



Le chasseur d'Eleusis

lundi 15 octobre 2012, par [Fredraider](#)

Le meneur de jeu trouvera déjà des détails généraux sur Eleusis à la page 342 du livre des règles. Ce scénario a été inspiré et développé sur l'idée de synopsis d'aventure se référant au Lictor de [Mark of the Xenos - VO 2011](#). L'équipe d'extermination sait peu de chose, l'aventure commence dès l'entrée dans l'atmosphère de leur Thunderhawk. Dès le débarquement, l'équipe doit rencontrer un éminent Magos Biologis, Delthian qui leur expliquera en détails l'ensemble de leur mission de traque et de mise à mort.

Points de réquisition : 67 points.

- Objectif primaire : tuer le Lictor (spécialiste),
- Objectif secondaire : empêcher le Lictor de communiquer ses informations à l'Esprit de la Ruche (spécialiste),
- Objectif secondaire : sauver le Ratling Ryan (spécialiste),
- Objectif tertiaire : récupérer le Tintinnabulum de la basilique engloutie de Saint Thésérax (novice),
- Objectif tertiaire : détruire l'obélisque des mouches (novice),
- Objectif tertiaire : détruire le chef des mutants (spécialiste),
- Objectif tertiaire : abattre l'ensemble des mutants du borbier et basilique (spécialiste).

Recommandation du Watch Capitaine : privilégiez les munitions Stalker et les lance-flammes.

La traque commence

Dès la soute ouverte, l'équipe se trouve sur le faite d'une très haute tour. A perte d'horizon, dans le moutonnement des nuages, le paysage se résume à une cité gigantesque, constellée de centaines de

tours d'église et de statuaire gigantesque à l'hommage de l'Empereur Dieu. Ils vont entendre des sons de cloches résonner dans l'air matinal. L'énorme cité-chapelle respire le zèle envers l'Ecclésiarchie et sa divinité.

Trois personnages sortent d'un monte-charge, s'avancent et s'agenouillent devant les Space Marines. Il y a Delthian, identifiable à son lourd exosquelette de l'Adeptus Mechanicus. Puis, un malingre Astropathe, reconnaissable aux cavités oculaires évidées, vêtu d'une robe noire et au long bâton de l'Adeptus Telepathica. Enfin, un Commissaire Impérial, sévère avec sa casquette bien calée sur sa tête. L'Astropathe se prénomme Jovo et le commissaire Dirak Johan et appartiennent au 14ème Régiment de Scintilla.

Ils souhaitent la bienvenue à l'escouade et les invite à les suivre sur le monte-charge. La descente dure une poignée de minutes, les trois personnages sont quelque peu intimidés par la stature des Space Marines.

Le monte-charge les débarque sur un vaste espace intérieur, des baraquements de la Garde Impériale sont placés en carré. De nombreux soldats sont témoins de l'arrivée des Space Marines. Le trio les amène dans une chapelle, frappée du symbole du Medicae. Elle est curieusement gardée par des soldats. L'intérieur est vide d'occupants, seulement dix sacs mortuaires et un cercueil drapé du drapeau régimentaire sont alignés au sol, en rang d'oignons.

Johan Dirak s'approche du cercueil, lui rend un salut militaire et se tourne vers l'escouade d'extermination : « Seigneurs de l'Adeptus Astartes, je vous souhaite la bienvenue en ces heures sombres sur Eleusis et je vous transmet les respects du 14ème Régiment de Scintilla. Notre régiment



souffre d'une terrible peine, la mort de son Mestre de Camp, ou Colonel en chef, nommé Cathmore Everett et de l'ensemble de sa garde rapprochée. Notre chef a été sauvagement assassiné ainsi que l'ensemble de sa garde d'honneur. Je vais laisser la parole au Magos Delthian. ».



