

DEATHWATCH

BAPTEME DE HULK



UNE AVENTURE POUR
DEATHWATCH

WARHAMMER
40,000
ROLEPLAY

Crédits

ÉCRITURE DU SCÉNARIO

Gagassi

CONTRIBUTION POUR LES STATISTIQUES ET LES FICHES DE PERSONNAGES

Aradrel, Kaara

RELECTURE

Valerius

ARTWORK DE COUVERTURE

Serdjek Sholohovshek

TEST DE JEU

Valerius et Kill-Team Pallas

DISCLAIMER

Games Workshop, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Roleplay, Deathwatch, les logos respectifs des marques précitées Deathwatch, et toutes les marques, logos, lieux, noms, créatures, races et insignes de race/appareils/logos/symboles, véhicules, emplacements, armes, unités et insignes d'unité, personnages, produits et illustrations associés de l'univers Warhammer 40,000 et du cadre de jeu Deathwatch sont soit ®, ™, et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2010, enregistrés de manière variable au Royaume-Uni et dans d'autres pays du monde.

Le contenu de ce document est non officiel et publié dans un but purement ludique et non lucratif.

Le Livre de Base du jeu de rôle Deathwatch a été publié sous licence de Fantasy Flight Publishing Inc. Pour plus d'informations sur la gamme Deathwatch, des téléchargements gratuits, des réponses aux questions sur les règles ou simplement pour transmettre des salutations, visitez en ligne le site FantasyFlightGames.com

-

Cartes des champs de bataille réalisé avec *Inkarnate*.

D'autres scénarios de jeu de rôle peuvent être trouvés sur le site de la Scénariothèque : <https://www.scenariotheque.org/>

D'autres créations de l'auteur sur son blog : <https://www.gagajdr.blogspot.com>

Contact de l'auteur : gagassi32@gmail.com

Sommaire

Briefing du MJ	3
Aperçus de l'Aventure.....	3
Croisé des Chemins.....	4
Vil Objet.....	4
Introduire la mission.....	5
Partie I : Préparation et Insertion	6
Insertion dans le Vil Objet.....	7
Partie II : Voix vers l'Extermination	8
Veneur de Rock.....	8
Nef à Squigs.....	10
Partie III : Gloire ou Honneur	13
Choix Décisif.....	13
Temple du Big Boss.....	13
Frégate Infesté.....	16
Partie IV : Retour aux Vaisseaux	19
Dernières Interactions.....	19
Fin de mission.....	19
Au delà de cette Aventure.....	19
Récompenses.....	20
Appendices	21
Dramatis Personae et PNJ.....	21
Ennemis.....	21
Alliés.....	25
Règles Supplémentaires.....	27
Ascension Primaris	29
Prérequis.....	29
Implants Spaces Marines Primaris.....	29
Equipement Primaris.....	30

Baptême de Hulk

« J'écoute ce que disent les dieux... et eux y m' disent de tout KRABOUILLER ! »

–Big Boss Nazrog Kassa'Tronch'

Baptême de Hulk est une aventure pour le jeu de rôle Deathwatch. Dans cette aventure, les Frères de Bataille sont envoyés à bord d'un Space Hulk infesté d'Ork pour le détruire de l'intérieur avec une bombe à fusion. Cette aventure est un scénario d'action linéaire où les Joueurs devront faire des choix tactiques pour le bien de la mission, mais aussi certains dilemmes moraux pour le choix d'objectifs secondaires qui pourraient impacter la réputation de la Kill-Team, donnant l'occasion aux joueurs de se familiariser avec les règles de combats.

Baptême de Destruction est prévu pour des joueurs de bas niveau, mais il est possible de moduler la difficulté des combats pour que cette aventure puisse offrir du challenge à des Frères de Bataille plus expérimentés. Cette aventure est prévue pour une durée de 2 ou 3 sessions, en fonction des groupes.

Briefing du MJ

Avant-propos : Cette aventure est à votre disposition. Vous êtes libre de modifier n'importe quel détail qui vous semble pertinent. Vous pouvez donc modifier la localisation des événements, ajouter ou retirer des personnages, changer l'enchaînement des événements ou bien les statistiques utilisées.

Aperçus de l'Aventure

L'aventure se déroule dans un Space Hulk baptisé le *Vil Objet* alors qu'il se déplace dans le système stellaire d'Enki menaçant de s'écraser sur le Monde Frontière de Enki III . La destruction de Enki III importe peu à l'échelle de l'Imperium, cependant il est certain que le *Vil Objet* est infesté d'Orks et que si rien n'est fait Enki III pourrait bien devenir le point de départ d'une Waaagh qui pourrait menacer tout le Secteur Lacuma. C'est pourquoi la Deathwatch compte éliminer le problème à la racine est détruisant le Space-Hulk avant qu'il n'atteigne Enki III.

La Deathwatch ne fut pas la première à repérer le danger que pose le *Vil Objet* cependant et ne sera pas non

plus seule dans cette mission. La menace Ork fut identifiée par ni plus ni moins que l'Adeptus Custodes guidant une flotte de Porteurs de Torches chargé de re-fonder un chapitre de Primaris. Les Porteurs de Torches ont fait appel à la Deathwatch une fois la trajectoire et la nature du Space Hulk identifiés et ont pour intention d'assister les Veilleurs dans leur tâche d'extermination.

L'aventure se décompose en plusieurs parties où se dérouleront les événements suivants :

- Initialement à bord d'un Croiseur d'Attaque de la Deathwatch, le *Stormbringer*, les Frères de Bataille suivront un briefing de la mission avant d'être équipé et de s'insérer dans le Space-Hulk à bord de torpilles d'abordage.
- Après cela les Frères de Batailles se feront un chemin parmi les tunnels tortueux du Space-Hulk et les peaux-vertes qui l'habitent jusqu'à un endroit stratégique où posés la bombe fusion dont ils ont été munis.
- Ensuite le Kill-Team recevra de nouvelles données et sera poussé à faire un choix : aider des Primaris en difficultés ou récupérer un Vénérable Dreadnought de la Deathwatch avant la détonation des bombes à fusion. En fonction de ce choix les Frères de bataille devront combattre un Big-boss Ork aidé d'alliés Primaris ou explorer une partie du Space-Hulk infestée de Psycheneiuns.
- Enfin les Frères de Batailles (et éventuellement leurs nouveaux alliés) devront s'échapper du Vil Objet avant que celui-ci ne soit réduit en poussière cosmique.

Une fois leur devoir accompli et en sécurité, les Frères de Bataille pourrons admirer la destruction du Space Hulk et s'entretenir avec l'Adeptus Custodes.



Croisé des Chemins

Au delà des frontières de l'Imperium se trouve l'Espace Sauvage, inexploré, mystérieux et dangereux. C'est dans un monde abandonné de ce vaste vide que Nazrog est né avant d'immédiatement cogner sur son voisin. Il devint rapidement un Ork de grande taille qui, comme de nombreux autres avant lui, devint chef de sa tribu en zigouillant son prédécesseur. Il aurait continué de tabasser ses congénères jusqu'à la fin de sa vie si la n'avait pas fait la rencontre de L'profete. Ce bizarre boyz le persuada que Gork et Mork l'avait élu et il se mit à unir les différentes tribus de son monde et de faire migrer ses millions de boyz au premier Space Hulk venu. Nazrog était tellement obnubilé par sa future Waaagh et les visions de Gork et Mork qu'il se persuade d'avoir qu'il en oublia la disparition soudaine de L'profete et clama avoir eu lui seul l'idée de cette aventure. En émergeant par hasard dans le système d'Enki, Nazrog compte faire de ce monde sa première conquête d'une longue série.

Enki est un monde frontière, mais pas sauvage, disposant d'une population de quelques millions et d'une bonne capacité industrielle. Ses habitants n'entendent cependant que peu parler de l'Imperium à l'exception de quelques ravitaillements exigés de la part de vaisseaux commerciaux. Si ce monde venait à être pris par les Orks, il pourrait servir d'incubateur à une Waaagh de grande ampleur qui menacerait tout le Secteur. Mais par chance, ou par la grâce de l'Empereur une flotte de Porte Flambeaux commandée par le Custodes Decius Publias se ravitaillent dans le système.

La flotte de Porte Flambeau est là pour apporter la technologie Primaris aux chapitres Astartes du Secteur et si besoin, refonder des chapitres. Commandé par un triumvirat de custodes dont Decius Publias. En détectant le Space Hulk et ses passagers, Decius Publias se rendit très vite compte des futurs problèmes que cette Ork pourrait poser et demanda à toutes les forces disponible d'intervenir pour empêcher ses orks de proliférer. La Deathwatch, les spécialistes pour ce genre d'opérations, répondit à l'appel.



Vil Objet

Le *Vil Objet* est un amas monstrueux de vaisseaux et de roches fondus ensemble par les forces du Warp, de la folie et du temps. Il n'a pas de symétrie claire, pas de centre identifiable, pas de logique à sa structure. Le tout ressemble à un amas de matière cousu flottant à la dérive dans l'espace. Ne trouvant pas de référence à ce Space Hulk dans ces archives, la Flotte Porte Torche nomma cet objet "Le Vil Objet" en référence au dégoût qu'inspira la découverte de cette anomalie.

L'analyse sensorielle montre que le Vil Objet est constitué de d'épaves de vaisseaux humains de nombreuses époques mais aussi de vaisseaux Orks et de divers débris métalliques et rochoux. Par endroits des piques énergétiques et gravitationnelles inexplicables laissent à penser que certaines zones sont profondément affectées par le Warp. Tout cela est soudé, tordu, renforcé et parasité par les Orks qui y vivent comme des termites, y construisant des plates-formes, des tours, des fortifications absurdes mais fonctionnelles.

L'atmosphère est en grande partie irrespirable, à l'exception des zones réaménagées par les Orks, et elle est alors d'une puanteur insupportable. La gravité y est fluctuante, quasi inexistante la plupart du temps, les zones investies par les orks peuvent avoir une gravité artificielle fonctionnelle.

Le Vile Objet est immense et comporte de nombreuses zones distincts, mais celles que parcourons les Frères de Bataille sont les suivantes :

Veneur de Rock

Ce vaisseau cargo de minerai désormais méconnaissable est fissuré au niveau de sa méga-structure, les différents matériaux qu'il transportait dispersés au gré des forces qui assaillent le Space-Hulk. Quelques Mek de la Waaagh de Nazrog y ont élu domicile accompagnés d'une bande de Chok-boyzs qui n'ont rien trouvé de plus malin que d'organiser de grandes batailles de lanciers de pierre dans ce milieu à micro-gravité.

Seigneur Excelsior

Un ancien vaisseau à pèlerins, désormais désacralisé par une bande d'Ork du clan Snakebite pour en faire un terrain de d'élevage (et de jeu) pour leurs Squigs.

Temple du Big-Boss

Cet ancien Battleship dont le nom fut perdu est l'endroit où Nazrog Kassa'Tronche a décidé d'établir son antre. Parcouru de Glyphe de métal décrivant ce que Nazrog compte faire et de bannière en l'honneur de Gork et Mork, ce véritable Temple est aussi un point névralgique pour la structure du Hulk entier.

Frégate Infesté

La Frégate *Glaive des Anges* était un bâtiment d'attaque rapide de la Deathwatch avant d'être perdu il y a plusieurs millénaires. Une Equipe d'Extermination, dont un Dreadnought Relique, était à son bord, avec un avant de

disparaître mystérieusement et perdu dans le Warp, tous les membres d'équipage sont morts, ne reste que le Dreadnought en stase. Les Orks évitent cet endroit car il est infesté de Psychneueins.

Introduire la mission

Cette Aventure est conçue pour se suffire à elle-même, mais il est possible de l'intégrer à une campagne plus globale avec quelques modifications. Afin que les Joueurs puissent se préparer à l'Aventure qui les attends et disposent d'un minimum d'information sur le contexte de l'aventure, voici ce qu'il pourra leur être fournis avant le début de la première session :

ORDRE DE MISSION : BAPTÊME DE HULK

Lieu : Le Space Hulk baptisé "Le Vil Objet" est un mastodonte de près de 50km de diamètre formé d'un amalgame de vaisseaux et d'astéroïdes. Infesté d'Ork, sa gravité et son atmosphère sont imprévisibles. Le monde d'Enki III où il se dirige est un monde frontière qui bien que bien industrialisé n'est pas vital pour l'Imperium.

Introduction : Le Stormbringer, Croiseur d'Attaque de la Deathwatch est appelé une nouvelle fois à servir. Mais cette fois par rien de moins que la garde personnelle de l'Empereur ; l'Adeptus Custodes. En parallèle d'une bande de guerriers Astartes d'une toute nouvelle fondation, les Frères de Bataille vont devoir régler le problème d'un Space Hulk infesté d'Ork nommé "Le Vil Objet" qui menace de s'écraser sur le Monde Frontière qu'abrite le système. Le Space Hulk est bien trop gros, et est trop bien escorté pour être abattu par les vaisseaux Spaces Marines. Les Custodes demandent donc l'aide de la Deathwatch pour mettre hors d'état de nuire le Space Hulk de l'intérieur avant qu'il ne soit trop tard.

Il faut sauver Enki III de la dévastation et pire encore, éviter qu'une nouvelle Waaagh ne finisse par se répandre dans tout le Secteur, car une fois cette planète conquise, les Orks pourraient continuer de s'étendre vers les systèmes voisins. Les Frères de Bataille vont être envoyés à bord de torpille d'insertion à un endroit stratégique de la structure du Space Hulk et y faire exploser un charge de démolition à Fusion atomique.

Objectif Primaire

- Détruire le Space Hulk avant qu'il ne frappe le Monde Frontière de Enki III.

Objectifs Secondaire

- Réduire l'effectif Ork.
- Récupérer d'éventuels artefacts.

Objectifs Tertiaires

- En apprendre plus sur les Spaces Marines inconnues.

(D'autres objectifs cachés peuvent apparaître au cours de la mission)

Réquisition : 97

La Kill Team dispose d'une Torpille d'abordage pour l'insertion, d'un et d'une Balise de Téléporterium pour son évacuation.

Partie I : Préparation et Insertion

"La foi est un bouclier, mais le bouclier doit être manié avec sagesse. L'Empereur ne nous demande pas de mourir sans raison, mais de vaincre en Son nom avec chaque souffle qu'il nous reste."

- Maître de Vaisseau Romean Aras

L'aventure commence à bord du Croiseur d'Attaque le *Stormbringer*, depuis plusieurs jours dans le système d'Enki, alors que les Frères de Bataille se préparent à leur mission dans un hangar directement connecté à un tube de lance-torpilles.

