



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Deathwatch > Scénarios > **Mission Bellophron - Première partie !**



Mission Bellophron - Première partie !

dimanche 25 août 2013, par [Fredraider](#)

Vous incarnez Okor, un Space Marine Exterminateur de la Deathwatch, un Bouclier Noir qui œuvre seul contre de nombreuses menaces. Son histoire est auréolée de mystères et Okor n'est pas avare en paroles, ne s'apitoyant que très rarement sur son passé. Il se concentre sur sa mission d'extermination et sert avec zèle la Chambre de Vigilance.

Cette mission suit la trame d'une histoire dont vous êtes le héros. Vous aurez des choix à faire en lisant paragraphe après paragraphe que vous aurez sélectionné.

Vous aurez besoin d'une paire de D10 pour lancer des tests D100 et le livre des règles de Deathwatch pour la compréhension de l'ensemble des caractéristiques. La mission s'appuie sur un système de règles simplifiées ; ou de nombreux traits, talents et capacités seront déjà mis en scène dans le déroulé de l'histoire.

Néanmoins, il faut connaître les règles de combat pour faire cette mission en solitaire. Vous pénétrez seul dans cette mission et sans un véritable Meneur de Jeu.

Surtout ne trichez pas, comme vous jouez seul, vous devrez en cas de combat, lancer les dés pour vos adversaires. N'oubliez pas de vous munir d'un papier, d'un crayon et d'une gomme.

Pour cette mission, rajoutez une caractéristique "Déchéance", qui symbolise la perte du zèle du Space Marine, le renoncement à des principes fondateur d'un Space Marine loyaliste. La Déchéance en début de mission est égale à zéro. Certains paragraphes vous indiqueront quand vous gagnez de tel point. Quand vous atteindrez la valeur limite de Déchéance, vous perdez également la

partie. Le seuil de Déchéance à ne pas dépasser est égal à 1d10+4.

Bon jeu !

Voici le profil d'Okor, Bouclier Noir et Space Marine Exterminateur de la Deathwatch.

| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **FM** | **Soc** |
| 60 | 55 | (10)55 | (10)55 | 65 | 55 | 75 | 55 | 65 |

Okor ne dispose pas au début de cette mission de la traditionnelle armure énergétique Space Marine, il œuvre le plus discrètement possible, essayant de passer pour un humain charpenté ou un mutant en fonction des situations. Vous êtes donc Okor, et vous êtes déjà sur le lieu de votre mission, la planète Bellophron, une planète esseulée dans la Zone de Guerre de Cellebos. Les forces de la Croisade ne sont pas encore préoccupées du sort de cette planète. Vous vous êtes infiltré dans un des gangs de bandits qui écument les plâtitudes poussiéreuses et blanchies de cette planète abandonnée par l'Imperium.

Vous devez sélectionner deux améliorations parmi les capacités suivantes qui vous seront utiles pour cette mission.

- Déplacement Silencieux +20
- Dissimulation +20
- Duperie +20
- Bonne réputation (Ecumeurs des Sables)
- Polyglotte

Ces améliorations apparaîtront au cours du récit et vous ouvriront des choix supplémentaires que vous pourrez prendre si vous les avez sélectionné.

Au début de sa mission, Okor dispose des équipements suivants :

- Masque respiratoire avec photo-lentilles et chapeau à large bord.
- Manteau long en cuir blanchi avec de multiples poches internes.
- Pantalon et débardeur noir élimés, une paire de gants avec renforts cloutés, une paire de chaussures de chantier consolidées.
- Fusil à pompe (suffisamment de cartouches pour la mission).
- Épée à la lame crantée.
- Pistolet automatique (suffisamment de balles pour la mission) avec holster sanglé à la cuisse et attaché à la ceinture par une lanière.
- Sac à dos, contenant des barres énergétiques, une gourde en fer blanc, quelques bandages, un garrot, des patch-cataplasmes, des analgésiques.

Pour la énième fois, vous essuyez les lentilles de votre masque, les poussières des vents cinglants de la grande plaine de poussière, s'infiltrant partout. Vos yeux améliorés s'habituent dans la seconde à l'écrasante lumière, à ce jaune cramoisi de la Géante Rouge prénommée Rougemort qui écrase de ses rayons, la planète Bellophron. Ce petit nettoyage est aussi un moyen de faire le silence, d'apaiser l'esprit car il faut une sacrée dose d'abnégation en tant que Space Marine pour vivre au milieu de ces truands sans cervelle mais vous êtes de cette trempe là... Vous l'avez toujours été... Même dans les heures sombres de votre ancien chapitre honni, vous êtes fait de ce métal incorruptible et inaltérable.

Vous êtes aux commandes d'un 4x4 bricolé, aux mains des Ecumeurs des Sables, des bandits fous rêvant de vitesse et de rapines infinies. Le véhicule est lourd, au châssis surélevé et aux roues surdimensionnées. Des tôles couvrent la quasi-totalité du véhicule pour protéger le pilote et

l'artilleur autant des balles adverses que des rayons brûlants de Rougemort.

