



Les Glyphes de la Terreur par Fredraider

Ceci est le premier épisode d'une campagne pour Deathwatch. Le premier épisode de celle-ci prend place sur le monde aride de Thanatar. Le terrible secret de Thanatar est vieux de millions d'années et s'entremêle avec un funeste et immémorial ennemi de la galaxie...

Le Spirit of Retribution

C'est dans le centre de commandement de la Frégate Spirit of Retribution que l'aventure commence. Le Meneur de Jeu devrait encourager les joueurs à détailler leurs personnages pour leur première mission, c'est un moment privilégié pour jouer les personnalités de son personnage. Les personnages joueurs sont invités à trouver le nom de leur escouade. Le commandant de la frégate, Maximus Lorgas descendit de son fauteuil de commandement, perché sur une estrade au milieu de la passerelle. Il regardait sur l'écran qui lui faisait face, une vue d'une planète en orbite haute et l'ensemble des vaisseaux progressant dans ce secteur. Il reporta son attention sur l'entrée des personnages joueurs et de leur Watch Capitaine, Severus Lomar qui se déplaçaient pesamment sur le plancher en teck usé. La baie panoramique de la passerelle dévoilait l'hémisphère d'une planète à la tonalité désertique. La passerelle du Spirit of Retribution est ancienne et bourdonnante d'activité. Les principaux personnages de la passerelle regardaient le Spirit of Retribution s'amarrer aux quais d'un puissant fort stellaire. Les personnages joueurs devront choisir qui aura le rôle de Leader dans cette mission parmi l'Équipe d'Extermination. Le Watch Capitaine se tourne vers l'Équipe d'Extermination et résume la mission en présence du commandant de la frégate :

« - Frère (nom du leader de l'équipe) et escouade (nom choisi de l'escouade d'extermination), notre vigilance se porte sur Thanatar. Cette planète a une valeur stratégique manifeste dans le combat contre la Flotte Ruche Dagon. Ses docks orbitaux, sa raffinerie s'avèrent précieux pour la Marine Impériale. Le Haut Prévôt ; Tullan Xerxès a signalé des événements plus que troublants, nécessitant notre intervention pour enquête, et excision du problème... »

Les PJs vont apercevoir un homme encapuchonné, entouré d'une cohorte de techno-prêtres, s'approcher d'eux, d'un pas mesuré.

« - Une sourde menace se tapit à Thanatar, je le confirme, reprit-il.

- Mille excuses, je ne vous ai pas présenté cette personne... rétorqua Severus Lomar en se tournant vers ce nouvel arrivant.

L'homme rejeta son capuchon noir en arrière, découvrant un masque intégral en or ciselé, dépeignant un visage barbu et chevelu, baigné de sagesse. Une voix profonde et calme, en pamoison avec le masque répondit à Severus.

- Je suis le seigneur inquisiteur Saul Magellan de l'Ordo Xenos et le temps nous est compté avant le réveil d'un mal sans âge.
- Escouade (nom), vous allez travailler avec l'Inquisiteur Magellan, vous assurez sa protection et exécuterez ces doléances, répondit Severus. Comme il a été souligné un Thunderhawk va vous être affrété, Seigneur Inquisiteur, j'ajoute en plus à celui-ci un Land Speeder pour le déplacement de l'escouade d'extermination à la surface de la planète.
- Merci bien capitaine, mes acolytes et mon aréopage personnel vont me suivre aussi à bord du Thunderhawk, rétorqua Magellan en se tournant vers sa cohorte de Techno-prêtres. Puis il se tourna vers l'équipe d'extermination. Je suis honoré de travailler avec vous ; Premièrement, je vais me rendre à la Maison de Fer et m'entretenir avec le Haut Prévôt sur un événement des plus singuliers survenus

dans sa demeure. Pendant que je prendrais mes quartiers au palais de Thanatar, votre mission sera d'aller enquêter à l'usine Oméga 4, située à 2500 kilomètres à l'Est de la cité ruche. Cette usine de munitions ne répond plus et une équipe de vétérans de la Garde Impériale semble elle aussi avoir disparu corps et biens en allant voir ce qui s'y passait. Nous nous retrouvons dans 30 minutes à bord du Thunderhawk. Je vais discuter avec votre capitaine des dernières données en ma possession.

- Vous pouvez disposer, vous avez entendu ! Il vous reste 30 minutes pour finaliser vos paquetages, rompez Escouade (nom) ! Bonne chance à vous, Frère (nom du leader) ! » dit Lomar en direction de l'Escouade d'Extermination.

Préparation de la mission

Cette mission a un niveau de réquisition de 50, basée sur les spéculations suivantes :

Premier Objectif : Découvrir les mystères de l'usine Oméga 4, la menace est inconnue, rassembler les indices. et exterminer les éventuels ennemis.

Deuxième Objectif : et exterminer les éventuels ennemis se trouvant dans l'usine.

