

<http://projet.perle.free.fr>

# *L'île inconnue*



## Notes diverses

Scénario classique « approuvé 100% Jérôme ;-) ». Il s'adresse à un groupe qui a déjà pas mal de bouteille.

## Rendez-vous

Le groupe est contacté dans une auberge de Marienburg pour fournir un travail d'escorte. Un rendez-vous est fixé par un contact à une adresse précise, 33 Grimstrasse. Idéalement, au moins quelqu'un du groupe pourrait connaître l'employeur, bien que ce ne soit pas utile. En arrivant sur les lieux, tout le monde découvre une petite maison où Herbert STEIN les accueille. Celui-ci a récemment découvert une île jusqu'alors inconnue, et il souhaiterait l'explorer. Il a déjà réussi à réunir un navire avec un équipage (Le «Libre coureur», Capitaine VAN BECK), mais il souhaiterait utiliser le service du groupe afin de lui fournir une escorte lors de l'exploration terrestre. Pour lui, les marins ne sont pas assez expérimentés pour ce genre d'aventure, bien qu'ils puissent fournir un appui en cas de problème. Au niveau du salaire, il ne peut fournir qu'une dizaine de CO par personne, mais en cas de découverte les participants pourront garder certains artefacts afin de les revendre. Le capitaine et son équipage auront aussi droit à une part du butin, s'il y en a. Le navire doit appareiller dans 3 jours, et doit d'abord se rendre à l'Anguille pour vendre une partie de sa cargaison. Il est à noter qu'il n'est pas conseillé d'amener des chevaux sur le navire (et si quelqu'un le fait, n'hésiter pas à tuer la majorité des montures durant la tempête qui aura lieu en approche de l'île)

## Sur la route de l'Anguille

Le voyage jusqu'à l'Anguille se passe sans aucun incidents. Le navire va rester à quai environ 2 jours puis ensuite il va reprendre la mer. Si quelqu'un décide de débarquer (pour faire des emplettes), il n'y a aucun problème. En fait, le capitaine et quelques marins vont en profiter pour charger des vivres, et tout équipement qui peut s'avérer utile.

## Voyage en mer

Le voyage en mer devrait se passer sans incidents particuliers, du moins au début. Le navire se dirige plein ouest. Tout le monde peut sympathiser avec l'équipage et il n'y a pas vraiment de tensions internes. Les quatre premières semaines se passent sans incidents, et la cinquième se déroule sans problème jusqu'à ce qu'une tempête se lève. Assez rapidement, et malgré tous les efforts de l'équipage, le capitaine va se rendre compte qu'il va être impossible d'éviter la tempête. La navigation dans la tempête ne va pas être de tout repos et en fin de compte le navire va encaisser pas mal de dégâts, et perdre quelques membres d'équipages ainsi que des provisions (voir pour plus de détails les règles de navigation dans le supplément « Pour la gloire d'Ulric » page 153). A la fin de la tempête (d'une durée d'environ 12 heures), le navire va se retrouver entouré d'une légère brume, plus ou moins en vue d'une île (les marins reconnaîtront les cris de certains oiseaux, mais l'explorateur reconnaîtra plus les kwip-kwip). Les dégâts devraient nécessiter environ une semaine de travail mais l'avantage est que le navire est arrivé à la bonne destination.

## L'île inconnue

Après quelques heures à contourner l'île, le navire va trouver une petite plage sableuse pour débarquer, réparer et refaire le plein de vivres pendant que le reste du groupe ira explorer l'île. Juste derrière la plage on aperçoit nettement la jungle et quelques bâtiments semblants plus haut que la cime des arbres. Aussitôt débarqué, le groupe sera observé par une dizaine d'oiseaux kwip-kwip et certains peu farouches s'approcheront même très près du groupe.

Bien que personne ne le sache au début, et qu'il soit fort possible que personne ne le découvre rapidement, les kwip-kwip sont en fait des espions au service de la colonie fimir installée à environ 5 jours de marche du lieu de débarquement. Les kwip-kwip vont gagner leur nom à cause de leur gazouillement particulier (kwip-kwip !!). Les kwip-kwip ont de petits bras, ce qui les différencie d'un oiseau. Ils sont de la taille d'un moineau et sont assez moqueurs.

