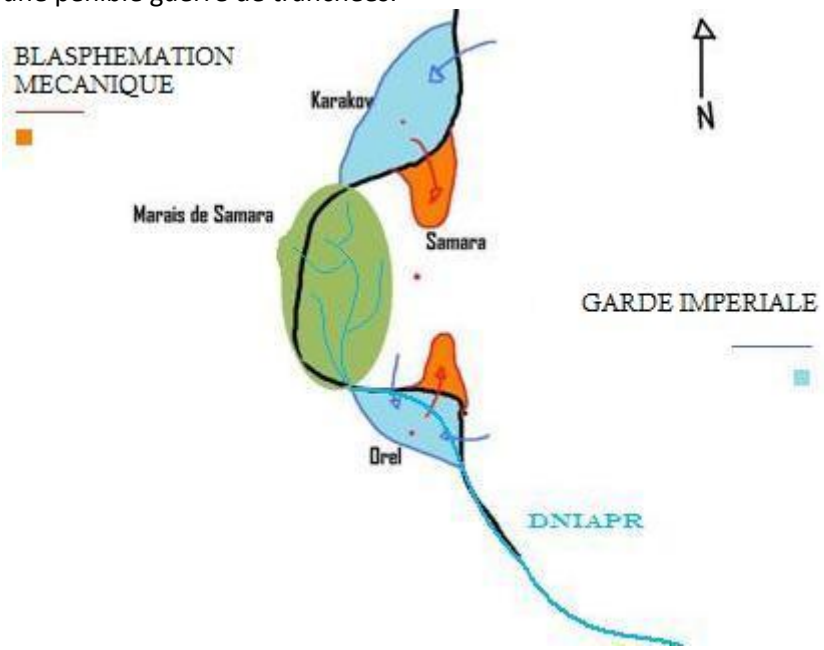
LE SAILLANT DE SAMARA

Ce scénario est prévu pour une équipe d'acolytes expérimentés ayant atteint au moins leur 5e plan de carrière. Gérer la scène de fin se révèlera sans doute compliqué pour un MJ débutant et revoir la scène de fin du film « Il faut sauver le soldat Ryan » serait utile.
L'action se passe sur Gelmiro Primus où une guerre fait rage depuis 3 ans.
À la suite d'une offensive impériale (fortement inspirée de la bataille de Koursk), un hérétique de haut rang est capturé. Depuis lors, des Marines renégats sont signalés dans la zone des combats.
L'Inquisition envoie une équipe pour exfiltrer l'hérétique afin de l'interroger loin de cette nouvelle menace.
Lors de l'exfiltration, la navette des acolytes s'écrase derrière les lignes ennemies, ils vont alors devoir rejoindre les lignes impériales en évitant de se faire capturer par les troupes renégates lancées à leur poursuite tout en devant gérer leur prisonnier hors du commun.

La situation sur Gelmiro Primus

Il y a cinq ans, le soulèvement d'une secte hérétique nommée "La Blasphémation Mécanique" — menée par l'abbé dément Anolian Hesh— s'est soldé par l'explosion de charges atomiques volées, ciblant les principaux systèmes de défense de Gelmiro Primus, Secundus et Tertius.
Après d'intenses batailles orbitales qui durèrent deux longues années, le système est maintenant plongé dans une pénible guerre de tranchées.



Gelmiro Primus est composé de trois continents : L'Orchibale, le Petit Plateau et le Grand Plateau. Les combats se concentrant actuellement sur le continent du Grand Plateau dans la région marécageuse de Samara, véritable ligne de front naturelle longeant le fleuve Dniapr. C'est dans ce même marécage que s'embourba la garde impériale en pleine contre-offensive, lors de ce qu'on appelle désormais "le Désastre de Krakovos". Cette défaite fut attribuée aux mauvais choix stratégiques du Seigneur Militant Minatos, ce qui lui valut d'être exécuté dans la foulée.

Pendant quatre mois, le front stagna sur plus de 270 kilomètres. Puis, les services de renseignements impériaux rapportèrent qu'Anolian Hesh préparait une grande offensive visant à percer le front sur Samara, projetant d'y piéger les forces impériales. Durant deux longs mois, la Garde se prépara à encaisser l'offensive.

Il y a trois semaines, l'assaut fut lancé depuis les villes de Karakov et Orel, par trois armées de la «Blasphémation Mécanique». Deux armées impériales, enterrés dans 5 000 kilomètres de tranchées et appuyées par quatre corps blindés, subirent de plein fouet la violence du choc.[1]
Le Colonel Pontari du 111e Clovien déclara dans ses rapports que la terre s'était transformée en « boue sanguinolente, recouverte d'un glacis de fer fondu », témoignant de la violence des affrontements. La contre-offensive impériale fut sans pitié et permit la reconquête des villes de Karakov et Orel, ainsi que le franchissement des marais de Samara, laissant ainsi la voie ouverte aux régions industrielles de l'ouest, principal objectif des forces Impériales.

Durant cette offensive, fut capturé, grâce au sacrifice de la moitié de la 5e compagnie de l'ordre de la rose de sang de l'Adeptus Sororitas, un des leaders de la rébellion initiale : L'archiblasphémateur Ul'Yanorsk, depuis maintenu en détention dans une base inquisitoriale du front.

Depuis cette capture, des Space Marines renégats ont été aperçus en mouvement vers le front. Outre les questions engendrées par l'apparition de ceux-ci sur une planète censée être soumise à un blocus impérial, leur présence met en péril les avancées si durement acquises.
En attendant l'arrivée d'une compagnie de Storm Wardens, l'Inquisitrice Astrid Skane, dont les équipes sont toutes occupées sur des missions prioritaires, a demandé à l'inquisiteur des PJ qu'une équipe d'acolytes viennent exfiltrer l'hérétique afin de soulager la région de Karakov de la présence des légions renégates.

[1] Rapports munitorum par Mica (micahdo@gmail.com)

Chronologie :

J-17: Début du scénario ; rencontre avec Blanbourbon ; départ sur l'Ombilic Sanctifiae.

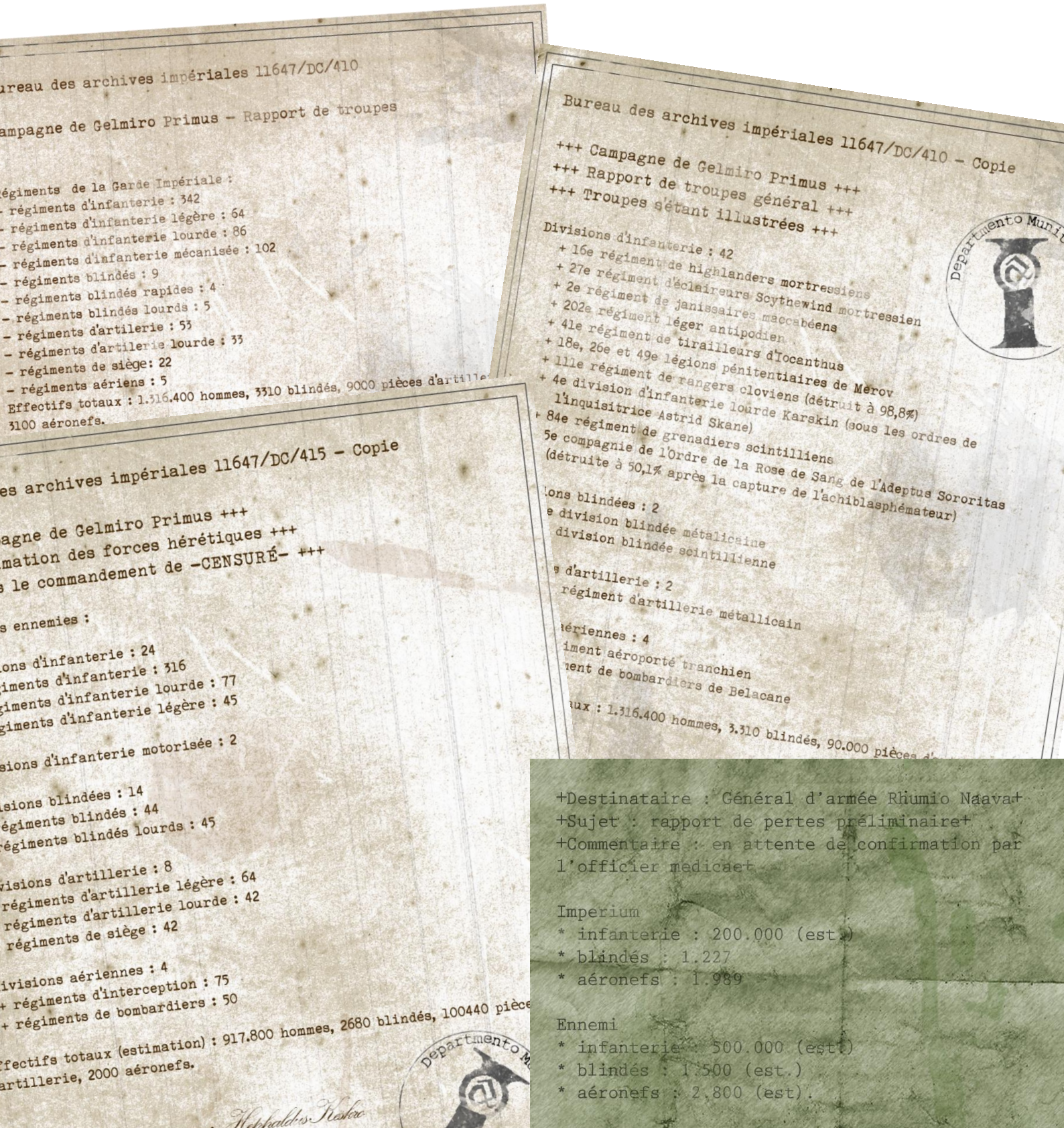
J-16 : Départ de Scintilla.

J-1 : Arrivée dans le système de Gelmiro.

J 0 : Arrivée à Karakov ; attaque de snipers ; récupération de Ul'Yanorsk ; crash de la navette Aquila ; attaque de déserteurs ; Nuit dans la maison en ruine.

J+1 : Arrivée à Vey (10h) ; Contact avec Astrid Skane ; Assaut /contournement de la ferme de Logun.

J+2 : Arrivée à Nortin ; Attaque des hérétiques (16h); Arrivée des renforts (en avance, une fois n'est pas coutume).



ureau des archives impériales 11647/DC/410

ampagne de Gelmiro Primus – Rapport de troupes

égiments de la Garde Impériale :
- régiments d'infanterie : 342
- régiments d'infanterie légère : 64
- régiments d'infanterie lourde : 86
- régiments d'infanterie mécanisée : 102
- régiments blindés : 9
- régiments blindés rapides : 4
- régiments blindés lourds : 5
- régiments d'artilerie : 53
- régiments d'artilerie lourde : 33
- régiments de siège: 22
- régiments aériens : 5

Effectifs totaux : 1.316.400 hommes, 3310 blindés, 9000 pièces d'artille
3100 aéronefs.

Bureau des archives impériales 11647/DC/410 – Copie

+++ Campagne de Gelmiro Primus +++
+++ Rapport de troupes général +++
+++ Troupes s'étant illustrées +++

Divisions d'infanterie : 42
+ 16e régiment de highlanders mortressiens
+ 27e régiment d'éclaireurs Scythewind mortressien
+ 2e régiment de janissaires maccabéens
+ 202e régiment léger antipodien
+ 41e régiment de tirailleurs d'Iocanthus
+ 18e, 26e et 49e légions pénitentiaires de Merov
+ 111e régiment de rangers cloviens (détruit à 98,8%)
+ 4e division d'infanterie lourde Karskin (sous les ordres de l'inquisitrice Astrid Skane)
+ 84e régiment de grenadiers scintilliens
5e compagnie de l'Ordre de la Rose de Sang de l'Adeptus Sororitas (détruite à 50,1% après la capture de l'achiblasphémateur)

ons blindées : 2
e division blindée métalicaine
division blindée scintillienne

d'artillerie : 2
régiment d'artillerie métallicain

ériennes : 4
iment aéroporté tranchien
ent de bombardiers de Belacane

ux : 1.316.400 hommes, 3.310 blindés, 90.000 pièces d'

es archives impériales 11647/DC/415 – Copie

agne de Gelmiro Primus +++
mation des forces hérétiques +++
le commandement de -CENSURÉ- +++

s ennemies :

ons d'infanterie : 24
iments d'infanterie : 316
iments d'infanterie lourde : 77
iments d'infanterie légère : 45

sions d'infanterie motorisée : 2

sions blindées : 14
égiments blindés : 44
égiments blindés lourds : 45

visions d'artillerie : 8
régiments d'artillerie légère : 64
régiments d'artillerie lourde : 42
régiments de siège : 42

ivisions aériennes : 4
+ régiments d'interception : 75
+ régiments de bombardiers : 50

ffectifs totaux (estimation) : 917.800 hommes, 2680 blindés, 100440 pièce
artillerie, 2000 aéronefs.

