-distance, ils constatent que c'est un volcan en activité. Ils pourront voir des coulées de lave solidifiées à plus de cinq kilomètres du volcan. Il est bien plus aisé de se déplacer sur celles-ci que de rester au niveau des marais. Les porteurs de torque marchent jusqu'à la tombée de la nuit et montent un campement sommaire dans les premiers escarpements du volcan puis s'endorment comme des masses. Pareillement, les acolytes devraient être harassés par cette marche.

A l'aube, les porteurs de torque gravissent les premières pentes du volcan en évitant les crevasses d'où s'échappent des fumeroles toxiques. En milieu de matinée, ils atteignent une forêt d'arbres morts, recouverts par endroit de scories. Dès qu'ils ont fait quelques pas dans cet angoissant sous-bois, tout à coup des étranges bâtiments apparaissent à une centaine de mètres. Un champ de dissimulation semblait les cacher à la vue. Des édifices xénos s'élèvent au-dessus de la forêt. L'architecture est étrange, déconcertante pour l'esprit des humains. Pas de maçonnerie apparente, les bâtiments semblent avoir poussé hors du sol de basalte. Ils sont d'un noir mat, aux formes oblongues, aériennes et austères. Des rangées de hiéroglyphes Eldar brillent d'une lueur opalescente en de longues lignes verticales du faite des bâtiments jusqu'au sol.

## **LA MINE 13 DES PIRATES ELDARS :**

Quatre-vingt mineurs humains vivent ici dans ces bâtiments xénos. Ils extraient difficilement d'une mine proche des gemmes précieuses. Dans le bâtiment central, des appareils xénos leur fournissent un gruaux hautement énergétique trois fois par jour. De plus petites habitations leur servent lieu de logis, ils dorment à même le sol. Néanmoins, ils bénéficient de l'eau courante, d'eau chaude et de WC. La vie pourrait être agréable et oisive, si ce n'était pas les dix heures par jour de travail conditionné à la mine.

A peine arrivé, Yggor et les autres vont directement à la mine. Les outils de minage sont de factures impériales, des prises de guerre des pirates Eldar. Ces outils tombent souvent en panne et les réparations sont faites avec un atelier mal équipé à l'entrée de celle-ci. Si les premiers tunnels sont en architecture xénos, le reste de la mine est des plus dangereux. Les tunnels sont étroits et médiocrement étayés. Il fait terriblement chaud dans ces boyaux de mines et il n'est pas rare que des échappements de gaz toxique envahissent certains étages de celle-ci. Les moyens de ventilation sont réalisés à partir de matériaux recyclés de l'Impérium.

*Les secrets du Meneur : La mine comprend exactement 80 mineurs. Dès que des torques signalent des hôtes morts, des suggestions mentales sont émises à des exilés pour que des remplaçants arrivent le plus tôt possible sur le site.*

*La production de gemmes et de cristaux précieux est placée dans un coffre fort d'une des plus petites habitations xénos. Le local est gardé par un Seigneur Fantôme ! Il tire à vue sur tout non porteur de torque. Les acolytes ne devraient pas avoir les moyens de détruire un tel engin de guerre. Le Seigneur Fantôme ne poursuit aucun attaquant, son unique but est de protéger le trésor Eldar des éventuels voleurs. Le plus souvent, il demeure inerte et silencieux. Il ne parle et comprend que l'Eldar. Si les acolytes venaient à décimer les mineurs, le Seigneur Fantôme va les pourchasser jusqu'à totale destruction. Il ne reçoit des ordres que de l'élite pirate Eldar.*

Il y a quelques personnalités à la Mine 13 chez les humains que les acolytes vont vite rencontrer :