Vous avez éteint le moteur pour le faire refroidir, difficile d'aller au-delà d'une demi-heure de marche sans accroître sérieusement les risques de casse. Vous entendez maugréer l'artilleur, un nabot ricanant, nommé Rik. C'est tout votre opposé, mais qui a l'intelligence de ne pas aller plus loin dans le rapport de force. Seuls le bruit de la dilation des tôles et le refroidissement du moteur ponctuent le silence.

Avec cette paix toute relative, votre hypno-endocrinement de mission refait surface, vous remémorant les ordres cachés dans les replis de votre esprit de Space Marine. Les mots de vote Watch Capitaine reviennent clapoter au seuil de votre conscience : "... Va sur Bellophron... Infiltrer les Ecumeurs des Sables... Trouve et approche les Âmes Bleues et abat le maître de cette secte vouée aux xénos..." Vous avez bien avancé après toutes ces semaines sur Bellophron, vous approchez des Monts Calcinés, présumé refuge des Âmes Bleues... Au gré de la centaine de kilomètres parcourus par la bande d'Ecumeurs des sables, les troupes se sont évaporées comme eau sous les rayons de Rougemort. La dernière tempête vous a séparé du convoi, c'était en fait l'évènement attendu, vous permettant de suivre votre propre route... Vous avez trouvé une vieille autoroute, passablement ensablée, dont le bitume est quasi-minéralisée. Bellophron aurait connu un âge d'or mais il est désormais révolu... La guerre faisant rage dans l'espace étouffe toute amélioration pour les décennies à venir.

Le moteur a bien refroidi, vous pouvez désormais repartir à tombeau ouvert pourrait-on dire... Roulez-vous à très grande vitesse comme les heures précédentes, pour parcourir le plus de kilomètres vers les montagnes, allez au **30**. Ou préférez-vous rouler plus prudemment au risque d'atteindre beaucoup moins vite le piémont, rendez-vous au **10**.

1

Le volubile Rocca, tenancier de cette buvette d'eau a tout l'air d'un mutant avec sa peau jaune cuivrée et squameuse. Vous troquez deux barres énergétiques contre un verre d'eau pour entamer la

discussion avec le commerçant.

C'est un tchatteur invétéré, vous n'avez aucune difficulté à lui tirer quelques informations supplémentaires. Bentharr vend principalement des armes et des munitions. Armes blanches et petites armes de poing sont tolérées dans la cité et interdites dans l'anneau intérieur, c'est-à-dire le puits menant dans les profondeurs de l'ancienne cité ruche. L'accès à ce secteur est hautement surveillé et contrôlé par la Ligue de Balzar.

Le seigneur de Bentharr est le plus riche marchand de la ligue de Balzar, il se nomme Lubbek. Il est surnommé le Prince Charognard de Bentharr, Archéo-Technologiste, c'est un hors monde, au passé très mystérieux. Depuis son arrivée, il est devenu un membre éminent de la Ligue de Balzar. Sa riche demeure ultra protégée est sise sur le pourtour du puits central.

Il y a de quelques mécamanciens à Bentharr. La plupart d'entre eux vivent à l'intérieur la centrale électrique elle-même. Les mécamanciens vivent cloîtrés dans la centrale et ne se mêlent pas à la plèbe de Bentharr. Selon certains, le Prince Charognard les protège et les comble de présents, alors que d'autres pensent au contraire qu'ils sont des prisonniers de marque de la Ligue de Balzar. Allez-vous demander à Rocca ce qu'il sait sur les Âmes Bleues au **12**. Autrement, vous finissez votre verre et vous vous enfoncez dans la ville pour en apprendre davantage au **17**.

2

Vous remarquez des balles et cartouches toxiques pour votre fusil à pompe et votre automatique. Ce sont des balles radioactives, qui désagrègent les tissus cellulaires qu'elle percent. Votre constitution améliorée de Space Marine peut transporter ces munitions sans risque à la différence des humains qui sont moyennement ravis de transporter sur eux des munitions radioactives. Vous échangez avec le marchand des analgésiques qui sont forts rares dans ces contrées. Vous pouvez marquer que vous disposez de balles toxiques, assez pour la durée de votre mission. Vous poursuivez votre exploration de la cité de Bentharr au **31**.

3

Vous approchez d'un commis, vous lui demandez de

resservir en boissons la table des xénos et déserteurs. Vous lui donnez une boîte d'analgésique, qu'il accepte sans rechigner. Au moment, où il arrive avec les verres à la table. Vous vous avancez vers celle-ci, des regards circonspects et durs se tournent vers vous. « Ces rafraîchissements sont pour vous, puis je m'asseoir, je souhaite vous parler. » rétorquez-vous. Vous sentez une vive tension dans l'air, ces anciens gardes et énoüliens menaient une conversation importante, sûrement des tractations obscures... Réaliser un jet d'INTelligence, si vous réussissez le test, allez en **5**. Autrement, allez en **32**.

4

« Vous voulez nous parler ? Je n'ai pas souvenir de vous connaître... Vous êtes un gros balèze, je me souviendrais si j'avais déjà croisé un gars comme vous... » Rétorque le déserteur. Allez au **34**.

