

SPACE HULK®



LIVRE DE MISSIONS

SOMMAIRE

Introduction.....	2	Mission X – Fuite.....	28
Le Désastre de Secoris.....	3	Mission XI – Regroupement.....	30
Le Sin of Damnation.....	6	Mission XII – Vide spatial.....	32
L'Abordage du Sin of Damnation.....	8	Mission XII – Pas d'échappatoire.....	34
Briefing de Mission.....	9	Mission X – Défense.....	36
Mission I – Tête de pont.....	10	Mission – Formes de Vie Inconnues....	38
Mission II – Mission suicide.....	12	Mission – Évacuation.....	40
Mission III – Extermination.....	14	L'imperium de l'Humanité.....	42
Mission IV – Sauvetage.....	16	Les Space Marines.....	44
Mission V – Purification.....	18	Les Blood Angels.....	46
Mission VI – L'Appât.....	20	La 1e Compagnie des Blood Angels....	47
Mission VII – Alarme.....	22	Armes et Armure des Terminator.....	48
Mission VIII – Dans les profondeurs.....	24	Les Héros de la 1e Compagnie.....	50
Mission IX – L'Artefact.....	26	Les Tyranides.....	54

INTRODUCTION

L'Imperium mène des guerres contre les innombrables ennemis de l'Humanité à travers toute la galaxie, mais aucun n'est plus redoutable que les Genestealers. Ces créatures dotées de six membres se déplacent à travers le vide spatial à bord de space hulks, d'immenses épaves de vaisseaux, à la recherche de planètes à conquérir. Seuls les Space Marines sont capables de se dresser entre l'Humanité et ces prédateurs. Équipées d'armes dévastatrices et protégées par de lourdes armures Terminator, de petites escouades de Space Marines bravent les ténèbres des space hulks pour porter le fer à leurs ennemis jurés.

De toutes les batailles qui ont eu lieu contre les Genestealers qui infestent la galaxie, aucune ne fut plus désespérée que celle qui se déroula à bord du Space Hulk ayant pour nom de code *Sin of Damnation*. Ce livre raconte ces événements, et inclut seize missions différentes afin de revivre cette campagne héroïque.

Le livre des missions est divisé en trois parties : l'Histoire de la Campagne, les Missions et l'Imperium de l'Humanité. L'Histoire de la Campagne décrit les événements qui se sont déroulés sur le *Sin of Damnation* et auparavant, en commençant par la première rencontre désastreuse des Blood Angels avec les Genestealers dans le système de Secoris. L'histoire reprend ensuite au moment où les Blood Angels vont aborder le *Sin of Damnation* afin d'exterminer les Genestealers qui s'y terrent, et de restaurer ainsi l'honneur de leur Chapitre. C'est là que vous allez intervenir, si bien que le destin des Space Marines reposera entre vos mains à partir de cet instant.

Les Missions qui suivent retracent les moments les plus importants de la bataille que les Blood Angels livrèrent contre les Genestealers. Elles décrivent ce qui s'est passé sur le *Sin of Damnation*, et vous donnent toutes les informations nécessaires pour revivre ces combats grâce aux règles données dans l'autre livre.

Enfin, la dernière partie de ce livre décrit l'histoire qui sert de trame de fond à Space Hulk. Nous sommes en l'an 40000 de notre ère. Dans l'univers terrible du 41^e Millénaire, des ennemis implacables menacent la survie des hommes, et des races extraterrestres ravagent des systèmes solaires entiers. Protégé par les pouvoirs psychiques immenses de l'immortel Empereur, l'Imperium de l'Humanité reste pourtant assiégé de toutes parts, et son arme la plus puissante n'est autre que les Space Marines de l'Adeptus Astartes. Le livre des missions décrit cette sombre époque, et vous donne plus d'informations sur qui sont les Blood Angels et les ignobles Genestealers.