L'équipage va commencer à se mettre au travail, quelques petits groupes armés vont partir en quête de nourriture, alors qu'une grosse partie de l'équipage va s'occuper de couper de bois et de réparer le navire. Une dizaine de matelots resteront constamment sur le vaisseau. Le groupe peut partir en première expédition.

## Premières découvertes

A proximité du lieu de débarquement, on peut apercevoir de quelques ruines. A travers la jungle tropicale, il faudra quelques heures pour les atteindre. Ces bâtiments sont en ruine et la nature a commencé à reprendre ses droits sur les constructions et l'aménagement intérieur. Ils n'ont pas grand chose à apprendre et ne peuvent guère servir d'abri à cause de leur état de délabrement avancé. Néanmoins, la forme rectangulaire des emplacements de « portes » et leur tailles approximatives (2,20m de hauteur sur 1,50 m de largeur) peuvent laisser présager des choses, à tort ou à raison. Proche des bâtiments et parfois même à l'intérieur, on peut trouver d'énormes cratères. La plupart ont été recouverts par la végétation au cours des siècles (ce qui peut entraîner des chutes sans gravité). En faisant des examens attentifs, il est possible de trouver des trous ronds dans les murs dont la fonction est inconnue. Ces trous font à peu près 5 cm de diamètre. En poussant les recherches, il est possible de découvrir de la vaisselle (en plus ou moins mauvais état) en porcelaine. L'apparence de ces objets commence à ne laisser aucun doute quand à l'origine humanoïde des anciens occupants. Le dernier bâtiment que le groupe va visiter est différent des autres. Il ne semble pas avoir de trous dans les murs (ni au plafond), et il n'y a aucun cratère à l'intérieur. Par contre l'état des murs à l'intérieur peut laisser à penser que la pièce ne contenait qu'un immense brasier à la fonction inconnue. En poursuivant les recherches à l'extérieur, le groupe va découvrir un ancien sentier pavé, mais la nature a fait plus que reprendre ses droits sur ce sentier, et le dégager va prendre du temps (plusieurs heures). Il conduit vers une route pavée assez large pour faire défiler trois navires de front, mais en mauvais état. Cela dit, on peut apercevoir d'autres bâtiments en ruine le long de la route ainsi que dans la direction dans laquelle se dirige la route, notamment une grande pyramide à degrés (presque en droite ligne d'ailleurs).

## Intermède : Premier Raid fimir

Au bout d'environ 4 jours, en pleine journée, un brouillard (surnaturel) va se lever sur la plage. Un groupe de fimir venant de la colonie va passer à l'attaque. Leur but est surtout de rappeler qu'il y a déjà quelqu'un sur l'île, et que personne ne devrait traîner trop longtemps dans les environs. Le plan change si jamais il y a des femelles dans le groupe, ils vont tout faire pour les capturer et les ramener chez eux (les forces impliquées seront aussi beaucoup

plus nombreuses, les fimirs ont effectivement besoin de créatures reproductrices car la colonie est en train de mourir peu à peu). Selon la constitution de l'équipe, le raid sera plus ou moins important. Les fimirs savent exactement où se trouvent le navire et les hommes grâce aux kwip-kwip. Le gros de l'attaque se déroulera sur la plage, mais certaines escouades fimirs iront attaquer les divers groupes dispersés dans la nature. Il y aura sans doute d'autres raids mais tout dépend de la résistance que les fimirs vont trouver.

## **La colonie fimir**

Suivre la piste des fimirs sera assez aisé et au bout de 5 jours de marche, les poursuivants se trouveront devant l'entrée d'une caverne conduisant au cœur de la colonie. Les plus fous des poursuivants seront tenter d'y pénétrer, surtout si une de leur compagne a été capturée. A cause des kwip-kwip, les fimirs seront au courant de l'existence des poursuivants et n'hésiteront pas à tendre des embuscades aux arrivants. Entrer dans le repaire de fimirs sans s'être débarrassé des kwip-kwip est assez suicidaire. Les réactions des fimirs dépendent de la santé des kwip-kwip. S'ils sont vivants et ont suivi le groupe, les fimirs savent tout d'eux et vont s'en donner à cœur joie. Dans le cas contraire, les fimirs vont être sur leur garde le temps d'avoir d'autres kwip-kwip (quelques semaines). Cela dit, bien que la colonie puisse sembler importante, elle est en phase terminale de disparition à cause du manque d'éléments reproducteurs femelles sur l'île et ne devrait pas poser trop d'ennuis. Le plan des lieux reste à votre entière discrétion.