5

Vous avez remarqué sur les uniformes délavés des déserteurs, un masque noir stylisé, c'est un symbole de Malfi dans le lointain secteur de Calixis. Vous prononcez une maxime malfienne, « que les masques tombent pour que la fête soit plus folle » que vous avez entendu sur Karnack lors d'une de vos précédentes pérégrinations. Les déserteurs sont surpris. L'un d'eux, vous dit : « Vous êtes de Malfi ? » « Ouai, comme quoi la galaxie n'est pas si grande » répondez-vous. « Désolé l'ami mais nous sommes en grande discussion là, repasse nous voir un peu plus tard, on discutera de notre bonne vieille planète... » Émit un déserteur à la barbe blanche et à la peau burinée. Vous levez votre main en signe d'approbation et vous reculez vers le comptoir, allez au **33**.

6

Vos pas vous amène à l'autre extrémité de la ville, au pied d'une vieille centrale thermique. Elle ressemble à un amoncellement de tuyaux, de fours et de cuves. Avec sa haute cheminée charriant un épais nuage noir dans un ciel cramoisi, elle donne l'impression d'une machine infernale. Des dizaines de serviteurs aux gestes mécaniques transportent des monceaux de déchets pour nourrir des fourneaux aux flammes dévorantes. La chaleur est

encore plus prégnante dans un air saturé de scories et de fumées toxiques.

Grâce à votre organisme amélioré et votre résistance à la chaleur, vous pouvez vous aventurer dans la centrale. Vous comprenez rapidement à la température ambiante que le commun des mortels ne peut sans équipement survivre à un tel environnement. La centrale thermique vous apparaît à bout de souffle, comme un animal éreinté, soufflant abondamment. Les serveurs mono-tâches que vous croisez ne s'apparentent plus qu'à des automates de métal, vêtements et chairs ont disparu depuis des lustres dans cet enfer. Tout à coup, vous vous rendez compte que vos habits sont en train de fumer et vous pensez soudainement à vos munitions et à vos affaires les plus inflammables. Vous faites demi-tour dans un vélocité sprint pour rejoindre l'ombre des premières bicoques.

De là, vous regardez cet agglomérat de métal surchauffé, de vapeur et de flammes dévorantes. Vous avez l'intime conviction que cette machinerie est vivante, hantée par une sourde entité affamée. Dans les étages de la centrale, vous remarquez une grande silhouette longiligne, habillée de linéaires noirs tourbillonnants. Sous son ample capuche, vous remarquez une dizaine de clartés verdâtres, autant d'augmentique de vision qui vous épient. Puis, la silhouette disparaît au passage d'un brûlant jet de vapeurs ; peut-être l'un des mécaniciens du Prince Charognard. La destruction de cette centrale mettrait une grosse pagaille dans Benthara. Mais vous n'avez point la puissance de feu que vous avez quand vous êtes apprêtés de pied en cape en armure énergétique de Space Marine. Quelques grenades anti-char bien placées auraient pu suffire pour semer une belle confusion. Vous décidez de revenir sur vos pas, vers le troquet et les hérétiques que vous avez précédemment croisés. Quand vous arrivez à la petite place, vous remarquez de nouveaux la présence des énochiens et des déserteurs. Ils semblent toujours en grande discussion entre eux. Rendez-vous au **3**.

7

Une prise vous échappe et vous tombez au sol dans un rouleau boulé vous évitant le pire mais vous avez alerté la casemate la plus proche. Vous entendez le

tac-o-tac de la mitrailleuse et les premiers projectiles qui s'abattent dans votre direction. Vous préférez vous replier dans les rochers tout proches. Le silence retombe peu après. Vous décidez d'attendre le levé du jour avant de passer à une autre approche, rendez-vous en **8**.

8

L'énorme disque cramoisi de Rougemort commence à monter dans le blanc du ciel (vous regagnez votre bonus d'endurance en points de blessures). La fraîcheur de la nuit s'évanouit très rapidement. Une brise chaude venant de l'ouest commence à soulever de la poussière. Vous réajustez votre masque respiratoire, une nouvelle journée brûlante commence sur Bellophron. Avec l'aube, vous remarquez de nouveaux détails en observant la petite cité fortifiée. Une dizaine de petites grues sont regroupées au centre de celle-ci. Avec votre vision acérée vous distinguez beaucoup mieux les silhouettes sur le chemin de ronde du rempart. Ce sont des serveurs d'armes, avançant d'un pas mécanique et lent le long des créneaux. Une file de véhicules soulevant des nuages de poussières arrive sur une étroite route au milieu des rocs. La lourde herse barrant l'entrée de la cité commence à s'élever lentement. Vous décidez de profiter de cette occasion pour essayer de rentrer dans cette cité. Il vous faut des renseignements sur cette région, un début de piste pour trouver le repère de ses mystérieuses âmes bleues.