- Balt –Equarisseur – Malgré sa disgracieuse apparence, le torque lui donne un tempérament doux et sociable.
- Rum –ruchier de Zweilhans – Trisomique 21 et sourd mais du fait de sa déficience mentale, le torque Eldar semble moins l'affecter. Il ne travaille pas longtemps et traîne un peu partout. Il va s'enticher des acolytes très rapidement.
- Heinrich –Prêcher du Ministorum – Il sait proclamer le chef des mineurs. Il a une verve sans pareille, il voit les Eldar comme des dieux qu'il faut craindre au même titre que l'Empereur.
- Alleya –Receuseuse – Elle a tout un bric à broc dans son habitation. Elle troque pas mal, même ses charmes, surtout depuis qu'elle a compris que le torque la rendait stérile !
- Urth – Gros Bras – Ce colosse est atteint de graves lésions cérébrales. Le torque ne l'a pas rendu plus intelligent, mais beaucoup plus docile. Il prend d'énormes risques dans la mine. On se demande comment il a pu survivre aussi longtemps avec une telle stupidité !
- Ava01 – Serviteur Industriel – Modifié pour percer la roche, une aubaine pour les mineurs et les pirates Eldar. Il est chouchouté par les mineurs, il fait le travail équivalent à une dizaine de mineurs.
- Avb02 – Serviteur de Réparations Lourdes – Modifié pour faire des réparations, il est le boss technique de la mine, véritablement incontournable, il est tout bonnement chouchouté à souhait par les autres !

### **LES PIRATES D'ALARION L'ERRANT :**

- *Les Secrets du Meneur : C'est une bande d'Errants Eldar dirigée par le Seigneur Déchu Alarion d'Ulthwé qui a élaboré ce sinistre esclavage. Ce groupe d'Eldar d'Ulthwé ont quitté la voie de l'Eldar depuis un bon siècle. Ces pirates sillonnent le sous-secteur Malfian en ayant activé quelques portails dimensionnels abandonnés. Lors de ces errances, Alarion a découvert d'anciennes infrastructures minières d'Ulthwé sur Loss, qu'il a décidé de réutiliser. Comme tout Eldar typique, leur plan est subtil et inhumain. L'utilisation des torques, leur fournit une main d'œuvre à la fois bienveillante, travailleuse sans aucun coup de fouet, aucune torture ou privation. Les pirates Eldar vont s'inquiéter de la longue absence de Réold. De plus, la fin du cycle approchant, ils font décider de récupérer les diverses productions réparties dans l'ensemble des mines. La mine 13 fait partie du programme !*
- *10 à 20 pirates Eldar partent vers la mine 13 (nombre d'antagonistes Eldar est à voir en fonction de la classe et du niveau d'expérience des acolytes). Ils sont équipés d'une armure mêlant armure de gardien Eldar et armure de cuir de l'impérium. La majorité des pillards disposent d'un armement dérobé à l'Impérium lors de précédentes razzias. Ils vont dans un*

premier temps chercher le trésor de gemmes, sans se préoccuper des mineurs, vu qu'ils ne représentent aucune menace pour eux. Les acolytes bénéficieront très certainement de l'effet de surprise !

- Le premier chapitre devrait s'achever par la victoire des Acolytes sur le groupe de pillards Eldar. Ils peuvent essayer de leur tendre des pièges dans les infrastructures Eldar ou sur le volcan.

### **Les Récompenses :**

- Pour les rencontres amicales et discussions avec les Exilés - 200 xp.
- Pour les Acolytes qui ont participé à la mort de Réold - 250 xp.
- Pour les Acolytes qui Suivent et protègent Yggor - 100xp.
- Pour les Acolytes qui abattent le groupe de pirates - 250 xp.

