

44 DRISUS

UN UNIVERSE IMPITOYABLE

UN RECUEIL D'AIDES DE JEU POUR DARK HERESY ET ROGUE TRADER

44 DRISUS

UN UNIVERSE IMPITOYABLE

UN RECUEIL D'AIDES DE JEU POUR DARK HERESY ET ROGUE TRADER

CRÉDITS

CONCEPTION ET RÉDACTION

DarkLoïc, Gap & StDav

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES ET GRAPHISMES

img1.fantasticfiction.co.uk, StDav,
tractor.t.r.pic.centerblog.net, Universal, wh40k-
fr.lexicanum.com, www.elfwood.com,
www.finalyugi.com, www.fossiliraptor.be, www.forum-
auto.com, www.jesuiscultive.com,
www.mapsandmoreshop.de, www.minishoppa.com &
www.writersofthefuture.com.

REMERCIEMENT À

Backick, Bibliothèque interdite, Car Valno, Edge,
Fantasy Flight Games, Fils de Lugh, Fredraider,
Games Workshop, Gap, Le Mécamancien, le Site de
l'Elfe Noir, mad, Mithrandir, psychomj & StDav.

Warhammer 40,000 et Dark Heresy sont © Games Workshop Limited 2005. Games Workshop, Warhammer 40,000, Dark Heresy, leurs logos respectifs et tous les symboles associés, logos, emblèmes, devises, noms, races et insignes raciaux, véhicules, lieux, unités, personnages, illustrations et images issus du monde de Warhammer 40,000 et de l'univers du jeu de rôle Dark Heresy sont ®, ™ et/ou © de Games Workshop Ltd 2000-2008, enregistrés selon les lois en vigueur au Royaume-Uni et dans les autres pays du monde. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés. Toutes ces marques et toutes les illustrations utilisées dans ce supplément amateur le sont dans un but non commercial et sans intention de nuire à leurs auteurs ou ayant droits. Elles restent la propriété pleine et entière de ces derniers.

LES MONDES UNIQUES DU SECTEUR CALIXIS.....	6
44 DRUSUS (MONDE SAUVAGE).....	6
EXPÉRIENCES VÉCUES	10
ANARIS-SAN	10
CROISEUR LÉGER DE CLASSE DAUNTLESS MODIFIÉ.....	11
RIGHTEOUS GLORY	11
DRAMATIS PERSONAE	12
MONSTRES ET ANIMAUX.....	16
LE MONDE PERDU	19
RÉVÉLATIONS	41

LES MONDES UNIQUES DU SECTEUR CALIXIS

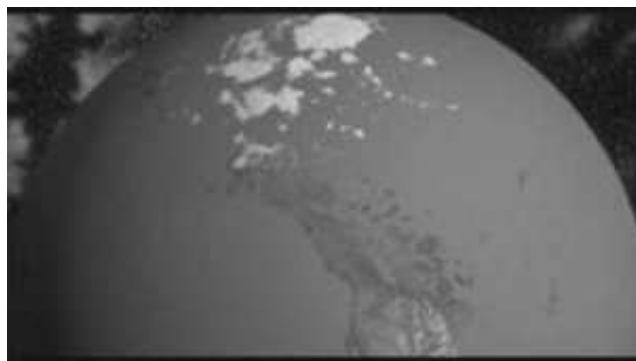
44 Drusus est un monde unique du secteur Calixis comme ceux proposés dans **le Traité Inquisitorial** et fonctionnant exactement de la même manière.

44 Drusus (monde sauvage)

44 Drusus est une obscure planète sise en bordure de la région du secteur Calixis connue sous le nom de Marches de Drusus, au-delà du système de Threnos, à l'écart des routes Warp commerciales, dans une zone rarement fréquentée, même par les libre-marchands. D'ailleurs, les voies Warp aux parages de la planète sont tortueuses compliquant son accès.

Il s'agit d'une planète océane, à peu près de la taille de Vénus (dans le système Sol), à la surface de laquelle émergent quelques îles volcaniques éparses, en cercles concentriques, centrés sur un point proche de l'équateur, la plus grande des îles de ce vaste archipel occupant son exacte centre. Elle tourne autour d'une naine blanche, selon un cycle rapide, sur une orbite très proche, entraînant des révolutions, donc des années, courtes (340 jours standards), mais des saisons peu marquées. Sa rotation intrinsèque, par contre, est, elle, assez lente, donnant de longues journées – supérieures à la durée standard, malgré sa taille inférieure à celle de Terra. En raison de sa taille, justement, la gravité y est légèrement inférieure à la gravité standard. D'autre part, elle ne dispose d'aucune lune et, par conséquent, d'aucun cycle de marées. Néanmoins, de nombreux débris d'origine inconnue forment de nombreux anneaux en orbite et le ciel nocturne s'éclaire fréquemment de magnifiques étoiles filantes.

En raison de sa proximité avec son étoile primaire et de sa forte activité volcanique, surtout sous-marine, le climat de 44 Drusus est principalement équatorial. Seule une calotte glacière réduite persiste au niveau de chacun des pôles géographiques de la planète. Contrairement aux pôles, les îles volcaniques qui parsèment le reste de la planète regorgent de vie ! L'abondance d'eau et de lumière, surtout au niveau de l'équateur, a permis le développement d'une explosion de formes de vie tant végétales qu'animales. Chaque île est recouverte d'une végétation dense rappelant les forêts primaires d'avant même la naissance de l'Homme dans son berceau de la Sainte Terra. Les îles les plus septentrionales ou australes sont couvertes



d'immenses conifères, tandis que les autres foisonnent de fougères géantes et de palmiers nains. L'immense et profond océan entourant ces îles n'est pas en reste puisqu'il regorge littéralement de plancton végétal et animal, alimentant coraux et poissons. On y trouve, également, plusieurs variétés d'algues chlorophylliennes. Cette flore luxuriante dégage, par photosynthèse, de grandes quantités d'oxygène dans l'atmosphère de la planète.

La faune de 44 Drusus est à l'image de sa flore, abondante et sauvage. L'océan présente, de loin, la plus grande biodiversité de la planète : coraux, mollusques, crustacés, poissons, reptiles et mammifères marins. Certaines histoires de bonnes femmes racontées par les anciens, au coin du feu, parlent de léviathans et autres monstres marins géants peuplant les profondeurs et remontant parfois la nuit à la surface pour engloutir les embarcations des pêcheurs imprudents. Les îles, quant à elles, présentent une moins grande diversité animale, essentiellement des insectes et des reptiles. Néanmoins, ces derniers semblent avoir colonisé toutes les niches écologiques de la planète, à l'instar des dinosaures sur l'ancienne Terra, il y a bien longtemps. Il en existe, en effet, de toutes les tailles et de toutes sortes : volants, rampants et nageant, herbivores ou carnivores. Certains sont même dotés de plumes et/ou de plusieurs têtes, queues et/ou pattes. Les insectes, quant à eux, sont, pour la plupart, inoffensifs. Tout au plus faut-il se méfier des moustiques géants dont la piqûre est extrêmement douloureuse et peut entraîner de graves complications, voir même la mort, si elle n'est pas traitée à temps. Bien que la faune terrestre soit bien mieux connue des autochtones que la faune marine, de folles histoires courent, également, au sujet de monstres vivant au cœur des zones les plus reculées et impénétrables des jungles de la planète.

L'île au centre de l'archipel, la plus grande et haute de la planète, est entourée du plus grand récif corallien de 44 Drusus. Cette barrière, perpétuellement noyée dans la brume, isole l'île du reste de l'archipel en interdisant quasiment l'accès. Seules de très rares passes masquées par le brouillard permettent de la franchir. Cette île est également le siège d'une étrange perturbation électromagnétique la rendant

parfaitement invisible à la plupart des technologies de détection et brouillant tout système électrique, magnétique ou électronique. Les indigènes la considèrent comme hantée. Il s'agit, pour eux d'une terre mystique et sacrée, une sorte de royaume des esprits, la demeure du Dieu-Fantôme. Par conséquent, les pêcheurs l'évitent scrupuleusement. Les indigènes appellent cette île l'Ile aux Fous («Bardae», dans leur dialecte) car c'est là-bas qu'ils déportent ceux qui perdent la raison, principalement les psykers qui ne parviennent pas à maîtriser leurs pouvoirs, ou manifestent des mutations physiques significatives.

Le peuple de 44 Drusus est primitif, selon les standards de l'Administratum, des sauvages vivant en tribus éparses disséminés sur ses îles. Ils descendent des premiers colons qui découvrirent cette planète longtemps avant que la Croisade du Seigneur Militant Angevin ne libère le secteur Calixis des ténèbres pour le ramener dans le doux giron protecteur de la sainte lumière de Terra. Il ne reste pratiquement rien de cette lointaine époque. Les conditions climatiques et atmosphériques de la planète ont eu raison, depuis bien longtemps, des écrits et enregistrements qu'on pu laisser ces ancêtres, ainsi que de leur technologie. Tout ce qu'il en reste ce sont des légendes, des coutumes et des croyances. Chaque île est le domaine d'une tribu différente. La taille de chaque tribu et par conséquent proportionnelle à celle de son île et de ses ressources. Néanmoins, certaines tribus compensent ce désavantage par des alliances commerciales et/ou militaires avec d'autres tribus. Les indigènes sont, avant tout, de paisibles chasseurs, cueilleurs et pêcheurs, ainsi que d'habiles artisans capables de tirer le maximum de leur environnement pour le bien être et la prospérité de leur tribu. En dehors des alliances, chaque tribu est une communauté autonome et auto-suffisante dirigée par un conseil d'anciens chargé de guider la tribu, éduquer les jeunes et rendre la justice. Les indigènes possèdent très peu de biens propres. La plupart des biens matériels sont, en effet, mis en commun au service de la tribu, l'exception la plus notable étant la lance rituelle portée par les chasseurs et pêcheurs de chaque tribu. Il y a donc peu de crimes. Les vols sont extrêmement rares et les crimes de sang punis de bannissement. Lorsqu'un crime est commis par un membre d'une autre tribu, c'est la guerre ! La plupart des hommes adultes de 44 Drusus sont chasseurs ou pêcheurs et reçoivent une lance sacrée à l'issue de leur rite de passage. Ils s'entraînent depuis leur plus jeune âge au maniement de cette arme sacrée afin de défendre leur tribu si nécessaire. Lorsqu'une guerre entre tribus éclate, l'ensemble des guerriers se rassemblent pour se lancer à l'attaque de leur ennemi sur leurs élégants multicoques, construits par les plus habiles des artisans de la tribu.

Les primitifs de 44 Drusus sont très superstitieux. Ils observent un tabou très stricte concernant la parole, afin de ne pas attirer les mauvais esprits ou encourir la colère de leurs ancêtres. Seuls les anciens peuvent s'exprimer librement, lors des conseils et des veillées. Les autres membres de la tribu, eux, observent le silence. En cas de nécessité, néanmoins, ils peuvent prendre la parole, à condition de préalablement conjurer le sort par un rituel gestuel simple, mais pouvant être mal interprété par des étrangers.

Les indigènes sont totalement adaptés à leur planète et y vivent en parfaite harmonie avec la nature, y puisant les ressources dont ils ont besoin. Même si l'activité volcanique des îles et les débris sidéraux qui s'écrasent fréquemment sur la planète enrichissent son sol en métaux, la température élevée, l'important taux d'humidité, les vents marins salés et la forte concentration de l'air en oxygène rendent leur utilisation peu pérenne. Par conséquent, les autochtones ont totalement abandonné leur emploi, préférant les matières organiques végétales et animales, telles que le bois extrait des forêts, pour construire leurs maisons et leurs bateaux. Pour les outils et les armes requérant une plus grande résistance, notamment les lances si prisée des indigènes, les premiers colons ont découvert une espèce endémique de corail, l'Enarion, très résistant, rappelant un peu la céramite utilisée dans la fabrication des armures carapaces et énergétiques. Ils découvrirent également d'autres propriétés intéressantes à ce corail qu'ils transmirent aussi à leurs descendants. Aujourd'hui encore, les indigènes, quel que soit leur rôle au sein de la tribu, continuent, par exemple, à se tatouer entièrement le corps, lors de leur rite de passage, à l'aide d'une encre extraite de ce corail. Cette encre, croient-ils, leur permet de communiquer avec leurs ancêtres, ainsi que de les apaiser, et leur confère la faculté de modeler le corail.

Durant la croisade du Seigneur Militant Angevin, lorsque le Général Drusus apporta la sainte et bienveillante lumière de l'Empereur-Dieu de l'Humanité au secteur Calixis, l'un des vaisseaux de libre-marchands opérant comme éclaireurs de son armée redécouvrit la planète par pur hasard. Essentiellement intéressé par les richesses potentielles de cette planète et les profits pouvant en résulter, le capitaine y séjourna quelques temps afin d'évaluer sa valeur. Mais la communication entre autochtones et étrangers s'avéra difficile, à la fois en raison de l'évolution particulière du dialecte des indigènes, mais aussi et surtout à cause de leurs tabous culturels quant à l'usage de la parole et les moyens de la conjurer. Ceci ne manqua pas de créer des qui pro quo fâcheux. Néanmoins la richesse de la planète et ses conditions particulières ne manquèrent pas d'intéresser les explorateurs de l'Adeptus Mechanicus et les fonctionnaires de l'Administratum

accompagnant l'expédition. Mais ce qui les intrigua le plus fut, sans contexte, les signes d'influences Xenos marquant la culture locale. La question ne tarda pas à faire débat entre les xeno-lexographes et les missionnaires de l'Adeptus Ministorum. Les premiers cherchant à pousser plus avant leurs études, tandis que les seconds ne voulaient qu'expurger cette hérésie et apporter la lumière de l'Empereur dans le cœur de ses pêcheurs. Alors que la situation dégénérait, les premiers rapports atteignirent le général Drusus qui décida de voir, par lui-même, cette planète. Dès son arrivée, il parvint à organiser une entrevue avec l'ensemble des chefs de tribus et à gagner leur allégeance, en une seule nuit. Saint Drusus impressionna tant les indigènes, par sa seule présence, qu'encore aujourd'hui, les anciens racontent sa venue aux jeunes, dans chaque tribu. A la suite de cet événement, la planète fut enregistrée dans les archives comme 44 Drusus. Quel que fut le nom que les indigènes se donnaient avant sa venue, ils prirent le nom de Drusiniutes en l'honneur de Saint Drusus et continuèrent de se nommer ainsi aujourd'hui. Comme de coutume, avant de partir pour d'autres conquêtes, le général mis en place les infrastructures nécessaires à l'application et au maintien de l'autorité impériale sur ce monde, tout en respectant les croyances et les coutumes des autochtones. L'Adeptus Terra établit ses quartiers sur la seconde plus grande île de l'archipel où furent bâti un temple du Ministorum, des installations de recherche du Mechanicus, un astroport, un bunker de l'Arbites et le palais du gouverneur. Mais malgré le succès de Saint Drusus, le fossé continua d'exister entre indigènes et nouveaux colons. Les routes Warp tortueuses et l'éloignement des centres de pouvoirs du secteur laissèrent 44 Drusus largement à l'écart, presque oubliée des autorités. Enfin, les conditions climatiques et électromagnétiques de la planète eurent raison des infrastructures impériales. Petit à petit, l'Imperium abandonna cette planète, allant jusqu'à presque entièrement oublier son existence.

La planète ne fut, à nouveau, redécouverte que récemment, par un intrépide jeune libre-marchand, à la réputation douteuse, un lointain descendant du capitaine qui découvrit 44 Drusus, durant la Croisade Angevin, grâce à d'obscur notes fragmentaires héritées de son aïeul. Cherchant une planque où se mettre au vert le temps de se faire un peu oublier des autorités impériales, du fait de quelques accusations de piraterie, contrebande et recèle d'artefacts Xenos prohibés. A ses yeux, 44 Drusus apparut bien vite comme le paradis rêvé ! Cette fois, l'empreinte laissée par Saint Drusus permit aux nouveaux arrivants étrangers d'être favorablement accueillis par les Drusiniutes et un semblant de relations commerciales s'est établi entre eux, même si les Drusiniutes sont,

finallement, assez peu intéressés par les technologies apportées par les étrangers, en raison de leur courte durée de vie sur la planète. Les nouveaux colons ont établi leur tête de pont dans les ruines de l'ancienne administration mise en place par Saint Drusus et tentent, difficilement, de restaurer ces vestiges.

LES PJ ORIGINAIRES DE 44 DRUSUS

Quelles que furent leurs raisons, les PJ originaires de 44 Drusus ont quitté leur planète natale d'une manière ou d'une autre. Sans plus rien pour les retenir sur leur monde, exilés par leur tribu ou bien simplement avide de voyager dans les étoiles, l'esprit plein de récits épiques et de légendes remontant à la Croisade Angevin et aux exploits de Saint Drusus. Quoi qu'il en soit, pour créer un PJ Drusiniute, il vous faudra, préalablement, l'accord de votre MJ.

CREATION DE PJ ORIGINAIRES DE 44

DRUSUS

Pour créer un personnage originaire de 44 Drusus, utilisez le modèle du monde sauvage et remplacez les traits Rite de passage et Tripes d'acier par ceux décrits ci-dessous :

Compétences innées

Vous gagnez la Compétence Langue (jargon drusiniute) (Int).

Fils de Drusus

En raison de la gravité plus faible et des conditions de vie éprouvantes, les Drusiniutes sont moins forts, mais plus volontaires que les autres primitifs du secteur Calixis.

- **Effet** : Vous subissez un -5 en Force, mais recevez également un +5 en Force Mentale.

Tatouages

Les Drusiniutes se recouvrent l'ensemble du corps de tatouages tribaux faits avec une encre psychoactive extraite d'un corail appelé Enarion. D'après les superstitions locales, ces tatouages permettraient d'être en harmonie avec le fort champ magnétique et psychique de 44 Drusus et de communiquer avec leurs ancêtres et les esprits de la nature.

- **Effet** : Psyniscience (Per) est considérée comme une Compétence de Base et vous pouvez l'utiliser même sans être un psyker. Les effets affectant les psykers vous affectent également, mais votre Niveau Psy doit être considéré comme valant 0. Enfin vous commencez le jeu avec 1d5 Points de Folie.

PLANS DE CARRIERE TYPIQUES DE DRUSUS

Les PJ natifs de Drusus peuvent entreprendre les plans de carrière suivants :

Maître de l'Anaris-san (Assassin)

A sa majorité, chaque Drusinite reçoit une mono-lance, symbole de son peuple. Depuis leur plus jeune âge les guerriers Drusinites s'entraînent au maniement de cette arme sacrée, l'Anaris-san. Mais seul une poignée d'entre eux se dévouent corps et âme à cet enseignement. Ce sont les héritiers du premier Drusinite à avoir rejoint Saint Drusus dans sa croisade. Ils ne craignent pas la mort.

En termes de jeu : Un Assassin Drusinite ne peut pas choisir les Talents Quelconque et Formation aux armes de poing (laser) comme Talents de départ. De plus, remplacez l'arme de base au choix et l'épée de l'Équipement de départ par une mono-lance.

Mercenaire Drusinite (Garde Impérial)

44 Drusus ne possède pas une population assez importante pour répondre aux quotas du Munitorum et ne fournit donc aucun régiment à la Garde Impériale. Cependant chaque Drusinite est un guerrier entraîné et certains, bercés depuis leur plus jeune âge par la légende de Saint Drusus et du premier guerrier à rejoindre sa croisade, ainsi que par les récits des contrebandiers et pirates de passage, rêvent de quitter leur monde et voyager dans les étoiles. N'ayant pas d'autre bien que leur mono-lance, leur seul espoir d'accomplir leur rêve consiste à louer leurs talents martiaux comme mercenaires.

En termes de jeu : Un Garde Impérial Drusinite ne peut pas choisir la Compétence Conduite Véhicules Terrestres comme Compétence de départ, ni les Talents Formation aux armes de base (MS) et Formation aux armes de poing (MS) comme Talents de départ, ni le mousquet avec 12 balles et le Manuel d'incorporation du fantassin impérial comme Équipement de départ. De plus, remplacez l'arme de corps à corps au choix et soit le fusil laser avec 1 cellule énergétique, soit l'armure pare-balles de la Garde de l'Équipement de départ par une mono-lance.

Chaman Drusinite (Psyker Impérial)

La faune, la flore et même l'eau et le sol de 44 Drusus produisent nombre de substances psychoactives. Aussi n'est-il pas rare que des enfants Drusinites manifestent des capacités psychiques. Cependant, bien peu, malheureusement, parviennent à la contrôler et la plupart deviennent fous. Ceux qui ne parviennent pas à contrôler leurs pouvoirs sont soit exilés sur l'île des fous. Les autres servent leur tribu comme guérisseurs, chamans ou devins. Certains sont également capables de parler aux animaux de toute sorte et même, pour quelques uns, de contrôler les plus dangereuses et féroces créatures qui peuplent les jungles et les océans de 44 Drusus. Ce sont les Maîtres des Bêtes.