Si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez à ce moment là transmettre aux joueurs l'Ordre de Mission, puis une fois familiarisés avec la mission et leurs personnages, vous pouvez leur décrire le hangar où ils se trouvent :

Vous vous trouvez dans un hangar à torpilles saturé de l'odeur de prométhéum raffiné, de métal chauffé, et d'encens litanique. La lumière est crue, descendant de hauts plafonds bardés de câbles et d'arcs-voutés de renforcement. Partout autour de vous, le grondement des vérins hydrauliques et le claquement des crochets magnétiques résonnent comme un chœur mécanique aux rythmes des Servitors de maintenance.

Dans cette nef de guerre, des torpilles de diverses types sont rangées en lignes et une torpille d'insertion, que vous devinez être la vôtre, allongées dans leurs berceaux de lancement. Chacune porte les sceaux de l'Omnimessie, les marques de bénédiction de l'Adeptus Mechanicus, et parfois même des litani gravés en haut gothique tels que : "Lex Talion" ou "Imperator Percute". Sur la votre est gravé une phrase pouvant signifier : "Aucune lumière ne fuit le vide. Soyez cette lumière."

Arrivera ensuite dans ce hangar le Maître de Vaisseau Romean Aras, venus personnellement assisté au départ de leur mission, accompagné d'un Techno-prêtre chargé de leur fournir le matériel nécessaire à la destruction du Hulk et au retour du Frères de Bataille ; La bombe à fusion et la balise de téléportation. Vous pourrez donc lire au Joueurs le texte suivant :

L'un des sas du hangar s'ouvre avant que n'entre le Maître de vaisseau Romean Aras, un Astartes à la stature imposante. Des cheveux noirs coupés court et des yeux gris acier. Des cicatrices en forme de griffures couvrent une partie de son visage, souvenirs d'un affrontement passé avec des xenos.

Son armure énergétique reste impeccablement entretenue, ornée des couleurs noir et argent de la Deathwatch, avec un emblème rouge sur son épaulière gauche rappelant son ascendance du Genesis Chapter.

A côté de lui se trouve un engin des plus exceptionnels : une bombe à fusion. Cerclé de blindage d'adamantium, elle pulse d'une lumière bleutée, irradiant depuis ses entrailles une puissance à peine contenue. Des parchemins de prières et des formules de confinement y sont scellés par de la cire rouge, noire et dorée, et un tech-prêtre psalmodie doucement à son chevet, la mehadendrite posée sur une interface rituelle. Un écran clignote lentement indiquant : ARMEMENT EN ATTENTE - CODICE REQUIS.

Non loin de là, c'est une balise de téléportation, posée dans un reliquaire porté par deux Servitors qui s'avance vers vous.

KILL-TEAM SANS TECHMARINE

Si la Kill-Team ne comprend aucun Techmarine, les Frères de Bataille devons Réquisitionné un Techno-prêtre pour effectuer les rites d'armement. Cela demandera à la Kill-Team de dépenser **20 Points de Réquisitions**. Le profil de ce Techno-prêtre est disponible dans la partie **Dramatis Personae et PNJ**.

Après quelques salutations le Maître de Vaisseau Aras demandera si la Kill-Team a bien été briefée sur la mission et se dit prêt à répondre aux questions que les Frères de Batailles pourraient avoir. Voici une liste de réponse que pourra fournir le Maître de Vaisseau aux questions les plus probables des Joueurs :

"Combien de temps avons-nous avant que le Vile Objet n'atteigne Enki III ?"

"Le Vil Objet suit une trajectoire erratique, mais nos cogitateurs ont établi qu'il atteindra la basse atmosphère d'Enki III dans quarante-sept heures standard. Il sera à portée de bombardement orbital dans trente-huit. Si vous ne posez pas la bombe dans les vingt-deux heures qui viennent, nous risquons une désintégration incontrôlée en orbite. Vous devrez frapper vite."

"À quel type de résistance devons-nous nous attendre à l'intérieur ?"

“Des Orks. Des milliers. Organisés. Pas seulement des grouillants. De ce que nos écouteurs vox arrivent à capter, leurs boyz savent se déplacer en gravités réduite et leur Big Boss parle comme un prophète de guerre. De plus, plusieurs rapports sensoriels détectent des distorsions dans le champ Geller résiduel. Des traces de psykers. Peut-être même... autre chose de pire.”

“Qui sont ces Spaces Marines de nouvelle Fondation ? Que fait l’Adeptus Custodes ici ?”

“Ce sera un sujet pour plus tard. Ce que je peux vous dire c’est qu’ils se battent bien. Leur commandant, un certain Publias, nous a alertés sur le Vil Objet après avoir intercepté sa course. Ils ont demandé notre appui, et nous avons répondu.”

“Quand est il des conditions à l’intérieur du Space Hulk Atmosphère ? Gravité ? Cartographie ?”

“Inconnues et hostiles. La gravité varie d’un couloir à l’autre. Atmosphère parfois absente. Aucune carte fiable. Mais ce n’est pas une exploration, c’est un assaut. Il faudra éviter de perdre du temps en exploration, sauf si l’objectif en vaut vraiment la peine. Référez-vous aux instructions du Codex Astartes si nécessaire.”

“Au sujet de la Bombe, comment l’active t-on ? Il y a t’il un compte à rebours ?”

“C’est une charge à Fusion de classe Ultima. Suffisante pour fracturer le cœur d’un croiseur Apocalyptique. Une fois activée, la détonation se produit après une heure standard, mais il est possible de modifier le compte à rebours. Pour son activation, seul un de l’Adeptus Mechanicus comme un Techmarine ou un Techno-prêtre peut délivrer les Codices d’armement”

“Et vous Maître Aras, quel est votre rôle dans cette mission ?”

“Je reste en orbite à bord du Stormbringer pour guider les frappes, protéger les vecteurs de téléportation, et transmettre les dernières données. Si vous échouez, je mènerai le feu purificateur sur Enki III. Si vous réussissez, je serai là pour vous accueillir comme des frères ayant accompli leur devoir. Rien de plus?”

Une fois que tout est en ordre. Les Frères de Bataille n’auront plus qu’à s’installer dans la torpille d’abordage avant l’insertion.

Insertion dans le Vil Objet

Une fois installé, le Maître de Vaisseau quittera le Hangar et la torpille avec ses occupants sera transporté vers un tube de lancement par des dizaines de serfs et des bras mécaniques. Vous pouvez lire le paragraphe suivant :

Le sol vrombit alors que la torpille s’active, libérant des jets de vapeur. Autour de vous, de nombreux voyant s’allument et clignotent. Des runes s’activent et des écrans projettent de nombreuses données incompréhensible pour les non initiés. L’intérieur de ce cercueil d’adamantium est étroit et de plus en plus tremblant alors qu’une gigantesque poussée vous propulse finalement dans le vide de l’espace.

Le lien vox de la Kill-Team s’illumine et la voix du Maître de Vaisseau Aras vous parvient : « Frères... que votre chute soit une litanie de destructions. L’Empereur vous regarde. Frappez juste. »

Le propulseur principal se déclenche alors et un grondement titanesque vous plaque contre les harnais magnétiques. Votre torpille devient un météore.

À travers les parois blindées, vous ressentez l’accélération, la friction, la course démente à travers le vide. Des alarmes d’approche sonnent Puis... Impact.

Un fracas de métal s’ensuit, comme si la machine elle-même se mettait à crier, les foreuses à l’avant de la torpille plonge dans les profondeur du Space Hulk comme une lame de feu dans une carcasse de géant. Puis après plusieurs minutes, moment de silence interrompus par les runes clignotantes de votre habitacle. Un dernier flux atmosphérique de dépressurisation puis les verrous sautent, la porte s’ouvre vers l’obscurité des entrailles du Vile Objet.

Les Frères de Bataille pourront sortir de la torpille et commencer à observer autour d’eux. Dans l’interface visuel de leur armure se trouve la position où ils devront faire détonner la bombe et l’itinéraire approximatif qu’ils devront emprunter d’après les instruments de navigations qu’ils ont à disposition. Vous pouvez leur décrire l’environnement suivant avant de passer à la partie suivante de l’Aventure :

Vous émergez dans un couloir d’acier tordu où la gravité semble hésiter, lourde par moments, flottante l’instant d’après. L’atmosphère est irrespirable — filtrée par vos respirateurs internes, elle a l’odeur d’huile ancienne, de chair calcinée et de moisissures xénoformes.

Votre torpille gronde derrière vous, fumante, figée dans l’épave. Votre chemin va vers l’avant. Vous êtes désormais seuls à l’intérieur du Vil Objet

Partie II : Voix vers l'Extermination

Maintenant en route vers le site d'implantation de la bombe à fusion, les Frères de Batailles vont progressés dans plusieurs parties du Vile Objet, dans un premier temps un ancien cargo minier à la gravité chancelante où des Chokboyz se battent entre eux, puis un vaisseau pèlerin servant de zone d'élevage pour des Squiggs affamés.

Veneur de Rock

La première zone dans laquelle se déplaceront les Frères de Bataille sera ce qu'il reste du *Veneur de Rock*, un ancien cargo minier plein de roches brutes. Malgré leurs bottes magnétiques qui devraient les aider dans leurs déplacements, l'environnement dans le *Veneur de Rock* est en og. Vous pouvez le décrire à vos Joueurs comme cela :

La cloison cède avec un grondement métallique étouffé, et la Kill-Team passe le sas déformé de ce qui semble être un vaisseau cargo effondré. Vous le sentez, il n'y a que vos bottes magnétiques qui vous maintient au sol et vous devez faire preuve de vigilance alors que les objets autour de vous ce mettent à flotter.

Autour de vous les débris d'un ancien passé : morceaux de ferraille, amas de roches, chaînes, morceaux de grues minières Il devait s'agir d'un transporteur minier. Juste devant vous les reste d'un silo à minerais éventré comme si le vaisseau était parcourus d'une crevasse est votre nouveau lieu de passage.

Seules de fragiles passerelles suspendues au néant vous permettent de passer sans avoir à faire un bon dans le vide. Autour de vous Des roches de différentes tailles dérivent lentement dans cette antichambre de la matière brute

Avec un test réussi de **Vigilance**, un Frère de Bataille pourra remarquer que certaines de ces roches sont taillées, marquées de peinture et maculées de sang frais : Il y a des Orks dans le coin.

Les Frères de Bataille peuvent commencer à franchir la crevasse décrite plus haut, cela demandera un test réussi d'**Escalade (+20)** facilité par la gravité réduite. Il est aussi possible de sauté directement de l'autre côté du

gouffre en profitant de l'absence de gravité, ce qui demandera un la réussite d'un test d'**Acrobatie**, bien sûr cette réussite est automatique si les personnage sont équipés de Jump-pack. Les actions des Frères de Bataille à ce moment là déterminera leur position lors du combat qui suivra après la scène suivante :

Alors que vous progressez lentement à travers ce gouffre. Vous pouvez voir passer à toute vitesse la silhouette d'un ork passer entre vous pour s'écraser contre une des parois. Vous pensez d'abord à une attaque qui vous est destiné, mais vous rendez rapidement compte que cette ork, en plus de posséder une sorte de jump-pack rudimentaire, a sa face complètement éclaté par un projectile rocheux et qu'il est plus probablement la victime que l'auteur d'une attaque.

Et vous ne tardez pas à déterminer la source de ces projectiles alors que des pierres massive passent à quelques centimètres de de vos heaumes, laissant une traînée de poussière minérale dans leur sillage, suivie par une bande d'ork, se bagarrant dans cette trancher à coup de cailloux. Ils ne semblent pas vous avoir repérés, trop occupés à se battre entre eux, mais ça ne saurait tarder.

Durant ce combat les Frères de Bataille vont devoir se battre dans une crevasse en og pleine de débris contre des Orks indisciplinés, mais non moins dangereux.

Conditions de Victoire : Les Frères de Batailles doivent éliminer les Orks et traverser la crevasse tout en protégeant la bombe à fusion.

Ennemis : À l'intérieur de la zone de combat se trouveront deux Nobs Ork équipés de Fuzés (Jump-Pack Ork) et sachant évidemment s'en servir. Ils dirigent chacun une Horde allant de 30 à 50 Chokboyz ; en recommandant 10 fois le nombre de Frères de Batailles pour la Horde la plus grande. (Fiches de Personnages dans la partie **Dramatis Personae**.) Le premier tours de jeu les Frères de Bataille ont l'avantage de la surprise.

Alliés : La Kill Team est seule ici.