### **Les Antagonistes :**

- **Réold l'Eclaireur** – CC : 28 / CT : 48 / F : 32 / E : 31 / Ag : 4(8\*)8 / Int : 38 / Per : 47 / FM : 36 / Soc 29 – Déplacement : 4/8/12/24 – Blessures : 12 – Compétences : Vigilance (Per), Langue (Bas Gothique, Eldar) (Int), Connaissance Interdite (Eldar) (Int), Fouille (Per), Déplacement Silencieux +10 (Ag), Dissimulation +10 (Ag), Pistage +10 (Int), Orientation +10 (Int). – Talents : Tireur Hors Pair, Agilité Surnaturelle (\*2), Formation aux armes de base (Las, SP, Exotique), Formation aux armes de poing (Las, SP, Exotique), Formation aux armes exotiques (Fusil à aiguilles). Armure : Tête 2 / Bras 2 / Corps 4 / Jambes 4. Armes : Fusil à Aiguilles, Pistolet Laser, Cape de Camouflage (+10 en dissimulation en milieu rural).
- **Les pirates Eldar d'Alarion** : – CC : 42 / CT : 42 / F : 31 / E : 32 / Ag : 4(8\*)4 / Int : 39 / Per : 37 / FM : 31 / Soc 28 – Déplacement : 4/8/12/24 – Blessures : 12 – Compétences : Langue (Eldar) (Int), Connaissance Interdite (Eldar) (Int), Déplacement Silencieux (Ag), Dissimulation (Ag). – Talents : Agilité Surnaturelle (\*2), Formation aux armes de base (Las, SP, Exotique), Formation aux armes de poing (Las, SP, Exotique), Formation aux armes de corps à corps (Primitive). Armure : Bras 4 / Corps 4 / Jambes 4. Armes : Epée, Pistolet Laser et Fusil de chasse.



# ***LES EXILÉS DE LOSS II***

## ***DEUXIÈME CHAPITRE***

Par Fredraider

L'action se poursuit dès que les acolytes viennent d'abattre le groupe de pirates Eldars. Quand le dernier Eldar s'écroule, il a le temps de déclencher un étrange compte à rebours xénos sur son avant-bras. Impuissants, les acolytes vont entendre une terrible explosion au niveau du large cratère. Les pirates avaient placé des explosifs au niveau du lac de lave. L'explosion va fissurer le cratère et permettre à la lave de se déverser sur la pente en direction de la mine 13. La lave est hyper fluide et de très haute température, elle avance à 15 km/h, tout droit vers les infrastructures xénos. Les coulées de lave vont avoir tôt fait de recouvrir les principales bâtisses. Les mineurs porteurs de torque vont pour la plupart se laisser mourir dans la lave, la suggestion mentale est telle, qu'ils ne peuvent quitter la mine 13. Du fait de sa déficience, moins soumis au torque, le pauvre Rum peut s'échapper.

Les acolytes ont plus de chance et peuvent déguerpir vers les marécages. Une fois dans la plaine, à quelques centaines de mètres du volcan, ils pourront assister au spectacle des coulées de lave. Dès que la lave atteint les marais, des incendies de broussailles démarrent et d'épaisses colonnes de fumées s'élèvent dans le ciel. Après quelques minutes de marche dans les marais, les acolytes se seront éloignés de la zone dangereuse. Les acolytes évoluent dans une herbe haute et grasse. Ils ne devraient pas avoir trop de nourriture embarquée, alors qu'ils auraient bien besoin de boire ou de tuer du gibier. Ils finissent par repérer un troupeau de gros pachydermes cornus, droit devant eux. Quand ils voient un « Falcon Eldar » au camouflage kaki volé à toute vitesse au dessus des herbes mouvantes. Par la même occasion, le « Falcon » déclenche la fuite du troupeau d'herbivores peu accoutumé de voir de tel appareil. **Un test de (Connaissances Interdites Xenos – Moyen)** permet d'apprendre => Le Falcon (*Faolchu* en Eldar) est un tank antigrav puissant et rapide. Il est armé d'un canon laser et transporte dix Eldars.

Les secrets du Meneur : Relativement lâches et veules, les pirates Eldars à bord du « Falcon » fuient cette zone et ne se préoccupent pas des acolytes dans les hautes herbes. Ils ont amassés les cristaux et gemmes des mines 10,11 et 12. Ils détalent à grande vitesse vers le portail dimensionnel d'un de leurs avant-postes sur Loss. Sans aucune nouvelle de leurs frères Eldars de la mine 13, ils pensent à tort que des forces importantes de l'Impérium ont décidé d'envahir la planète Loss.

