



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Deathwatch > Scénarios > **Mission - Kill the Big Mek !**



Mission - Kill the Big Mek !

mardi 21 mai 2013, par [Fredraider](#)

Voici le schéma généré pour la création de cette mission Space Hulk :

- Etape 1 : Niveau de menace - Minoris ;
- Etape 2 : Objectif Assassinat ;
- Etape 3 : Intérêt : L'unité de l'équipe - La cohésion de l'équipe d'extermination ne doit pas tomber à zéro ;
- Etape 4 : Calamités : Hasard standard / Obstacle standard ;
- Etape 5 : Rencontres : Embuscade mineure / Nid standard ;
- Etape 6 : Formes de vie : 37 sur D100 = Ork ;
- Etape 7 : Epaves : 85 sur D100 = Vaisseau Xeno (Ork) ;
- Etape 8 : Hasard mineur (local de maintenance) - Obstacle standard (chapelle) - Embuscade mineure (baie d'amarrage) - Nid standard (habitat) ;
- Etape 9 : Environnemental : Atmosphère toxicité légère, Atmosphère ténue, zone inondée (chimique) ;
- Etape 10 : Effets Warp inexistant sur une mission Minoris ;
- Etape 11 : Découvertes : Une seule en mission Minoris - Connaissance Perdue (77 sur D100).

L'approche

C'est au bord du célèbre Thunder's Word, une frégate de la Deathwatch de classe Gladius, que l'équipe d'extermination s'approche du tristement aussi célèbre Space Hulk Mortis Thule. Pour les informations concernant le Thunder's Word et son capitaine, le frère de bataille Pellas, lisez les pages du livre de base Deathwatch, page 335.

cauchemardesque du Mortis Thule par les vitraux de la salle de commandement.

Le Space Hulk forme une masse gigantesque qui ne se dévoile que partiellement dans la noirceur de l'espace. Sa forme torturée, plonge l'esprit humain dans un terrible malaise, même l'esprit obstiné des Space Marines s'accorde quelques secondes de stupéfaction. Les agglomérats de vaisseaux forment d'étranges spires comme de curieuses épines dentelées plongeant leurs griffes dans le vide spatial. Les Space marines ont dans leur champ de vue immédiat, un énorme vaisseau de facture Ork aggloméré à des carcasses de vaisseaux si mélangé que leur type est indécélable. Le vaisseau Ork forme comme un curieux bubon de métal à la surface du Space Hulk. A la différence des épaves aux alentours de celui-ci, le vaisseau Ork brille de centaines d'éclats de lumières, sûrement des forges brûlantes et étouffantes dans les fumées perpétuelles sont aspirées dans le vide... On remarque aussi un énorme chantier avec des milliers d'échafaudages s'élevant vers l'espace, grignotant peu à peu toute la surface du vaisseau Ork.

Le Frère de Bataille Pellas indique à l'escouade que leur prochaine mission dans le Space Hulk Mortis Thule va se dérouler dans le vaisseau Ork. Les plus puissantes augures et chœur astropathique de la Deathwatch pensent que les Orks sont en train de bâtir un puissant canon sidéral. Pour stopper le plus sûrement, une telle aberration, l'escouade aura pour mission d'abattre un Big Mek Ork nommé Thrazaz. La mission de Reconnaissance précédente a permis d'apprendre pas mal d'informations sur ce vaisseau Ork et le Big Mek Thrazaz.

Les personnages joueurs pourront avoir une vision

L'escouade reçoit un Cartographe (cf. livre des



règles, p.174) qui dispose d'un plan relativement détaillé du vaisseau xéno. Une barge d'abordage va les amener sur le vaisseau Ork, il y a peu de chances qu'elle soit décelée. Une zone d'abordage discrète a été repérée. Le site d'atterrissage est sans atmosphère, laissant peu de chances à une présence Ork. L'équipe devra revenir à la barge une fois la cible abattue. Il faudra agir avec la plus grande discrétion, car les Orks comme à leur accoutumée sont très nombreux, une fois la fourmilière de peaux-vertes réveillée, les chances de survie de l'escouade vont tomber très drastiquement.