En profitant des nuages de poussières, des anfractuosités, vous arrivez à atteindre assez facilement la caravane de véhicules. L'Empereur est avec vous, un des véhicules semble avoir un problème au moteur et ne redémarre plus. Tout un groupe d'hommes penchés sur le bloc moteur s'investissent sur la conduite à tenir. A première vue, ce sont des nomades du désert. Des marchands itinérants, se déplaçant en convoi solidaire et armé. Vous savez que ce sont des proies habituelles des Ecumeurs des Sables. Vous approchez d'un petit camion, le marchand qui vérifiait son chargement, vous remarque mais sans plus. Un tel convoi doit compter plus d'une centaine de personnes, les embauches de gardes y sont fréquentes. Vous passez subrepticement entre les véhicules. Vous



atteignez la herse, deux serviteurs d'armes gardent le passage, ils sont passablement rustique, leur pièces mécaniques sont très anciennes mais bien nettoyées. L'un d'eux est armé d'une mitrailleuse lourde et l'autre d'un lance-missile. Avec votre expérience pointue de l'arsenal de l'Imperium, vous remarquez un missile à fragmentation chargé dans le fût. Les serviteurs d'armes pointent leur regard dans votre direction, vous êtes certains qu'ils mènent un rapide scan de votre matériel puis détournent leurs regards de votre personne. Vous passez les guérites de la herse sans souci et vous atteignez une large place bruyante d'activité humaine. Allez au **23**.

9

Avec vos réflexes surhumains, Rik n'a le temps de rien voir, quand il reçoit un coup de pied magistral l'envoyant bouler à cinq mètres de là. Il se relève pantelant, pleurant à chaud larmes sous son masque et battant du poing contre le sol. Vous gagnez un point de Déchéance. "J'en ai marre des coups...", rétorqua Rik entre deux sanglots ; sans attendre, il court à petite enjambée vers une des bicoques. Au moment de franchir l'entrée de celle-ci, Rik disparaît dans une effroyable explosion de débris et de tôles. Rendez-vous au **27**.

10

Vous roulez prudemment, vous entendez Rik à son poste une nouvelle fois maugréer sous son masque respiratoire, il est lassé de votre conduite peu digne d'un Ecumeur des Sables. Malgré cette vitesse modérée, vous allez peu à peu, pause moteur après pause moteur en direction des montagnes, allez en **19**.

11

Vous êtes face au rempart de tôles. Vous remarquez de nombreuses aspérités le long du mur se dressant devant vous. L'escalade ne devrait pas être compliquée pour votre constitution améliorée. Réalisez un test d'agilité, si vous avez Dissimulation et/ou Déplacement silencieux vous pouvez les rajouter à votre seuil de réussite. Si vous réussissez ce jet, allez en **22**. Autrement allez en **7**.

12

Vous glissez quelques mots sur les Âmes Bleues à Rocca, un groupe qui vivrait dans ces montagnes. Rocca n'a pas entendu parler de l'existence d'une telle communauté mais les catacombes exploitées de l'ancienne cité ruche ne sont pas aussi vides que la Ligue de Balzar le laisse entendre. Il y a bien des choses qui vivent et survivent dans ces souterrains et ce depuis des lustres. Rocca a entendu parler de groupes d'hommes, de mutants et autres engeances bien pire vivraient dans ce cloaque ténébreux. Il a même vu une fois, un groupe d'hommes vigoureux, habillés de hardes et peaux de rats géants qui vivaient dans ce cloaque et commerceraient avec la Ligue de Balzar. Il avait vu ces types quand il travaillait à la maintenance des monte-charges du puits avant de raccrocher suite à une mauvaise fracture. Vous le remerciez pour ce petit moment de causette et vous décidez de vous enfoncer dans la ville au **17**.

13

L'escalier en pierre est très abîmé mais la descente des marches demeure aisée. Vous avez juste le temps de voir une petite forme bondir sur vous venant du prochain palier. D'un coup épée, grâce à votre vélocité surhumaine, vous tranchez la chose dans une gerbe d'ichor verdâtre. Vous vous penchez pour la voir avec précision. Cela ressemble vaguement à une fourmi, de la taille d'un chaton, plantée sur quatre pattes surdimensionnée. Vos connaissances acérées de chasseur de xénos, vous oriente vers une race indigène à Bellophron, les Quadoptères, des insectes géants nocturnes. Alors que vous vous relevez, vous avez juste le temps de voir, un autre Quadoptère bondir sur vous, il a déjà une taille plus importante, équivalente à celle d'un gros chien.

| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **FM** | **Soc** |
| 30 | — | 30 | 25 | 40 | 10 | 40 | 30 | — |

Blessures : 9

Le Quadoptère attaque avec ses pattes aiguës 1d10+3.

Si vous remportez le combat, vous remarquez pas mal de terriers de quadoptères et d'éboulis, tout indique que vous êtes dans un nid. Et qu'il vaut

mieux se replier pour éviter d'essuyer d'autres assauts. Néanmoins, au milieu des gravats et des déjections séchées, vous trouvez un petit cristal en quartz produisant une douce lueur violette. Rajoutez cet objet sur votre liste d'équipement. Après cela, vous remontez les marches quatre par quatre et repartez à vive l'allure avec le 4x4 pour vous éloigner de ce nid, au **15**.

14

Alors que la poussière retombe suite à l'explosion, vous voyez surgir des bicoques, plusieurs bandits, ils appartiennent aux Ecumeurs des Sables. Ils pointent tous des fusils à pompe ou des pistolets dans votre direction. Si vous avez Bonne Réputation (Ecumeur des Sables) allez en **27**. Autrement allez en **20**.

