



WARHAMMER
40,000

LE TRÉSOR D'IONOS
Campagne narrative 40K
par PRIDE



Introduction

Introduction

Situé dans le cadran sud du Segmentum Solar, l'agri monde d'Ionos est l'une des plus importantes places de production de rations de combats de tout l'Imperium. Son importance stratégique vital à l'effort de guerre des armées de l'Empereur en a fait l'une des planètes les plus fortifiées du secteur.

Désireux de profiter des installations militaires défensives de la planète, une puissante guilde de marchants libres, connue sous le nom des Seigneurs du Voyages, passa jadis un pacte avec le gouverneur planétaire d'Ionos afin d'entreposer leur faramineuses richesses au sein des entrepôts fortifiés de la planète. En contrepartie de taxes substantielles, les Seigneurs du Voyages firent atterrir des dizaines d'immenses vaisseaux cargo, porteur d'œuvres d'art anciennes, de Xéno artefacts prohibés, de pierres précieuses, et surtout de data-tablette contenant les codes permettant d'accéder aux richesses des membres les plus influents de la guilde.

Pendant près de trois siècles, cet accord resta secret, jusqu'à ce que le Baron Thaddeus Vane, l'un des membres les plus haut placés de la guilde, ne se fasse banir à la suite d'une désastreuse tentative de commerce avec une faction dissidente

de l'Empire Tau. Cette opération hasardeuse finit par coûter à la guilde le retrait des lettres de marques de l'ensemble de ses membres, et de sérieux ennuis avec l'Inquisition, notamment l'Ordo Xenos.

Avant de se faire exécuter par un mystérieux assassin polymorphe à la suite d'un contrat placé sur sa tête par ses pairs, Thaddeus Vane raconta à ses deux fils, Alistair et Damian, l'histoire du pacte d'Ionos, et leur fit promettre de le venger. Les deux parias quittèrent en hâte le Segmentum Solar, et l'Imperium perdit toutes traces des deux frères.

Bien des années plus tard, une importante flotte pirate, menée par Alistair Vane, parvint à aborder une des navettes de fret des Seigneurs du Voyage. Alistair parvint à capturer le capitaine de la frégate, un riche nanti, membre éloigné de la famille de leur défunt père. Secondé par son frère Damian, un redoutable télépathe ayant échappé à l'attention des vaisseaux noirs, Alistair, après l'avoir longuement torturé, obtint du capitaine brisé les codes d'activation des systèmes de sécurité d'Ionos.

La première étape de leur plan venait de débiter.

Cependant, pour s'emparer des richesses d'Ionos, Vane savait qu'il devait orchestrer une attaque planétaire à grande échelle, et que ses propres ressources, bien que considérables, ne suffiraient pas.

Il acheta à prix d'or des phéromones Tyranides à des Magos Biologis renégats, et les vaporisa depuis des navettes de transport envoyées vers Ionos, réveillant ainsi un culte Genestealer qui avait infiltré la planète, et attirant l'attention d'une vrille d'une des flotte ruche parcourant le Segmentum Solar.

Il lança également un raid vers les planètes avoisinantes aux mains des peaux vertes, laissant sur place les emblèmes des forces de défense planétaire d'Ionos, un défi auquel les Orks ne purent résister. Une par une, patiemment, usant parfois de la menace, de l'avarice ou des pouvoirs psychiques de son frère Damian, il parvint à attirer jusqu'à Ionos l'ensemble des forces de la galaxie, des mystérieux Eldars aux sectes adoratrices du Chaos.

Vane comptait bien profiter de la confusion ambiante pour mettre la main sur l'un des plus fabuleux trésors du Segmentum, et laver ainsi l'honneur de son père. Mais la partie s'avérait serrée.

Tout envahisseur tentant d'organiser un assaut planétaire sur Ionos devrait d'abord détruire les Lunes Sentinelles, une chaîne orbitale de stations de combat du Mechanicus, protégées par des cohortes de Skitarii et par les Chevaliers Impériaux de la Maison Amarrant.

Une fois ces redoutables défenses franchies, un envahisseur suffisamment déterminé pourra prendre d'assaut la base fortifiée de Vesperian, située sur la face cachée du seul satellite naturel d'Ionos, Kryo Fengari. Là, dans la nuit éternelle de la lune glacée, il devra se frayer un chemin dans les dédales labyrinthiques d'une immense base souterraine, afin de détruire les réacteurs des boucliers planétaires qui protègent l'agri monde, en interdisant l'accès.

L'assaut planétaire pourra ensuite débiter. Dans les champs d'aggrégé s'étendant à perte de vue d'Ionos, l'envahisseur devra lutter contre les forces de défenses planétaires d'Ionos, les régions de la Garde Impériale et les renforts imminents de l'Adeptus Astartes.