Le meneur de Jeu sera amené à modifier la réquisition attenante, basée sur sa propre évaluation des objectifs connus ou inconnus par les joueurs. En addition à l'équipement réquisitionné, Les frères de Bataille disposent d'un Deathwatch Land Speeder Storm pour leur déplacement sur la planète. Ce véhicule est un engin dit ouvert. Le pilote et l'artilleur bénéficient uniquement d'un couvert sur les jambes. La protection des passagers est plutôt liée à leur position et à l'angle du tireur.

Véhicule	Armement	Vitesse Tactique	Vitesse pointe	Points d'armure	Intégrité structurelle
Deathwatch Land Speeder Storm	Bolter lourd (artilleur) Canon d'Assaut (pilote)	30 m	76 m/s	18	15

Les informations planétaires suivantes sont chargées sur les éventuelles tablettes de données des personnages joueurs.

THANATAR :

- Données planétaires : Située dans le Saillant d'Orpheus, Thanatar est une petite planète désertique comptant 50 millions âmes réparties dans la très grande majorité dans la cité ruche de Marjarkar. La biocénose planétaire est des plus réduite et de type désertique. La géographie planétaire se borne à de vastes étendues désertiques sur la bande équatoriale et tropicale. Dans les zones septentrionales, il ya une mince bande des steppes et de lacs d'eau douce. Les zones polaires son recouvertes par la glace.
- Données militaires : Le Departemento Munitorum a le contrôle exclusif de Thanatar. La Garde Impériale est très présente sur la planète et recrute des troupes sur celle-ci. Le Departemento partage sa prépondérance avec celle de la Marine Impériale qui a toute autorité sur l'orbite haute et basse de la planète. Le Haut Prévôt est le représentant de l'autorité des Seigneurs de Terra sur la planète. Son palais, la Maison de Fer se trouve sur la plus haute des spires de Marjarkar...
- Annotations de la Deathwatch : Avec la présence de la Flotte Ruche Dagon, Thanatar s'est révélée être dans une zone épargnée par les créatures de l'Essaim Tyranide. Thanatar se situe entre Hethgard et Freya, à mi-distance l'une de l'autre. Les tacticiens impériaux pensent que cette planète aride ne doit pas constituer une cible de choix pour l'Esprit de la Ruche. Les docks orbitaux ont fait un bond d'activité de 300%, de nombreux navires de la Flotte Impériale viennent réparer leurs dommages et se réarmer.

Départ pour Thanatar :

Une fois les préparatifs achevés, l'équipe d'extermination embarque dans un Thunderhawk noir frappé du symbole de la Deathwatch, dont on voit un Land Speeder Storm accrocher en lieu et place d'un Rhino. La soute à passagers est bondée, les affaires de l'Inquisiteur sont nombreuses, dont la plupart sont frappées du symbole de l'Adeptus Mechanicus. Peu après, les tuyères bourdonnent et le Thunderhawk quitte l'hangar du Spirit of Retribution.

Les rares hublots dévoilent l'entrée dans l'atmosphère, le tangage s'arrête aussi soudainement qu'il a commencé ; Le paysage défile à grande vitesse, une mer de dunes, laisse la place à des canyons majestueux, de hautes falaises et des montagnes sèches et désolées. Soudainement une immense cité ruche apparaît, elle semble avoir parasité l'ensemble d'une montagne. La spire la plus haute s'accrochant sur le plus haut des sommets. Le Thunderhawk prend la direction de ce sommet, une énorme forteresse semble avoir été construite sur un piton de roche effilé, cette différenciation de masse/volume, génère un sentiment de profond respect pour les bâtisseurs de cette prouesse architecturale.

L'arrivée à la Maison de Fer

La forteresse est constellée d'un armement anti-aérien époustouflant, digne d'un fortin stellaire. Les batteries et les postes de tirs se touchent quasiment le long de sa surface. Le Thunderhawk dans un rugissement de rétrofusées, se pose sur une aire d'atterrissage, dont les tourelles de missiles suivirent pas à pas sa trajectoire d'approche. Une troupe de soldats en uniforme d'apparat attendaient l'arrivée du Thunderhawk, la garde prétorienne du Haut Prévôt de Thanatar, ils portent tous des respirateurs au vu du manque d'oxygène à cette altitude. Avant que les portes de la soute ne s'ouvre, le Seigneur Inquisiteur Saul Magellan se tourne vers l'escouade en disant, « Laissez moi tenir la plupart des discussions, votre silence est recommandé, restez en aux formules de politesse usitées ! »

Le capitaine Bradmar de la garde prétorienne conduit l'Inquisiteur, sa suite et l'escouade de la Deathwatch à travers un véritable labyrinthe de coursives étroites, froides et austères. Chaque petite pièce est une armurerie près à défendre âprement l'endroit. Pas besoin d'être un grand stratège, pour comprendre que toute attaque de ces coursives sera difficile pour un quelconque assaillant. Après avoir descendu quelques escaliers dont les parois sont garnies de meurtrières, la troupe arrive enfin dans des lieux plus confortables et luxueux. Le froid est toujours présent mais l'apparat des pièces –moquettes denses, tapis imposants, tapisseries épaisses réchauffent quelques peu l'austérité des murs métalliques.