Le Magos Biologis poursuit : « J'avais sollicité l'aide de l'Adeptus Astartes et je suis enchanté de voir la promptitude de votre réactivité mes seigneurs car l'heure est grave pour Eleusis. Mon dossier Medicae expédié semble avoir été bien entendu. Je peux affirmer avec une certitude de 99% que Cathmore et sa garde ont été victimes d'une attaque fulgurante, létale et assassine par un organisme supérieur Tyranide, sûrement un Lictor. Le cerveau de Cathmore a été dévoré et sa garde sauvagement abattue, sans leur laisser la moindre chance de survie. Le Lictor s'est approprié les connaissances stratégiques du Colonel en chef, si la Flotte Ruche Dagon s'attaque à Eleusis, ces informations lui seront précieuses ! Le Lictor doit être annihilé avant que son organisme soit réintégré par la Flotte Ruche. J'ai pu isoler le génotype du Lictor, grâce à un de ses barbillons laissés sur une des victimes et calibré un auspex portatif pour pister sa trace mais il n'a qu'une faible portée. C'est pour cela que je vais laisser la parole à Jovo, l'Astropathe émérite du 14ème Régiment de Scintilla. ». Un jet réussi en **Connaissances interdites (xenos) à -10** permet d'apprendre le profil général d'un Lictor tyranide. Les statistiques du Lictor se trouve aux pages 37-38 de [Mark of the Xenos - VO 2011](#).

Pour finir, Jovo prend la parole : « Illustres seigneurs bienveillants de l'humanité, je vous salue. L'ombre s'étend, les fondations d'Eleusis tremblent. Malgré ces entraves, j'ai pu me livrer à des augures et celles-ci m'indiquent que le monstre s'est caché dans le vieux cimetière de Thésérax. Celui-ci se trouve aux limites de la cité suprême d'Eleusis, sur les rivages de l'océan cardinal. C'est un lieu oublié et à moitié englouti par la montée des eaux. Je suis convaincu que la bête s'y terre en attendant l'ordre impérieux de l'Esprit de la Ruche. ».

Vers Thésérax

Delthian va accompagner l'équipe d'extermination jusqu'au cimetière et remet l'auspex portatif. Ils vont emprunter un tramway blindé à l'iconographie religieuse très marquée. Ils vont pouvoir admirer à travers les meurtrières du wagon, les embellissements religieux et tentaculaires de la cité cardinale d'Eleusis. Le tramway va emprunter d'étroits aqueducs et ponts aériens pour s'enfoncer peu à peu dans les méandres de la cité. Le meneur de jeu doit surenchérir sur l'atmosphère gothique des bâtiments. Au fur et à mesure, de leur descente vers l'océan, décrivez peu à peu des cathédrales en travaux, couvertes d'échafaudages et d'immenses grues. Puis, des bâtiments religieux en ruines ayant été la proie des flammes. A partir de ces ruines, de hautes clôtures électrifiées courent le long des rails. Sur un jet de **Connaissances Générales (secteur de Jéricho)** réussi, le Space Marine se souviendra que la planète avait basculé sournoisement dans l'adoration des dieux sombres.

La Croisade d'Achilus avait dû exciser par le feu et le bolt, les zones et les populations hérétiques. Puis, la reconstruction de ces quartiers était longue, la déliquescence du Saillant d'Orpheus semblait même avoir donné un frein total à ce faible élan de rétablissement.

Les derniers kilomètres de la ligne de tramway, traverse des ruines et des friches, où une végétation brunâtre, malade et piquante recouvre peu à peu le paysage urbain. Les étangs d'eau saumâtre sont de plus en plus présents le long du remblai. Le tramway s'arrête dans une petite gare décrépite, le terminus de cette ligne. Dès qu'ils sont descendus de la rame, ils sont accueillis par des gardes impériaux. Sur un jet de **Vigilance** réussi, le Space Marine pourra remarquer des snipers ratlings postés aux étages de la gare. Sous un hangar croulant, deux sentinelles sont en cours de maintenance, leurs batteries laser en recharge. Non loin de là, sous les toiles, d'une vieille halle rouillée, une dizaine de tentes militaires sont disposées, des murets de sacs de sable en font le tour. Dans chaque coin du carré, des bolters lourds sur trépied pointent leur fût vers les friches. Les gardes



impériaux s'approchent et s'agenouillent devant les Space Marines.