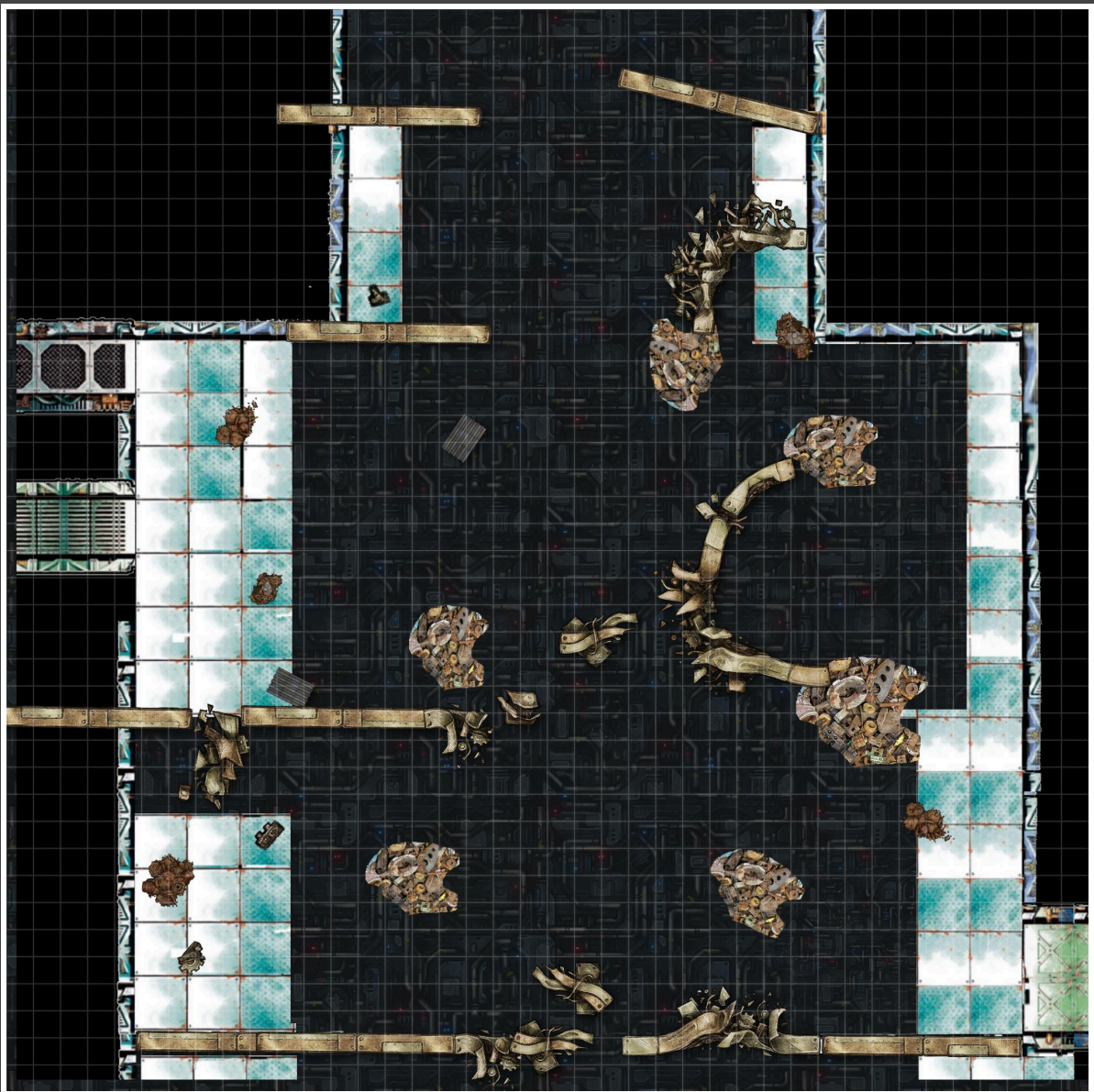
Environnement et autres particularités : En plus d'être en og, le pièce est rempli de débris de différentes tailles pouvant servir de couvertures, d'obstacles ou même de projectiles. Ils comptent comme des armes de Jet Primitives avec autant de dio de dégât que de rayon, Pen o. Si un projectile passe l'Armure d'un Frère de Bataille il devra réussir un jet d'**Agilité** ou perdre l'équilibre. Il sera considéré comme étant tombé à terre.

Conséquences : Une fois le combat terminé les Frères de Bataille devront continuer leur route jusqu'à la zone de détonation de la bombe à fusion.

CHAMPS DE BATAILLE : VENEUR DE ROCK

Pour cette Rencontre de Combat, vous pouvez utiliser la carte du champ de bataille mise à disposition ci-dessous. Chaque case correspond à un carré de 1m2 de surface.

La crevasse est remplie de pierres et de débris métalliques qui ne sont pas représentés totalement représentés ici car mouvant. Leur position est donc laissée à l'appréciation du MJ. Les Frères de Bataille n'ayant pas réussi leur test d'Escalade ou d'Acrobatie la scène précédente devront être positionnés en plein milieu de la crevasse au début du combat. (Ils viennent de droite pour aller à gauche.)



Nef à Squigs

Les Frères de Bataille arrivent à l'endroit stratégique où déposer la Bombe à Fusion, le problème c'est que cet ancien vaisseau pèlerin nommé le Seigneur Excelsior est maintenant infesté de Squigs et de peau verte du Clan Snakebite qui les élèvent. La Kill Team va devoir exterminer les gêneurs avant d'armer la bombe et de quitter les lieux. Vous pouvez leur introduire la scène avec le texte suivant :

Un nouveau sas s'ouvre dans un grincement de métal. Une odeur infecte vous assaille immédiatement, mélange de moisissures, de chair avariée, et d'un musc animal écœurant.

Au vu du grand nombre de sculptures et de symboles religieux présents sur les murs, ce vaisseau fut très certainement un croiseur-pèlerin de l'Éclésiarchie, sanctuaire nomade transportant des milliers d'âmes vers les mondes saints du Secteur. Mais il est aujourd'hui méconnaissable par la décrépitude et la moisissure qui l'accable.

En avançant dans les couloirs vastes, aux murs gravés de litanies impériales à moitié effacées, chaque fresque ayant été grattée, taguée ou transformée en grotesques caricatures par les peaux-vertes. Les figures de saints et de l'Empereur lui ont été ratées où affublés de couvre chefs ridicules.

Le sol est jonché de débris organiques : ossements, excréments, morceaux de métal rouillé, parfois des restes de proies — des crânes d'Orks, de Grots... ou d'humains.

Vous progressez avec prudence, vos capteurs sensoriels captant des échos irréguliers — des bruits de mastication, de galopades rapides, des couinements et des ricanements sourds. Ces bruits abjectes se trouvent entre vous et votre destination.

La réussite à un test de Connaissance Interdite (Xenos) permet de déterminer que des Squigs se trouvent plus en avant et avec une réussite de plus de deux degrés le Frère de Bataille peut même reconnaître la marque du Clan Snakebite, les Orks sauvage et traditionalistes. Il est possible pour la Kill-Team de réussir à infiltrer les champs de bataille sans se faire repérer par la harde. Mais il faudra réussir un test de **Déplacement Silencieux opposé à la Vigilance** des Squigs, ce qui est quasi impossible sauf si le groupe à l'idée de s'enduire

des peaux et viscère retrouvés si et là ce qui imposera un malus de -20 à la Vigilance des Squigs. Un test de réussite de **Tactique (Reconnaissance et Infiltration)** permettra de donner un Bonus au test de Déplacement Silencieux au groupe. Alternativement un test réussi de **Survie** peut avoir le même effet, mais seul le personnage ayant fait le test aura un bonus.

Il est possible aussi pour des éclaireurs de repérer à l'avance le Champs de Bataille. Qu'ils le fasse dans cette optique ou juste pour charger vers la bataille vous pourrez leur lire le paragraphe suivant :

Vous atteignez enfin cette endroit structurel clé où faire détonner la bombe. Il s'agit d'une ancienne chapelle Ecclésiarchique. Ce sanctuaire immense, jadis destiné à accueillir des processions de milliers de pèlerins agenouillés dans la lumière dorée du Dieu-Emperor, est devenu un... ranch. Un enclos à monstres. Un abattoir grouillant d'aberrations.

Le sol est fendu, labouré, couvert d'une épaisse couche de déjections, de sang séché et de moisissures. Des plateformes faites de briques et de broques tiennent miraculeusement entre les arches brisées du plafond.

L'air est chaud, poisseux, saturé de phéromones animales et de l'odeur métallique du sang. Vos senseurs s'affolent : chaleur biologique partout, mouvements constants, sons gutturaux dans toutes les directions.

Au fond du sanctuaire, là où se trouvait autrefois le dais sacré du chœur ecclésiastique, se dresse désormais un autel profané transformé en mangeoire géante, remplie de viscères et de métal. Des Squigs y grouillent, certains de la taille d'un poing... d'autres, gros comme des motos.

[Un test de Vigilance de la part d'un éclaireur peut repérer les éléments suivants ; un en cas de réussite, plus un autre par degrés de réussite.]

-Un enclos à Squigs solide, mais dont les locataires enragés ne demandent qu'à s'échapper, de quoi distraire leurs éleveurs Orks.

-Des feux de camp improvisés brûlent encore, nourris de bois, de graisse et de restes humains. L'un d'eux crépite sous un ancien autel renversé, où une effigie grossière de Gork ou Mork a été sculptée dans une icône impériale. Il serait facile de faire en sorte que le feu se répande à tous le ranch.

-Des plateformes surélevées faites de vieilles passerelles industrielles ou de ponts suspendus permettent des positions de tir, mais sont branlantes et facilement sabotables.

-Des amoncellements de gravats et de roches offrent à la fois des abris partiels et des angles morts en plus de pouvoir être déstabilisés pour écraser un groupe de Squigs en contrebas.

DETONATION PREMATURE

Veiller à l'intégrité de la Bombe à Fusion est primordial. Cette dernière est capable d'être transporté dans le dos de n'importe quel frère de Bataille et si il est touché au corps de dos, cette dernière pourrait subir des dégâts, être détruite voir pire détonner prématurément soignant l'arrêt de mort de tous les membres de la Kill Team. La Bombe à Fusion est considérée comme un Véhicule d'Intégrité Structurale de 10 et 5 d'Armure. Une fois arrivée à 0 d'Intégrité Structurale en cas de nouveau choc, lancer 1D10, sur un résultat de 1-3 Rien ne ce passe, sur 4-6 la Bombe à Fusion est inopérante (Mais pourra être réparé par la suite avec un test de Techno-Maîtrise ou de Démolition réussi), sur un 7-9 la Bombe à Fusion est détruite et inutilisable. Sur un 10 elle explose, tuant sur le coup tous les membres de la Kill Team et le scénario s'arrête (ce qui ont brûlé un Point de Destin pour survivre réapparaîtront pour d'autres aventures mais après des mois passés en réanimation.)

Il est possible pour le Frère de Bataille portant la Bombe de dépenser une Demi-Action pour effectuer un test de Démolition. En cas de réussite il baissera le prochain score obtenu au D10 de 1 + 1 par degrés de réussite. Il est possible pour le porteur d'utiliser sa Réaction pour ce test, mais en cas de réussite cela ne diminuera le score du D10 que de 1 peu importe le degré de réussite.

Durant ce combat les Frères de Bataille vont affronter les Orks du Clan Snakebite dans leur repère, une ancienne chapelle désacralisée au sein d'un ancien vaisseau pèlerin. Ce champs de bataille instable et bruyant est parcouru d'enclos à Squigs et de huttes sauvages. Ils devront pourtant réussir à se frayer un chemin pour pouvoir déposer et armer la Bombe à Fusion pour réduire ce nid d'abomination à l'état d'atome hyperactif.

Conditions de Victoire : Les Frères de Batailles doivent déposer et armer la bombe au coeur du camps Ork et éliminer suffisamment de peau verte pour considérer l'endroit sécurisé, c'est-à-dire en éliminant tous les ennemis.

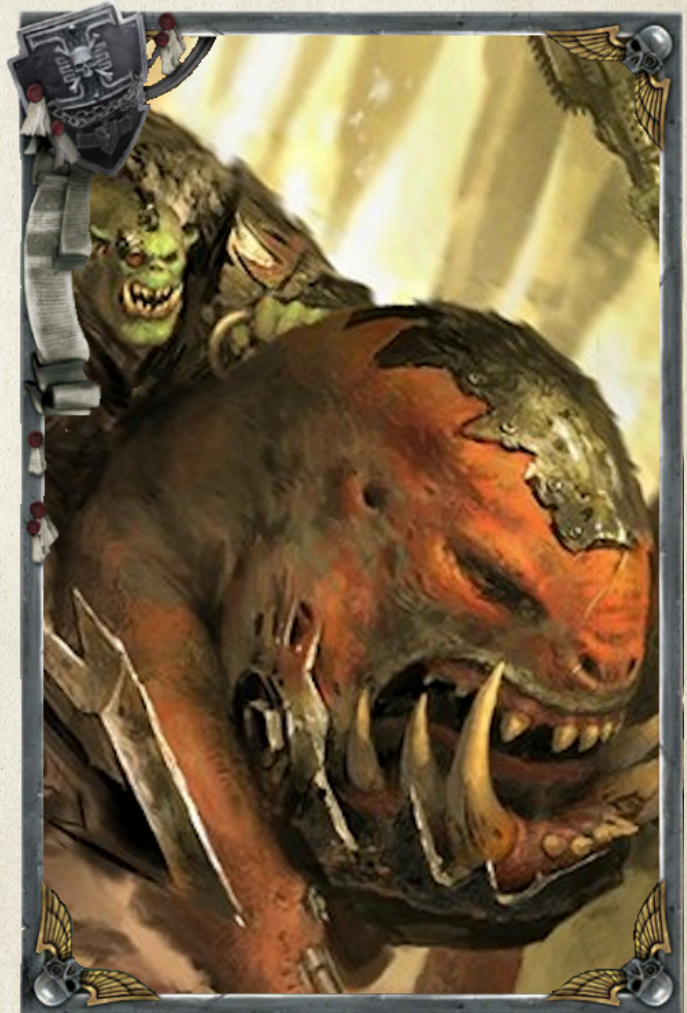
Ennemis : À l'intérieur de la zone de combat se trouveront autant de Nobs du Clan Snakbite que la moitié des Frères de Bataille avec autant de Hordes de Boyzs Alpageurs de 20 que de Frères de Batailles. Il se trouvera également 4 Hordes de 5D10 Squigs ou dans des

enclos. Il y a également trois postes de tirs tenus par des Boyzs. Enfin, répartis un peu partout, quelques Squigs et quelques Boyz. (Fiches de Personnages dans la partie **Dramatis Personae**.)

Alliés : La Kill Team est seule ici.

