

“DEUX MATRIARCHES ET UN ESSAIM”

UN SCENARIO WARHAMMER 40K DARK HERESY / DEATHWATCH

JOUTES DU TEMERAIRE 2011

PJS – ACOLYTES DE L'INQUISITION (ACTES I & II)

Le texte ci-dessous décrit rapidement comment les joueurs peuvent aborder leurs rôles, vous êtes invités à leur distribuer cette aide de jeu en début de partie !

Aide de jeu N°1 : incarner des Acolytes de l'inquisition, sous couverture et avec une vraie profession.

Vous voici prêt à endosser le rôle d'un Acolyte de l'Inquisition. Le fait d'avoir simultanément trois casquettes (une place dans l'Imperium pour la vie de tous les jours, une couverture – ici celle de libre-marchand, et le rôle secret d'Acolyte de l'inquisition) peut être difficile à appréhender. Voici quelques pistes.

La société de l'Imperium

L'Imperium est immense. Dirigé depuis Terra par ses 12 Hauts-Seigneurs, il est composé d'une multitude d'organisations entremêlées dans de complexes rouages.

- **L'Adeptus Terra** est une organisation tentaculaire aux multiples facettes. C'est elle qui contrôle véritablement l'Imperium, y compris les armées et la Flotte. Elle est divisée et subdivisée en d'innombrables organisations, en millions de bureaux chacun détenteur d'un pouvoir effarant. De fait, l'Adeptus Terra est le gouvernement de l'Imperium.
- **L'Administratum** est l'organisme le plus important de l'Adeptus Terra. Cette organisation s'occupe des besoins des planètes et des demandes interplanétaires. Elle nomme les gouverneurs des planètes qui sont les représentants de l'Empereur et bénéficient de tous les pouvoirs. L'Administratum est composé de plusieurs départements, à l'instar de l'Officio Mediacae.
- **L'Adeptus Ministorum**, appelé plus communément Ecclésiarchie, est une colossale organisation fondée sur le culte de l'Empereur. Grâce à ses prêcheurs, ses confesseurs, ses missionnaires et ses cardinaux, l'Ecclésiarchie contrôle la vénération des masses en donnant un but à leurs prières. Le Credo Impérial pratiqué par l'Ecclésiarchie et ses milliards de fidèles est la seule religion officielle de l'Imperium.
- **L'Adeptus Arbites** est le gardien du Grand Livre du Jugement, code pénal de l'Imperium, soigneusement rédigé à travers les siècles et compilant tous les décrets édictés par les Hauts Seigneurs de Terra. L'Adeptus Arbites est composé d'arbitrators (forces de polices) et de juges.
- **L'Adeptus Mechanicus** est une organisation contrôlant la fabrication et l'utilisation de tout équipement technologique dans la galaxie. C'est sur Mars, siège du Mechanicus, que sont fabriqués les blindés, les armures et les armes des space marines. Les membres de l'Adeptus Mechanicus vénèrent en plus de l'Empereur le «Dieu-Machine». L'organisation du Mechanicus est quasi-religieuse : on appose des sceaux de pureté sur les armures, et on bénit les blindés sortant des chaînes de montage.
- **La garde impériale** est la vaste armée de l'Empire, composée de tant de soldats que la listes de ses pertes et recrues peut se compter en millions d'hommes chaque jour. La garde est l'épine dorsale militaire de l'Empire.
- **La marine impériale** est la force armée responsable de la flotte de vaisseaux qui écumant l'espace. C'est le bras armé de la flotte impériale, et le « véhicule » et soutient de la garde impériale.
- **L'Adeptus Astartes** est composé de Space Marines, des soldats d'élite humains, modifiés et équipés des derniers raffinements technologiques. Les Spaces Marines ont un corps renforcé à un niveau surhumain grâce à l'application de thérapie génique, de modifications chirurgicales et d'endoctrinement hypnotique.

En tant que citoyen « ordinaire », vous avez-vous-même une occupation dans l'une de ses organisations, qui vous permet de gagner votre vie et occupe la plupart de votre temps.

L'Inquisition et ses Acolytes

L'Inquisition est une puissante et secrète organisation de l'Imperium responsable des âmes de l'humanité. Son but est d'identifier puis détruire la myriade de menaces pesant sur l'Imperium. Ses membres dirigeants sont les Inquisiteurs, qui créent des réseaux d'agents et d'espions, les Acolytes.