En termes de jeu : Psyker Impérial Drusinite ne peut pas choisir la Compétence Métier (marchand) comme Compétence de départ et remplace automatiquement le Trait Psyker Assermenté par Non assermenté (cf. Créatures & Anathèmes p.70). De plus, remplacez l'arme de corps à corps au choix et le bâton de l'Équipement de départ par une mono-lance.

Exilé (Racaille)

Tout troupeau a ses brebis galeuses. Aussi, 44 Drusus n'est-elle pas exempte de criminalité. Néanmoins et malgré leur héritage guerrier, les Drusinites ont un profond respect de la vie. Aussi ceux qui enfreignent les lois de la tribu sont-ils seulement bannis, livrés à eux même dans les jungles hostiles, sans espoir de pardon ni de retour dans leur famille. Certains, plus ingénieux ou intrépides, parviennent à se faire engager ou à s'embarquer clandestinement sur l'un des rares vaisseaux desservant à nouveau la planète.

En termes de jeu : Une Racaille Drusinite doit remplacer 2 armes de son Équipement de départ, autres que le couteau, par une mono-lance.

EXPÉRIENCES VÉCUES

Cette aide de jeu vous propose une nouvelle Expérience Vécue, semblable à celles décrites dans **le Traité Inquisitorial** et fonctionnant de la même manière.

Anaris-san

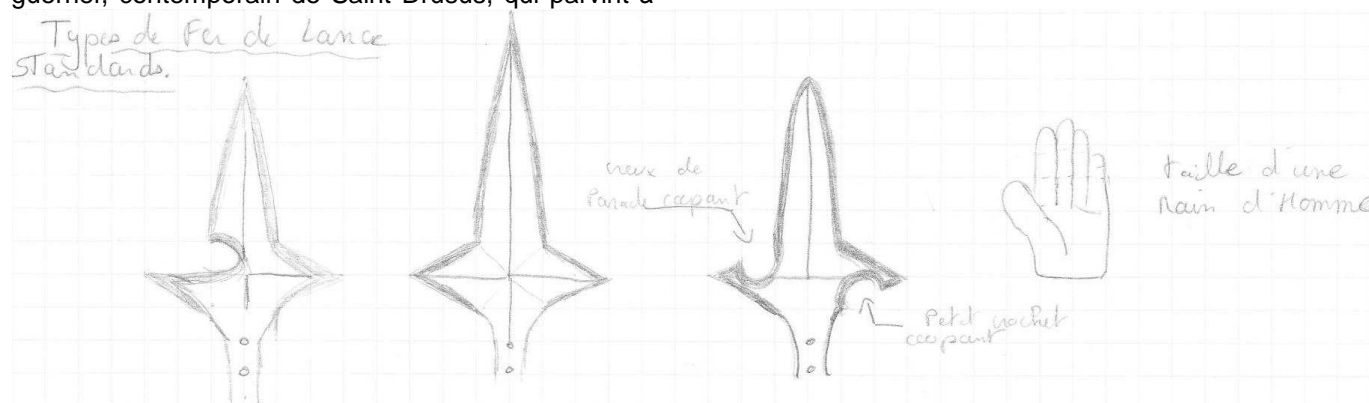
L'Anaris-san est un art martial, basé sur le maniement de la lance, développé et exclusivement pratiqué par le peuple de 44 Drusus et nécessite une vie entière d'apprentissage pour être correctement maîtrisé. Bien que son origine soit perdue dans les limbes de leur histoire, les légendes Drusinites parlent d'un guerrier, contemporain de Saint Drusus, qui parvint à

acquérir la parfaite maîtrise de cet art. Certaines histoires murmurées au coin du feu par les anciens racontent même qu'il atteint cette épiphanie lors d'une quête mystique accomplie sur l'île aux Fous, dont il revint avec une lance très ancienne et très puissante, capable de jeter des éclairs et de voler pour revenir dans la main de son porteur. Après cet exploit, il rejoignit la croisade de Saint Drusus pour libérer les mondes du secteur Calixis. Bien que son nom se soit perdu, les Drusinites le désignent par le surnom que lui donnèrent ses compagnons d'armes au sein de la croisade : le Bon Sauvage de Drusus.

Restrictions : Seuls les personnages originaires de 44 Drusus peuvent prendre cette expérience vécue.

Coût : Aucun.

Effet : A partir de maintenant, vous pouvez dépenser des PX sur le profil d'améliorations ci-dessous.



Amélioration	Coût	Type	Conditions
Métier (armurier)	100	C	-
Natation	100	C	-
Formation aux armes de corps à corps (primitives)	100	T	-
Formation aux armes de jet (primitives)	100	T	-
Acrobatie	200	C	-
Charge de berserker	200	T	-
Coup assassin	200	T	Ag 40, Acrobatie
Cible rapide	300	T	Ag 40
Contre-attaque	300	T	CC 40
Double équipier	300	T	-
Frénésie	300	T	-
Maître d'armes	300	T	CC 30, Formation aux armes de corps à corps (au choix)
Parade de projectiles	300	T	Ag 50
Rage guerrière	300	T	Frénésie

CROISEUR LÉGER DE CLASSE DAUNTLESS MODIFIÉ

Le Righteous Glory est le vaisseau du capitaine Aestaban le jeune. Vous pouvez, également, l'utiliser dans vos parties de **Rogue Trader** comme vaisseau pré-tiré, pour vos PJ ou PNJ.

Righteous Glory

Hull/Coque : Light Cruiser

Class/Classe : Modified Dauntless-Class Light Cruiser

Dimensions : 4.5 km long, 0.5 km abeam at fins approx.

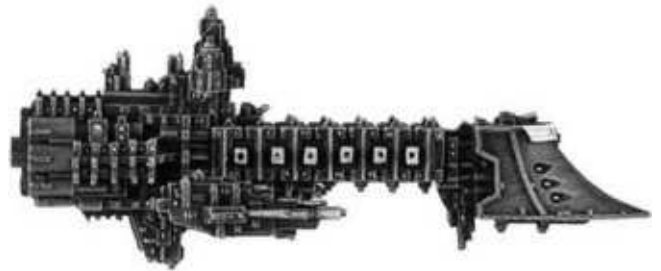
Mass/Masse : 20 megatonnes approx.

Crew/Equipage : 65 000 crew, approx. (Incompetent)*

** Cf. Rogue Trader p.193.*

Accel/Accélération : 4.3 gravities max sustainable acceleration

L'histoire du Righteous Glory se perd dans les méandres de celle de l'Imperium, jusqu'à l'Age de l'Apostasie. Durant la réforme, il fut réquisitionné et réaffecté à la flotte du segmentum Solar, puis, plus tard, à celle du prétorien Golgenna Angevin, dans sa croisade pour étendre la domination de l'Imperium de l'humanité sur l'étendue de Calyx. Durant cette croisade, le Righteous Glory, sous le commandement du capitaine Aestaban Albrecht 1er du nom, fut détaché au contingent du général Drusus. Il passa ensuite de main en main, de génération en génération, au sein de la maison Albrecht, jusqu'à son capitaine actuel, Aestaban Albrecht Vème du nom ! Durant ses années de service aux mains des Albrecht, le Righteous Glory combattit de nombreux hérétiques et xenos, transporta quantité de cargaisons plus ou moins légales et participa même à plusieurs actes de piraterie, la plupart récemment d'ailleurs. Aujourd'hui, ce croiseur léger de reconnaissance longue distance est connu et recherché dans toutes les Marches de Drusus, par le Magistratum, l'Arbites, la flotte Calixis et même l'Inquisition. Si l'on ajoute à cela l'état actuel d'indigence de la maison Albrecht, son capitaine ne peut guère se permettre de faire le difficile quant à la qualité de son équipage et doit se contenter des racailles et jeunes aventuriers téméraires qu'il peut recruter ça et là, au gré de ses rares et périlleuses escales.



Speed/Vitesse : 7

Manoeuvrability/Maniabilité : +12

Detection/Détection : +30

Armour/Blindage : 18

Void Shields/Boucliers : 1

Hull Integrity/Intégrité de la coque : 60

Space/Espace : 60 (Used/Utilisé : 52)

Power/Puissance : 60 (Used/Utilisé : 54)

Turret Rating/Niveau de tourelle : 1

Weapon Capacity/Emplacements d'armes : Prow 1, Port 1, Starboard 1

SP Total Cost/Coût total de construction : 65

Essential Components/Composants essentiels

Jovian Pattern Class 3 Drive, Strelov 2 Warp Engine, Geller Field, Single Void Shield Array, Combat Bridge, Vitae Pattern Life Sustainer, Voidsmen Quarters, Deep Void Auger Array

Supplemental Components/Composants supplémentaires

Prow Sunsear Laser Battery, Port Thunderstrike Macrocannons, Starboard Ryza Pattern Plasma Battery, Cargo Hold and Lighter Bay, Luxury Passenger Quarters, Extended Supply Vaults, Trophy Room

Complications

Turbulent Past (Imperial Navy/Pirates), Martial Hubris

DRAMATIS PERSONAE

Aestaban Albrecht et ses associés forment un groupe de six P(N)J aux commandes du Righteous Glory. Ces personnages sont utilisables aussi bien dans une campagne de **Dark Heresy** qu'une campagne de **Rogue Trader**.

N.B. : Ces P(N)J ont été créés avec les règles de création de PJ de **Rogue Trader**. Cependant, à l'exception des éléments marqués d'un * ou **, tous les éléments mécaniques mentionnés ici sont les même que ceux de **Dark Heresy**. Il vous suffit donc de vous reporter au livre de base correspondant. Vous pouvez, également, trouver les éléments marqués d'un * dans le **Traité Inquisitorial**. Les éléments marqués **, quant à eux, ne sont disponibles que dans le livre de base de **Rogue Trader**. Néanmoins, vous pouvez facilement vous en passer (il vous suffit juste de les ignorer).

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 Ier, 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'égaler 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 vu 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 d'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; Primitive), carapace légère d'agent de la loi de qualité exceptionnelle (Corps, Bras & Jambes 6).

Armes : épée énergétique modèle Mordian (1d10+8 E; Pén: 5; Champ énergétique, Equilibrée), pistolet à plasma modèle Ryza (30m; S/2/-; 1d10+6 E; Pén.: 6; AT: 10; Rch.: 3 AC; Surchauffe).

Équipement : Almanac Astrae Divinitus**, combinaison spatiale, garde-robe chic, microvox.

N.B. : *Si vous ne possédez pas **Rogue Trader**, vous pouvez toujours traiter l'Almanac Astrae Divinitus comme une Navis Prima* menant à 44 Drusus.*

ELISABET BLADE, GARDE DU CORPS ET MAITRESSE 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'apprivoiser. 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).

Armes : 2 pistolets bolter modèles Ceres (30m; S/2/-; 1d10+5 X; Pén.: 4; AT: 8; Rch.: 1 AC; Déchirante), mono- épée de bonne qualité (1d10+4 R; Pén.: 2; Equilibrée).

Équipement : 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'Astronomican 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 tiré 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).

Armes : bâton en métal de qualité exceptionnelle (1d10+2 I; Pén.: 0; Equilibré, Primitif), mains nues (1d10+2 P; Pén.: 0; Primitif), pistolet radiant modèle Lucius de qualité exceptionnelle (35m; S/2/-; 1d10+4 E; Pén.: 7; AT: 40; Rch.: 2 AC; Exceptionnel).

Équipement : tarot de l'Empereur, foulard en soie, robes de la Nobilite, porte-bonheur, microvox, Venom Ring**.

N.B. : Si vous ne possédez pas **Rogue Trader**, vous pouvez toujours utiliser les règles alternatives de Navigator disponibles dans la rubrique **Dark Heresy** du Site de l'Elfe Noir.

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'arbitres, aux Sororitas et à l'Inquisition, même si, pour cela, il a du 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. Casmirre 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), peau synthétique (Toutes 2).

Armes : bolter modèle Locke (90m; S/2/4; 1d10+5 X; Pén.: 4; AT: 24; Rch.: 1 AC; Déchirante), pistolet radiant modèle Lucius de qualité exceptionnelle (35m; S/2/-; 1d10+4 E; Pén.: 7; AT: 40; Rch.: 2 AC; Exceptionnelle).

Équipement : autoplume, cape de caméléoline, 2 garde-robes, horologium, jumelles, microvox, multiclé, tablette de données.

LUCIUS GANT, TECHNOPRETRE 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 : Alphonbétisation (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 (technomécane) (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).

Armes : fusil radiant modèle Lucius de bonne qualité (110m; S/3/-; 1d10+4 E; Pén.: 7; AT: 40; Rch.: 2 AC; Fiable), hache énergétique modèle Mezoa de bonne qualité (1d10+10 E; Pén.: 7; Champ de force, Mal équilibrée), pistolet laser archéotechnologique de qualité exceptionnelle (90m; S/3/-; 1d10+3 E; Pén.: 2; AT: 70; Rch.: 1 AC; Précise, Exceptionnelle).

Équipement : Calculus Logi Upgrade**, combinaison spatiale, détecteur 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 MAITRE 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,

finallement, 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	00

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).

Armes : bolter lourd modèle Solar de bonne qualité (120m; -/-/10; 2d10+2 X; Pén.: 5; AT: 60; Rch.: 1 AC; Déchirante, Fiable), canon de poing de qualité exceptionnelle (35m; S/-/-; 1d10+4 I; Pén.: 2; AT: 5; Rch.: 2 AC; Exceptionnelle), mono-épée de qualité exceptionnelle (1d10+5 R; Pén.: 2; Equilibrée).

Équipement : combinaison spatiale, comm-vox, Cortex Implants**, 2 bouteilles d'amasec, microvox, pix-enregistreur, porte-bonheur, recycleur, uniforme de la Marine Impériale.

MONSTRES ET ANIMAUX

Cette section vous propose un bestiaire de quelques unes des créatures peuplant la planète 44 Drusus. Bien entendu, vous pouvez les utiliser aussi bien dans vos parties de **Dark Heresy** que de **Rogue Trader**.

ANCA-BELAG

Dans la langue Drusinite, Anca-Belag signifie «Puissantes mâchoires» et désigne l'un des plus grands prédateurs du grand océan extérieur de 44 Drusus. Ce gigantesque poisson cuirassé, de plus de dix mètres de long, possède, en effet, une puissante mâchoire capable, même, de broyer la coque des navires. Les Drusinites craignent et respectent ce géant des mers qu'il leur arrive de chasser, pour sa chair.

Profil d'un jeune Anca-Belag								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
25	-	(10)50	40	11	10	33	38	-

Mouvement : 2/4/6/8

Points de Blessures : 15

Compétences : Natation +20 (F), Pistage (Int), Vigilance (Per).

Traits : Armes naturelles (morsure), Armure naturelle 2, Bestial, Cuirasse, Force surnaturelle (x2), Mâchoires colossales*, Sens surnaturels (15m), Taille (grande).

* **Mâchoires colossales** : cf. Carnosaure, p.347 du livre de base de **Dark Heresy**, sans l'attribut déchirante.

Armure : aucune (Toutes 4; Primitive).

Armes : morsure (1d10+12 P; Pén.: 0; Primitive).

Niveau de menace : Xenos Minima.



Profil d'un Anca-Belag adulte

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
25	-	(12) 62	(12) 65	11	12	41	38	-

Mouvement : 3/6/9/12

Points de Blessures : 22

Compétences : Natation +20 (F), Pistage +10 (Int), Vigilance (Per).

Traits : Armes naturelles (morsure), Armure naturelle 2, Cuirasse, Endurance surnaturelle (x2), Force surnaturelle (x2), Mâchoires colossales*, Sans peur, Sens surnaturels (15m), Taille (imposante).

* **Mâchoires colossales** : cf. Carnosaure, p.347 du livre de base de **Dark Heresy**, sans l'attribut déchirante.

Armure : aucune (Toutes 4; Primitive).

Armes : morsure (1d10+14 P; Pén.: 0; Primitive).

Niveau de menace : Xenos Minoris.

DROMÆOSAURUS-ASKAR

Le Dromæosaurus-Askar est un reptile bipède endémique de 44 Drusus, bien que des espèces similaires, en termes de physionomie et de physiologie puissent être rencontrés sur de nombreuses planètes du secteur Calixis. Il affectionne particulièrement les forêts des îles tempérées, même si l'on peut également en trouver quelques spécimens, dans les jungles plus tropicales de l'archipel. Son corps couvert de plumes courtes le protège des intempéries.

Approximativement de la taille d'un molosse, ses puissantes pattes postérieures lui permettent de se déplacer à une vitesse impressionnante, courant comme un autruche, tandis que ses pattes antérieures, plus courtes, sont munies de courtes griffes dures comme la pierre et aiguisées comme des rasoirs. Lorsqu'il attaque une proie, il lui saute dessus, grâce à son extraordinaire détente, avant de lui planter ses crochets dans les chairs, puis de la déchiqueter avec ses petites dents tranchantes.

Relativement intelligent, pour une telle créature, il privilégie, habituellement, la chasse en meutes de deux à quatre individus. Ils harcèlent leur proie, profitant du terrain et de leur surprenante mobilité. Ils coordonnent, également, leurs assauts grâce à de petits cris stridents et semblent posséder un système de communication assez complexe.

Le Dromæosaurus-Askar est également assez peureux, mais extrêmement territorial.

Profil d'un Dromæosaurus-Askar

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
30	-	30	30	30	15	38	40	-

Mouvement : 6/12/18/24

Points de Blessures : 12



Compétences : Acrobatie +10 (Ag), Déplacement silencieux +20 (Ag), Dissimulation +20 (Ag), Esquive (Ag), Pistage +20 (Int), Vigilance (Per).

Talents : Agilité féline, Attaque rapide, Cible rapide, Coup assassin, Double équipier, Pas de côté, Sens aiguisés (odorat).

Traits : Armes naturelles (crocs & griffes), Armure naturelle 2, Bestial, Vitesse surnaturelle.

Armure : cuir naturel (Toutes 2; Primitive).

Armes : crocs (1d10+5 P; Pén.: 0; Primitive), griffes (1d10+3 P; Pén.: 0; Primitive).

Niveau de menace : Xenos Minoris.

PTÉRÔCE

En Drusinite, PtérÔce signifie «Dragon volant». Certaines tribus Drusinites, comme les Ainar, sont parvenus à domestiquer cette espèce, il y a bien longtemps, et à en faire de rapide, agiles et fidèles montures pour leurs guerriers. Aujourd'hui, les PtérÔce ont totalement disparus à l'état sauvage. Seuls les descendants des premiers individus domestiqués subsistent, élevé par les maîtres des volières. Les plus réputés et les plus nobles de ces animaux sont, sans contexte, ceux produits sur Dôraïne, l'île des Ainar, dans la cité portuaire de Kôpaninekuë.

Les cavaliers volants, les rares guerriers pouvant chevaucher ces «Dragon volant», constituent, avec les maîtres des volières, une forme d'aristocratie héréditaire se transmettant les secrets de l'élevage et de la monte des PtérÔce de génération en génération. Dans la tradition, c'est la monture qui choisit son cavalier et non l'inverse et cette étape fait partie intégrante du rite de passage du jeune cavalier volant. Ce n'est qu'à cette condition qu'il reçoit sa lance

sacrée.

Les PterÔce se faisant rares, les cavaliers volants constituent une caste guerrière d'élite pour les tribus qui en possèdent. En temps de paix, le conseil tribal leur confie des missions de patrouille et de messagers. En tant de guerre, ils ont l'insigne honneur et la lourde tâche de protéger les foyers de leurs frères partis au combat.

Profil d'un PterÔce

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
35	-	50	40	40	10	35	20	-

Mouvement : 2/4/6/12

Points de Blessures : 15

Compétences : Acrobatie +10 (Ag), Esquive (Ag), Vigilance (Per) +20.

Talents : Attaque rapide.

Traits : Armes naturelles (griffes), Bestial, Vol 8.

Armure : aucune.

Armes : griffes (1d10+5 P; Pén.: 0; Primitive).

Niveau de menace : Xenos Minoris.



TYRANNÔCE

Le TyrannÔce est un autre reptile géant et endémique de 44 Drusus, rappelant le Carnosaure que l'on peut rencontrer sur d'autres planètes du secteur Calixis. Ce super prédateur est, heureusement, extrêmement rare. Il affectionne les endroits chauds et sec, particulièrement la proximité d'un volcan en activité. Son appétit féroce en fait le cauchemar des autres habitants de ces îles.