+Destinataire : Général d'armée Rhumio Naava+
+Sujet : rapport de pertes préliminaire+
+Commentaire : en attente de confirmation par l'officier medicae+

Imperium
* infanterie : 200.000 (est.)
* blindés : 1.227
* aéronefs : 1.989

Ennemi
* infanterie : 500.000 (est.)
* blindés : 1.500 (est.)
* aéronefs : 2.800 (est).

Introduction

Les acolytes sont convoqués par l'inquisiteur du groupe dans son domaine sur Scintilla.

À côté de votre seigneur se tient un petit homme d'une trentaine d'années, sec, vêtu d'un uniforme d'apparat de l'armée impériale. Un visage anguleux et un regard dur qui semblent avoir été forgés par les horreurs de la guerre et le saint devoir au service de L'Inquisition. Rasé de près et la peau hâlée.
Votre Inquisiteur prend alors la parole :

« Bonjour chers acolytes. Je vous présente l'Expliciteur Tonius Blanbourbon, qui est actuellement au service de l'Inquisitrice Astrid Skane.
Avant que Tonius ne vous en dise plus sur les raisons de votre convocation, je vous remets, cher (acolyte le plus gradé) mon sceau inquisitorial personnel, qui prouve que vous agissez en mon nom. Vous êtes désormais en mission officielle sous les ordres de l'Expliciteur Blanbourbon, qui se fera un plaisir de poursuivre cet entretien. »

Votre inquisiteur s'approche de vous et épingle à votre buste une broche dorée frappée du "I" stylisé de l'inquisition: vous représentez désormais son autorité inquisitoriale.
Après avoir bu un dernier verre d'amasec, votre seigneur quitte le bureau en saluant chaleureusement Blanbourbon et en lui demandant de transmettre ses amitiés à « cette délicieuse Astrid. »

Blanbourbon prend à son tour la parole :
« Bien ! Nous embarquerons dans une heure sur la frégate de transport de masse du Munitorum, l'*Ombilicus Sanctifiae* pour rejoindre Gelmiro Primus dans le système de Gelmiro. Je vous expliquerai la situation, ainsi que les tenants et aboutissants de votre mission durant le trajet, qui prendra une quinzaine de jour, selon les divinations de nos augures croisées aux mesures de nos astropathes. Maintenant, si vous le voulez bien, partons de suite pour le spatioport. »

En route !
Le groupe rejoint le spatioport et suit Blanbourbon jusqu'à un hangar privé et monte dans une navette Aquila visiblement aménagée pour les besoins d'un agent inquisitorial de haut rang.
Utilisant un code de sécurité crypté, Blanbourbon accède aux autorisations prioritaires de décollage et rejoint l'orbite haute de Scintilla.
Dans la soute de la navette, une cellule protégée de runes hexagramiques occupe la plus grande partie de la pièce. Des paquetages au nom de chacun des acolytes sont alignés contre la paroi.
Ils contiennent chacun :

- Un gilet pare-balles de la garde avec casque lourd.
- Un sac à dos régimentaire contenant : un manuel d'incorporation, un kit de survie, des rations alimentaires et de l'eau pour deux jours, une toile de tente, un Zippo, un horologium.
- Un fusil laser avec quatre cellules énergétiques.
- Deux grenades à fragmentation.
- Un coutelas de la garde.

La navette se dirige vers le transporteur lourd du Munitorum et entame alors son insertion dans un cortège de navettes, attendant leur tour pour embarquer sur ce navire de plus de 4 km de long. Vous remarquez que les containeurs qu'elles transportent sont frappés des runes de sacro-forges Calixiennes célèbres.
Un **test de Connaissances générales (Imperium) Assez Difficile (-10)** ou de **Connaissances générales (Guerre) Moyen (+0)** réussi permettra aux PJ de découvrir que les sacro-forges en question sont spécialisées dans l'armement et la logistique de guerre.

Une fois dans leurs quartiers à bord de *l'Ombilicus Sanctifiae*, débute alors le voyage vers la bordure du système de Scintilla (deux jours), puis la translation Warp jusqu'au système de Gelmiro (treize jours).

L'Ombilicus Sanctifiae n'est pas un bâtiment conçu pour le transport de voyageurs. Une unité de vie standard a été aménagée à la hâte. Utilitaire et spartiate, elle est constituée d'un dortoir, d'une cuisine et de sanitaires s'articulant autour d'une salle de briefing.
Les plaques de métal corrodé des cloisons, l'air vicié et l'humidité ambiante rendent l'ambiance pesante et le cambusier servile nommé Hub vous servant d'agent de liaison n'arrange rien à la situation.
Outre les multiples et mystérieux bruits métalliques se répercutant derrière les cloisons, résonnent en fond et en continu les chants de guerre du 2056^{e} d'artillerie Metalicain en partance pour leur baptême du feu.

Il est possible durant le voyage d'avoir des contacts avec les gardes qui prient, dorment ou s'entrainent dans un immense hangar, de tuer le temps en jouant au régicide ou aux cartes. La plupart des soldats sont jeunes (16-25 ans) et définitivement fanatisés par leur classes. Ils ont hâte d'affronter l'ennemi et sont bien loin de s'imaginer la réalité d'un théâtre d'opération de la Garde Impériale.

Durant le voyage, Blanbourbon vous réunit dans une salle avec un projecteur hololithique vieillissant tandis que Hub apporte du reca. Après quelques heures à régler l'holoprojecteur capricieux, aidé d'un serviteur automatisé, Blanbourbon s'allume un cigalho tandis que s'affichent des cartes d'état-major.
(cf. **situation sur Gelmiro Primus**)

Mission :
—Prendre en charge l'archiblasphémateur Ul'Yanorsk, mis en détention au bloc 45589/m45 dans la ville de Karakov.
—Exfiltrer l'archiblasphémateur Ul'Yanorsk vers le croiseur inquisitorial *Spirit of Iniquity* où il sera pris en charge par l'Inquisitrice Astrid Skane.

Chapitre 1 : Engagez-vous ! Rengagez-vous !

Votre translation Warp s'achève à la lisière du système de Gelmiro. Des centaines de vaisseaux de guerre de toutes classes croisent dans la zone.
Vous entrez dans une zone de turbulences lorsque l'Ombilicus Sanctifiae traverse l'Amas de Gelmiro, une ceinture ferreuse formée de milliards de débris de vaisseaux de guerre, résultat des deux années de combats spatiaux qui ont fait rage dans le système.
En environ vingt heures, vous atteignez Gelmiro Primus qui est soumise à un blocus impérial. Une fois en orbite haute, vous rejoignez votre navette dans son hangar.
En chemin, vous êtes témoin du lancement d'un QG opérationnel standard de la Garde envoyé depuis l'orbite vers le front.

La descente se passe sans encombre au milieu des navettes de ravitaillement, des chasseurs Valkyrie et autres escadres de bombardiers Maraudeur.
Vous survolez une région de steppes qui laisse progressivement place à une zone marécageuse. Cette zone connue sous le nom des Marais de Samara est ceinturée par une région de bocages plus à l'ouest et la ligne de Samara à l'est. S'étendant sur 270 km de long, de la ville d'Orel au sud jusqu'à la ville de Karakov au nord et s'enfonçant sur 175 km de profondeur. C'est ce réseau de 5 000 km de tranchées, lignes de ravitaillement et autres postes d'appui-feu qui encaissa la violence de l'offensive hérétique.
Des milliers de carcasses de chars —certaines encore fumantes— parsèment ce paysage lunaire sur des centaines d'hectares. Des escadres de chasseurs-bombardiers vous croisent pour aller délivrer leur chargement de mort à l'ouest, tandis que vous survolez un orchestre de milliers de pièces d'artillerie jouant au son du canon un requiem funeste.
Des colonnes de chars Leman Russ, des compagnies motorisées en Chimères et des dizaines de milliers de gardes impériaux font route vers le front, croisant sur leur route le cortège des vétérans crasseux, sanglants mais victorieux, revenant de l'enfer avec leurs lots de convois sanitaires et mortuaires.
Le marteau de l'Empereur est déployé devant vous et continue de battre l'ennemi tant qu'il est encore chaud, semblant se servir de la planète elle-même comme d'une enclume.

Vous atterrissez au spatioport militaire de Karakov à 18h, alors qu'au nord se déploie le QG dont vous avez été témoin du lancement sur l'Ombilicus Sanctifae. Le sud et l'est sont noyés dans une immense fumée s'élevant des buchers impériaux où sont purifiés par les agents de l'Ordo Hereticus, les renégats capturés lors de la prise de la ville.
Alors que vous descendez de votre navette, une odeur âcre de chair humaine brulée, mêlée aux odeurs prégnantes des gaz d'échappements et des vétérans rentrant du front, vous assaillent les narines.

Un véhicule de reconnaissance découvert s'approche de vous. Son conducteur vient à votre rencontre. Blond, les yeux bleus, uniforme impeccable, la peau lisse et lumineuse, tout vous laisse à penser qu'il qui n'a visiblement affronté durant la bataille en cours que l'ire de ses supérieurs irrités par un reca trop froid.
« Je suis Mike Belamis, l'aide de camp personnel de l'interrogatrice Ansetto, vous devez être l'équipe envoyée par Dame Skane, je suppose, et vous… l'expliciteur Blanbourbon ! »

Après avoir signé un document officiel et glissé une remarque acerbe au sujet du postérieur de l'interrogatrice Ansetto et de son manque supposé d'activité, Tonius Blanbourbon vous indique qu'il vous attendra à la navette, prétextant devoir préparer la cellule de détention.

Vous traversez la ville détruite dans son immense majorité : des bulldozers impériaux sont encore en train de déblayer les rues adjacentes aux grandes artères et des combats erratiques contre les dernières poches de résistance hérétique résonnent au loin.

Durant le trajet, Belamis n'est pas avare en superlatifs pour décrire la victoire impériale et s'intéresse aux faits d'armes des PJ, gardant un œil distrait sur la route.

Alors que vous traversez un boulevard désert et qu'un bombardement tonne au loin, le crâne de Belamis éclate soudain comme une tomate trop mûre !

Le groupe est la cible d'une équipe de tireurs embusqués qui pense attaquer un groupe d'officiers supérieurs. (cf. **aide de jeu n° 8 : Pnj et Antagonistes**)
Le personnage placé à côté de Belamis a le droit à un **test d'Agilité Assez Difficile (-10%)** ou de **Conduite (Véhicule terrestre) Moyen (+0)** pour garder le contrôle du véhicule et freiner au frein à main, s'arrêtant sur le trottoir face à une épicerie en ruine.
Un deuxième tir atteindra alors le moteur, immobilisant définitivement le véhicule.
S'il échoue, les PJ n'ont d'autre choix que de sauter en marche avant que le véhicule ne vienne s'écraser sur un pilier dans l'épicerie.
Tout personnage faisant ainsi doit réussir **un test d'Agilité Assez Difficile (-10)** pour se réceptionner sans heurt. En cas d'échec, il subira **1d10+3 points de Blessures** (l'Armure ne comptant que pour la moitié de sa valeur pour la réduction des dommages).

(cf. **aide de jeu n°1**)
L'équipe de tireurs embusqués se situe au 5^{e} étage du bâtiment 1, un immeuble d'habitation de 7 étages, et est constituée d'un tireur et d'un observateur.
Équipés de capes de **Caméléoline**, découvrir leur position approximative (bâtiment) nécessite un **test de Vigilance Très Difficile (-30)** ou un **test de Connaissances générales (Guerre) Assez Difficile (-10)** (les snipers attaquent en général par l'arrière). Repérer leur emplacement exact se fera au moyen d'un **test de Vigilance opposé à un test de Dissimulation ennemi.**

L'entrée du bâtiment et les escaliers du 4^{e} au 5^{e} étage sont piégés : un **test de Vigilance Moyen (+0)** permettra de repérer les pièges, en cas d'échec, une grenade à fragmentation explosera au passage de l'infortuné acolyte.

Dès l'entrée des PJ dans le bâtiment, l'observateur se met en couverture en haut des marches de l'escalier au 5^{e}.

Lorsque les PJ arrivent au 4^{e}, le tireur prend la fuite vers un bâtiment situé à l'arrière à l'aide d'une planche posée entre deux fenêtres, tandis que l'observateur bloquera les PJ par un tir de couverture, avant de lui aussi prendre la fuite. Quoi qu'il arrive, l'observateur prendra la fuite dès la mort de son tireur.

Les PJ peuvent retrouver sur les tireurs, grâce à un **test de Fouille Moyen (+0)**, un cœur cybernétisé couvert de runes impies. S'ils veulent récupérer le fusil laser long, la lunette du fusil est cassée.

