



Les Glyphes de la Terreur - Partie 4

vendredi 2 mars 2012, par [Fredraider](#)

Dès la fin de l'exploration du bunker et au vue des dernières informations, le Capitaine Thar'kas et l'Archiviste Bekken sont désireux d'apporter de l'aide à l'escouade, car une piste sérieuse concernant par ailleurs leur propre quête du Primarque sur Azuros semble s'entremêler. Ils vont amener l'escouade jusqu'à la barge de batailles, « La Colère du Dragon » pour y rencontrer l'illustre He'stan afin d'avoir sa bénédiction pour leur future entreprise.

Le voyage se fera via Thunderhawk, dès leur entrée dans le hangar de la barge de batailles, ils vont être frappés par l'aspect plurimillénaire du vaisseau des Salamanders. Les coursives regorgent d'appareillages anciens, un Techmarine ne manquera pas de s'extasier devant ces machines antiques et vénérables. Ils vont aussi remarquer la présence de nombreux Techmarines s'affairant à diverses tâches : réparant de chars dans les hangars, approvisionnant des canons Thunderfire ou communiant avec le vénérable esprit du vaisseau. Si l'escouade compte elle aussi un Techmarine, des salutations polies peuvent s'établir. Ce sera aussi l'occasion pour eux de remarquer un côté assez original des Salamanders, même le Marine Tactique est un forgeron né. En longeant un entrepôt, ils verront des Salamanders torsés nus, couverts de sueur et nimbés de chaleur, en train de travailler le métal auprès de vastes forges : moulage de leurs propres bolts, aiguisage de leurs lames de combats.

Le Père de la Forge

En approchant, des quartiers maîtres de la barge de batailles, ils pourront s'enthousiasmer devant la garde rapprochée d'He'stan, des vétérans d'assaut

en armure Terminator, qui darderont des regards inquisiteurs sur l'escouade d'extermination. L'entrée de la passerelle de commandement est gardée par un Dreadnought vénérable du nom d'Ark'us, dont son arsenal embarqué est axé combat au corps à corps, avec d'énormes griffes énergétiques et des lance-flammes intégrés. Il émettra des paroles hachées en souhaitant la bienvenue à Thar'kas et aux invités de la Deathwatch.

La passerelle de commandement est tout simplement magnifique, même pour les esprits peu artistiques des Space Marines. Il semblerait que des dizaines de maîtres artisans des métiers du métal se soient coordonnés pour réaliser l'œuvre de leurs vies. La passerelle ressemble à un nid de dragons assoupis, chaque table hololithique, chaque cogitator semblent monté dans le corps métallique d'un dragon endormi. Même les opérateurs humains connectés aux machines semblent lovés au creux d'un corps de dragon. Les murs sont ciselés de reptiles volants ou rampants, leurs milliers d'écailles réfléchissant la lumière dans de brillants éclats mordorés. La moindre manette, le plus petit levier est embelli et ciselé de dragons ailés. Les énormes rosaces dévoilant le ciel d'Azuros, sont-elles aussi sublimées de circonvolutions draconiques. Le trône de commandement est serti dans une extraordinaire gueule de dragon, c'est l'œuvre d'art la plus somptueuse de la salle, elle impose un vif respect. C'est une véritable mâchoire de dragon avec son grand crâne d'os blanchi. Cela devait être une bête monstrueuse de son vivant, enchâssé à jamais dans cette pièce, comme le témoignage ultime d'un combat mythique.

