

DARK HERESY

EMA NYMPTON

Par Christophe « BJ »

ЕПА НУПТОН

PRÉSENTATION

Ce scénario est destiné à un groupe d'acolytes ayant réussi un ou deux scénarios précédemment. Ayant survécu à ceux-ci, les acolytes ont démontré qu'ils pouvaient représenter un potentiel intéressant pour leur maître. Leur véritable formation commence maintenant. Le livre de base de Dark Heresy est nécessaire pour le faire jouer ainsi que le Traité Inquisitorial pour ce qui est de sa section sur les alter-egos. Il est résolument orienté enquête et ne comporte presque pas d'action brutale.

SYNOPSIS

Les acolytes reçoivent pour ordre de rejoindre un autre serviteur de leur maître pour que celui-ci leur enseigne quelques compétences et connaissances nécessaires dans leur carrière. Le professeur en question va leur expliquer la nécessité de se construire des alter egos crédibles à travers divers travaux pratiques. C'est alors qu'un ordre de mission tombe. Les acolytes doivent enquêter sur une jeune noble suspectée de trafic d'artefacts xenos. La demeure de celle-ci étant trop bien gardée ils devront se rapprocher d'elle à l'occasion d'une soirée de la haute société, gagner sa confiance et ainsi la mener à révéler ses agissements. Au final les acolytes réaliseront que tout ceci était un test de mise en pratique de ce qu'on leur avait enseigné.

HISTOIRE

L'inquisiteur des acolytes ne parie pas énormément sur ses troupes fraîches. La carrière de ses serviteurs est souvent brève. Voilà pourquoi il attend toujours qu'ils aient réussi une ou deux missions pour réellement commencer leur formation. En l'occurrence c'est le cas des acolytes incarnés par les joueurs.

Leur inquisiteur sait que mener des enquêtes demande souvent de la discrétion et du doigté et qu'il faut souvent cacher à ses interlocuteurs sa véritable identité. C'est l'objet de cette première formation. Pour ce faire il confie les acolytes à l'un de ses serviteurs de confiance les plus efficaces dans le domaine : Trantor Brutis. Celui-ci a mis au point un plan de formation et une série de mises en situations qui se termine par une fausse mission visant à tester ce que les acolytes auront appris.

A l'issue de cette formation l'inquisiteur des acolytes pourra confier des missions plus délicates à ceux-ci, à moins qu'ils n'échouent...

ACCROCHE

Texte à lire ou à paraphraser aux acolytes :

Jusqu'à maintenant vous avez eu l'impression de n'être que des pions sans valeur que l'on catapultait sur des missions en espérant que vous alliez vous en sortir. Mais lorsque vous avez reçu votre dernier ordre de mission votre perspective a changé.

Votre maître vous demandait de vous rendre dans la ruche Sibellus sur Scintilla auprès d'un adepte du Ministorum nommé Dariel Intios pour recevoir de sa part un enseignement particulier. Vous voilà donc aux portes du secteur Aquellus où le transpôle vient de vous déposer. Vous avez une adresse et commencez à chercher celle-ci.

La population abonde dans les rues et sur les passerelles reliant les immeubles. Vous savez que sous vos pieds s'étendent divers sous secteurs dédiés à des populations de prols et de ruchards de basse extraction. Aquellus, par contre, semble être une zone destinée à une catégorie un peu plus élevée de la populations. De nombreux agents du Ministorum

vivent ici avec leurs familles ainsi que des commerçants respectables et des cadres inférieurs de sociétés commerciales et industrielles.

Les tours-hab, l'éclairage et les rues sont de meilleure qualité bien qu'encore très éloignés du luxe que l'on peut trouver dans les hauteurs. Les habitants même, bien que toujours pressés et moroses, sont mieux habillés.

Vos pas vous mènent jusqu'à un grand bâtiment hexagonal ressemblant à un bunker de deux étages. L'aquila impérial se dresse au-dessus de la lourde double porte ouverte de l'entrée principale. De nombreuses personnes vont et viennent à l'intérieur et une longue file d'attente est votre seul obstacle jusqu'au guichet. Derrière se trouve un sas menant aux bureaux gardé par deux soldats armés et armurés. L'ordre de mission indiquait que c'était urgent mais vous êtes bien partis pour plusieurs heures d'attente.

LA FILE D'ATTENTE

Voici, sans qu'ils le sachent, la première épreuve des acolytes. **Trantor Brutis** alias **Dariel Intios** observe ceux-ci et évalue leur capacité à agir vite et discrètement. Il s'attend à ce que les acolytes inventent un stratagème pour passer devant tout le monde. Le pire serait qu'ils se fassent remarquer et soient expulsés des lieux. Attendre patiemment leur tour n'est pas non plus un comportement acceptable. Enfin, faire état de leur lien avec l'inquisition fonctionnera très bien mais sera un échec, question discrétion, pour **Trantor**. Ils auront beau interpellé les adeptes allant et venant dans le hall, ceux-ci leur répondront toujours de passer par le guichet. Une fois qu'ils auront enfin accès au fonctionnaire celui-ci leur

délivrera un badge d'identification et ils pourront franchir le sas menant vers les bureaux.

Le sas détectera certainement leurs armes et les gardes leur ordonneront de se séparer de celles-ci dans une série de casiers prévus à cet effet. S'ils résistent cela provoquera une réaction violente des gardes qui recevront des renforts tandis que l'alarme sera donnée. Les acolytes risquent d'être blessés voire tués lors de l'altercation, au mieux seront-ils arrêtés par une patrouille de CDP et menés en prison d'où **Trantor** viendra les sortir au bout d'une heure pour les mener dans son bureau.