15

C'est au crépuscule que la vieille autoroute s'arrête abruptement devant un précipice. Des piliers en ferrobéton qui enjambent ce petit gouffre, suggère en son temps, que l'autoroute devait poursuivre sa route à travers les montagnes. Des cahutes désertes, fabriquées avec des débris et des morceaux de tôles ceinturent le bord de l'autoroute. Suite à l'arrêt du 4x4, Rik le nabot vous invective, il est passablement en colère, premièrement vous vous êtes éloigné du convoi des Ecumeurs et deuxièmement, il veut désormais prendre la conduite des opérations, jugeant vos dernières actions complètement déplacées. Votre abnégation n'est pas sans limite, vous logez une balle entre les deux yeux à ce petit mutant colérique au **26**. Ou vous lui collez juste un coup de pied habituel au **9**.

16

Une des casemate a repéré votre silhouette dans la semi-obscurité, une rafale de mitrailleuse lourde crible de projectiles l'endroit où vous êtes. Vous ne pouvez qu'esquiver maladroitement ce déluge de projectiles, vous subissez 1d10+2 points de blessures. Vous préférez vous carapater dans les rochers et attendre l'aube avant de vous aventurer de nouveau vers la cité, allez en **8**.

17

Toute la ville de Bentharr est construite de brique et de

broc, de morceaux de tôles et de pierres sèches. Il y règne des odeurs fortes et tenaces. Les venelles de Bentharr sont étroites et les étages des maisons gagnent sur les ruelles pour les plonger dans l'ombre pour qu'aux heures les plus chaudes, la clarté de Rougemort y soit plus tolérable.

Vous traversez un quartier nourricier, des dizaines de grox y sont élevés, parqués directement dans certaines maisons. Les odeurs y sont écoeurantes, l'air y est lourd de senteurs animales. Au coin des rues, des bouchers s'échinent à vendre des morceaux de viande ou boucanant la viande dans des fours ouverts pour capter la lumière de Rougemort aux heures les plus chaudes. Des plantes indigènes produisant de gros fruits jaunes étaient placées sous de fins grillages pour les protéger du rayonnement, elles trempaient leurs racines dans un fétide lisier.

Vous avez croisé quelques habitants, votre perception acérée de Space Marine, vous a dévoilé quelques mutations, nez plat, absence de lobe d'oreilles, peau squameuse et semi-reptilienne. Pareillement, il n'y avait aucune trace de la symbolique impériale ; quand la machine de guerre de l'Imperium allait débarquer sur Bellophron, la purge partait pour être sévère... Le risque est grand que les forces séditieuses fassent basculer Bellophron dans le camp des insurgés, cela semblait si facile... Peut-être que les Puissances de la Ruine œuvraient déjà dans l'ombre... Vous devez être vigilant à cela...

Vous atteignez une grande halle avec de nombreux marchands. Les accès de la halle sont tous gardés par un duo de serviteurs d'armes. De plus, les marchands ont à leur côté des gardes du corps. L'ensemble des étalages sont dédiés aux armes, votre œil exercé de Space Marine remarque des armes anciennes mais bien rafistolées. Il y a principalement des armes de poing de petit calibre, des fusils d'assaut, des fusils à pompe et des fusils laser. Il y a aussi pas mal de munitions dont quelques munitions qui pourraient vous intéresser. Rendez-vous au **2** pour troquer. Allez au **31** pour poursuivre votre exploration de Bentharr.

18

Suite à votre saut, vous atteignez une première mesure, elle semble abandonnée. Vous passez

l'entrée en soulevant un vieux rideau miteux, l'unique pièce est déserte, il y règne une forte odeur d'urine mais elle n'est pas excessivement dérangeante. Vous préférez attendre l'aube avant de vous aventurer dans les rues de la ville. Vous quittez la bicoque et vous vous aventurez dans les venelles, vous arrivez à une place bourdonnante d'activités. Allez au **23**.

19

Les kilomètres défilent, l'autoroute trace son sillon au bas de collines sèches, des blocs de roche écroulés sur la voie commence à compliquer sérieusement la conduite... Puis de nouveau, vous entendez les gémissements caractéristiques d'un moteur surchauffé poussé à l'agonie, vous vous arrêtez à l'ombre d'une vieille statue brisée au **25**. Ou vous poursuivez à train d'enfer au **15**.

20

"Alors comme ça, on fait bande à part !" rétorqua un bandit manchot mais à la carrure énorme. Vous n'avez aucun mal à le reconnaître, il s'agit de Claus, un des chefs des Ecumeurs. "Bon, c'est pas tout Okor, mais c'est l'occasion de battre le fer quand il est chaud ! Les places sont chères et tu as le profil d'un emmerdeur fini... Donc, je te tue ! hurla Claus. Vous allez affronter cinq écumeurs dont Claus si vous avez tracé à grande vitesse sur l'autoroute. Si vous avez roulé à vitesse prudente, ils sont huit écumeurs dont Claus.

| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **FM** | **Soc** |
| 30 | 30 | 35 | 35 | 30 | 20 | 30 | 30 | 20 |

Blessures : 10.