Mais tout cela n'est encore que pâle éclat devant le



Space Marine se tenant orgueilleusement devant le trône à tête de dragon. C'est Vulkan He'stan, Père de la Forge du Chapitre des Salamanders. Bekken et Thar'kas mettront genou à terre, l'escouade n'aura qu'à réaliser une simple marque de déférence. He'stan porte une somptueuse armure d'artificier d'un ton vert émeraude, ciselée d'écailles de dragons. Un énorme et épais manteau, constitué de milliers d'écailles luisantes de Wrym de feu, entoure la puissante silhouette d'He'stan. Le packaging énergétique semble avoir fusionné curieusement avec le manteau d'écailles (c'est l'un des artefacts reliques du Primarque, le Manteau de Kesare.) Le visage du Père de la Forge est dissimulé par un casque ciselé en une tête de dragon, c'est aussi un pur chef-d'œuvre d'artificier. Une hallebarde à la lame incandescente est calée contre un des accoudoirs du trône. Elle émet de temps en temps des craquements de chaleur (c'est aussi une des armes reliques du Primarque, la Lance de Vulkan.) Il porte pareillement un étrange gantelet énergétique, couplé à un lance-flammes lourd compact. La forme du gantelet est beaucoup plus élégante qu'un gantelet standard Astartes (c'est aussi une arme relique, il fut forgé autrefois par le Primarque lui-même.) Pour finir, un lourd codex, aux pages d'airain, couvert d'une écriture luisante repose sur un lutrin, non loin du trône. Un champ miroitant palpète autour de celui-ci (c'est un champ protecteur.) Le codex n'est autre que le Grimoire de Feu, livre reliquaire renfermant les indices de la quête du Culte Prométhéen.

- Père de la Forge, je vous présente, l'escouade de l'illustre Deathwatch, émit le capitaine Thar'kas en se relevant.

- Ainsi, il est avéré que la Deathwatch est présente dans la Marche de Jéricho. Thar'kas, Bekken, je viens de finir de lire votre dernier rapport. Félicitations, nous touchons peut-être au but de notre présence sur Azuros ; nos Détectaugures longue portée ont été braquées sur la zone précisée, sans grande réussite, les compositions chimiques des strates nuageuses à cet endroit là, gênent la perception. La seule chose sûre est que l'objet à explorer est assez grand. Il prend la forme d'une pyramide inversée, dont le sommet pointe vers le cœur de la planète géante. Les Auspex ne sont pas

arrivés à percer la surface de l'engin Xeno, rétorqua He'stan.

- Bekken et moi, nous souhaiterions accompagner l'escouade Deathwatch, émit Thar'kas.

- Bien entendu, vous partez là-bas, je vais prendre personnellement la suite des opérations contre les Eldars dans la cité, que l'Empereur vous garde ! répondit He'stan.

Sur ces derniers mots, l'équipe quitte le pont de commandement. Thar'kas va parler au leader de l'équipe d'extermination, lui précisant qu'il ne prend pas le commandement du groupe mais que de ces frères d'armes, il espère seulement que tous deux pourront prendre des choix d'une manière collégiale. Thar'kas va recruter autant de Space Marines Salamanders pour que son escouade équivalente en nombre à celle de l'escouade Deathwatch.

Il prendra des Spécialités Space Marine qui ne sont pas présentes dans celle de la Deathwatch. Par exemple, le groupe de personnages joueurs ne compte pas de Marine d'Assaut, Thar'kas prendra un Marine d'Assaut pour compléter son équipe.

L'équipe d'extermination pourra refaire le plein de munitions et de grenades Astartes, le leader recevra un appareil Cartographe (Deathwatch p. 174) pour enregistrer leur exploration. Le transport va se faire via un transport d'Assaut Caestus, les Salamanders apprécient grandement, ce transport blindé, idéal pour les abordages et d'une technologie rustique et efficace.



Une plongée vers la mort

La zone où se trouve l'engin Xeno est plus profondément enfouie dans les strates nuageuses d'Azuros. Considérer que l'ensemble de cet épisode se déroulera en forte gravité (Deathwatch p. 210). De plus, l'atmosphère dans et autour de l'engin Xeno est irrespirable et toxique, le port du casque et son étanchéité sont obligatoires même pour des organismes améliorés de Space Marines.

La descente est rapide, décrivez la modification de



gravité, les torsions de l'acier à l'intérieur de l'habitacle du transporteur s'adaptant à celle-ci.

L'appareil sera pas mal remué, des éclairs foudroient dans les nuages ocres (teintés par une concentration chimique inconnue), une averse drue et acide tambourine sur la carlingue, tout cela, noyant même le bruit des moteurs.

Le pilote aura fort à faire face aux éléments déchaînés.