Le sergent Caspio du 14ème Régiment de Scintilla se présente à l'escouade.

Caspio fait le signe de l'aquila impériale en direction des Space Marines et s'accroupit attendant qu'il lui donne l'ordre de se relever. Il leur expliquera que ce poste surveille le terminus de la ligne de tramway. L'Adeptus Arbites a déserté la zone au profit de la Garde Impériale, depuis l'escalade de la menace tyrannique. La zone de ruines et de friches n'est pas sûre, des bandes de hors-la-loi et d'indigents écument cette zone et la revendiquent. Au-delà des ruines, c'est l'océan cardinal, un cloaque toxique et marécageux sur des miles et des miles, tous les égouts de la cité suprême d'Eleusis se déversent sur la côte. Ce marais dangereux est peuplé de vermines et de bêtes affamées, voir de mutants amphibies. Le cimetière de Thésérax est un endroit maudit, peu à peu s'abîmant dans l'océan tout proche.

Caspio va leur raconter que son meilleur vétéran ratling, nommé Ryan a disparu dans ce cloaque. Ryan avait remarqué les traces d'une bête monstrueuse qu'il l'avait très inquiété. Ryan voulait absolument en savoir plus et Caspio lui avait accordé de mener des investigations mais sans prendre de risques. Malheureusement, le pauvre Ryan n'est toujours pas revenu. Si les Space Marines percent le mystère de Ryan, le Sergent Caspio en sera très reconnaissant.

Caspio va ordonner à ses vétérans d'accompagner les Space Marines jusqu'à l'entrée du cimetière. Le Magos Biologis va attendre leur retour. La marche se réalise dans des rues délabrées dont la végétation démesurée et piquante (imaginez des ronciers géants) forme comme une voûte au-dessus de leur tête, plongeant l'endroit dans une pénombre cendreuse. Le sable grisâtre de l'océan est aussi visible par endroit, formant des tas dans les anfractuosités. L'air se charge d'un curieux mélange iodé et acide. L'entrée du cimetière est en délabrement, la double porte au sol est rouillée et défoncée. Les gardes leur souhaitent bonne chance et font demi-tour. Les tombes et les mausolées sont

envahis par les ronciers. Des bâtiments en ruine penchent dangereusement vers le sol. L'horizon se résume à une mer de boue saumâtre et noirâtre à perte de vue. Plus, l'escouade va avancer dans le cimetière, plus le sol devient boueux et les Space Marines auront de plus en plus de mal à se déplacer. Dès les premiers pas, l'escouade tombe sur un charnier, une vingtaine de types, au visage tatoué d'un crâne blanc, vêtus d'armures rapiécées de l'Arbites, armés de petits calibres usés et d'armes blanches, semblent avoir livré un dernier baroude d'honneur. Certains corps ont été sauvagement démembrés, d'autres portent des blessures profondes jusqu'à l'os ou les viscères. Déjà, des petits crabes et des asticots s'attaquent à la chair morte. C'était la bande de voyous qui contrôlait le cimetière, ils se sont fait décimer par le Lictor qui a aussi profité de dévorer leurs mémoires pour s'approprier des connaissances précises de la zone.



Dans la boue jusqu'au cou

Cette zone boueuse est dangereuse, si les Space Marines se décident à courir dans la boue, jet d'**Agilité** ou d'**Acrobatie** pour se déplacer sans malus.

Fondrière : certaines zones boueuses sont sans fond et des Space Marines en armure énergétique ont toutes les chances de s'enfoncer et mourir dans les sables mouvants. Des jets d'**Observation**, de **Vigilance**, sont à réaliser pour percevoir ces zones traîtresses. Si un Space marine s'y retrouve piégé, des jets de **Force** lui seront nécessaires pour s'extraire ou des jets combinés de ses coéquipiers pour le trainer sur un sol moins boueux.