Les acolytes vont parcourir une distance de quinze kilomètres avant d'atteindre des ruines Eldar. Les acolytes devraient penser à chasser et à boire durant la marche. Ils peuvent forcer le rythme de marche au risque de s'épuiser davantage.

Pour la chasse, ils déambulent dans une plaine verdoyante et giboyeuse, **un test de (Survie – Facile)** permet d'abattre ou de capturer du petit gibier. Pour l'eau, il y a bien des petits étangs mais ils sont plus difficile à localiser, **un test de (Survie – Difficile)** permet de trouver une petite mare d'eau potable.

Après huit kilomètres de marche, ils tombent sur une ancienne voie défoncée et oubliée qui poursuit son chemin solitaire dans la grande plaine. Des bornes en pierre noire portant une écriture xéno à moitié effacée, ponctuent le paysage. **Un test de (Connaissances Interdites Xenos – Très**

**difficile)** permet de comprendre quelques termes Eldar : - Ulthwé ... Haran... Mashakal ... Xak Torothal...

- Ulthwé : nom de vaisseau monde Eldar, d'une puissante fratrie se réclamant d'Eldanesh, le plus important héros de la mythologie Eldar.
- Haran : planète.
- Mashakal : peut-être bien le nom Eldar de la planète que l'Impérium nomme Loss...
- Xak Torothal : Temple de la Déesse de la pluie et des rivières, divinité xéno Eldar.

Après avoir emprunté sept kilomètres de cette ancienne voie, tout à coup, des ruines dissimulées au regard se manifeste devant les acolytes. A l'instar de la défunte Mine 13, ces ruines xénos doivent disposer d'un champ de dissimulation. Des ruines imposantes jaillissent hors des hautes herbes de la plaine. Des tourelles brisées s'élèvent vers le ciel. Fougères et buissons poussent entre les dalles d'une place bordée par des bâtiments délabrés. Il se dresse un unique bâtiment intact qui à l'évidence semble être le seul à avoir échappé à la décrépitude, bien que les intempéries et le temps en aient érodé l'extérieur. Cet édifice est un temple de Torothal, déesse des pluies et des rivières. Un double portail dont les deux battants en cuivre massif représente l'unique entrée de ce temple dépourvu de fenêtres. Un calme pesant et impressionnant règne dans les ruines. Les pirates Eldar d'Alarion ne se sont jamais arrêtés ici, car ils savent que l'endroit est dangereux et maudit. Une sinistre monstruosité a élu domicile dans l'ancien temple de Torothal. Tout à coup, une terrifiante silhouette en surgit près à dévorer les intrus ! L'abomination du chaos ivre de sang frais va les combattre jusqu'à la mort ! (voir son ignoble profil à la fin du scénario)

Les secrets du Meneur : En des temps immémoriaux, cette planète fut exploitée et colonisée pour un groupe Eldar d'Ulthwé. C'était un monde Eldar, un monde façonné de toutes pièces par cette race ancienne. Ils avaient senti une sourde menace corruptrice émanant d'un système stellaire proche et avait « terraformé » celle-ci pour créer un avant-poste... Les décennies s'écoulant paresseusement, les Eldars d'Ulthwé abandonnèrent peu à peu la planète faute d'avoir trouver cet ennemi. Un petit groupe d'Eldar refusa de partir dont la Grande Prêtresse de Torothal. C'est à partir de ce moment que les Sombres Puissances du Chaos corrompirent la Grande prêtresse affreusement ! Son corps et son âme furent à jamais mutilé. Désormais, à l'intelligence quasi animale, elle chasse ses proies en périphérie des ruines et sommeille le reste du temps.