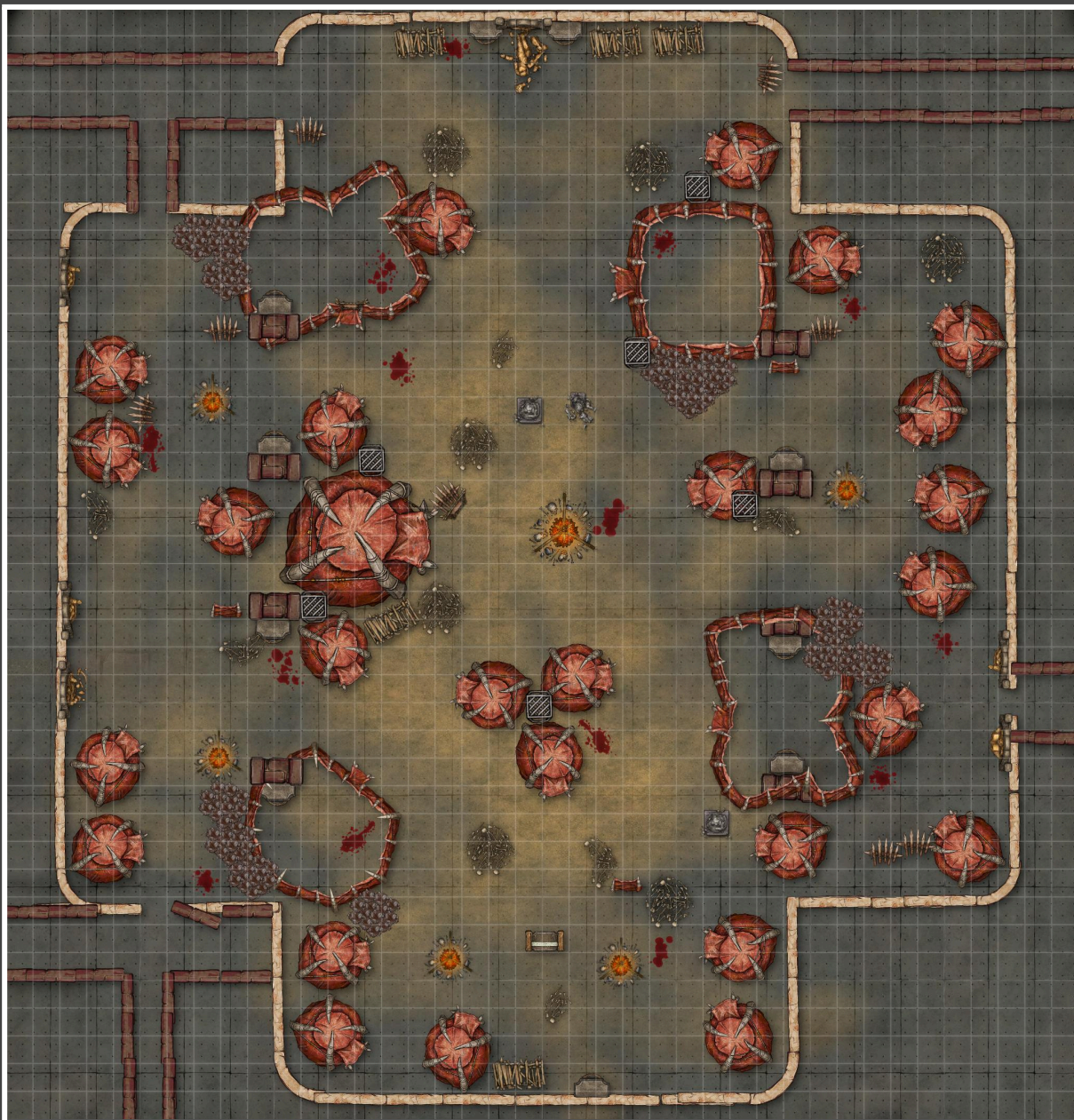
Environnement et autres particularités : En plus de tous les sabotages qu'il est possible de faire et décrits dans la description narrative, si les Squigs sont libérés de leurs enclos un Nob devra prendre une Demi-Action pour réussir un test de Dressage pour qu'ils se battent avec eux. Sinon ils chargeront pour tenter de dévorer la cible la plus proche.

Conséquences : Une fois le combat terminé les Frères de Bataille auront la voie libre pour placer et armer la bombe.



CHAMPS DE BATAILLE : NEFS A SQUIGS

Pour cette Rencontre de Combat, vous pouvez utiliser la carte du champ de bataille mise à disposition ci-dessous. Chaque case correspond à un carré de 1m² de surface.



Partie III : Gloire ou Honneur

A lors que la Kill Team arme la bombe à fusion et prépare qui leur permettra de détruire le Space-Hulk, les Frères de Bataille se mettent à capter plusieurs signaux Vox qui pourraient complexifier leur mission. Vous pouvez leur lire la paragraphe suivant :

Les Squigs ne hurlent plus. Le sol est jonché de cadavres fumants, et le champ de bataille est maintenant un tombeau de chair puante. La Kill-Team a dégagé un périmètre sécurisé.

Le Techmarine (ou le Technoprêtre) vérifie l'intégrité de la Bombe à Fusion avant d'entamer les rites d'armement. Autour, les autres Frères de Bataille montent la garde. L'instant critique, presque solennel, mais le silence est brisé par un signal Vox : «... est-ce que quelqu'un... priorité... Ici Frère Gallian, Porteurs de Torches... Nous sommes tombés dans une embuscade ! Le Big Boss Ork est là, je répète, ... est ici ! Trois morts ! Réussite de la mission compromise—AARGH—»

Presque simultanément, un second signal est isolé du premier et apparaît sur les auspex plus régulier : "Balise de localisation codée : DW-XV93 Type : Dreadnought Vénérable – Statut opérationnel / Signes vitaux stables / en Veil-Signature d'énergie minimale."

Les signaux proviennent de secteurs adjacents, mais opposés.

Proche de la Kill-Team, la balise de téléportation crépite doucement, prête à les extraire à en une seconde. Mais elle n'est conçue que pour une seule extraction. Le temps est venu de choisir.

Choix Décisif

Les Frères de Bataille vont devoir débattre entre eux de la marche à suivre. Un test réussi de **Démolition (-20)** permettra de déterminer que la perte d'une Bombe à Fusion n'est pas critique pour la destruction du Vil Objet, car plusieurs équipes en déposent. Mais tous savent que abandonner des Frères de Bataille en détresse est contraire à tout code d'honneur. Cependant la récupération d'un Dreadnought Vénérable en l'extrayant du Space Hulk fera très certainement des

Frères de Bataille une Kill Team renommé. De plus, le signal perdu de ces "Porteurs de Torches" peut avoir été capté par quelqu'un d'autre et ses données sont facilement effaçables de leurs armures.

La Kill Team aura grossièrement trois possibilités :

-Aider les Porteurs de Torche : La Kill Team partira donc aider les Spaces Marines de la nouvelle fondation pour abattre le Big Boss Ork et armer leur bombe. Laisseront le Vénérable Dreadnought là où il est et à sa mort certaine.

-Récupérer le Dreadnought : La Kill Team laisse les Porteurs de Torche à leur sort pour aller secourir le Vénérable Dreadnought.

-Se séparer pour accomplir les deux objectifs : Les Porteurs de Torche disposent eux aussi de leurs Balise de Téléportation et il est possible pour le groupe de se séparer et de repartir du Vil objet en ayant accompli les deux objectifs. Cependant séparés les uns des autres les combats deviendront plus difficiles.

Temple du Big Boss

Les Frères de Bataille partis au secours des Porteurs de Torches vont évoluer dans ancien Cuirassé de la Marine Impérial maintenant utilisé par les Orks comme temple pour leurs dieux impies. Vous pouvez leur lire le texte suivant :

La coque du Space Hulk grince alors que vous vous engagez dans un ancien vaisseau de guerre impérial, profané par les xenos. Les murs sont griffés, martelés, déformés par des meks fanatiques qui y ont soudé des glyphes de fer tordus. Des icônes frénétiques de Gork et Mork – des visages simiesques ricanants faits de boulons, de crânes et de pièces volées – ornent chaque cloison. Les couloirs sont vastes, mais volontairement rendus étroits par des barricades, des plaques de blindage soudées. Des bannières pendouillent du plafond pictographiques des exploits passés (ou imaginés) du Big Boss : massacrant un Dreadnought à mains nues, chevauchant un Squiggoth équipé de propulseurs, hurlant des ordres à une marée verte, au-dessus d'une planète en flammes. Mais vous ne croisez que très peu d'Ork dans votre traversée.

Il sera possible pour les Frères de Bataille de tenter de déchiffrer ce que signifient toutes ses décorations avec un test de **Langage (Ork)** ou de **Connaissance Interdite Xenos à (-40)**. A savoir l'histoire de la rencontre entre Nazrag Kassa'Tronch' et L'profete.

Au-delà de ces couloirs, un ancien hall de commandement transformé en arène de guerre. Où vous comprenez la raison de l'absence d'Ork : Ils sont tous ici, à scander des encouragements envers leur chef : Le Big Boss Nazrag Kassa'Tronch' et sa garde personnel.

Le Big Boss est en plain combat contre ce qu'il reste de l'escouade de Spaces Marines Primaris : 3 Frères de Bataille, l'armure des autres gisant au sol de cette arène grotesque, l'un d'eux tenant encore dans sa mains la Bombe à Fusion de l'escouade.

*Ces Primaris Primaris en armure éclatée, repoussant vague après vague de peaux-vertes hurlants. Et au centre, surgissant dans une explosion de métal, le Big Boss en personne, gigantesque, ricanant, ses mâchoires bioniques dégoulinant d'huile et de sang, tenant dans une main la tête décapitée du sergent de l'escouade en hurlant :
"J'VAIS TOUS VOUS KRABOUILLER !"*

Les Frères de Batailles n'auront que peu de temps pour mettre au point une stratégie avant que des Orks ne remarquent leur présence et ne les propulse malgré eux dans le maelstrom de la guerre.



Durant ce combat les Frères de Bataille vont devoir se battre en plein milieu d'une arène de combat improvisé entouré d'une véritable marée verte avec à sa tête le Big Boss Big Boss Nazrag Kassa'Tronch' au côtés des Spaces Marines Primaris en mauvaise posture.

Conditions de Victoire : Pour remporter la victoire les Frères de Bataille devront atteindre et armer la bombe (Avec une Action Complète et un test de **Démolition** réussi.) Avant d'activer la balise de téléportation, la leur ou celle des Spaces Marines Primaris.

Ennemis : Sur le champs de Bataille sera présent le Big Boss Nazrag Kassa'Tronch' accompagné d'autant de Nobs que de Frères de Batailles ainsi que trois hordes de 30 Boyz disposant du talent de Horde Reformation (car d'autres Orks continuent d'affluer continuellement).

Alliés : Il y aura trois Spaces Marines Primaris, dont le Frère Gallian qui a repris le commandement de l'escouade. Il est assez sage pour suivre les instructions des PJ ,plus expérimentées et leur indiquera la bombe.

Environnement et autres particularités : Les Orks restent d'équipement dans cet ancien pont de commandement et les quelques bannières présentes peuvent fournir un certain couvert, mais ce sont les piles de cadavres d'ork qui offrent le plus de protection. Quelques équipements Primaris peuvent être retrouvés sur les cadavres des Porteurs de Torche.

Conséquences : S'ils ne meurent pas, les Frères de Batailles seront ensuite téléporté en lieu sûr. Ils s'agira du *Stormbringer* si ils utilisent leur balise, ou d'un vaisseau de l'Adeptus Custodes si ils utilisent la balise des Porteurs de Torche. Enfin si ils ont réussi à armer la bombe la Big Boss Nazrag Kassa'Tronch' est ses rêves de Waaagh sont sur d'être réduit à l'état de poussières atomique.



CHAMPS DE BATAILLE : TEMPLE DU BIG BOSS

Pour cette Rencontre de Combat, vous pouvez utiliser la carte du champ de bataille mise à disposition ci-dessous. Chaque case correspond à un carré de 1m² de surface. (Les taches vertes sur le carte sont censés représenter des piles de cadavres Ork.)



Frégate Infesté

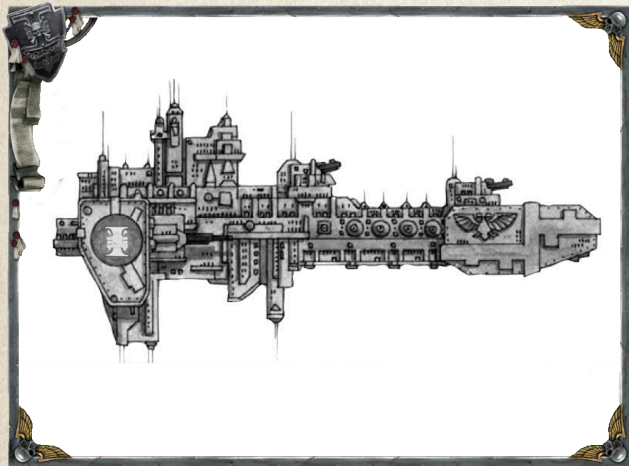
Les Frères de Bataille partis au secours du Vénérable Dreadnought vont se retrouver dans une ancienne Frégate de la Deathwatch infesté par des créatures avec une repoussante affinité avec le Warp. Vous pouvez leur lire le texte suivant :

Alors que vous vous rapprochez de la source du signal vous tombez sur la limite de ce que vous reconnaissez immédiatement comme un navire de la Deathwatch. Et sur le sas blindé de l'entrée une inscription Ork : "Kao ki pu." Un avertissement universelle pour tous les être vivants.

Le sas crisse et gémit dans un râle de métal ancien lorsque vous l'ouvrez, lâchant sur vous presque agressivement des brumes froides saturées de spores et de radiation. L'air semble figé, mais vibrant d'une tension imperceptible. Les murs, jadis d'un noir et solennel orné d'iconographie de la Deathwatch, sont désormais déformés, rongés, transpercés par des tunnels chitineux, des canaux de résine et des nids hexagonaux irréguliers. Des dizaines de cadavres momifiés d'Orks sont visibles, certains à moitié dissous, d'autres figés dans des poses de terreur.

Chaque passage devient plus oppressant. Des zones où la température chute brutalement, ou où la vox grésille sans raison, puis transmet des fragments de messages d'agonie datant de plusieurs siècles.

Un crâne d'Astartes repose contre une cloison, à côté d'un bolter rouillé.



Après cette introduction il est possible aux joueurs de tenter un test de **Connaissance Interdite (Xenos)** (-30) pour reconnaître la présence de Psychneuein (Plus sur eux dans la partie **Dramatis Personae et PNJ**). Il est aussi possible pour les Frères de Bataille de tenter

d'enquêter sur le sort de ce vaisseau ce qui demandera une Action Étendue et la réussite à un test de **Fouille**. Cette perte de temps augmentera le nombre d'ennemis dans la prochaine rencontre. Mais en cas de réussite ils pourront découvrir que la Frégate le *Glaive des Anges* a été pris dans une tempête Warp avant de se faire infesté par des Psychneines ayant dévoré tous les êtres vivants présent malgré l'effort vaillant des Spaces Marines de la Deathwatch présent. Après cela vous pouvez continuer à lire le texte suivant :

Vous continuez de progresser dans ces couloirs oppressants et infestés. Vous vous sentez épié par quelque chose de surnaturel sans pouvoir le prouver alors que vous arrivez à la dernière étape de votre quête : la portes massives de la salle des machines.

Ici, les murs sont plus épais, mieux protégés contre la corruption. Une sainte huile séchée trace encore les bénédictions passées.

Et là, dans un autel de câbles et de stase, dans le silence parfait et glacé, repose le Vénérable Dreadnought Relique, immobile, en veille. Mais il faut pouvoir déplacer une telle masse.



