

## L'ADEPTE



Vous êtes un adepte, un savant et un lettré.

Vous êtes né(e) sur la planète Oxia, un monde impérial relativement stable et loin des zones de guerres

Votre existence au sein de l'immensité de l'Impérium se résume à une immense bibliothèque de l'Administratum . Votre quotidien consiste à compiler et classer l'immense masse de données résultant des activités commerciales de la planète.

Une vie paisible, routinière mais loin des affres de la guerre et des horreurs de la galaxie.

Tout bascula le jour où une anomalie dans les données a attiré votre curiosité.

Après avoir tiré le fil, étudier des phrases subtilement codées dans des missives, des registres minutieusement ré-encodés vous avez découvert une sorte de réunion secrète dans une des nombreuses alcôves de la bibliothèque.

Vous y avez trouvé des individus étranges, parlant un langage inconnu et psalmodiant des mots interdits.

Le reste est plus flou, vous avez vu un mur explosé, des hommes en armures sortant de la brèche et abattant sur place les individus.

Les soldats vous ont trouvé prostré dans un coin, tremblant.

Il s'agissait d'une escouade de purge de la Sainte Inquisition. Ils vous ont conduit à un homme à la mine sombre et masqué. S'en est suivi un long interrogatoire dont votre esprit préfère en oublier la teneur.

Vous avez été jugé pur, et vos explications concernant la découverte de la cellule hérétique vous a

valu un certain intérêt de la part de votre interrogateur.

Sans autre forme de procès vous avez été réaffecté, fini la douce routine de votre bibliothèque, vous avez fini dans les cales d'un vaisseau stellaire avec plusieurs autres individus d'horizons très divers.

Vous n'êtes pas en prison, mais ici pour vous « préparer et attendre les ordres ! »

Cela fait maintenant plusieurs semaines standard, et finalement, vous êtes appelé...

## L'ARBITRATOR



Vous êtes un arbitrator, un agent de l'Adeptus Arbites, juge inflexible et garant de la loi impériale.

Vous êtes né(e) sur la planète Callisto, un immense monde ruche pollué.

Vous avez prêté serment auprès de l'Arbites de votre planète natale et avez été affecté au sein de la cité ruche de Proxima.

La corruption, la violence et les transgresseurs de la loi Impérial sont devenus votre quotidien.

L'Arbites fait respecter la loi de l'Empereur avec violence et fermeté et vous êtes parfaitement à l'aise avec cela.

Pour vous votre devoir envers l'Empereur et faire respecter Sa loi sont votre raison de vivre et personne n'est au dessus.

Tout bascula pour vous lors d'un raid dans un entrepôt de gangers trafiquant des artefacts impies.

Avec votre groupe vous avez méthodiquement réduit toute opposition à grand renfort de fusil à pompe.

Vous avez pu capturer leur leader, un individu se présentant comme étant un riche marchand de la

ruce et ayant des connexions. Votre chef, reconnaissant son nom vous a ordonné de le mettre aux arrêts.

Cependant, pour vous (et la loi impérial) le crime commis par cet énergumène devait être punis de mort sans autre forme de procès.

C'est effectivement ce que vous avez fait, logeant une balle dans le crâne de l'impie.

Officiellement vous n'avez jamais été réprimandé, votre action était parfaitement justifiée aux yeux de la Loi.

Mais la réaffectation dans le poste de garde d'une décharge toxique vous avez fait comprendre que vous avez froissé quelque notable haut placé.

C'est alors que vous avez reçu la visite d'un individu vêtu de noir et masqué, ce dernier vous a proposé de rejoindre les rangs de l'Inquisition, arguant qu'ainsi une nouvelle chance de servir l'Empereur s'offrait à vous, plutôt que de gâcher vos talents dans un poste sans avenir.

Vous avez accepté et voilà maintenant plusieurs semaines standard que vous êtes en transit dans les cales d'un vaisseau stellaire en compagnie d'individus à l'air louche.

Ce jour, on vous fait appeler...