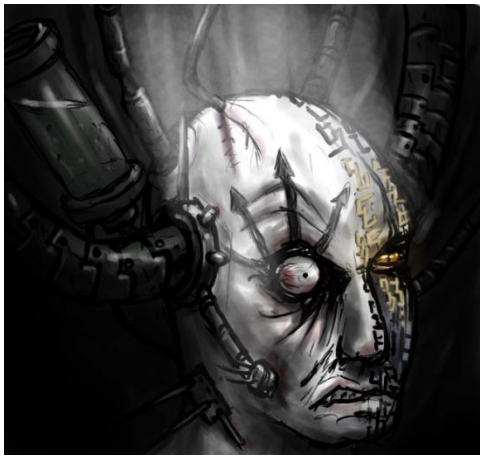
La suite du trajet se passe sans encombre et vous rejoignez le bloc de détention 45589/m45.
C'est un bunker impérial standard de trois étages ceinturé d'une enceinte de lithobéton de 4 m de haut, couronnée en ses quatre coins de tours de surveillance.
Des troupes de choc Karskin[2] contrôlent les allées et venues et sont en charge de la surveillance du bâtiment.
Vous présentez votre rosette qui, une fois scannée, fait apparaître votre ordre de mission sur la tablette data de l'officier en charge du checkpoint, qui vous ouvre alors le passage tandis qu'un chérubin équipé d'une autoplume rapporte soigneusement vos identités et accréditations sur un parchemin.

Vous êtes escortés par deux soldats jusqu'au troisième étage du bâtiment, où a été récemment aménagé le bureau de l'interrogateur en charge de la zone de détention.
Dans ce bureau spartiate, vous attend une femme d'une cinquantaine d'année, 1,60 m, les cheveux mi-longs bouclés, la mine triste comme si elle portait le poids de l'Imperium sur ses épaules et engoncée dans un uniforme de Arbites désormais trop étroit. Une paire de lunettes aux larges bords posée sur son nez n'arrange rien à l'impression de lassitude et d'austérité émanant de sa personne.
Avant même que les PJ ne se présentent, elle les interpelle d'un ton autoritaire :

"Je suis l'Interrogatrice Ansetto, au service d'Astrid Skane. Je sais pourquoi vous êtes ici et que vous avez de la route à faire… j'ai moi-même du travail qui m'attend, c'est pourquoi on va s'épargner les mondanités d'usage… Vous allez me signer cette autorisation de transfert. Le prisonnier est un puissant psyker spécialiste de la manipulation mentale. Son esprit est confiné dans un carcan psychique, mais faites toutefois très attention à lui. Inutile de vous préciser sa survie est essentielle. Son interrogatoire nous apportera de nombreuses informations sur les plans de la Blasphémation Mécanique et sur le soulèvement initial. »
Une fois le document signé en trois exemplaires, elle reprend son sermon en attrapant le poignet de l'acolyte qui vient de signer, la plume électronique encore à la main :
« Alors retenez bien ça : c'est moi qui devais m'occuper de son interrogatoire avant qu'on apprenne que des archirenégats marchent vers nous. Alors si vous foirez votre mission, non seulement le document que vous venez de signer vous rendra responsable, mais il me permettra de vous retrouver et je me ferais alors un plaisir de vous exprimer toute la déception que ressentira l'Inquisitrice Skane à votre égard. Cette *chose* est notre meilleure piste pour retrouver le bâtard qui a causé tout ce chaos sur Gelmiro, alors ne foirez pas!"

Image Karskin par auzzymo http://auzzymo.deviantart.com/

Elle relâche le PJ, vérifie le document, et active un com-vox personnel, donnant l'ordre à ses hommes de transférer le prisonnier. Elle ajoute alors :
« Bien, mes hommes vont vous escorter jusqu'à votre navette. Disparaissez, maintenant. Quant à ce connard de Blanbourbon, dites-lui qu'il peut toujours aller se faire foutre ! »



Vous arrivez dans la cour où une escouade de troupes de choc entoure un homme en haillons, famélique, le teint livide.
Sa peau est couverte de tatouages impies qui vous brûlent les yeux, certains semblant d'ailleurs avoir été arrachés, laissant sa chair à vif.
Entravé aux quatre membres par de lourdes chaines constellés de sceaux de puretés et autres colifichets ésotériques, Ul'Yanorsk[3] porte également une coiffe d'étouffement psychique, directement branchée sur son réseau spinal.

Lorsqu'il se retourne pour faire face aux acolytes, ces derniers doivent réussir un **test de Force Mentale Difficile (-20)** sous peine de recevoir **2 points de Corruption et 1 point de Folie** : les PJ auront alors l'impression que leur âme a été violée et ébranlée dans ses bases.

La salissure du Warp émanant de lui est presque palpable et l'impression que son regard est une porte ouverte directement sur les enfers vous laisse une sensation de malaise dont vous n'arrivez pas à vous défaire.

Vous rejoignez le spatioport dans un transport blindé Chimère, escortés de deux escouades motorisées de troupes de choc Karskin. L'ambiance sur le trajet est tendue, les soldats d'élite en poste sur les fulgurants de tourelle scrutent les immeubles en ruines, à la recherche de tout mouvement suspect, rompant les grésillements permanents des com-vox de leurs rapports laconiques, tandis que votre convoi se fraye un passage dans la circulation chaotique de Karakov en ruines. Une fois Ul'Yanorsk confiné dans la cellule de la navette, les soldats rembarquent dans leurs Chimères et Blanbourbon signe un énième document officiel, lâchant une remarque ironique sur la pesanteur administrative à l'officier en charge du convoi.

Alors que Blanbourbon entame la liste des rites d'éveil et d'apaisement de l'esprit de la navette, et que le ronflement des moteurs et l'odeur de prométhéum emplissent la cabine, il s'adresse à vous sur le com-vox :
« Beau travail, chers acolytes, par la grâce de l'Empereur Dieu ce fut une mission rondement menée. Ça fait toujours plaisir quand les choses se passent comme prévu ! Nous allons rejoindre de ce pas le *Spirit of Iniquity*. »
Il marque une pause, puis reprend : « J'espère que l'interrogatrice Ansetto n'a pas été trop pénible… »

Image Ul'Yanorsk par bigfoot-y2k http://bigfoot-y2k.deviantart.com/

Chapitre 2 : y a-t-il un pilote dans l'avion ?

La navette décolle et survole une nouvelle fois la ligne de front. Une fois en orbite basse, le cogitateur de la navette semble soudain s'affoler. Une série incohérente de runes s'affiche sur les cadrans du tableau de bord et les moteurs tressaillent chaotiquement.
L'esprit de la machine entre en rébellion contre Blanbourbon et tout techno-prêtre essayant de le calmer doit faire un **test de Force Mentale Moyen (+0)** sous peine de récupérer **1 point de Corruption** en se confrontant à l'esprit corrompu de la machine.
Ul 'Yanorsk, malgré la coiffe de confinement psychique, arrive au bout d'une demi-heure à percer les défenses de la navette pendant un court instant (deux minutes), qui lui suffit à imposer sa volonté sur l'esprit de la machine.

Les réacteurs se coupent et, privée d'élan, la navette pique vers la surface de la planète alors que l'altimètre s'affole.
Blanbourbon arrive à reprendre le contrôle à la dernière seconde, le temps de se rendre compte que vous vous trouvez loin derrière les lignes ennemies. Alors que votre supérieur essaye au plus vite de regagner l'orbite haute, les alarmes d'engagement se mettent soudain à hurler tandis qu'une escadrille de chasseurs ennemis vous prend en chasse.

Trois chasseurs, équipés de canons d'assaut jumelés et de lance-missiles guidés antichar essayent d'abattre la navette des PJ.
Deux **tests de Pilotage (Vaisseau civil) Assez Facile (+10)** puis **Assez Difficile (-10)** réussis après chaque salve des chasseurs ennemis, permettent de larguer des contremesures et d'exécuter une manœuvre de désengagement pour éviter les dommages. Blanbourbon loupe la 3^{e} série de test et hurle dans le vox, une pointe d'anxiété dans la voix, que le système de contremesures est en rade (non réparable par un PJ en raison du manque de temps). Un missile détruit alors un des réacteurs de la navette dans une gerbe de flammes et de débris qui fusent dans la cabine après avoir traversé le blindage.

Blanbourbon, suant, les veines du crâne saillantes et priant saint Vidicus —le patron des causes perdues— lutte contre la navette pour tenter de rejoindre une zone marécageuse. Puis votre conscience se perd dans un énorme fracas. Durant des secondes qui vous paraissent des heures, alors que vous êtes arrachés de vos sièges et projetés sur les épaisses barres métalliques des harnais, vous priez l'Empereur Dieu de vous protéger.

Chaque PJ doit réussir un **test d'Endurance Difficile (-20)** sous peine de prendre **1 point de Fatigue et 1d10 points de dégâts** (sans réduction d'armure).

La navette s'immobilise enfin, le chaos faisant place au silence ne laissant qu'une atmosphère pesante, rythmée par le bruit des moteurs finissant de se consumer. La cabine est constellée de débris de verre et de bois alors qu'un tronc large comme un ogryn a traversé la verrière, écrasant le crane de Blanbourbon.

Demandez un **test de Force Mentale Moyen (+0)** au PJ copilote pour éviter de gagner **un point de Folie.**

En sortant de l'épave, vous découvrez, en vous enfonçant jusqu'aux genoux dans la vase, que vous vous êtes crashés dans une fondrière, formant un cercle d'une centaine de mètres de diamètre au milieu d'une forêt de chênes. À partir de l'arrière de l'épave, de l'autre côté de la mare de boue, vous apercevez un sillon de 200 mètres de long, creusé dans la forêt par la navette en perdition, charriant une multitude de troncs arrachés et autres débris métalliques incandescents dans la fondrière. Bien que la vase ait amorti le choc, vous ne pouvez vous empêcher de vous dire que vous devez votre survie à Blanbourbon.
Ul 'Yanorsk est indemne et ricane, un rictus mauvais sur le visage.

Le PJ allant le sortir de la cellule sera alors soumis à un **test de Force Mentale Moyen (+0)** au risque d'entendre ce ricanement résonner dans sa tête pendant **1d5 heures**.

Une fouille de la navette permettra de trouver :

- Une balise de secours s'est enclenchée (au bout de 2 min, la balise suinte une humeur noirâtre. Un **test de Technomaîtrise Assez Difficile (-10)** permettra de détecter que le signal s'est transformé et que la balise émet un code corrompu en lieu et place du code standard impérial. Si la balise est cassée, le signal s'arrête. C'est l'œuvre d'Ul 'Yanorsk, qui impose sa volonté à l'esprit de la balise.
- Le com-vox de campagne de la navette est hors-service et non réparable sans assistance lourde.
- Des rations de survie pour une semaine ainsi que des pastilles de purification d'eau.
- 5 mines antipersonnel (considérez-les comme des grenades à fragmentation pour la détermination des dégâts).
- Une tablette de données contenant un plan des Grands Plateaux et de la région de Samara.

Les PJ ont la possibilité de récupérer les données de localisation de leur site de crash grâce à un **test de Technomaîtrise Moyen (+0)** ou un **test d'Intelligence Assez Difficile (-10)** en connectant la tablette de données au cogitateur de la navette.
Ils découvriront alors qu'ils sont à 7 jours de marche à travers les marécages, des lignes impériales.

Le crash a attiré l'attention d'un groupe de déserteurs établi dans les environs. Affamés et revenus à des préoccupations archaïques, ils se dirigent vers le site du crash pour espérer pouvoir récupérer quelque chose d'utile (y compris des cadavres pour se nourrir). Alors que les PJ se mettent en route, 10 d'entre eux les attaquent depuis la forêt (**leur offrant un couvert lourd de 6PA / -20 CT**) à une centaine de mètre de la navette. (cf. **aide de jeu n°2**)
Les déplacements dans la boue à travers la fondrière et en forêt sont sujets aux règles de terrains difficiles. Les débris métalliques et autres troncs d'arbres jonchant la fondrière peuvent faire office de couvert léger.
Un **test de Connaissances générales (Guerre) Assez Difficile (-10)** permettra de découvrir que les assaillants sont ou furent membres du 3^{e} Régiment Blindé Scintillien. Un **test de Vigilance Difficile (-20) pendant le combat** ou **moyen (+0) après le combat** permet, s'il est réussi de remarquer que les Aquila impériaux ont étés arrachés de leurs uniformes en loques.
Si les PJ dévoilent leur appartenance à l'Inquisition, les gardes cesseront le combat et se rendront, attendant avec fatalité leur probable exécution.

Chapitre 3 : En route.

Après avoir traversé un paysage de bocage, et rejoint une route, les PJ traversent un village en ruine et découvrent de nombreux corps mutilés, des fosses communes bondées (**test de Force Mentale Moyen (+0)** ou **1 point de Folie**) tandis que sur la place centrale, une cinquantaine de gardes ont été empalés en cercle formant ce qui semble être un rituel impie (**test de Force Mentale Moyen (+0)** ou **1 point de Corruption**).