Une fois proche du Vénérable Dreadnought les Frères de Bataille vont devoir régler la Balise de Téléportarium pour déplacer le Dreadnought cela demandera une Action Étendue de la part d'un des Frère de Bataille (ou d'un Techno-prêtre) de 10 tours Round réduit par 1 + 1 Round par degrés de Succès à un Test de **Techno-maîtrise** effectué au début de cette Action Étendu. Après le premier tour, demandez à tous les Frères de Bataille d'effectuer un test de **Vigilance**, les **Auspex** n'offrent qu'un Bonus de +10. En cas de succès, le Frère de Bataille ne sera pas considéré comme

Surpris lors du premier tour de l'arrivée des ennemis après avoir lus le paragraphe suivant :

Des bruits de grattement se font entendre... d'abord discrets, comme de simples échos. Mais trop synchrones. Trop rythmés. Les auspex s'affolent. Les scanners donnent des résultats contradictoires : aucun mouvement, puis une centaine d'entités, puis à nouveau le vide. Puis des essaims quasi-invisibles, des formes chitineuses qui rôdent entre les plans de réalité, affleurent la surface de la matière avant de repartir dans les airs : Les Psychneueins sont là.

Durant ce combat les Frères de Bataille sont confrontés aux terribles Psychneueins dans une salle des machines poussiéreuses contre ses entités d'outre-monde en attendant de pouvoir évacuer le Vénérable Dreadnought, seul survivant du *Glaive des Anges*.

Conditions de Victoire : Les Frères de Bataille devront tenir jusqu'à la fin de la calibration de la Balise de Téléportarium, après quoi ils seront tous téléportés, avec le Dreadnought, sur le *Stormbringer*.

Ennemis : Des limites de la carte autant de Hordes de 30 Vers Psychneueins et de Drones Psychneueins que la moitié des Frères de Bataille apparaissent pour ce diriger vers ces derniers.

Alliés : La Kill Team est seule ici.

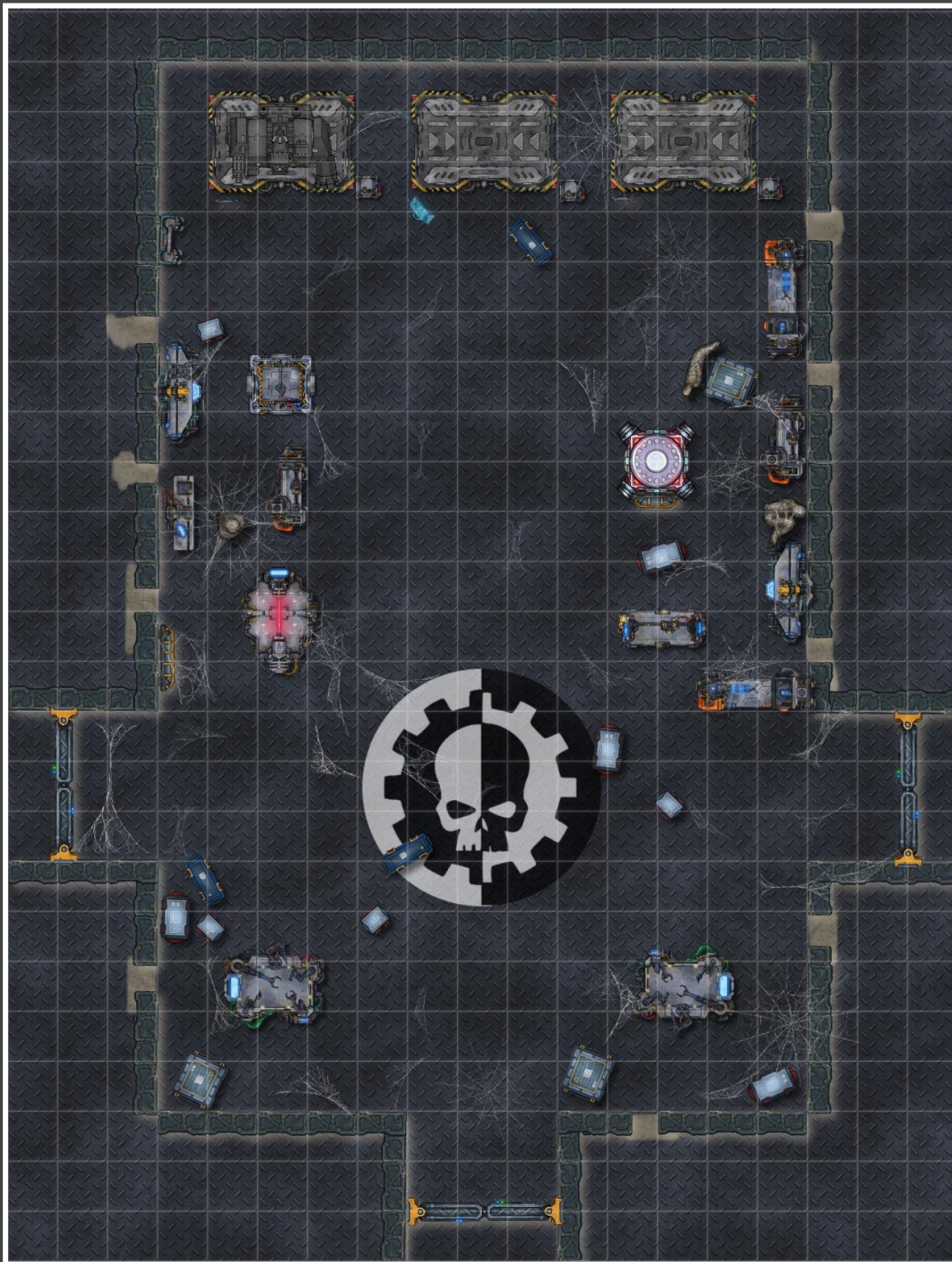
Environnement et autres particularités : La salle des machines assez vaste, mais offre plusieurs couverts sans pour autant obstruer la ligne de vue grâce aux diverses machines rouillées et poussiéreuses. Il y a également plusieurs tunnels creusés par les Psychneueins d'où ils se déversent dans la pièce (Un joueur ingénieux pourrait penser à les boucher).

Conséquences : S'ils ne meurent pas, les Frères de Batailles seront ensuite téléportés en lieu sûr à bord du *Stormbringer*. Le Vénérable Dreadnought également et avec la renommé qui va avec le fait de le récupérer.



CHAMPS DE BATAILLE : FRÉGATE INFESTÉ

Pour cette Rencontre de Combat, vous pouvez utiliser la carte du champ de bataille mise à disposition ci-dessous. Chaque case correspond à un carré de 1m² de surface.



Partie IV : Retour aux

Vaisseaux

Téléporté en lieu sûr, les Frères de Batailles ont maintenant officiellement terminé leur mission. Les Frères de Bataille n'ont pu cependant encore interagir avec certains personnages avant de terminer cette aventure en contemplant l'explosion du Vil Objet.

Dernières Interactions

Après leur téléportation, les Frères de Bataille ont deux endroits où ils peuvent avoir atterris : Le Stormbringer ou le vaisseau de l'Adeptus Custodes d'où proviennent les Porteurs de Torches.

Dans le premier cas ils seront accueillis par le Maître de Vaisseau Romean Aras qui les félicitera plus ou moins en fonction des objectifs accomplis au cours de cette Aventure et des pertes subies. Il se montrera cependant très impressionné par la récupération du Vénérable Dreadnought.

Si matérialisé dans le vaisseau de l'Adeptus Custodes, c'est par Decius Publias qu'ils seront accueillis. Les Primaris (si ils sont en vie) s'agenouilleront devant lui et tous attendent la même de la part des Frères de Batailles. Gallian indiquera que lui et ses frères ont maintenant une dette envers la Kill Team. L'opinion de Publias sur les PJ sera mauvaise si ils ne montrent aucun respect pour le Custodien ou qu'ils montrent qu'ils recherchent plus la gloire personnelle que d'être simplement dévoués à l'Empereur Son l'Impérium.

Fin de mission

Une fois que les personnages joueurs ont suffisamment interagit, il est tant de finir la mission, que ce soit par le Maître de Vaisseau Aras ou le Custodes Publias, la Kill Team est invitée à contempler la destruction du Vil Objet dans une salle d'observation du *Stormbringer*, Publias se rendant sur le Croiseur d'Attaque pour l'occasion. Vous pouvez leur lire la paragraphe suivant :

De hauts vitraux blindés d'adamantium renforcé donnent sur le vide noir du système d'Enki. Devant vous, grossi par des lentilles spatiales, le Vil Objet qui dérive lentement. Cette masse cyclopéenne de ruines stellaires, de coques arrachées et de ferrailles sanctifiées, tordues en un nœud impossible d'acier damné semble se diriger inexorablement vers la seule planète habitable du système.

Puis, la lumière. Une première lueur perce dans les entrailles du Space Hulk, suivie d'une seconde, puis d'une douzaine d'autres. Des explosions de fusion nucléaire, semblables à des soleils miniatures, éclatent les entrailles de l'abomination. Des colonnes de feu blanc pur jaillissent de ses flancs. Chaque onde de choc fait vibrer les vitres de la salle d'observation, même à cette distance.

Les structures internes cèdent sous la pression et enfin le cœur même du Space Hulk explose, ne laissant que le néant et une pluie de débris inoffensifs.

Le Maître de Vaisseau Romean Aras se tient droit derrière les Frères de Bataille.

"Par la main des justes, la bête a été abattue."

À sa droite, Decius Publias observe lui aussi, impassible. Son armure dorée renvoie la lumière mourante des explosions, mais ses yeux ne quittent pas l'espace déchiré.

"L'honneur ne réside pas dans la célébration de la victoire... mais dans la satisfaction du devoir accompli."

Dans cette salle silencieuse, sous le regard éternel de l'Empereur et de ses serviteurs, la Kill-Team contemple son œuvre. Le devoir a été accompli. Le Vil Objet n'est plus. Mais la guerre, elle, continue.

Au delà de cette Aventure

Cette mission peut servir de point de départ pour d'autres Aventures. Si la Kill Team ne va pas sauver les Spaces Marines Primaris, Nazrog Kassa'Tronch aura deviné le plan des impériaux et aura pris des dispositions pour ce retrouver lui et une partie de ses Boyzs dans une partie protégé du Vile Objet. Il pourrait donc revenir à bord d'un Rock qui réussit à s'écraser sur Enki III. De la même manière, le Vénérable Dreadnought pourra résister à l'explosion et être retrouvé sur Enki III si la Kill Team ne va pas le récupérer. De plus, le mystérieux Akkros L'profete pourrait avoir d'autres plans pour continuer à influencer les Orks du secteur pour d'autres missions.

Enfin Porteurs de Torche et Decius Publias pourraient revenir, en particulier le Frère Gallian qui pourrait même intégrer la Deathwatch plus tard pour payer sa dette envers la Kill Team.

MARQUEURS D'EXÉCUTION

Pour le calcul des Marqueurs d'Exécution :

La Kill Team gagne 1 Marqueur d'Exécution pour chaque Troupe, Bête ou une Magnitude de Horde ennemis éliminé. Elle gagne aussi 3 Marqueurs d'Exécution par ennemi Élite éliminé et enfin 5 pour un ennemi Maître ou un Marcheur.

Récompenses

Une fois l'Aventure terminée vous pourrez distribuer de l'expérience et des Points de Renom en fonction des Objectifs accomplis :

Objectif Primaire

- Détruire le Space Hulk "Le Vile Objet" avant qu'il n'atteigne le monde d'Enki III. (350xp, +1 Renom)

Objectifs Secondaires

- Eradiquer les Orks: (Calculé pour l'équipe entière, prendre le plus élevé.)
 - 25 Marqueurs d'Exécution (Novice) (25 xp)
 - 50 Marqueurs d'Exécution (Entraîné) (50 xp)
 - 100 Marqueurs d'Exécution (Vétéran) (100 xp)
- Sauver les Space Marines Primaris (250xp, +1 Renom)
- Faire exploser la bombe à fusion des Primaris (250xp)

Objectifs Tertiaires

- En apprendre plus sur la Flotte des Portes Torches et la mission de l'Adeptus Custodes. (75xp)
- Tuer au combat le Big Boss Nazrog Kassa'Tronch'. (100xp, +1 Renom)
- Récupérer le Vénéralable Dreadnought. (150xp, +2 Renom)



Appendices

Dramatis Personae et PNJ

Ennemis

Big Boss Nazrog Kassa'Tronch'

"Si ça fait BOUM, c'est Mork. Si ça fait KRUNCH, c'est Gork. Et si ça fait les deux... ben c'est MOI!"

Nazrog est un Ork de grande taille, brutal et fanatisé. Il harangue ses troupes avec des sermons baragouinés dans lesquels il confond stratégie, volonté divine et instinct de massacre. Il déteste les armes à distance, préférant écraser, broyer, démembrer? Le sang et le bruit sont les seuls langages qu'il respecte.

Big Boss Nazrog Kassa'Tronch' (Maître)								
C.C	C.T	For	End	Agi	Int	Per	F.M	Soc
75	32	82	66	64	42	41	38	50

Mouvement : 5/10/15/30 Points de Blessures : 90

Influence : - Bonus d'Endurance Total : 10

Armure : Armure Lourde' (PA 10 Corps, PA 5 Tête, PA 6 Bras et Jambes.

Compétences : Athlétisme +20, Connaissances Communes (Guerre +20, Orks +20), Intimidation +30, Langue : Ork, Survie+10, Vigilance+10.

Talents : Assaut Furieux, Assaut Inévitable (Mêlée), Attaque Rapide, Biceps Saillants, Charge Berserk, Charge Sauvage, Charge Tonnerre, Combat de Rue, Coup Écrasant, Coup de Marteau, Discipline de Fer, Endurci, Etripeur, Exécuteur (Mêlée), Formation aux Armes (Énergétique, Mêlée, Munitions Solides), Jusqu'aux Portes de l'Enfer, Maître du Combat, Maîtrise (Intimidation), Résistance Physique, Sans Peur, Vigoureux.

Traits : Autostabilisant, Charge Brutale (4), Endurance Surnaturelle (4), Fai-zy k'sa marche, Force Surnaturelle (6), L'Union fait la Force, La Loi du Plus Fort, Peur (3), Taille (6), Touché par le Destin (3).

Armes : Pince Énergétique : Mêlée une Mains, Énergétique, 2d10+21 R, Pen 7, Champ d'Énergie, Encombrant. Fling' Combiné : Lourde, Projectils Solides,

80m, S/3/10, 1d10+6 I, Pen 1, Mun 40, Rech 2T, Imprécis, Jumelé, Peu Fiable.

Équipement : Bannière Ork, Sac de dents, Munitions pour Fling' Combiné, Runes Gork et Mork, Crânes trophés.

Règle Spéciale : Waaagh ! : Lorsque Nazrog Kassa'Tronch' effectue une Action de Charge ou d'Attaque de Mêlée contre une cible, tous les Orks sous son commandement qu'il peut affecter gagne le Talent Haine (X) contre cette cible et ses alliés.