En tant qu'Acolyte de l'Inquisition, vous servez un Inquisiteur lors de missions ponctuelles et secrètes. Vous ne pouvez pas réellement avoir accès aux terribles pouvoirs politiques de l'Inquisition tant que vos investigations sont en cours ; seul l'Inquisiteur décide des suites à donner. Par contre, les menaces évidentes doivent être exterminées sur le champ.

Les libres-marchands

Les libres-marchands (rogue trader) sont une combinaison d'explorateurs, conquistadors et marchands (voire parfois de pirates). Ce sont des servants de l'Empire à qui a été déléguée une charge impériale leur donnant carte blanche pour écumer la galaxie. Les libres-marchands s'entourent souvent d'individus divers, voire étranges, et disposent généralement de larges flottes.

Quelques conseils

Votre couverture de libre-marchand vous permet dans cette mission d'approcher les officiels de la planète, de vous déplacer assez librement et de donner un sens à l'hétéroclisme de votre groupe. Vous ne devriez jamais griller cette couverture, sauf cas de force majeure, car la suite des investigations pourrait se révéler plus ardue. Pourtant, votre profession habituelle peut aussi se révéler d'un grand secours, car elle vous permet d'accéder à certains contacts ou ressources. Finalement, votre position d'Acolyte devrait rester secrète, car elle n'apportera guère d'avantages tout en pouvant attirer de mauvaises attentions ... ou la disparition de preuves ...

Les 6 fiches ci-après sont les pré-tirés « acolytes de l'inquisition » à distribuer aux joueurs.

PJS – ESCOUADE DE LA DEATHWATCH (ACTE III)

Les 6 fiches ci-après sont les pré-tirés space-marine, à distribuer aux joueurs au début de l'acte III. Le choix des dotations de mission est déjà réalisé, ils sont donc prêts à jouer !

Andreas est le chef d'escouade ; en tant que tel, l'escouade des PJs commence l'aventure avec **10 points de réquisition** (6 pour la soc + 3 pour les compétences de commandement + 1 pour « fils préféré »).

Aide de jeu N°2 : les Spaces Marines et la Deathwatch

Les Spaces Marines

Les Space Marines sont les êtres humains les plus puissants de l'univers de l'Imperium. Mais, s'ils font partie de l'humanité, ils sont surtout surhumains, car voulus comme tels. Ils sont supérieurs à l'humain normal, tant sur le plan intellectuel que physique : opérations chirurgicales avec implantation d'organes tiers génétiquement modifiés, mutation génétique forcée (grâce aux radiations et aux implants) et endoctrinement hypnotique. La transformation est douloureuse voire mortelle pour la recrue, mais c'est le prix à payer pour faire partie de l'élite de l'Imperium.

Physiquement, ils dépassent allègrement les 2,20 m de haut, pèsent aux alentours de 200 kg de muscles et os renforcés, ils peuvent survivre en milieu toxique, voire même sous l'eau, ingérer à peu près tout ce qui est immangeable par les autres êtres vivants et surtout sont « immortels », l'âge n'ayant aucun effet sur eux.

L'implantation de glandes progénoïdes dans le code génétique des Spaces Marines déclenche immédiatement leurs altérations physiques et mentales. Sur le champ de bataille, les apothicaires de l'Imperium récupéreront ces glandes sur les défunts tombés au combat afin de créer de nouvelles recrues.

Organisées en forces de 1 000 combattants, on estime le nombre de Chapitres à un millier environ. Chaque Chapitre est organisé en dix Compagnies de dix escouades de dix hommes chacune. Chaque Compagnie a une spécialité particulière, ce qui permet de répondre efficacement à tout engagement militaire, même si des spécificités, propres à chaque unité de Space Marine, varient selon les Chapitres. Les principaux Chapitres de Space Marines sont : les Blood Angels, les White Scars, les Ultramarines, les Imperial Fists, les Dark Angels, les Space Wolves, les Iron Hands, les Salamanders, la Raven Guard et les Crimson Fists, ainsi que les Blood Ravens et les Black Templars.