LE DÉSASTRE DE SECORIS

En 996.M40, une escadre de la Flotte Impériale en patrouille aux alentours de Secoris détecta un space hulk dérivant à l'intérieur du système, attiré par la force gravitationnelle de son étoile. La quatrième planète du système était un monde-ruche peuplé par plus de cinquante milliards d'habitants. C'était la plate-forme tournante d'une activité commerciale et militaire intense, si bien que la menace posée par la proximité du space hulk était gravissime. Le commodore de la flottille évita avec sagesse de l'aborder avec ses équipages, et envoya un message astropathique en direction de la forteresse-monastère des Blood Angels située non loin. Le chapitre y répondit rapidement, si bien qu'en trois semaines, la totalité de ses effectifs, commandés par le Maître de Chapitre Sangallo, arrivait à Secoris.

La taille du space hulk et la proximité de voies commerciales surchargées empêchaient tout recours à des bombardements intensifs, car les débris auraient posé de graves menaces aux vaisseaux en transit. Au lieu de cela, le Commandeur Sangallo opta pour un abordage à grande échelle. Les premières minutes de l'attaque ne connurent que des problèmes mineurs, mais rapidement les Blood Angels durent faire face à une résistance de plus en plus féroce alors qu'ils tentaient de sécuriser les salles des machines et les postes de contrôle encore fonctionnels. En moins de trente minutes, des milliers de Genestealers sortirent de leur hibernation et Sangallo fut forcé d'engager ses réserves pour renforcer la tête de pont autour du point d'abordage, prenant lui-même la tête des opérations sur le terrain.

Dans l'incapacité de sécuriser leurs objectifs, les Blood Angels tournèrent leur attention vers les sections internes du vaisseau afin de débusquer les Genestealers encore endormis. Malheureusement, leur attaque ne fit qu'accélérer le processus d'éveil des extraterrestres, et bientôt, des milliers d'entre eux encerclaient l'avant-garde des Space Marines. Sous les tirs de couverture des Terminator de la 1^{re} Compagnie, Sangallo essaya d'extraire ses hommes, et prit la lourde décision d'envoyer en renforts les Blood Angels qui protégeaient le site d'abordage afin de dégager un couloir de retraite.

L'attaque des Genestealers baissa en intensité pendant quelques minutes, si bien qu'il sembla que les Blood Angels allaient pouvoir se retirer pour rétablir une tête de pont solide. Cependant, l'accalmie ne dura pas. Les extraterrestres avaient assimilé les tactiques des Space Marines et tentaient désormais de couper leurs lignes de ravitaillement. Les combats tournèrent aux fusillades anarchiques lorsque certaines escouades tentèrent d'effectuer une percée vers leurs objectifs pendant que d'autres essayaient de battre en retraite vers le site d'abordage. Elles furent submergées par des milliers de Genestealers et massacrées une à une.

La bataille tourna à la déroute lorsque Sangallo n'eut d'autre choix qu'ordonner une retraite générale. En dépit de pertes ennemies s'élevant à près de douze mille Genestealers, la

marée de créatures semblait inépuisable. Seuls cinquante Space Marines survécurent à ce désastre. Certains parvinrent à s'échapper à bord de modules de survie du space hulk encore en état de marche. D'autres furent récupérés in extremis par les pilotes de Thunderhawk qui bravèrent le danger des docks et des baies de chargement infestés de Genestealers.

L'issue de la bataille était catastrophique pour le chapitre, pour lequel la honte de la défaite était encore plus grave que les pertes immenses qu'il avait subies.







LE SIN OF DAMNATION

Les space hulks n'apparaissent que rarement. La plupart du temps, ils sont perdus dans les remous du Warp, et n'émergent dans l'espace réel qu'occasionnellement. Même lorsque cela se produit, les distances interstellaires qui séparent les mondes habités signifient que les chances de tomber sur ces épaves géantes sont minces.