Puis, tout à coup, comme dans l'œil d'un cyclone, tout va se calmer subitement ; les passagers pourront distinguer une énorme pyramide pointant son sommet vers les profondeurs d'Azuos, se tenant immobile au milieu d'un ciel d'orage ocre et qui tourbillonne rapidement autour d'elle. La coque de la pyramide est trouée par endroit, les appareillages internes sont visibles et en piteux état, rongés par l'atmosphère toxique. La pyramide est couverte de traînées chimiques aux tons verdâtres et orangés. Des morceaux de blindage de la pyramide flottent non loin de sa coque, les champs gravitiques de l'engin Xeno essayant de les retenir. L'engin est parsemé d'éclairs qui s'étalent dans l'atmosphère proche.

Info destinée au Meneur de jeu : c'est un mégalithe nécron, un énorme engin de combat. Nous pourrions assimiler cet appareil à un porte-avion de notre époque. Seulement que celui-ci est à même de transporter des dizaines de monolithes nécrans et autres appareils de destruction massive de l'arsenal nécron. Par contre, il est en piteux état. Il y a de cela plusieurs millénaires, il fut désarmé et son équipage quasi exterminé. Grâce à sa programmation interne, il parvint à demeurer ainsi, flottant dans l'immense atmosphère de cette géante gazeuse. Le métal organique du mégalithe a été fortement sollicité au cours des derniers millénaires, ces fonctions auto-réparatrices sont quasi-nulles. De plus, des dommages occasionnés par la bataille contre les Eldars, n'ont jamais été réparés. Le mégalithe s'apparente plus à une épave flottante à qu'autre chose.

Le pilote a remarqué une vaste trouée dans une des

parois du mégalithe. Les éclairages vont tressauter, car l'appareil va subir plusieurs foudroiements dans son approche, rien de dangereux en fait ! Le transport d'assaut Caestus va perforer la coque sans difficulté. Dans les secondes suivantes, les deux escouades, Salamander et Deathwatch abordent dans un couloir enténébré du mégalithe.

L'absorption d'énergie vitale : si le mégalithe est moribond, il dispose encore d'une « soif » rémanente de vie. Les Space Marines encaissent un niveau de Fatigue dès leur entrée dans le mégalithe, ils ressentent comme des engourdissements dans les muscles. Ils subiront un niveau de Fatigue supplémentaire toutes les quatre heures passées dans le mégalithe.

La chape anti-psyker : le mégalithe dispose de matrices interstitielles résiduelles, abhorrant tous pouvoirs psychiques. Bien que ces matrices soient en très piteux état et que les protocoles de négation soient très instables, tous psykers ou Archivistes n'ont que la possibilité de faire des pouvoirs psychiques restreints et subissent un malus de -10 sur leur jet de concentration psychique. Tout maintien de pouvoir psychique coûte une Action Complète.

Sur un jet de **Psyniscience réussi**, l'Archiviste perçoit les pare-feux matriciels et peut les contourner s'il est suffisamment rapide en matière de Psyniscience (voir Sens Warp.)

Depuis des millénaires, le mégalithe est tête en bas dès qu'il fut totalement désarmé et isolé du reste de la flotte de guerre Nécron. Les escouades se déplaceront toujours au plafond des anciens couloirs. Pour l'architecture globale, il faut imaginer l'intérieur d'une pyramide égyptienne, d'une géométrie grandiose, austère et inhumaine. Les couloirs sont plus étroits que les plafonds, chaque passage de porte est compliquée, il faut quasiment escalader, certains passages sont aisés car fortement délabrés. La plupart des pièces sont vides, cela facilitera le déplacement des PJ.

Dans la zone d'abordage, les larges couloirs sont délabrés, des blocs fissurés de métal bloquent partiellement le passage, certains boyaux sont



totallement éboulés. Il n'y a aucun éclairage. Au cours de leurs premières avancées, en pénétrant dans une pièce fortement délabrée, les Space Marines vont tomber sur un groupe d'étranges statues guerrières, quasi détruites, d'origine xéno.