C'est le plus grand prédateur terrestre connu de 44 Drusus. De part sa taille et son caractère, il ne craint rien ni personne. Bien que son poids soit impressionnant, ses puissantes pattes postérieures lui permettent tout de même d'effectuer de fulgurantes accélérations, sur de courtes distances. Il est également muni de puissantes griffes tranchantes et de dents pointues, solides et aiguisées comme de petits couteaux.

Sa physiologie lui permet d'hiberner sur de longues périodes. Néanmoins, après chaque réveil, il lui faut manger une quantité phénoménale, pour reconstituer ses forces.



Il vit, généralement, en solitaire, ne tolérant aucune intrusion sur son territoire. Si une menace ou une proie se présente, il se jette dessus pour la dévorer sans aucune considération pour sa propre sécurité, confiant dans sa taille et les plaques osseuses renforçant son cuir déjà épais.

Profil d'un TyrannÔce

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
42	-	65	58	31	18	42	38	-

Mouvement : 4/8/12/16

Points de Blessures : 40

Compétences : Pistage +20 (Int), Survie +20 (Int), Vigilance (Per).

Talents : Assaut acharné, Charge de berserker, Coup écrasant, Maître du combat, Sens aiguisés (odorat), Sprint.

Traits : Armes naturelles (morsure), Arme naturelle supérieure, Armure naturelle 2, Charge brutale, Œil du prédateur*, Taille (grande), Thermofuge**.

* **Œil du prédateur** : L'œil du TyrannÔce possède une acuité exceptionnelle pour percevoir les mouvements, mais se révèle assez médiocre sinon. Par conséquent, tout jet de Vigilance de la créature est de Difficulté Assez facile (+10), à moins que la cible ne soit parfaitement immobile. Auquel cas, la Difficulté devient Difficile (-20).

** **Thermofuge** : La peau écailleuse du TyrannÔce est extrêmement résistante à la chaleur, lui permettant de vivre dans les grottes créées par la lave, au cœur des volcans. En conséquence, ses PA sont doublés contre les armes causant des dégâts à Energie.

Armure : cuir épais et plaques osseuses (Toutes 2; Primitive).

Armes : morsure (1d10+6 P; Pén.: 0).

Niveau de menace : Xenos Majoris.

LE MONDE PERDU

Ce scénario est destiné à introduire un ou plusieurs PJ Drusinuïtes dans votre campagne. Il est aussi bien jouable avec les règles de **Dark Heresy** que celles de **Rogue Trader**. Néanmoins, sans être indispensable, la possession du **Traité Inquisitorial** peut s'avérer utile. Quel que soit le système choisi vous pouvez le jouer en one-shot ou pour démarrer une nouvelle campagne, avec des PJ spécialement créés pour l'occasion, ou comme flashback avec les personnages de votre campagne en cours ou bien encore mixer ces options. La seule restriction concernant ce scénario est la présence d'au moins un PJ Drusinuïte, tandis que le reste du groupe doit être constitué de membres d'équipages du **Righteous Glory**. Par conséquent, si vous utilisez ce scénario dans le cadre d'une partie de **Dark Heresy**, les PJ ne seront pas encore membres de l'Inquisition et ce scénario fonctionnera mieux avec des personnages au passé douteux et/ou fleurant avec l'hérésie, tels qu'un érudit des académies Hetaireia Lexis, un fils de Dispater, un membre des lames astrales, un déserteur de la Garde Impériale, un mercenaire, n'importe quelle racaille (bien qu'un dompteur soit particulièrement indiqué), un disciple de Thule ou encore un hérétique Malygrisien. Évitez, par contre, les Arbitrators, Ecclésiastes, Psykers Impériaux et Sororitas dont la collaboration avec des pirates et des hérétiques est extrêmement improbable. Si vous souhaitez plutôt utiliser ce scénario pour une partie de **Rogue Trader**, les mêmes consignes s'appliquent. Évitez donc les Carrières d'Astropath Transcendant et de Missionary et préférez leur celles d'Arch-militant, Explorator, Seneschal ou Void-master. Évitez aussi les Carrières de Rogue Trader et de Navigator dont la présence, en doublon, au sein de l'équipage paraît également peu probable. Alternativement, vous pouvez proposer à vos joueurs d'incarner carrément les officiers du **Righteous Glory**.

CONTEXTE

Le capitaine Aestaban Albrecht ^{V^{ème}} du nom et son équipage ont (re)découvert, dans les Marches de Drusus, une planète longtemps oubliée, 44 Drusus, et décidé d'y établir une base d'opération où se faire oublier des autorités impériales et faire de nouveaux profits.

Les notes d'Aestaban l'ancien - Le libre-marchand qui (re)découvrit 44 Drusus durant la croisade Angevin – font mention des richesses végétales, animales et minérales de la planète, ainsi que de ses conditions particulières et de sa localisation. Le libre-marchand y a également consigné le résultat de ses observations, réflexions et conclusions au sujet des habitants, de leurs us et de leurs coutumes. Malgré ces mises en



garde, son intrépide descendant, Aestaban le jeune, compte bien tirer profit de ces richesses.

Les nouveaux colons ont établi leur tête de pont, sur Tol Balminasse, dans les ruines de l'ancienne administration mise en place par Saint Drusus et tentent, difficilement, de restaurer ces vestiges. Afin d'accomplir son dessein, le capitaine Albrecht cherche, avant tout, à se concilier les tribus et obtenir leur coopération, en nouant des relations commerciales avec les chefs. Pour le moment, les résultats sont mitigés, en raison des Difficultés de communication et des effets néfastes des conditions climatiques et électromagnétiques qui perturbent le fonctionnement de tout appareil technologique amené sur la planète par les nouveaux colons. Néanmoins, certains chefs tribaux se sont déjà laissés amadouer et collaborent avec les pirates. Le(s) PJ Drusinuïte(s) du groupe font partie de ces tribus alliées. Cependant, la plus puissante de toutes les tribus de 44 Drusus, celle des Ainar, reste encore indécise quant à sa position par rapport aux étrangers. Son choix pourrait s'avérer déterminant. En effet, si un conflit éclatait, nombre de tribus mineures se rangeraient certainement derrière les Ainar.

Les Ainar ont su fédérer plusieurs tribus de moindre importance et contrôlent plusieurs îles du nord-ouest de l'archipel, voisines de Tol Balminasse. Ce sont de nobles et valeureux guerriers, d'habiles artisans et des leaders éclairés. Les Ainar se considèrent comme les gardiens de 44 Drusus et les héritiers du « bon sauvage » qui accompagna le Saint dans ces campagnes dans toute les marches. Pour eux, Tol Balminasse revêt un caractère presque sacrée. C'est l'île de Saint Drusus. Durant des siècles, ils l'ont préservée, la gardant vierge de toute nouvelle implantation humaine. Aujourd'hui que les étrangers venus des étoiles sont de retour, ils hésitent sur la conduite à tenir. Faut-il les accueillir comme les dignes descendant de Saint Drusus ou s'agit-il d'usurpateurs indignes de fouler ce sol sacré ?

CE QUE SAVENT LES PJ...

DRUSINUITES

En plus de toutes les informations contenues dans l'aide de jeu 44 Drusus, les PJ Drusiniutes savent que les étrangers viennent des étoiles, comme Saint Drusus, et qu'ils veulent s'établir sur Tol Balminasse (ce qui, en Drusiniute, signifie « l'île de la tour du pouvoir ») et faire du commerce avec les Drusiniutes. Pour cela, leur chef, celui qui se fait appeler «Capitaine», cherche à se concilier les bonnes grâces des Ainar (ce qui signifie « bénis », en Drusiniute), la plus puissante des tribus Drusiniutes, qui se prétendent les héritiers du «bon sauvage» de Drusus et ont réussi à fédérer quatre autres tribus au sein d'une alliance commerciale et militaire. Les Ainar nomment tout simplement leur chef Atar. C'est un homme d'âge mûr, sage et encore vigoureux. On le dit aussi extrêmement rusé. Leurs alliées sont :

- Les Andûnorë (signifiant, en Drusiniute, «peuple du couchant»), la seconde tribu de l'alliance par sa démographie, juste derrière les Ainar. Ce fait s'explique par la nature des îles peuplées par cette tribu, peu hostiles et riches en nourriture. Ces îles sont, d'ailleurs, surnommées Andor (c.-à-d. «pays de l'abondance»), par les Drusiniutes. Les Andûnorë sont dirigés par le vénérable sage Yaur, bien que certains prétendent qu'il n'ait plus toute sa tête.

- Les Draug-elda (les «loups des étoiles» dans la langue du peuple de 44 Drusus), une tribu réputée pour ses navires et l'habileté de ses marins, dirigée depuis de nombreuses années par le fort et rusé Fëanaro, sur lequel le poids des ans ne semble pas avoir de prise. La rumeur prônant, également, que c'est un homme à femmes. Cette tribu est, de loin, la plus redoutée, au combat, de toutes celles de 44 Drusus. Ce sont de fiefés fêtards qui aiment boire, rire et faire montre de la richesse de leur tribu. Aux yeux des autres Drusiniutes, se sont des rustres sans foi ni loi.

- Les Forgwaite (ce qui signifie le «peuple du nord», dans la langue des Drusiniutes), une petite tribu nordique matriarcale, peuplant l'île la plus septentrionale de l'archipel, Fordor (la «terre du nord», en Drusiniute), dirigée par Helkawen, une farouche guerrière, toujours célibataire. On prétend qu'elle refuse d'épouser un homme qui ne pourrait pas la vaincre en combat singulier.

- Les Atani-rûne (ce qui signifie «hommes de l'est», en langue Drusiniute), une autre micro-tribu, pauvre et éloignée de ses alliées, mais proche de Tol Balminasse. Depuis peu, cette tribu est dirigée par Fëadûr, suite au décès inattendu de son prédécesseur, lors d'une chasse qui a mal tourné.

NON DRUSINUITES

Les PJ non Drusiniutes savent que l'équipage du Righteous Glory fuit les autorités du secteur Calixis et cherche refuge sur 44 Drusus. En plus du climat, éprouvant, d'étranges perturbations électromagnétiques dérèglent les appareillages technologiques. Pour survivre sur cette planète inconnue, il leur faut compter avec les autochtones, aussi étranges soient-ils. Pour assurer leur position, il leur faut faire ami ami avec la plus puissante des tribus locales, les Ainar, une tribu à la tête d'une micro-fédération indigène.

Grâce à des contacts secrets avec l'une des tribus membres de cette alliance, celle d'un indigène appelé Fëadûr, le capitaine Albrecht a pu apprendre que l'alliance des Ainar comporte cinq tribus et prétend avoir un lien avec Saint Drusus, le général qui conquit les marches portant aujourd'hui son nom. Par tous les moyens, les PJ doivent convaincre les quatre autres tribus de s'allier ou se soumettre au capitaine Albrecht. Une rencontre a donc été organisée entre les PJ et les chefs de cette alliances, par leurs contacts Drusiniutes.

Le capitaine Albrecht souhaite, si possible, éviter le conflit et, en bon commerçant, espère sceller un accord commercial avec les tribus. En effet, pour s'établir sur cette planète inconnue, l'équipage du Righteous Glory a besoin de vivres, d'eau douce et de matériaux de constructions. En échange, le capitaine Albrecht est prêt à offrir aux Ainar et à leurs alliés de l'or, des perles et des pierres précieuses, des technologies «avancées», pour chasser, pêcher, défricher, cultiver, etc., et même des armes ! Les PJ emportent donc avec eux une caisse de lingots, une caisse de perles et de pierres précieuses, une caisse de vêtements ordinaires, une caisse d'amasec, une caisse de cigalho, une caisse de recaf, une caisse de charges de démolition, plusieurs caisses contenant des échantillons de technologies tels que horologium, filtres nasales, lunettes IR, augure, médikit, auto-plume, multi-outils, etc., une caisse de couteaux, épées et haches monomoléculaires, une caisse de grenades, une caisse de fusils laser, une caisse de baïonnettes, une caisse de lunettes télescopiques, une caisse de chargeurs pour fusils laser et une caisse de gilets pare-balles.

Les PJ doivent également évaluer les ressources disponibles, les potentielles sources de profit (minérales, végétales, animales ou autres) et tenter d'en obtenir les droits d'exploitation.

Enfin, dans l'éventualité d'un échec de leur mission commerciale, les PJ doivent également découvrir les forces et les faiblesses des Drusiniutes et évaluer leurs capacités militaires tant défensives qu'offensives.

INTRODUCTION

Après avoir (re)trouvé 44 Drusus, le capitaine Albrecht a décidé de s'établir sur Tol Balminasse, sur les ruines de l'ancienne « capitale » bâtie par Saint Drusus. Les PJ membres de son équipage ont donc été débarqués sur l'île pour la défricher, y établir un camp de base et fouiller les ruines à la recherche de tout ce qui pourrait avoir de la valeur ou un quelconque intérêt. Parallèlement le capitaine et son second ont tenté d'établir le contact et de nouer des liens d'amitiés avec les autochtones. Certaines tribus ont rapidement accepté les nouveaux venus et collaborent avec l'équipage dans sa tâche. Les PJ Drusiniutes travaillent donc de concert avec le reste du groupe, même si la communication n'est pas toujours facile en raison du tabou des Drusiniutes envers la parole. Pour les nouveaux colons (c.-à-d. l'équipage du Righteous Glory), les conditions sont difficiles sur 44 Drusus, en raison du climat équatorial, extrêmement chaud et très humide. D'autant plus qu'un phénomène électromagnétique étrange perturbe tous les appareils électriques et électroniques.

PERTURBATIONS ÉLECTROMAGNÉTIQUES

Le champ magnétique de 44 Drusus subit une très forte perturbation provenant du centre de l'archipel. Visuellement, ce phénomène se traduit par un terrible orage permanent, au-dessus des eaux du lagon, surplombant un impénétrable brouillard. Les nuages sont noirs comme la nuit et sans cesse zébrés d'impressionnant éclairs. Ce phénomène perturbe le champ magnétique de l'ensemble de la planète, affectant même tout appareillage électrique ou électronique. Les appareils magnétiques, tels que boussoles ou compas, indiquent obstinément le centre de l'archipel ou la direction opposée, si l'on s'en approche trop. Les appareils de mesures tels que les horologiums perdent de leur précision, jusqu'à totalement dérailler, si l'on s'approche trop, là encore, du centre de l'archipel. Les génératrices et autres batteries connaissent d'inquiétantes et soudaines fluctuations d'énergie, etc.

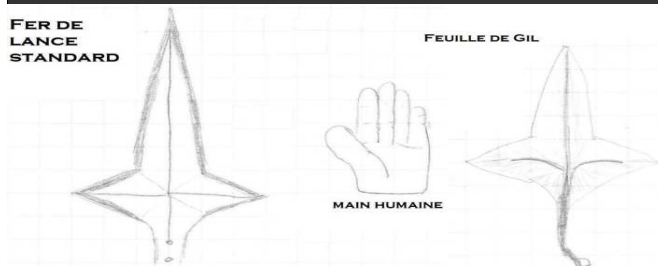
En termes de jeu, toutes les armes tirant leur puissance d'une source d'énergie électrique, magnétique, gravitationnelle ou psychique voit leur qualité réduite d'un cran (c.-à-d. Exceptionnelle devient Bonne ; Bonne devient Moyenne ; Moyenne devient Médiocre ; Médiocre devient purement et simplement inutilisable), avec les tous les effets correspondant (N.B. : Pour les armes de mêlée, exceptionnellement, appliquez les effets de la « nouvelle » qualité correspondant aux armes de tir, en plus des effets normaux aux armes de mêlées qui restent eux-mêmes inchangés. De plus si une arme de mêlée

de force, énergétique ou étourdissante « s'enraye » sur un jet d'attaque ou de parade, elle perd l'attribut lié à son type jusqu'à être réparée. Exemple : Une lame énergétique qui « s'enraye » sur un jet de parade perd l'attribut Champ énergétique), tant qu'elles sont utilisées sur 44 Drusus. La même règle s'applique à tous les appareils électriques, magnétiques, gravitationnels ou psychiques utilisés par les PJ (exemple : Un auspex de qualité moyenne devra être traité comme une arme à distance de qualité médiocre et cessera de fonctionner sur un résultat de 91 à 100 sur tout jet requis par son utilisation). Les implants bioniques subissent également ces perturbations. Néanmoins, dans leur cas, appliquez simplement les effets correspondant à la « nouvelle » qualité dans la description du ou des implants concernés. Les Pouvoirs et Disciplines psychiques sont aussi perturbés. A moins que le personnage ne possède le Trait Tatouages (cf. 44 Drusus), toute utilisation d'un Pouvoir ou d'une Discipline psychique provoquera un phénomène psychique !

Mais, si certaines tribus sont amicales, d'autres semblent encore hostiles ou tout du moins méfiantes. Parmi elles se trouve la plus importante et puissante de toutes les tribus Drusiniutes, celle des Ainar. D'après son officier en second, Jace Cutter, s'attirer les bonnes grâces de cette tribu serait un avantage déterminant pour sécuriser leur position sur cette planète tandis qu'un conflit pourrait s'avérer fort préjudiciable. Les PJ doivent donc convaincre les Ainar de se joindre à la nouvelle alliance commerciale mise en place par Aestaban le jeune.

LANCES DRUSINIUTES

Chaque Drusiniute adulte possède une lance personnelle constituant son seul bien propre et, à ses yeux, une extension de lui-même. Ces lances sont finement travaillées et ciselées dans le corail psychoactif endémique de 44 Drusus, appelé par ses habitants Enarion. La branche de corail brute est modelée par les plus habiles artisans de la tribu pour donner à la lance sa finesse, sa robustesse et le tranchant de sa lame, capable de percer même les armures modernes légères. Sa tête à triple lame est façonnée pour ressembler à la feuille de Gil, un arbre de 44 Drusus, associé à Saint Drusus lui-même par les Drusiniutes.



Mais, outre son matériau de base, cette lance se différencie de toute autre, dans le secteur Calixis, par son allonge modifiable. En effet, tout Drusinite peut, grâce à ses tatouages psychoactifs, contrôler la longueur de sa lance, par la seule force de sa volonté. Ceci permet aux guerriers Drusinites de raccourcir leur lance, pour en faciliter le transport. Habituellement, ils portent leur lance, raccourcie, accrochée à la taille ou bien suspendue dans leur dos. Au combat, ils peuvent alors l'utiliser comme une javeline à une main ou bien l'allonger jusqu'à sa taille maximale pour s'en servir d'épieu.

La «capitale» des Ainar, Kópaninekuë («le havre blanc», en langue Drusinite), se trouve sur l'atoll de Dôraïne (autrement dit «la terre bénie», dans la langue Drusinite). Cet atoll, le plus grand au nord ouest de l'archipel, se trouve à une journée de mer de Tol Balminasse, la plus grande île visible. Etant donné qu'aucune infrastructure Drusinite n'existe sur Tol Balminasse, il n'y a donc pas de port et les PJ doivent utiliser des pirogues Drusinites pour rejoindre, depuis la plage, le grand trimaran devant les conduire à Dôraïne. Même depuis la côte, le grand navire blanc aux formes élancées paraît impressionnant, ses immenses voiles bleues triangulaires claquant au vent. Ce navire appartient à l'une des tribus déjà alliées à la maison Albrecht et dont font partie les PJ Drusinites. Ces derniers devront servir d'intermédiaires entre leurs compagnons étrangers et leurs frères de la tribu des Ainar.

Les PJ quittent leur île peu avant la tombée de la nuit. Deux rangées de torchères ont déjà été plantées dans le sable afin de baliser le chemin jusqu'aux pirogues. Il ne faut que quelques minutes aux PJ pour rejoindre le Falledine («l'écume étincelante», en Drusinite), le navire qui les mènera à destination. Le navire appareille au crépuscule, direction plein ouest. 44 Drusus ne possédant pas de lunes, la nuit y est noire comme l'encre, mais les étoiles, bien visibles, permettent aux marins de s'orienter aisément. Durant toute la traversée, les PJ aperçoivent toujours, au sud, l'orage incessant au centre de l'archipel. Les marins Drusinites prennent bien soin de passer très au large de cette zone, comme si elle les terrifiait. Le Falledine fend silencieusement les eaux intérieures de l'archipel. De ce côté des îles et malgré l'orage central, les eaux sont très calmes et peu dangereuses. Les espèces marines les plus hostiles de 44 Drusus préfèrent, en effet, le grand océan extérieure aux eaux de la mer intérieure. Les PJ peuvent profiter de la traversée pour se reposer, faire connaissance et/ou passer le temps comme ils l'entendent. A l'aube, le navire vire pour mettre le cap au nord, tandis que les PJ peuvent, enfin, apercevoir les îles qui entourent l'atoll de Dôraïne. Dans les rayons iridescents de l'aurore, les PJ peuvent distinguer, à la proue du navire, un étrange balai. Un banc de poissons volants saute dans les vagues devant



l'étrave de leur bateau, comme jouant avec l'écume ou faisant la course avec leur embarcation. Pour les PJ Drusinites du groupe, ceci est un très bon présage. En fin de matinée, les PJ aperçoivent, enfin, l'atoll de Dôraïne. Dans le ciel, des silhouettes d'oiseaux tournent au-dessus de l'atoll. A mesure que le Falledine se rapproche, ces silhouettes grossissent et les PJ se rendent compte qu'il ne s'agit nullement d'oiseaux, mais plutôt de grands lézards ailés. Plusieurs survolent le navire. Puis, l'une d'entre elles plonge vers la mer, redressant au dernier moment pour longer le Falledine. Les PJ peuvent alors distinguer son cavalier, un fier Drusinite armé d'une longue lance d'albâtre, le corps entièrement couvert de tatouages tribaux. Il porte un simple pagne de tissu, décoré de plumes et des bracelets de cuirs aux poignets et aux chevilles. Il adresse un salut amical aux membres d'équipage Drusinites, avant de reprendre de l'altitude.