Règle Spéciale : Cé moi l'plu fort ! Lorsque Nazrog Kassa'Tronch' utilise une Action employant la Compétence d'Intimidation (incluant les utilisations spéciales supplémentaires conférées par le Trait La Loi du Plus Fort) il affecte autant d'interlocuteurs que son Bonus de Force, multiplié par 100 (pour un total de 1200). De plus, Nazrog Kassa'Tronch' peut passer un Test d'Intimidation (+0) en guise de 1/2 Action. S'il réussit, il peut choisir une Horde d'Orks sous son commandement et lui restaurer 1d10 Points de Magnitude, +2 par Degrés de Réussite.

Nob Ork

Les Nobz se lancent dans la bataille en brandissant un incroyable assortiment de kombi-armes, de fling' préférés, de très gros ki'koups, de griffes à piston et de tout autre instrument de violence gratuite sur lequel ils peuvent poser leurs griffes. Ajouté à leur résistance exceptionnelle et à leur belligérance pure et simple, cela fait d'eux des combattants terrifiants.

Nob Ork (Elite)								
C.C	C.T	For	End	Agi	Int	Per	F.M	Soc
55	28	52	58	33	32	36	31	26

Mouvement : 4/8/12/24 Points de Blessures : 30

Influence : - Bonus d'Endurance Total : 9

Armure : Armure Lourde' (PA 10 Corps, PA 5 Tête, PA 6 Bras et Jambes.

Compétences : Athlétisme +10, Connaissances Communes (Guerre +10, Orks +10), Intimidation +20, Langue : Ork, Survie, Vigilance.

Talents : Assaut Furieux, Assaut Inévitable (Mêlée), Attaque Rapide, Biceps Saillants, Charge Berserk, Charge Sauvage, Combat de Rue, Coup Écrasant, Discipline de

Fer, Endurci, Formation aux Armes (*Energétique, Mêlée Primitive, Munitions Solides*), Résistance Physique, Vigoureux.

Traits : Charge Brutale (3), Endurance Surnaturelle (4), Fai-zy k'sa marche, Force Surnaturelle (4), L'Union fait la Force, La Loi du Plus Fort, Peur (1), Taille (6).

Armes : Choisissez l'une des Armes suivantes :

-**Ki'Koup :** Mêlée une mains, Primitive, 1d10(+12) R, Pen 2, Déchirant, Déséquilibrée.

-**Gro Ki'Koup :** Mêlée 2-Mains, 2d10(+12) R, Pen 2, Déchirant, Déséquilibrée.

-**Pince Energétik :** Mêlée une mains, Energétique, 2d10+5(+12) E, Pen 7, Champ d'Énergie, Encombrant.

Kalibr' : Pistolet, Munition Solide, 20m, S/3/-, 1d10+4 I, Pen 0, Mun 18, Rech 1T, Imprécis, Peu Fiable. **3x**

Grenades Frag : Jet, Grenade, 24m, 2d10 X, Pen 0, Zone d'Effet (4).

Équipement : Un Sac de Dents ; une poche pleine de balles (1 chargeur). 1 Nobz peut recevoir une Bannière de la Waaagh! 1 Nobz supervisant une Horde de Chokboyz peut recevoir une Fusée.

Règle Spéciale : Waaagh ! : Lorsque Nazrog Kassa'Tronch' effectue une Action de Charge ou d'Attaque de Mêlée contre une cible, tous les Orks sous son commandement qu'il peut affecter gagne le Talent Haine (X) contre cette cible et ses alliés.

Règle Spéciale : Superviseur : Un Nob Ork peut être assigné à une Horde d'Orkl. Lorsque c'est le cas, cette Horde agit lors du Tour du Nob Ork et utilise ses caractéristiques dans le cadre du Mouvement et des Tests Opposés. Tant qu'il supervise la Horde, le Nob est protégé par ses subordonnés et ne peut être pris pour cible que par une Attaque Ciblée. Une Horde sous le commandement d'un Nob Ork gagne les Traits suivants : **Assaut de Masse, Exécution Sommaire** et **Reformation**.

Chokboy Ork

La plupart des Orks se moquent des Chokboyz pour leurs actes de rébellion juvénile, qu'il s'agisse d'obéir aux ordres, de cirer leurs bottes, de marcher, de parler de "taktics" ou même de suivre un plan de bataille. Pourtant, lorsque ce plan consiste à "enfiler une fusée surpuissante et à foncer sur l'ennemi en beuglant "Waaagh !", il s'avère qu'il a ses mérites.

Chokboy Ork (Troupe)								
C.C	C.T	For	End	Agi	Int	Per	F.M	Soc
43	22	46	48	30	24	32	32	29

Mouvement : 3/6/9/18

Points de Blessures : 13

Influence : -

Bonus d'Endurance Total : 6

Armure : Armure Pare-Ball' (PA 2)

Compétences : Athlétisme, Connaissances Communes (*Guerre, Orks*), Pilotage (*Personnel +10*), Intimidation, Langue : Ork, Survie, Vigilance.

Talents : Assaut Furieux, Charge Berserk, Charge Sauvage, Combat de Rue, Coup Écrasant, Endurci, Formation aux Armes (*Mêlée Primitive, Munitions Solides*), Nerfs d'Acier, Résistance Physique, Vigoureux. Charge Téméraire (Horde), Disciplinée (Horde).

Traits : Charge Brutale (2), Endurance Surnaturelle (2), Fai-zy k'sa marche, Force Surnaturelle (2), L'Union fait la Force, La Loi du Plus Fort.

Armes : **Ki'Koup :** Mêlée une mains, Primitive, 1d10(+8) R, Pen 2, Déchirant, Déséquilibrée. **Kalibr' :** Pistolet, Munition Solide, 20m, S/3/-, 1d10+4 I, Pen 0, Mun 18, Rech 1T, Imprécis, Peu Fiable. **3x Grenades Frag :** Jet, Grenade, 18m, 2d10 X, Pen 0, Zone d'Effet (4).

Équipement : Une Fusée, sac de Dents ; une poche pleine de balles (1 chargeur).

Boyz Ork

Les Ork Boyz surgissent dans la bataille en énormes foules indisciplinées parsemées d'armes spéciales rudimentaires et dirigées par des Boss Nobz au mauvais caractère. La plupart se précipitent simplement vers les lignes ennemies, comptant sur leur nombre et leur robustesse naturelle pour percuter l'ennemi, tandis que d'autres montent à bord de Trukks et de Kamions pour s'engager encore plus rapidement dans la mêlée.

Boyz Ork (Troupe)								
C.C	C.T	For	End	Agi	Int	Per	F.M	Soc
41	24	46	48	20	20	32	30	20

Mouvement : 3/6/9/18

Points de Blessures : 13

Influence : -

Bonus d'Endurance Total :

6

Armure : Armure Pare-Ball' (PA 2)

Compétences : Athlétisme, Connaissances Communes (*Guerre, Orks*), Intimidation, Langue : Ork, Survie, Vigilance.

Talents : Assaut Furieux, Charge Berserk, Biceps Saillant, Combat de Rue, Coup Écrasant, Endurci, Formation aux Armes (*Mêlée Primitive, Munitions Solides*), Résistance Physique, Vigoureux. Charge Téméraire (Horde), Feu Sauvage (Horde), Puissance Irrésistible (Horde).

Traits : Charge Brutale (2), Endurance Surnaturelle (2), Fai-zy k'sa marche, Force Surnaturelle (2), L'Union fait la Force, La Loi du Plus Fort.

Armes : Choisissez l'une des Armes suivantes :

-**Ki'Koup :** Mêlée une mains, Primitive, 1d10(+8) R, Pen 2, Déchirant, Déséquilibrée.

-**Fling' :** Basique, Primitive, 60m, -/3/6, 1D10+4 I, Pen 0, Mun 30, Rld 1T, Imprécis, Peu Fiable.

-**Gro'Fling' :** Lourd, Primitive, 120m, -/-/10, 2D10+5 I, Pen 2, Mun 120, Rld 1T, Imprécis, Peu Fiable.

Kalibr' : Pistolet, Munition Solide, 20m, S/3/-, 1d10+4 I, Pen 0, Mun 18, Rech 1T, Imprécis, Peu Fiable. 2x

Grenades Frag : Jet, Grenade, 18m, 2d10 X, Pen 0, Zone d'Effet (4).

Équipement : Sac de Dents ; une poche pleine de balles (1 chargeur).

Boyz Alpageurs

Charpentés, brutaux et belliqueux, les Boyz Alpageurs sont une force avec laquelle il faut compter. Des obus en forme de boulet de canon de leurs thump guns aux crochets inéluctables de leurs choppas, les Alpageurs excellent dans l'art d'amadouer leurs proies, de les traîner vers le bas, puis de les réduire en miettes.

Boyz Alpageurs (Troupe)								
C.C	C.T	For	End	Agi	Int	Per	F.M	Soc
43	20	46	50	30	19	35	35	19

Mouvement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 15

Influence : - **Bonus d'Endurance Total :** 7

Armure : -

Compétences : Athlétisme, Connaissances Communes (*Guerre, Orks*), Dressage +10, Intimidation, Langue : Ork, Pistage +10, Survie +10, Vigilance.

Talents : Assaut Furieux, Charge Berserk, Biceps Saillant, Combat de Rue, Coup Écrasant, Endurci, Formation aux Armes (*Mêlée Primitive, Munitions Solides*), Résistance

Physique, Vigoureux. Assaut de Masse (Horde), Charge Téméraire (Horde).

Traits : Charge Brutale (2), Endurance Surnaturelle (2), Fai-zy k'sa marche, Force Surnaturelle (2), L'Union fait la Force, La Loi du Plus Fort.

Armes : Ki'Koup : Mêlée une mains, Primitive, 1d10(+8) R, Pen 2, Déchirant, Déséquilibrée.

Kalibr' : Pistolet, Munition Solide, 20m, S/3/-, 1d10+4 I, Pen 0, Mun 18, Rech 1T, Imprécis, Peu Fiable. 2x

Grenades Frag : Jet, Grenade, 18m, 2d10 X, Pen 0, Zone d'Effet (4).

Équipement : Sac de Dents ; une poche pleine de balles (1 chargeur).

Règle Spéciale : Waaagh ! : Un Boyz Alpageur peut monter un Squiglier. Ce faisant, il perd le Trait Horde et les Règles Assaut de Masse et Charge Téméraire. A la place, il gagne les Talents Cavalier Compétent. Les Cavaliers gagnent une Lanc' d'Chass' avec le profil suivant :

Lanc' d'Chass' : Mêlée une mains, 2d10+4(+8) X, Pen 7, Concussive (3).

Squigliers

Les Alpageurs ayant un mépris particulier pour les véhicules motorisés de leurs comparses, ils emploient de féroces Squigliers comme monture de guerre. Surprenamment rapide pour leur masse, ils portent les Alpageurs sur le dos, écrasant leurs ennemis sous leurs sabots ou dans leur gueule pleine de crocs.

Squigliers (Bête)								
C.C	C.T	For	End	Agi	Int	Per	F.M	Soc
40	-	40	40	30	10	25	35	10

Mouvement : 10/20/30/60 **Points de Blessures :** 14

Influence : - **Bonus d'Endurance Total :** 6

Armure : -

Compétences : Athlétisme, Survie, Vigilance.

Talents : Coup Écrasant, Endurcie, Frénésie.

Traits : Arme Naturelle, Arme Naturelle Mortal, Bestial, Charge Brutale (3), Endurance Surnaturelle (2), Force Surnaturelle (2), Quadruped, Taille (6).

Armes : Mâchoires : Mêlée une mains, Naturelle, 2d10(+8) R, Pen 4, Déchirant, Encombrant, Éprouvé (2).

Équipement : -

Règle Spéciale : Élevé pour la Guerre : Cette Créature passe immédiatement les Tests de Force Mentale (+o) pour rester au combat dans le cadre de son Trait Bestial.

Règle Spéciale : Irritable : Lorsque le Cavalier d'un Squigliers tente une Action de Charge, il gagne un modificateur de +20 lors du Test. En revanche, chaque fois qu'il échoue un Test de Survie ou de Dressage pour contrôler sa monture, il marque 1 Degrés d'Échec supplémentaire à cause du mauvais caractère de l'animal.

Squig

Les Squigs, comme ils sont affectueusement nommés, se retrouvent invariablement dans la faune qui évolue autour des Orks, presque toujours présents en grand nombre dans les mêmes régions que les Peaux-Vertes. Ils font partie intégrante de leur écosystème : ils mangent les reliquats des Orks (sans parler de la flore, des autres animaux et même des autres Squigs), avant d'être à leur tour mangés par ces derniers.

Squig (Bête)								
C.C	C.T	For	End	Agi	Int	Per	F.M	Soc
35	-	34	25	33	10	25	28	-

Mouvement : 3/6/9/24 Points de Blessures : 8

Influence : - Bonus d'Endurance Total : 4

Armure : -

Compétences : Survie +10, Vigilance +10.

Talents : Assaut Furieux, Charge Téméraire (Horde), Nuée Sanguinaire (Horde), Puissance Irrésistible (Horde).

Traits : Arme Naturelle, Bestial, Charge Brutale (1), Endurance Surnaturelle (2), Force Surnaturelle (2), Taille (3).

Armes : Morsure : Mêlée une mains, Naturelle, 1d10(+6) R, Pen o, Déchirant, Primitive.

Équipement : -

Règle Spéciale : Variantes : A la discrétion du MJ, un ou une Horde de Squig peuvent appartenir à une variante, qui définit leur utilité dans la société Orks.

- **Squig d'Attaque :** Le Squig gagne les Traits *Arme Naturelle Mortelle* et *Charge Brutale* (2).

- **Squig Bombe :** Le Squig gagne un Harnais Explosif comme Équipement. Le Harnais peut être activé par un Ork à moins de 20 mètres, ce qui tue le Squig et inflige 2d10+4 de dégâts Explosif, avec une Pénétration de 1 et la Qualité *Zone d'Effet* (4).

- **Squig Viseur :** Le Squig perd 20 points de C.C et 10 de Force, Endurance et Agilité, ainsi que les Traits *Bestial* et *Endurance Surnaturelle* (+2). De plus, sa Taille passe à (2). Ce Squig peut être rattaché à un Ork et lui confier les mêmes effets qu'un Cibleur Astartes.