Quelques heures plus tard, nuit approchant, vous cherchez un emplacement où dormir. Vous tombez sur une maison en ruines qui, placée à l'écart de ces horreurs, vous semble idéale pour vous reposer et soigner vos blessures.
Alors que la nuit tombe, l'horizon est éclairé par les bombardements sur le front et les villes en proie aux flammes. Une escadre de bombardiers ennemis survole la zone, larguant leurs bombes incendiaires au loin.

Pendant leur sommeil, les PJ doivent réussir un **test de Force Mentale Moyen (+0)** pour résister à la suggestion mentale de Ul'Yanorsk. Celui-ci fera vivre à tout PJ ayant raté ce test, son souhait le plus cher tout en lui présentant les moyens de le réaliser grâce aux Puissances de la Ruine. Cette expérience déstabilisante leur fera gagner au passage **2 points de Corruption.**

Le lendemain, en milieu de matinée, les PJ, engagés le long d'une route, devront réussir un **test de Vigilance Difficile (-20)** pour détecter qu'ils sont suivis depuis un kilomètre.
Il s'agit de Datos, un des éclaireurs du 111^{e} clovien, il n'attaquera pas les PJ, les identifiants comme probablement loyalistes et communiquera leur arrivée à Perselas, un autre éclaireur, par signaux de lumières.

Alors que vous entrez aux abords d'un autre village, vous entendez hurler dans votre direction « FOUDRE !! »
Un **test d'Intelligence Assez Facile (+10)** ou **Connaissances générales (Guerre) Facile (+20)** permettra de comprendre ou de se souvenir qu'il s'agit d'un code de la garde.
Révéler leur appartenance à l'Inquisition permettra aux PJ de s'identifier comme alliés.

Sortent alors des premiers bâtiments, une dizaine d'hommes portant l'uniforme du 111^{e} Clovien, tous plus sales et amochés les uns que les autres :

Sergent McHellan

Le Sergent McHellan[4], Puc (communications), Datos (infiltration), Perselas (infiltration), John crameur (lance-flammes), Duc (« et pas DOC ! ») (Infirmier), Blender alias 'Le cocu de l'Empereur' (le seul a être indemne et portant un collier d'une trentaine d'oreilles humaines), Herman, Pilas, Ben 'La brute' (mitrailleuse lourde).

[4] Image garde impérial par Karl Kopinski, codex garde impériale, 2003

Les présentations terminées, ils vous expliquent qu'ils essayent de rejoindre les lignes impériales après avoir été séparés de leur régiment lors de l'offensive de Samara. Ils vous demandent alors la raison de votre présence ici, ainsi que celle de ce « sale chien d'hérétique » enchainé à votre suite.
Si le groupe joue carte sur table, le sergent McHellan comprendra de suite l'importance de la situation et calmera ses hommes, notamment Blender et John qui commencent à roder l'œil mauvais autour de Ul'Yanorsk.

Après avoir sommairement détaillé votre mission aux vétérans, Puc, des communications, vient vous proposer de connecter votre sceau inquisitorial à son com-vox de campagne. Vous entrez alors en communication avec les services inquisitoriaux, qui vous passent Astrid Skane :
Celle-ci, après s'être étonnée de la survie des PJ, les informe qu'une division ennemie les traque depuis le crash puis la communication est brutalement coupée.
Puc, marmonnant une série de jurons au sujet de la supposée mère de l'esprit de la machine du com-vox, essaye de rétablir la liaison.

Un pont trop loin :

Après avoir analysé ses cartes quelques minutes, Datos, l'éclaireur expose aux PJ la situation :
(cf. **aide de jeu n°3**)
« De toute évidence, on ne peut pas affronter une division à nous seuls, on va devoir trouver un endroit pour se faire exfiltrer. La meilleure alternative serait de passer par le pont de Vey —qui enjambe la Natche, la rivière à 500 mètres de là. Si on y arrive, on pourra rejoindre une position fortifiée abandonnée par l'ennemi à Nortin. Là bas, il y a un bunker d'artillerie, et une zone dégagée pour y atterrir. Si l'affrontement est inévitable, le bunker nous permettra de tenir le temps que votre Maître nous envoie de l'aide pour nous exfiltrer, du moins, en théorie. »

D'après lui, les PJ devraient avoir rejoint cette position défensive le lendemain.
Puc rétablit alors les communications. Une fois les informations transmises à l'Inquisitrice Skane celle-ci valide ce plan au vu des relevés satellites du Commandement Impérial et les informe que les renforts, quant à eux, ne pourront pas arriver avant 48h. La communication se coupe de nouveau soudainement, laissant Puc perplexe sur la fiabilité de l'esprit de la machine tandis que le com-vox se met à suinter une humeur noirâtre et visqueuse.
Un **test de Psyniscience Moyen (+0)** révèle que ce sont les perturbations psychiques dont l'origine est Ul'Yanorsk qui entrainent des perturbations électromagnétiques dans la zone. Les communications ne pourront plus être rétablies jusqu'à l'extraction finale.

Note : Gardez en tête à partir de maintenant que les PJ ont 48h pour rejoindre leur point d'extraction à Nortin. Gérez la pression du chronomètre à partir de ce moment, les joueurs doivent la sentir mais pas se sentir obligé de foncer tête baissée à l'abattoir.

McHellan prend alors la parole : (cf. **aide de jeu n°4**)
« Le problème c'est la ferme de Logun à 200 mètres de là, sur la route de Vey. Une escouade de vétérans[5] de l'ennemi y a trouvé refuge après que leur transport les ait lâchés. Ils se sont alors retranchés dans la ferme en attendant de finir les réparations : on suppose que ça leur prendra une semaine vu qu'ils ne semblent pas avoir d'hérétek pour accélérer les réparations, mais en attendant, ils bloquent tout accès au pont. »

Poser quelques questions aux soldats permettra d'obtenir les informations suivantes de manière RP, et par le biais de **tests de Sociabilité Assez Faciles (+10).**

—« La ferme de Logun n'est pas le seul passage vers le pont de Vey, mais l'autre passage est trop risqué. »
—« On a essayé de se faire les bâtards de Logun il y a quelques jours, mais ça a été un massacre : on a perdu 10 hommes. »
—Duc, l'infirmier peut soigner les blessures d'un PJ, au-delà de un, il refusera, par manque de matériel pour ses propres hommes.
—Pilas, en manque de munitions, demandera à tout PJ qui lui adressera la parole s'ils peuvent lui en céder, en échange de quoi il offre au premier qui lui en donne une douille de bolt Astartes gravée de prières acquise lors de la croisade Margin, faisant office de porte-bonheur (effets à la discrétion du Maître de Jeu).

Si les PJ demandent l'avis du Sergent McHellan, celui-ci refusera catégoriquement une nouvelle attaque frontale. Si les PJ lui parlent du passage secondaire ou si les joueurs peinent à trouver une solution, il avouera qu'un contournement est possible pour accéder au pont. Cependant, l'ascension d'une colline après le passage du pont (500 m de terrain à découvert), oblige à passer de nuit en espérant que la lune soit assez couverte pour ne pas les révéler.

- Si les PJ veulent tout de même attaquer la ferme de Logun, McHellan propose de passer par le sud, de nuit (22h), pour permettre à ses éclaireurs de neutraliser les sentinelles ennemies. Ben 'La brute' se mettra alors en position d'appui-feu sur un toit pour couvrir la progression du reste des hommes. Un assaut simultané par les fenêtres devrait ensuite, permettre de prendre possession de la ferme. (cf. **aide de jeu n°5**)
- Si les PJ veulent attaquer de front, de jour ou les deux, le sergent McHellan recommande leurs âmes à l'Empereur et ordonne à ses hommes de faire de même.
- Si les joueurs veulent contourner la ferme, le jour, ils seront repérés par une sentinelle lors de la traversée du pont et à la merci du feu ennemi durant les 500 m

Soldat de la Blasphémation Mécanique

[5] Image : soldat du pacte de sang, index malleus

à découvert de la montée vers le village de Vey. Entreprendre cette action la nuit tombée est possible grâce à la couverture nuageuse masquant la lune.

- Détruire le pont au moyen de charges explosives, même de nuit n'est possible qu'après avoir neutralisé les sentinelles et les ennemis présents dans la ferme. Dans le cas contraire, les acolytes seront surpris en pleine mise en place des charges.
- Et Ul'Yanorsk dans tout ça ?

Si les gardes impériaux subissent des pertes durant l'assaut de la ferme ou le contournement, Blender se rue sur Ul'Yanorsk, lui administre un crochet en plein visage et s'acharne sur lui une fois au sol. Tandis que les PJ ou McHellan tentent de le maîtriser, Blender les insulte alors en leur demandant combien d'autres devront mourir pour « garder ce fils de pute en vie ! »
« Nous sommes les soldats de l'Empereur, les défenseurs de l'Humanité ! Un bon hérétique est un hérétique mort ! C'est marqué ICI ! » *lance-t-il en braquant son doigt sur son manuel d'incorporation.* « Peu importe les plans de vos supérieurs, la seule manière dont il peut nous servir est de pendre son cadavre au canon d'un tank pour montrer à ces bâtards le sort qui les attend !! »

Les PJ peuvent tenter de le calmer par des **tests d'interaction sociale Très Difficiles (-30).** Au final, McHellan lui ordonne de rentrer dans le rang.
Si le groupe d'acolytes l'exécute, un malaise parcoure le groupe et tous les **tests d'interaction sociale avec les gardes seront rendus Assez Difficiles (-10)** pour le reste du scénario.

Chapitre 4 : Une si bucolique région.

Si les PJ ont attaqué la ferme de Logun, la Chimère endommagée, débarrassée de ses anciens propriétaires, est réparable au prix d'un **test de Technomaîtrise Difficile (-20)** suivit d'un **test de Force Mentale Très Difficile (-30)** pour éviter de gagner **2 points de Corruption**.
La réparation de la Chimère durera huit heures.
Le temps économisé par le trajet en Chimère jusqu'au bunker de Nortin, permettra aux acolytes d'obtenir un **bonus de +10 sur tous les tests liés à la préparation de la défense du bunker** (pose de mines, préparations de barricades, etc…). (cf. **chapitre 4**)

La fouille de la ferme, permettra de découvrir armes, munitions laser et munitions solides en quantité ainsi qu'un medikit, tandis qu'un **test de Fouille Moyen (+0)** réussi avec **2 degrés de réussite ou plus** permettra de découvrir dans une cache, les plans du système de défense antiaérien des environs de Vey **(+ 100 points XP).**

Les acolytes peuvent maintenant traverser le pont de Vey pour continuer leur route vers Nortin. Ils peuvent détruire le pont ou le piéger s'il leur en vient l'idée et qu'ils ont le matériel adéquat.
Cela aura pour effet de ralentir les troupes lancées à leur poursuite. (cf. **Chapitre 5**)

Nortin est à 8h de marche, 4h en prenant la Chimère, qui ne pourra aller plus vite sans risquer la panne.

McHellan proposera de passer la nuit à Vey et de repartir à l'aube (4h du matin).
Durant la nuit, lors du premier tour de garde, John et Blender prendront le même quart. Un **test de Vigilance Moyen (+0)** opposé à un **test d'Agilité Assez Difficile (-10)** permettra à tout acolyte éveillé de voir s'approcher Blender et John, couteau de combat en main, avec la ferme intention d'égorger Ul'Yanorsk.

- Si Blender a déjà été exécuté, l'action n'a pas lieu.
- Si Blender a déjà agressé Ul'Yanorsk après l'attaque de la ferme, McHellan l'exécute —si les acolytes ne l'ont déjà fait— et rappelle aux autres gardes que la base dans la garde impériale est le respect du commandement, en citant un passage du manuel d'incorporation récupéré sur le cadavre de Blender. En outre, leur « seule chance de survie est de ramener vivant ce chien puant dans une geôle impériale » ponctuant sa phrase d'un coup de manuel dans la figure de John.
  Les acolytes ne gagnent **pas de malus d'interaction sociale** s'ils exécutent Blender dans cette situation. John suppliera alors qu'on l'épargne.
- Dans tous les autres cas, jouez la scène du chapitre 3 après l'assaut ou le contournement de la ferme comme s'il y avait eu des pertes impériales.

Dans chaque scène de tension entre impériaux, chacun des PJ doit réussir un **test de Force Mentale Moyen (+0)** sous peine d'entendre Ul'Yanorsk ricaner d'une voix mécanique dans leur tête pendant **1d5 heures**. Si le ricanement se prolonge durant leur sommeil, les acolytes **ne peuvent régénérer leur points de Fatigue ou n'en regagnent qu'un s'ils n'en avaient pas**.