KOPANINEKUË

Le Falledine franchit les portes du port de Kópaninekuë, flanquées de deux tours élancées, à l'entrée du lagon. L'architecture de ces tours est étrangère aux PJ venus du Righteous Glory et ressemblent à deux excroissances naturelles qui auraient poussé du récif de corail pour s'élancer vers le ciel. Au centre du lagon, les PJ peuvent apercevoir plusieurs navires semblables au leur, amarrés à de longs pontons en étoiles, entourant la citée construite sur pilotis. L'ensemble étincelle d'une aveuglante lumière blanche, tandis que les tours en forme de flèches de la cité s'élancent vers le ciel, telle une cité-ruche miniature. Comme pour les tours à l'entrée du lagon, l'architecture de la cité est sensiblement étrangère et troublante pour les PJ non Drusinites.

A mesure que leur bateau s'approche de la cité, les PJ distinguent d'avantage de détails. De nombreux Drusinites couverts, comme le veut leur coutume, de tatouages tribaux, s'affairent sur le pont des navires et

sur les pontons adjacents, chargeant et déchargeant des marchandises, négociant les échanges dans un langage uniquement gestuel, sans jamais prononcer un mot. Un peu plus loin, des enfants rient et jouent. Les PJ non Drusinuïtes ressentent comme un léger et indéfinissable malaise (en termes de jeu, considérez que tous les personnages non Drusinuïtes souffrent des effets du **Trait Présence démoniaque** qui leur impose un **-10 en FM** où qu'ils soient sur 44 Drusus) à l'approche de la cité. Ceux possédant la Compétence **Psygniscience** peuvent effectuer un **jet Moyen (+0)**. En cas de réussite, ils entendent comme un chant qui semble provenir de la cité elle-même, non pas des habitants, mais des bâtiments. S'ils interrogent leurs compagnons Drusinuïtes, ceux-ci pourront les informer qu'il s'agit là du champ des ancêtres.

Le Falledine accoste un ponton libre et, tandis que les marins Drusinuïtes affalent les voiles et amarrent l'embarcation, une douzaine de guerriers Drusinuïtes s'avancent à la rencontre des PJ. Ils portent des bijoux finement ciselés et gravés, ornés de nacres et de plumes, à leurs chevilles, bras et poignets, ainsi que dans leur cheveux, nez et oreilles, et arborent une lance acérée qu'ils tiennent fermement. Il s'agit, manifestement, d'une escorte en tenue d'apparat. Arrivés à hauteur des PJ, ils se placent de part et d'autre, en deux rangées parfaitement alignées. Celui qui semble être leur chef fait face aux PJ. Sans prononcer un mot, il commence par déposer sa lance, à ses pieds. Après s'être relevé, il fixe les PJ dans les yeux comme s'il cherchait à les évaluer, avant de tendre ses avant bras devant lui, paumes vers le ciel. Il referme alors les poings, laissant uniquement ses deux majeurs dressés, puis, dans un gothique exécrable – **jet Assez difficile (-10) de Langue (bas gothique)** ou **jet Moyen (+0) de Langue (haut gothique)**, pour comprendre ses paroles (uniquement pour les PJ non Drusinuïtes, bien sûr) -, il dit : « *Bienvenus, étrangers. Suivez moi !* ». Sans attendre de réponse, il se baisse, à nouveau, pour ramasser sa lance, avant de tourner les talons, pour prendre la direction de la cité. Durant toute la scène, le reste de l'escorte reste parfaitement impassible, à moins que les PJ n'esquissent un geste d'agression à leur encontre ou celle de leur chef. Les PJ ayant déjà eu à faire avec des Drusinuïtes (ne serait-ce que leurs compagnons) devraient, normalement, déjà connaître cette étrange coutume. Néanmoins, si l'un d'entre eux prend outrage du geste de leur hôte, ses compagnons devraient le raisonner rapidement. Lorsque les PJ sont prêts à suivre le Drusinuïte qui vient de les accueillir, l'escorte se remet en marche et les accompagne.

La garde d'honneur les mène alors jusqu'à l'une des maisons les plus proches du port. C'est une sorte de case, à un étage. Le rez de chaussé est occupé par une salle commune servant de cuisine et de salle à manger, ainsi que pour recevoir et discuter. L'étage, lui, est occupé par un dortoir dans lequel des hamacs



tressés ont été tendu autour d'un pilier central. Les PJ peuvent y poser leurs effets personnels et prendre un peu de repos. Seule la moitié de leur escorte les accompagne à l'intérieur. Les autres se déploient devant l'entrée. Celui qui semble être le chef tend à nouveau le poing vers les PJ, toujours en levant son majeur au ciel, avant de déclarer (même jet que précédemment) : « *Reposez-vous. Le conseil vous recevra bientôt.* » Si les PJ demandent plus de précisions, l'homme se contente de hausser les épaules. Si les PJ se montrent agressifs, les autres gardes défendront leur chef et ceux restés à l'extérieur viendront leur prêter main forte, alertés par le bruit, mais non sans avoir dépêché l'un d'entre eux pour quérir du renfort. Une autre douzaine de gardes arrivera alors 1d10+5 rounds après que l'alerte soit donnée. Les PJ ne sont pas prisonniers et leur escorte les abandonne ici. Ils sont libres de sortir et de visiter la ville, s'ils le désirent. Les PJ Drusinuïtes connaissant bien les us et coutumes de leur peuple pourront rassurer leurs compagnons et leur servir de guide, ainsi que leur indiquer que l'entretien avec le conseil n'aura probablement pas lieu avant la nuit.

Si les PJ profitent de leur temps libre pour visiter la ville, ceux venant du Righteous Glory suscitent la curiosité des enfants et la méfiance des adultes. Partout où ils vont, on leur jette des regards en coin, mais les marmots viennent s'accrocher à leurs basques et leur faisant de grands sourires et ne les lâcheront pas sans avoir obtenu quelque colifichet. Si un PJ offre quelque chose à un enfant, celui-ci part en courant, poursuivi par ses petits camarades. Mais la nouvelle fait rapidement le tour de la ville et deux fois plus d'enfants viennent le harceler. Les adultes seront toutefois moins méfiants si les PJ font ce genre de geste. De même, la présence des PJ Drusinuïtes facilitera les échanges. Les adultes ne parleront pas aux PJ, sauf absolue nécessité. Mais ils seront heureux d'offrir de la nourriture aux PJ Drusinuïtes et à ceux ayant offert quelque chose aux enfants.

Sur le port, hommes et femmes s'affairent à fabriquer et réparer cordages, voiles, bateaux et filets. Les pêcheurs distribuent le fruit de leur pêche aux autres membres de la tribu, sans rien demander en échange. Ces poissons sont de toute sorte et de toutes tailles. Il y a de gros poissons argentés et effilés, des poissons de roche hérissés d'épines et même des poissons volants comme ceux observés un peu plus tôt. Au-dessus des étals volettent de petits lézards ailés au long bec hérissé de dents. Ils plongent régulièrement, vifs comme l'éclair, pour saisir de petits morceaux de chair, tout en évitant les gestes exaspérés des pêcheurs pour les chasser. Autre élément que seuls les PJ Drusinuïtes peuvent noter, par contre, tous les habitants de la cité n'appartiennent pas à la même tribu ! En effet, les Ainar ont conclu une alliance avec quatre autres tribus voisines, avec lesquelles elle commerce, mais organise aussi des échanges de pêcheurs, d'artisans, de chasseurs et de guerriers, ainsi que des mariages pour renforcer ces liens.

Le cœur de la cité est consacré aux habitations et aux ateliers des artisans. Ces derniers fabriquent les armes, les outils et les bijoux de la tribu. Dans cette partie de la ville, les autochtones sont encore plus méfiant envers les étrangers et rentreront précipitamment se claquemurer dans leur demeure ou échoppe, dès qu'ils aperçoivent les PJ. Si les PJ se montrent grossiers et/ou trop curieux, rappelez leur que chaque Drusinuïte adulte de sexe masculin possède une lance et sait s'en servir. Les PJ Drusinuïtes peuvent néanmoins servir d'intermédiaires. Les artisans accepteront même de traiter directement avec les PJ étrangers si ceux-ci ont fait quelques présents aux enfants. Les PJ peuvent ainsi troquer quelques pièces d'équipement contre des outils en bois, durci à la flamme, ou en pierre, polie, des bijoux, à base de cuir de reptiles, de coraux et/ou de nacre, voir même des armes : arcs, bolas, boucliers, couteaux, flèches ou frondes, mais aucune lance Drusinuïte ! Les arcs sont fait de bois (c.-à-d. qualité moyenne) ou d'os, parfois les deux (c.-à-d. bonne

qualité), ou plus rarement de ce même matériau étrange que les lances Drusinuïtes (c.-à-d. qualité exceptionnelle). Les flèches sont toutes en bois. Les pointes sont faites en os. L'empennage est constitué de plumes naturelles. Les bolas sont faits de pierre et de cuir et peuvent être de qualité moyenne ou bonne. Idem pour les frondes. Les boucliers, eux, sont fait de bois ou d'écorce, renforcés de cuir de reptiles. Traitez les comme des boucliers ordinaires, de qualité médiocre. Les couteaux, par contre, sont exclusivement conçus à partir du même matériau naturel, mais extrêmement résistant, dont sont faites les lances Drusinuïtes. Traitez les comme possédant l'amélioration monomoléculaire. Suivant ce que les PJ proposent en échange, un arc ou un couteau peut être de qualité moyenne, bonne ou exceptionnelle. A vous de juger, mais la qualité exceptionnelle ne devrait être accordée qu'à un PJ ayant offert quelque chose de vraiment précieux aux yeux des Drusinuïtes.

Au centre de la cité se tient une case nettement plus grande que les autres, entourée par les flèches des tours de garde, surmontées d'énormes volières abritant les lézards ailés aperçus un peu plus tôt. Il s'agit de la hutte du conseil des anciens. C'est là que ce prennent toutes les décisions importantes pour la tribu et où seront reçus les PJ, lorsque le conseil le jugera nécessaire. En attendant, l'accès en est strictement interdit aux PJ et étroitement surveillé par un détachement de douze guerriers de la garde d'honneur, semblables à ceux qui ont accueilli les PJ à leur arrivée.

De l'autre côté de la ville, un long pont, gardé par une dizaine de guerriers, mènent à la terre ferme. Cependant, les gardes refuseront de laisser les PJ traverser. De même, aucun Drusinuïte ne prendra un PJ, même Drusinuïte, à son bord pour lui faire quitter la cité, sans autorisation, préalable, des anciens. Non loin des chasseurs et des cueilleurs distribuent, eux aussi, le fruit de leur labeur. Des hommes et des femmes éviscèrent et écorchent des sortes d'iguanes, font griller la viande et tannent les peaux qui sont ensuite travaillées pour faire des chaussures, bracelets, accessoires et vêtements. Sur les étales, les PJ peuvent voir toutes sortes de reptiles, certains ont même des plumes, et d'amphibiens, de tailles variables allant de quelques centimètres à quelques dizaines de centimètres. Un homme est même en train de dépecer un crocodilien de plus d'un mètre.

Il faut bien une demie journée aux PJ pour visiter la ville. Où que se trouvent les PJ à ce moment là, en fin de journée, une grosse et soudaine averse se déclenche, mais ne semble pas perturber outre mesure les Drusinuïtes. Le phénomène est plus que courant sous ces latitudes, en effet. Quoi qu'il en soit, le soir venu, leur escorte du matin revient les chercher pour les mener jusqu'au hall des anciens. L'endroit est éclairé par de nombreuses troches produisant une

lumière très jaune et chaleureuse, ainsi qu'une épaisse fumée, en raison de l'humidité. Pour atténuer cette nuisance, les torches sont placées en hauteur. A l'extérieur, des nuées d'insectes, certains de la taille d'un doigt d'homme adulte, volètent autour des flammes.

DEVANT LE CONSEIL

Les gardes de la case du conseil s'écartent pour laisser passer les PJ. A l'intérieur, une foule de guerriers de différentes tribus se presse. Après une demie journée passée dans la cité, les PJ peuvent le deviner aux différents groupes qui semblent cohabiter dans la pièce, dont les colifichets et les vêtements diffèrent sensiblement. Les PJ peuvent ainsi dénombrer cinq tribus représentées. Face aux PJ, se tiennent cinq Drusinuïtes, dont une femme, d'âges variables, mais sensiblement plus âgés que la moyenne, assis derrière une longue table haute. Devant eux, un espace semble avoir été ménagé par la foule, pour les PJ. Tous les Drusinuïtes présents semblent dévisager les PJ, en silence. L'air est lourd de tension et de la fumée dégagée par les torches qui projettent des ombres inquiétantes sur les visages tatoués de l'assistance. Chaque membre du conseil siège sur une haute chaise de bois et de bambous, au dossier gravé, une magnifique lance appuyée à leur gauche (en signe de paix). Chaque lance est une pièce d'artisanat unique, finement ouvragée, décorée de perles, de plumes, d'or et de pierres précieuses. Mais la plus impressionnante est, sans nul doute, celle du doyen des Ainar, un véritable chef d'œuvre méticuleusement gravée de runes sur toute la surface de sa hampe et décorées d'antiques sceaux de pureté. Malheureusement, les PJ sont trop loin pour les déchiffrer. Les Ainar prétendent qu'il s'agit de l'une des mythiques lances du «Bon Sauvage» de Drusus, leur ancêtre. D'autres armes ont été suspendues, à la table, du côté des PJ (là, aussi, en signe de paix).

Comme peuvent s'en rendre compte les PJ Drusinuïtes, les cinq Drusinuïtes siégeant au conseil sont les chefs des cinq tribus composant l'alliance des Ainar. Le plus âgé, siégeant au centre, est Atar, le doyen des Ainar et leur «roi». Il émane de cet homme une aura de force et de sagesse qui impose le respect. Les PJ réussissant un **jet de Vigilance, Assez facile (+10)**, pour les PJ Drusinuïtes, ou **Moyen (+0)**, pour les PJ non Drusinuïtes, ou bien un **jet Moyen (+0) de Logique** remarqueront une ressemblance frappante avec le chef de leur escorte. Ce dernier est, en effet, l'un de ses fils. Atar est un homme de grande taille, encore très athlétique et arborant une chevelure blanche comme la neige. Ses yeux sont deux puits de ténèbres, pétillants d'intelligence. Il est souriant et amical. Il porte un long manteau et une coiffe de plumes colorées, ainsi qu'un simple pagne en tissu et des bracelets de cuir sans

ornements ostentatoires. Au-dessus de sa tête, le symbole gravé dans le haut dossier de bois de sa chaise représente un oiseau tenant un crâne dans ses serres. Un **jet Difficile (-20) de Connaissances générales (Imperium)** ou **Connaissances scolastiques (légendes)** suggère qu'il s'agit d'un **symbole archaïque associé à Saint Drusus**. Deux degrés de succès ou plus révèlent que l'oiseau de proie gravé est peut-être un faucon, un rapace de la Sainte Terra, et le crâne une variation de l'iconographie utilisée par la seconde armée du général Drusus. L'arme suspendue, devant lui, mais du côté des PJ, est un simple couteau en os. A y regarder de plus près – **jet Assez facile (+10) de Vigilance** –, il a, en fait, été fabriqué dans le même matériau que les maisons et les lances Drusinuïtes.



La femme qui se tient à la droite d'Atar paraît sensiblement plus jeune, bien que les rides aux coins de yeux et de sa bouche trahissent son âge. Contrairement aux autres membres du conseil, elle arbore d'épaisses fourrures qui laissent toutefois entrevoir une silhouette athlétique qui n'a rien à envier à celle de ses pairs. Sa longue et épaisse chevelure noire est nattée en une tresse unique retombant négligemment sur son épaule gauche. Il s'agit de

Helkawen, la «reine» des Forgwaite. Son expression farouche ne laisse aucun doute quant à ses talents de guerrière. Le haut dossier de sa chaise est gravé, au-dessus de sa tête, d'un flocon de neige. Un arc composite et un carquois en peau de reptile, garni de flèches de bois à l'empennage de plumes blanches, ont été suspendus devant elle, mais du côté des PJ.

A son côté se tient Yaur, le patriarche des Andùnoré. Contrairement au doyen des Ainar, Yaur semble accuser le poids des années. Il se tient voûté, perdu dans ses pensées, tout en triturant sa longue barbe blanche. Son corps est également plus frêle que celui d'Atar. Il se contente essentiellement d'observer et lorsqu'il parle, ce n'est que d'une voix faible, mais néanmoins assurée. Un épi de céréale est gravé, au-dessus, de sa tête, sur le haut dossier de sa chaise. Aucune arme n'a été suspendue devant lui.

De l'autre côté, à gauche du doyen des Ainar se tient le plus grand, par la taille, et le plus imposant physiquement des membres de cette assemblée, Fëanaro, le «grand capitaine» de la tribu des Draugelda. C'est un solide gaillard à la peau tannée par le soleil et les embruns, au regard farouche, mais au sourire amical. Il arbore de nombreux bijoux étincelants, ainsi qu'un pagne de cuir, et une courte barbe bien taillée. Son allure est également trompeuse quand à son âge. Ses cheveux, mi-long, sont d'un noir aile de corbeau et son regard présente une couleur légèrement dorée. Le haut dossier de sa chaise est gravé d'une tête de loup sur un croissant de lune. Des PJ observateurs – **jet Assez facile (+10) de Vigilance** – peuvent se souvenir avoir déjà aperçu le symbole peint sur ce bouclier, sur les voiles de certains navires amarrés dans le port. Un bouclier fait de cuir et d'écorce, peint du même symbole que celui gravé sur la chaise, un simple couteau d'os, comme celui d'Atar, et des bolas ont été suspendus, devant lui, mais du côté des PJ.

Enfin, le dernier membre du conseil est le plus jeune, ainsi que l'un des moins impressionnant. De petite taille, le visage taillé à la serpe, la peau presque noire, rendant ses tatouages difficiles à distinguer, il s'agit de Fëadûr, nouveau chef des Atani-rûne. Il porte un pagne de tissu coloré et peint de motifs rappelant ceux de ses tatouages et arbore une tignasse en bataille. Ses yeux sont deux petites perles noisette profondément enfoncées dans leurs orbites. Au-dessus de sa tête, le haut dossier de sa chaise est gravé d'une étrange rune. Un **jet Difficile (-20) de Connaissances interdites (Xenos)** suggère qu'il s'agit d'une rune d'origine Eldar. Pour un PJ Drusinuïte, elle identifie, simplement, la tribu des Atani-rûne. Une fronde et un simple couteau en os, semblable à ceux de Atar et Fëanaro, ont été suspendus devant lui, mais toujours du côté des PJ.



