



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Deathwatch > Suppléments > Scénarios de la gamme >
The Outer Reach - VO 2012



The Outer Reach - VO 2012

dimanche 10 février 2013, par [Fredraider](#)

Les suppléments précédents, [The Achilus Assault](#) et [The Jericho Reach](#), avaient examiné, en détail, l'histoire et l'actualité des trois saillants de la Marche de Jéricho.

The Outer Reach va au-delà des frontières de la Croisade. Chaque chapitre de ce livre fournit une facette de ces mystères et donne au Meneur de jeu les ressources nécessaires pour intégrer les dangers de ces espaces froids et enténébrés.



Comme la guerre fait rage tout au long de la Marche de Jéricho, les ennemis de l'Imperium sont toujours plus nombreux et audacieux. Mais il y a un mal antique qui se cache dans les ombres, une force malfaisante terrible qui pourrait parvenir à ces fins. Elle tisse une toile de mensonge et de tromperie, en cherchant à faire de l'humanité des marionnettes dans la Marche de Jéricho. D'autres espèrent éradiquer les masses grouillantes de l'humanité, à revenir à la domination dont elles jouissaient auparavant.

La Cabale Morte est une organisation discrète au sein même de la Deathwatch, des Frères de Bataille qui explorent des mystères particuliers, des guerriers érudits qui étudient des faits obscurs et passés, pour trouver la trace de menaces anciennes. leurs regards se portent bien souvent au delà de la Croisade elle-même !



Des mondes disparus ou morts

Il existe des mondes dans la Marche de Jéricho qui

semblent morts ou abandonnés. Ils n'ont jamais été colonisés, terraformés par l'Imperium. Ils n'apparaissent que épisodiquement dans les répertoires et codex des bibliothèques. Quand on brave les interdits, les quarantaines, on découvre des traces singulières d'une ancienne présence xéno sur ces mondes morts.

Mais difficile d'expliquer cela, même pour les Magos les plus érudits...

Ce sont ces mondes, que la Cabale Morte - *Dead Cabal* - étudie. Dans le secret, elle envoie des Frères de Bataille sur ces mondes, à la recherche de réponses...

Chapitre I : The Dead Cabal

Le chapitre premier étudie en détail la Cabale Morte, ses buts et moyens. Le Meneur de jeu a tous les éléments pour introduire celle-ci dans ses propres scénarios ou campagne. Il est expliqué les stations secrètes de la Cabale et les principaux personnages composant celle-ci :

- Watch Captain Mathias (Sons of Medusa),
- Master of the Forge Xerill (Iron Hands),
- Prognosticator Rennin Tri'el (Silver Skulls),
- Knight-Warden Alric (Black Shield),
- Inquisitor Velayne Ramaeus (Ordo Xenos).

Le chapitre détaille par la suite, une carrière avancée dédiée à la Cabale Morte - *Dead Station Vigilant* - et des modes solo et escouade maîtrisés par les membres de la Cabale avec les reliques détenues par celle-ci.

Chapitre II : The Lost Worlds of the Jericho Reach



Le chapitre deux de *The Outer Reach* explore ces mondes, leur passé et leur présent, en fournissant au Meneur de jeu, les informations nécessaires pour construire des missions et des campagnes centrées sur l'exploration de ces endroits perdus et mystérieux de la Marche de Jéricho. Chaque monde peut être utilisé comme décor pour n'importe quelle missions Deathwatch, et les synopsis de nombreuses aventures sont incluses pour fournir au Meneur de jeu de la matière à leur imagination.

Les mondes perdus étudiés :

- Belissar,
- Cressid,
- Falon's Lament,
- Klahar,
- Mackensee,
- Mahir, Nunc,
- Sagacity,
- Skapula,
- Sovereign.

Chapitre III : A Dysnaty Returned

Émergent lentement de l'ombre de la plupart des mondes morts de la Marche de Jéricho, les Nécrons de la dynastie Suhbekhar représentent un exemple des nombreuses menaces qui pèsent sur ce que la Cabale Morte surveille de près. Arrogante et impitoyable, la dynastie Suhbekhar renaît de ses cendres dans une galaxie qu'elle ne reconnaît plus.

Les Nécrons représentent une menace terrible pour le secteur tout entier. Ce chapitre plonge dans l'histoire et les machinations de la cour royale de Suhbekhar et comprend des informations sur les légions de guerriers Nécrons à sa disposition.

Personnages nécrons détaillés :

- Overlord-Regent Ahhotekh,
- Lord Illmahnokh,
- Destroyer Lord Thulekh,
- Phaeron Ahmontekh,
- The Crippled King and the Derleth Lexicon,
- The Codifier Cryptek Ozkan,
- Cryptek Rahkoz.

Commentaire personnel : j'ai adoré particulièrement ce bouquin, parce qu'il parle bien entendu des Nécrons, mon armée fétiche à Warhammer 40 000. Il détaille enfin l'ensemble des règles spécifiques de ces xénos que j'attendais depuis pas mal de temps !

De plus, la Cabale Morte est aussi une organisation intéressante qui œuvre dans le secret, étant donné, qu'elle capte des ressources pour étudier des menaces éloignées des préoccupations immédiates de la Deathwatch et de la Croisade... C'est une idée intéressante, pour placer les personnages joueurs sur des postures de jeu plus compliquées, demandant beaucoup plus de finesse !