## L'ASSASSIN



Vous êtes un assassin, une machine à tuer organique, formé pour donner la mort au nom de l'Empereur.

Vous êtes né(e) sur un petit monde sauvage, Kutch. Les souvenirs de votre enfance sont flou, si ce

n'est que votre père vous a appris très jeune à combattre, survivre en dehors de votre clan en compagnie de prédateurs tous plus dangereux les uns que les autres.

A votre adolescence un monstre de métal venu des cieux est arrivé au village. Une femme à l'allure sinistre en est sorti. Sans adieux votre père vous a ordonné de partir avec elle, vous n'avez plus jamais revu votre famille.

Vous vous êtes ensuite retrouvé dans une ancienne forteresse, construite sur une petite lune désolée.

Là vous vous êtes retrouvé en compagnie de nombreux jeunes comme vous.

Dans cet enfer on vous a formé, appris à tuer de toutes les manières, à disparaître.

Des jeunes présents avec vous au début il n'en reste plus beaucoup, chacun d'entre vous est devenu une arme mortelle, au service du Père de Tous, l'Empereur.

On vous a envoyé tuer, des marchands, des dignitaires, souvent même vous n'aviez qu'un nom et un objectif, sa mort.

Lors d'une de vos missions vous avez tué un riche noble. Vous avez été troublé par le fait qu'il s'adonnait à la luxure en compagnie d'être grotesque et déformés, que vous avez massacré également.

Un groupe de soldat est alors arrivé, avec à leur tête un homme en noir masqué.

D'abord méfiant il a vite compris que vos intérêts convergeaient dans la mise à mort du noble.

Au vu de votre efficacité il vous a proposé de le rejoindre, lui et l'Inquisition pour continuer selon lui à dispenser la mort au nom de l'Empereur, mais toujours selon lui d'une manière plus efficace et pertinente.

Vous avez accepté sans réfléchir, servir l'Inquisition et par extension l'Empereur est pour vous un honneur.

Vous vous êtes ensuite retrouvé en attente dans la cale d'un vaisseau stellaire, en compagnie d'autres individus venant d'un peu partout.

Après plusieurs semaines standard d'attente, vous êtes convoqué...

# L'ECCLESIASTE



Vous êtes un prêtre de l'Empereur, un vecteur de Sa parole et un fervent défenseur de Son œuvre. Vous êtes né(e) sur un monde instable, Quari, où les conflits entre seigneurs marchands sont fréquent.

Très jeune vous êtes entré au noviciat de l'Ecclésiastie. Pour vous votre foi envers l'Empereur est votre phare contre les ténèbres qui menacent l'Impérium.

Vous êtes au service depuis de nombreuses années d'un évêque dans une petite paroisse.

Vous prenez très à cœur de prodiguer les sermons quotidiens à vos ouailles et vous avez une capacité rare à captiver et enflammer votre auditoire.

Comme l'exige également le Credo impérial vous vous êtes également formé au combat, faisant de vous un individu farouche et à la limite du fanatisme.

Alors qu'une énième guerre éclate sur votre monde entre deux seigneurs, une nouvelle menace profile. L'un des seigneurs s'avère être un serviteur des Dieux noirs et il lance ses armées pour noyer votre monde dans un fleuve de sang.

Votre paroisse est alors menacée par des pillards ennemis.

De nombreuses personnes, dont l'évêque, fuient les lieux.

Dégoûté par tant de couardise vous décidez de rester dans votre église pour défendre cette terre sacrée.

Rejoint par quelques braves vous combattez longuement, repoussant assaut après assaut des vagues hérétiques.

A la fin, il ne reste plus que vous, entouré des cadavres ennemis disloqués au pied de la statue de l'Empereur.

Votre salut à lieu par le biais d'une escouade d'assaut de l'Inquisition en mission de purge, menée par un homme en noir et masqué.

Impressionné par votre combat et la ferveur de votre foi il vous fait une proposition.

Rejoindre les rangs de l'Inquisition pour servir l'Empereur et châtier les hérétiques où qu'ils se trouvent.