Les distances spatiales sont telles qu'il est impossible de voyager à travers la galaxie grâce à des moyens conventionnels. Lors de tels périples, les navires de l'Imperium et des autres races ont recours au Warp. C'est une dimension dangereuse déchirée par des tempêtes et habitée par des créatures sans nom, si bien qu'il n'est pas rare que des équipages entiers disparaissent, victimes de la faim ou des épidémies, à moins qu'ils ne s'entre-tuent, se suicident ou succombent face à des horreurs qu'il est préférable de ne pas évoquer.

Leurs vaisseaux peuvent alors dériver pendant des siècles. Les remous du Warp ont tendance à former des tempêtes effroyables, surtout là où cette dimension se mêle à l'espace réel. Les courants attirent les vaisseaux fantômes en ces lieux, où ils entrent en collision avec une force titanesque. Leur conglomerat finit par former ce qu'on appelle un space hulk.

Certains space hulks sont relativement récents et donc petits, car ils ne sont formés que des épaves de deux ou trois vaisseaux. D'autres sont très anciens et incroyablement vastes, et peuvent atteindre plusieurs centaines de kilomètres cubes, voire plus. Tout comme les navires qui les composent, les space hulks dérivent selon des courants imprévisibles, jusqu'à ce qu'ils ressurgissent dans l'espace réel. C'est à ce moment qu'ils peuvent devenir le repaire de Genestealers. Un space hulk peut dériver pendant des siècles sans être détecté, amenant peu à peu les Genestealers vers de nouvelles planètes à infecter. Il constitue une proie tentante pour les inconscients, car il recèle souvent des artefacts technologiques ou des cargaisons dont la valeur est inestimable.

"Le destin nous offre une chance de racheter la faute commise il y a des siècles à cause de notre faiblesse. Il est de notre devoir et de notre droit de faire une nouvelle fois face aux ténèbres et de plonger notre regard dans l'abysse de l'inconnu. Mais cette fois, nous serons la lumière purificatrice qui chassera l'ombre, un fanal au milieu de la tourmente. L'heure est venue de restaurer l'honneur de notre chapitre et de laver l'affront dans le sang de nos ennemis!"

— Le Commandeur Dante,
Maître de Chapitre des Blood Angels

Que ce soit à cause de la volonté de l'Empereur, d'un destin capricieux ou peut-être même des machinations des dieux du Chaos, les Blood Angels furent contactés quelques six cents ans après le désastre de Secoris par Borrak Vorra, Libre Marchand et Capitaine du vaisseau *Windrush*. Celui-ci les informa qu'il était tombé par hasard sur un space hulk gigantesque lors de sa sortie du Warp, à quelques années-lumière seulement de Baal, le monde-chapital des Blood Angels.

+ + CAPITAINE RAPHAEL, CHAPITRE DES BLOOD ANGELS, DÉBUT DU JOURNAL DE MISSION. CHRONOMÈTRE RÉGLÉ À HUIT MINUTES AVANT IMPACT. ÉQUIPE D'ABORDAGE EN POSITION. ÉQUIPES DE SOUTIEN EN ATTENTE. + +

+ + BÉNISSEZ VOS ARMES, PRIEZ POUR VOTRE ARMURE. ENTONNEZ LES LITANIES DE LA HAINE. + +

Les Blood Angels virent dans cette nouvelle l'occasion de racheter leur faute passée. Ils envoyèrent un groupe d'intervention sous le commandement du Capitaine Raphael de la 1^e Compagnie pour intercepter et examiner le space hulk.

Baptisé *Sin of Damnation* par les Blood Angels, il était constitué des épaves d'une douzaine de vaisseaux différents. Les résultats des scanners effectués par le *Windrush* avaient révélé d'importantes concentrations de formes de vie extraterrestres, le Capitaine Raphael décréta donc tout le space hulk zone hostile, suspectant la présence d'un grand nombre de Genestealers.