L'arrivée à Nortin :

Après avoir traversé le pont de Vey, le reste du voyage jusqu'aux abords de Nortin se passe sans encombre. Le bocage est calme et vous progressez en formation le long de routes désertes, émaillées çà et là de carcasses de char et autres transports de troupes éventrés, leurs occupants broyés s'écoulant de leurs blessures béantes tels les intestins de monstres d'acier. C'est en milieu de matinée (ou vers midi si les PJ arrivent à pieds) *que vous arrivez en vue de ce que Perselas vous décrit comme le village de Nortin. Un petit hameau accolé à une colline couronnée d'un bunker et ceinturé en trois cotés par des marécages fangeux desquels émane une brume sinistre. D'est en ouest, sur plusieurs kilomètres, une série de bunkers en ruines dont les rares structures encore debout sortent des marais telles des épaves de navires perdus, forment ce qui fût la ligne de défense de Nortin.*

Comme l'avait indiqué l'éclaireur Datos, le village paraît désert et vous vous engagez dans la rue principale. Seule une demi-douzaine de bâtiments sont encore debout, à l'image du clocher du temple impérial, bien qu'en ruine et profané par les hordes impies. La route principale continue à travers le village jusqu'à une colline attenante qu'elle contourne avant de s'enfoncer dans les marais.

Si le groupe arrive en Chimère lisez la description suivante :
Alors que vous entrez tout juste dans le village, un grincement mécanique suivit d'un crissement strident et d'un claquement sec émane de la Chimère qui s'immobilise, l'habitacle s'emplissant d'une fumée lourde s'accompagnant d'une odeur de brulé.
Les réparations de fortune viennent de céder et Ul'Yanorsk se met de nouveau à ricaner.

Malgré son attitude, il n'est pas responsable de cette panne (mais ça tombe bien pour lui).
Un test de Technomaîtrise Très Facile (+30) permet de comprendre que l'esprit de la machine à définitivement quitté le blindé.
Récupérer la mitrailleuse de tourelle est possible au prix d'un **test de Technomaîtrise Assez Facile (+10)** et d'un **test de Force Moyen (+0) réussi à 5 degrés de réussite ou plus (test étendu)**.
Le Bolter Lourd de coque et le Multilaser ne sont pas démontables sans une assistance technique lourde.

Le bunker est adossé à une colline et sa position d'artillerie, fermée par un volet blindé au premier étage, donne sur le haut de celle-ci.
Un **test de Fouille Moyen (+0)** réussi permettra aux PJ de trouver un lance-plasma et un lance-missile antichar à usage unique.
Si le test est **réussi de 2 degrés de réussite ou plus**, ils trouveront aussi une flasque de plasma supplémentaire pour alimenter le lance-plasma.
(cf. **aide de jeu n°6 et 7**)

Lance-plasma :
(90m; C/2/- ; 1d10+6E; Pén 6; AT 20; Rch: 8 AC; Attributs : Recharge, Surchauffe).

Lance-missile antichar jetable :
(175m; c/-/- ; 3d10+10X; Pén 10; AT 1; Rch: - ; Attributs : Zone effet (1)).

Chapitre 5 : Le Dernier Carré

[6]Les PJ ont un peu de temps avant l'assaut et il serait bon pour eux de commencer à préparer leur dernier carré. Ils peuvent poser des mines, préparer des barricades, des pièges en tous genres, préparer le ravitaillement en munitions pour les postes de tir, etc…

McHellan parcourt rapidement le village avec vous, évaluant la solidité des couverts, les axes de tir... Traçant au sol un plan rapide avec son coutelas, il prend la parole.

« Se réfugier tout de suite dans le bunker est exclu, l'ennemi organisera alors un siège, qui signera notre arrêt de mort. Notre seule chance de nous en sortir vivants est d'attirer les ennemis dans la rue principale pour éviter les attaques de flanc. Là, leur grand nombre ne sera plus un avantage, et en multipliant les actions de combat rapproché, combinées à l'effet de surprise et à un repli progressif jusqu'au bunker, je pense que nous pouvons leur causer de gros dommages et les ralentir… En priant l'Empereur pour que les renforts arrivent vite, nous devrions nous en sortir … »

- Une vielle moto bringuebalante trouvée dans les ruines est réparable grâce à un **test de Technomaîtrise Facile (+20)**. Si aucun personnage n'a Technomaîtrise ou si les jets sont ratés, Puc le fait pour eux. Blender ou John, s'ils sont toujours en vie (ou un autre garde), lance alors en souriant : « Il nous faut un appât ? On n'a qu'à attacher ce fumier de psyker à cette vielle moto et les attirer par-là ! Non… ? » Si les acolytes hésitent, McHellan valide ce plan.
- Datos et Ben proposent de monter dans le clocher pour avoir une vue d'ensemble et couvrir les différents axes. Accéder à cette position se révèle compliqué au vu de l'état du temple et nécessite un **test d'Escalade Assez Difficile (-10).**
- D'autres gardes proposent de poser des mines le long de la route au pied des bâtiments 1 et 2, et de les relier avec de la corde détonante pour les faire sauter au passage des ennemis. Le peu de corde détonante disponible oblige un garde à se poster dans le bâtiment 1 pour déclencher les charges.
- Le reste des impériaux se répartit entre les postes 2 et 4, et le trou d'obus sur la place du temple. Mc Hellan et Puc suivront le PJ le plus expérimenté.

Rappel :

—Détruire le pont de Vey permettra aux PJ de gagner du temps, mais n'empêchera pas l'assaut final.

—Si les PJ ont gagné du temps grâce à la Chimère, n'oubliez pas de leur accorder **+10 à tous les tests de compétence** liés à la préparation de la défense.

Photo issue du film « Il faut sauver le soldat Ryan » de Steven Spielberg. Par Janusz Kaminski

L'arrivée des Renégats :

Le temps passe lentement, quand on attend la mort, pourtant, c'est quand arrive l'ennemi que l'on se rend compte qu'au final, on manque de temps. Après avoir soigneusement préparé votre plan et votre défense, vous avez lié une relation avec vos frères de postes de combat que seule l'attente d'une mort certaine engendre. Datos siffle alors du haut du clocher tandis qu'au loin résonne l'avance lourde et pesante de blindés ennemis. Quoi que vous faisiez, vous n'avez plus le temps, il vous faut vous mettre à couvert et prier l'Empereur.

Jouer le rôle d'appât demandera deux **tests de Conduite (Véhicules terrestres) Faciles (+20)**

Les ennemis arrivent par le haut de la carte. (cf. **aide de jeu n°6**)
L'offensive montera progressivement en pression, obligeant les impériaux à se replier.
L'attaque ennemie est donc à jouer en phases d'actions plutôt qu'en tours de jeu. Le but est de mettre la pression aux joueurs pour les faire se replier sans les massacrer d'une part, et de jouer la bataille de façon globale sans rentrer dans des calculs fastidieux, d'autre part. Favorisez les actions héroïques, augmentez les distances de déplacement mais maintenez toujours la pression.
Rendez les déplacements sous le feu ennemi stressants à l'aide **de tests d'Agilité** plus ou moins difficiles en fonction de la situation. Pour les dégâts de tir, rajoutez **1d10** pour simuler le nombre et quant aux corps à corps, jouez-les normalement en rajoutant des ennemis tous les **1d5 rounds**.
Les acolytes encore en vie au milieu de la ville en fin de bataille seront exfiltrés par des astuces scénaristiques dont les MJ ont le secret.
Quelques points de destin seront sûrement utilisés durant cette bataille.
La destruction du pont de Vey ralenti d'une phase l'apparition des véhicules.

Phase 1 :

L'ennemi arrive par la rue principale. Si le pont de Vey a été détruit, il n'y a que des fantassins (30) sinon, ils sont appuyés par un véhicule de transport Chimère.

- Un groupe d'impériaux postés sur les balcons en 2.
- Des mines/charges posées le long des bâtiments 1 et 2.
- Ben et Datos dans le clocher.

Phase 2

Des troupes ennemies contournent les bâtiments 2 et 3 pour arriver sur la place du temple, quatre hérétiques déploient un Autocanon pour couvrir la place depuis le coin arrière du bâtiment 3, le reste traversant la place et poursuivant par les ruines du bâtiment 7.
Apparition d'un char avançant sur la rue principale.
La phase 2 se termine par la destruction du clocher par un char supplémentaire apparaissant derrière les bâtiments 2 et 3 (peu importe la destruction du pont de Vey pour celui-ci) —Datos ayant juste le temps de signaler que des troupes ennemies contournent des ruines par la lisière des marais, avant de disparaître avec Ben dans l'explosion du clocher.

Phase 3

[7]*Après un bref moment d'accalmie, apparaît sur la rue principale, un géant en armure énergétique dont l'acier usé parcouru de symboles impies laisse imaginer les siècles de combat au service des puissances de la Ruine. L'air implacable, il évalue la situation alors que des hurlements émanent des vox installés sur ses épaules. Ses optiques brûlent d'une fureur démoniaque et il tient en main un bolter gros comme un torse humain. Il donne alors ses ordres à une dizaine d'hommes en armures carapaces qui hochent la tête avant de partir rejoindre leurs troupes.*

Un troisième char apparaît alors par le talus de droite, accompagné de dizaines de fantassins ennemis.

Continuez à jouer des phases successives jusqu'à ce que le groupe soit en position de dernier carré dans le bunker. Pour ceux qui se retrouvent coincés dans la ville au milieu des troupes ennemies, c'est le moment de se distinguer… Sachant que traverser la formation ennemie pour rejoindre le bunker est suicidaire.

Phase finale :

Le sas du bunker se ferme dans un son de décompression et vous prenez vos postes de combat.
Soudain, le processus d'activation de la porte se remet en marche, le boitier de contrôle de la porte suintant une humeur visqueuse et noirâtre qui se met à gouter sur le sol, formant une flaque iridescente.
Demandez un **Test de Technomaitrise Moyen (+0)** pour que les PJ se rendent compte que le système est corrompu suivit d'un **test de Force Mentale Difficile (-20)** pour éviter qu'ils prennent **2 points de Corruption.**
Un **test de Psyniscience Assez Facile (+10)** permet de localiser Ul'Yanorsk comme source du problème.
Détruire le système d'ouverture ou assommer Ul'Yanorsk stoppe l'ouverture de la porte, qu'il est possible de sceller à nouveau à l'aide d'un système de secours manuel (la réouverture de la porte prendra alors **5d10 rounds**).

Les chars ennemis couvriront l'avancée des fantassins en pilonnant les postes de tir du bunker, tandis qu'un autre char pilonnera le volet blindé du premier étage jusqu'à y créer une brèche (2 tirs).

L'Iron Warrior enverra un hérétique se faire sauter sur la porte avec une charge de démolition puis lancera l'assaut, précédé d'une vague de fantassins. Une fois rentré, il recherche Ul'Yanorsk.

Jouez également cette phase en actions étendues. Modifiant la scène de fin en fonction des réussites et/ou échecs des acolytes. Quand le groupe est vraiment acculé, faites intervenir les renforts.

Image iron warrior par andgil http://andgil.deviantart.com/

Epilogue : Les Anges venus du ciel.