## **L'autoroute de l'enfer**

En remontant la route, le groupe va découvrir d'autres bâtiments dans le même état que les premiers, et d'autres cratères, y compris sur la route. Les trous sont eux aussi toujours présent dans les murs, bien que parfois il y en ait de plus gros. Par moment la route est marquée par des traits parallèles sans significations apparentes. Remonter jusqu'à l'énorme bâtiment va prendre environ 5 jours, voir plus si le groupe passe plus de temps à fouiller les différents bâtiments. La seule chose intéressante qu'ils vont éventuellement découvrir sont des rondelles trouées de la taille d'une pièce de 2 euros. Le motif gravé dessus est inconnue de tous. Alors qu'ils passent à proximité d'un bâtiment à colonnes cyclopéennes en ruine, le silence se fait brusquement autour d'eux, y compris dans la jungle. Les kwip-kwip (s'il en reste) semblent soucieux et vont se poser sur les toits des constructions. Cela dit, il y a un endroit de la jungle d'où provient du bruit.. On peut voir la cimes des arbres bouger et entendre craquer les branches. Pour l'effet dramatique, au fur et à mesure de l'approche de la créature, on suppose qu'elle écarte des arbres sur son passage...le jabberwock passera à l'attaque après avoir poussé un beuglement horrible. Le combat suivant devrait être épique, surtout si les joueurs ne savent pas que les jabberwocks se régénèrent.

## **Le temple**

Après d'autres jours de marche, le groupe va apercevoir de plus près l'immense « temple » au bout de la route. Le décor général reste identique, à l'exception de la présence de "bâtiments / structures" métallique en assez mauvais état. Ces bâtiments semblent dispersés, et il y en a même sur la route. La végétation semble avoir eu moins d'emprise dans la zone près du bâtiment, et le nombre de cratères augmente au fur et à mesure de l'approche de la pyramide. Contrairement aux autres, elle semble en "assez" bon état. En s'approchant il est possible de découvrir enfin des cadavres, ou plutôt des morceaux d'armures étranges en

piteux état, quand elles n'ont pas été simplement déchiquetées avec leur porteur ou qu'elles ne sont pas criblées de trous. Il a aussi quelques "armes" qui n'ont pas parfaitement l'air en bon état. L'intérieur du temple est immense et la première pièce compte à elle seule un nombre incalculable de corps recouverts de poussière. La première pièce est criblé de trous dans les murs (la seconde aussi somme toutes). Certaines armures sont intactes mais d'autres sont complètement déchiquetées et quelques os brisés peuvent témoigner de la violence de la mort des propriétaires. Laissez l'équipe s'équiper avec ce qu'ils peuvent trouver et faire fonctionner, car dès qu'ils auront franchi la porte du temple ils seront observé. Les kwip-kwip qui les auraient suivi vont prendre la fuite dès que quelqu'un va s'approcher du miroir dans la seconde pièce.

## Le combat final

Effectivement dans la seconde pièce se trouve un immense miroir rond d'environ 4 mètres de rayon. En s'en apportant chacun va pouvoir contempler son reflet dans le miroir...sauf qu'il ne verra pas son reflet. Chacun va en fait voir une créature fabuleuse (jet de FM, 1 point de folie gagné si réussi, 1d6+1 si raté) qui n'est autre que le dieu dans lequel il croit le plus. Généralement, ce dieu est celui qui est indiqué dans la case religion de la feuille de personnage, MAIS pour certain le choc risque d'être immense s'ils ont dernièrement commis quelques actes crapuleux...Selon l'alignement du dieu, celui-ci va donner un conseil : pour un alignement :

Loyal	« Prépare toi à mourir »
Bon, Neutre	« Fuis avant qu'il ne soit trop tard »
Mauvais,Chaos	« Viens me rejoindre à l'intérieur du miroir »

Une sorte de bouillie informe commencera à s'écouler du miroir (Chaque joueur effectue un jet d'Intelligence. Si le jet est réussi, le personnage vient de comprendre qu'il fait face à un portail direct sur le Warp. Il effectue alors un jet de FM et gagne 1d3 point de folie supplémentaire s'il rate).