Réquisition : 42

Objectif principal : Abattre le Big Mek Ork Thrazaz

Objectif secondaire : Tuer le Clan Mekboyz de Thrazaz. Nécessitant 100 marqueurs d'extermination.

Objectif tertiaire : Se tracer une route jusqu'à la cible à travers le Space Hulk.

Objectif tertiaire : Récupérez la Collection impériale de Dataslate.

Recommandations du Watch Capitaine (réserver aux joueurs débutants). Passez outre pour les joueurs aguerris, à eux à penser à ces subtilités d'une chasse bien préparée :

- N'oubliez pas des doses supplémentaires de ciment de réparation (les environnements d'un Space Hulk sont rarement stables). Des fissures dans l'armure peuvent avoir des conséquences désastreuses...
- Bottes magnétiques Astartes : très utile en gravité zéro ;
- Auspex : voir s'en être vu ! Plus que vital dans une fourmilière de peaux vertes !



La chasse commence

La barge d'abordage de la Deathwatch s'élance dans le vide vers le vaisseau xéno Ork. Celle-ci traversa une zone de débris qui rebondissaient sur la coque blindée, par de multiples coups

assourdissants. Les secondes s'écoulèrent jusqu'à l'enclenchement des rétro-fusées et le "clong" répété des patins magnétiques de la barge sur la surface métallique du vaisseau xéno. Le sas arrière s'ouvre faisant s'échapper l'air de la soute dans le vide spatial. L'horizon n'est qu'un amas de ferraille disparate. Des débris en tout genre virevoltent en tout sens et lentement dans la zone. Un sas grossier menant dans les entrailles du vaisseau xéno se trouve à quelques pas de la barge.

Espérons que l'escouade à penser aux bottes magnétiques, autrement référez-vous aux effets de la gravité zéro (cf. livre des règles, p. 210). Toutes les cinq minutes, le sas s'ouvre, éructant une bonne tonne de débris dans le vide. C'est à ce moment que l'escouade doit saisir sa chance d'entrer dans le Space Hulk... Le sas est assez lent pour se refermer ; la machinerie est rustique et quelque peu grippée !

Une fois à l'intérieur, l'escouade pénètre dans un ensemble de citernes rouillées en gravité zéro. Jusqu'à atteindre une deuxième porte blindée qui forme un sas vers une zone à gravité normale et à l'atmosphère non respirable.

Les vieux hangars

- Embuscade mineure,
- Atmosphère non respirable (cf. [Ark of the Lost Souls](#), p. 111),
- Attaque surprise - l'équipe d'extermination est considérée comme surprise au premier round de combat.

L'atmosphère des vieux hangars est lourde de poussières métalliques impropres à la respiration humaine. Ces vieux hangars à Bomba Orks, semblent avoir traversé de copieux incendies. Il y a des carcasses de chasseurs Orks dans les baies d'amarrages. Des tôles froissées freinent drastiquement le déplacement au sein de ces hangars et forment de véritables murs impénétrables de débris.

Si un Space Marine a un Auspex, indiquez-lui qu'il y



a de très fortes interférences sûrement dues aux poussières ferriques et aux énormes amas de débris. Une troupe d'Orks Wrekka (nombre équivalent aux frères de bataille) menée par un Ork Loota va attaquer par surprise l'escouade. Ils sont chargés de fouiller les vieux hangars et de ramasser tout ce qui pourrait encore traîner. Les profils de ces adversaires sont précisés dans le supplément [Ark of the Lost Souls](#). Ils portent tous des masques à gaz. Quelques Gretchins trottent autour de l'Ork Loota, lui portant les chargeurs de son gros Deffgun ! Dès que les Wrekka seront au corps à corps, l'Ork Loota rejoindra ses boyz dans la mêlée. Les Orks commencent à portée de charge des Space Marines. Les Orks Wrekka fourbissent des Shoota et des Buzzsaw. Ils agitent leurs scies circulaires dans l'air tout en chargeant l'escouade dès leur premier tir de Shoota ! La rencontre crédite l'escouade de 10 ME.