Les croiseurs d'attaque transportant la 1^e Compagnie émergèrent du Warp tout près du *Sin of Damnation* et lancèrent leurs torpilles d'abordage. Pendant leur approche, elles scannèrent le space hulk afin d'effectuer des analyses multispectres et d'obtenir des données plus

-04.22.50

+ + LES BLOOD ANGELS SONT DE RETOUR POUR VENGER NEUF CENT CINQUANTE MORTS, CAR LE TEMPS NE REFERME PAS LES BLESSURES. + +



précises sur le nombre et la localisation des extraterrestres. Des appareils trop puissants auraient risqué d'alerter les Genestealers en hibernation avant l'abordage des Terminator, et le Capitaine Raphael préféra téléporter des unités de reconnaissance de type Cartographes Haptiques Auto-Tractés dans les zones stratégiques du space hulk afin de collecter des informations vitales.

Les scanners montrèrent que la plus grande partie du space hulk était déserte, inerte et ouverte au vide spatial. En fait, l'essentiel de son architecture chaotique n'était qu'une succession de salles, de couloirs, de dortoirs, de baies de chargement, de hangars, de ponts de commandement, de quais de maintenance et autres infrastructures. Ce labyrinthe était parcouru par des câbles menant à des groupes électrogènes, des tuyaux, des conduits de ventilation et de maintenance, et toutes sortes d'espaces confinés. Il aurait fallu des années pour vérifier et nettoyer le moindre de leurs recoins.

Les croiseurs d'attaque de Raphael se mirent en position autour du *Sin of Damnation*. Ils pointèrent sur lui leurs canons et leurs lance-torpilles pour l'annihiler au cas où la

mission tournerait mal, ou si des Genestealers essayaient de s'échapper.

Les Space Marines ne pouvaient pas se permettre de faillir, c'était une question d'honneur. Ils devaient éliminer toute présence Genestealer du space hulk afin de permettre aux archéotechnologues et aux technoprêtres de l'étudier de fond en comble. Une défaite couvrirait de honte tout le chapitre et lui ferait perdre toute crédibilité. Le Capitaine Raphael et ses hommes ne pouvaient se permettre d'échouer dans la mission qui leur avait été confiée.

-3.00.25

++ TRAJECTOIRE STABLE. POINTS D'IMPACT
ASSIGNÉS IDENTIFIÉS. VISUALISATION COMPLÈTE.
PRÉCISION DE L'IMPACT ESTIMÉE : 99.5%. ++

++ NOUS SOMMES LES HÉRAUTS DE L'HONNEUR
DU CHAPITRE, L'ÉPÉE DES BLOOD ANGELS. NOUS
SOMMES LES PORTEURS DE MORT. ++

L'ABORDAGE DU *SIN OF DAMNATION*

Des analyses poussées de l'examen du space hulk révélèrent une énorme concentration de Genestealers dans la soute d'un ancien navire marchand. Même s'il était impossible d'établir des chiffres précis à cause de la longueur d'onde limitée du scanner et du métabolisme ralenti des extraterrestres, les technoprêtres de Raphael l'informèrent qu'au bas mot quarante mille Genestealers se trouvaient à bord du *Sin of Damnation*.

Un autre commandant aurait douté à l'annonce d'une telle nouvelle, mais pas Raphael. Il était un Space Marine du Chapitre des Blood Angels, et l'honneur de celui-ci reposait sur ses épaules. Il donna l'ordre aux torpilles d'abordage de terminer leur phase d'approche. La bataille allait commencer.

La leçon durement apprise à Secoris avait poussé les Maîtres du Chapitre à n'engager que les Terminator sur le *Sin of Damnation*. Au cours de siècles, les effectifs de la 1^e Compagnie avaient été reconstitués et de nouvelles armures Terminator avaient été fabriquées. Environ quatre-vingt Space Marines sous les ordres de Raphael allaient être impliqués dans les combats.