Vous avez bien évidemment accepter.

Voici maintenant plusieurs semaines standard que vous êtes en attente dans les cales d'un vaisseau stellaire, en compagnie d'autres individus divers et variés.

Un jour, vous êtes appelé...

# LE GARDE IMPERIAL



Vous êtes un Garde Impérial, un farouche soldat des immenses armées de l'Empereur. Vous êtes né(e) sur le monde sauvage de Tesk, un monde dur peuplé de clans se faisant la guerre sans arrêt. Se battre et survivre fait parti du quotidien sur ce monde, les clans se battent les uns contre les autres sans arrêt. Cependant les clans n'ont pas pour but d'annihiler leur adversaires, mais simplement de former des guerriers pour la bataille du Père. A chaque rotation de la planète cette grande bataille est organisée pour rendre hommage au Père de tous et lui présenter les meilleurs guerriers de la planète. La promesse est que ces guerriers sont alors choisis pour combattre dans la Grande Guerre des cieux, au nom du Père. Vous faites partis de ces guerriers, choisis pour la Grande Guerre. Un vaisseau de métal est alors descendu des cieux, et vous avez quitter votre planète avec les honneurs. Vous êtes devenu un guerrier de la vaste armée du Père, combattant ses ennemis sur de nombreux monde. Votre vie bascula le jour où ,en compagnie d'un petit groupe de soldats de l'Inquisition, votre unité attaqua le repaire d'un culte hérétique sur une planète désolée. Le combat fut brutal, et bientôt il ne resta que vous, seul et couvert de sang.



Les renforts sont arrivés mené par un homme en noir et masqué.  
Ce dernier vous propose alors de rejoindre l'Inquisition, arguant qu'un guerrier aussi féroce que vous trouvera certainement sa place dans la lutte secrète contre les ennemis de l'Empereur.  
Vous avez accepté et êtes maintenant en attente dans les cales d'un vaisseau stellaire, en compagnie d'autres individus.  
Après plusieurs semaines standard, vous êtes convoqué...

## LE PSYKER



Vous êtes un Psyker impérial, un individu doté de la capacité de sentir et manipuler les énergies du Warp.  
Vous êtes né(e) dans les entrailles d'un immense vaisseau marchand sillonnant le vide.  
Votre enfance a été misérable, il a été difficile avec votre famille de trouver de quoi subsister.  
Avec votre père vous avez parcouru les coursives froides et sombre pour entretenir les systèmes de cette partie de vaisseau.  
Tout bascula le jour où votre père fut victime d'une des bastonnades courantes de la part des prévôts du vaisseau.  
Sans savoir comment, vous avez par la force de votre volonté disloqué les deux prévôts sur place, n'en laissant que de la pulpe sanglante.  
Vous n'oublierez jamais le regard de votre père ce jour là.



Quelques cycles plus tard des individus vêtus de sombre sont venus vous chercher dans votre misérable hab. Vous avez pu voir le soulagement sur le regard de votre famille.  
Vous avez fini dans une prison au sein d'un étrange vaisseau noir.  
Ce dernier vous a amené au berceau de l'Impérium, sur la Sainte Terra.  
Les années suivantes demeurent toujours floues pour vous.  
Vous ne vous rappelez que de la douleur, des injections et des tests.  
Vous avez finalement été reconnu apte à être assermenté, devant un psyker au service de l'Impérium. La marque psychique sur votre torse vous le rappelle à chaque seconde de votre existence.  
Vous avez été envoyé dans un système lointain. Là vous avez rencontré un individu vêtu de noir et masqué, qui vous a annoncé qu'à partir de ce jour vous servirez l'Empereur au sein de l'Inquisition.  
Voilà plusieurs semaines que vous patientez dans la cale de son vaisseau, entouré d'autres individus à l'air aussi perdu que vous.  
Ce jour, vous êtes convoqué...