Les Glyphes de la Terreur

Ils arrivèrent dans une vaste salle de banquet. Tout d'abord, ils remarquèrent d'un des murs était couvert d'échafaudage et de bâches en plastique, un vent froid faisait gonfler de temps en temps les bâches. Et d'autre part, la partie du mur face à l'échafaudage avait fondu sur une épaisseur de plusieurs centimètres, le métal semblait à présent revêtu d'une curieuse couche de vernis, traversé de sillons plus ou moins profonds. Tout cela ressemblait à une écriture, à des glyphes dans un alphabet inconnu de tous... Une odeur étrange planait dans l'air.

La garde prétorienne se rangea de part et d'autre de la grande salle de banquet. Un homme de haute stature se tenait prêt d'une longue table. Il était habillé d'une longue robe bleu gris, sans aucune fioriture ou marque d'apparat, à la coupe austère et droite. Le haut col de la robe très serré, emmitouflait le cou étroit de l'homme, rehaussant la sécheresse physique du personnage. Il était maigre, d'un visage sec et sévère, les traits durs, coupés à la serpe. Ses cheveux blancs, raccourcis à la César. Il portait une couronne de lauriers en or sur la tête, ses yeux étaient cernés mais un feu vibrant brillait au fond d'eux.

Le capitaine Bradmar sortit du rang, fit une petite courbette et claironna : « - Je vous présente, son Altesse, le Haut Prévôt Tullan Xerxès, maître de Thanatar par la volonté de Terra... » Saul Magellan avança vers le Haut Prévôt, faisant signe au leader de l'escouade de faire quelques pas avec lui. Le Haut Prévôt semblait regarder son reflet dans la table vernie et brillante. Il leva le regard, un petit sourire se dessina dans un coin de ses lèvres, puis sa face terriblement austère, prit le dessus ! « - Seigneur Inquisiteur, Deathwatch, je vous remercie d'avoir entendu mon appel avec rapidité et probité... J'ai souhaité vous rencontrer ici même, dans

cette salle où mon inquiétude à forcée en une nuit... » Le Seigneur Inquisiteur toussota à travers son masque d'or et lui répondit d'une voix calme mais ferme.

« - Je suis un homme d'actions, communiquez nous la trame des événements, nous aurons plus de temps par la suite pour y discourir. Je veux surtout que l'escouade Deathwatch ici présente entende ce récit avant de partir prestement pour l'usine d'Oméga 4. Le capitaine Bradmar ici présent, peut-il accompagner mes acolytes et mon aréopage dans mes futurs quartiers ?

- Bien entendu, Seigneur Inquisiteur, Capitaine Bradmar, veuillez montrer le chemin des appartements de l'Inquisiteur. » Le capitaine Bradmar opina du chef et entraîna sur sa trace la cohorte de technoprêtres et d'adeptes de Saul Magellan. Le Haut Prévôt éclaircissant sa voix, commença son monologue d'explications.
- Tout à commencer, il y a quatre semaines, lors d'une fête annuelle, où j'ai l'habitude d'adresser mes vœux à la noblesse et aux officiers de la Marine Impériale ainsi qu'à la Garde Impériale. Nous étions tous dans cette salle et le banquet battait son plein. Je me limiterai à raconter ce que j'ai vu moi-même et qui peut être confirmé par tous les autres. Il y eut de sourdes explosions, qui figèrent littéralement toutes les personnes présentes, puis un flot de lumière ardente embrasa tout le mur nord de cette salle. Je fus obligé de détourner le regard car mes yeux se mirent à brûler comme le feu. Puis, tout le monde se frotta les yeux, essayant d'y voir quelque chose dans la vaste salle qui paraissait plongée dans l'obscurité malgré les lumiglobes, les chandelles et les flambeaux. Le mur nord, tel que vous le voyez, était rougeoyant, de minces filets de métal liquéfié glissaient vers le bas et se figeaient aussitôt. Puis quand la fumée s'étiola, on commença à distinguer quelque chose qui ressemblait à une inscription ; Tullan montra du doigt l'étrange fresque murale.
- Donc en résumé, un rayon ardent d'une force inimaginable à traverser plusieurs cloisons de blindage de cette forteresse pour écrire ce message afin que les nobles de ce monde puissent le lire... rétorqua Saul Magellan.
- Il semblerait bien que mes propres adeptes furent incapables de déchiffrer cette écriture étrange... Après des études satellitaires, nous avons l'intime conviction que ce rayon avait été tiré d'une zone à la surface de la planète, tout semblait penser qu'il venait de l'usine Oméga 4. Bien entendu, aucune technologie de cette usine ne pouvait émettre un tel rayonnement. C'est alors que nous nous apercevions que l'Esprit de la Machine de l'usine semblait prostré, voir sourd à nos doléances d'explications. **Trois mécamanciens** partirent pour l'usine et aucun d'eux ne fut en mesure de nous répondre. Dans les heures suivantes, j'envoyais un groupe d'**une quinzaine de vétérans de la Garde Impériale**, la crème de la crème, pareillement une fois sur le site, nous n'eurent plus aucune nouvelle. Je décidais au vu de la tournure des événements, d'avertir la Deathwatch avant de commettre une surenchère martiale dont les conséquences pourraient être fâcheuses...
- Vous avez bien fait Haut Prévôt, la Deathwatch est la meilleure des réponses à cette problématique, répondit Saul.
- Pouvez-vous, nous en dire davantage sur l'usine d'Oméga 4 ? demanda Saul.
- Elle appartient à l'Adeptus Mechanicus dont la production est intégralement au bénéfice du Departamento Munitorum. Son énergie est fournie par une centrale géothermique construite dans ses sous sols. Elle produit essentiellement des obus pour les blindés de la Garde Impériale et des munitions solides en plus faible quantité. Elle est totalement automatisée, l'Esprit de la Machine y gère tout. Il y a une ribambelle de serviteurs lobotomisés, qui réalisent l'intégralité des tâches de manutention.
- Nous allons tout faire pour décrypter ces glyphes, mes adeptes sont rompus à ces techniques, répondit l'Inquisiteur. Magellan se tourna vers l'escouade Deathwatch. « Leader (nom), vous pouvez partir à bord de votre Landspeeder en direction de l'usine Oméga 4. Bonne chance, rompez ! »