Le conseil reçoit les PJ en tant qu'émissaires des étrangers venus des étoiles. En tant que tels, les PJ doivent se montrer respectueux des croyances et des coutumes des Drusinuïtes, s'ils veulent parvenir à se les concilier. Leur rencontre au port, avec la garde d'honneur, devrait leur avoir appris comment entrer en matière. Au besoin, rappelez aux PJ Drusinuïtes que déposer l'ensemble de ses armes, à ses pieds, est un signe de paix et qu'ils n'ont pas un statut suffisamment élevé pour prendre la parole sans, préalablement, dresser leurs majeurs vers le ciel, pour conjurer le mauvais sort. Les PNJ Drusinuïtes présents laissent quelques minutes aux PJ pour prendre leurs marques et respecter la coutume habituellement observée par tout ambassadeur. Après quoi, demandez aux PJ un **jet Assez facile (+10) de Charisme**, pour les PJ Drusinuïtes, ou **Moyen (+0)**, pour les PJ non Drusinuïtes, sans tenir compte, pour ce jet uniquement, des modificateurs correspondant à l'état d'esprit des membres du conseil, comme indiqué dans leurs profils (voir section **PNJ**, p.19). Appliquez, néanmoins, tous les autres modificateurs appropriés tels que ceux conférés par les Traits et Talents des PJ. Si un PJ commet une faute d'étiquette, ce jet est automatiquement un échec. En cas de réussite, par contre, tous les **jets d'Interaction** du PJ, avec les membres du conseil ou tout Drusinuïte présent lors de cette rencontre, voient leur **Difficulté réduite d'un cran**, tant qu'il ne commet aucune faute d'étiquette. L'attitude des membres du conseil, à son égard, n'est pas pour autant modifiée. Inversement, en cas d'échec, la **Difficulté de tous les jets d'Interaction** du PJ, avec les membres du conseil ou tout Drusinuïte présent lors de cette rencontre, est **accrue d'un cran**. D'autre part, les PJ peuvent également tenter de charmer et/ou impressionner les membres du conseil afin de se les mettre rapidement dans la poche. Dans ce cas, demandez leur un **jet d'Interaction avec la**

Compétence appropriée (c.-à-d. Charisme, Duperie ou Intimidation) et modifiez l'attitude des membres du conseil en conséquence. La Difficulté dépend, évidemment, de l'attitude des membres du conseil vis à vis des PJ (cf. Interaction, p.229 de **Dark Heresy** ou 293 de **Rogue Trader**), ainsi que des modificateurs appropriés (y compris le résultat du précédent jet).

Quoi qu'il en soit, l'homme du centre accueille les PJ au nom du conseil et de l'alliance : *«Les miens m'appellent Atar, je suis le doyen des Ainar. Au nom du grand conseil tribal de l'alliance forgée par nos pères, je vous accueille dans ma cité pour entendre ce que vous avez à nous dire, étrangers.»* Puis, il désigne, tour à tour ses compagnons : *«Voici Yaur, patriarche des Andünorë.»* Le vieillard, en bout de table, lève les yeux vers les PJ, les saluant de la main, comme dans un geste de bénédiction. Atar désigne ensuite la femme à ses côtés : *«Voici Helkawen, reine des Forgwaite.»* La guerrière pose un regard froid sur chacun des PJ, se contentant d'un léger hochement de tête, pour les saluer. Atar se tourne alors de l'autre côté, pour présenter le fier guerrier à la peau tannée : *«Et voici Fëanaro, grand capitaine des Draug-elda.»* Le grand guerrier affiche un sourire à la fois enjôleur et carnassier. Puis il finit par le plus jeune membre de ce conseil : *«Enfin voici Fëadûr, chef des Atani-rûne. Nous vous écoutons»* Un **jet Moyen (+0) de Langue (bas gothique)** ou un **jet Assez facile (+10) de Langue (haut gothique)** est nécessaire, aux PJ non Drusinuïtes, pour comprendre ces paroles. Si les PJ lui ont fait bonne impression, il les accueille chaleureusement, en amis. Si son attitude n'a pas changée, il se montre plutôt neutre, se contentant d'être poli. Enfin, si les PJ ont provoqué son déplaisir, il les accueille froidement et avec circonspection. Dans le même temps, si les PJ ont tous fait bonne impression, le reste du conseil manifestera son opinion favorable par des sourires et des hochements de tête. Tandis que si les PJ ont majoritairement provoqué leur déplaisir, les membres du conseil leur jetteront des regards noirs, méprisants ou sceptiques. Dans tous les autres cas, ils afficheront une attitude reflétant leurs opinions de départ respectives. Les PJ peuvent remarquer qu'Atar n'a fait aucun geste pour conjurer le sort, avant de parler. C'est un des privilèges du conseil, comme le savent les PJ Drusinuïtes.

Les PJ devraient commencer par se présenter, sans oublier de conjurer le sort, à la mode Drusinuïte, avant de parler. Laissez les ensuite plaider leur cause. Ils ont totalement carte blanche sur l'approche. Ils peuvent tenter d'amadouer le conseil, de l'acheter ou de l'intimider. Demandez des **jets d'Interaction** en conséquence et faites évoluer la position de leurs interlocuteurs en fonction des résultats. La foule présente, également, réagit aux actions et paroles des PJ. Considérez que l'attitude de chaque tribu reflète les dispositions de son chef.

Les PJ peuvent offrir tout ou partie du contenu des caisses qu'ils ont apportées. S'ils font ouvrir, devant le conseil, les caisses apportées avec eux, la vue des lingots, des perles et des pierres précieuses intéressera Fëadûr et Fëanaro (bonus de **+5 aux jets de Charisme et Tromperie** à leur rencontre). Les vêtements, eux, intéresseront Helkawen (bonus de **+5 aux jets de Charisme et Tromperie** à son encounter). Les baïonnettes, couteaux, épées et haches les intéresseront tous les trois (bonus supplémentaire de **+5 aux jets de Charisme et Tromperie** à leur encounter), également. En revanche, proposer des armes augmentera la méfiance et la suspicion de Atar et Yaur (**-5 à tous les jets d'Interaction** avec eux).

Les autres objets apportés par les PJ laisseront le conseil dubitatif à moins de leur expliquer leur usage. Fëadûr et Fëanaro se montreront alors intéressés (bonus supplémentaire de **+5 aux jets de Charisme et Tromperie** à leur encounter) par les charges de démolition, les grenades, les fusils laser, avec chargeurs et les lunettes télescopiques. Ils seront également intéressés, tout comme Helkawen, par les lunettes IR, l'augure et les gilets pare-balles (bonus supplémentaire de **+5 aux jets de Charisme et Tromperie** à leur encounter). Atar et Yaur, eux, seront d'avantage intéressés (bonus de **+5 aux jets de Charisme et Tromperie** à leur encounter) par l'horologium, l'auto-plume et le multi-outils. Et tous sont intéressés (bonus supplémentaire de **+5 aux jets de Charisme et Tromperie** à leur encounter), par contre, par le médikit. Aucun, par contre, ne trouve d'intérêt aux filtres nasales, par exemple.

Les PJ peuvent aller encore plus loin, en proposant une démonstration des différents biens apportés. Ceci ne sert, bien sûr, à rien pour l'or, les perles, les pierres précieuses, les vêtements ou même les armes de corps à corps. Par contre, c'est indispensable pour l'amasec, les cigalho et le recaf. Un **jet de Charisme de Difficulté déterminée par la disposition des membres du conseil** à leur égard est nécessaire pour les convaincre d'essayer ces produits. En cas de réussite, Fëadûr et Fëanaro sont conquis (bonus de **+5 aux jets de Charisme et Tromperie** à leur encounter) par ces produits. Helkawen, elle, n'est guère convaincue par l'amasec et les cigalho, mais apprécie tout de même le recaf (bonus supplémentaire de **+5 aux jets de Charisme et Tromperie** à son encounter). Seuls Atar et Yaur n'apprécient aucun de ces trois produits. En cas d'échec, seul Fëadûr se montrera intéressé et les PJ subiront un malus de **-5 à leurs jets de Charisme et Tromperie** à l'encontre des autres membres du conseil.

Il est également possible de faire une démonstration du fonctionnement des appareils technologiques. Cependant, certaines démonstrations, telles que les fusils laser ou les explosifs, nécessitent de trouver,

d'abord, un lieu approprié. Si les PJ en font la demande, un **jet de Charisme** de **Difficulté déterminée par la disposition des membres du conseil** à leur égard est nécessaire pour les convaincre. En cas de réussite, les PJ sont conduit, sous bonne escorte et accompagnés du conseil, sur le plage, à l'extérieur de la cité, éclairés par des torches portées par les gardes. Chaque démonstration nécessitera un jet approprié (c.-à-d. Technomaîtrise pour l'augure, CT pour un fusil laser, etc.) En cas de réussite, le bonus d'intérêt conféré est doublé. De plus, toute démonstration réussie d'arme ou d'explosif confère un bonus de **+5 à tous leurs jets d'Intimidation** à l'encontre des membres du conseil. En cas d'échec, par contre, les PJ ne reçoivent aucun bonus d'intérêt, pour cet objet, et subissent un malus de **-5 à tous leurs jets d'Interactions** avec les membres du conseil. N'oubliez pas les perturbations électromagnétiques (cf. encadré ci-dessus) !

Les PJ peuvent aussi faire preuve d'esprit d'initiative et imaginer d'autres propositions, comme une assistance militaire contre leurs ennemis ou bien de leur rendre un service, etc. Fëadûr les appuiera également. Atar et Yaur ne seront guère impressionnés par une proposition de type militaire. Il le seront d'avantage, par contre, par une proposition d'assistance d'un autre type (bonus de **+5 aux jets de Charisme** et **Tromperie** à leur rencontre). Inversement, Fëanaro et Helkawen peuvent se montrer intéressés par une assistance militaire (bonus de **+5 aux jets de Charisme** et **Tromperie** à leur rencontre), mais déclineront tout autre proposition. Quoi qu'il en soit, Atar ne manque pas d'interroger, en retour, les PJ sur leurs motivations et leurs attentes. Un **jet Moyen (+0) de Vigilance** permet alors d'apercevoir une lueur d'intérêt dans le regard de Yaur. Les PJ sont libres de leur réponse. Néanmoins, s'ils mentionnent leurs ennuis avec les autorités, leur passé de pirate ou se montrent ouvertement cupides, tous leurs **jets d'Interactions** avec les membres du conseil, autres que Fëadûr, voient leur **Difficulté augmentée d'un cran** !

Pour réussir à se concilier le conseil, les PJ doivent réussir à en mettre au moins 3 sur 5 dans leur poche (c.-à-d. **Favorable**, **Loyal**, **Ouvert** ou **Craintif** ou mieux). S'ils y parviennent, le conseil accepte la proposition des PJ. Si une majorité de membres sont **Indifférent**, le conseil refuse de donner une réponse définitive et demande aux PJ du temps pour se consulter et réfléchir à leur proposition. Enfin, si la majorité du conseil (c.-à-d. 3 sur 5 ou plus) est hostile (c.-à-d. **Dédaigneux**, **Mécontent** ou **Suspicieux** ou pire), le conseil rejette la proposition des PJ. Quoi qu'il en soit, les PJ sont reconduits jusqu'à leur case par la garde d'honneur, dans l'attente de pouvoir rentrer faire leur rapport ou de la décision finale du conseil. Ils ont le reste de la nuit rien que pour eux.

INTERLUDE

Les PJ ont le choix entre goûter une bonne nuit de repos ou bien visiter la cité de nuit. C'est, d'ailleurs, probablement ce qu'ils décideront, s'ils n'ont pas réussi à se concilier le conseil tribal, car c'est, sans doute, leur seule occasion de tenter de négocier individuellement avec les chefs de tribus.

De nuit, l'activité est nettement réduite, dans les rues de Kópaninekuë. Le calme règne sur la cité. Le silence nocturne n'est brisé que par le clapotis du port et, de temps en temps, le cri d'un animal. L'absence de lunes en orbite autour de 44 Drusus rend la nuit extrêmement sombre. Heureusement pour les PJ, la ville n'est pas totalement plongée dans l'obscurité, grâce aux grandes torches placées aux endroits « stratégiques » (c.-à-d. le port, la case du conseil et l'accès terrestre à la cité). Des guerriers, par deux, patrouillent également les rues, éclairés par une torche portée par l'un d'eux. Ces patrouilles sont, néanmoins, suffisamment espacées pour permettre aux PJ de se déplacer sans être vus, à condition de trouver un moyen de s'éclairer pour éviter de se casser la figure en buttant sur un obstacle ou dans un mur.

Dans le port, les bateaux sont également éclairés, par des feux allumés par les marins pour la veillée. Sur la plupart des navires, l'équipage se contente d'écouter les mythes et légendes contés par les anciens. Mais les PJ peuvent également distinguer des rires et des chants provenant d'autres navires, regroupés autour des pontons les plus éloignés de la cité. Il s'agit des vaisseaux des Draug-elda, qui font la fête, buvant, dansant et chantant, comme à leur habitude.

LA LÉGENDE DU «BON SAUVAGE» DE DRUSUS

«Un jour, des étrangers descendirent des étoiles et les tribus les accueillirent comme des frères. Mais les étrangers étaient arrogants et brutaux et la guerre éclata entre les tribus et ces étrangers venus des étoiles. Les étrangers étaient nombreux, mais pas autant que les tribus. Les étrangers étant puissants. Mais les ancêtres nous protégeaient. Leurs puissantes lances cracheuses de feu cessaient subitement de fonctionner et leurs guerriers perdaient la raison. Alors, d'autres étrangers virent des étoiles, plus nombreux, plus nombreux, même, que les tribus, avec plus d'armes et à leur tête un puissant guerrier. Son aura était telle qu'elle commandait le respect. D'un seul regard, il pouvait défaire le plus redoutable et haineux de ses ennemis. Mais il était bon. Au lieu d'écraser les tribus, il leur proposa la paix. Au début, un seul accepta, un jeune guerrier Aina. Il se prosterna devant le chef venu des étoiles et ils passèrent trois jour et trois nuits entières à parler. A

l'aube du quatrième jour, ils partirent, seuls, pour Bar-dae, disparaissant dans l'épaisse brume qui entoure continuellement l'île maudite. Plusieurs jours et plusieurs nuits passèrent, avant que leur embarcation n'émerge, lentement, de la brume. Certains disent même que l'orage perpétuel grondant au-dessus de l'île cessa, ce jour là, jusqu'à ce qu'ils mettent pied à terre. Le jeune guerrier Aina était devenu un fier et puissant guerrier, capable, dit-on, d'utiliser trois lances en même temps ! Impressionnées, les tribus se soumièrent à sa volonté et le nouveau roi réitéra son allégeance au seigneur venu des étoiles. Ensemble, ils bâtirent une cité, Tol Balminasse, où Drusinuites et étrangers vivaient en paix. Mais, un jour, le seigneur venu des étoiles repartit et le roi des Drusinuites l'accompagna, pour ne jamais revenir.»

Les PJ peuvent tenter de se joindre à l'un ou l'autre de ces groupes. S'ils veulent se joindre à l'une des veillées, la réaction des marins Drusinuite dépendra du résultat des tractations des PJ devant le conseil. Appliquez leur les mêmes dispositions que leur chef. Si les PJ arborent des armes, à l'exception, bien sûr, de la traditionnelle lance de leur peuple pour les PJ Drusinuites, l'attitude des marins se détériore d'un cran. Si la disposition des marins est **Favorable** ou mieux, les PJ sont les bienvenus. Sinon, ils doivent réussir un **jet de Charisme de Difficulté correspondant à la disposition des marins** à leur égard, pour être tolérés. En cas d'échec, les Drusinuites leur font comprendre qu'ils ne sont pas les bienvenus. Si les PJ parviennent à se faire accepter, ils pourront entendre la légende du «Bon Sauvage» de Drusus. Un **jet Difficile (-20) de Langue (bas gothique)** ou **jet Assez difficile (-10) de Langue (haut gothique)** sera, toutefois, nécessaire pour comprendre les paroles des anciens.

Les PJ peuvent également remarquer - **jet Moyen (+0) de Vigilance** - que, durant la veillée, les équipages Forgwaite et Atani-rûne se sont mélangés aux équipages Ainar et Andûnorë. Avec un degré de réussite, ils remarquent aussi que les Forgwaite comptent une majorité de femmes. Enfin, Helkawen, reine des Forgwaite, passe également la nuit sur son navire personnel, où se déroule l'une des veillées. Durant la soirée, les PJ s'étant fait acceptés à cette veillée peuvent l'observer. Celle-ci ne semble guère goûter les festivités, mais scrute la foule du regard, lascivement assise sur un grand fauteuil de bois, recouvert de fourrures, encadré par quatre solides guerrières à l'air peu engageant et armées de lances. Les PJ peuvent tout de même tenter de l'approcher. Mais il leur faudra respecter le protocole et les tabous Drusinuites. Ils doivent se montrer respectueux et conjurer le sort avant de prendre la parole et un seul PJ peut parler au nom du groupe ! Si les PJ ne respectent pas ce protocole, les gardes du corps de la reine se chargent de congédier, sans ménagement, les importuns. Si les PJ font du grabuge (en usant de

violence contre les gardes, par exemple), les gardes de la reine se montreront de farouches et impitoyables combattantes, sans toutefois chercher à tuer les PJ. Elles chercheront d'avantage à les handicaper et les humilier pour leur donner une leçon. Si un combat éclate et qu'un PJ montre clairement sa supériorité en corps à corps sur une ou plusieurs des gardes de la reine, cette dernière témoigne enfin de l'intérêt pour ce qui se passe, se lève, prend sa lance et défie le PJ concerné dans un combat singulier. Ce combat est au premier sang, à moins que le PJ n'en décide autrement. Si elle est blessée, la reine reconnaîtra sa défaite et la supériorité des étrangers. Sa disposition passe alors immédiatement à **Eprise du PJ**, s'il s'agit d'un homme, ou **Favorable (avec un bonus de +10 aux futurs jets de Charisme)**, s'il s'agit d'une femme. Si un PJ tue l'une des gardes de la reine, sa disposition passe se détériore immédiatement d'un cran, par contre ! Dans le pire des cas, si un PJ tue la reine, la disposition des Forgwaite passe immédiatement à **Dégouté** ! A contrario, si l'une des gardes tue un PJ, la reine fait immédiatement cesser le combat, présente ses excuses aux PJ restant et promet de les soutenir, dorénavant, au conseil. Si les PJ ne s'approchent pas d'eux-mêmes de la reine, ils pourront, finalement, voir un jeune guerrier Drusinuite, intrépide, s'avancer fièrement, lance à la main et lancer, lui-même, un défi à la reine ! Bien entendu, l'une des gardes s'interpose, mais la reine accepte quand même le défi. Malheureusement pour ce jeune guerrier, il se fait rapidement humilier par la souveraine.

S'ils veulent se joindre à l'une des fêtes des Draug-elda, par contre, appliquez, là aussi, les dispositions de leur chef vis à vis des PJ. Mais améliorez la d'un cran, en raison de l'esprit festif de ces hommes et de leur état d'ébriété. Comme précédemment, si la disposition des marins est **Favorable** ou mieux, les PJ sont les bienvenus. Sinon, ils doivent réussir un **jet de Charisme de Difficulté correspondant à la disposition des marins** à leur égard, pour être tolérés. En cas d'échec, les effets de l'alcool provoqueront une réaction plus vive de la part des Draug-elda, à l'encontre des PJ, et ils se montreront plus agressifs, allant même jusqu'à menacer les PJ avec des couteaux. Si la situation dégénère, Fëanaro intervient pour retenir ses hommes, après le premier sang. Néanmoins, si un PJ tue un Drusinuite, les Draug-elda deviennent automatiquement et immédiatement hostiles. Cependant, Fëanaro ordonnera à ses hommes de les capturer pour qu'ils soient jugés par le conseil. Dans le cas, peu probable, où un Drusinuite tuerait un PJ, Fëanaro leur présentera ses plus plates excuses et fera arrêter le coupable pour qu'il soit jugé par le conseil. Sa honte est alors si grande qu'il soutiendra, dorénavant, les PJ, à moins que ceux-ci ne commettent un acte criminel. Si les PJ parviennent à se faire accepter, les Draug-elda leur offrent à boire et à manger et leur apprennent leurs chants de guerre. Tous

les PJ doivent réussir un **jet Moyen (+0) de Résistance aux intoxications** pour ne pas terminer ivres morts. Comme Helkawen, Fëanaro passe la nuit parmi ses hommes. Mais, contrairement à elle, il est bien plus accessible. Il n'a que faire de gardes du corps, sûr de sa force et méprisant de l'apparat. Si les PJ se sont faits accepter à la fête, ils peuvent donc librement l'approcher et lui parler.

Quoi qu'il en soit, les PJ non Drusiniutes qui consomment de l'alcool (ou toute forme de drogue, d'ailleurs), durant cette fête, voient leur sommeil troublé de rêves étranges.

CAUCHEMARS

Embrumé par l'alcool ou les drogues, l'esprit des PJ non Drusiniutes se trouve affaibli et plus réceptif aux murmures émanant des murs de la cité. Des voix étranges, mélodieuses, mais inhumaines envahissent leurs pensées. Chaque PJ affecté doit effectuer un **jet Assez facile (+10) de Force Mentale**. La Difficulté est accrue d'un cran, si le PJ est un Psyker non entraîné. En cas de réussite, le PJ passe simplement une nuit agité et reçoit un **niveau de Fatigue**. En cas d'échec, il gagne **1d5 Points de Folie +1d5 Points de Folie supplémentaire par degré d'Echec**.