La bouillie va continuer infatigablement à s'écouler pendant 8 rounds, pour matérialiser finalement une puissante abomination démoniaque (jet de FM, 1 point de folie gagné si réussi, 1d6+1 si raté). La créature cherchera alors à se débarrasser de tous les joueurs, puis ensuite des fimir et de l'équipage avant de se diriger vers le continent.

Avec le matériel qu'ils ont ramassé, les membres du groupe devraient parvenir à vaincre le démon avant de fuir l'île à tout jamais...sauf s'ils décident de revenir un jour. Dans le cas contraire, une créature puissante va bientôt modifier la sérénité du vieux monde !

## Et l'XP dans tout ça ????

Hum, euh, faites comme d'habitudes, vous devez savoir distribuez les points d'expérience, non ?? Néanmoins, 150 me semble un minimum au vu des 2 grosses bestioles inhumaines...

Bruce

## Profils

### Herbert STEIN

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	53	45	4	4	13	50	2	49	49	59	49	49	49

Informations : Aventurier explorateur, c'est lui qui engage le groupe. Si vous avez un autre PNJ que les PJS connaissent (ou peut-être un membre de leur famille) vous pouvez le remplacer à loisir

Equipement : Chemise de maille, Bouclier, Casque, Arme Simple, Arbalète, Lasso

Compétences : Alphabétisation, Camouflage rural, Cartographie, Conduite d'attelage, Equitation, Evaluation, Langage secret forestier, Législation, Linguistique, Orientation, Pictographie bûcheron, Pistage, Soins des animaux, Spécialisation lasso

### Capitaine Edward VAN BECK

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	63	45	5*	4	13	50	3	59	59	49	59	49	59

Informations : Capitaine du « Libre coureur » depuis de nombreuses années, il espère que l'expédition lui apportera assez d'argent pour ouvrir une taverne à Marienburg. Ses hommes le respectent beaucoup et il n'est habituellement pas trop dur envers l'équipage.

Equipement : Chemise de maille, Bouclier, Arbalète, Arme simple, Rapière

Compétence : Bagarre, Canotage, Construction navale, Coup assommants, Coup puissants \*, Désarmement, Dressage singe, Endurance à l'alcool, Esquive, Langage secret jargon des bataille, Langue étrangère, Manœuvres nautiques, Narration, Natation, Spécialisation escrime

### Marin

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	35	5*	3	9	40	2	29	29	29	29	29	29

Informations : Il y a 60 marins dans l'équipage, le profil représente le niveau moyen des marins. Parmi les spécialistes on pourra séparer le pilote, le second ainsi que le maître canonier mais ces trois hommes resteront toujours sur le navire

Equipement : Arme simple, Arc

Compétence : Bagarre, Canotage, Coups puissants \*, Escalade, Esquive, Langue étrangère, Manœuvre nautique, Natation, Endurance à l'alcool

### Oiseau Kwip-kwip

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	10	0	1	1	2	20	1	13	13	13	13	13	13

Informations : Les oiseaux kwip-kwip sont des créatures originelles d'un autre monde. Les fimers se sont rendus compte de leur affinité avec ces créatures et s'en servent comme espion pour surveiller leur territoire.

### Shearl

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	9	4	3	11	20	1	18	18	14	18	18	13

Informations : Les Shearls représente la majorité des fimers sur l'île

Equipement : Arme simple, Bouclier

### Fimm

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	19	5	3	11	30	2/3	18	18	14	18	18	13

Informations : Les fimms sont la noblesse fimirs et ont appris à se servir de leur queue pour manier une arme supplémentaire

Equipement : Arme simple, Bouclier

Compétence : Esquive

### Dirach

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	19	5	4	16	51	1	38	28	38	28	24	13

Informations : Les dirach sont les sorciers fimirs

Equipement : Arme simple

Compétence : Incantation magique

Sortilèges : Animosité magique, Boule de feu, Brouillard mystique, Débilité (le sort préféré des fimirs !), Guérison des blessures légères, Haine magique