En route vers Oméga 4

En un petit quart d'heure, une dizaine de serviteurs préparèrent le Landspeeder. L'auspex du véhicule indique le site de l'usine à 2500 kilomètres à l'Est de la cité ruche. Selon les cartes, l'usine se trouve au cœur de mer de

dunes. Un monorail à sustentation magnétique part de l'usine en direction de la cité ruche, sa voie est située à près de 4 m du sol. Il sera aisé de le suivre jusqu'à l'usine, les chances de se perdre en seront considérablement réduites. Le Landspeeder peut atteindre facilement une vitesse de croisière avoisinant les 270 km/h ; Il faudra moins d'une dizaine d'heures pour atteindre le site.

Dès les contreforts de la cité ruche quittés, le pilote n'aura aucun mal à discerner le monorail à destination de l'usine. Le voyage ne connaîtra aucun incident jusqu'à que le Landspeeder soit à moins d'une heure de sa destination. Une terrible tempête de sable va se lever soudainement. L'escouade n'aura aucune chance de contourner celle-ci, vu que son épiceutre se trouve au niveau de l'usine. La tempête est furieuse, le pilotage du Landspeeder va devenir de plus en plus critique au fur et mesure de l'avancée dans celle-ci, la visibilité va elle aussi s'amenuiser très rapidement. Les Comm Vox ne marchent plus et l'escouade est coupée du monde. A moins de 5 kilomètres de l'usine, le pilotage devient critique, faites en sorte qu'ils n'arrivent pas plus loin avec leur landspeeder. Ils peuvent encore sauver leur véhicule en se posant immédiatement. Si l'escouade insiste, le crash doit demeurer bénin, ils sont loin d'en avoir terminé avec le scénario. Le landspeeder doit être en état de redémarrer. Les derniers kilomètres devront se faire à pied, broder sur le thème de la tempête, du vent cinglant, de la visibilité réduite, essayez de générer une ambiance de huis clos climatique.

La Gare de l'Horreur

Grâce à leurs sens augmentés, ils vont percevoir à travers la tourmente, les premiers bâtiments de l'usine dont la gare du monorail. Incitez les à trouver refuge dans celle-ci plutôt qu'à continuer à avancer sur le site industriel. Indiquez-leur qu'il y a de fortes chances que la gare communique avec les entrepôts de l'usine, puis à l'usine elle-même. Les sas d'entrée sont verrouillés, un Techmarine pourra passer les mesures de sécurité sur un jet de **Tech-Use (+0)**. En l'absence d'une telle compétence, les Space Marines devront se faire un passage, vu leur force brute, cela devrait être dans leur corde.