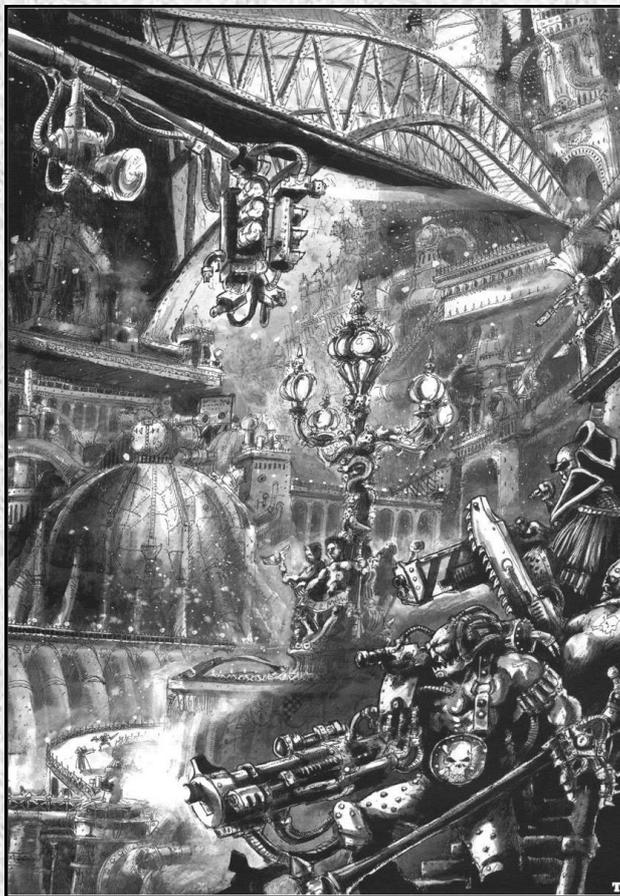
DARIEL INTIOS

Trantor Brutis alias **Dariel Intios** reçoit les acolytes dans un petit bureau sobrement décoré et rangé. C'est un homme d'une trentaine d'années en apparence portant une robe d'adepte mais dont le regard en dit long sur sa capacité à cerner l'âme des gens.

Il commentera la façon dont les acolytes se seront débrouillés lors de leur première épreuve puis leur fera un laïus.

« Vous êtes des acolytes de l'Inquisition. A ce titre vous avez une mission sacrée : combattre les ennemis de l'Impérium où qu'ils soient. Vous avez été sélectionnés pour cette tâche parce que votre maître estime que vous avez un potentiel exploitable et que vous pouvez mener à bien cette tâche. En réussissant les missions qui vous ont été confiées jusqu'à ce jour, et en survivant, vous lui avez démontré qu'il ne devrait pas s'être trompé en investissant sur vous. Mais le chemin est long et semé d'embûches plus dangereuses les unes que les autres. Vous en savez plus sur l'Inquisition que la grande majorité des habitants

de l'Impérium mais vous restez encore des ignorants face aux secrets qui se cachent dans l'ombre. Si vous comptez un jour devenir de dignes inquisiteurs, défenseurs de l'Impérium, il vous faut toutes les cartes en main. Si l'Inquisition s'entoure d'une aura de mystère hermétique, si elle provoque le respect et la peur dans le cœur du commun des mortels c'est qu'elle dispose d'une arme redoutable : le secret. Ma mission est de vous initier aux techniques qui vont vous permettre de maintenir ce secret et d'agir en son sein pour qu'il vous protège et vous permette de mener à bien vos tâches au service des Ordos. Pour ce faire je vais vous apprendre à vous dissimuler, à changer ce que vous êtes pour vous adapter aux terrains où vous serez appelés à intervenir. Sous mon professorat vous allez découvrir les facettes du secret et surtout comment devenir n'importe qui, n'importe quand, pour bluffer quiconque sur votre véritable identité et vos intentions réelles. Nous sommes partis pour plusieurs semaines d'enseignement. Oubliez ce que vous croyez savoir et ouvrez bien les oreilles.»



TENSION DANS UN BAR

Trantor/Dariel mène les acolytes dans un bar mal famé de la sous-ruche. Il sélectionne le plus gringalet de tous et lui demande d'aller séduire l'une des serveuses qu'il lui indique : **Isha**. Pendant ce temps, lui et les autres acolytes qui sont rentrés à part, prennent place à une table et observent. **Trantor/Dariel** demande aux autres acolytes de ne pas faire de grabuge et, en cas de problème, de ne sortir leurs armes qu'en dernière extrémité. S'ils lui demandent pourquoi il répondra que la tentative de séduction n'est pas le véritable test.

L'acolyte doit donc faire du charme à **Isha**. Pour cela il utilise la compétence **Charisme**. La serveuse est dans une disposition **Indifférente** (c.f **Traité Inquisitorial** page 230) . Laissez le joueur raconter comment il l'aborde puis faite lui faire un test.

Ce que l'acolyte ne sait pas c'est que **Isha** est la petite amie de **Dorn Grosse**

Trantor/Dariel leur explique comment créer un alter-ego et leur demande d'en imaginer un à partir des conditions qu'il leur impose : *un commerçant et son équipe*. Il leur pose ensuite de nombreuses questions, certaines pièges, pour mesurer la crédibilité de leur fausse identité.

Par la suite, et ceci sur plusieurs semaines, il mènera les acolytes dans des mises en situation. Ci-dessous certaines sont décrites, je vous invite à en inventer d'autres et/ou à adapter celles-ci. **Trantor/Dariel** cherche à mettre les acolytes dans des situations auxquelles leur carrière ne les a pas habitués.

Pétoire, une petite frappe du coin. Il remarquera le manège de l'acolyte et viendra s'en prendre à lui. Ce sera à l'acolyte de s'en sortir sans grabuge. En effet **Dorn** est une bonne grosse brute qui fait jouer des biceps pour impressionner l'acolyte tandis qu'il le provoque, bien décidé à lui faire passer l'envie de tourner autour de sa copine. Il a un comportement *Méprisant* envers lui, entraînant un malus de -20 à tous les jets de **Charisme** visant à le calmer.

Si l'acolyte échoue à convaincre **Dorn** de le laisser tranquille, celui-ci engage le combat à mains nues. Prenez le profil de **Gros Bras** (livre de base de **Dark Heresy** page 340 en omettant

l'épée tronçonneuse). **Trantor/Dariel** empêchera tout autre personnage d'intervenir pendant 3 rounds puis leur demandera d'aller calmer **Dorn**.

Suivant comment se passe l'intervention des acolytes cela pourra se transformer en bagarre générale ou par la fin des hostilités. **Dorn** est en vérité un sacré lâche et toute tentative d'**Intimidation** bénéficie d'un bonus de +10. Si la situation dégénère quatre comparses s'en prennent aux acolytes (prendre les mêmes caractéristiques que **Dorn**).

Le tumulte sera arrêté par des membres des forces de l'ordre qui, à coups de matraques, calmeront tout le



monde. **Trantor/Dariel** s'arrangera pour que les acolytes qui auraient participé à la baston ne soient pas emmenés au poste. Puis tous retourneront à son bureau.