### Jabberwock

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	79	0	5	6	47	10	4	10	89	18	89	89	-

Informations : Provoque la peur chez toutes les créatures vivantes, et la terreur chez les créatures de moins de 3m. L'attaque par morsure (une seule fois par round) est empoisonnée (Jet de test contre les poisons ou mort en 2d6 rounds). Le jabberwock se régénère comme les trolls

### La créature du miroir

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
8	90	90	10	10	100	100	10	89	89	89	89	89	89

Informations : la créature du miroir n'est plus à proprement parlé un démon majeur. Cependant, à cause de son manque d'adorateurs et de sacrifice, elle n'a pas encore atteint le rang de dieu mais si rien ne l'en empêche cela pourrait venir.

## Technologies / Magie ?

### **Armes de contact**

« **Glaive** » : le glaive est une arme de contact assez facile à se procurer (plus d'une centaine dans le temple). Elle ressemble à un couteau de commando moderne (avec une garde à taille humaine) mais la lame mesure environ 60 cm. Cette arme est très solide.

« **Epée vibrante** » : Semblable à une épée longue par la longueur, cette arme est relativement lourde et ne semble rien faire de particulier. Il y en a environ une cinquantaine. Néanmoins, lorsqu'on active la gâchette (sous l'index de la main tenant l'épée) l'épée émet un son étrange et le tranchant de la lame devient flou. Les armures standards n'offrent aucune protection face au mode « vibrante » (les diverses couches de protections deviennent inutilisable après avoir subi un coup de cette lame). Dans le cas où le porteur de l'épée a moins de 6 en force, le mode « vibrant » passe la force de l'utilisateur à 6 pour le calcul des dégâts

« **Hache vibrante** » : Cette arme s'utilise avec 2 mains mais garde les mêmes fonctionnalités que l'épée vibrante. Il n'y en a qu'une vingtaine

« **Lame énergétique** » : Tant qu'on enclenche pas l'interrupteur, l'arme ne possède pas de lame (ce qui pourrait la faire passer pour autre chose qu'une arme) et ressemble à un vulgaire cylindre (terminé à une extrémité par une pierre précieuse). En enclenchant l'interrupteur (sous l'index de la main tenant le cylindre, si la pierre précieuse est orientée en bas), un cylindre de lumière d'environ 1,10m se forme à l'opposé de la pierre précieuse. L'arme possède l'équivalent des pouvoirs magiques suivant : Double les dommages normaux et Force+3. On n'en trouve très peu parmi sur les champs de bataille (peut-être 3 en tout)

### **Grenade**

Toutes ces armes sont sous formes de cylindre. Le fonctionnement est identique quelque soit le modèle, seul la couleur permet de différencier leurs fonctionnalités.

Il y a donc trois interrupteurs sur un cylindre et sur chacun une rune différente. Un appui sur le premier interrupteur incrémente le temps avant explosion d'un round, une pression sur le second interrupteur réduit le temps d'un round et le troisième amorce la grenade. La grenade doit ensuite être lancée et explosera dans un nombre de rounds fixé par les deux premiers interrupteurs. Par défaut, l'explosion se produit au contact (Temps=0) mais c'est au joueur de trouver comment faire fonctionner ces armes

« **Fumigène** » : Cylindre vert, il provoque le même effet que le sortilège Brouillard mystique.

« **Fragmentation** » : Cylindre bleu, il fonctionne comme une boule de feu de niveau 2

« **Plasma** » : Cylindre rouge, il fonctionne comme le sort Explosion, affectant toutes les créatures à un mètre du centre de l'explosion

### **Arme à distance**

Elle fonctionnent toutes selon le même principe quelque soit leur taille. Le nombre de munitions restantes dans chaque arme est à la discrétion du MJ, bien qu'il soit possible de se procurer d'autres chargeurs (encore faudra-t-il trouver le moyen de recharger...)

Les armes projettent des décharges « énergétique » d'une puissance variable selon le calibre de l'arme. Les munitions, quelque soit le calibre, se présente sous la forme d'objet ressemblant à une brique mais de couleur transparente.