Une fois à l'intérieur, un éventuel Archiviste sur un jet de **Psyniscience (-20)** pourra ressentir les réminiscences d'un évènement sinistre et des vagues de souffrances résiduelles. Sous les chuintements de la tempête, à la lumière vacillante de lumiglobes, l'escouade va découvrir les salles et les corridors de la gare. Ceux-ci empestent le sang, des balafres et des égratignures ornent les murs de chaque pièce. Il y a d'innombrables traces de sang et le sol en est maculé. Par endroit, il y a des tas de bouillie sanguinolente, mélangée à des morceaux de tissus, d'armures pare-balles. Observer méticuleusement ces tas de chair, réclame un jet réussi en **FM(+0)** sous peine d'endurer 1d5 points de folie. Ils trouveront aussi des fusils laser, littéralement démonter, pas détruit mais démonter, pièce par pièce, formant un petit tas d'objets. Un Techmarine ou un jet réussi de **Tech-Use (+10)** permettra de remarquer que les fusils ne sont pas abîmés mais juste soigneusement démontés. Néanmoins, il faudrait plusieurs heures pour les remonter et quelques soudures efficaces.

Sur un test **Medicae (+0)** réussi, il ne fait aucun doute que cette purée rouge est ce qu'il reste d'un corps humain. Sur un jet de **Medicae (-20)** réussi, il semblerait que le corps et les os soient broyés d'une manière abominable. En farfouillant dans cette purée ou même en utilisant l'*Omophagea*, le Space Marine découvrira que cela s'apparente à des restes d'un Garde Imperial, de la 4^{ème} compagnie régimentaire de Thanatar. Soit des durs à cuir pour la Garde Impériale, des vétérans de la guerre contre la Flotte Ruche Tyranide du Saillant d'Orpheus.

Les cogitators de la gare sont tous en charpie, les deux monorails stationnant dans les garages n'ont plus d'énergie et leurs blocs moteurs sont accrochés à de lourdes chaînes. Les entrepôts sont vides et poussiéreux, il semblerait que cette usine fonctionnait au ralentie. En fouillant la passerelle de commandement de la gare, dont la baie vitrée panoramique est constellée de bris de glace, l'escouade découvrira assez facilement le manifeste de celle-ci, c'est un épais cahier de pages jaunies, elle est noircie de symboles cryptés. Pour lire ce manifeste, il faut la compétence décryptage Departemento Munitorum. ***Ce manifeste est une pièce à ramener (un indice de choix pour l'objectif premier.)***

Une énorme porte blindée sépare la gare et ses entrepôts de l'usine elle-même. Quand l'escouade va approcher de celle-ci, une cacophonie de bruits métalliques va résonner dans les entrepôts, couvrant même le souffle lancinant de la tempête à l'extérieur. Puis une nuée de petites créatures vrombissantes et scintillantes

va sortir de tous les tuyaux entourant l'immense porte blindée et se jeter sur l'escouade d'extermination ! Chaque créature ressemblait à un petit coléoptère de métal, aux pattes fines et pointues, aux pièces buccales broyeuses, dont un unique et minuscule œil vert brillait au centre de la tête. Ces petits insectoïdes de métal formaient un nuage épais obscurcissant toute la porte blindée face aux Space Marines. Ce tapis de mort, bougeait selon des vents invisibles, dans le bruit du frottement des carapaces les unes contre les autres... C'est cette nuée de scarabées qui a massacré le groupe de Gardes Impériaux. Un jet de **Connaissances Interdites (xenos)** à (-10) révèle que ces créatures sont apparentées à la race des Nécrons... C'est un adversaire coriace même pour des Space Marines.

Nuée de Scarabées

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
29	--	39	37	36	--	32	86	--

Déplacement : 6/12/18/36

Puissance/Horde : 40

Traits : Machine 5, Sens surnaturels 15m, Fouisseur, Lévitiation 3, Petite taille, Vitesse surnaturelle, Quadrupède (six pattes BA*3 au sol.)

Armure : 5 (partout), (Horde 5.)

Armes : pinces broyeuses avec champ disruptif* (IdIO+3 ; Pen 4.)

Champ Disruptif* : confère l'avantage Toxique à l'attaque sur des cibles vivantes. Sur les véhicules, quelque soit la valeur d'armure de celui-ci, une attaque avec un champ disruptif réussie, occasionne un point de dégâts malgré tout.

Une fois la nuée abattue, les rares scarabées survivants s'enfuient dans les tuyaux et les interstices des murs. Les morceaux de scarabées disparaissent tout bonnement, ils s'évanouissent dans un brouillard verdâtre comme s'ils n'avaient jamais existé. L'énorme porte et verrouillée, l'escouade ne devrait pas avoir la puissance létale pour venir à bout d'un tel blindage. Alors qu'ils imaginent un autre plan, la porte dans un grincement fastidieux va s'ouvrir, dévoilant peu à peu l'entrée de l'usine.

L'usine Oméga 4

Le corps principal de l'usine fait 450 mètres de long et 200 mètres de large. La plupart des vitraux le long des murs sont brisés, laissant passés des nuages de sable gris sale rentrés dans la vaste pièce. Des bulles de plexi glace au plafond, lézardées et brisées laissaient tomber de minces filets de sable à chaque râle de la terrible tempête. Toute l'usine est couverte d'une fine pellicule de sable, la plupart des lignes d'assemblage sont vides, les machines outils pointent leurs bras vers le ciel. Il semblerait que l'usine n'est pas produite quoique soit depuis longtemps. Au centre de la pièce, un local vitré, placé en hauteur semble être le centre névralgique de l'usine.