Trantor/Dariel fera divers commentaires. Il expliquera qu'il savait très bien ce que provoquerai la tentative de séduction sur **Isha** et il souhaitait savoir si l'acolyte allait réussir à se sortir de ce mauvais pas tout seul. Le mieux étant qu'il ait réussi à calmer **Dorn**.

CHERCHER UN MÉCÈNE

Cette nouvelle épreuve va concerner un acolyte n'ayant pas vraiment le profil d'un artiste. **Trantor/Dariel** lui demandera de s'imaginer un alter-ego de sculpteur et de convaincre un membre de la noblesse, le **Seigneur Callidon Venris**, de financer un projet artistique à hauteur de 5.000 trônes. L'acolyte doit préparer un projet fictif à présenter au futur mécène, obtenir un rendez-vous et le convaincre de le financer.

Une première étape serait de se renseigner sur le dit noble pour connaître ses goûts. Sur un test d'**Enquête** réussi l'acolyte apprendra que celui-ci aime particulièrement les histoires des grandes batailles du passé. Sur 2 degrés de réussite ou plus l'acolyte apprendra que le **Seigneur Callidon** a beaucoup de respect pour **Saint Drusus**.

Une seconde étape pourrait être de constituer un « book » utilisable lors du rendez-vous pour montrer les œuvres que l'acolyte a déjà réalisé. Utiliser un matériel déjà existant ou trouver un artiste méconnu pour prendre des pics de ses œuvres. Laissons les acolytes trouver quelque chose de crédible.

La dernière étape serait d'obtenir un rendez-vous pour convaincre le noble. Il faudra passer le barrage de ses secrétaires, puis se présenter et

réussir à duper le mécène tout en s'arrangeant pour qu'il ne puisse remonter aux acolytes lorsqu'il réalisera qu'ils l'ont trompé.

Une fois la mission terminée **Trantor/Dariel** récupèrera l'argent et en reversera 10% aux acolytes, légitimant son acte par un laconique « *les biens matériels ne doivent pas détourner votre attention de votre mission* ». Il commentera la façon dont ils se sont débrouillés et, à moins qu'ils en aient eu l'idée, leur expliquera qu'il faut souvent se prévoir une porte de sortie en faisant porter le chapeau à quelqu'un d'autre. En l'occurrence voler l'identité d'un véritable artiste méconnu aurait été une bonne chose pour envoyer le pigeon sur une fausse piste.

AUTRES CAS PRATIQUES

Trantor/Dariel donnera d'autres épreuves aux acolytes comme :

- Réussir à entrer dans une soirée privée de bourgeois donnée en l'honneur de l'anniversaire d'un riche commerçant.
- Se faire payer un coup à boire par le barman le plus cupide et radin qui soit.

Toutes ces scènes sont l'occasion de séances de roleplay et de fun. Les acolytes ne courent aucun danger particulier.

APPRENTISSAGE

L'enseignement prodigué par **Trantor/Dariel** s'étale sur plusieurs semaines pendant lesquelles il leur enseigne les secrets de la duperie et du mensonge. Les acolytes passent par des cours magistraux et des mises en pratique toujours plus difficiles. Concrètement cela signifie qu'ils peuvent apprendre une compétence parmi celles classées dans le registre **Interaction** (c.f livre de base de **Dark Heresy** page 99) pour

100 xp la compétence de base et 150 xp la compétence avancée. Ils ne peuvent acquérir un +10 que s'ils connaissent déjà toutes les compétences de ce type. Autrement **Trantor/Dariel** insiste pour qu'ils développent leurs points faibles.

NOUVELLE MISSION

Un mois après avoir débuté leur formation, **Trantor** reçoit un ordre de mission du maître des acolytes. Ceux-ci doivent immédiatement interrompre leurs activités pour enquêter sur une jeune noble nommée **Ema Nymton** qui est suspectée de faire du trafic d'objets xénos (voir annexe).

A ce stade du scénario je vous conseille d'indiquer aux joueurs que le « scénario d'interlude » est fini et qu'ils ont bien mérité 200 xp à utiliser tout de suite. Conseillez leur, pour des raisons de « logique de jeu » d'utiliser ces points pour acheter l'une des compétences de type *Interaction*. Enfin annoncez que vous entamez un nouveau scénario. L'objectif est d'endormir la méfiance des joueurs afin qu'ils ne pensent pas que cette nouvelle mission est ce qu'elle est réellement : un ultime test.

En effet, **Ema** est aussi une acolyte qui participe à la mise en scène de la supercherie. D'ailleurs, ancienne élève de **Trantor**, elle incarne l'un de ses

Degrés de réussite du test	Résultat de l'enquête sur Ema Nymton
0	Ema Nymton est une jeune noble issue de la basse noblesse de la ruche. C'est une collectionneuse reconnue ainsi qu'une mondaine appréciée lors des bals et soirées organisés par ses pairs. Elle vit dans une zone sécurisée au sein d'une demeure luxueuse et bien gardée. Il n'est pas très difficile de la trouver, il suffit de se rendre dans une réunion mondaine et il y a de fortes chances qu'elle y soit.
1	Ema est férue d'objets rares et d'histoires extraordinaires où se mêlent romance et aventure se passant sur des mondes étranges et éloignés. Elle-même n'est pas avare en paroles lorsqu'il est question de capter l'attention de son auditoire par quelques trépidants récits. Elle n'a pas de mari et quelques prétendants s'opposent pour lui ravir le cœur.
2	On raconte qu'Ema collectionnerait des objets et artefacts xénos. Ce n'est qu'une rumeur mais cela explique peut-être pourquoi sa demeure est si bien gardée et protégée contre les intrus. Elle aurait annoncé qu'elle accepterait d'épouser celui de ses prétendants qui réussirait à lui apporter un objet de collection extraordinaire. Jusqu'ici aucun n'a réussi à l'éblouir.
3+	Certaines mauvaises langues prétendent qu'Ema n'aurait pas de sang noble mais aurait été anoblie. En effet on ne trouve pas de trace dans les archives de parents issus de la noblesse et son nom n'était pas connu sur Sibellus parmi ses pairs avant qu'elle n'apparaisse il y a cinq ans. A ces affirmations d'aucuns prétendent qu'elle serait une noble déchue issue d'un autre monde, tandis que d'autres avancent qu'elle aurait rendu des services à certains membres de la haute noblesse pour obtenir cette gratification.

alter-egos et si on lit son nom à l'envers cela donne « *not my name* ».