La Deathwatch

Seuls les plus exceptionnels candidats de l'Adeptus Astartes sont invités à rejoindre les rangs de la Deathwatch. Ils jurent alors de protéger l'Imperium contre les plus grandes menaces Xenos. La Deathwatch est sous la férule directe de l'Inquisition. Les Marines, provenant de tous chapitres, forment de petites équipes d'extermination spécialisées contre les menaces Xenos, hautement autonomes, qui n'agissent que lors de missions extrêmement critiques. La Deathwatch frappe, éradique, et se retire. Un Marine quitte son chapitre pour un engagement de quelques années auprès de la Deathwatch. Les équipes d'extermination bénéficient des meilleurs équipements de l'Imperium, pour la plupart des reliques sacrées dont le secret de fabrication est depuis longtemps perdu.

Andreas Quantius – le charismatique chef d'escouade

"L'Empereur sait, l'Empereur observe."

Chapitre	Ultramarine	Spécialité	Marine tactique	Destin	3
-----------------	-------------	-------------------	-----------------	---------------	---

Capacités spéciale de carrière :
Expertise tactique (DW, p85)
Code de conduite :
Honore le codex, Analytique
Background :
Andreas a toujours été exemplaire. Il est connu pour son sens tactique et l'attention qu'il porte à ses hommes. Capitaine Ultramarine, il a intégré la Deathwatch depuis déjà 8 ans, fort de son expérience d'intègre meneur d'hommes.

Capacités de mode solo :	
Fils préféré (DW, p218)	
Capacités de mode escouade :	
L'exemple parfait (DW, p223)	
Cri de ralliement (DW, p225)	
Renom :	43 (distingué)

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc	Blessure
42	48	38 (6)	39 (6)	42	45	41	59	68	23

Compétences de base :	B	+10	+20
Charisme (Soc)	X	X	X
Commandement (Int)	X	X	X
Contorsionniste (Ag)			
Déguisement (Ag)			
Déplacement silencieux (Ag)	X		
Dissimulation (Ag)	X		
Duperie (Soc)			
Enquête (Soc)			
Escalade (F)		X	
Esquive (Ag)			
Evaluation (Int)			
Fouille (Per)			
Intimidation (F)			
Jeu (Int)			
Logique (Int)			
Marchandage (Soc)			
Natation (F)			
Psychologie (Per)			
Résistance aux intoxications (E)			
Vigilance (Per)	X		

Compétences avancées :	B	+10	+20
Langue : bas gothique	X		
Langue : haut gothique	X		
Alphabétisation (Int)	X		
Codes secrets (Int) : Runes de chapitre	X		
Conduite (Ag) : véhicules terrestres	X		
Connaissance (Int) : Adeptus Astartes	X		
Connaissance (Int) : Deathwatch	X		
Connaissance (Int) : Guerre	X		
Connaissance (Int) : Imperium	X		
Connaissance (Int) : Xenos	X		
Connaissance (Int) : Codex Astartes	X		
Orientation (Int) : Surface	X		
Pistage (Int)	X		
Tactique (Int) : assaut	X	X	X
Medicae (Int)	X		

Talents de space-marines (communs) :	
Ambidextre	Résistance (pouvoirs psychiques)
Biceps saillants	Résistance physique
Coup mortel	Sens aiguisés (ouïe, vue)
Formation aux armes de l'Astartes	Sur ses gardes
Maître désarmé	Endurance surnaturelle (x2)
Nerfs d'acier	Force surnaturelle (x2)

Talents acquis :
Aura d'autorité
Tir en puissance

Armes :	Cad. de Tir	Chargeur	Dom	Pen	Attributs
Gantelet énergétique	n/a	n/a	2D10+16	9	Déchirante
Fulgurant	C/2/4	60	2D10+5	5	Déchirante, Fulgurante

Equipement
1 médikit (+20 en medicae)
9 doses de stimm

Armure :	Armure énergétique de l'Adeptus Astartes (10 PA corps, 8 PA le reste)
-----------------	---

Augustinus Kraak, « kraken » – le mitrailleur ultramarine

"On tue la moitié d'une croisade noire avec la moitié d'un bolter lourd."

Chapitre	Ultramarine	Spécialité	Marine Devastator	Destin	3
-----------------	-------------	-------------------	-------------------	---------------	---

Capacités spéciale de carrière :
Guerrier inamovible (DW, p91)
Code de conduite :
Honore le codex, Fier
Background :
Kraken a servi depuis toujours aux côtés d'Andreas. Fier d'être un marine, il se fait un point d'honneur à toujours couvrir ses frères. Certains disent qu'il n'a intégré la Deathwatch que grâce à Andreas, et qu'il restera toujours dans son ombre. Lui n'en a cure.