Le reste de la cité est extrêmement calme et les rues plongées dans les ténèbres, à l'exception de quelques rares raies de lumière filtrant par les interstices de certaines maisons. En s'approchant, les PJ peuvent entendre, là aussi, des anciens conter des légendes Drusiniutes à leur famille et aux voisins, autour de l'âtre. Seules la place centrale et la passerelle menant à terre sont éclairées. Elles sont également gardées par une demie-douzaine de guerriers chacune.

Si les PJ s'approchent de la case du conseil, ils perçoivent les cris des montures volantes, sur leur perchoirs, au sommet des tours entourant la place. Les gardes leur refuseront l'entrée de la case et l'un d'entre eux leur conseillera d'aller se coucher. Suivant les dispositions de Atar vis à vis des PJ, les gardes seront plus ou moins courtois. Si les PJ ont remporté son adhésion, ils (d'eux d'entre eux) proposeront de reconduire les PJ «égarés» jusqu'à leur case. Si, au contraire, les PJ se sont mis Atar à dos, les gardes se montreront plus brutaux et suspicieux.

Les trois autres membres du conseil ont chacun une demeure en ville. Atar, le doyen des Ainar, réside dans une case attenante à celle du conseil. Son fils occupe, également, une case, de l'autre côté de la place centrale. Enfin, deux gardes d'honneur sont en faction devant la case du chef, permettant de la distinguer des autres. Bien entendu, leur attitude sera la même que celle des gardes de la salle du conseil. Les PJ devraient réfléchir à deux fois avant d'user de violence.

Toute attaque contre ces gardes sera visible de ceux de la case du conseil qui ne manqueront pas de donner l'alerte, réveillant le fils du chef. Les PJ peuvent également tenter d'entrer dans cette case par la ruse. Par exemple, ils peuvent tenter d'entrer par l'une des fenêtres de l'étage. Ceci nécessitera, tout de même, un **jet d'Escalade** et un **jet de Déplacements silencieux opposé à la Vigilance** des gardes. Quoi qu'il en soit, Atar dort dans une chambre, à l'étage. Si les PJ le réveillent, il crie, alertant les gardes postés en bas. Les autres gardes, menés par son fils, arrivent 1d5+2 rounds plus tard. Dans ce laps de temps et s'ils parviennent à neutraliser les gardes du bas, ils peuvent tenter de convaincre Atar de se ranger à leur cause. Mais leur intrusion change immédiatement sa disposition en **Méprisant**. Si les PJ usent de violence, sa disposition se dégrade en **Dégouté**. Toute tentative de **Duperie** dans ces conditions se fait à **-30**. Le recours à l'intimidation, s'il est couronné de succès, ne donne qu'un sursis aux PJ. En effet, Atar se montrera alors conciliant, mais ordonnera aux gardes de les arrêter après leur départ de sa demeure.

Yaur, le patriarche des Andûnorë, loge également dans l'une des cases entourant celle du conseil et servant d'ambassade à sa tribu. Contrairement à la case du conseil et à celle de Atar, aucun garde n'est visible à l'extérieur. La porte est fermée et aucune lumière ne filtre. Le seul indice permettant de l'identifier et le symbole de la tribu (un épi de céréale), gravé sur la porte. Passer par la porte attirera automatiquement l'attention des gardes de la case du conseil. Il est néanmoins possible de passer par une fenêtre de l'étage, comme pour la case de Atar. Dans ce cas, par contre, aucun jet de Déplacements silencieux n'est nécessaire. Tout le monde dort, à l'intérieur, et personne n'entendra les PJ à moins que ceux-ci ne soient particulièrement bruyants. La réaction de Yaur, en cas d'intrusion des PJ sera similaire à celle de Atar. Contrairement à la demeure de Atar, il n'y a, ici, aucun garde. Mais un jeune serviteur se précipitera pour voir de quoi il retourne, avant de tenter de quérir les gardes. Comme précédemment, les gardes de la case du conseil entendront les cris et se précipiteront, tandis que, par contre, le fils de Atar se rendra auprès de son père pour s'assurer de sa sécurité. Autre différence, si les PJ tentent l'intimidation sur Yaur, les effets normaux s'appliquent.

Enfin, Fëadûr, le chef des Atani-rûne, quant à lui, a préféré délaissé la case de sa tribu pour «louer» un logement plus anodin, dans un coin discret de la cité. Comme celle des Andûnorë, l'ambassade des Atani-rûne n'est pas gardée, mais peut être identifiée grâce à son emblème (une étrange rune) gravé sur la porte. Contrairement aux autres cases qui entourent la place, par contre, de la lumière émane de l'intérieur. Si les PJ se contentent de frapper, un Drusiniute voué, le corps dissimulé sous une grande cape d'origine hors-monde,

leur ouvre et les salut dans un bas gothique plutôt correcte. Il se présente comme Grima, conseiller de maître Fëadûr. Il fait entrer les PJ en leur souhaitant la bienvenue et va droit au but en supposant que ceux-ci souhaitent voir son maître. Si les PJ confirment, il leur demande de le suivre, sans bruit. Les PJ peuvent remarquer que, pour un Drusinite, Grima est plutôt volubile et peut respectueux des tabous et usages de son peuple. Néanmoins, les tatouages couvrant ses avant-bras, seule partie de son corps visible par les PJ, trahissent son origine Drusinite. Grima soulève un tapis, révélant une trappe dans le sol. Il ouvre cette dernière, dévoilant un trou noir comme l'encre, d'où émane un léger clapotis. Il prend une torche pour éclairer la cavité. Les PJ aperçoivent alors une échelle de cordes et une partie d'une pirogue. Grima descend l'échelle, en silence. Il ne répond à aucune question des PJ, se contentant de leur demander d'éviter de faire du bruit. Si les PJ tentent d'obtenir des réponses par la contrainte, Grima n'oppose qu'une faible résistance. En lui ôtant sa cape, les PJ peuvent découvrir que Grima est un mutant, le dos voûté et des yeux et une langue de grenouille. Si les PJ menacent de le tuer afin d'obtenir des réponses, Grima peut leur apprendre que sur 44 Drusus, les mutants comme lui sont, habituellement, déportés sur Bar-dae («l'île aux fous», en langue Drusinite). Certains, les moins atteints ou les plus chanceux, comme lui, parviennent à échapper à ce sort, mais vivent tout de même en marge de leur propre tribu. Heureusement, ceci est en train de changer, grâce à maître Fëadûr et à son alliance avec les hors-monde qui brisera les vieilles superstitions et apportera le progrès au peuple Drusinite. L'échelle conduit, effectivement, les PJ dans une large pirogue, sous la cité. Grima détache l'amarre et manœuvre la pirogue pour s'éloigner de l'ambassade, tout en restant sous la cité. Les PJ doivent rester assis et même se courber, de temps à autre.

Avec sa pirogue, Grima conduit les PJ jusqu'à la case où séjourne Fëadûr. Il s'arrête sous une autre trappe en bois, amarre la pirogue et frappe quelques coups codés. La trappe s'ouvre, inondant la pirogue de la lumière des torches éclairant l'intérieure de la demeure. Un Drusinite plus massif que la moyenne tend une main aux PJ pour les hisser un par un dans la pièce où les attend Fëadûr. Le nouveau chef des Atani-rûne est entouré d'une garde de forbans (1/PJ) pouvant concourir à qui a la plus belle tête d'assassin. A l'exception du plus grand et costaud qui a aidé les PJ à entrer, les autres sont répartis dans la pièce, détendus, s'occupant à aiguïser ou entretenir leurs armes, faire un somme ou jouer à quelque jeu local. Les PJ peuvent remarquer que, contrairement aux autres guerriers Drusinites rencontrés jusque là, les gardes de Fëadûr portent des gilets pare-balles, des casques et des armes à munitions solides (automatiques et fusils d'assaut). En apercevant les PJ, Fëadûr se lève, leur sourit et les accueille en amis. Il les assure, de

nouveau, de sa loyauté et de sa collaboration et se montre confiant quant à la décision du conseil à leur sujet. Il leur révèle qu'après leur départ du conseil, ses membres sont tombés d'accord pour faire passer aux PJ une sorte d'épreuve afin de prouver leur bonne foi. Il leur suffit d'éliminer un dangereux prédateur sévissant sur l'une des îles occidentale, autant dire un jeu d'enfant pour des hors-monde si puissamment armés. Si la rencontre au conseil s'est mal passé et que les PJ se sont aliénés Fëadûr, l'accueil est nettement plus glacial et tous les gardes sont sur le qui-vive, prêts à en découdre au moindre mouvement hostile des PJ. Néanmoins, Fëadûr reste, avant tout, pragmatique et ne souhaite pas se priver du soutien militaire que peuvent lui fournir les hors-monde et leur technologie. Il cherche donc à renégocier sa loyauté et son aide auprès du conseil, avec les PJ. Il exagérera éhontément son influence sur le conseil, afin d'obtenir d'avantages d'armes. Si les PJ exigent des garanties, il mentionnera que le conseil est, actuellement, préoccupé par une dangereuse menace dans les îles occidentales et qu'il pourrait les convaincre de confier cette mission aux PJ, si ces derniers se montrent suffisamment généreux avec lui. Quoi qu'il en soit, une fois l'entrevue terminée, Grima ramènent les PJ à l'ambassade par le même chemin que celui emprunté à l'aller.

L'attitude des gardes de la passerelle sera la même que celle de leurs homologues de la case du conseil. Malgré cela, des PJ astucieux et téméraires pourraient trouver un moyen de quitter la cité sans être repérés (à la nage, par exemple). Cela dit, s'aventurer dans la jungle, de nuit, sans source de lumière et sans moyen de s'orienter peut s'avérer extrêmement périlleux. S'ils n'ont aucune source de lumière, ils devront réussir des **jets Très difficiles (-30) d'Agilité**, pour se déplacer sans tomber. Un échec indique une chute, sans gravité. Un degré d'échec ou plus entraîne la perte de **1d5, +1 par degré d'échec, points de blessures, sans tenir compte de l'Endurance, ni d'une quelconque armure**. Si les PJ parviennent à s'éclairer d'une manière ou d'une autre, aucun jet d'Agilité n'est nécessaire, tant qu'ils progressent avec précaution. S'ils augmentent l'allure, ils devront réussir le même jet que sans éclairage. S'orienter nécessite également un **jet Très difficile (-30) de Navigation (surface)**. Si les PJ disposent d'une source de lumière et prennent la précaution de marquer leur progression (en cassant certaines branches de manière spécifique, par exemple), le **jet de Navigation (surface)** devient simplement **Moyen (+0)**. En cas d'échec, les PJ se perdent et, incapables de retrouver la cité, doivent passer la nuit dans la jungle, en attendant de pouvoir retenter leur chance, au matin. De jour, s'ils ont pensé à marquer leur progression, le **jet de Navigation (surface)** devient **Facile (+20)**. Heureusement pour eux, tant que les PJ se déplacent, le bruit éloigne les prédateurs. S'ils décident de bivouaquer, par contre, il

leur sera très difficile d'allumer un feu, en raison de l'humidité – **jet Difficile (-20) de Survie**. S'ils n'ont aucune source de lumière, ils risquent fort de se faire attaquer. Insistez sur l'obscurité et les bruits angoissants de la forêts (craquement, hululements, coassements, sifflements, etc.) Si les PJ établissent un tour de garde, autorisez aux sentinelles un **jet en opposition de Vigilance contre Déplacement silencieux** des prédateurs nocturnes (de 1 à 3, suivant la puissance des PJ), pour détecter leur approche. Juste avant l'attaque, une créature émet un sifflement suraiguë qui, couplé à l'obscurité et à l'état de nerfs des PJ, provoque un effet de **Peur (1)**. Ces créatures sont des Dromæosaurus-Askar, un lézard bipède de la taille d'un gros chien (genre dogue allemand ou danois), pourvue de dents extrêmement effilées et de griffes recourbées très aiguisées.

Si les PJ passent la nuit dans la jungle, ils seront également assaillis par des cauchemars provoqués par des murmures dans leur tête (cf. **Cauchemars**). L'effet des voies étranges est néanmoins moins fort en dehors de la cité et un **échec au jet de Force Mentale** n'entraîne que **1d5 Points de Folie**, quel que soit le nombre de degrés d'échec.

Si les PJ se sont égarés dans la jungle, soit ils retrouvent leur chemin, au matin, jusqu'à la cité. Auquel cas, il leur faudra expliquer aux gardes les raisons de leur présences à l'extérieure de la cité. Quelles que soient leurs explications, leur fugue nocturne fait mauvaise impression aux Ainar et leurs dispositions vis à vis des PJ s'aggrave d'un cran, sauf si les PJ ont triomphé d'un ou plusieurs Dromæosaurus-Askar. Auquel cas, l'attitude des Ainar s'améliore d'un cran, si les PJ ont une preuve de leur «exploit».

Si les PJ ne sont même pas capable de retrouver leur chemin de jour, ils sont, finalement, récupérés par un groupe de chasseurs Ainar. Le résultat est le même que précédemment, avec les gardes.

Si les PJ ont assisté/participé aux veillées sur le port, les dispositions de la tribu correspondante, vis à vis d'eux s'améliorent, également, d'un cran.

Quoi qu'il en soit, le lendemain, les PJ sont, de nouveau, conduits devant le conseil des anciens.

SECOND CONSEIL

Cette fois-ci, la case du conseil est bien vide. Seuls la garde d'honneur qui les a escorté entoure les PJ. Face à eux, comme précédemment, les cinq chefs des tribus composant l'alliance les dévisagent. Leur attitude respective reflète leurs dispositions, actuelles, et celles de leur tribu vis à vis des PJ. Si une majorité de chefs sont favorables aux PJ, ceux-ci sont accueillis comme

des alliés. Dans le cas contraire, l'accueil est plus froid, mais tout de même respectueux. Le chef le plus favorable aux PJ prend alors la parole. Un **jet Moyen (+0) de Langue (bas gothique)** ou un **jet Assez facile (+10) de Langue (haut gothique)** est nécessaire, aux PJ non Drusinuïtes, pour comprendre ses paroles. Si le conseil a accepté la proposition d'accord des PJ, il s'adresse à eux en ces termes : *«Vous êtes venus en amis nous proposer votre aide. Le conseil ayant décidé d'accepter votre offre, nous requérons, dès à présent, votre assistance dans une affaire grave qui nous occupe.»* Sinon, ce sera plutôt : *«Vous êtes venus nous proposer votre aide. Le conseil a donc décidé de tester votre sincérité en vous chargeant d'une quête.»* Dans tous les cas, il poursuit ainsi : *«Un dangereux dragon s'est récemment éveillé dans l'une des îles occidentales. Il a détruit un village Andûnoré et tué tous les habitants, hommes, femmes, vieillards et enfants. Cette créature est une menace pour la sécurité et la prospérité de notre alliance. Mais aucun de nos guerriers n'est parvenu à la tuer.»*

Les PJ n'ont pas vraiment le choix. S'ils refusent, ils passent pour des lâches et des menteurs, le conseil rejettera leur offre d'alliance et ils devront quitter immédiatement Kópaninekuë, sans espoir d'achever leur mission.

S'ils tergiversent, en prétextant qu'ils n'ont pas l'équipement requis ou bien qu'il leur faut l'accord du capitaine Albrecht, ils devront réussir un jet de Charisme ou de Tromperie contre la Difficulté correspondant à la disposition la plus hostile des membres du conseil. En cas de réussite, le conseil accepte, de bonne grâce, le délai requis. En cas d'échec, par contre, les dispositions de chacun des membres du conseil s'aggravent d'un cran. Néanmoins, si une majorité leur reste favorable ou indifférente, ils obtiennent leur délai. Sinon, les négociations sont rompues, comme ci-dessus.

Si les PJ y pensent, ils peuvent d'ores et déjà négocier, avec le conseil, la capture du «dragon» plutôt que son élimination. Ainsi les Drusinuïtes sont quand même débarrassés de ce fléau, tandis que le capitaine Albrecht pourra sans doute revendre la créature dans un carnivora ou à un riche et excentrique collectionneur. Ignorants de telles considérations, les Drusinuïtes seront tout à fait d'accord pour abandonner la créature ou son cadavre aux PJ s'ils parviennent à les en débarrasser.

Si les PJ acceptent la mission, sans discuter, Yaur, le patriarche des Andûnoré met un navire à leur disposition pour les conduire sur l'île où se trouve le «dragon». C'est un élégant, quoique petit, trimaran à la voile brodée d'un épi de céréale. Les PJ ont quelques heures pour se préparer, avant l'appareillage, en milieu d'après-midi.

Si les PJ sont parvenus à négocier un délai pour retourner sur Tol Balminasse, le capitaine Albrecht et Jace Cutter écoutent, avec la plus grande attention, leur rapport sur l'entrevu avec le conseil. Ils sont pleinement satisfaits si les PJ sont parvenus à obtenir un accord. D'autant plus s'ils ont su bien négocier. Sinon, ils insisteront sur l'importance de cette «chasse au dragon». A ce propos, Albrecht demandera aux PJ de, si possible, capturer la créature plutôt que de la tuer, car cela pourrait faire un joli pactole sur Scintilla. Il accepte de leur fournir tout matériel que vous jugerez, en tant que MJ, adapté à une telle tâche (cf. **Affronter la bête**). Puis les PJ reprennent la mer pour Kópaninekuë où les attends le navire Andûnorë qui doit les conduire jusqu'à l'île du «dragon».

Si les PJ rentrent la queue entre les jambes sur Tol Balminasse, le capitaine Albrecht et Jace Cutter sont passablement contrariés, mais écoutent néanmoins leur rapport avec attention. Si les PJ mentionnent le «dragon», l'intérêt du capitaine est piqué au vif et il ordonne aux PJ de le capturer, par tous les moyens, mais vivant, si possible ! Malheureusement, pour les PJ, il va leur falloir, pour cela, d'abord découvrir la localisation de ce dernier. La solution la plus simple est, a priori, de s'adresser à Fëadûr, le chef des Atani-rûne, s'il leur est toujours favorable. Cette solution implique donc de se rendre sur l'île de Rûnor («l'orientale», dans la langue de 44 Drusus), où vivent les Atani-rûne. La réception que leur réserve Fëadûr dépend donc de ses dispositions actuelles à leur rencontre. Si les PJ ont réussi à se l'aliéner, ils doivent d'abord retrouver ses bonnes grâces en lui apportant quelques «cadeaux». Au passage, le capitaine et le second leur passeront un savon pour avoir ruiné leurs efforts diplomatiques. Si Fëadûr est toujours favorable aux PJ, il accepte bien volontiers de les aider en leur donnant le nom de l'île, Tol-Óce («l'île aux dragons», en langue Drusinite), et en proposant même de les y conduire, à bord de l'un de ses navires. Il s'agit d'un petit catamaran juste assez grand pour accueillir l'équipage et les PJ, mais très rapide. Sa voile est peinte de la rune symbole de la tribu des Atani-rûne.

TOL-ÓCE

Les PJ naviguent encore de nuit, pour atteindre les côtes de Tol-Óce au petit matin. S'ils viennent de Rûnor, au lieu de Dôraine, il leur faut une journée de plus pour atteindre l'île. Tandis que le bateau s'en approche, l'île se découpe dans les brumes matinales. Les PJ distinguent, tout d'abord, la forme haute et sombre d'un volcan, aux pentes couvertes d'une épaisse jungle. Au fur et à mesure qu'ils approchent du rivage, la brume se dissipe et ils aperçoivent une longue plage de sable blanc, puis les ruines calcinées d'un village de pêcheurs. L'équipage Drusinite

accompagnant les PJ leur désigne les ruines et leur fait signe d'y accoster. Les marins semblent effrayés et refusent d'approcher d'avantage. Une petite pirogue est mise à l'eau, pour permettre aux PJ de gagner le rivage. Si les PJ demandent où trouver le «dragon», les marins se contentent de désigner le volcan. Les PJ doivent donc payer jusqu'à la plage, dans leur minuscule pirogue, au ras de l'eau. Heureusement, la mer est calme et la traversée sans dangers.

Les PJ peuvent accoster où ils le souhaitent. Les plus probables étant le village et la plage, sans conteste le point le plus proche. Mais les PJ peuvent, également, vouloir faire le tour de l'île, sur leur petite pirogue instable.

Si les PJ font le tour de l'île, par l'est, ils longeront la plage, avant de passer devant les ruines calcinées de l'ancien village de pêcheurs Andûnorë établis sur l'île. La plage continue, ensuite, de faire le tour de l'île, avant de céder la place à d'abruptes falaises, au pied du volcan. Faire le tour par l'ouest amène plus rapidement les PJ au pied de falaises où ils découvrent l'entrée de plusieurs grottes marines. A mesure que les PJ vont vers les falaises, le clapot augmente, secouant d'avantage leur fragile embarcation. Au pied des falaises, il est impossible d'accoster et pénétrer dans les grottes nécessite un **jet Moyen (+0) d'Agilité**, pour ne pas chavirer.