La porte blindée du centre de contrôle de l'usine semble avoir été liquéfiée, il est très facile d'enjamber l'énorme trou pour atteindre un escalier étroit qui monte sur la passerelle de commandes. C'est ici que l'ensemble des machines outils peuvent être dirigées et les éventuels problèmes repérés. La baie panoramique semble avoir subi des impacts de tirs qui ont fait fondre le verre armé, la plupart des cogitateurs sont détruits, les serviteurs placés dans des sarcophages, connectés directement aux machines sont dans un état déplorable. La plupart ont leurs têtes arrachées, pendouillant dans l'air encore accrochés à de rares câbles noircis. Un Mécamancien est appuyé contre un mur de la pièce. Le bas de son corps semble avoir disparu, il baigne dans une flaque séchée de sang et de liquide machine. Dans la pénombre, le bout de sa colonne vertébrale câblée grésille faiblement, sa mécadendrite utilitaire pend mollement dans son dos. L'air autour de lui empest l'huile consacrée. A la vue de l'escouade, le corps du Mécamancien s'agite de spasmes, une voix monocorde et hachée parvient à sortir du respirateur encroûtée de sang « **Les véritables machines se réveillent d'un sommeil sans âge, nous avons écouté leurs rêves depuis trop longtemps, ici dans la mer de sables, nous avons failli, Oméga 4 doit être ensevelie pour que leurs voix se taisent et que le sommeil se poursuive.** » Le Mécamancien ne répondra à aucune question, il soliloquera quelques phrases en jargon binaire du Mechanicus. Puis, il va s'affaler et mourir dans quelques spasmes mécaniques.

Le cogitateur central du centre de commandes fonctionne encore. Des jets de **Tech-Use (+0)** vont permettre de réaliser plusieurs manipulations sur celui-ci. Les données du cogitateur central peuvent facilement être transférées sur une tablette de données (**Un indice de plus pour la réalisation de l'objectif premier.**) En l'absence de Techmarine, ce passage devrait s'avérer impossible pour des Space Marines

tactiques. Placer alors à côté du cogitateur un petit hololithique tactile vacillant, dont les Space Marines n'auront plus qu'à passer un doigt sur les images pour trouver et comprendre la plupart des mêmes indices.

Les indices du cogitateur central d'Oméga 4 :

- L'usine ne génère plus aucune production de munitions depuis 96 jours standards. Sauf plus de deux mois avant l'étrange message envoyé à la Maison de Fer de la Cité Ruche de Marjarkar.
- La perte de la production a été compensée par une augmentation de la productivité de deux autres usines d'armement de la Cité Ruche. Alors que les fichiers indiquent toujours une production moyenne sur Oméga 4.
- La centrale géothermique souterraine est en surtension et sa production d'énergie semble être totalement détournée vers un appareillage gigantesque dans les sous sols de l'usine. Les condensateurs et les turbines semblent être à bout de souffle...
- Un monte-charge escamoté se trouve dans le coin nord-ouest de l'usine et même à la centrale géothermique à 200 mètres sous terre. Il peut être activé par le cogitateur central.

Alors que l'escouade va sûrement se placer vers le monte-charge, à mi-distance, les Space Marines vont entendre de nombreux pas résonnés entre les machines outils. Puis, surgissant comme une image de cauchemars, dix guerriers Nécrans avançant pesamment et péniblement dans leur direction vont les attaquer. Ils paraissent lent, voir apathique, se déplaçant dans un chuintement métallique. Leur exosquelette effroyable est couverts de rouille et de crasse, ils ont une teinte métallique vert de gris et claudiquent dans un silence de mort en direction des Space Marines. Leur démarche hésitante et bruyante n'est que seulement ponctuée du grésillement des tirs de leurs fusils à fission. Ils sont à 25 mètres de l'escouade d'extermination. C'est une **Horde Puissance 20**, vous pouvez l'augmenter mais gare, le Guerrier Nécron est un adversaire redoutable même pour un Space Marine. L'escouade devrait être mise à mal en affrontant dix des leurs mais l'habileté de l'escouade et leur puissance de feu devraient pouvoir faire la différence...

Un Guerrier Nécron

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
41	41	41	41	11	30	21	45	01

Déplacement : 1/2/3/6

Blessures : 12

Traits : Machine 8, Robuste, Peur 2, Au-delà, Auto-stabilisant, Sens surnaturels 15m, Taille moyenne, Régénération*, Dématérialisation*.

Armure : 8 (partout), (Horde 8.)