Pour les armes fonctionnant plusieurs fois par round, il faut bien entendu que l'utilisateur dispose d'assez d'Action pour effectuer tous les tirs

« **Petit** » : équivalent d'un pistolet (pour la taille), une brique énergétique lui octroie la possibilité d'effectuer 100 décharges (Dégâts : 4, peut tirer jusqu'à 3 fois par round, -10 CT par tir consécutif)

« **Moyen** » : équivalent d'un tromblon (pour la taille), une brique énergétique lui octroie la possibilité d'effectuer 50 tirs (Dégâts : 6, peut tirer jusqu'à 6 fois par round, -10 CT par tir consécutif). En y regardant de plus près, on constate que c'est ce type d'arme qui est responsable des trous dans les murs.

« **Gros** » : équivalent d'une couleuvrine, une brique énergétique fournit assez de puissance pour effectuer 10 décharges (Dégâts : 10, 1 seul tir par round)

**Armures** (Toutes les armures ont été conçues pour des humains ou des elfes)

**Veste** : La veste est assez simple à porter, elle ne nécessite rien de particulier. Elle fournit 2 PA au tronc et au dos.

**Armure énergétique** : l'armure énergétique est une armure complète qu'il est quasiment impossible de porter complètement (en fait, il paraît tout bonnement impossible d'entrer dans certaines pièces d'armures). Il est à noter que l'apparence général de l'armure fait passer, pour le commun des mortels, le porteur pour un guerrier du chaos ! (la forme des casques semble indiquer que les porteurs semblaient posséder un bec ou une trompe)

Les casques sont complètement utilisables et fournissent 3 PA au porteur. De nombreuses fonctionnalités sont disponibles mais il faudra trouver comment les activer. En vrac on peut citer : Vision normale / Vision thermique / Vision Infrarouge / Affiche tête haute / Affichage de la vitesse du vent / Zoom multiple / Cibleur intégré (+20 en CT en utilisant le casque en conjonction avec une arme à distance énergétique) / Purificateur d'oxygène (en utilisant le casque en conjonction avec le tronc de l'armure) / Communicateur. Il ne faut qu'un round pour enfiler le casque.

La partie ventrale / dorsale est complexe à enfiler, mais ce n'est pas impossible. Elle fournit 3 PA de protection au tronc. L'armure peut nourrir son porteur (si on trouve le moyen de l'utiliser et de le remplir après plusieurs utilisations) ou lui injecter des drogues de combat (toujours si on parvient à trouver le moyen de le faire fonctionner et à le recharger). Enfiler cette partie de l'armure prend 10 tours et requiert l'assistance d'une autre personne.

En ce qui concerne les bras, il n'y a aucune autre fonctionnalité particulière (3 PA), si ce n'est qu'en conjonction avec la partie ventrale les malus d'encombrement sont ignorés à cause d'un système de servomoteur intégré à l'armure (on considère que la force de l'utilisateur est multiplié par trois, uniquement pour calculer le poids transportable). Le gant droit possède trois immenses griffes métalliques (même dégât qu'une arme simple). Enfiler ce morceau d'armure nécessite 5 tours (par bras) et nécessite l'assistance d'une autre personne.

Pour les jambes, il n'y a aucune autre fonctionnalité particulière (3 PA), si ce n'est qu'en conjonction avec la partie ventrale les malus d'encombrement sont ignorés à cause d'un système de servomoteur intégré à l'armure (on considère que la force de l'utilisateur est multiplié par trois, uniquement pour calculer le poids transportable). De plus de griffes rétractables sont incluses sur chaque pied. (même dégât qu'une arme simple). Enfiler ce morceau d'armure nécessite 5 tours (par jambes).

Enfiler une armure énergétique complète nécessite 30 tours, ce qui n'est pas vraiment réalisable en combat. De plus, pour réaliser une armure complète il faudra prendre des éléments sur plusieurs armures, car elles ont toutes souffert du combat (on peut en fabriquer 2 complètes, ces armures ne sont pas en effet les plus nombreuses).

Le bonus pour porter les points d'encombrement n'est gagné qu'une fois, et il demeure tant qu'au moins un des membres de l'armure est fonctionnel.

## **Les événements antérieurs**

L'idée originale du scénario était de se rendre sur une île qui a vécu un combat entre une unité de space marines et de genestealers, libre à vous de définir plus de choses si vous en avez envi.