## LA RACAILLE



Vous êtes ce que l'on appelle une racaille, un individu en marge des lois et pleins de ressources, capable aussi de manier une langue de velours que de faire parler la poudre.  
Vous êtes né(e) sur le monde ruche de Xahen, et avez grandi dans la ruche principale.  
Votre enfance a été misérable, sans famille vous avez survécu au jour le jour dans l'ombre des hautes spires de la ruche, là où l'air est vicié et la lumière du jour rare.

Pour survivre vous n'avez pas eu d'autre choix que de rejoindre l'un des nombreux gangs infestant la basse ruche.

Votre vie se résume à des petites combines, de la violence et la misère pour vivre.

Pour espérer vivre un jour de plus vous avez décidé de mettre toutes les chances de votre côté en servant d'informateur à un arbitre local.

Tout bascula le jour où votre gang conclut un deal avec des individus étranges, des hors-monde avec des tatouages qui vous faisaient mal au crâne rien qu'à les voir.

Vous avez trouvé cela louche et vous avez informé l'arbitre, sentant une bonne récompense à la clé.

Cette récompense s'est manifestée par votre enlèvement par votre propre gang, qui avait percé votre double jeu.

Vos compagnons d'infortune vous ont remis au bon soin de ces étranges individus.

Alors que vous vous êtes retrouvé, nu(e), allongé et ligoté sur une table crasseuse vous avez compris que vous vous êtes retrouvé entre les mains d'un culte hérétique, dont on parle à demi-mot dans les tripots de la basse ruche.

Votre salut s'est manifesté par une escouade de soldats qui a massacré sans procès ces cultistes.

Vous reconnaissez parmi les meneurs l'officier dont vous êtes l'informateur et un individu vêtu de noir et masqué.

Ce dernier vous a alors proposé un choix très simple : être exécuté sur place ou bien le rejoindre pour mettre vos talents particuliers à son service.

Pour vivre un jour de plus vous êtes maintenant, et ce depuis plusieurs semaines standard, dans les cales d'un vaisseau stellaire, entouré d'individus particuliers.

Ce jour, on vous convoque...

## LE TECHNO-PRETRE



Vous êtes un techno-petre, un serviteur de l'Omnimessie, le Dieu Machine.

Vous êtes né(e) sur le monde forge de Ferroxx, une planète entière dédiée à la production et la recherche des plus terrible armes de l'Impérium.

Depuis tout jeune vous vous êtes destiné à devenir un important Magos, l'une des plus haute instance de votre clergé.

Par le moment vous n'êtes qu'un modeste scribe, un grain de poussière dans la formidable machine qu'est l'Adeptus Mechanicus. De ce fait vous faites parti des rares habitants de l'Imperium à comprendre une partie du mystère qu'est la technologie.

Votre quotidien n'est que réajustement de code pour les chaînes de productions d'armement et la copie de la masse de données en résultant.

Tout bascula le jour où vous avez trouver une anomalie dans le code, une sorte de corruption que vous n'aviez jamais vu.

Y voyant l'occasion de faire vos preuves en résolvant ce mystère vous en avez tracer la source.

Rien n'aurait pu vous préparer à y trouver l'un de vos confrère horriblement déformé même selon vos critères.

Ce dernier s'est retourné contre vous en hurlant dans un langage binaire qui a fait saigné vos oreilles.

Vous pensiez votre dernière heure arrivée quand votre salut pris la forme d'une escouade de skitarii menée par un individu vêtu de noir et masqué.

Ces derniers après un âpre combat ont mis en pièce l'hérétek.

L'homme masqué s'est alors entretenu avec vous. Intéressé par la manière dont vous avez trouver la source du signal il vous a fait une proposition, rejoindre l'Inquisition où vos rare talents seraient utile à l'humanité.

Vous avez accepté, curieux de voir où cela vous mènera.

Depuis cela fait plusieurs semaines standard que vous patientez dans les cales d'un vaisseau stellaire, en compagnie d'individus pour la plupart encore adepte de la faiblesse la chair.

Ce jour, vous êtes convoquer...