Si les PJ décident de débarquer sur la plage, celle-ci ne leur apportera rien à part d'écourter leur petite virée en pirogue. Cette plage s'étend sur la majeure partie du pourtour de l'île. Son sable est extrêmement fin et blanc. L'eau turquoise et la jungle en arrière plan en font un décor paradisiaque, malgré la fraîcheur matinale. De ci, de là, les PJ trouvent une noix de coco, un crabe fuyant à leur approche ou bien du bois mort, rejeté par la marée, mais rien de plus. Un **jet Facile (+20) de Vigilance** permet néanmoins de remarquer le calme étrange qui règne sur cette plage. Aucun bruit ne semble provenir de la jungle. Seul le clapotis des vagues et le crissement du sable sous leurs pieds brisent ce silence de mort. Si les PJ ont fait un tour en forêt durant leur séjour à Kópaninekuë, insistez sur le contraste entre la cacophonie nocturne et ce silence glacial. Si les PJ décident de longer la plage, ils atteignent, rapidement, les ruines du village, à l'est. S'ils poursuivent leur exploration de la plage, au-delà, ou s'ils vont vers l'ouest, la plage finit par céder la place à des rochers de plus en plus abruptes, puis des falaises, percées de grottes marines, au pied du volcan. S'approcher des grottes requiert un **jet Moyen (+0) d'Escalade**, tandis qu'un **jet Assez facile (+10) de Vigilance** est requis pour en apercevoir l'entrée. Il n'est, malheureusement, pas possible d'y accéder, à pied. Il faut sauter et nager – **jet Assez difficile (-10) de Natation** – ou bien y venir en pirogue.

Enfin, les PJ peuvent explorer ce qui reste du village des pêcheurs Andùnorè constituant la communauté de Tol-Océ. Les pontons sont en ruines comme le reste du village et il faut donc accoster directement sur la plage. Comme précédemment, il règne ici un calme olympien. Les maisons ont toutes été détruites, démantelées ou brûlées. Des débris, des outils et des ustensiles de cuisine jonchent le sol, ça et là, mais aucun cadavre. Pas la moindre trace des habitants. Un **jet Assez difficile (-10) de Vigilance** permet de découvrir des traces de morsures et de griffes sur les restes des maisons, ainsi que des lambeaux de pagnes et de paréos déchirés. Un degré de réussite permet de trouver, également, des traces de sang et de suif, là où la pluie n'a pas tout effacé. Le sol est également jonché de fragments de lances et de flèches. Il est même possible de retrouver 1d5-2 couteaux Drusiniens encore utilisables. Mais, l'indice le plus visible est, sans conteste, l'énorme trouée dans la forêt de bambous, derrière le village. Plusieurs troncs ont été lacérés, cassés ou déracinés, aux abords de ce que qui devait être un chemin tracé par l'homme, à l'origine. C'est certainement pas là que la bête a attaqué. Un **jet Assez facile (+10) de Pistage** confirme la présence de traces de griffes, sur les bambous, et d'empreintes de pattes, dans le sol. Ces dernières présentent trois doigts griffus et leur longueur avoisine celle d'un homme de taille moyenne. Suivre cette piste est extrêmement facile. Elle se dirige, à travers la forêt, vers le volcan.

Traverser la jungle, depuis le village, jusqu'au volcan est un jeu d'enfant, en suivant la piste laissée par le «dragon». Si les PJ viennent de la plage, par contre, il leur faudra se frayer un chemin dans le sous-bois de buissons bordant cette dernière, puis la forêt de bambous, avant de tomber, finalement, sur la trouée laissée par la créature. Ils pourront alors y découvrir les mêmes traces et indices qu'à proximité du village. Quoi qu'il en soit, durant toute le trajet, les PJ seront confrontés à l'inquiétant silence de plomb qui règne en ces lieux, pas un bruissement, pas un cri d'oiseau, rien d'autre que le silence, le vent dans les frondaisons et le craquement des brindilles sous leurs pas. Sur la route, les PJ passent à côté d'une source utilisée par les villageois. L'endroit est, là aussi, à l'abandon. Ils trouvent, également, un peu plus loin, un ancien verger, saccagé.

Au pied du volcan, la forêt de bambous laisse place à un sous-bois d'épineux. A mesure de l'ascension des PJ, la végétation s'espace et le terrain devient plus rocaillieux. L'air se charge, également, d'une odeur d'œufs pourris et des fumerolles apparaissent ça et là, relâchant des panaches de fumées blanches ou jaunâtres. Certaines de ces fumées sont corrosives et attaquent les muqueuses des PJ, leur piquant la gorge, le nez et les yeux. Sans équipement approprié, ils subissent, rapidement, un malus de **-10 à tous leurs jets**, du fait de l'inconfort occasionné. Des crevasses de

plus en plus larges apparaissent aussi. Finalement, les PJ atteignent une sorte de plateau rocheux, à l'entrée d'une grotte, d'où s'échappent de longs panaches de fumées blanches. La piste s'arrête là. Progresser au-delà, vers le sommet du volcan, nécessite un **jet Difficile (-20) d'Escalade**.

Si les PJ poursuivent jusqu'au sommet, l'air y est irrespirable et les PJ doivent réussir un **jet Moyen (+0) d'Endurance** ou perdre **1d10 Points de Blessures, sans tenir compte de l'armure, ni de l'Endurance**, en plus de subir, maintenant, un malus de **-20 à tous leurs jets**, s'ils n'ont pas d'équipement adéquat. Un **jet Assez difficile (-10) de Vigilance** permet, néanmoins, de trouver l'entrée d'une autre grotte, s'enfonçant dans le volcan. A mesure que les PJ descendent, dans ses entrailles, la température ambiante augmente sensiblement, mais l'air devient plus respirable.

Si les PJ ont pénétré dans les grottes marines, au pied du volcan, ils finissent par accoster sur l'une des petites grèves de galets de basalte au fond de ces dernières. De grandes crevasses, dans la roche, font communiquer ces grottes avec d'autres cavités, à l'intérieur du volcan. Un **jet Assez facile (+10) de Vigilance** révèle les traces d'une très ancienne occupation. Un **jet Moyen (+0) de Logique** ou **Assez facile (+10) de Pistage** ou **Survie** laisse penser que ces grottes constituaient la tanière d'une ou plusieurs grosses créatures marines, certainement carnivores. En explorant ces cavernes, il est possible de trouver un étroit passage montant au cœur du volcan. Tandis que les PJ gravissent cet étroit chemin, la température ambiante augmente sensiblement et l'air devient lourd de gaz carboniques et sulfurés, rendant la respiration difficile.

L'ANTRE DU DRAGON

Quel que soit le chemin emprunté par les PJ, la température monte à mesure qu'ils progressent, faisant perler de grosse gouttes de sueur sur leur peau. Heureusement, par contre, un courant d'air rend celui plus respirable qu'à la surface du volcan et les PJ peuvent respirer, ici, sans équipement particulier. Ils finissent par déboucher dans une vaste caverne.

En arrivant par le cratère, les PJ débouchent sur une étroite corniche surplombant de plusieurs mètres le sol de la caverne. Cette position confère un point de vue imprenable sur l'antre de la bête qui dort, paisiblement, dans le coin le plus reculé de la caverne. Malheureusement, il est impossible de descendre, sauf en sautant ou avec une corde, en rappel. La première solution est, à coup sûr, un bon moyen de se rompre le cou. C'est, cependant, la seule, si les PJ n'ont aucun équipement adéquat. Dans le cas contraire, un **jet Assez facile (+10) d'Escalade** suffit. En cas d'échec,

le PJ descend tout de même sans se blesser – sauf en cas de plus de trois degrés d'échec -, mais sa descente non maîtrisée provoque un léger éboulis pouvant réveiller la créature. Auquel cas, faites un **jet Assez facile (+10) de Vigilance** pour cette dernière.

S'ils arrivent par les grottes marines, les PJ perçoivent, peu à peu, un grondement sourd. D'autre part, le tunnel se rétrécit à mesure de leur progression, jusqu'à une étroite fissure dans la roche, à peine assez large pour les laisser passer. Ils perçoivent maintenant clairement le grondement précédemment entendu et sa nature ne fait plus aucun doute lorsqu'ils devinent, également, par l'ouverture, la silhouette massive et immobile d'un énorme reptile. Ce qui ressemble, à première vue, à un amas de roches comme un autre palpité, en effet, au rythme du grondement. Il est impossible de franchir la fissure plus d'un à la fois et, pour ce faire, il ne faut porter aucune armure (sauf combinaison moulante ou vêtements) et réussir un **jet Moyen (+0) d'Agilité** ou rester coincé. Il est néanmoins possible de s'extraire en réussissant un **jet Moyen (+0) de Force**. Ce second jet peut également être assisté par un compagnon resté derrière et poussant (confère un **bonus de +10**) et/ou un compagnon déjà passé et tirant (confère également un **bonus cumulatif de +10**). Malheureusement, une telle entreprise cause, à l'infortuné, la perte de **1d5 Points de Blessures, sans Endurance** – comptez tout de même l'armure, si le PJ en porte une lui permettant quand même de passer. De plus, les raclements occasionnés font suffisamment de bruit pour risquer de réveiller la créature. Faites alors un **jet Moyen (+0) de Vigilance** pour cette dernière. Si les PJ parviennent à franchir la fissure, ils se retrouvent à un mètre seulement, environ, de la créature et celle-ci est immense !

Enfin, si les PJ entrent tout simplement par la grotte à flanc du volcan, ils débouchent presque immédiatement dans la caverne. Dans la pénombre, ils n'ont pourtant pas de mal à distinguer la forme immense, mais paisible, lovée au fond de la grotte. La bête semble endormie.

La créature dispose d'un odorat affûté. Néanmoins, les vapeurs sulfurées émanant du volcan sont un atout pour les PJ, tant qu'ils l'affrontent dans son antre. Dans ces conditions, la créature doit se contenter de sa vue et de son ouïe. Tant qu'elle dort, quoi que fasse les PJ, toute action physique de leur part nécessitera un **jet en opposition de Déplacement silencieux contre la Vigilance** de la bête.

Confrontée dans son repaire, la créature se battra à mort, pour protéger son nid. En effet, celui-ci contient trois gros œufs, sa progéniture. Si les PJ parviennent à capturer ou tuer la créature, ils pourront découvrir les œufs en fouillant son antre et s'en emparer également.

AFFRONTER LA BÊTE

Les PJ sont totalement libres de l'approche pour remplir cette mission. Ils peuvent, par exemple, décider de « simplement » tuer la bête en l'attaquant frontalement, dans son antre, et en comptant sur leur puissance de feu. Ils peuvent également vouloir la capturer et/ou l'attirer, préalablement, hors de son antre.

L'attirer nécessitera un appât conséquent, comme un très gros quartier de viande fraîche ou bien que l'un des PJ se dévoue pour « faire la chèvre ». Une troisième solution consisterait à tenter d'enfumer l'animal, dans son antre. Cette dernière solution est envisageable, si les PJ ont découvert les deux accès secondaires de la grotte. Auquel cas, ils peuvent apporter du combustible par les grottes marines afin d'allumer un grand feu et colmater avec des branchages et de la boue la cheminée d'évacuation vers le cratère du volcan. Seulement à ces conditions, l'opération poussera, effectivement, la créature à sortir. Mais elle refusera de s'éloigner de sa grotte, poussant des plaintes lancinante en direction de son nid.

Si un PJ « fait la chèvre », il devra faire un maximum de bruit pour réveiller la bête et attirer son attention. Ensuite, il lui faudra certainement courir très vite, pour l'attirer jusqu'à ses compagnons. Il y a fort à parier que la créature soit plus rapide que la majorité des PJ, malheureusement Il est cependant possible de l'attirer dehors en espérant, ensuite, la semer en se cachant derrière un rocher, dans les buissons ou dans la forêt.

Attirer la créature avec un appât juteux est, certainement, la solution la moins risquée, a priori. Néanmoins, encore faut-il avoir un tel appât ! Malheureusement, il ne reste plus rien sur l'île qui fasse l'affaire. A moins que les PJ aient prévu le coup en emmenant l'appât avec eux depuis le début, ils sont marrons, comme on dit ! Si les joueurs évoquent tout de même cette piste, demandez aux PJ Drusinuïtes un **jet Assez facile (+10) d'Intelligence**. En cas de réussite, ceux-ci pourront proposer de tenter de pêcher un appât C'est une méthode plutôt longue car il faut d'abord trouver de quoi appâter du poisson – **jet Assez facile (+10) de Survie**. Ensuite, il faut le pêcher – **jet Moyenne (+0) de Survie**. S'ils en attrape un suffisamment gros (c.-à-d. au moins 2 degrés de réussites sur le jet précédent), ils pourront alors tenter leur chance en pleine mer, dans le grand océan, côté ouest de l'île où vivent de véritables mastodontes des mers, selon les anciens.



Pour leur besoin, un «petit» spécimen devrait suffire, non ? S'ils mettent ce plan à exécution, il leur faut également le concours des marins Drusinuïtes du navire qui les a amené ici – **jet d'Interaction** approprié avec la **Difficulté correspondant aux dispositions de l'équipage vis à vis des PJ**, pour les convaincre de se risquer hors de la protection de l'archipel. Ensuite, un **jet Difficile (-20) de Survie** est nécessaire pour «pêcher» au moins un spécimen des léviathans qui hantent les grands fonds. Avec 3 degrés de réussite ou plus, les PJ parviennent même à capturer un spécimen adulte ce qui ne manque pas d'impressionner favorablement l'équipage – leurs dispositions s'améliorent alors d'un cran. Même un spécimen encore jeune représente déjà un monstre de plus de deux mètres. Mais, en s'y mettant à plusieurs, les PJ peuvent le hisser sur le bateau. S'ils attrapent un spécimen adulte, par contre, il leur faut le déborder sur place ou abandonner la carcasse. Quoi qu'il en soit, avec cette «bidoche» fraîche, ils peuvent attirer la créature hors de son antre, à condition d'en placer au moins quelques morceaux suffisamment près de la grotte pour que l'odeur n'en soit pas masquée par celle du soufre. Il est possible de combiner cette technique avec celle de la «chèvre». Ainsi, faire du bruit attire la créature dehors, puis le festin détourne son attention du ou des PJ. Quoi qu'il en soit, avec cette technique, les PJ peuvent attirer la créature suffisamment loin de son antre pour leurs projets.

Il est également possible, pour les PJ, d'attirer la créature hors de son repaire, non pas le but de la tuer ou de la capturer, mais pour pouvoir l'explorer plus tranquillement et, par exemple, lui dérober ses œufs. Par la suite, ceux-ci constituent un autre excellent moyen d'attirer la bête hors de son repaire.

Capter la créature peut s'avérer également ardu, peut-être même plus que de la tuer. Les PJ ont principalement deux solutions : utiliser des armes adaptées (c.-à-d. possédant les attributs Décharge et/ou Immobilisante ou bien permettant d'inoculer à la cible un somnifère ou un poison paralysant) ou construire un ou plusieurs pièges. À moins que les PJ soient vraiment prévoyant de nature, il est peu probable qu'ils disposent des armes nécessaires pour neutraliser une créature de ce type sans lui causer de dommages, sauf, bien sûr, s'ils ont pu faire leur rapport au capitaine

Albrecht et obtenir du matériel supplémentaire en prévision de cette mission. En revanche, ils disposent de tous les matériaux nécessaires, autour d'eux, pour construire un ou plusieurs pièges. Les quelques outils nécessaires, supplémentaires, peuvent leur être fournis par l'équipage Drusinuïte du navire.

Réunir les matériaux, trouver le lieu idéal et concevoir un bon piège nécessitent un **jet Assez facile (+10) de Survie**, pour un PJ Drusinuïte, **Moyen (+0)**, pour les autres. Bâtir un piège solide nécessite ensuite un **jet Assez facile (+10) de Métier (maçon)**, **Métier (mineur)** et/ou **Survie**, selon la nature du piège imaginé. Un piège contenant des armes nécessitera également un **jet Assez facile (+10) de Métier (armurier)**. Recourir à des explosifs nécessite un **jet Assez facile (+10) de Démolition**. Il est également possible d'improviser quelque poison paralysant ou somnifère. Trouver les composants idoines nécessite un **jet jet Moyen (+0) de Métier (fermier)**, pour un PJ Drusinuïte, **Difficile (-20)**, sinon. Réaliser la mixture nécessite, par contre, un **jet Moyen (+0) de Métier (apothicaire)** ou **Très difficile (-30) de Chimiomaitrise**. Si un jet échoue, le piège est quand même construit, mais ne fonctionnera pas. Sur 3 degrés d'échec ou plus sur un même jet, un incident se produit réduisant les efforts des PJ à néant et pouvant même entraîner des dégâts. Enfin, dissimuler le piège nécessite un **jet en opposition de Dissimulation contre Vigilance** de la bête. En cas de victoire de la créature, celle-ci évente le piège et les PJ font chou blanc ! En revanche, si la créature tombe dans le piège, il vous faudra en déterminer les effets en fonction de l'idée originale des PJ et de leurs degrés de réussite.

Une fois la créature mise hors d'état de nuire, tout dépend de la durée de cet état et des objectifs des PJ. S'ils ne sont pas obligés de ramener la créature et qu'ils se sont contentés de la tuer, il leur suffit de prélever un trophée comme preuve de leur réussite et de rentrer à Kópaninekuë. En revanche, s'ils l'ont capturée vivante et veulent la ramener sur Tol Balminasse, ils doivent déjà trouver un moyen de la ramener à bord du navire. La petite pirogue avec laquelle ils ont débarqué n'est pas du tout adaptée ! La meilleure solution consiste à remettre en état l'un des pontons du village. Mais cela prend au moins une journée à l'équipage. Les PJ doivent donc s'assurer, pendant ce temps, de maintenir la créature sous contrôle. Une autre solution, plus périlleuse, consiste à arracher la créature sur une sorte radeau. Il est ainsi possible de rassembler deux ou trois pirogues et des troncs de bambous. Si la créature est inconsciente, aucun problème. Par contre, si elle peut bouger, la traversée nécessite un **jet Moyen (+0) d'Agilité**, pour ne pas finir à l'eau. Si la moitié des PJ ou plus rate ce jet, alors la créature est parvenue à faire chavirer le radeau. Ce qui accroît encore le danger. La créature cherchant, frénétiquement à échapper à la noyade frappe au hasard.

Quoi qu'il en soit, la victoire des PJ impressionne au plus haut point les marins Drusinuïtes ! Leurs dispositions progressent encore d'un cran en faveur des PJ.

RETOUR A KOPANINEKUË

Si les PJ se sont rendus sur Tol-Ôce sur un navire Andûnorë, celui-ci les ramène à Kópaninekuë, après leur victoire. A leur arrivée, les PJ sont accueillis, sur le port par les membres du conseil, en personnes, accompagnés, bien entendu de leurs gardes d'honneur respectives, comme lors de leur première entrevue. Les visages sont tendus, mais laissent place à la joie lorsque chacun comprend que les PJ ont été victorieux. Yaur, le chef des Andûnorë, s'avance vers les PJ et leur tend le bras pour les saluer en amis, faisant preuve d'une étonnante vigueur, pour son âge, dans cette empoignade virile. Atar prend à son tour la parole pour signifier aux PJ qu'ils sont, maintenant, officiellement les alliés des Ainar et qu'ils sont les bienvenus à Kópaninekuë aussi longtemps et aussi souvent qu'il leur plaira. Demain, le navire de son propre fils, Eldarion, les ramènera sur Tol Balminasse où ils pourront dire à leur chef qu'une alliance est conclue et que les Ainar et leurs alliés acceptent son offre. Mais, ce soir, place à la fête !

Le conseil prend congé des PJ et ceux-ci sont de nouveau escortés, mais avec déférence cette fois, jusqu'à leur demeure, tandis que les habitants préparent la fête nocturne. A la nuit tombée, les PJ assistent à une gigantesque veillée où les cinq tribus se mélangent, boivent, mangent et dansent. Si les PJ n'y ont pas déjà assisté, les anciens racontent, à nouveau, la légende du «Bon Sauvage» (cf. encadré **La légende du «Bon Sauvage» de Drusus** ci-dessus). Les PJ sont à une place de choix et mangent avec les membres du conseil. De jeunes femmes (et hommes, pour les PJ féminins), leur servent plats et boissons. Tous les PJ doivent réussir un **jet Moyen (+0) de Résistance aux intoxications** pour ne pas terminer ivres morts. Les membres du conseil demandent, également, aux PJ de compter leurs exploits, pour les générations futures.

Si les PJ ont capturé le Dragon vivant, les Drusinuïtes, craintifs, préfèrent s'en tenir éloignés. Durant la fête, les cris déchirants de la bête retentissent dans la nuit.