Drone Psychneuein

Constituant l'écrasante majorité des Psychneuein adultes, les drones ressemblent à des guêpes géantes, chacune mesurant deux mètres de long, des mandibules à l'extrémité du thorax. Capables de mouvements rapides, extrêmement forts et résistants, les Psychneuein sont également psychiques et venimeux. Leurs dards peuvent percer n'importe quelle armure d'homme ou de Démon, et en grand nombre, ils peuvent submerger même les guerriers les plus puissants.

Drone Psychneuein (Elite)								
C.C	C.T	For	End	Agi	Int	Per	F.M	Soc
40	-	40	56	32	16	66	70	-

Mouvement : 9/16/21/42 Points de Blessures : 20

Influence : - Bonus d'Endurance Total : 8

Armure : -

Compétences : Athlétisme +20, Esquive +10, Psyniscience, Survie, Vigilance.

Talents : Attaque Rapide, Double Equipier.

Traits : Agilité Surnaturelle (3), Arme Naturelle Mortelle, Au-delà, Cauchemardesque, Endurance Surnaturelle (3) ; Force Surnaturelle (3), Peur (2), Psyker (R.Psy 4), Physiologie Étrange, Quadrupède, Taille (5), Vol (10).

Armes : **Dard :** Mêlée une mains, Naturelle, 1d10+3(+4) R, Pen o, Arme Warp, Toxique (2), Spécial : Une Créature dotée du Trait Psyker (R.Psy X) qui subit au moins 1 Point de Dégâts à cause d'un Dard de Psychneuein doit immédiatement réussir un Test de Force Mentale (+o) ou lancer un Jet sur la Table des Phénomènes Psychiques.

Équipement : -

Règle Spéciale : Prédateur Warp : Un Drone Psychneuein est un Psyker Démoniaque de Rang Psychique 4. Il connaît les Pouvoirs *Châtiment*, *Haemorrhage* et *Porte d'Infinité*.

Larve Psychneuein

Les larves de psychneuein mesurent généralement environ un mètre de long et suintent un mucus grisâtre en rampant. Ils sont troublants à voir, comme si leurs mouvements étaient en décalage avec la réalité dans laquelle ils sont nés, et peu d'êtres peuvent supporter leur présence longtemps.

Larve Psychneuein (Troupe)								
C.C	C.T	For	End	Agi	Int	Per	F.M	Soc
15	-	20	20	30	-	10	70	-

Mouvement : 7/14/21/42 **Points de Blessures :** 20

Influence : - **Bonus d'Endurance Total :** 8

Armure : -

Compétences : Déplacement Silencieux, Dissimulation.

Talents : Accrochés (Horde), Puissance Irrésistible (Horde), Ombre Psychique (Horde)

Traits : Arme Naturelle Mortelle, Au-delà, Cauchemardesque, Peur (2), Physiologie Étrange, Quadrupède, Taille (2).

Armes : **Mandibule :** Mêlée une mains, Naturelle, 1d10(+2) R, Pen o, Toxique (1).

Équipement : -

Règle Spéciale : Mutation Spontanée : Lorsqu'un ver Psychneuein subit des dégâts mais n'est pas tué, il a 25% de chances de se transformer instantanément en un drone Psychneuein mature. Si une horde de larves Psychneuein subit des dommages, il y a 50% de chances qu'un seul drone Psychneuein mature apparaisse, ayant mûri à partir d'une des larves blessées.

Alliés

Maître de Vaisseau Romain Aras

"Le Codex n'est pas un livre de prières, c'est un manuel de victoire. Lisez-le, appliquez-le pour vaincre."

Romain Aras est l'incarnation de l'idéal du Codex Astartes, avec une stature imposante et une discipline martiale palpable dans chacun de ses gestes. Ses cheveux noirs coupés court et ses yeux gris acier reflètent une personnalité calculatrice et déterminée. Son armure énergétique, ornée des couleurs noir et argent de la Deathwatch, avec une bordure rouge sur

son épaulière gauche rappelant son ascendance du Genesis Chapter.

Romain Aras est un stratège méticuleux, marqué par les enseignements stricts du Codex Astartes de son chapitre d'origine. Il place la préparation, la discipline et l'efficacité au-dessus de tout. Contrairement à certains Space Marines qui se laissent aller à des démonstrations de zèle religieux ou de bravoure personnelle, Romain est connu pour sa froideur méthodique.

Custodes Decius Publias

"Nous ne sommes pas des héros. Mais si l'Empereur exige notre fin, alors faite qu'elle soit utile. Rien de moins."

Du *triumvirat* de Custodes qui dirige la flotte de Porte Flambeaux, Decius Publias est le plus ancien et celui avec le plus de poids dans les décisions. Decius se caractérise par sa dévotion absolue envers son devoir et même son sens du sacrifice, ayant déjà été laissé pour mort à deux reprises. Il porte une armure dorée aux reflets ternis par des millénaires de service. Silencieux, austère et déterminé, il agit avec une autorité naturelle, et son regard perçant semble jauger l'âme de ceux qu'il observe. C'est cette rigueur qui le rend intimidant : il ne crie jamais, ne menace jamais. Il se contente de demander : *"Es-tu prêt à peser ta vie contre le sort de milliards ?"* Incitant ceux qui hésitent à sacrifier jusqu'à leur vie pour accomplir leur mission.

Technogure de Démolition

Les Technogures sont les Techno-prêtre de bas rangs chargés d'entretenir les machines et capables d'accomplir des rites simples. Ceux spécialisés en démolition peuvent entretenir des engins explosifs et conseiller leur utilisation.

Technogure de Démolition (Elite)								
C.C	C.T	For	End	Agi	Int	Per	F.M	Soc
35	35	45	45	27	45	35	40	20

Mouvement : 2/4/6/12 **Points de Blessures :** 14

Influence : 6 **Bonus d'Endurance Total :** 4

Armure : Armure Carapace de Technogure (PA 6)

Compétences : Athlétisme, Connaissance Commune (*Cult Mechanicus +20, Guerre, Technologie +10*), Connaissance Interdite (*Adeptus Mechanicus*), Démolition +20, Langue (*Bas Gothique, Cant-Mechanicus*), Langue Secrète (*Techna-Lingua*), Logique +10, Pilotage (*Blindés Militaires, Marcheurs, Véhicules Civils*), Techno Maîtrise +20, Vigilance.

Talents : Choc Luminen, Formation aux Armes (Énergétique, Grenade, Jet Primitive, Laser, Mêlée Primitive, PS), Formation de Combat, Formation aux Mechadendrites, Formation Militaire, Induction de Potentia Coil, Maintenance d'Initié, Orthoproxy, Réparation Accélééré, Repousser les limites, Résonance Binaire, Souvenir Précis, Techno-Harmonisation, Utilisation d'Electro-Implants. Paire (*Adeptus Mechanicus*)

Traits : Autostabilisé, Implants Mechanicus.

Armes : **Pistolet Laser Cognis :** Pistolet, Laser, 30m, S/2/-1D10+2E, Pen 0, Clip 30, Rld 1/2 Tour, Cognis, Recoiless, Reliable, Variable. **Hache Omnisienne de Techno-prêtre :** Mêlée une mains, Énergétique, 1D10+7(+4)E, Pen 6, Basterd, Power Field, Unbalanced, Versatile. Spécial : Porte le nom de son propriétaire originel, seulement construit ou donné par ou à un Techno-prêtre. Peut servir de Combi-tool. Donne un Bonus de +5 en Interaction avec des Adeptes du Cult Mechanicus. **Luminen Shock :** Mêlée de poing, Implant, 1D10(+4)E, Pen 0, Shocking(2). **Servo-Bras :** Mêlée une mains, Implant, 2D10+14 I, Pen 10, Recharge, Unwieldy : Peut être utilisée en réaction. Impose un malus de -10 pour les tests de CC si utilisé.

Équipement : Auspex (Inclus dans l'Armure), robe de Technoprêtre (Vêtement Bonne Qualité), 3 Charge Pack Pistol, Combi Tool, 2D5 Pièces Mécaniques, Pot d'Huile Sacrée (6 doses).

Implants : Implants Mechanicus, Servo-Bras, Mechadendrite de Manipulation (x2), Mechadendrite Utilitaire.

Intercessors Primaris

Un Intercessor est l'unité d'infanterie lourde polyvalente standard des Space Marines Primaris. Ses fonctions de combat sont similaires à celles d'une escouade tactique de Premiers-nés Astartes ou d'une escouade tactique de Légion des anciens Légionnaires Space Marines. Ceux des Portes Flambeaux sont généralement des nouveaux guerriers surentraînés mais manquant encore d'expérience au combat réel et ne revêtent pas (encore)

de marques chapitres. Leur armure est grise mais dont les marquages sont au couleur du chapitre de première fondation dont leur glandes progénoides sont issus.

Intercessor Primaris (Elite)								
C.C	C.T	For	End	Agi	Int	Per	F.M	Soc
48	48	65	45	40	35	40	45	30

Mouvement : 5/10/15/30

Points de Blessures : 30

Influence : -

Bonus d'Endurance Total : 9

Armure : Armure Énergétique Astartes MkX : Corps (PA 10, Corps et Membres : PA9)

Compétences : Athlétisme +20, Connaissances Communes (*Adeptus Astartes, Impérium, Guerre*), Connaissances Scolastiques (*Codex Astartes*), Discrétion, Esquive, Intimidation +10, Langue (*Bas Gothique, Haut Gothique*), Signes (*Runes de Chapitre*), Parade +10, Pilotage (*Personnel +10, Véhicules Surface +10*), Survie, Vigilance +20.

Talents : Ambidextre, Biceps Saillants, Coup Mortel, Formation aux Armes Astartes, Guerrier Désarmé, Maître Désarmé, Nerfs d'Acier, Résistance (*Peur, Poisons*), Rechargement Rapide, Résistance Physique, Sens Aiguisés (*Ouïe, Vue*), Sur ses Gardes, Vigoureux.

Traits : Amphibie, Endurance Surnaturelle (5) ; Force Surnaturelle (5), Implants Space Marines Primaris, Touché par le Destin (1).

Armes : Choisissez l'une des armes suivantes :

-**Bolter Astartes modèle Cawl :** Basic, Bolt, 120m, S/3/-, 1D10+9X, Pen 5, Clip 24, Rld 1 Tour, Déchirant.

-**Épée Tronçonneuse Astartes :** Mêlée une mains, Tronçonneuse, 1D10+3(+9)R, Pen 4, Déchirant, Équilibré.

Pistolet Bolter : Pistolet, Bolt, 100m, S/2/-, 1D10+9X, Pen 4, Clip 8, Rld 1 Tour, Déchirant. Couteau de Combat Astartes : Mêlée de poing, Primitive, 1D10(+9)R, Pen 2.

Grenades Frag Astartes x3 : Jet, Grenade, 27m, 2D10+2 X, Pen 0, Zone d'Effet (4), **Grenades Krak Astartes x3 :** Jet, Grenade, 27m, 3D10+4 X, Pen 6, Krak.

Équipement : 3 Chargeurs de Bolter Astartes, 2 Chargeur de Pistolet Bolter.



Règles Supplémentaires

Dans cette section sont décrites des règles non décrites dans le livre de base de Deathwatch utilisé dans cette Aventure. Officiels ou maisons, le MJ peut décider d'utiliser ou non et de modifier toutes ces règles comme bon lui semble.

Attributs et Classes d'Armes

CLASSE D'ARMES

Chaque Arme appartient à l'une des classes suivantes :

- **Mêlée de poings** : Ces armes sont utilisées au corps à corps et peuvent être portées à une main. Lors d'une attaque avec un arme de Mêlée l'utilisateur ajoute son Bonus de Force aux dégâts. Leur taille réduite les rends aussi plus facile à dissimuler et elles infligent un malus de -10 aux tests de fouilles si l'utilisateur l'a volontairement dissimulé. Les armes mêlées de poing peuvent être utilisées en espace confiné sans malus.
- **Mêlée à une main** : Ces armes sont utilisées au corps à corps et peuvent être portées à une main. Elles peuvent aussi généralement être portées à deux mains. Lors d'une attaque avec un arme de Mêlée l'utilisateur ajoute son Bonus de Force aux dégâts.
- **Mêlée à deux mains** : Ces armes sont utilisées au corps à corps et ne peuvent être utilisées qu'à une main. Lors d'une attaque avec un arme de Mêlée l'utilisateur ajoute son Bonus de Force aux dégâts.
- **Distance Pistol** : Ces armes sont des armes à distance tirées à une main et peuvent être utilisées en combat rapproché. Cependant, lorsqu'une arme pistolet est utilisée en combat rapproché, le tireur ne gagne aucun bonus ni pénalité dû à des équipements de visés ni à la portée (elles ne bénéficient donc pas des +30 de bout portant). Les armes pistolet peuvent être utilisées en espace confiné sans malus. (Les pistolet avec l'attribut Scatter sont considérés à bout portant pour l'activation de leur effet, mais ne bénéficient toujours pas du bonus de +30)
- **Distance Base** : Les armes de cette classe sont des armes à distance nécessitent normalement deux mains. Elles peuvent être utilisés à une mains avec pour effet de réduire la CT de moitié, de plus à chaque tour qui passe où l'arme de base est utilisé à une mains l'utilisateur subit un malus de -10 qui se cumule à chaque tour jusqu'à ce qu'il la pose ou la reprennent à deux mains.
- **Distance Lourde** : De telles armes sont des armes à distance nécessitent toujours deux mains et doivent être calées d'une manière ou d'une autre, généralement sur un bipied ou un trépied, pour être tirées sans pénalité. Cela peut cependant aussi se faire à l'aide d'un rebord de fenêtre ou de sacs de sable (ou l'épaule du tireur dans le cas du lance-missiles). Tirer avec une arme lourde sans la caler inflige une pénalité de -30 pour toucher et interdit les tirs en Semi ou Full Auto.
- **Montées** : Ces armes doivent être montées soit sur un véhicule ou encastré dans un emplacement permanent, elles sont tout simplement trop énormes pour être portées par un humain. Leurs besoins en munitions, leur échelle massive et le recul puissant nécessite un soutien important, et sont donc souvent montés sur une tourelle. Elles sont le plus souvent des armes à distance, mais certaines armes comme l'Épée tronçonneuse Reaper des Chevaliers Impériaux sont des armes utilisées au combat rapproché.
- **Jet** : Les armes de jets sont des armes à distance dont la portée est déterminée par le Bonus de Force de l'utilisateur ou l'outil utilisé pour le lancer. Certaines d'entre elles peuvent aussi être des armes de Mêlée (comme les couteaux, les haches et les lances de jet). Lors d'une attaque avec une arme de Jet, le Bonus de Force est ajouté aux dégâts, à l'exception des projectiles explosifs comme les grenades.