Ils sont tous équipés de couteaux de combat 1d5+6 et de pistolet automatique S/2/- 1d10+2 ; Clip 18, Rechg Action complète).

Si vous remportez le combat, vous refaites le plein en munitions. La nuit tombe tout autant que la température. Vous fermez votre par-dessus, calez bien votre chapeau et vous vous enfoncez dans les montagnes. Allez en **24**.

21

Vous avancez précautionneusement tout en restant dans la plus profonde obscurité. Vous évitez sans

mal les lumières balayant le chaos de rocs et de débris. Votre vitesse naturelle y est pour beaucoup mais les derniers mètres jusqu'au rempart sont à découvert. Réalisez un test d'Agilité si vous avez Dissimulation et/ou Déplacement silencieux vous pouvez les rajouter à votre seuil de réussite. Si vous réussissez ce jet allez en **11**. Autrement allez en **16**.

22

Vous arrivez sur les remparts, vous remarquez des silhouettes qui patrouillent le long du chemin de ronde. Vous n'avez plus qu'à sauter en contre-bas vers les ruelles du bidonville tout proche. Réalisez un test de Force. Si vous réussissez ce jet, vous ne subissez aucun dégât sur votre saut, autrement vous subissez 1d10 de blessures, allez en **18**.

23

La place est bondée, les premières heures de la journée sont toujours trépidantes avant la chaleur infernale de l'après-midi. Les personnes parlent un Bas Gothique assez compréhensible. Autour d'une buvette bourrée de monde qui vend essentiellement des verres d'eau (nectar vendu à un prix mirifique sur Bellophron), vous vous mêlez à la population. Vous apprenez que cette petite cité s'appelle Bentharr et qu'elle appartient à une guilde marchande puissante sur Bellophron, la Ligue de Balzar. Bentharr semble être le joyau de la Ligue de Balzar, la plus grande cité de cette zone montagneuse. Bentharr semble tirer sa fortune de son sous-sol.

Il y a un bon millénaire, une cité ruche s'élevait dans ses montagnes. Si ces pitons rocheux furent peut-être ses anciennes fondations, ses soubassements n'ont pas disparu. Un énorme puits au centre de Bentharr mène dans les hypogées de cette cité ruche, les déchets d'un temps révolu sont désormais les mannes du présent pour cette planète eseuillée.

Vous remarquez deux mercenaires xénos, que vous identifiez facilement avec vos connaissances sur les xénos, ce sont des Kroots, des humanoïdes à face d'aigle déplumé et reptilien. Ils portent d'épaisses tuniques blanches dissimulant leur silhouette curieusement efflanquée, seulement leur bec pointu sort de leur ample capuchon. Malgré leur aspect de grand échelas malingre, ils sont de redoutables



combattants au corps à corps. Vous apprenez que la Ligue de Balzar les recrute et ils forment un corps d'élite de gardes de caravanes.

Voulez-vous discuter avec le tenancier de la buvette, un dénommé Rocca, allez au **1**. Ou souhaitez-vous dès à présent fureter dans les ruelles de la cité, au **17**.

24

En aplomb de l'autoroute, le terrain était troué de cratères et de canaux, et miné par des galeries souterraines datant de la nuit des temps. Après un moment de marche dans ce chaos de rocs et de cratères que cette zone devait être en fait les faubourgs d'une cité ruche, les montagnes aux alentours les vestiges de cette cité, que le vent et le sable ont peu à peu recouverts et fossilisés. Plus loin, dans une forêt d'arbres morts, vous établissez un petit bivouac au creux de rochers protégé des regards curieux. Fatigué par plusieurs jours de voitures et de tempête, vous avalez juste un repas succinct composé de galettes énergisantes et de viande séchée, avant de vous étendre un peu pour dormir. Une heure de sommeil, suffira très largement pour votre organisme de Space Marine.

Tout à coup, votre ouïe surhumaine perçoit un bruit, comme des petits cailloux caracolant. Vous vous levez d'un coup pour percevoir des formes humanoïdes dans l'obscurité. Grâce à votre vue améliorée dans la pénombre, vous voyez une dizaine de grosses brutes, portant des masques respiratoires et des hardes et oripeaux mal dégrossis. Quand ils remarquent votre qui-vive, ils se mettent à courir vers vous, vociférant à votre rencontre mille morts dont celle de finir dans leur estomac ! Ils manient des mousquets et des matraques de fortune. Avec votre étonnante vivacité, vous dégainez votre pistolet et votre épée. Vous visez juste, chacun de vos tirs blessant sérieusement un malabar qui s'écroule sur le sol. Quand votre pistolet est vide, la plupart des maraudeurs cannibales sont au sol, mort ou à l'agonie. Vous devez encore en affronter deux.

| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **FM** | **Soc** |
| 35 | 35 | 35 | 35 | 30 | 20 | 30 | 35 | 20 |

Blessures : 10.

Ils sont équipés de gourdins sommaires et des mousquets à poudre noire.

Si vous battez les cannibales, rendez-vous au **28**.