Si, par contre, les PJ ont tué la bête et ramené un trophée, celui-ci est exposé, bien en vue, durant la fête, et les Drusinuïtes n'hésitent pas à s'en approcher pour

le contempler et cracher leur défi à la dépouille du monstre, comme pour exorciser leurs peurs.

Quoi qu'il en soit, les PJ non Drusinuïtes qui consomment de l'alcool (ou toute forme de drogue, d'ailleurs), durant cette fête, voient leur sommeil troublé de rêves étranges (cf. l'encadré **Cauchemars** ci-dessus).

Le lendemain, à l'aube, le plus grand et beau navire de la flotte des Ainar, l'Aerandir (c.-à-d. «le vagabond des mers» en langue Drusinuïte), le vaisseau personnel d'Eldarion, le fils du doyen des Ainar, Atar, est prêt à appareiller et ramener les PJ à Tol Balminasse. Bien entendu, si les PJ ont obtenu de conserver le dragon et/ou pris ses œufs, leur butin est transféré sur le navire pour être ramené avec eux.

DEBRIEFING

Leur mission remplie, les PJ retournent à Tol Balminasse faire leur rapport au second du Righteous Glory, Jace Cutter.

S'ils sont parvenus à conclure un traité d'alliance avec les Ainar, ils sont félicités pour leur efficacité. Les félicitations sont d'autant plus chaleureuses et sincères que l'accord obtenu est profitable au capitaine Albrecht et à son équipage.

Si les PJ ont capturé le dragon vivant et l'ont ramené à Tol Balminasse, Jace Cutter leur accorde, immédiatement, une prime exceptionnelle de 1500 TG chacun. Chaque œuf ramené intact leur rapporte, également, 200 TG supplémentaires.

Si les PJ ne sont pas parvenus à convaincre le conseil, mais ont tout de même effectué la mission, sur ordre du capitaine Albrecht, ils sont tout de même félicités, bien que de manière moins démonstrative, à condition toutefois d'avoir ramené une preuve de leur succès ! S'ils sont parvenus à ramener la bête vivante ou au moins un de ses œufs, ils touchent également les primes ci-dessus.

RÉCOMPENSES

Chaque PJ qui survit à cette aventure devrait gagner 200 PX par session de jeu. Des idées particulièrement avisées ou des plans astucieux pourront également rapporter entre 50 et 100 PX.

PNJ & CRÉATURES

KOPANINEKUË

GARDES D'HONNEUR DRUSINUITES

Profil d'un garde type									
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc	
36	36	31	36	36	31	31	31	21	

Mouvement : 3/6/9/12

Points de Blessures : 14

Points de Folie : 2

Compétences : Acrobatie (Ag), Connaissances générales (guerre) (Int), Déplacements silencieux (Ag), Esquive +10 (Ag), Filature (Ag), Intimidation (F), Langue (jargon Drusinuïte) (Int), Métier (armurier) (F), Natation (F), Navigation (surface) (Int), Pistage (Int), Survie (Int), Vigilance (Per).

Talents : Ambidextre, Blasé, Constitution solide, Double équipier, Formation aux armes de base (primitives, MS*), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de jet (primitives), Formation aux armes de poing (MS*).

Traits : Fils de Drusus, Primitif, Tatouages, Braconnier.

Main directrice : Ambidextre.

Armure : gilet pare-balles* (Corps 3), casque pare-balles* (Tête 2).

Armes : automatique* de qualité médiocre (30m; C/3/-; 1d10+3 I; Pén. : 0; AT: 9; Rch.: 1AC; Peu fiable), couteau Drusinuïte de bonne qualité (3m; 1d5+3 P; Pén: 2), fusil d'assaut* de qualité médiocre (90m; C/3/10; 1d10+3 I; Pén. : 0; AT: 30; Rch.: 1AC; Peu fiable), lance Drusinuïte (10m; 1d10+3 P; Pén: 2).

* Gardes de Féadûr uniquement.

Équipement : pagne, bracelets de cuirs aux poignets et aux chevilles, colifichets de nacre et de plumes, torches.

DEVANT LE CONSEIL

DOYEN ATAR

Profil d'Atar									
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc	
36	41	31	36	31	45	36	46	36	

Mouvement : 3/6/9/12

Points de Blessures : 13

Points de Folie : 1

Compétences : Acrobatie (Ag), Alphabétisation (Int), Charisme (Soc), Commandement (Soc), Commerce* (Soc), Connaissances générales (guerre) (Int), Connaissances scolastiques (animaux) (Int), Evaluation (Int), Langue (jargon Drusinuïte +20) (Int),

Métier (armurier) (F), Natation (F), Navigation (surface) (Int), Pistage (Int), Survie (Int).

* Cf. *Rogue Trader* p.79.

Talents : Aura d'autorité, Double équipier, Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de jet (primitives), Maître d'armes.

Traits : Fils de Drusus, Primitif, Tatouages, Braconnier.

Main directrice : Droite.

Armure : aucune.

Armes : couteau Drusinuïte de bonne qualité (3m; 1d5+3 P; Pén: 2), lance Drusinuïte sanctifiée de qualité exceptionnelle (10m; 1d10+3 P; Pén: 2; Dégâts sacrés).

Équipement : manteau et coiffe de plumes, pagne, bracelets de cuirs aux poignets et aux chevilles et trousse de soins des mondes sauvages**.

** Cf. *le Traité Inquisitorial* p.105.

Dispositions de départ vis à vis des PJ :

- *Charisme* : **Indifférent**.
- *Commandement* : NA (Atar n'a aucune raison de se suivre les ordres des PJ).
- *Duperie* : **Sceptique**.
- *Intimidation* : **Courageux**.

PATRIARCHE YAUR

Profil de Yaur									
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc	
26	36	26	26	26	41	50	46	31	

Mouvement : 2/4/6/8

Points de Blessures : 10

Points de Folie : 5

Compétences : Connaissances générales (credo impérial, guerre) (Int), Connaissances interdites (psykers) (Int), Connaissances scolastiques (légendes) (Int), Langue (jargon Drusinuïte +20) (Int), Medicae (Int), Métier (armurier) (F), Natation (F), Navigation (surface) (Int), Pistage (Int), Survie (Int).

Talents : Double équipier, Foi inébranlable, Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de jet (primitives), Foi immaculée.

Traits : Fils de Drusus, Primitif, Tatouages, Braconnier.

Main directrice : Droite.

Armure : aucune.

Armes : lance Drusinuïte de bonne qualité (10m; 1d10+2 P; Pén: 2).

Équipement : pagne, bracelets de cuirs aux poignets et aux chevilles, amulette de protection hors d'usage et trousse de soins des mondes sauvages*.

* Cf. *le Traité Inquisitorial* p.105.

Dispositions de départ vis à vis des PJ :

- *Charisme* : **Indifférent**.
- *Commandement* : NA (Yaur n'a aucune raison de se suivre les ordres des PJ).
- *Duperie* : **Indifférent**.
- *Intimidation* : **Indifférent**.

GRAND-CAPITAINE FĚANARO

Profil de FĚanaro									
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc	
41	41	41	41	36	31	36	36	35	

Mouvement : 3/6/9/12

Points de Blessures : 15

Points de Folie : 3

Compétences : Acrobatie (Ag), Conduite (Ag) (navires), Connaissances générales (guerre +10) (Int), Connaissances interdites (mutants) (Int), Connaissances scolastiques (animaux) (Int), Langue (jargon Drusinite +10) (Int), Métier (armurier) (F), Natation (F), Navigation (surface +10) (Int), Pilotage (planeurs) (Ag), Pistage (Int), Survie (Int).

Talents : Charge de berserker, Contre-attaque, Double équipier, Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de jet (primitives), Frénésie, Maître d'armes, Nerfs d'acier, Rage guerrière.

Traits : Fils de Drusus, Primitif, Tatouages, Braconnier.

Main directrice : Droite.

Armure : bracelets en or (bras 5; primitive) et pagne en cuir (jambes 1; primitive).

Armes : bolas de qualité exceptionnelle (10m; S/-/-; -; Pén: 0; AT: 1; Immobilisante, Imprécise, Primitive), bouclier Drusinite* (1d5+4 I; Pén: 0; Défensive, Primitive), couteau Drusinite de bonne qualité (3m; 1d5+4 P; Pén: 2), lance Drusinite de bonne qualité (10m; 1d10+4 P; Pén: 2).

* Qualité médiocre.

Équipement : nombreux bijoux et trousse de soins des mondes sauvages**.

** Cf. le *Traité Inquisitorial* p.105.

Dispositions de départ vis à vis des PJ :

- *Charisme* : **Méprisant** (Favorable, vis à vis des PJ de sexe féminin possédant une **Soc de 35 ou plus**).
- *Commandement* : NA (FĚanaro n'a aucune raison de se suivre les ordres des PJ).
- *Duperie* : **Indifférent**.
- *Intimidation* : **Téméraire**.

REINE HELKAWEN

Profil de Helkawen									
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc	
41	41	40	41	41	36	36	41	35	

Mouvement : 4/8/12/16

Points de Blessures : 15

Points de Folie : 2

Compétences : Acrobatie (Ag), Connaissances générales (guerre) (Int), Connaissances scolastiques (animaux) (Int), Esquive (Ag), Intimidation (F), Langue (jargon Drusinite +20) (Int), Métier (armurier) (F),

Natation (S), Navigation (surface) (Int), Pistage (Int), Survie (Int).

Talents : Ambidextre, Cible rapide, Constitution solide, Contre-attaque, Coup assassin, Double équipier, Formation aux armes de base (Primitive), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Frénésie, Maître d'armes, Rage guerrière.

Traits : Fils de Drusus, Primitif, Tatouages, Braconnier.

Main directrice : Ambidextre.

Armure : cuir et fourrures (bras 2; corps 2; jambes 2; primitive).

Armes : arc composite de bonne qualité (40m; S/-/-; 1d10+2 P; Pén: 1*; AT: 1; Rch: ½ AC; Fiable, Précise, Primitive) et carquois de 20 flèches, lance Drusinite à double lame de qualité exceptionnelle (1d10+4 P; Pén: 2; Équilibrée, Rapide**).

* Uniquement contre les armures primitives.

** Cf. le *Traité Inquisitorial* p.96.

Équipement : trousse de soins des mondes sauvages***.

*** Cf. le *Traité Inquisitorial* p.105.

Dispositions de départ vis à vis des PJ :

- *Charisme* : **Dédaigneux**.

N.B. : Les PJ possédant un **BF de 4 ou plus** reçoivent néanmoins un bonus de **+5 à tous leurs jets de Charisme** lors d'Interactions avec la reine Helkawen. Tout PJ possédant les **Talent Biceps saillant** ou **Vigoureux** reçoit également un **bonus de +5** (quel que soit le nombre de Talents possédés). A contrario, tout PJ possédant un **BF de 2 ou moins**, subit un **malus de -5 à tous ses jets de Charisme** lors d'Interactions avec la reine Helkawen, de même que tout PJ possédant le **Talent Quelconque**.

- *Commandement* : NA (Helkawen n'a aucune raison de se suivre les ordres des PJ).

- *Duperie* : **Indifférent**.

- *Intimidation* : **Intrépide**.

CHEF FĚADUR

Profil de FĚadur									
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc	
36	41	26	31	41	36	36	41	36	

Mouvement : 4/8/12/16

Points de Blessures : 12

Points de Folie : 4

Compétences : Acrobatie (Ag), Alphabétisation +10 (Int), Commerce* (Soc), Connaissances interdites (mutants) (Int), Enquête (Soc), Evaluation (Int), Langue (bas gothique, jargon Drusinite +10) (Int), Marchandage (Soc), Métier (armurier) (F), Natation (F), Navigation (surface) (Int), Pistage (Int), Survie (Int), Tromperie (Soc).

* Cf. *Rogue Trader* p.79.

Talents : Cible rapide, Formation aux armes de base (Primitive), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de jet (primitives).

BIBLIQUE DARK HERESY

Traits : Fils de Drusus, Primitif, Tatouages, Braconnier.

Main directrice : Gauche.

Armure : aucune.

Armes : couteau Drusinite de bonne qualité (3m; 1d5+2 P; Pén: 2), fronde (15m; S/-/-; 1d10-2 l; Pén: 0; AT: 1; Rch: 1 AC; Primitive), lance Drusinite (10m; 1d10+2 P; Pén: 2).

Equipement : pagne, bracelets de cuirs aux poignets

et aux chevilles et trousse de soins des mondes sauvages**.

** Cf. le *Traité Inquisitorial* p.105.

Dispositions de départ vis à vis des PJ :

- *Charisme* : **Favorable**.
- *Commandement* : **Loyal**.
- *Duperie* : **Confiant**.
- *Intimidation* : **Craintif**.

RÉVÉLATIONS

ORIGINES

Bien avant que l'Homme ne marche sur Terra, 44 Drusus était un planétoïde glacé beaucoup plus éloigné de son étoile primaire. Son orbite actuelle et les changements climatiques qui en résultent sont la conséquence d'un gigantesque cataclysme qui faillit bien pulvériser purement et simplement la planète. Les calottes polaires de 44 Drusus sont les seuls vestiges visibles de cette ère glaciaire. Le reste de l'épaisse gangue de glace enserrant la croûte rocheuse de la planète a entièrement fondu, créant l'immense océan recouvrant sa surface. L'autre conséquence de ce cataclysme fut une intense activité volcanique autour et dans le cratère créé par l'impact qui a provoqué son changement d'orbite. C'est cette activité tellurique qui a donné naissance à l'archipel circulaire constituant les seules terres émergées de 44 Drusus.

L'origine de la flore Drusinite est inconnue. Il est possible qu'elle soit le résultat de l'évolution naturelle de micro-organismes présents dans la glace originelle ou bien apportés par des météorites après son dégel ou bien lors du cataclysme ou encore par les premiers colons, accidentellement ou dans un but de terraformation.

Les mêmes questions que pour la flore se posent, quant à l'origine de la faune.

BAR-DAE

L'île occupe l'exact centre du point d'impact d'un vaisseau Eldar, cataclysme à l'origine de l'orbite actuelle de 44 Drusus, de son dégel et de l'émergence de ses îles. Bien que des débris de ce vaisseau se soient répandus sur toute la surface de l'hémisphère impacté, sa plus grosse partie, ainsi que son cœur, reposent au fond de l'océan, au centre d'un immense cratère d'où émerge une série de volcans. Des millénaires d'activité volcanique ont recouvert petit à petit le vaisseau, créant l'île de Bar-dae.

PERTURBATIONS

PSYCHIQUES

Bien que l'équipage du vaisseau n'en ait pas réchappé, son cœur de moelle spectrale, lui, a survécu, malgré l'importance des dommages structurels subis. Absorbant l'âme des membres d'équipage, il s'est développé créant un réseau



d'infinité semblable à celui d'un monde Exodite. Cependant, livré à lui même, ce réseau d'infinité s'est développé de manière totalement anarchique. Il est devenu si important qu'il affleure jusqu'à la surface de l'île, sous forme d'étranges arbres dépourvus de feuilles. Le récif corallien entourant l'île fait également partie du réseau. L'esprit du monde constitué par les âmes Eldars défunes cherche inlassablement à communiquer avec leurs semblables. Malheureusement pour elles, les Eldars ont pratiquement déserté le secteur Calixis depuis longtemps. Les Hommes qui colonisèrent 44 Drusus et leurs descendants constituent donc la seule espèce intelligente à proximité et sa seule compagnie, mais également une menace. Lors de la grande et irrésistible expansion que l'Humanité connue durant le Moyen-Age Technologique, totalement inconscients de la présence de l'épave Eldar, des Hommes colonisèrent 44 Drusus, utilisant leur technologie extrêmement avancée pour faire de cette planète leur nouvelle demeure, menaçant par là même l'esprit du monde. N'ayant pas d'autres armes à sa disposition, en raison des dommages irréversibles subis durant le crash, les âmes des Eldars défunts utilisèrent le générateur d'holo-champ, endommagé mais encore partiellement fonctionnel, et leurs facultés psychiques pour désorienter et effrayer les nouveaux arrivants, provoquant de graves troubles neurologiques et psychologiques. Les perturbations électromagnétiques et psychiques engendrées sont plus fortes sur Bar-dae, mais s'estompent à mesure que l'on s'en éloigne. En outre, les effets psychiques affectent d'avantage les individus psychologiquement actifs. Aujourd'hui encore, l'esprit du monde maintient cette défense et les Drusinites qui succombent à ses effets sont exilés sur l'île par leur tribu.

L'ENARION

Ce n'est autre que la moelle spectrale du réseau d'infinité constituant l'esprit du monde affleurant à la surface ou en bordure des îles de 44 Drusus. Les premiers colons découvrirent très vite son extraordinaire résistance et sa faculté à se régénérer. Mais ils éprouvaient de grandes difficultés à travailler ce matériaux en raison de sa solidité et des effets du climat et des perturbations électromagnétiques sur leurs outils et machines. Finalement, d'une manière ou d'une autre, ils finirent par découvrir un moyen de contourner le problème. En extrayant de l'Enarion cette encre psycho-active dont les Drusiniutes se tatouent entièrement le corps, ils trouvèrent un moyen de s'harmoniser avec le réseau d'infinité. Ce processus leur confère, d'une part, la faculté de modeler la moelle spectrale comme un Eldar le ferait et, d'autre part, une certaine immunité aux perturbations psychiques générées par l'esprit du monde. En fait, ces tatouages forment une sorte d'interface avec les technologies Eldars psychoactives. C'est ce qui leur permet de modeler la moelle spectrale, mais aussi de filtrer les perturbations électromagnétiques créées par l'holochamp du vaisseau. Bien que cela les rendent, en contrepartie, plus sensibles aux phénomènes psychiques, paradoxalement, cette harmonisation les protègent également en trompant l'esprit du monde sur leur véritable nature. Grâce à l'encre extraite de l'Enarion, le réseau d'infinité prends, en effet, les Drusiniutes pour des Eldars. En conséquence, il ne les attaque pas, mais cherche, par contre, activement à communiquer avec eux, sans comprendre pourquoi il n'y arrive pas. Les Drusiniutes, de leur côté, ne perçoivent que confusément ces tentatives, sans les comprendre. Seuls les individus réellement actifs psychiquement sont suffisamment réceptifs. Mais la plupart sont incapables de gérer un tel afflux de pensées aliens, perdent la raison et se voient exilés sur Bar-dae.

UN MONDE PERDU

Bien que les nouveaux colons impériaux détectèrent les perturbations électromagnétiques et psychiques de 44 Drusus, ils n'y prêtèrent pas grande attention, au début, obnubilés par leur mission et leur quête de ressources exploitables afin de soutenir l'effort de guerre. Mais, petit à petit, la chaleur moite, la concentration supérieure en oxygène et ses perturbations commencèrent à les affecter comme elles affectèrent les premiers colons, exacerbant leur

irritabilité et leur méfiance, jusqu'à l'agressivité et la paranoïa chez les individus les plus sensibles. Le général Drusus, quand à lui, séjourna trop peu de temps sur la planète pour être affecté et l'équipage de la mission de reconnaissance fut relevée par de nouveaux colons, fraîchement débarqués. Petit à petit, eux aussi commencèrent à subir ces effets néfastes, tandis que, dans le même temps, les conditions électrochimiques et le climat de la planète détérioraient également leurs équipements, rendant, jour après jour, leurs conditions de vie plus difficiles. Parallèlement, les autorités locales mises en place par le général Drusus et l'Adeptus Terra mirent sur pied plusieurs expéditions d'exploration, de cartographie et d'études de 44 Drusus. Alors que l'exploration et l'étude de la plupart des îles de l'archipel se déroulait sans incidents majeurs, toutes celles de l'île centrale se soldèrent par de cuisant et mystérieux échecs. Tour à tour, ces expéditions se perdirent dans le brouillard sans pouvoir atteindre l'île, se fracassèrent sur les récifs coralliens qui l'entourent, disparurent sans laisser la moindre trace, victimes des hallucinations engendrées par l'esprit du monde ou bien massacrées par les habitants de cette île « maudite ». Face à l'ensemble de ces conditions hostiles et compte tenu des difficultés d'accès à ce monde, rendant les échanges avec l'extérieur hasardeux et sporadiques, les autorités impériales du sous-secteur décidèrent, finalement, que les bénéfices potentiels générés par l'exploitation des ressources de 44 Drusus ne justifiaient pas les investissements nécessaires et ré-allouèrent les crédits correspondant à des colonies plus importantes. Lentement, la colonie impériale de 44 Drusus fut abandonnée et les Drusiniutes de nouveau livrés à eux même, d'autant plus que ce monde se trouve à proximité du système Threnos (cf. **Dark Heresy** p.326).