Si les acolytes (et les joueurs) ont bien assimilé la formation dispensée par **Trantor/Dariel**, ils vont certainement commencer par enquêter sur **Ema Nymton**.

EMA NYMTON

Les acolytes doivent découvrir des preuves du trafic d'objets xénos. Pour cela il y a plusieurs pistes possibles mais avant de se lancer à corps perdu dans cette recherche les acolytes devraient commencer par se renseigner sur elle.

Elle est issue de la basse noblesse de **Sibellus**. Pour obtenir des informations sur elle les acolytes doivent donc se mêler à celle-ci. La difficulté est d'approcher les nobles et gros bourgeois ayant des contacts avec elle. Le talent **Pair (Noblesse)** est un atout dans ce contexte. Laissez libre cours à l'imagination des acolytes sur leur stratégie et, s'ils sont crédibles, autorisez leur un test d'**Enquête** dont la difficulté dépendra du brio avec lequel ils se sont infiltrés (de -10 s'ils n'ont pas été très imaginatifs à +20 s'ils mettent bien en œuvre ce que **Trantor/Dariel** leur a enseigné).

Une fois en possession de ces informations ils pourront poursuivre sur les indices obtenus. Difficile d'imaginer ce que vont faire les acolytes. On peut néanmoins supposer qu'ils vont tenter de pénétrer dans la demeure d'**Ema** pour trouver les preuves. La première façon de procéder serait d'essayer d'y entrer par effraction. Ce sera très difficile mais pas impossible. La demeure est très bien gardée et protégée par des systèmes de sécurité. La seconde méthode serait de se rapprocher d'**Ema** lors d'une soirée mondaine et de la convaincre de montrer aux acolytes sa « collection spéciale ». Il y a certainement d'autres possibilités

mais ce scénario n'explore que les deux énoncées ci-dessus.

LA DEMEURE D'EMA

Cette section décrit la demeure d'**Ema Nymton** vu qu'elle est utilisable dans les deux alternatives mentionnées.

La maison se trouve dans une tour-hab huppée dans le niveau intermédiaire supérieur d'une spire de la ruche. Y accéder demande de montrer patte blanche à un poste de sécurité. Une fois dans la spire les acolytes peuvent atteindre l'étage où se trouve la demeure. Sortis d'un gigantesque ascenseur ils suivent un large couloir bien décoré où déambulent bourgeois raffinés, nobles et serviteurs. Leurs pas les mènent devant une lourde porte que précèdent quelques marches d'escalier. Une caméra sous la forme d'une demi-sphère noire surveille l'entrée et un petit écran sur le côté de la porte permet de discuter avec l'intérieur.

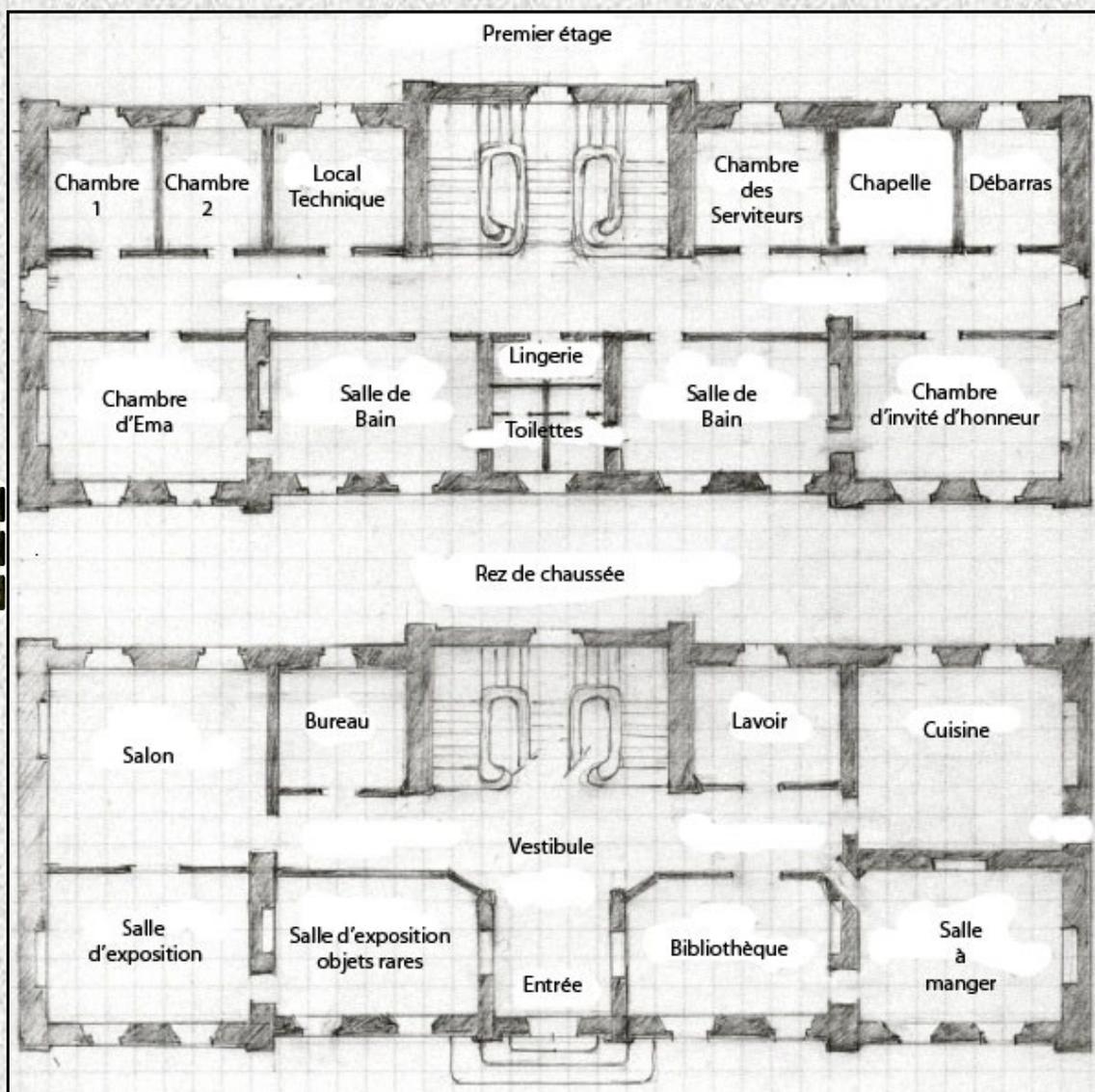
Une fois entrés on arrive dans un large **Vestibule** en T menant vers des escaliers en fer à cheval permettant d'accéder à l'étage. Les murs sont décorés de tentures luxueuses aux origines diverses mais agencées de telle manière que cela forme un tout harmonieux.