Une fois le combat remporté, les acolytes peuvent à loisir explorer le temple et les ruines alentour. L'antichambre du temple était l'autel de l'abomination, elle dégage une très forte odeur musquée, le sol est empli d'immondices, de carcasses d'animaux rongées à divers stades de putréfaction. Deux squelettes humains en piteux d'état se trouvent sur la pile d'ossements. Leurs torques brillent dans le noir. Quand leurs hôtes ont été dévorés par l'abomination, les torques sont tombés et sont restés là ! La salle du temple est dans un état beaucoup moins décrépit, un vaste dôme monte très haut au-dessus du sol superbement carrelé. Le temps semble s'être arrêté dans la pièce. Au centre de la salle se dresse une statue d'une grâce et d'une beauté inhumaine, singulière, qui mettra mal à l'aise les serviteurs de l'Inquisition. Un art xéno déroutant dépeignant une Eldar délicate drapée dans une robe flottante. Son visage xéno arbore une expression d'espoir radieux mêlé de tristesse.

Les secrets du Meneur : La statue représente la déesse Torothal et sa puissance règne toujours dans la pièce. Des fresques en céramique dépeignent l'arrivée du vaisseau monde Ulthwé au dessus de Loss, l'édification de bases Eldar. Une dernière fresque dépeint le départ des Eldars à travers de portails dimensionnels.



La salle principale du temple s'ouvre sur deux autres pièces : une petite salle de prière couverte de poussière. La dernière salle est par contre une ancienne salle de communications. Dès qu'un être vivant pose un pied dans la salle, des machineries souterraines s'activent et déclenchent l'apparition d'un hologramme au milieu de celle-ci. C'est une carte plane de la région, il est indiqué les reliefs, les routes, les mines et des villes Eldar. La carte holographique va rester visible un quart d'heure avant de disparaître pour toujours, la machinerie xéno ayant rendu l'âme définitivement ! Les acolytes auront le temps grâce à des tests de **(Connaissances Interdites Xenos – Très facile)** ou de **(Métier Cartographe – Facile)** ou de **(Logique – Difficile)** d'apprendre les indices suivants :

- La cité dans laquelle ils se trouvent est Mashakal.
- Des routes mènent à des mines dont celle du volcan et à des sites militaires.
- Au nord de Mashakal, se trouve un site nommé Jenthaal avec un portail dimensionnel et des installations militaires Ulthwé.

L'espoir de partir de cette planète isolée et sauvage repose au nord de leur position. Les acolytes doivent y débusquer les xénos ou périr. La vieille route xéno se poursuit vers le nord, elle chemine sur une centaine de kilomètres, aux acolytes d'adapter la marche et le ravitaillement en eau et en nourriture en fonction de leurs endurance respectives. Ils vont marcher vers une chaîne de montagnes, le climat chaud va laisser la place à un climat plus doux et pluvieux. Des événements vont se produire le long de leur avancée vers les montagnes.

#### Evènement 1 :

Juste devant les acolytes, le fracas d'un combat acharné jaillit derrière un amas de rochers. Le concert de grondements féroces, grognements rauques, hurlements belliqueux et cris de douleur indiquent qu'une lutte est en train de se dérouler. Derrière l'amas de rochers, les acolytes observent la scène suivante : Un énorme rhinocéros se tortille contre les nombreuses cordes qui lui emprisonnent les pattes. Malgré sa taille et sa férocité, l'animal est incapable de se libérer et se retrouve à la merci des chasseurs. Des xénos Eldar sont cramponnés à l'autre extrémité des entraves. Cinq de ces pirates Eldar tirent sur les cordes passées autour des membres et du cou râblé du rhinocéros. Le sixième est armé d'un javelot. Tandis que les autres détournent l'attention de l'animal, il se précipite droit devant lui et plonge l'arme dans le flanc du rhinocéros.

Ces Eldars font partie des pirates d'Alarion. Ils cherchent eux aussi de la nourriture et prennent du bon temps avec ce rhinocéros ! En s'étant écarté de la Voie de l'Eldar, ils acquièrent des comportements inquiétants comme s'amuser avec la nourriture ! Si les acolytes attaquent les pirates Eldar, le rhinocéros s'en prend à toutes les créatures qui se trouvent à sa portée. Dès qu'il n'est plus maintenu que par deux Eldars, le rhinocéros se libère et se jette sur les survivants. Les acolytes bénéficient de la surprise au début du combat !