La zone de maintenance

- Hasard standard - atmosphère toxique (test d'endurance à -10 / 1d10 dommages par degré d'échec).

Après avoir traverser des coursives et des boyaux étroits, l'escouade atteint une zone de maintenance ancienne. Les coursives sont plus étroites et emplies de nombreux tuyaux. La plupart des conduits sont percés, d'où s'échappe des gaz lourds et colorés stagnant au plafond ou sur le sol. Ils sont tous hautement inflammables. L'atmosphère est toxique. De temps en temps, l'escouade entend résonner des explosions lointaines. Le sol tremble par moment, des tuyaux s'effondrent au sol dans un bruit assourdissant, suivi de près par des vagues de chaleurs brûlantes...

La zone est chargée d'une atmosphère lourde de produits chimiques. Le déplacement risque d'être assez compliqué et dangereux. Ce gaz à tendance à s'embrasser à la moindre étincelle. Plusieurs fois, les Space Marines vont essuyer des souffles explosifs en traversant cette antique zone de maintenance.

Chaque personnage joueur doit réaliser cinq tests à

difficulté (Difficile -20) pour sortir de cette zone dangereuse. Le Hasard standard inflige du 1d10+7 dommages à Pén 7. L'armure et l'endurance comptent pour le calcul des dégâts. Attribut particulier de ce hasard, Impitoyable (1), voir livre des règles ; p.141.

Les chapardeurs de Thrazaz

- Nid Standard,
- Zone inondée toxique.

Les coursives gazées conduisent à une zone plus tranquille et usitée. Les Space Marines vont remarquer les signes d'une présence Ork. Des taudis avec tout un fatras d'ustensiles, des ateliers poussiéreux chargés de déchets. Cela ressemble vaguement à un bidonville assez "trash" et coloré. Celui-ci est quasi abandonné, les peaux vertes ayant délaissé cette zone décrépite. La zone du bidonville est quelque peu inondée, une eau huileuse et constellée de débris stagne dans les bas fonds du bidonville. L'eau est toxique mais sans danger tant que l'armure énergétique d'un Space Marine demeure bien étanche...

Un groupe d'Orks Loota sont en train de s'égosiller pour déterminer qui sera le chef de leur équipe. L'escouade peut prendre en embuscade un groupe d'Orks constitué par un nombre d'Orks Loota égal au nombre de Space Marines. Les profils de ces adversaires sont précisés dans le supplément [Ark of the Lost Souls](#). L'escouade d'extermination va disposer d'un avantage tactique (le test d'Initiative peut être relancé pour chaque personnage joueur, le meilleur résultat est conservé) ; étant donné que les Loota sont trop accaparés par leurs invectives mutuelles. Cette rencontre crédite le groupe de 10 ME.

La chapelle obstruée

- Obstacle standard,
- Chapelle.

Le chemin le plus direct entraîne l'escouade vers



une étrange chapelle de l'Imperium qui s'est retrouvée enkystée dans le vaisseau Ork par les affres des étranges et singuliers voyages dans le Warp. La chapelle n'est plus qu'un amas de décombres et de statuares brisés. Il est très difficile de se déplacer avec un gabarit de Space Marines. L'escouade va devoir redoubler d'efforts et d'activités physiques pour se faire un passage...

L'escouade doit réaliser 5 tests à difficulté (Difficile -20) pour franchir de cette zone obstruée de gravats. Chaque test réussi ou non prend une dizaine de minutes moins deux minutes par degré de réussite ou plus deux minutes par degré d'échec.

Si l'escouade est toujours dans cette zone après 60 minutes écoulées, l'escouade va devoir affronter une Horde (M.30) de Gretchins. Le profil de ces créatures se trouve aussi dans *Ark of the Lost Souls* (p. 119). Cette rencontre crédite l'escouade de 5 ME.