L'ensemble des pièces suit la même logique de décoration. De nombreuses alcôves contiennent des statues de saints illuminées par une lumière discrète intégrée au mur.

Il y a une chose que les acolytes peuvent réaliser par un test réussi de **Métier (Valet)** ou de **Métier (Cuisinier)** lorsqu'ils pénètrent dans la cuisine : l'endroit est « trop » bien rangé et propre. Soit les serviteurs sont des maniaques, soit cette demeure est habitée depuis peu ou en passe d'être quittée prochainement.

D'autres indices, dans diverses pièces, pourront mettre la puce à l'oreille des

Demeure d'Ema Nymton



acolytes sur la véritable identité d'**Ema** ou, au moins, que quelque chose se trame derrière leur mission à l'apparence anodine. Ils pourraient même comprendre que tout ceci est une supercherie, grand bien leur fasse.

C'est dans le **Lavoir** que les serviteurs s'occupent de la propreté de la garde-robe d'**Ema** et stockent les produits d'entretien de la maison.

La **Bibliothèque** est fermée à clef (**Intrusion Facile +10**) elle contient plusieurs meubles où sont alignés de nombreux ouvrages enluminés. Beaucoup sont consacrés au Credo Impérial, à l'Administratum, à l'Histoire de l'Empire et à la description ethnologique, géographique et historique de

nombreux mondes impériaux. Quelques-uns sont des histoires relatées par des Capitaines Chartistes ou les mémoires d'officiers de la Garde Impériale. Enfin il y a quelques traités sur le maquillage, la mode et l'étiquette.

La **Cuisine** est propre et bien rangée. Il s'y trouve tout ce qui peut faire le bonheur d'un chef exigeant : machines et outils. Par contre il y a très peu de denrées, peut-être **Ema** a-t-elle un appétit d'oiseau ?

La **Salle à Manger** permet de recevoir jusqu'à 10 personnes aisément. Un bouquet de fleurs fraîchement coupées se trouve sur la massive table de bois.

Le **Bureau** lui aussi est fermé à clef (**Intrusion Difficile -20**). Il est relativement sobre : un bureau de bois

très fonctionnel, une chaise confortable, quelques papiers, un terminal de communication et une auto-plume. Dans un tiroir, lui aussi fermé à clef (**Intrusion** Difficile -20) se trouve une lettre faisant état d'une mission xenoarchéologique sur la planète **Kao-Li** (cadran Josian, interdite) et de la découverte de quelques artefacts intéressants. Une image-pix l'accompagne sur laquelle un objet manifestement xénos apparaît. Il est indiqué dans la lettre que l'objet a une résonance psychique et qu'il pourrait servir à augmenter les capacités des psykers.

Le **Salon** est richement décoré. Au sol de nombreux tapis colorés se marient avec d'autres tentures exotiques au mur. Plusieurs canapés moelleux en cuir véritable entourent une grande table basse sur laquelle est posée une statuette représentant un ange armé et caparaçonné s'envolant vers les cieux. Contre le mur nord se trouve une cheminée dans laquelle crépite l'image holographique d'un feu.

La **Salle d'Exposition** est fermée par un système électronique (**Intrusion**). A l'intérieur on y trouve une vaste collection d'objets hétéroclites issus de nombreuses cultures extra-scintillène. Ils sont sur présentoir, dans des meubles de verre ou accrochés aux murs. Sur un test de **Connaissance (Imperium)** un acolyte réalisera que cette **Ema Nymton** est soit une très riche personne vu la valeur que certains des objets peut atteindre, soit quelqu'un qui a beaucoup voyagé si elle les a récupéré elle-même.

La **Salle d'Exposition d'Objets Rares** est elle aussi verrouillée électroniquement par un système plus sécurisé (**Intrusion** Difficile -20). Elle renferme des objets plus rares et onéreux mais a priori rien d'illégal. Sur un test de **Fouille** (Assez Difficile -10) réussit les acolytes découvrent que le pan de mur nord peut coulisser. Le système est caché au niveau d'une

statue de cristal représentant **Ema** elle-même dans un accoutrement plus « aventureux ». Un test de **Technomaîtrise** (Assez Facile +10) permet d'activer l'ouverture révélant une série d'objets étranges derrière une vitre blindée. Ceux-ci sont accrochés au mur et l'un d'eux correspond à l'image qu'ils ont trouvé dans le bureau. Mais si un psyker se concentre dessus il ne ressentira rien. Peut-être que la vitre bloque ses pouvoirs.

En réalité il n'en est rien, cet objet est un faux, comme tous les autres objets xénos. Si les acolytes arrivent à forcer la vitre (PA 4, 30 points de structure) ils pourront s'apercevoir de la supercherie dès qu'ils toucheront l'un d'eux.

Au premier étage la **Chambre des Serviteurs** comporte 3 lits simples, une armoire et un coffre dans lesquels quelques habits simples sont rangés. Si les acolytes la **Fouillent** (Assez Facile +10) ils trouvent 5 trônes et une petite fiole d'amasec.

La **Chapelle** est magnifiquement et théologiquement décorée. De nombreuses pix-images saintes et textes sacrés sont encadrés sur les murs et un petit autel accueille une représentation de **Saint Drusus**. Sur un test de **Connaissance Générale (Credo Impérial)** les acolytes auront même l'impression qu'**Ema** en fait trop dans cette pièce, comme si elle cherchait plus à impressionner qu'à exprimer une foi humble et honnête.

Dans le **Débarras** se trouvent tout un tas d'affaires sans grande importance.

La **Cambre d'Invité d'Honneur** suit une thématique rouge et noire. Un lit en baldaquin aux draps de soie et à la couverture de fourrure épaisse est un véritable appel à passer une bonne nuit. L'ameublement est sobre mais magnifique. Au mur sud une holoprojection s'active à l'entrée des acolytes pour présenter une plage de

sable fin sur laquelle se couche un soleil vigoureux.