#### Evènement 2 :

Une masse étrange surgit devant les acolytes. Noyée sous les plantes grimpantes et les arbustes, elle rappelle vaguement la forme d'un vaisseau spatial impérial, écrasé là lors d'un terrible atterrissage. Il s'agit de l'épave d'un vaisseau prospecteur de minerai. Il y a de cela quelques siècles, des prospecteurs s'approchèrent de Loss quand ils tombèrent sur une escadrille de chasseurs Ulthwé. Le vaisseau s'écrasa sur cette plaine et les Eldar d'Ulthwé n'eurent aucun mal à se débarrasser des survivants du crash. Seule une partie de la cale du vaisseau peut être explorée. Il y a pas mal de squelettes humains aux ossements blanchis. Si les acolytes choisissent de dormir ici, ils peuvent jouir d'un certain confort dans la mesure où la carcasse du vaisseau fait écran à la fraîcheur de la nuit.

#### Evènement 3 (à jouer à l'approche des montagnes):

Les acolytes découvrent une petite communauté servant de refuge à quelques humains porteurs de torques. La ressource majeure de cette communauté est le travail des fourrures,

principalement des cervidés et des ours qui abondent dans la région. Les trappeurs font le troc d'armures en peau ou des vêtements chauds mais n'acceptent que des armes en échange. Les armes de poing sont si recherchées que leurs possesseurs peuvent acquérir de quoi couvrir deux personnes des pieds à la tête pour chaque arme échangée. C'est Zeerius, un ancien marchand stellaire qui est le porte-parole de la communauté. Un groupe de pirates eldars, bien déguisés en humain, se trouve au milieu de cette petite communauté. S'ils découvrent les acolytes, dix eldars vont se lancer à l'attaque tandis que les deux autres retournent au pas de course à Jenthaal pour y chercher des renforts. Quarante eldars accourront alors ici pour prêter main forte à leurs camarades, mais ils n'arriveront que 48 heures après que la présence des acolytes ait été dévoilée.

- **Les montagnes noires et enneigées :**

Les acolytes vont découvrir une chaîne de montagnes enneigées à la roche noire et friable. Ces montagnes sont désolées. Quasiment pas de végétation arbustive et peu d'animaux y survivent. Il y fait nettement plus froid que dans la plaine herbeuse. Des torrents se frayent un passage dans des gorges étroites. Il y a souvent de la brume, ou du crachin, si ce n'est des chutes de neige au plus fort de l'hiver. Les acolytes vont y subir le froid et l'humidité. Le déplacement n'est pas des plus aisés non plus, le terrain y est instable et dangereux : chute de rochers, coulées de graviers, crevasses, pierres glissantes.

Les secrets du Meneur : Les acolytes ont en fait très peu de chance de trouver la base Eldar même avec la vague idée d'un plan topographique dans la tête. La chaîne de montagnes est aussi grande que celle des Alpes. Leur chance va être de croiser la route de la singulière communauté d'exilés des montagnes. Les acolytes vont croiser la route d'un groupe de chasseurs, espérons qu'ils tenteront une approche diplomatique, car ils perdront alors des alliés potentiels.

- **La communauté de Varinas :**

Les exilés vivent dans une petite vallée encaissée et discrète. Depuis une trentaine d'années, ils ont établi leur campement dans un réseau de cavernes. Des grottes à eaux chaudes, la température est de 11-13°, dans les galeries, il y a plusieurs sources d'eau certaines sont froides, d'autres toxiques et d'autres chaudes. C'est un endroit bien utile pour ses habitants. Les exilés peuvent vivre dans un certain confort, inexistant dans l'ensemble des montagnes.