Capacités de mode solo :	
Fils préféré (DW, p218)	
Capacités de mode escouade :	
L'exemple parfait (DW, p223)	
Cri de ralliement (DW, p225)	
Renom :	15 (initié)

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc	Blessure
47	61	50 (10)	43 (8)	42	35	42	42	42	21

Compétences de base :	B	+10	+20
Charisme (Soc)	X		
Commandement (Int)	X		
Contorsionniste (Ag)			
Déguisement (Ag)			
Déplacement silencieux (Ag)	X		
Dissimulation (Ag)	X		
Duperie (Soc)			
Enquête (Soc)			
Escalade (F)		X	
Esquive (Ag)		X	
Evaluation (Int)			
Fouille (Per)			
Intimidation (F)			
Jeu (Int)			
Logique (Int)			
Marchandage (Soc)			
Natation (F)			
Psychologie (Per)			
Résistance aux intoxications (E)			
Vigilance (Per)	X		

Compétences avancées :	B	+10	+20
Langue : bas gothique	X		
Langue : haut gothique	X		
Alphabétisation (Int)	X		
Codes secrets (Int) : Runes de chapitre	X		
Conduite (Ag) : véhicules terrestres	X		
Connaissance (Int) : Adeptus Astartes	X		
Connaissance (Int) : Deathwatch	X		
Connaissance (Int) : Guerre	X		
Connaissance (Int) : Imperium	X		
Connaissance (Int) : Xenos	X		
Connaissance (Int) : Codex Astartes	X		
Orientation (Int) : Surface	X		
Pistage (Int)	X		
Tactique (Int) : assaut	X		
Conduite (Ag) : astronefs	X		

Talents de space-marines (communs) :	
Ambidextre	Résistance (pouvoirs psychiques)
Biceps saillants	Résistance physique
Coup mortel	Sens aiguisés (ouïe, vue)
Formation aux armes de l'Astartes	Sur ses gardes
Maître désarmé	Endurance surnaturelle (x2)
Nerfs d'acier	Force surnaturelle (x2)

Talents acquis :
Tir en puissance
Défense acharnée

Armes :	Cad. de Tir	Chargeur	Dom	Pen	Attributs
Bolter lourd *	-/-/10	60	2D10+10	6	Déchirante
Bolter	C/2/4	28	2D10+5	5	Déchirante
Pistolet bolter	C/3/-	14	2D10+5	5	Déchirante

Equipement
3 grenades frag.
3 grenades antichars

* avec bolts kraken = pénétration vaut 8

Armure :	Armure énergétique de l'Adeptus Astartes (10 PA corps, 8 PA le reste)
-----------------	---

Saul Lionhard – le blood angel d'assaut

"Brûlez les hérétiques ! Tuez les mutants ! Éliminez les impurs !"

Chapitre	Blood Angel
-----------------	-------------

Spécialité	Marine d'assaut
-------------------	-----------------

Destin	3
---------------	---

Capacités spéciale de carrière :
Charge furieuse (DW, p77)
Code de conduite :
Soif rouge, Ambitieux
Background :
Saul était sur le point d'atteindre une très haute position chez les Blood Angels lorsqu'il a été intégré à la Deathwatch. Qu'importe, il fera encore mieux ses preuves ici que dans son chapitre. Lorsqu'il reviendra, il sera couvert d'honneur et de gloire.

Capacités de mode solo :	
Frénésie sanguinaire	
Capacités de mode escouade :	
Fureur de sanguinus (DW, p222)	
Insensible à la douleur (DW, p225)	
Renom :	22 (respecté)

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc	Blessure
62	43	55 (10)	41 (8)	59	40	47	37	33	24

Compétences de base :	B	+10	+20
Charisme (Soc)			
Commandement (Int)			
Contorsionniste (Ag)			
Déguisement (Ag)			
Déplacement silencieux (Ag)	X		
Dissimulation (Ag)	X		
Duperie (Soc)			
Enquête (Soc)			
Escalade (F)	X		
Esquive (Ag)	X		
Evaluation (Int)			
Fouille (Per)			
Intimidation (F)			
Jeu (Int)			
Logique (Int)			
Marchandage (Soc)			
Natation (F)			
Psychologie (Per)			
Résistance aux intoxications (E)			
Vigilance (Per)	X		