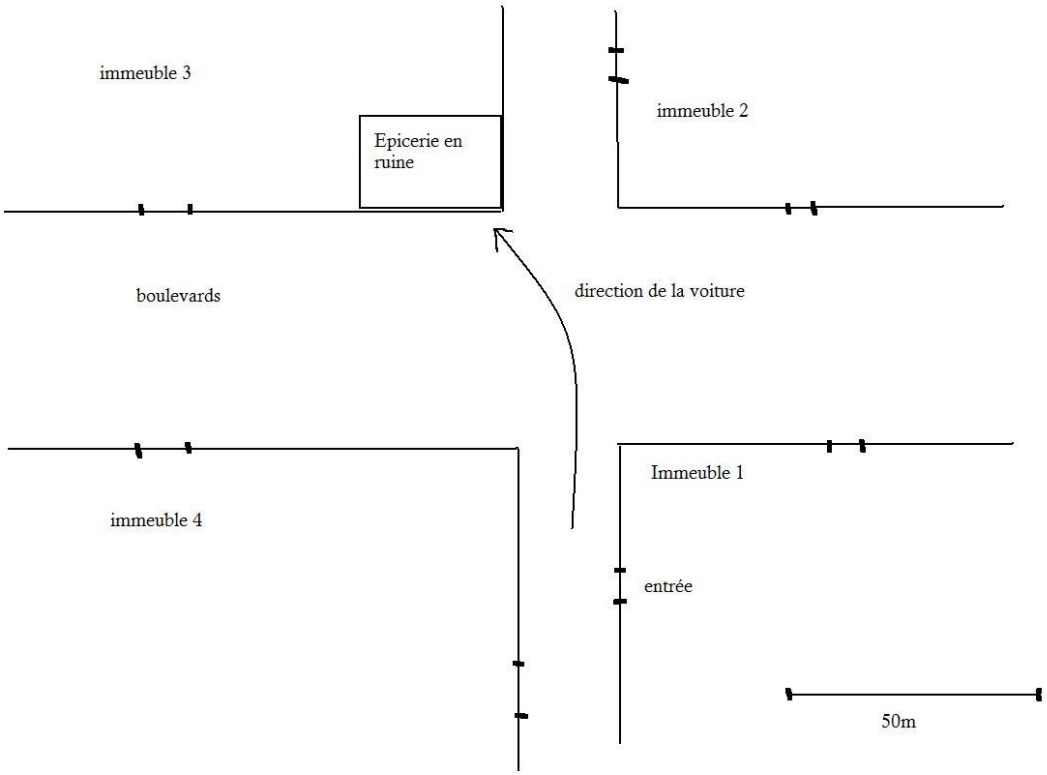
Alors que vous êtes acculés et prêts à vendre chèrement votre vie, vous entendez de multiples décharges de bolter de l'autre côté de la porte en acier que vous venez de barricader à la hâte. L'Iron Warrior défonce la porte de votre dernier refuge et s'apprête à mettre fin à votre misérable existence quand une lame couverte de runes fumantes sort subitement de son buste. (Si les acolytes ont tué l'Iron Warrior, le space marine de la deathwatch arrive lors du coup de grâce). *Un guerrier de plus de deux mètres de haut en armure énergétique noire entre dans la pièce où vous pensiez livrer votre dernier combat. Le géant tient à peine dans l'encadrement de la porte, même en se baissant. Sur son épaulière gauche, vous reconnaissez le symbole de la Deathwatch tandis que se dessine sur celle de droite, une larme de sang noir encadrée de deux ailes sur fond rouge.*
Il s'approche de vous d'un pas lourd et mécanique, son air menaçant et implacable accentué par les deux optiques rougeoyantes de son casque et l'impression presque palpable d'une rage à peine contenue.
Il tient en main une épée aussi grande qu'un homme, couverte de runes de laquelle émane une aura de puissance phénoménale. À sa taille, un calice doré marqué de la même héraldique que son épaulière et un lourd grimoire enchainé vous laissent à penser qu'il s'agirait d'une sorte de psyker.
(C'est un archiviste Blood Angel portant une épée de force.)
Tandis que vous entendez au loin la bataille faire rage hors du bunker, il s'approche de vous, vous toise, semblant pénétrer votre esprit couche après couche, puis son attention se porte sur Ul' Yanorsk qui semble enfin montrer un signe d'inquiétude.
Un larsen se fait alors entendre tandis que son amplificateur vocal s'allume pour s'adresser à vous :
« Frère Épistolier Astramael, Deathwatch, Ordo Xenos. Qui dirige ici ? »
Après avoir laissé le temps aux PJ de répondre, il continue :
« Rejoignez immédiatement notre Thunderhawk dehors, une compagnie ennemie appuyée par des blindés est en route. Il est fort probable que les renégats des légions impies soient en nombre conséquent, alors ne trainons pas. »
Dehors, deux autres anges implacables de la Deathwatch portant en héraldique un éclair sur fond bleu couvrent méthodiquement votre exfiltration.

Une fois à bord du Thunderhawk, en route vers le *Spirit of Iniquity*, les acolytes ont une dernière vue imprenable sur ce qui était autrefois Nortin et qui n'est désormais plus que ruines et désolation.

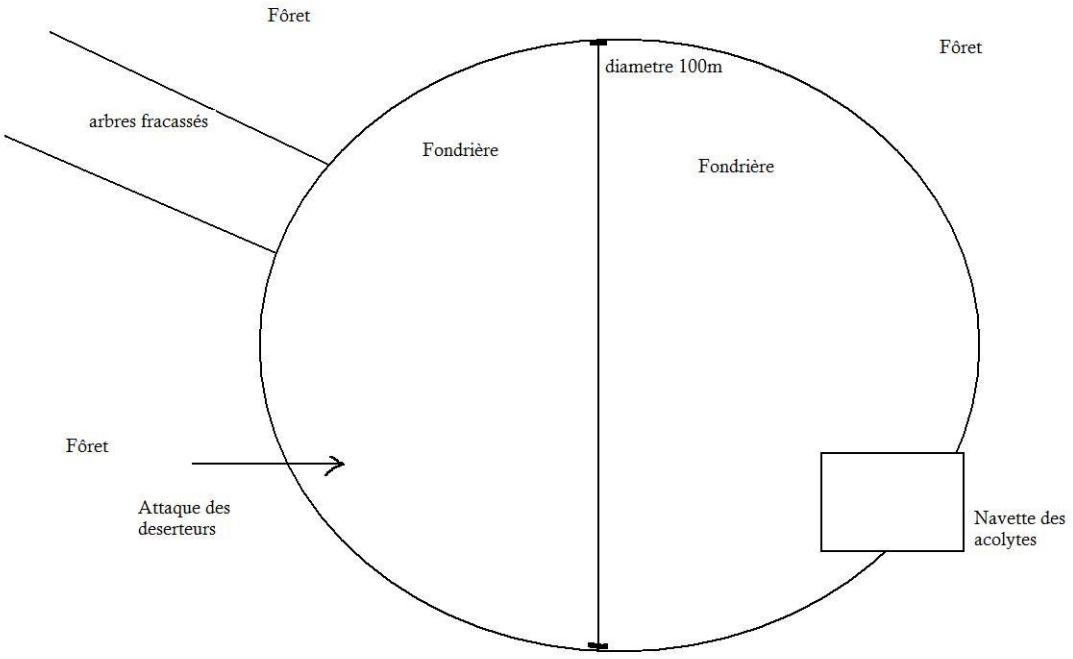
RECOMPENSES :
XP : 400 points
+ 100 XP si les PJ récupèrent les documents confidentiels dans la ferme.
+ 100 XP si les PJ arrivent à tuer l'Iron Warrior, avec une recommandation spéciale de l'Épistolier Astramael pour une décoration à celui qui aura tué le renégat.

Par MajorKhorne (major_khorne@hotmail.com).
Relecture et modifications par Bhailthair (aethelfirth@hotmail.com).
Remerciements à toute l'équipe de Vox Ludi.

Aide de jeu n°1 :



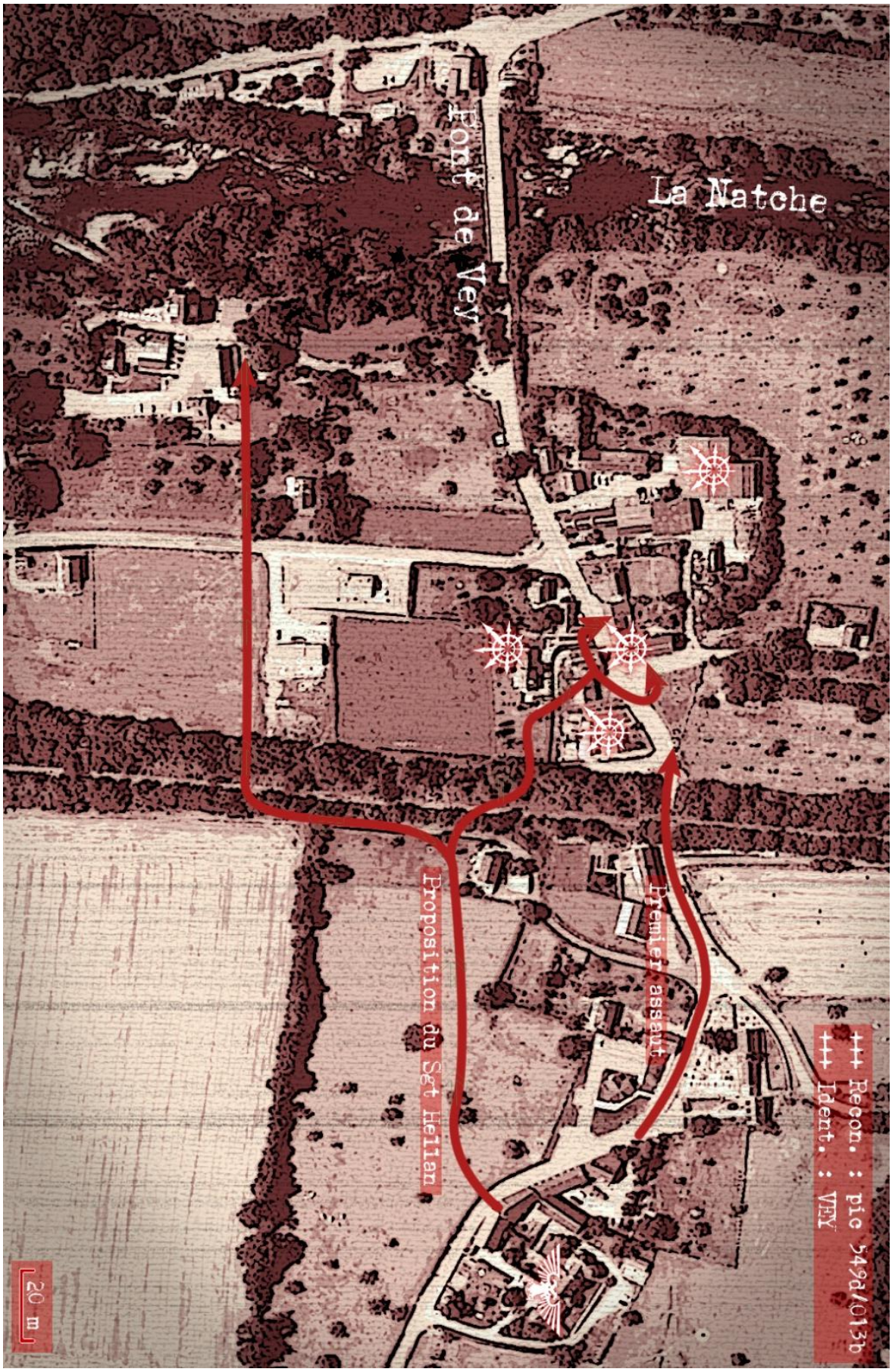
Aide de jeu n°2 :



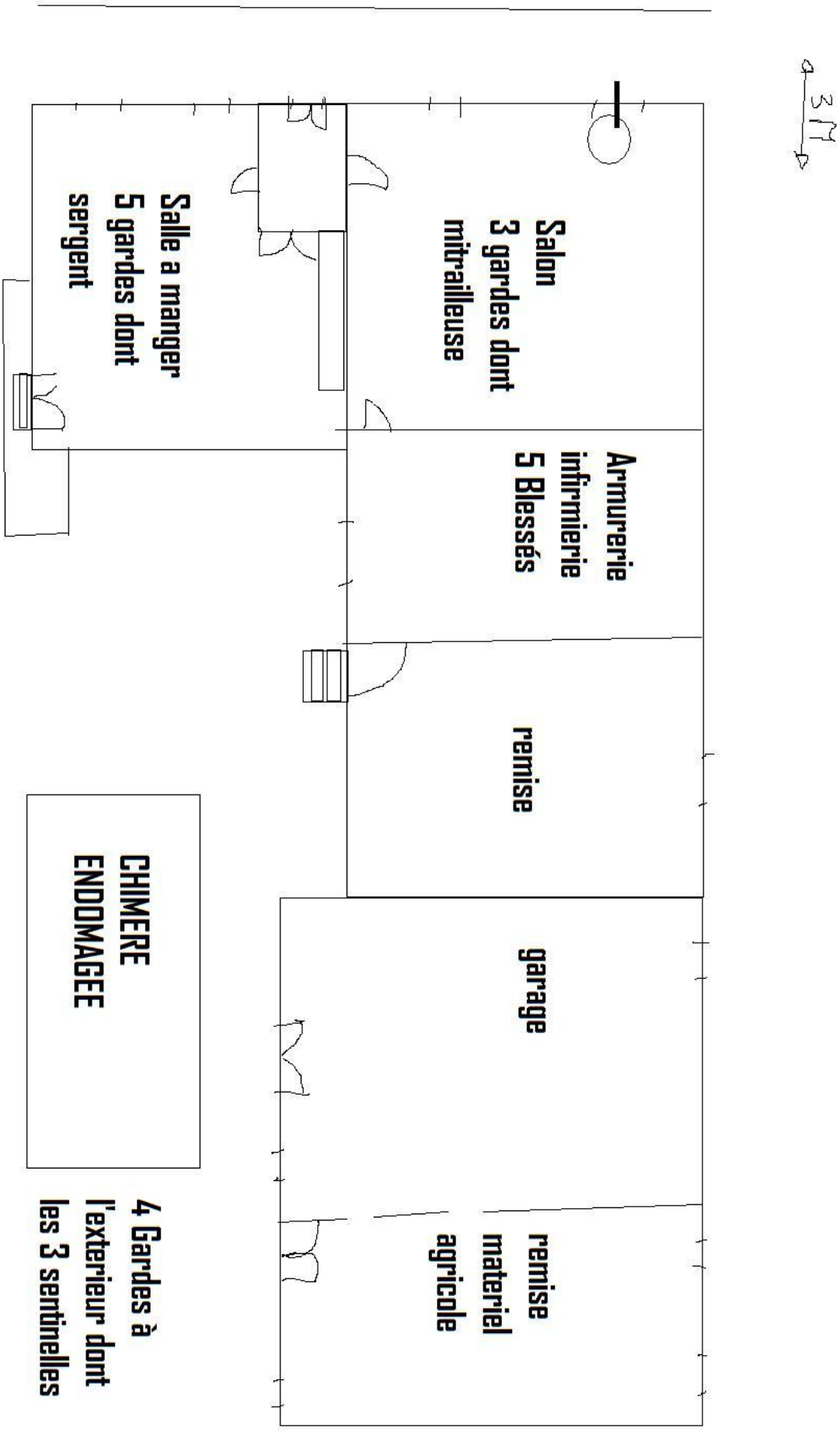
[8]Aide de jeu n°3 : Plan de Vey

[8] Carte stratégique village de Vey par Mica (micadoh@gmail.com). Basé sur le plan googlemap du village de Clécy (14570, France).