Armes : Fusil à fission* Base 120m C/-/- 1d10+3E Pen 7 - 15kg

Régénération * : Au début du round, un jet d'endurance doit être effectué pour chaque point de dégâts subis par la horde. Cette régénération ne fonctionne pas sur des dégâts subis par des armes ayant l'attribut, champ énergétique, lance-flammes, dispersion et zone d'effet.

Dématérialisation * : Si une partie d'un groupe de Nécrans subit 25% de pertes, tous les Nécrans restants doivent passer un test de FM (+0) pour éviter leur totale annihilation. Si 50% du groupe est abattu le test FM (-10), si 75% sont tués alors tous les Nécrans restants disparaissent dans un nuage verdâtre, rejoignant leurs tombes stases.

Fusil à fission * : Recharge, fiable, mal équilibrée - Sur un jet de dégâts de 10 au dé, le fusil à fission compte comme ayant l'attribut Armes Warp, ce qui lui permet d'ignorer toutes les armures sauf champ de force. Au corps à corps, ces armes sont utilisées comme des armes improvisées avec l'attribut Primitive. Attention ! Certains Guerriers Nécrans peuvent disposer de champs disruptifs augmentant considérablement la létalité au corps à corps.

Les restes des guerriers Nécrans disparaîtront dans des brumes verdâtres. Le monte charge descend lentement dans les entrailles de l'usine, l'escouade peut remarquer des dizaines et des dizaines de tuyaux dont la plupart émettent des jets de vapeurs, de fumées ou de flammes qui indiquent clairement que la centrale est surchauffe. La descente dure bien une dizaine de minutes sur une distance de cent mètres.

La centrale de l'angoisse

La centrale de l'usine Oméga 4 est une immense structure souterraine qui représente des centaines de coursives, de passerelles et de salles aux machineries fumantes et stridentes. C'est un véritable dédale, si l'escouade a pu charger les données sur une tablette, il dispose du plan et pourront assez facilement trouver le cœur du système. Autrement, ils vont errer quelque peu avant de trouver la salle du réacteur géothermique. Le temps passé dans ces tunnels dépend entièrement du MJ et de sa manière à étoffer cette partie de la mission.

Précipitez un peu le dénouement si le temps est compté pour les faire arriver à cœur du réacteur. Voici ci-dessous quelques rencontres additionnelles dans la centrale.

Un trou dans le sol : Après avoir emprunté un long tunnel d'accès surchauffé, l'escouade d'extermination arrivent à la base d'un large trou qui s'enfonce dans les abysses de la planète. Les grilles au sol forment une passerelle précaire, en équilibre instable au-dessus de l'abysse. Il n'est pas facile de la traverser en armure énergétique. Des jets d'agilité doivent être tentés sous peine de glisser vers le vide, les Space Marines peuvent tenter de secourir celui qui glisse vers l'abîme. Des plans peuvent être dressés pour éviter les risques de cette traversée. Une fois que l'escouade a traversé, faite écroulée la passerelle pour rajouter du stress, la centrale est un labyrinthe, ils trouveront bien d'autres passages pour rentrer.

Des serviteurs dans le noir : L'escouade au détour d'une coursive enfumée se retrouve nez à nez avec trois «Monotask Servitor» (Deathwatch p380) qui portent une lourde caisse d'une tonne de pièces détachées. Ils n'attaqueront pas les Space Marines sauf si ceux-ci les attaquent.

Le cœur du réacteur

Cette salle gigantesque offre une vision apocalyptique des machines, entre ses murs se dresse une énorme turbine, parcourue d'arcs électromagnétiques immenses et démentiels. Tout cela entrecoupé de vastes enchevêtrements de câbles, d'échelles interminables ou des jets de flammes périodiquement s'échappent un peu partout dans la pièce. Il y règne un bruit dantesque, le vacarme de la turbine à l'agonie résonne partout, un air brûlant envahit la pièce comme le souffle d'une bête malade et asthmatique.

Au pied de l'énorme turbine, près d'un mur d'écrans pix décorés de parchemins votifs et brouillés de parasites, un cadavre de techno-prêtre est affaissé sur le sol. Il baigne dans une flaque de sang et de liquide synthétique séché depuis longtemps. Il semblerait qu'il se soit tranché la gorge lui-même, à l'aide de sa mécadentrite utilitaire. Il y a également une tablette de données non loin de lui. Sur un jet de **Tech Use (+30)** réussit, on peut y lire les dernières notes prises sur la tablette :

- ✓ [Dernière entrée dans Le journal] Je vais déséquilibrer la motricité de la turbine afin qu'elle explose et ensevelisse la mort elle-même. Mon esprit s'engourdit de plus en plus, mes rêves sont éveillés. Que L'Omnimessie me donne la clarté binaire pour sauver Thanatar de la mort ultime !
- ✓ Les murmures deviennent harassants, je me suis perdu dans cette maudite centrale ! Moi, un Thecno-prêtre me perdre dans un temple de mon ordre. Parviendrais-je à trouver le cœur du réacteur et à détruire Oméga 4.
- ✓ Rumulus est un compagnon trop faible, je ne peux plus lui faire confiance, je l'ai abandonné dans l'usine à ses murmures hérétiques. La mort va venir le chercher comme elle est venue chercher Traccus.
- ✓ Traccus a disparu dès notre entrée à la gare d'Oméga 4. L'usine est éteinte depuis longtemps, Rumulus et moi sommes convaincus à 77,7% que des hereteks ont une responsabilité dans le sort d'Oméga 4. De plus, la mort est ici, elle hante ce lieu...