Compétences avancées :	B	+10	+20
Langue : bas gothique	X		
Langue : haut gothique	X		
Alphabétisation (Int)	X		
Codes secrets (Int) : Runes de chapitre	X		
Conduite (Ag) : véhicules terrestres	X		
Connaissance (Int) : Adeptus Astartes	X		
Connaissance (Int) : Deathwatch	X		
Connaissance (Int) : Guerre	X		
Connaissance (Int) : Imperium	X		
Connaissance (Int) : Xenos	X		
Connaissance (Int) : Codex Astartes	X		
Orientation (Int) : Surface	X		
Pistage (Int)	X		
Tactique (Int) : assaut	X		
Conduite (Ag) : équipement perso.	X		

Talents de space-marines (communs) :	
Ambidextre	Résistance (pouvoirs psychiques)
Biceps saillants	Résistance physique
Coup mortel	Sens aiguisés (ouïe, vue)
Formation aux armes de l'Astartes	Sur ses gardes
Maître désarmé	Endurance surnaturelle (x2)
Nerfs d'acier	Force surnaturelle (x2)

Talents acquis :
Combat à deux armes (contact)
Combat à deux armes (tir)
Réflexes éclair (init = 1D10+10)

Armes :	Cad. de Tir	Chargeur	Dom	Pen	Attributs
Epée énergétique	n/a	n/a	1D10+18	5	Equilibrée
Pistolet bolter	C/3/-	14	2D10+5	5	Déchirante
Bolter	C/2/4	28	2D10+5	5	Déchirante

Equipement
3 grenades frag.
3 grenades antichars
Réacteur dorsal

Armure :	Armure énergétique de l'Adeptus Astartes (10 PA corps, 8 PA le reste)
-----------------	---

Osgeir – le pisteur space-wolf

"Les forts sont plus forts seuls !"

Chapitre	Space Wolf	Spécialité	Marine d'Assaut	Destin	3
-----------------	------------	-------------------	-----------------	---------------	---

Capacités spéciale de carrière :
Charge furieuse (DW, p77)
Code de conduite :
Fils de Russ, Méprisant
Background :
Osgeir n'a jamais été à l'aise avec les « simples » humains. La campagne sur Zoid 712 et les longs mois passés avec la garde impériale n'ont rien arrangé. Il préfère la compagnie de ses frères, voire idéalement l'adrénaline d'une chasse menée seul.

Capacités de mode solo :	
Sens du loup (DW, p218)	
Capacités de mode escouade :	
Le croc et la griffe (DW, p223)	
Tactique de meute (DW, p225)	
Renom :	10 (initié)

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc	Blessure
54	40	52 (10)	48 (8)	48	39	69	41	47	22

Compétences de base :	B	+10	+20
Charisme (Soc)			
Commandement (Int)			
Contorsionniste (Ag)			
Déguisement (Ag)			
Déplacement silencieux (Ag)	X		
Dissimulation (Ag)	X		
Duperie (Soc)			
Enquête (Soc)			
Escalade (F)		X	
Esquive (Ag)		X	
Evaluation (Int)			
Fouille (Per)			
Intimidation (F)			
Jeu (Int)			
Logique (Int)			
Marchandage (Soc)			
Natation (F)			
Psychologie (Per)			
Résistance aux intoxications (E)			
Vigilance (Per)	X	X	

Compétences avancées :	B	+10	+20
Langue : bas gothique	X		
Langue : haut gothique	X		
Alphabétisation (Int)	X		
Codes secrets (Int) : Runes de chapitre	X		
Conduite (Ag) : véhicules terrestres	X		
Connaissance (Int) : Adeptus Astartes	X		
Connaissance (Int) : Deathwatch	X		
Connaissance (Int) : Guerre	X		
Connaissance (Int) : Imperium	X		
Connaissance (Int) : Xenos	X		
Connaissance (Int) : Codex Astartes	X		
Orientation (Int) : Surface	X		
Pistage (Int)	X	X	X
Tactique (Int) : assaut	X		
Conduite (Ag) : équipement perso.	X		
Survie (Int)	X	X	