25

Pendant que le moteur refroidi, vous descendez du véhicule, réajustant votre masque et votre par-dessus, même si Rougemort descend à l'horizon, sa taille monumentale écrase de ses rayons encore le ciel, la chaleur demeure vive même pour un Space Marine qui plus est sans armure énergétique. La statue, d'une dizaine de mètres de hauteur, a perdu de sa majesté d'antan, les vents cinglants et le rayonnement solaire ont érodé les ciselures. C'était une femme en toge, athlétique et hautaine, à voir ce qui demeure de sa silhouette. Une porte métallique est entrouverte à sa base, partiellement bloquée par un tas de sable... Allez-vous dégainer votre épée et votre pistolet automatique et vous aventurer au-delà de la porte en **29**. Ou attendre que le moteur refroidisse avant de repartir vers les premiers contreforts en **15**.

26

Avec vos réflexes surhumains, Rik n'a le temps de rien voir, quand il reçoit une balle dans la tête l'envoyant bouler raide mort à cinq mètres de là. A ce moment précis, une explosion retentit dans l'une des bicoques bordant la route. Allez vite en **14**.

27

Des hommes armés sortent des bicoques. "Alors comme ça, on est sur un bon coup et on en parle pas à ses potes !" rétorqua un bandit manchot mais à la carrure énorme. Vous n'avez aucun mal à le reconnaître, il s'agit de Claus, un des chefs des Ecumeurs. Le bandit manchot se met à rigoler et ses gars firent de même en rangeant leurs flingues. Vous entamez une petite discussion avec eux. Ils pensaient que vous faisiez bande à part parce que vous aviez trouvé une bonne cache à piller. Justement, vous pensiez qu'il se trouvait une cache par ici, mais que pour l'instant vous ne l'aviez pas trouvée et vous ramenez donc de faux espoirs au gang.



Vous les orientez savamment en mélangeant vérité et mensonge vers une fausse piste et surtout loin de vous. Faites un jet de Soc avec Duperie en bonus si vous avez pris cette capacité. Si le jet est réussi, les écumeurs s'éloignent allez en **24**.

| **CC** | **CT** | **F** | **E** | **Ag** | **Int** | **Per** | **FM** | **Soc** |
| 30 | 30 | 35 | 35 | 30 | 20 | 30 | 30 | 20 |

Blessures : 10.

Ils sont tous équipés de couteaux de combat 1d5+6 et de pistolets automatique S/2/- 1d10+2 ; Clip 18, Rechg Action complète).

Vous allez affronter cinq écumeurs dont Claus si vous avez tracé à grande vitesse sur l'autoroute. Si vous avez roulé à vitesse prudente, ils sont huit écumeurs dont Claus.

Si vous remportez le combat, vous refaites le plein en munitions. La nuit tombe tout autant que la température. Vous fermez votre par-dessus, calez bien votre chapeau et vous vous enfoncez dans les montagnes. Allez en **24**.

28

Après le tumulte de ce combat, le silence de la nuit retombe. Vous décidez de repartir, le risque que d'autres cannibales vous tombent dessus est assez certain.

Vous poursuivez dans l'obscurité sans trop de risque. Votre vision améliorée, vous aide à vous déplacer dans ce chaos de rocs. Après avoir franchir une belle montée, vous remarquez des dizaines de lumière dans une petite vallée nichée au creux d'une couronne de pitons rocheux.

Tout cela ressemble une petite ville, un genre de bidonville, ceint d'un haut rempart fait de tôles bariolées. On peut voir, une haute cheminée rougeoyante et un bâtiment attenant à celle-ci, une vieille centrale électrique ! En approchant, la ville apparaît de plus en plus comme construite sur une montagne de déchets compactés. Des miradors braquent leurs lumières vers le chaos de rocs ! Vous remarquez aussi des casemates avec des mitrailleuses lourdes placées dans les angles du rempart de tôles. Une herse de métal ferme l'unique entrée de cette ville. Vous décidez d'attendre l'aube

pour avancer vers l'entrée au **8**. Ou vous décidez d'avancer le plus discrètement possible jusqu'au rempart au **21**.

29

Dans la pénombre et grâce à votre vision améliorée de Space Marine, vous vous trouvez sur un petit palier et vous remarquez un escalier qui descend dans les profondeurs. Il y a des tas d'ossements et d'oripeaux accumulés sur le palier. Du bout de votre épée, vous ne décelez rien de particulier de ces restes, cela semble s'apparenter à des restes humains mais très vieillis et pourrissants. Il y a aussi des vieilles cantinières et tout un fatras de boîtes en fer passablement rouillées, peut-être d'anciennes caisses du Munitorum mais rien de sûr vu leur état de délabrement... Vous rebroussez chemin et reprenez votre véhicule en **15**. Ou vous décidez de descendre l'escalier au **13**.

30

Vous roulez pied au plancher, votre 4x4 soulève de gros nuages de poussières, vos sens et réflexes aiguisés de Space Marine vous permettent de contrôler la machine au moindre cahot sur la route, qui a cette vitesse pourrait vous être fatal. Vous entendez Rik à son poste d'artilleur, glousser et hurler de contentement, profitant de cette vitesse grisante, qu'aucun écumeur n'ose atteindre... Allez en **19**.