Les **Salles de Bain** sont propres et luxueuses, celle attenante à la chambre d'**Ema** un peu plus. Il n'y a rien d'exceptionnel dans celle utilisée par les serviteurs et les gardes. Par contre dans celle d'**Ema** on peut trouver énormément de produits de beauté et de maquillage. Sur un test de **Fouille** (Assez Facile +10) les acolytes peuvent même trouver un compartiment secret dans lequel se trouvent des prothèse pour le visage imitant la peau, des perruques, des lentilles de couleur, des faux cils, bref la parfaite panoplie de qui veut changer de tête.

Dans le **Local Technique** se trouve le centre névralgique de la sécurité de l'appartement. Sur un bureau, devant un mur couvert de quatre écrans, un clavier sommaire et une manette permettent de manipuler les caméras, lancer des enregistrements, allumer et éteindre le système. Il faudra réussir un test de **Technomaîtrise** pour réussir à utiliser ce matériel.

Les deux **Chambres** sont occupées par les trois gardiens de l'appartement : deux traîne-savate et leur meneur. Elles sont fermées à clef (**Intrusion** Assez Facile +10) . A l'intérieur on y trouve les affaires (moins bien rangées) des occupants dont quelques bouteilles d'amasec et 20 trônes. Il se trouve aussi un papier chiffonné dans la poche d'un gros manteau de ruchard, il s'agit d'un contrat entre eux et **Ema** dont la date de départ remonte à quatre jours.

Enfin, la **Chambre d'Ema** est fermée par un système électronique (**Intrusion** Difficile -20). Son intérieur est sensiblement le même que celui de la chambre d'invité d'honneur à la différence que le thème est bleu et blanc. Sur un test de **Fouille** (Assez Difficile -10), les acolytes peuvent découvrir un coffre derrière un pan de mur. L'ouvrir est extrêmement

difficile sans les outils et le temps adéquats (**Intrusion** Très Difficile -30) mais à l'intérieur les acolytes pourront trouver des choses intéressantes. Tout d'abord 500 trônes en argent et bijoux, ensuite une sorte de passeport électronique et enfin une pix-image sur laquelle on voit **Ema** et **Trantor/Dariel** côte à côte tout sourire.

PÉNÉTRER PAR EFFRACTION

A tout moment trois gardes se trouvent dans la demeure d'**Ema**. Ceux-ci effectuent une surveillance en faisant un roulement; l'un dort tandis qu'un autre reste dans le **Local Technique** et que le dernier patrouille dans la maison. Trois serviteurs s'occupent des tâches ménagères : une cuisinière et deux femmes de chambre. Enfin deux **Crânes Gardiens** (c.f **Traité Inquisitorial** page 143-144) surveillent aussi. L'un des deux se trouve dans le **Salle d'Exposition** et l'autre patrouille dans le **Vestibule**.

Plusieurs caméras permettent au garde du local technique de surveiller la maison. Une donne sur l'extérieur, une se trouve au dessus de la porte d'entrée et surveille le couloir et les escaliers, une se trouve dans la Bibliothèque, une dans le Bureau (désactivée lorsqu'**Ema** s'y trouve) et enfin une dans la Salle d'Exposition des Objets Rares.

Ce sera aux acolytes d'échafauder un plan efficace pour pénétrer dans la demeure mais ils se rendront vite compte que c'est très difficile.

APPROCHER EMA

En se renseignant les acolytes peuvent apprendre qu'une réception mondaine est organisée dans les luxueux appartements du **Seigneur Flahame**. Ancien capitaine de la garde impériale, aujourd'hui à la retraite, il aime profiter de la vie et être entouré.

C'est souvent pour lui l'occasion de raconter ses palpitantes campagnes militaires, après les avoir édulcorées et adaptées pour qu'elles servent bien son image de marque.

C'est auprès de son secrétaire, **Blatius Honorius**, que les acolytes ont toutes les chances d'obtenir un carton d'invitation. En effet **Flahame** se contente souvent de lui indiquer d'inviter « *qui saura apprécier la soirée* » lorsqu'il en organise une. **Blatius** est corrompible et une trentaine de trônes par personne assortie d'un jet de **Baratin** Moyen (Assez Facile si les acolytes mentionnent qu'ils ont d'intéressantes histoires à raconter où qu'ils font, ou ont fait, partie de la Garde Impériale) permet d'avoir des invitations.

Le soir même les acolytes se présentent à la soirée. Elle se déroule dans une résidence secondaire du **Seigneur Flahame**, dans une gigantesque salle de bal soigneusement décorée même si sa qualité n'atteint pas celle que l'on rencontre dans les réceptions de la

LA NOBLESSE

Je vous invite à jeter un œil page 15 du supplément **Purifier par le Feu** dans laquelle une description de la noblesse Scintillenne est faite.

Si vous ne l'avez pas, considérez que les acolytes qui se font passer pour des nobles devront être très crédibles (tenue de prix et comportement digne), les autres n'ayant pas droit de parler avec les nobles à moins qu'ils leur adresse la parole. Les gardes du corps sont bien vus et les serviteurs ignorés.

haute noblesse. Elle regroupe une centaine de convives. Beaucoup sont des pique-assiettes inintéressants. L'entrée est gardée par 4 hommes armés et armurés. Les gardes du corps des convives n'ont pas le droit de pénétrer dans la salle principale et une salle secondaire leur est dédiée où sont servis quelques rafraîchissements et amuses gueule. Les armes ne sont pas interdites sauf si elles sont trop voyantes, et encore tout dépend du statut de l'invité. Considérez que si les acolytes souhaitent pénétrer dans la salle avec



REUTILISER DES PNJS

Si vous comptez faire jouer ultérieurement le scénario « Loués soient les justes » du supplément Purifier par le feu, vous pourriez utiliser certains personnages non joueurs qui y apparaissent (page 22—24) et les introduire dans la réception du Seigneur Flahame. Cela donnera un intérêt nouveau pour votre campagne en la rendant encore plus vivante.

plus qu'une arme de mêlée ou une arme de poing discrètes, les gardes leur demandent de les mettre à la consigne.

Une fois dans les lieux ce sera aux acolytes de jouer. Approcher **Ema** peut se révéler difficile car elle est souvent accompagnée de jeunes nobles désireux de la séduire. L'acolyte disposant de la couverture adéquate pourra tenter de l'approcher. Tout va dépendre de sa façon de s'y prendre.