La majorité des combattants furent organisés en escouades de cinq hommes. Raphael ne disposait que de peu d'informations, si bien qu'il préféra déployer ses troupes à l'aide de torpilles d'abordage au lieu d'avoir recours à des opérations de téléportation risquées. Les navettes d'assaut fuselées traversèrent le vide spatial et vinrent s'enfoncer dans la coque du space hulk. Les Space Marines débarquèrent rapidement pour établir une tête de pont en vue d'éventuelles contre-attaques.

Au bout de quelques minutes, un périmètre de sécurité fut établi, au sein duquel les Techmarines et autres personnels d'appui furent en mesure de se déplacer. Cette base d'opérations arrière serait essentielle pour le succès de la mission, car elle fournirait aux Blood Angels de la ligne de front une assistance logistique indispensable.

Afin de conserver une vue stratégique de la situation, le Capitaine Raphael resta à bord du croiseur d'attaque *Angel's Sword*. Il serait ainsi en mesure d'assigner leurs missions aux escouades à bord du space hulk, et laisserait aux sergents toute latitude pour réagir au niveau tactique. En restant à l'écart de la ligne de front, Raphael s'assurerait la maîtrise stratégique qui avait fait lourdement défaut aux Blood Angels à Secoris. Il pourrait ainsi être certain que les Space Marines et les troupes en soutien seraient déployés de manière efficace sur un théâtre d'opérations qui allait évoluer sans cesse, et de façon imprévisible.

-00.11.01

++ RÉTROFUSÉES ACTIVÉES.

IMPACT IMMINENT! ++

++ ACTIVATION DES BOUCLERS D'ÉPERONNAGE. ++

++ NOTRE MISSION EST UN DON DE L'EMPEREUR.
LA VICTOIRE RACHÈTERA NOTRE PÉCHÉ. NOUS
SOMMES BÉNIS. ++

++ IMPACT. ++



BRIEFING DE MISSION

Ce livre contient **seize** missions pour Space Hulk. Elles se suivent dans un ordre chronologique, afin de former une trame narrative qui relate les événements qui se sont produits lorsque les Blood Angels ont lancé l'abordage du *Sin of Damnation*.

Les missions peuvent se jouer sur le pouce ou dans le cadre d'une campagne. Dans le premier cas, décidez qui prend le commandement de chaque camp, puis jouez la mission. Nous conseillons aux débutants de commencer par la Mission 1 ou 2. Les instructions de la mission vous donnent les conditions de victoire de chaque camp.

En mode campagne, les missions sont jouées dans l'ordre, chaque joueur contrôlant toujours le même camp. Celui qui gagne le plus de parties est déclaré vainqueur au terme de la campagne.

Chaque mission pouvant généralement être jouée en environ une heure, Space Hulk est également idéal pour livrer des matchs: il suffit de jouer deux fois la mission, en inversant les rôles après la première partie. Notez combien de tours dure la partie et combien de pertes ont subi les deux camps. Si un des joueurs gagne les deux parties, sa victoire est indiscutable. Si au contraire il y a une égalité, le joueur qui a causé le plus de pertes sur les deux parties l'emporte. Si là encore il y a égalité, le joueur qui a rempli ses objectifs le plus rapidement est déclaré vainqueur.

Historique

Chaque mission est basée sur un événement marquant de la bataille qui a eu lieu sur le Sin of Damnation.

Carte

La carte indique la configuration du plateau et le placement des figurines et des portes. Au début de la mission, toutes les portes sont fermées. La carte précise aussi les zones d'entrée des Genestealers et toutes les autres informations pertinentes, tel que l'emplacement d'objets spéciaux.

MISSION

SUICIDE MISSION

Whilst establishing a beachhead to defend their boarding torpedoes, the Blood Angels detected a bank of functioning Medboats aboard one of the ships. It was a priority that these were rendered inoperable, before any Genestealers could use them to exit the space hulk and evade destruction. Though the orbiting Strike Cruisers had weapons trained on the hulk to eliminate any escaping craft, such fire would disrupt the Space Marine operations and was not 100% assured.