Attaque des Doves Dévoreuses : une horde de vermines, connues sous le nom de doves dévoreuses vont bondir de la boue sur l'escouade d'extermination. L'embuscade est imparable et la horde de ces vermines engage directement l'escouade au corps à corps. Au meneur de jeu de déterminer la force de cette horde. Le profil de la Dove Dévoreuse se trouve page 60 dans Créatures



et Anathèmes.



L'autel aux mouches : un petit îlot sort de la boue, il semble être un amoncellement de pierres tombales, de racines et de champignons noirâtres. Des carcasses faisandées de gros lézards et des ossements blanchis de squelettes humains et non identifiables parsèment l'ensemble de l'îlot. Une pierre dressée, couleur d'ivoire sale, couverte de boue verte encroûtée avec de nombreuses traces de sang séché, trône au sommet de l'endroit. Des glyphes infâmes sont ciselés sur cette étrange obélisque primitive. Pour l'escouade, il ne fait aucun doute que cet endroit est blasphématoire et dévolu aux forces du Chaos. Si l'équipe farfouille, un Portepeste de Nurgle apparaît semblant s'extirper des tas d'ossements. Tant que le démon reste à proximité de l'obélisque, il n'est pas sujet à l'instabilité du warp. Le profil du Portepeste se trouve à la page 112 de *Mark of the Xenos*. Une Krak grenade à la base de l'obélisque la pulvérise sans coup férir. Si l'obélisque n'est pas détruite et que l'équipe continue à rester sur l'îlot, un autre Portepeste se manifeste !

Le village des mutants : les Space Marines vont s'approcher d'un village en ruines, composé de taudis et d'entrepôts que reliaient des passerelles en fer rouillées et piquées de salpêtre. Les villageois se cachent et seront très apeurés par la présence des Space Marines. La plupart d'entre eux se coucheront au sol, pleureront à chaudes larmes, ou s'accroupiront de peur. Ils pourront discuter avec eux, leur bas-gothique est encore compréhensible. Le shaman de la tribu nommé Traz peut leur parler d'une bête qui rôde la nuit dans la boue. Il a peur pour son village. Certains chasseurs ont déjà disparu dans la mer de boue. Sur des jets, d'**Observation** ou de **Vigilance, très difficile (-30)**, ils remarqueront des signes discrets de mutations sur quelques individus : pieds palmés, doubles paupières, iris de lézards, cils ondoyants... Si les Space Marines attaquent, considérez la population du village comme une Horde de Civils mais rajoutez les traits Hordes suivants : Mass Assault et Fanatical Devotion. Traz est un psyker non assermenté, un dresseur de vermines.

La basilique engloutie

Les Space Marines vont remarquer un clocher impérial émergeant du borborygme, une tour en ruine penchée légèrement vers le sol et recouverte de plantes grimpantes et piquantes. La porte d'entrée doit être sous les décombres et la boue, il est relativement aisé d'escalader jusqu'au faite de la tour même pour des Space Marines en armure énergétique, les ronciers ont des ramifications épaisses et les diverses gargouilles offrent pas mal d'appui.

Sur le faite carré, il y avait deux tentes grossières qui sont éventrées et sans dessus-dessous, des armes en mauvais état y sont brisées et on peut remarquer quelques douilles et cartouches au sol de petits calibres. Cinq cadavres de mutants (deux hommes et trois femmes) sauvagement découpés, en cours de décomposition, se trouvent parmi les débris. Les mutations sont d'ordre reptilien, peau imberbe, squameuse à écailleuse, embryon de queue caudale, langue bifide et proto-griffes.

A la différence du village, ici les mutations sont plus marquées. Si l'auspex portatif est enclenché, il indique la présence des phéromones du Lictor. La piste des phéromones indique un escalier en pierre qui descend dans la tour.