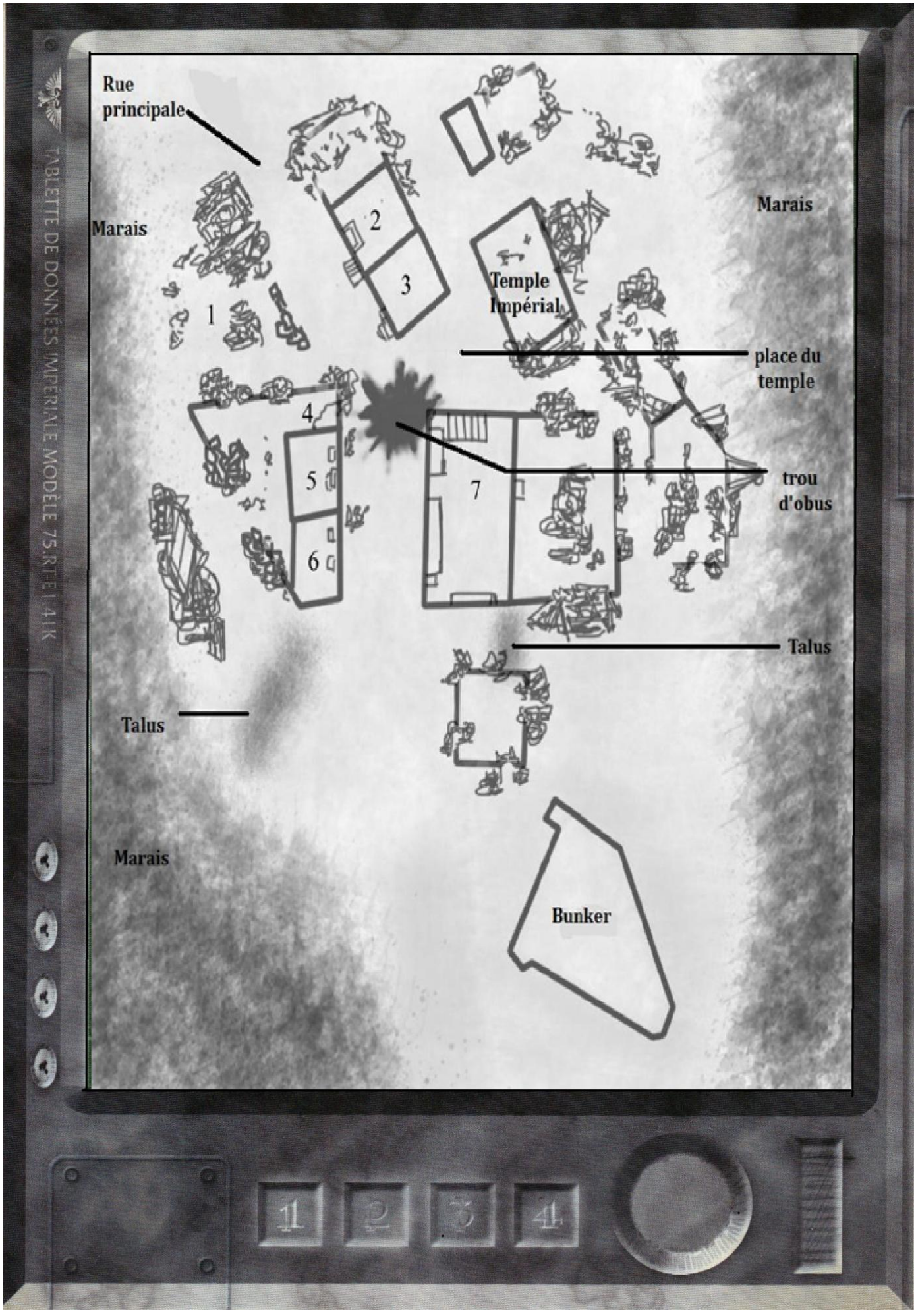
Aide de jeu n°4 : Zoom sur la ferme de Logun (ferme de Logun + postes des sentinelles)



Aide de jeu n°5 : Plan de la ferme de Logun



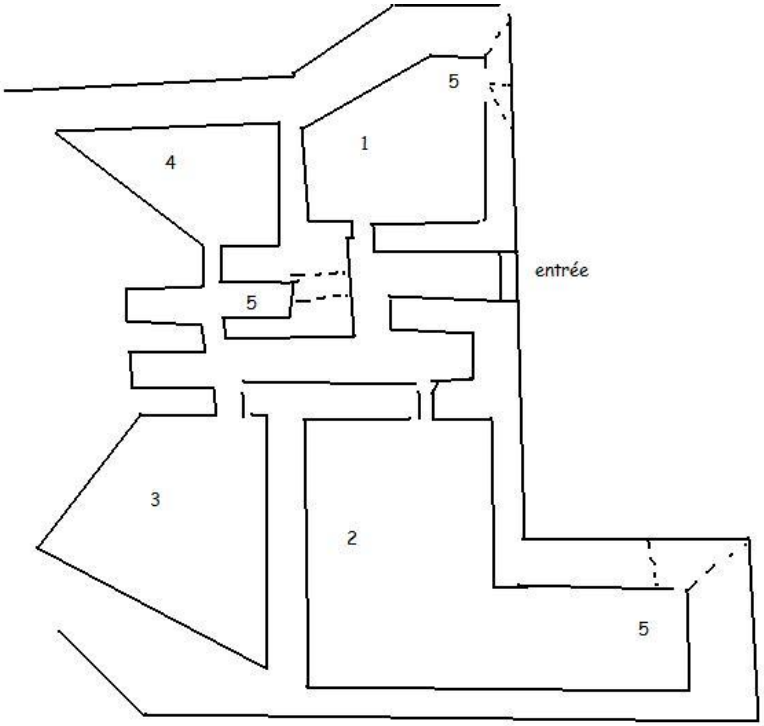
Aide de jeu n° 6 : Plan de la ville de Nortin



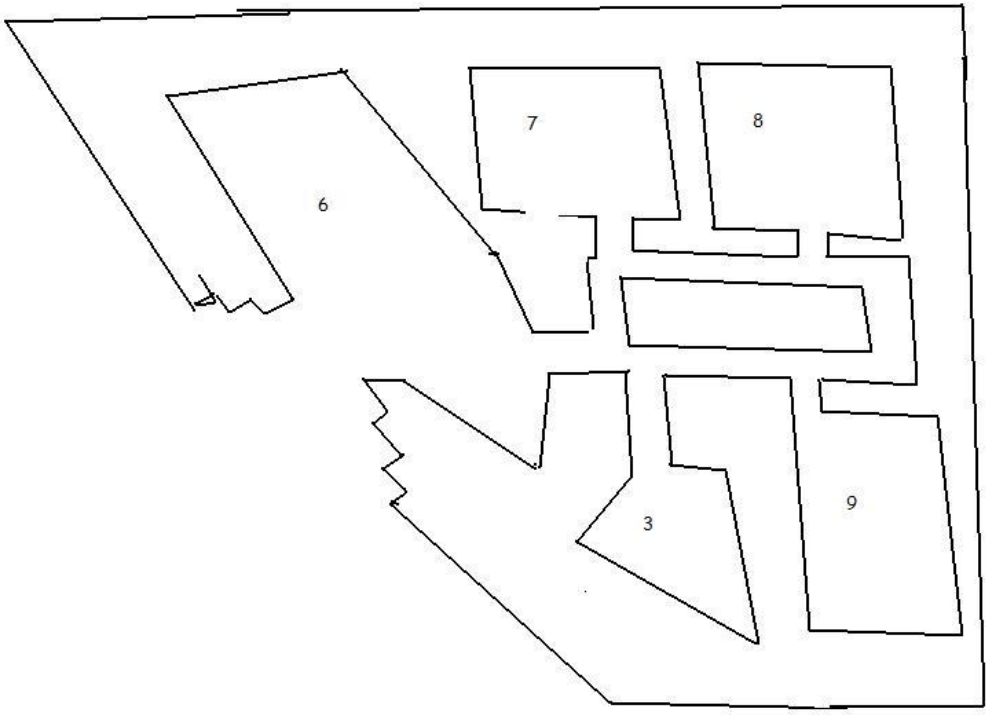
Légende plan de Nortin :

- La distance entre les bâtiments 5/6 et le bâtiment 7 est de 15 m.
- **Les ruines** correspondent à des bâtiments dont il ne reste que les murs extérieurs, eux même en ruines mais bloquant les lignes de vue.
- **Le trou** compte comme un couvert lourd, il est profond de 2 m, 4 personnes peuvent s'y tenir allongées.
- **Le bâtiment 1** est un bâtiment en ruine, seul subsiste le rez-de-chaussée côté rue principale. 3 fenêtres donnent sur la rue.
- **Bâtiment 2** : On y rentre par une volée de marches côté rue. Le rez-de-chaussée est aveugle, un escalier monte au premier où un balcon donne sur la rue principale.
- **Bâtiment 3** : On y rentre par une volée de marches côté rue. Le rez-de-chaussée est aveugle, l'escalier vers le premier étage est détruit. Au premier, deux fenêtres donnent sur la rue.
- **Point 4** : Au milieu des ruines subsiste un pan de plancher du premier étage pouvant accueillir 3 personnes. Des poutres et autres débris procurent un couvert lourd.
- **Bâtiments 5 et 6** : Seul le rez-de-chaussée de ces immeubles en ruines est encore debout, le premier étage est en ruine. Deux fenêtres et une porte donnent sur la rue principale, un passage par derrière au travers des ruines est possible.
- **Bâtiment 7 :** Au rez-de-chaussée, des arcades en pierre donnent accès à une cour intérieure occupant tout le rez-de-chaussée. Un escalier permet de monter au premier étage. Au premier, deux fenêtres donnent sur la place du temple impérial et deux autres, vers les ruines et la rue qui contourne le temple.
- **Les Talus** font plus de 4m de haut et sont formés d'un agglomérat de gravats.
- La route commence à la sortie du village et est surélevée par rapport aux marais.
- Les ennemis attaquent par le haut de la carte.

Aide de jeu n°7 : Plan du Bunker



RDC



1ier étage

1: salle de détente (transistor)
2: salle de repas / réunion
3: escalier
4: armurerie
5 : poste d'arme lourde
6 : salle d'artillerie (vide)
7 : reserve à obus avec noria de ravitaillement
8 : dortoir
9 : dortoir

Aide de jeu n°8 : Profils PNJ et antagonistes

Tireurs d'élite de la Blasphémation Mécanique															
CC	**CT**	**F**		**E**		**Ag**		**Int**		**Per**		**FM**		**Soc**	
30	**50**	**3**	**8**	**4**	**1**	**4**	**2**	**4**	**1**	**4**	**3**	**3**	**6**	**2**	**4**

Déplacement : 4/8/12/24 **Points de Blessures :** 14

Compétences : Natation (F), Langue (Bas gothique) (Int), Conduite (Véhicules terrestres) (Ag), Vigilance (Per), Code secret (Jargon militaire) (Int), Esquive +10 (Ag), Survie (Int), Connaissances générales (Guerre) (Int), Orientation (surface +10) (Per), Démolition (Int), Technomaîtrise (Int), Escalade (F), Medicae (Int), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag).

Talents : Formation aux armes de base (laser, MS), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (laser, MS), Sur ses gardes, Rechargement rapide, Attaque rapide, Sens aiguisé (Vue), Tireur hors pair.

Armure : armure composite de camouflage (toutes : 3PA).