Cette tablette de données est un indice important à la réalisation de l'Objectif Premier de la mission.

Alors que l'escouade se tourne vers son leader pour entreprendre un plan, une énorme nuée de scarabées vont sortir des souffleries, des tuyaux pour se répandre sur l'énorme turbine. Les scarabées ne riposteront à aucune attaque, la nuée est de plus tout simplement gigantesque ! Attention, malheur à l'escouade si un tir se perd sur la turbine, l'explosion sera apocalyptique, mettant fin par la même à la survie de l'escouade.

Pendant que les scarabées grouillent sur la turbine, assourdissant son agonie, un **Spectre Nécron** va assaillir l'escouade. Il est très difficile à déceler vu qu'il va attaquer par le sol, il se déplace dans la roche pour attaquer par surprise ses proies. Le Spectre doit donc bénéficier d'un round de surprise. Ensuite, il apprécie de reculer dans la matière pour réattaquer une cible angoissée. Il se nourrit essentiellement de la peur et de la mort sanglante qu'il octroie à ses proies. C'est un adversaire redoutable, l'adversaire final de ce scénario de la campagne donc ce combat doit demeurer âpre pour les Space Marines.

Un Spectre Nécron

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
41	41	61	41	62	30	31	60	--

Déplacement : 7/14/21/42

Blessures : 24

Traits : Machine 8, Robuste, Peur 2, Au-delà, Armes naturelles, Sens surnaturels 15m, Taille Grande, Dématérialisation*, Rupture de phase*, Régénération*.

Armure : 8 (partout).

Armes : Griffes (*2) Id10+6 P, Pen 4, déchirante ; Queue barbelée Id10+6 I, Pen 0, Flexible, Immobilisante.

Régénération *: Au début du round, un jet d'endurance doit être effectué pour chaque point de dégâts subis par le Nécron. Cette régénération ne fonctionne pas sur des dégâts subis par des armes ayant l'attribut, champ énergétique, lance-flammes, dispersion et zone d'effet.

Rupture de phase*: Le Spectre Nécron a la capacité pour une demi-action de se rendre immatériel et d'avoir tous les avantages attendant à ce trait. Pour une demi-action, il quitte son trait immatériel et pour la matérialité et la possibilité d'attaquer ses adversaires.

Dématérialisation*: Si une partie d'un groupe de Nécrans subit 25% de pertes, tous les Nécrans restants doivent passer un test de FM (+0) pour éviter leur totale annihilation. Si 50% du groupe est abattu le test FM (-10), si 75% sont tués alors tous les Nécrans restants disparaissent dans un nuage verdâtre, rejoignant leurs tombes stases.

Pendant le combat, les scarabées ne perdent pas de temps et recouvrent peu à peu la turbine d'une gangue de métal. Les arcs électriques emportent des centaines de scarabées mais le cocon métallique deviendra de plus en plus opaque et les soubresauts de la turbine ne se ressentiront plus du tout. Quand la victoire épuisante des Space Marines sur le Spectre Nécron sera établie, les Space Marines verront de leurs yeux médusés la turbine elle-même tomber dans un abîme insondable, sous de terribles tremblements de terre. Les centaines de scarabées partiront à la suite de la turbine dans l'abysse. Les tremblements rocheux vont être de plus en plus forts, tout va s'écrouler. Les Space marines ont intérêt à détalier très rapidement ! Mettez-leur la pression, plafond qui s'effondre, porte blindée qui ont du mal à s'ouvrir, faible répit lors du retour au monte-charge, ascension entrecoupée de pertes d'énergie. L'usine est aussi en train de s'écrouler face aux tremblements de terre, le seul réconfort est l'absence de tempête, ils pourront envoyer un message à Marjarkar pour le rapatriement de l'escouade ou repartir à bord de leur Landspeeder s'il est encore en état...

La première partie de la campagne s'achève ainsi, l'équipe gagnera 200 XP par indice ramené à Marjarkar et 100 XP pour leur victoire sur le Spectre Nécron. L'équipe gagnera deux points de renommée pour avoir braver l'ensemble des menaces d'Oméga 4.



Fredraider
Pour la rubrique Deathwatch
Du SDEN – <http://www.sden.org/>
Octobre 2010