Quelques minutes après avoir entamé une discussion avec elle une musique envoûtante sera jouée. Tout sourire **Ema** proposera à l'acolyte de Danser (**Expression Artistique—Danse** ou **Agilité/2**). Elle sait très bien qui sont réellement les acolytes et elle cherche à les mettre en difficulté. L'acolyte engagé dans la danse peut décider de « briller » ou de rester prudent. La difficulté de base du test est Moyenne (+0) ou Assez Difficile (-10) s'il utilise l'**Agilité**. Le joueur peut vouloir en mettre plein la vue en prenant des risques. Cela signifie qu'il se donne lui-même une difficulté supérieure (Assez Difficile, Difficile, ...). En cas de réussite au test vous pouvez estimer qu'il a réalisé une performance bien meilleure et qu'il a été agréablement remarqué. D'autres jeunes nobles viendront certainement tourner autour de lui pour danser avec et cela lui donnera un bonus d'interaction avec l'ensemble des personnes présentes égal au malus qu'il s'était infligé (un malus Assez

Difficile -10 entraînera un bonus de +10 par exemple).

Ensuite **Ema** traînera l'acolyte auprès du **Seigneur Flahame** pour qu'il lui raconte une histoire. Des compétences comme **Baratin**, **Charisme** ou **Duperie** sera utile mais n'exemptera pas le joueur d'un bon roleplay.

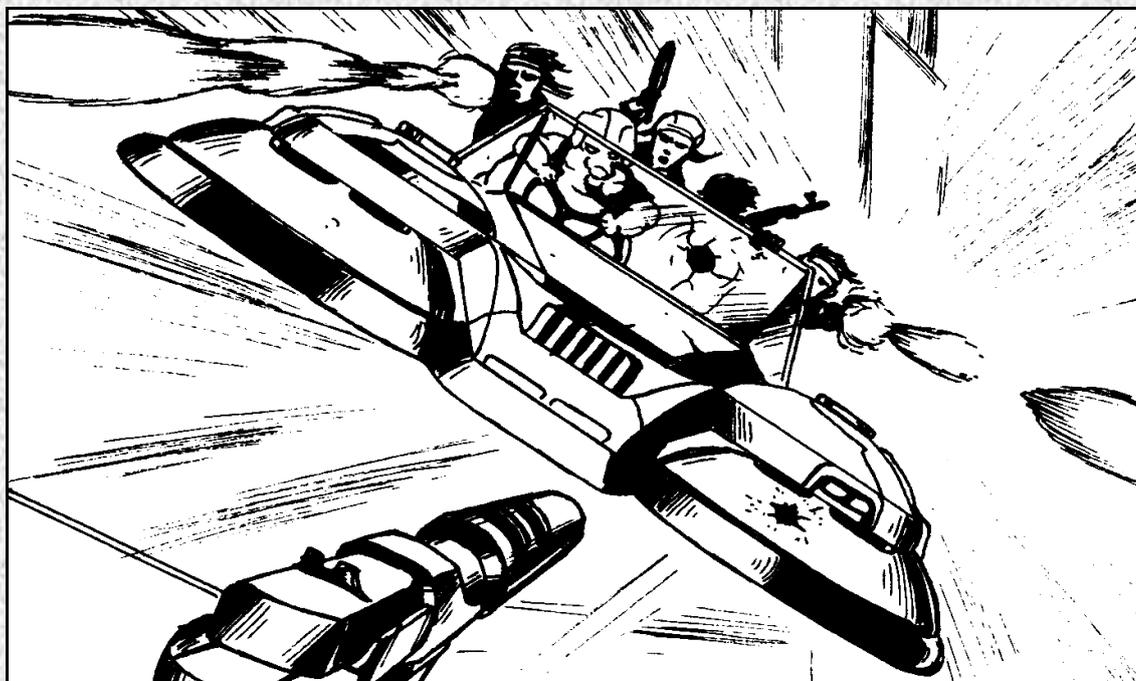
Finalement les acolytes voudront certainement entrer dans le vif du sujet. **Ema** les laissera la titiller sur des sujets comme « trésors anciens » et « artefacts archeotechnologiques ». Son rôle est d'évaluer la façon dont ils vont s'y prendre pour la mener à aborder le sujet d'artefacts xénos.

A un moment de la soirée un jeune noble éméché, **Castus Zurios**, viendra interrompre la discussion d'**Ema** avec les acolytes pour lui proposer de danser avec lui. Elle refusera et le jeune homme se montrera très insistant, peu habitué qu'il est de se voir ainsi éconduit. **Ema** lancera un regard de détresse aux acolytes pour qu'ils interviennent et la sortent de cette situation. Suivant comment se débrouillent les acolytes la situation, tendue, pourra aboutir à une provocation en duel ou à des excuses du jeune noble. Les deux solutions sont acceptables pour l'assemblée présente sauf si **Castus** est tué. Auquel cas les acolytes seront pris à partie par les divers gardes du corps présents et enfermés dans une salle en attendant la venue des Arbitres.

En fin de compte **Ema** consentira à montrer aux acolytes sa collection d'objets rares.

AT HOME WITH EMA

La jeune noble mène les acolytes chez elle. Elle fait servir quelques rafraichissements dans le salon puis mène ceux-ci dans la salle d'exposition. A priori elle ne semble pas encline à les mener dans la salle où se trouvent les objets rares. Une fois de plus ce sera aux acolytes de



mener **Ema** à les leur montrer, en lui demandant, par exemple, si elle n'a pas des objets plus « intéressants ». Tout va dépendre de la façon dont ils auront approché **Ema** et leur plan. Vous pouvez leur faire faire quelques tests de **Baratin**, **Charisme** ou **Duperie**. Un conseil d'ailleurs, faites vous-même le test et n'indiquez pas le résultat au joueur, contentez vous de l'ignorer et d'apprécier la qualité du roleplay.

A moins que les acolytes ne soient particulièrement mauvais ou qu'ils aient une attitude agressive, **Ema** finira par les mener dans la salle d'exposition des objets rares. Bien entendu ils ne trouveront aucun artefact xéno immédiatement visible. Encore une fois il faudra qu'ils soient convaincants avec une **Ema** qui s'amuse beaucoup à les faire tourner en bourriques.

Laissez les acolytes libres de tenter un peu tout ce qui leur passe par la tête. Par exemple, tandis que les uns accaparent **Ema**, d'autres vont fouiller la maison, etc... Rappelez aux acolytes qu'ils sont là pour obtenir des preuves car leur devoir est tout autant de combattre les ennemis de l'Imperium que de protéger ses enfants innocents.