The large bank of escape pods was controlled by a central release mechanism located in a control chamber a short distance away. None of the saviour craft were capable of launching until a system override was released on the main controls. Squad Lorenzo was tasked with the mission of destroying the controls completely, in order to prevent the Medboats ever launching.

The control chamber was several hundred metres from the established perimeter and it was Captain Raphael's expectation that Squad Lorenzo would suffer heavy casualties. Such was the importance of containing the Genestealer Infestation the commander judged this a price worth paying, even at this early stage of the battle.

From a corroded grating in the floor ahead of Deino something fast and agile sprang into the corridor.

The creature leapt towards the Space Marine on bounding legs, four whip-muscular arms clanking as the passage wall as it righted itself. It had a bulbous, purple head. The rest of its body was covered in a dark blue cloth. Its dark eyes glittered in the lamps of Deino's suit.

"Initial contact!" said Deino. "Confirm contact: Genestealer."

00.03.18

- ++ LARGE SHIP-SHIP CLUSTER AT EIGHT-CHARM SECTION. SIZE AND POSITION INDICATES READY-TO-CONFIRMATION FUNCTION. ++
- ++ SQUAD LORENZO DESPATCHED TO DESTROY ESCAPE CONTROLS. ++
- ++ SQUAD LORENZO ADVANCING. RESISTANCE HEAVY. ++
- ++ LET THE SLUGGISHNESS OF OUR ENEMY COME. ++

The creature had taken only three strides along the corridor when Deino opened fire. The passage rang with the clamour of the storm bolter's roar. With alien quickness the thing leapt from one wall to the other, the Space Marine's initial burst of fire leaving a trail of disintegrators across bare metal.

Another shape emerged from the darkness as the first hurtled forward with a lithe gait, digging the claws of its upper arms into the floor to increase momentum.

00.03.57

- ++ CONTINUANT UNDERWAY. ++
- ++ HULL BREACHED. EGRESS TO MAIN CORRIDOR NEEDED. WITHIN SIXTEEN SECONDS, ALL BROTHERS FULLY PREPARED. WEAPON LOADOUTS SANCTIONED AND AT OUTHUNG AMMUNITION CAPACITY. ++
- ++ THE BLOOD ANGELS ARE BACK. FOR SIX CENTURES WE HAVE CARRIED THE BURDEN OF DEFEAT. THE SPIRIT OF FALLEN. NOW WE REBORN OURSELVES. ++

Deino's second salvo caught the creature across the head and back, tearing bloody across the... The second creature leapt over its companion without hesitation and Deino...

"Confirmed kill, multiple targets approaching." Deino said calmly. He fired once more. "First mortal."

00.04.36

- ++ SECURE MAIN CORRIDOR, CONTINUE SWEEP. WATCH FOR ENTRY POINTS. LEAD FOR SUPER- AND SUB-LAYER APPROACHES. ++
- ++ BROTHERS, THE ENEMY ARE AT HAND. BURNING ALL OF YOUR RESOLVE AND YOUR AMBIGUITY. ++

Charred bodies fell from destroyed pipework. The adhesive promethium clung to the walls, curling the corridor with white-hot flames. Shadow danced and fled in the distance as the once-dark passageways burned with glorious warmth and light.

"Close and burn!" Zael shouted, his spine searing as he saw the enemy creatures incinerated.

00.06.21

- ++ RESERVE FORCE IMPACT. TEENHAWKS ADVANCING TO POSITION. ++
- ++ SQUAD LORENZO REPORTS MISSION SUCCESS. REQUESTING REPAIR AND REARM. ++
- ++ VEHICLES SHALL BE JUMP, HY BRISTERS. ++

"Brippers!" announced Zael, squeezing the trigger on his heavy flamer. A sheet of fire roared along the corridor, bathing the area with promethium fury. Something failed in the flames, soundlessly spawning as the clearing fire melted through its carapace, flesh and bones.