Arme : fusil laser long de qualité exceptionnelle (150m ; C/-/- ; 1d10+3E ; Pén 1 ; AT 40 ; Rch : 1AC ; Attributs : Fiable, Précise, Lunette de visée, Viseur à pointage laser), Fusil d'assaut (90m ; C/3/10 ; 1d10+3I ; Pén 0 ; AT 30 ; Rch : 1AC ; Attributs : Viseur à pointage laser), pistolet laser (30m ; C/-/- ; 1d10+2E ; Pén 0 ; AT 30 ; Rch 1AC ; Attributs : Fiable).

Équipement : cœur de vision, 5 cellules pleines bourre, 2 cellules à surcharge, 6 cellules énergétiques (3 fusil, 3 pistolet), 4 chargeurs de balles tueuses, capes de Caméléoline.

« Le Cœur de vision » :

Ce produit des expériences démentes de la Blasphémation mécanique est un cœur humain maintenu en activité par des procédés techno-hérétiques au moyen des énergies du warp.

Il permet de filtrer les énergies Warp pour accéder à une semi transe au cours de laquelle toute forme de vie ayant une signature Warp est révélée dans un rayon de 20m. Chaque utilisation implique un **test de Force Mentale assez difficile (-10)** sous peine de gagner **1 point de corruption.**

Déserteur du 3e Blindé Scintillien															
CC	**CT**	**F**		**E**		**Ag**		**Int**		**Per**		**FM**		**Soc**	
28	**25**	**3**	**0**	**3**	**0**	**3**	**0**	**2**	**0**	**3**	**0**	**4**	**0**	**2**	**0**

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 9

Compétences : Escalade (F), Langue (Bas gothique) (Int), Natation (F), Survie (Int), Vigilance (Per).

Talents : Formation aux armes de base (laser, MS), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (laser, MS).

Armure : armure pare-balles en loque (toutes : 2PA).

Arme : couteau de combat (1d5+6P ; Attributs : Primitive), fusil laser (100m ; C/3/- ; 1d10+3E ; Pén : 0 ; **AT : 9** ; Rch : 1 AC ; Attributs : Fiable). Les cellules énergétiques ayant étés passées au feu, leur AT est divisée de moitié.

Équipement : poux, puces, tiques et autres parasites.

Soldats du 111e Clovien															
CC	**CT**	**F**		**E**		**Ag**		**Int**		**Per**		**FM**		**Soc**	
30	**30**	**3**	**0**	**3**	**5**	**3**	**0**	**2**	**0**	**3**	**0**	**3**	**5**	**2**	**0**

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 10

Compétences : Connaissances générales (Guerre) (Int), Escalade (F), Langue (Bas gothique) (Int), Natation (F), Survie (Int), Vigilance (Per)

Talents : Formation aux armes de base (laser, MS), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (laser, MS).

Armure : armure pare-balles et plastron carapace (toutes : 4 PA).
Arme : couteau de combat (1d5+6P ; Attributs : Primitive), fusil laser (100m ; C/3/- ; 1d10+3E ; Pén : 0 ; Rch : 1 AC ; Attributs : Fiable).

Équipement : respirateur, cigalhos, manuel d'incorporation du fantassin impérial.

Spécial : modifier le profil de base pour les personnages suivants :
Puc : compétence Technomaîtrise (Int) en compétence de base / com-vox de campagne.
Ben : +5 en F et E ainsi que les talents Formation aux armes lourdes (MS) et Biceps saillants / mitrailleuse lourde.
John : Formation aux armes de base (lance-flammes), Blasé / lance-flammes.
Duc : Medicae (Int) en compétence de base / medikit.
Perselas et Datos : +5 en Ag et en Per ; Dissimulation (Ag], Déplacement silencieux (Ag) ; cape de caméléonine ; fusil laser long ; 3 cellules à surcharge.

Sergent McHellan															
CC	**CT**	**F**		**E**		**Ag**		**Int**		**Per**		**FM**		**Soc**	
40	**45**	**3**	**5**	**4**	**0**	**4**	**0**	**3**	**5**	**3**	**8**	**4**	**5**	**4**	**5**

Déplacement : 4/8/12/24 **Points de Blessures :** 15

Compétences : Commandement +20(Soc), Connaissances générales (Guerre +20, Imperium +20) (Int), Connaissances Scolastiques (Tactica Imperialis) (Int), Duperie (Soc), Escalade (F), Esquive +10 (Ag), Intimidation +10 (F), Langues (Bas gothique +10, Haut gothique +10) (Int), Natation (F), Observation +10 (Per), Orientation (surface +10) (Int), Survie (Int), Vigilance (Per).

Talents : Aura d'autorité, Formation aux armes de base (bolts, laser, MS), Formation aux armes de corps à corps (primitives, tronçonneuses), Formation aux armes de poing (bolts, laser, MS).

Armure : armure pare-balles et plastron carapace (tête, bras, jambes : 3PA ; corps : 6PA)

Arme : fusil laser (100m ; C/3/- ; 1d10+3E ; Pén : 0 ; Rch : 1 AC ; Attributs : Fiable), pistolet bolter (30m ; C/2/- ; 1d10+5X ; Pén 4 ; AT 8 ; Rch : 1 AC ; Attribut : Déchirante), épée tronçonneuse (1d10+5P ; Pén 2 ; Attributs : Déchirante, Equilibrée).

Équipement : com-link personnel crypté, respirateur.

Vétéran de la Blasphémation Mécanique															
CC	**CT**	**F**		**E**		**Ag**		**Int**		**Per**		**FM**		**Soc**	
35	**40**	**3**	**5**	**3**	**5**	**3**	**5**	**2**	**0**	**3**	**0**	**3**	**5**	**2**	**0**

Déplacement : 3/8/9/18 **Points de Blessures :** 12

Le Fusil laser « Profanateur » :

Issus des travaux impies de la Blasphémation mécanique, ces fusils sont reliés à un générateur dorsal de technologie technohérétique. Ce générateur utilise comme source d'énergie un esprit humain prélevé lors de la mort sous la torture d'un individu et maintenu dans son état de souffrance. Ce fusil équipe les troupes d'élites de la Blasphémation Mécanique.

Compétences : Escalade (F), Langues (Bas gothique, Dialecte maudit) (Int), Natation (F), Survie (Int), Vigilance (Per), Technomaîtrise (Int) en compétence de base.

Talents : Formation aux armes de Base (laser, MS), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing(MS), Blasé, Connaissance Interdite (Technohérésie).

Armure : armure carapace (toutes : 6PA).
Arme : dague de combat (1d5+6P ; Pén : 2 ; Attributs : Monomoléculaire), fusil laser « Profanateur » (120m ; C/3/- ; 1d10+4E ; Pén 3 ; AT 40 ; Rch : 2 AC ; Attributs : Peu fiable).

Équipement : respirateur, 3 recharges pour fusil d'assaut, babioles douteuses, fétiches rituels.

Soldat de la Blasphémation Mécanique															
CC	**CT**	**F**		**E**		**Ag**		**Int**		**Per**		**FM**		**Soc**	
35	**35**	**3**	**5**	**3**	**5**	**3**	**0**	**2**	**0**	**3**	**0**	**3**	**5**	**2**	**0**

Déplacement : 3/8/9/18 **Points de Blessures :** 10

Compétences : Escalade (F), Langues (Bas gothique, Dialecte maudit), Natation (F), Survie (Int), Vigilance (Per).

Talents : Formation aux armes de Base (laser, MS), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing(MS).

Armure : armure pare-balle (toutes : 4PA).
Arme : dague de combat (1d5+6P ; Attributs : Primitive), fusil d'assaut (90m ; C/3/10 ; 1d10+3E ; Pén 0 ; AT 60 ; Rch : 1 AC ; Attributs : Fiable), Autocanon (300m ; C/2/5 ; 4d10+5I ; Pén 4 ; AT 20 ; Rch : 2AC ; Attributs : -).

Équipement : respirateur, 3 recharges pour fusil d'assaut, babioles douteuses, fétiches rituels

Transport de troupe « Sarcophage »
Déplacement :
Vitesse réduite : 15
Vitesse de combat : 30
Pleine vitesse : 60
Blindage :
Avt : 30 Arr : 18 Flanc : 22
Point de structure : 37
Caractéristiques de l'équipage :
3 soldats de la Blasphémation Mécanique.
(1 conducteur, 1 artilleur de coque, 1 artilleur de tourelle)
Arme :
Multilaser de tourelle
(250m; -/-/10 ; -31d10+3E ; Pén 4 ; AT 60 ; Rch : 3 AC ; Attributs :-)
Bolter lourd de coque
(120m ; -/-/10 ; 2d10X ; Pén 5 ; AT 60 ; Rch : 2 AC ; Attributs : Déchirante).

Char Sh'al Arkun (Blindé d'assaut)
Déplacement :
Vitesse réduite : 10
Vitesse de combat : 20
Pleine vitesse : 40
Blindage :
Avt : 40 Arr : 20 Flanc : 32
Point de structure : 55
Caractéristiques de l'équipage :
3 soldats de la blasphémation mécanique
(1 conducteur, 1 artilleur de coque,
1 artilleur de tourelle)
Arme :
Bolter lourd de coque
(120m; -/-/10 ; 2d10X ; Pén 5 ; AT 60 ; Rch : 2 AC ; Attributs : Déchirante).
Obusier de tourelle
(200m; c/-/- ; 4d10+10X; Pén 8 ; AT 1 ; Rch : 1 AC ; Attributs : Zone effet (3)).

Gérer un combat contre des Blindés :

Les Blindés peuvent tirer avec toutes leurs armes en étant immobiles ou en vitesse de combat.
À pleine vitesse, seule l'arme de tourelle peut tirer

Pour la gestion des dégâts, si un tir réduit les points de structures de plus de la moitié, **jeter 1d6 sur la table suivante :**
1-2 : équipage secoué – le véhicule ne peut pas tirer au prochain tour. Le véhicule peut bouger et les troupes à son bord peuvent débarquer.
3 : équipage sonné- le véhicule ne peut ni tirer ni se déplacer au prochain tour, les troupes à bord ne peuvent débarquer.
4 : immobilisé – le véhicule ne peut plus bouger de la partie. Les antigravs sont considérés comme détruits.
5 : armement détruit - une des armes (choisie par l'attaquant) est détruite.
6 : Véhicule détruit- le véhicule est réduit à l'état d'épave.

Si les points de structures du véhicule sont réduits à 0, chaque touche perçant son blindage (y compris celle déduisant le dernier point de structure) entraine **un jet de 1d6** sur la table suivante :
1 : équipage sonné
2 : immobilisé
3 : armement détruit
4 : véhicule détruit
5 : l'explosion de l'épave envoie le véhicule à 1d10 mètres dans une direction aléatoire
6 : l'explosion du véhicule est telle que toute personne dans un rayon de 1d10 mètres subit une touche de 1d10+4X sans compter l'armure.

Space Marine du Chaos															
CC	**CT**	**F**		**E**		**Ag**		**Int**		**Per**		**FM**		**Soc**	
50	**50**	**(14)6**	**5**	**(8)4**	**5**	**4**	**0**	**3**	**5**	**4**	**0**	**4**	**3**	**1**	**7**

(Talent) As du Bolter :
Quand vous utilisez une arme à bolt, vous pouvez augmenter les modes de +1. C'est valable pour chaque arme utilisé sauf celles montées sur véhicule.

Déplacement : 5/10/15/30 **Points de Blessures :** 29

Compétences : Alphabétisation(Int), Commandement +10 (Soc), Connaissances interdites (Démons, Warp) (Int), Escalade (F), Esquive +10 (Ag), Intimidation +20 (F), Langues (Bas gothique, Dialecte maudit) (Int), Natation (F), Observation (Per), Survie (Int), Vigilance (Per).

Talents : As du Bolter, Attaque rapide, Blasé, Coup mortel, Formation aux armes de l'Astartes, Haine (Space Marines Loyalistes), Rechargement rapide, Résistance physique, Sans peur, Sens aiguisés (odorat, ouïe, vue), Sur ses gardes, Trompe la mort.

Traits : Endurance surnaturelle (x2), Force Surnaturelle (x2), Nyctalope, Taille (Grande).

Armure : armure énergétique de l'Astartes (corps : 10PA ; Tête, bras, jambe : 8PA).

Armes : lame de combat de l'Astartes (1d10+14P ; Pén 2), épée tronçonneuse de l'Astartes (1d10+14P ; Pén 4 ; Attributs : Déchirante, Equilibrée), pistolet bolter de l'Astartes (30m ; c/3/- ; 2d10+5X ; Pén 5 ; AT 12 ; Rch : 1 AC ; Attributs : Déchirante), bolter de l'Astartes (100m ; c/2/4 ; Pén 5 ; AT 28 ; Rch : 1AC ; Attributs : Déchirante).

Équipement : 2 chargeurs pour pistolet Bolter, 4 chargeurs pour Bolter.