Un jet réussi de **Connaissances (xéno) Difficile**, permet d'apparenter celles-ci à des Gardes Fantômes Eldars. Un peu plus loin, dans un large couloir, sous un amoncellement de blocs de métal, ils remarqueront une statue de même facture que les précédentes, mais plus imposante, elle tient encore une énorme épée brisée, d'étrange facture.

Un jet réussi de **Connaissances Interdites (xénos) Assez difficile**, permet d'apparenter celle-ci à un Seigneur Fantôme Eldars.

Divers évènements (au choix) jusqu'à la rencontre finale

Les évènements suivants peuvent en globalité se présenter à l'escouade ou pas, et dans importe quel ordre, c'est au Meneur de Jeu à décider du temps à passer sur cet épisode. La véritable menace au sein du mégalithe sera décrite plus loin.

Le camp Eldars d'Alaitoc dévasté : les Eldars ont toujours surveillé épisodiquement les entrailles du mégalithe, les Archontes ayant entraperçu dans les futurs possibles une terrible menace fantôme siégeant au sein de celui-ci. Dernièrement, il y a quelques années, la menace a réduit en miettes cet unique avant-poste Eldars. Il y a une vingtaine de cadavres de Gardiens Eldars momifiés, leurs corps sont recroquevillés, ils semblent morts dans d'atroces souffrances. Les plate-formes de tir mobiles sont aussi en épave fragmentée. Une étrange structure en forme d'ellipse se trouve au centre du camp retranché. Un jet de **Connaissances Interdites (Xénos) Assez Difficile** réussi permet de comprendre qu'il s'agissait d'un portail permettant aux Eldars d'accéder à la Toile.

L'ancienne site de la Deathwatch : dans une vaste pièce très venteuse car l'une des parois s'ouvre directement dans l'atmosphère d'Azuros,

deux Landspeeders décatés sont posés au sol. Comme à l'instar des parois de la pièce, rongées par les agents chimiques, les Landspeeders sont en piteux état et l'observation d'un Techmarine confirmera qu'ils sont incapables de fonctionner sans de très lourdes réparations. Ils sont là depuis des siècles, ils portent encore l'héraldique de la Deathwatch qui se remarque sous le dépôt chimique ocre. Selon toute vraisemblance, c'est sûrement les appareils de vol de l'équipe du Watch Capitaine Makken. Il n'y a aucun autre indice à trouver sur ce site.

Les Eldars n'ont pas dit leur dernier chant : le Conseil des Prescients se trouvant sur Azuros a deviné partiellement le but des Salamanders. Ils envoient deux Falcons chargés de Vengeurs sur le mégalithe. Ces deux unités n'auront de cesse de traquer et d'attaquer les Space Marines. Ces deux hordes doivent se montrer terriblement résilientes, du fait du renfort dans chacune d'elle d'un Exarque et d'un Archonte. Leur puissance doit être importante, le Meneur de jeu l'expliquera aux joueurs par des indices cinématiques : les Eldars virevoltent esquivant les bolts ou les coups de lames, des boucliers psychiques palpitent protégeant les combattants, des artefacts Eldars dressent des murs énergétiques, les volées précises de dards des pistolets shurikens criblent les armures... Des Salamanders qui consolident l'escouade de Thar'kas doivent tomber sous leurs dards pour renforcer l'aspect dramatique de la rencontre.

Le hurlement d'enfer : un cri va retentir dans tout le mégalithe, il va résonner dans l'ensemble de la structure. Même dans une armure énergétique MK7 scellée, le terrible son se fera ressentir ! C'est un hurlement terrible, vrillant les tympans améliorés des Space Marines. Un jet de **Force Mentale (Assez Difficile)** raté, plonge l'esprit du Space Marine dans des visions cauchemardesques, il a l'impression que son corps est lentement démembré. Grâce à leur psyché aguerrie, il n'y aura pas d'autres conséquences psychiques pour l'instant. La douleur sonore est telle que pendant une à deux minutes après celle-ci, les PJ auront le sentiment d'être dans un univers insonorisé, au



bruit blanc. C'est aussi le premier signe que les escouades ne sont pas seules dans le mégalithe.