*Note au meneur de jeu : Cette basilique mineure, dédiée à Saint Thésérax (auguste local d'Eleusis) est lentement engloutie par le cloaque. Depuis plus deux siècles, elle est aux mains des mutants et des hérétiques. Tout cela pourrait bien changer. Le Lictor y a trouvé là, un nid douillet en attendant l'appel de l'Esprit de la Ruche et l'équipe d'extermination va très sûrement nettoyer cet antre maléfique. Les astérisques * signalent un lieu que le lictor a traversé où l'auspex réagit. L'ensemble des pièces de la basilique sont quasi plongées dans le noir, l'air est chargé de humidité et de lourdes poussières en suspension. Néanmoins, cela ne gêne en rien les organismes améliorés d'un Space Marine. Si les munitions, autre que Stalker sont utilisées,*



l'escouade risque d'affronter très rapidement l'ensemble des belligérants de la basilique, avec un repli stratégique et sûrement l'échec de la mission. Les stat des hommes crocodiles sont globalement identiques à celle du Kroot (cf. Mark of the Xenos, p.19)



1. La tour * : l'escalier plonge dans l'obscurité, les Space Marines sont obligés d'y descendre en file indienne. Il s'échappe de la tour, une atmosphère viciée, que les organismes améliorés de Space Marines ont tôt fait de s'y adapter. L'air est très humide et les parois maçonnées sont tapissées de boue partiellement séchée. La tour s'étend bien en-dessous du niveau de la boue, la basilique est peu à peu engloutie. Les anciens vitraux ont été calfeutrés par des pierres et du bitume pour l'étanchéité.

2. L'ancienne salle de prière * : l'escalier débouche dans une salle de prière inclinée, les bancs en fer sont pêle-mêle dans le coin le plus incliné de la pièce. Ils sont couverts de vert de gris. En face d'une porte, se trouve un dais, trois silhouettes en robe prient devant une statue en osier, représentant un homme crocodile, aux traits dissimulés sous une capuche épaisse, avec une couronne de crânes humains. Leurs robes brunâtres dissimulent d'épais mutants. Leur physiologie s'apparente à des hommes-crocodiles, les caractéristiques humaines ont totalement disparues. Ces mutants sont puissants, ils mesurent deux mètres et pèsent une centaine de kilos. Ils attaquent avec vélocité les Space Marines. Un quatrième ou un cinquième homme-crocodile en fonction du nombre de Space Marines tombent du plafond sur leurs têtes...

3. La chapelle nord : un dôme élevé coiffe cette pièce circulaire. De la boue séchée et des racines mortes recouvrent le plafond et les murs. Les fresques murales sont impossibles à discerner. Le sol s'est effondré à plusieurs endroits. Des grosses flaques de boue jaunâtre s'échappent des fissures, apportant avec elles une odeur chimique et putride

pour le moins écœurante.

4. La chapelle sud : une fresque circulaire, effacée et humide recouvre les murs de cette chapelle. Un plafond voûté la surmonte. Des plaques de moisissure dégoulinent des murs.

5. La nef centrale putride * : des plafonds voûtés coiffent l'ensemble du chœur de la basilique. Lianes et racines moussues se frayent un chemin à travers de longues fissures dans le haut plafond et pendent à l'intérieur de la pièce. Une pellicule verdâtre recouvre les murs et le plancher de cette vaste pièce. Un énorme mutant rôde dans la nef et le transept. C'est un gros lourdaud, il attaquera les Space Marines dès qu'il les verra. C'est un homme crocodile beaucoup plus puissant et charpenté que ses congénères. Il est comparable à la stature d'un dreadnought. Par contre, son intellect est très faible, c'est tout au plus un chien de garde.

6. Le narthex * : il est en piteux état. De lourds madriers sont calés sur les portes corrodées d'entrée de la basilique. Les fentes des doubles portes sont calfeutrées avec du bitume et des racines. Les vitraux sont bouchés par des pierres et de la boue séchée. L'atmosphère de la pièce est très enfumée par un feu de tourbe se trouvant au centre de celle-ci. Des hommes-crocodiles, vêtus d'amples soutanes noires sont penchés autour du feu et discutent à voix basse. Dès qu'ils remarquent les Space Marines, ils les attaquent. Il y a autant de hommes-crocodiles que de Space Marines. Dans un coin de la pièce, il y a une cage en fer à la serrure grossière. Le ratling Ryan s'y trouve. Il est amaigri, accroupi dans la fange mais bien heureux d'être libéré. Il est infiniment reconnaissant et pourrait leur être utile s'il arrivait à mettre la main sur son fusil de sniper et ses munitions.