Arme Warp : L'arme ignore l'Armure, mais pas les couverts ni les champs de forces.

Champs d'Énergie : Après un test de Parade réussi avec cette arme, l'arme a 75% de chances de briser l'arme adverse. Les armes avec les Attributs Force, Phase, Champs d'Énergie, Arme Warp ou Witch-Edge sont immunisées contre cet effet. Si le champ de force de l'arme est désactivé, l'arme perd ce trait et ses statistiques pour devenir un équivalent Mono de cette arme.

Déchirant : L'arme roll 2D10 par D10 de dégâts et choisi le meilleur.

Déséquilibré : Lorsqu'elle est utilisée pour parer, l'arme inflige un malus de -10 pour parer, elle peut être utilisée lors d'attaques rapides mais pas d'attaques éclairs.

Encombrant : L'arme ne peut pas être utilisée pour parer, ou faire des d'attaques rapides ou éclaires.

Éprouvé (X) : Avec cette arme, tous les D10 de dégâts en dessous de X, sont considérés comme étant en réalité égal à X.

Équilibrée : Lorsqu'elle est utilisée pour une Parade, l'utilisateur gagne un bonus de +10 de CC.

Imprécis : L'utilisateur de cette arme ne gagne aucun bonus lorsqu'il vise avec cette arme.

Jumelée : L'arme consomme deux fois plus de munitions, son temps de recharge est doublé, mais ajoute une touche supplémentaire tous les 2 degrés de réussite d'un maximum égal au nombre de balles pouvant être tirées.

Peu Fiable : L'arme s'enraye sur une 91 ou plus peut importe le mode de tire.

Primitive : Lorsque cette arme frappe une armure qui ne dispose pas de l'Attribut "Primitive", le nombre de Points d'Armure de l'Armure est doublé face aux dégâts de cette arme.

Toxique (X) : Si la cible subit des dégâts de l'arme, elle doit réussir un test d'Endurance (malus -10 fois X) ou subir 1D10 dégâts non réductibles par l'Armure ni l'Endurance.

Zone d'Effet (X) : L'arme touche une zone de X mètre de rayon autour de l'impact, roll les dégâts qu'une seule fois et appliquez les à toutes les cibles dans la zone.

Traits

Band' (Trait) : *Plus il y a d'Ork a un endroit donné, plus l'énergie Waaagh! est palpable, et plus les Peaux-Vertes sont sans peur. Après tout, un Kamion*

rempli à ras bord est une vision qui inspire plus confiance à un Ork que simplement son vieux pote Zog à côté de lui pour lui filer un coup de main.

Lorsqu'un Ork doit passer un Test de Peur ou de Suppression, il reçoit un modificateur de +5 pour chaque Ork supplémentaire dans un rayon de 10 mètres. Les Gretchins, Snotlings et Squigs ne comptent pas comme des Orks dans le cadre de cette règle. De plus, une Horde Orks reçoit un modificateur de +10 aux Tests de Force Mentale contre la Peur et la Suppression par tranche de 10 points de Magnitude de la Horde. De plus, cette Horde ignore le premier Test de Rupture qu'elle doit passer pour maintenir sa cohésion.

Fai-zy k'sa march ! : *Pour des raisons qui échappent encore à l'Imperium, les Orks semblent être capables de faire fonctionner leur propre technologie, aussi biscornues et déglinguées que puissent être les créations des Orks, alors qu'elles ne devraient en tout état de cause même pas pouvoir être utilisées. Pourtant, entre les mains Orks, elles fonctionnent. Du moins, tant qu'elles sont utilisées par des Orks.*

Toutes les Armes Orks possèdent les Traits Imprécis et Peu Fiable, sauf quand elles sont utilisées par un Ork.

La Loi du Plus Fort : *C'est un concept ancré dans la physiologie des Orks : taille et autorité sont synonymes. Les Orks les plus grands étant naturellement considérés comme des chefs par ceux qui sont plus petits qu'eux, et les chefs imposent leur autorité par la violence physique et le volume de leurs cris plutôt que par des plans astucieux ou le charisme, car le respect (ou du moins, ce qui s'en rapproche chez les Peaux-Vertes) n'est accordé qu'à ceux qui ont la force de l'imposer.*

Un Ork peut utiliser la compétence Intimidation pour effectuer les actions des compétence de Charisme ou de Commandement (comme Inspirer ou Terrifier, lorsqu'il commande d'autres Orks, Gretchin, Squigs, ou Snotlings. Lorsqu'il le fait, il affecte autant d'individus que son Bonus de Force.

Implants Spaces Marines Primaris : A le même effet que le trait "Implants Spaces Marines", mais ajoute aussi les effets des organes suivants : La Bobine de Tendon, le Magnificat et la Fournaise Belisarienne.

Ascension Primaris

« Ils ont été forgés pour les heures les plus sombres de l'humanité, et cette heure est arrivée. »

-Primarque des Ultramarines, Roboute Guilliman, Lord Commandant de l'Imperium

Beaucoup des primarques ne pouvaient longtemps contempler la puissance accrue de leurs nouveaux frères Primaris sans désirer endosser lui-même ce manteau de pouvoir. Ils recherchaient cette apothéose douloureuse non par soif de gloire personnelle, mais parce qu'aucun véritable Space Marine ne refuserait une force, une résilience et un armement supérieurs pour mieux protéger l'Imperium et massacrer ses innombrables ennemis. Les guerriers de la Fondation Ultima avaient rejoint leurs Chapitres d'origine. Les machines et dispositifs du Don du Primarque, développés par Belisarius Cawl et envoyés dans la galaxie avec les forces de Porteurs de Torche, avaient fourni à ces Chapitres des vagues de nouvelles recrues Primaris, intégrées à tous les niveaux de leur organisation.

Pour les Chapitres composés uniquement de Primaris, l'affaire s'arrêtait là : ils se dressaient fièrement en défenseurs de l'Imperium, recrutant sur leurs fiefs conquis et forgeant leurs propres listes d'honneur au fil des années terranes. Mais pour les Chapitres plus anciens, des questions restaient en suspens. Un Marine de la Première Génération qui n'avait pas été créé Primaris dès le départ pouvait-il subir les géno-thérapies et chirurgies invasives nécessaires pour atteindre ce statut ? Pouvait-il bénéficier du physique amélioré des Primaris et accéder à leurs puissantes armes ? En somme, pouvait-il franchir ce qu'on appelait le « Rubicon Primaris » pour devenir une arme vivante encore plus redoutable au service de l'Empereur, ou bien ces tentatives ne feraient-elles que gaspiller des vies d'Astartes précieuses à un moment où l'Imperium ne pouvait se permettre de sacrifier ses plus grands défenseurs ?

Les archives divergent aujourd'hui sur l'identité des premiers Space Marines à avoir fait ce saut périlleux. Certains affirment qu'il s'agissait de Marneus Calgar des Ultramarines, ou encore de Kor'sarro Khan, le féroce Maître de la Chasse des White Scars, qui auraient été les premiers à subir cette douloureuse transformation. D'autres Chapitres revendiquent cet honneur, ou bien pleurent la perte tragique de ceux qui ont essayé et échoué à s'élever. Pourtant, malgré les pertes subies et les souffrances indicibles qu'implique l'ascension Primaris, chaque jour solaire voyait de nouveaux frères de la Première Génération franchir le Rubicon.

Prérequis

Conditions : Être un Space Marine de minimum Rang 1 et avoir au minimum 45 d'Endurance et 45 de Force Mental.

Coût : Le personnage devra dépenser 1500xp et perdre de façon permanente un Point de Destin alors que la Chirurgie Rubicon le mène à une mort quasi certaine.

Implants Spaces Marines Primaris

Les Spaces Marines subissent durant le passage du Rubicon Primaris la transplantation de trois nouveaux organes leurs donnant de nouvelles capacités en plus de renforcer celles déjà présentes au-delà de ce que peut être un Premier Néé.

Les Primaris Ascensionné reçoivent les organes avec les effets suivants :

- **Bobine de Tendon** : Les tendons des Primaris Space Marine sont renforcés avec des bobines de câbles en Dur-acier qui peuvent se contracter avec une force incroyable, magnifiant sa force et donnant à son corps une autre ligne de défense. Un Primaris Space Marine peut écraser le crâne d'un homme dans sa main, briser Flak Armor avec son point, ou même mordre à travers un câble métallique en cas de besoin. **Effet** : Confère un bonus de +1 à la Force Surnaturelle du Frère de Bataille.
- **Magnificat** : Un petit lobe de la taille d'un timbre qui est inséré dans le cortex du cerveau. Le Magnificat sécrète des hormones qui augmentent les fonctions de croissance du corps tout en intensifiant la fonction de ses autres implants transhumains, en particulier ceux de la Biscopea et de l'Ossmodula. En vérité, le Magnificat n'est que la moitié de la vraie glande Immortis à double valve (le soi-disant Dieu-Créateur) que l'empereur a créé pour ses primarques. Cependant, Archmagos Cawl n'a trouvé que des matériaux et des plans génétiques pour construire le lobe Dextrophique (la moitié droite de la glande Immortis), tandis que les plans pour le Sintarius (la moitié gauche) qui compléterait le super-organe d'origine a été entièrement éradiqués des archives l'Impérial sur le projet Primarch. Que cela ait été fait de la propre main de l'Empereur ou par une source néfaste, Cawl ne pouvait le savoir. **Effet** : Confère un bonus de +1 à l'Endurance Surnaturelle du Frère de Bataille.
- **Fournaise Belisarienne** : Il s'agit d'un organe dormant qui se connecte aux deux cœurs Astartes. En période de stress extrême, ou si le corps du guerrier subit un traumatisme violent et dommageable, il expulse de grands flous de produits chimiques auto-synthétisés - un hyper-cocktail qui simule l'action biologique des stimulations de combat tout en aidant à la repousse rapide des tissus, les os et les muscles. La glande retombe alors en sommeil et met un certain temps à se reconstituer métaboliquement pour la prochaine utilisation. **Effet** : Chaque fois que le Frère de Bataille subit des Dégâts Critiques, il peut décider d'activer la Fournaise Belisarienne et réussir un test gratuit d'Endurance. S'il réussit ce test, il gagne le trait Regeneration (2) autant de tours que son bonus d'Endurance. Il ne peut activer cet effet qu'une fois par mission.

Equipement Primaris

Les Spaces Marines Primaris ont accès à tout un nouvel arsenal conçu spécialement par Belisarius Cawl pour répondre aux attentes du désormais Seigneur Commandant de l'Imperium.

Armures Énergétiques Primaris

<u>Armure Énergétique d'Astartes Primaris</u>							
Nom	Armure	CAP d'Agilité	Poids	Auto-Sens	Histoires d'Armure	Réquisition	Renom
MkX Tacticus	Corps 10 / Tête et Membres 9	50	190kg	+10	1	-	Aucun
MkX Phobos	Tous 9	55	180kg	+15	1	40	Aucun
MkX Gravis	Corps 11 / Tête et Membres 9	45	200kg	+15	1	80	Héro
	Lorsqu'une Attaque touche la tête du Porteur, celui-ci lance 1d10. Sur un résultat de 8+, la touche est résolue au Corps. Le porteur obtient un modificateur de +5 en Commandement.						

Armes à Distance

Armes à Distance Primaris										
Nom	Groupe	Portée	Modes	Dégâts	Pen	AT	Rch	Qualité	Réquisition	Renom
Armes Bolt										
Fusil Bolter Modèle Cawl	Basique	120m	S/3/-	1D10+9X	5	24	1 T	Déchirant	5	-
Carabine Bolter	Basique	80m	S/3/-	1D10+9X	5	24	1 T	Canon Court, Déchirant	10	-
Fusil Bolter Automatique	Basique	100m	S/3/6	1D10+9X	4	50	2 T	Déchirant	15	Resp
Fusil Bolter Lourd	Basique	150m	S/3/-	1D10+10X	5	24	1 T	Déchirant	15	Resp
Fusil Bolter Hellstorm	Basique	100m	S/3/6	1D10+10X	5	50	2 T	Déchirant	25	Resp
Fusil Bolter Sniper MkIII	Basique	200m	S/-/-	-	-	8	2T	Déchirant, Fiable, Précis.	30	Resp
	Règle Spécial	L'arme contient un sélecteur de tir intégré et peut être chargé avec diverses munitions : (L'arme est fournis de base avec un chargeur d') - Bolt Executioner : 1D10+10X, Pen 5, Spécial : Ignore le couvert et impose un -10 à l'esquive. - Bolt Super-Frag : 1D10+9 X, Pen 5, Zone d'Effet (2). - Bolt Mortis : 1D10+10X, Pen 5, Toxique (3).								
Fusil Bolter Executor	Lourd	170m	S/2/-	2D10+12X	6	8	2 T	Déchirant	15	Resp
Pistolet Bolter d'Assaut	Pistol	40m	-/-/5	1D10+12X	5	15	1 T	Déchirant	15	Resp
Pistolet Bolter Absolver	Pistol	60m	S/2/-	1D10+9X	5	8	1 T	Déchirant, Imprécis	5	Resp
Canon Court : L'arme peut être utilisé au corps à corps avec un malus de -10 au lieu de -20 (Sans bonus de bout portant), elle peut aussi être utilisé à une mains avec un malus de -10 au lieu de la division par 2 de la CT (les malus de -10 ce cumulant à chaque tours s'appliquent toujours).										
Armes Laser										
Fusil Laser Astartes	Basique	200m	S/-/-	2D10+10 E	5	5	2 T	Fiable, Impitoyable (2), Précis.	30	Resp
Armes Plasma										

Plasma Incinerator	Basique	120m	S/2/-	1D10+12 E	12	24	2 T	Maximal, Surcharge, Vengeur (9)	20	Resp
Plasma Incinerator d'Assaut	Basique	90m	S/3/-	1D10+12 E	12	24	2 T	Canon court, Maximal, Surcharge, Vengeur (9)	28	Resp
Plasma Incinerator Lourd	Basique	170m	S/-/-	2D10+12 E	12	16	4 T	Maximal, Surcharge, Vengeur (9), Zone d'Effet (3)	30	Resp
	Règle Spécial		L'arme doit être connectée à un Power-pack pour fonctionner.							
Pistolet Plasma Exterminator	Basique	40m	S/2/-	1D10+10 E	10	24	1 T	Maximal, Surcharge, Vengeur (9)	25	Resp
	Règle Spécial		L'arme doit être connectée à un Power-pack pour fonctionner.							