Le dernier carré : dans une petite salle, sans issue, il y a de cela trois siècles, les Salamanders et la Deathwatch d'alors sont tombés ici, face à la terrible menace qui se love dans le mégalithe. Les restes épars des Space Marines gisent parmi les gravats de la pièce. Sans peine, les PJ pourront remarquer l'héraldique des Salamanders et de la Deathwatch parmi les monceaux d'armure énergétique éparpillés dans la pièce. Les cadavres sont momifiés et ont été affreusement démembrés. Même des jambes ou des bras semblent avoir été tout simplement vaporisés... Les bolters ou les armes lourdes restantes apparaissent avoir été soumise en un feu d'enfer, elles sont pour la plupart liquéfiées. Il ne reste pas grand-chose d'exploitable sur le site. Par contre, en passant un peu de temps sur l'étude des cadavres, l'escouade pourra discerner le corps du Watch Capitaine Makken, reconnaissable à son augmentique visuelle. Ses jambes semblent avoir disparues, au niveau des hanches, l'armure est tout simplement liquéfiée.

Le hall des monolithes : l'escouade va entrer dans une vaste salle enténébrée où souffle un puissant air froid. Une dizaine de monolithes nécrons se trouvent là, ils se sont pêle-mêle écrasés sur le plafond (devenu plancher) de cette salle. Ils sont sans énergie depuis des lustres et l'escouade ne risque rien. Par contre, traverser la pièce demande pas mal d'escalade, le long des flancs de ces monolithes.

Le danger vient plutôt d'une nuée de [Scarabées Canopteks](#) qui rôdent dans la pièce.

Ils étaient en léthargie mais depuis l'arrivée de l'escouade, le mégalithe a redirigé l'énergie graduellement volée aux Space Marines pour réactiver cette nuée. Les Scarabées Canopteks attaqueront féroceement les intrus, le combat doit être harassant pour les deux escouades, prévoyez deux Hordes avec pas mal de points de blessures qui vont s'attaquer chacune d'elle à une escouade.

Les glyphes sur le mur : comme à l'instar de Thanatar, dans cette pièce des glyphes d'une écriture inconnue ont été gravées sur les parois.

L'escouade verra tout de suite, la ressemblance d'alphabet avec celle de Thanatar. La gravure s'est réalisée sous une intense chaleur, les écoulements de roche fondue sont visibles, formant comme d'étonnantes veines refroidies sous les glyphes. Regarder les glyphes plus de quelques minutes mettra les Space Marines dans un état émotionnel contradictoire, mélange de sourde menace, de haine infinie et de relent funèbre. Elles ne représentent aucun autre danger en soi.

La prison abandonnée : la pièce est d'une apparence funèbre, quatre obélisques se trouvant au plafond brisés entourent un étrange cube qui s'appuie au plafond sur une de ces arêtes (la salle est inversée drôle d'impression.) La partie basse du cube (c'est-à-dire l'autre arête qui pointe vers le bas maintenant) semble avoir fondue. Au pied des Space Marines, sur le plafond devenu plancher, se trouve les restes épars des obélisques et un tas de roche liquéfiée en aplomb du cube.

Note au Meneur de Jeu : c'est ici que la menace la plus terrifiante du mégalithe était assoupie et s'est libéré lors de la chute du mégalithe à travers l'atmosphère dense d'Azueros. Le cube était une prison interstitielle entre deux réalités dimensionnelles... Faute d'énergie, le prisonnier a pu se libérer et hante le mégalithe depuis ce temps immémorial...

C'est au choix du Meneur de jeu, de placer la terrible menace qui va représenter le véritable challenge de cette partie de la campagne pour l'escouade d'extermination.

Astra'Maldhora, l'Etoile Affamée

C'est une écharde C'tan qui a été libérée depuis des siècles et qui hante le mégalithe désemparé. Elle est toujours prisonnière du mégalithe. Sa haine est telle qu'elle abat son ire sur toute vie qui parcourt le mégalithe. Elle est une tornade déchaînée macabre, elle ne fait pas dans la demi-mesure. Elle s'attaque ivre de carnage à tout opposant. Sa psyché est totalement inhumaine, au-delà de la matérialité de ce monde. Elle est une infime parcelle de ce qu'elle



fut jadis avant que sa divinité soit pulvérisée en dizaine d'échardes par le Triarcas. Cette écharde n'est qu'une infime partie de son tout, si infime qu'elle peut être détruite bien que cela va représenter un terrible challenge pour l'escouade d'extermination.