31

Vous arrivez au détour d'une venelle à la zone du puits central. Le puits n'est pas visible des ruelles, il est entouré d'un dense maillage d'échafaudages, d'une dizaine de grues et d'un mur de trois mètres de haut, garni de barbelés et de piques. Des pancartes défraîchies indiquent que la zone au-delà du mur est interdite et propriété exclusive de la Ligue de Balzar. Vous en faites le tour, vous ne remarquez qu'une seule double porte en acier, flanquée de quatre serviteurs d'armes immobiles mais sûrement réactifs si une menace à la porte apparaît. Une lourde bâtisse en pierre est ceinte dans le mur tout proche de l'entrée. Ce doit être la demeure du Prince Charognard, très austère de l'extérieur et sûrement luxueuse à l'intérieur. Il y a de hautes antennes et des paraboles sur sa toiture



plate. Vos connaissances en technologie de l'Imperium vous fait pencher pour un Auspex longue portée et orbital.

Pour l'instant, vous décidez de continuer l'exploration de la petite cité de Bentharr avant de vous lancer dans des actions plus sérieuses. Vous poursuivez votre chemin dans les venelles. Vous atteignez une petite place ombragée par tout un assortiment de grillages au maillage fin, il y a pas mal de longues tables, elles sont toutes bondées, on y boit pas que de l'eau, on y mange pas que des tranches de grox et il n'y a pas que des humains mais aussi des xénos.

Vous avez un haut le cœur passé quand vous voyez ces humains faire table commune avec des xénos mais votre conditionnement de Space Marine Exterminateur de la Deathwatch tempère votre envie d'occire ces hérétiques. Chaque chose viendra en son temps, vous devez rester discret. Grâce à vos connaissances aiguës sur les xénos, vous repérez une dizaine d'Enouliens, des apatrides, leur empire stellaire fut annihilé par l'Imperium. Ce qui est plus étrange est qu'ils ne sont pas originaires de l'Etendue de Jéricho d'après vos enseignements ; Ils viendraient des Etoiles du Halo de l'Etendue de Koronus... Ces Enouliens vouent une haine infinie à l'Imperium. Ils sont de petites tailles, 1,50m de haut, à la peau jaune pâle et lisse, aux traits effacés (fente en guise de bouche, narines et oreilles). Vous remarquez qu'ils discutent avec des mercenaires qui ont des uniformes défraîchis de la Garde Impériale et sont armés de fusils laser. Tous leurs enseignes et grades sont enlevés, sûrement des déserteurs frayant avec des xénos, des hérétiques au bas mot.

Les occire viendra en son temps, d'abord comprendre. Vous approchez de ce groupe de renégats et de xénos au **3**. Ou préférez-vous continuer votre chemin au **6**.

32

Votre silence et votre hésitation se fait ressentir. Un des gardes se lève et vous demande de dégager fissa de là. Vous obtempérez et vous reculez de la table, vous allez vers le comptoir au **33**.

33

Rougemort monte haut dans le ciel et les tables du troquet se vident peu à peu. Les énouliens et les déserteurs se lèvent, chacun partant de part et d'autre de la place. Un déserteur à la barbe blanche s'approche de vous : « Hey, le grand gaillard, désolé pour tout à l'heure, on discutait avec ces têtes de pastèques, ce n'est pas des faciles, il faut être prudent quand on fraye avec eux. » Si vous avez utilisé la supercherie de Malfi, allez au **34**. Autrement rendez-vous au **4**.

34

« Je me présente, je suis Slardar, nous sommes de Malfi mais cela appartient au passé maintenant comme la Croisade d'Achilus, mais je pense que ce n'est pas un problème pour toi... »

« Nous pas du tout » vous rétorquez avec aplomb. Vous avez appris à mentir, vos missions et votre entraînement vous y ont entraîné. Il est clair que rare seraient vos frères d'armes à être préparés à mener de telles missions d'infiltration.

« Vous êtes un grand gaillard ? » répondit Slardar.

« Ouais, je suis né dans les tréfonds d'une cité-ruche, mon sang est celui d'un mutant, donc j'ai appris à en tirer des avantages et à fuir l'Imperium. » rétorquez vous.

« Je cherche justement des bras pour une mission dangereuse mais lucrative. Cela t'intéresserait-il ? Il y aura à la clé de l'arsenal rare et mortel » émit Slardar.

« Le danger a toujours été mon compagnon de route, sans problème j'en suis... Puis, travailler avec des hors monde c'est un bonus plaisant... » Vous répondez.

« ça marche, rendez-vous ce soir près du puits central, le programme va te plaire... » répondit Slardar en rejoignant le groupe de déserteurs qui l'attendait non loin. Vous attendez à l'ombre du troquet que l'après-midi se passe.

Ainsi s'achève la première partie de votre mission sur Bellophron. La mission avec les déserteurs risque d'être prometteuse, vous les massacrerez en son temps pour leurs déviances hérétiques. Explorer le puits central pourrait s'avérer intéressant et surtout, pourrait peut-être vous mener à la rencontre des Âmes Bleues et de leur maître...