La communauté rassemble une quarantaine d'adultes assez âgés, la moyenne d'âge est de 50 ans. Le doyen Varinas est un vieux « psyker pyromancien » de 65 ans, cloué dans un fauteuil roulant rudimentaire. Les exilés de Varinas portent tous des torques mais la plupart ne fonctionnent pas ! Malheureusement, le Q.I. de la communauté est assez médiocre. Ils souffrent tous de déficiences mentales. Ils sont globalement benêts, ou lent intellectuellement parlant. Sous un certain seuil de Q.I., la suggestion mentale xéno est inopérante. Leur désavantage intellectuel se révèle être une chance, ils sont libre de toute entrave psychique. Les acolytes vont vite comprendre que les exilés ont appris à survivre dans les montagnes malgré leur faible vocabulaire et leur diction assez lente. Les exilés vont rapidement considérés les acolytes comme des héros, des sauveurs envoyés par l'Empereur pour les aider à terrasser les xénos. Même âgés, ils veulent en découdre et en finir avec ses pirates xénos. Les chasseurs et Varinas connaissent des indices importants sur les pirates Eldars et leur base camouflée dans les montagnes :

1. Ils savent où se trouve la base Eldar dans les montagnes. Elle est dissimulée par un champ de dissimulation qui se coupe quand les xénos activent leur portail Warp.
2. La base est protégée par un réseau de tourelles automatisées des plus mortelles. Ce réseau défensif est aussi coupé quand le portail Warp est ouvert.
3. Les pirates Eldars ne sont jamais bien nombreux, une trentaine sauf quand le portail Warp est ouvert, l'effectif est facilement doublé dans la base.
4. L'info la plus importante pour les acolytes : les pirates Eldars disposent d'un vaisseau spatial de l'Impérium. Ils l'utilisent quelque fois pour se rendre sur des mondes de l'humanité.
5. Les pirates disposent de deux « Falcon » qu'ils utilisent pour se déplacer sur l'ensemble du continent.

Les exilés pourront aider les acolytes à prendre la base Eldar, ils ont une terrible haine pour les pirates. Les acolytes sont les leaders qu'ils attendaient, apprenant qu'ils travaillent pour l'ordo xénos, leur zèle sera démultiplié. Les acolytes devront néanmoins les surveillés, leur lenteur intellectuelle pourrait se révéler un frein à l'efficacité de l'attaque.

### **Jenthaal, la base des Errants d'Alarion :**

La base Eldar est située à huit kilomètres au nord de la position de la communauté de Varinas. Les exilés connaissent des gorges discrètes pour atteindre celle-ci sans être repéré par les xénos. Dès que les acolytes approchent de cette petite vallée, Jenthaal se dévoile à leurs yeux médusés. La base se situe sur un petit îlot rocheux, entouré de torrents de montagne (large de 15 mètres, le débit est conséquent mais les rochers nombreux peuvent aider à traverser). Il y avait une enceinte en pierre noire mais elle est partiellement écroulée. Néanmoins, des Canons Shurikens sont placés dans les quatre coins de l'enceinte et leur angle de tir couvrent assez bien l'approche de la base. Une chance pour les acolytes, Alarion n'est pas présent sur la base et ne pourra y venir rapidement. Néanmoins, l'un de ses plus fidèles lieutenants, l'Errant Izrel est présent, il va se révéler un adversaire coriace pour les acolytes. La plupart des bâtiments sont en ruines et désolés, seuls quelques uns d'entre eux sont encore utilisés par les pirates.

1. La pyramide centrale à gradins : QG des Errants, le Portail Warp se situe sur le sommet de celle-ci, au Meneur de décider si celui-ci est éteint ou activé. Des salles de repos et de restauration sont aménagées à l'intérieur de la pyramide. La plupart des Eldars séjournent ici. C'est ici que se trouvent les installations techniques de contrôle des torques.
2. Le bâtiment des « Falcon » : C'est ici que sont entreposés les appareils Eldars quand ils ne sont pas en mission sur la planète.
3. L'aire d'atterrissage du vaisseau de l'Impérium : C'est ici sous un énorme filet couleur noire que se trouve un petit vaisseau d'exploration de l'Impérium que les Eldars utilisent dans leur mission d'exploration.