Astra'Maldhora revêt l'aspect d'une singulière statue féminine de pierre noire. Imaginez une statue gréco-romaine partiellement brisée. Ses jambes ne sont que des dizaines de voiles noirs vaporeux, semblant se mouvoir dans plusieurs dimensions. La silhouette flotte au-dessus du sol, entourée d'une brume noirâtre. Son buste est digne d'une magnifique statue de déesse sculptée. Seule des fissures mordorées crevassent sa poitrine, donnant l'impression que son nécro-derme peine à contenir sa quintessence divine.

Son avant-bras gauche est manquant, telle une vieille statue brisée par le temps passé. Son unique main est auréolée d'une noirceur mouvante, c'est à la fois son arme à distance et son arme de corps à corps. Son visage est ciselé telle une déité parfaite, exprimant néanmoins, une terrible froideur.

Ses yeux sont par contre tous noirs, charriant des volutes ténébreuses.

Autour du cou, elle porte un énorme collier qui supporte une étrange tablette en pierre brisée dont il semble manquer la partie basse. La tablette est ciselée d'écritures verdâtres. C'est bien la tablette que recherche l'escouade.

Enfin, ils sont à porter de l'objet de leur mission, par contre ils vont devoir vaincre une écharde C'Tan pour se l'approprier...

Astra'Maldhora

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
59	59	(14)75	(14)77	54	38	32	(14)70	20

Déplacement : 8/16/24/48

Blessures : 180

Traits : Armes warp, Lévitacion (10), Sens surnaturels, Taille (imposante), Peur (3), Au-delà, Cauchemardesque, Force Mentale surnaturelle (x2),

Force surnaturelle (x2), Endurance surnaturelle (x2).

Talents : Contre-attaque, Sens aiguisés (tous), Sans peur, Ennemi (Eldars), Haine (Anciens, Eldars), Litanie de haine, Maître d'armes, Maître du combat, Résistance physique, Résistance pouvoirs psychiques, Mur d'acier, Forte tête, Attaque éclair, Attaque rapide.

Armure : 8 (partout.)

Armes : la noirceur d'anti-matière (arme de corps à corps ou à distance) / 2d10+12E (champ énergétique, équilibrée) ou Portée 5m, C/-/-, 2d10+2E, Pen 7, Fiable, lance flammes, toxique.

Règles spéciales :

Supernaturalité : l'écharde C'Tan ignore toutes les pénalités liées à un quelconque état de gravité. Elle se déplace sans aucune gêne dans l'air.

Nécroderme : lorsque l'écharde C'Tan perdra son dernier point de blessures, son nécroderme explose aux quatre vents, tous les ennemis de l'écharde à moins de 5 mètres de celle-ci, subissent 2d10, P 6.

Paradoxe Gravitationnel : à moins de dix mètres de l'écharde C'Tan, les conditions gravitationnelles sont changées, c'est de la gravité zéro (voir les règles détaillant la gravité zéro), l'écharde C'tan n'est pas soumise à celles-ci.

Durant le combat, Thar'Kas voire Bekken devraient mourir en essayant de protéger l'escouade d'extermination ou leurs frères d'armes. Le combat devrait être épique et fulgurant. Astra'Maldhora ne fait pas dans la finesse.

L'escouade devrait être en mesure de récupérer la tablette qui ne sera pas détruite par la mort de l'écharde C'Tan. La destruction de l'écharde sonne le glas du mégalithe, les pouvoirs gravitationnels d'Astra'Maldhora maintenait en fait le mégalithe dans l'atmosphère d'Azuos. Le retour jusqu'au transport doit être intense, décrivez l'augmentation de la gravité et le fait que le mégalithe parte en lambeaux se désagrégeant dans sa chute...



Ainsi s'achève la quatrième partie, avec un retour sans réponse mais avec la fameuse tablette tant héroïque de l'escouade, avec son lots de questions recherchée...