7. Le transept * : des bas-reliefs du culte impérial saccagés et enduits de lambeaux verdâtres, ornent les murs. Comme si des bêtes reptiliennes, venaient se gratter pour faire tomber leur mue. Les statues impériales se trouvant dans le transept sont toutes défigurées et recouverte de mousse et d'une pellicule verte et gluante. Des bancs en fer brisés sont disséminés dans toute la zone. Un dais se



trouve au milieu du transept. Une statue imposante, faite de centaines de soudures d'un fatras d'objets de culte corrodés, repose sur le dais. Elle représente un homme crocodile, dont son regard se cache sous un capuchon. La statue porte autour du cou un collier de chaînes frappé du symbole impie de Khorne. Si les Space Marines observent la statue (jet d'**Observation à -10**), ils remarqueront qu'une étrange bannière, couplée à un clocheton semble prisonnière à l'intérieur de la statue évidée. C'est le Tintinnabulum de la basilique de Saint Thésérax. S'ils commencent à massacrer la statue pour extraire le Tintinnabulum, un Sanguinaire de Khorne se manifeste pour abattre son ire sur l'escouade. Tant que la statue reste à peu près intacte, le démon n'est pas sujet à l'instabilité du warp.

8. Le chœur * : chaque abside est emplie de tout un fatras moisi représentant les rapines des mutants (l'armement du ratling Ryan est dans ce fatras). Le chœur était réservé à la collégiale de la basilique, il est caché par des murs en bois ouvragés qui sont désormais pourrissants et détériorés. Deux grilles en fer de part et d'autre du chœur verrouillent l'accès. Une fois que l'escouade a franchi une porte menant au chœur, elle tombe nez à nez avec le chef des mutants. Il occupe la chaire principale de la collégiale, c'est un énorme homme-crocodile, maniant une hache démon, dégoulinante perpétuellement de sang frais. Sa tête est dissimulée sous une capuche rouge et il porte un genre de halo de fer surmonté de crânes humains plantés sur chacune des piques. Prenez les statistiques du Prince Démon du livre de règles. Réalisez quelques rounds de combat puis passez à l'évènement suivant. La basilique va trembler

soudainement, des centaines moellons vont se détacher du plafond dans un grand fracas et une cascade de boue cavalant dans leur suite. C'est une étrange cosse qui a traversé le toit de part en part et s'est écrasé au sol. C'est un cosse mycétique de petit gabarit, il ne contient aucune créature mais c'est un relais synaptique de longue portée, permettant d'envoyer des informations à l'Esprit de la Ruche.

De fines tentacules bleutées et phosphorescentes vont émerger du cosse, elles attendent que le Lictor communie avec elles.

C'est à ce moment, que le Lictor bondit des ombres pour se brancher sensoriellement avec le cosse et transmettre ses informations concernant les défenses planétaires d'Eleusis ! L'escouade va avoir fort à faire, batailler avec le chef mutant tout en contrant le Lictor. De plus, un torrent de boue cascade dans la pièce ! Le Lictor n'attaquera pas et ne fera que se défendre son but est de transmettre les informations drainées. La transmission des informations prend cinq rounds ou le Lictor est emmaillotté de tentacules frémissantes et ne peut qu'esquiver les attaques. Deux Kraks grenades suffisent à détruire la cosse. A la destruction du cosse, le Lictor frénétique attaque tout ce qui bouge, en fonction de l'état de l'escouade, c'est peut-être bien le chef des mutants qui sera la cible ! Le combat doit rester épique, tout autant la fuite vers l'extérieur de la basilique qui s'inonde et se délite sous les assauts rugissants de la boue.

Le retour jusqu'à l'avant-poste de la Garde Impériale ne pose pas de problème. Ainsi s'achève la mission en espérant que l'escouade réalisera l'objectif principal.