Les dataslate impériaux

- Découverte.

Au coeur de la chapelle impériale en ruine se trouve une collection de dataslate très ancienne, donc très précieuse pour la Deathwatch. Les dataslate sont partiellement couverts de poussières et de débris. La plupart des blocs mémoires semblent émaner des archives du Ministorum et de l'Adeptus Sororitas. Un unique dataslate est assez petit et léger mais des piles et des tas peuvent représenter une tout autre affaire en matière de transport...

Sur un jet de Techno-maîtrise (+0), les Dataslate apparaissent très anciens couvrant semblerait-il des portions de l'histoire de l'Ecclésiarchie du secteur. L'étude de ce stock pourrait s'avérer être très instructive. Des tests peuvent être entrepris pour s'emparer des connaissances les plus pertinentes, Logique (-10), Vigilance (-20), Connaissances Scholastiques (+0) Ecclésiarchie ou Credo Impérial, ou Connaissances Interdites (+0) Inquisition ou Hérésie. Les degrés de succès indiquent la pertinence des informations collectées. Récupérez plusieurs niveaux d'informations critiques permet à

l'équipe de gagner 1d10 de renommée à la fin de la mission ou 1d5 point de renommée pour des informations moins vitales.



Le clan de Mekboyz de Thrazaz

L'escouade entre discrètement dans une vaste zone, formant une genre de ziggourat [1] sous un énorme dôme d'acier. L'étrange ziggourat s'apparente à une vaste machinerie étrange et fumante. C'est sûrement les fondations du canon sidéral Ork. Des centaines d'Orks s'échinent à souder, à marteler la ferraille sur des échafaudages de toutes sortes et tailles. Tout n'est que vapeur, chaleur, cris et bruits...

La zone du clan Mekboyz de Thrazaz est ceinte par les énormes fondations du canon sidéral. Les orks dorment, vivent et construisent dans la construction même du canon. Trois meutes (M.30) de Orks Wrekka sont dans cet énorme site de construction (cf. profil [Ark of the Lost Souls](#), p. 120). Chaque horde bénéficie de l'attribut "Overwhelming". La totale destruction des trois hordes rapportent 40 ME. Il y a de nombreux couverts même pour les meutes d'Orks. La zone forme plusieurs étages avec des échelles, des monte-charges ou des pentes inclinées pour s'y déplacer.

Thrazaz reste avec deux Ork Flash Git (les sous-chefs représentent 20 ME). Ces deux-là iront soutenir chacun une horde dès que la bataille commence. L'activation du champ de protection de Thrazaz est la meilleure chance de repérer l'Ork Big Mek.

Le profil d'un Big Mek Ork se trouve en fin du supplément [Ark of the Lost Souls](#) (p. 122). Thrazza est une brute épaisse couplé à un Mek Boyz sous adrénaline ! Dès son premier round de combat, Thrazza tentera toujours d'activer son champ de protection Kustom et en faire bénéficier ses Mekboyz. Ensuite, il reste le plus possible à distance, se servant de son Kustom Mega Blasta. Pour éviter le corps à corps, il abusera de son Kustom



Tellyporta. Abattre Thrazaz crédite l'escouade de 25 *Rising*
ME.



Le retour à la barge d'abordage est en fondu enchaîné. Il ne doit y avoir aucun souci. L'escouade ne doit pas traîner car les clans Ork voisins vont rapidement se chamailler le contrôle du territoire du défunt Thrazaz...

Space Hulk, illustration du jeu Space Hulk GW

Ork Mek Boss, illustration de ForgeWorld

Space Hulk illustration de Dawn of War : Chaos

Notes

[1] Une ziggurat, ou ziggourat est un édifice religieux mésopotamien à degrés, présent aussi en Élam, constitué de plusieurs terrasses supportant probablement un temple construit à son sommet.