Talents de space-marines (communs) :	
Ambidextre	Résistance (pouvoirs psychiques)
Biceps saillants	Résistance physique
Coup mortel	Sens aiguisés (ouïe, vue)
Formation aux armes de l'Astartes	Sur ses gardes
Maître désarmé	Endurance surnaturelle (x2)
Nerfs d'acier	Force surnaturelle (x2)

Talents acquis :
Contre-attaque
Sens aiguisés (odorat)
Talentueux : pistage
Attaque rapide
Combat à deux armes (contact)

Armes :	Cad. de Tir	Chargeur	Dom	Pen	Attributs
Epées tronçonneuses (x2)	n/a	n/a	1D10+13	5	Déchirante, équilibrée
Pistolet bolter	C/3/-	14	2D10+5	5	Déchirante
Bolter	C/2/4	28	2D10+5	5	Déchirante

Equipement
Réacteur dorsal
3 grenades frag.
3 grenades antichars

Armure :	Armure énergétique de l'Adeptus Astartes (10 PA corps, 8 PA le reste)
-----------------	---

Braiden Frey – le pilote, et chef en second

"Faut pas pousser l'Empereur dans l'œil de la terreur ..."

Chapitre	Ultramarine	Spécialité	Marine tactique	Destin	4
-----------------	-------------	-------------------	-----------------	---------------	---

Capacités spéciale de carrière :
Maîtrise du bolter (DW, p85)
Code de conduite :
Honore le codex, Sociable
Background :
Avant d'être arraché à son monde, Braiden adorait la mécanique et le pilotage. Chez les Space-marines, il n'a jamais réussi à intégrer le culte de la machine, à son grand désarroi. Pourtant, son naturel chaleureux, ses blagues douteuses et sa polyvalence font de lui un camarade apprécié.

Capacités de mode solo :	
Fils préféré (DW, p218)	
Capacités de mode escouade :	
L'exemple parfait (DW, p223)	
Cri de ralliement (DW, p225)	
Renom :	28 (respecté)

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc	Blessure
49	50	41 (8)	42 (8)	43	41	39	50	50	21

Compétences de base :	B	+10	+20
Charisme (Soc)	X		
Commandement (Int)	X	X	
Contorsionniste (Ag)			
Déguisement (Ag)			
Déplacement silencieux (Ag)	X		
Dissimulation (Ag)	X		
Duperie (Soc)			
Enquête (Soc)			
Escalade (F)	X		
Esquive (Ag)	X		
Evaluation (Int)			
Fouille (Per)			
Intimidation (F)			
Jeu (Int)			
Logique (Int)			
Marchandage (Soc)			
Natation (F)			
Psychologie (Per)			
Résistance aux intoxications (E)			
Vigilance (Per)	X		

Compétences avancées :	B	+10	+20
Langue : bas gothique	X		
Langue : haut gothique	X		
Alphabétisation (Int)	X		
Codes secrets (Int) : Runes de chapitre	X		
Conduite (Ag) : véhicules terrestres	X		
Connaissance (Int) : Adeptus Astartes	X		
Connaissance (Int) : Deathwatch	X		
Connaissance (Int) : Guerre	X		
Connaissance (Int) : Imperium	X		
Connaissance (Int) : Xenos	X		
Connaissance (Int) : Codex Astartes	X		
Orientation (Int) : Surface	X		
Pistage (Int)	X		
Tactique (Int) : assaut	X		
Conduite (Ag) : astronefs	X	X	X
Démolition	X		

Talents de space-marines (communs) :	
Ambidextre	Résistance (pouvoirs psychiques)
Biceps saillants	Résistance physique
Coup mortel	Sens aiguisés (ouïe, vue)
Formation aux armes de l'Astartes	Sur ses gardes
Maître désarmé	Endurance surnaturelle (x2)
Nerfs d'acier	Force surnaturelle (x2)

Talents acquis :
Tir en puissance

Armes :	Cad. de Tir	Chargeur	Dom	Pen	Attributs
Bolter	C/2/4	28	2D10+5	5	Déchirante
Pistolet bolter	C/3/-	14	2D10+5	5	Déchirante
Epée tronçonneuse	n/a	n/a	1D10+11	5	Déchir., équilibrée

Equipement
3 grenades frag.
3 grenades antichars
2 charges explosives

Armure :	Armure énergétique de l'Adeptus Astartes (10 PA corps, 8 PA le reste)
-----------------	---