C'est au Meneur de gérer l'attaque de la base en fonction du plan des acolytes. Cela doit rester un moment critique et épique. Ils doivent être les héros de Loss. Ils peuvent détruire les installations xénos et libérer les exilés de l'influence des torques. Ceux-ci pourront vivre librement sur la planète.

### **Les Récompenses :**

- Pour les acolytes qui ont participé à la destruction de l'abomination du chaos - 200 xp.
- Pour les acolytes qui ont participé à la survie du groupe, nourriture et eau - 100 xp.
- Pour les acolytes qui discutent et s'intéressent à la communauté de Varinas - 100xp.
- Pour les acolytes qui participent activement à l'élaboration d'un plan d'attaque sur Jenthaal – 100 xp.
- Pour les acolytes qui abattent Izrel l'Errant – 200 xp.
- Pour les acolytes qui abattent le groupe de pirates de Jenthaal – 200 xp.
- Pour les acolytes qui ramènent des artefacts xénos à l'Ordo – 100xp.

### **Les Antagonistes :**

- L'Abomination du Chaos – CC : 55 / CT : 25 / F : 52 / E : 61 / Ag : 58 / Int : 28 / Per : 47 / FM : 26 / Soc 19 – Déplacement : 4/8/12/24 – Blessures : 20 – Compétences : Vigilance (Per), Déplacement Silencieux +10 (Ag), Dissimulation +10 (Ag), Pistage +10 (Int), Orientation +10 (Int). – Mutations et récompenses du chaos: Hybride (Eldar, araignée), Têtes multiples (une tête d'Eldar et une tête de panthère), Morsure empoisonnée (la tête de panthère est pourvue de crocs venimeux Test d'E à +10 ou sombrer dans le coma 2d5 rounds après la morsure), Griffes acérées et une partie du corps accrue (grosse griffe mutante - 1AC, Bonus

Force à 7), Tentacules (deux des six pattes d'araignée se sont transformées en tentacules noires). Provoque la Peur chez toutes les créatures vivantes. Armure: 4 sur toutes les localisations.

- Les pirates Eldar d'Alarion : – CC : 42 / CT : 42 / F : 31 / E : 32 / Ag : 4(8\*)4 / Int : 39 / Per : 37 / FM : 31 / Soc 28 – Déplacement : 4/8/12/24 – Blessures : 12 – Compétences : Langue (Eldar) (Int), Connaissance Interdite (Eldar) (Int), Déplacement Silencieux (Ag), Dissimulation (Ag). – Talents : Agilité Surnaturelle (\*2), Formation aux armes de base (Las, SP, Exotique), Formation aux armes de poing (Las, SP, Exotique), Formation aux armes de corps à corps (Primitive). Armure : Bras 4 / Corps 4 / Jambes 4. Armes : Epée, Pistolet Laser et Fusil de chasse.
- Izrel l'Errant – CC : 28 / CT : 48 / F : 32 / E : 31 / Ag : 4(8\*)8 / Int : 38 / Per : 47 / FM : 36 / Soc 29 – Déplacement : 4/8/12/24 – Blessures : 12 – Compétences : Vigilance (Per), Langue (Bas Gothique, Eldar) (Int), Connaissance Interdite (Eldar) (Int), Fouille (Per), Déplacement Silencieux +10 (Ag), Dissimulation +10 (Ag), Pistage +10 (Int), Orientation +10 (Int). – Talents : Tireur Hors Pair, Agilité Surnaturelle (\*2), Formation aux armes de base (Las, SP, Exotique), Formation aux armes de poing (Las, SP, Exotique), Formation aux armes exotiques (Armes Eldars). Armure : Tête 3 / Bras 3 / Corps 3 / Jambes 3. Armes xénos : Fusil Shuriken, Pistolet Shuriken.