Finalement **Ema** montrera sa collection d'objets xénos sous verre. Il y a fort à parier que les acolytes verront là les preuves qu'ils cherchaient. Grave erreur ! S'ils interviennent à ce moment là pour arrêter **Ema**, voire la tuer, elle leur révélera que les objets sont des faux et qu'elle les utilise pour « briller » en société. Elle n'hésitera pas à ouvrir la vitre blindée pour le leur démontrer. Elle sait que c'est « pas bien » de faire ce genre de chose et elle se repend « sincèrement ».

En fait la seule véritable preuve tangible est la lettre retrouvée dans le bureau d'**Ema**. Le mieux étant que les acolytes la forcent à les aider à fouiller la maison, ce qui leur retirera le problème des gardiens et des portes fermées.

Au bout d'un moment ils réuniront les preuves recherchées, c'est là que l'action commence...

POURSUITE

Des règles de course poursuite sont disponibles dans le supplément *Traité Inquisitorial* page 225. Si vous n'avez pas le supplément en question vous pouvez utiliser celles que je présente ci-dessous.

COURSE POURSUITE

Ema se sait découverte et elle va tenter le tout pour le tout pour semer les acolytes. Profitant d'un instant d'inattention de ceux-ci elle franchit un porte secrète et tombe dans une sorte de puis antigravité pour rejoindre la rue. Les acolytes la suivent et une course poursuite s'engage.

Ema a un **Bonus d'Agilité** de 5, elle se déplace donc de 30 mètres par round. Elle a 20 mètres d'avance sur les acolytes lorsque commence la poursuite.

Durant les 5 premiers rounds **Ema** est les acolytes sont en mode « course de vitesse ». Ils doivent réussir chaque round un test d'**Agilité** (52 pour **Ema**), en cas d'échec ils ne progressent que de la moitié de leur vitesse de course.

Durant les rounds suivants cela devient de la « course d'endurance ». **Ema** et les acolytes doivent réussir des tests d'**Endurance** (32 pour **Ema**), en cas d'échec ils ne progressent que de la moitié de leur vitesse de course.

Lorsque le nombre d'échec aux tests d'**Agilité** et d'**Endurance**, devient supérieur au Bonus d'Endurance, le personnage encaisse 1 niveau de Fatigue.

Plusieurs événements peuvent émailler la course. A chaque fois les acolytes devront réussir le test indiqué pour pouvoir continuer, un échec leur faisant perdre la moitié de leur vitesse de déplacement :

Foule dense : **Ema** traverse une rue très passante où la foule se presse. Les acolytes doivent réussir un test d'**Agilité** Difficile (-20) sauf ceux qui sont originaires d'un monde-ruche.

Mur à franchir : elle saute gracieusement au-dessus du mur d'une impasse. Pour la suivre il faut aussi le franchir par un test de **Force** ou d'**Acrobatie**.

Changement abrupt : profitant d'une zone sombre, elle change de direction sans que les acolytes ne s'en rendent compte. Ceux-ci doivent réussir un test de **Vigilance** pour le réaliser. En cas d'échec ils perdent un round complet à retrouver sa trace.

Obstacles : elle fait chuter divers objets sur la route des acolytes. Ceux-ci devront réussir un test d'**Acrobatie** ou d'**Esquive** pour éviter de se prendre les pieds dedans.

Bien entendu **Ema** ne cherche pas réellement à semer les acolytes mais simplement à ne pas se faire attraper. Elle les conduit ainsi à l'endroit où va se jouer le dernier chapitre de cette histoire.

DÉNOUEMENT

Nous voici au dénouement de cette histoire, au moment où tout va-t-être révélé. Vous pouvez lire ou paraphraser le texte suivant.

Haletants vous poursuivez Ema Nymton à travers les rues de la Moyenne Ruche. A de nombreuses reprises elle vous a surpris en employant des techniques de fuite qu'il est difficile d'attribuer à une noble dame, ou en faisant montre d'une agilité surprenante. Mais cette fois-ci vous allez l'avoir.

Elle vient de pénétrer dans un petit bâtiment cosu entouré de deux gigantesques tours-hab. Prudents vous vous séparez pour couvrir les deux issues et pénétrez dans l'enceinte.

Très vite vous réalisez que les lieux sont vides et nus, personne n'habite ni ne travaille ici. Des bruits de conversation attirent votre attention. La voix d'Ema raisonne dans les couloirs et celle de son interlocuteur tout autant. Vous réalisez soudain que cette dernière appartient à Dariel Intios. Qu'est-ce que tout ceci

signifie ?

Vous pénétrez comme un seul homme dans la pièce où se trouvent Ema et Dariel. Celui-ci est assis derrière un petit bureau très simple. Ema, quant à elle, est aussi assise tranquillement à côté de lui. Ils cessent de deviser à votre arrivée et tournent vers vous leurs regards amusés.

« Bien ! Dit Dariel. Vous voilà enfin arrivés. Je dois avouer que vous vous êtes pas trop mal débrouillés. Il ne vous manque plus que de l'expérience maintenant.

Je suis content d'avoir été votre instructeur. Laissez moi vous présenter mon assistante, la talentueuse Ema Nymton, enfin... peu importe son nom, elle ne vous donnera jamais le bon. »

Il se tourne alors vers un chérubin qui planait silencieusement dans un coin sombre de la pièce, portant un pix-enregistreur sur l'épaule.

« Maître, ils sont prêts. » Acolytes, veuillez suivre ce chérubin jusqu'au Tricorne Inquisitorial, votre Maître vous y attends. »

Mademoiselle Nymton

Ceci est mon compte-rendu final de l'opération menée sur Kao-Li. Ma mission avec les xénoarchéologues vient de se terminer. Leurs découvertes sont intéressantes à leurs yeux mais loin du genre d'artefact qui vous siet. Cela-dit j'ai mis la main sur un objet qui saura attirer votre attention. Il s'agit d'un entrelat complexe issu d'une technologie xénos inconnue. L'un des xénoarchéologues a mentionné une résonance psychique et émis l'hypothèse que cet artefact pourrait servir à augmenter les capacités du psyker qui l'utiliserait.

Je pense que vous saurez apprécier cet objet et que vous vous montrerez généreuse à mon égard. J'ai pris des risques pour le dérober et repartir avant que les xénoarchéologues ne s'en aperçoivent. Je suppose qu'aujourd'hui ils doivent toujours croupir sur cette planète interdite.

J'estime que 4.500 trônes représentent un bon prix pour l'objet. Vous en trouverez la représentation ci-dessous.

A très bientôt.

Votre dévoué

Ephraïm