FORCES & DEPLOYMENT

Space Marines: The Space Marine player has one squad. It consists of a Sergeant armed with a storm bolter and power sword, one Space Marine armed with a heavy flamer and power fist, and three Space Marines armed with storm bolters and power fists. The Space Marine player deploys the squad on the starting squares shown on the map.

Genestealers: The Genestealer player begins the mission with two blips, and receives two reinforcement blips per turn. Blips may enter play at any entry area.

SPECIAL RULES

None.

VICTORY

Space Marines: The Space Marine player wins by firing the flamer at any square in the Launch Control Room. When this happens the game ends and the Space Marines win immediately.

Genestealers: The Genestealer player wins the moment he kills the Space Marine armed with the heavy flamer, or if the flamer runs out of ammunition before firing into the Launch Control Room.

Forces & Déploiement

Cette section décrit les forces sous les ordres de chaque joueur et là où il doit les déployer. Les Space Marines commencent toujours la mission sur le plateau de jeu. Aucun Genestealer n'est placé au début de la mission, mais le joueur Genestealer peut parfois avoir le droit de déployer un ou plusieurs blips. Ils sont placés de la même façon que des blips en renforts, après que le joueur Space Marine s'est déployé. La mission commence par le premier tour des Space Marines une fois les deux camps déployés.

Règles Spéciales

Les règles spéciales s'appliquant à la mission sont décrites ici.

Victoire

Ce paragraphe décrit les conditions de victoire de chaque camp. Si la mission dure un nombre donné de tours, placez le pion de tours sur la case 1 de la piste tours/points psi au début du premier tour.

MISSION

TÊTE DE PONT

Sous les ordres du Capitaine Raphaël, les guerriers de la 1ère compagnie des Blood Angels commencèrent l'assaut du space hulk "Sin of Damnation". Lancées depuis le vaisseau mère, les torpilles d'abordage partirent avec fracas à travers le vide sidéral. Ces engins en forme de missile étaient dotés d'épais béliers à leur proue, conçus spécifiquement pour percer les coques des navires de guerre ennemis. À chaque fois qu'une torpille frappait la coque sinueuse du vaisseau, elle perçait au travers un passage qui débouchait dans les pièces et couloirs de l'autre côté.

Le tonnerre à peine calmé, les escouades de Terminators débarquèrent des torpilles afin de sécuriser la brèche. Une tête de pont devait impérativement être établie pour acheminer le personnel de soutien vital. La priorité était donc l'élimination de tous les Genestealers dans le périmètre du capitaine Raphaël. Les concentrations ennemies venaient juste d'être arrachées à leur état de dormance - il fallait les exterminer au plus vite afin de laisser aux Blood Angels l'avantage de la surprise.

FORCES & DÉPLOIEMENT

Space Marines: Le joueur dispose de deux escouades. L'escouade 1 est composée d'un Sergent armé d'un Fulgurant et d'une épée énergétique, un Space Marine armé d'un lance-flamme lourd et d'un gantelet énergétique, un Space Marine armé d'un fulgurant et d'un poing tronçonneur, et deux Space Marines armés d'un fulgurant et d'un gantelet énergétique. L'escouade 2 est composée d'un Sergent armé d'un marteau tonnerre et d'un bouclier tempête, un Space Marine armé d'un canon d'assaut, et trois Space Marines armés d'un fulgurant et d'un gantelet énergétique. L'escouade 1 est déployée sur les cases d'une torpille d'abordage, et l'escouade 2 est déployée sur les cases de l'autre torpille d'abordage. L'une des torpilles d'abordage, choisie par le joueur Space Marine, arrive au début du premier tour du joueur Space Marine. L'autre torpille d'abordage arrive au début du second tour du joueur Space Marine.

Genestealers: Le joueur commence la mission avec 10 blips. Le joueur Genestealer doit placer deux blips dans chaque pièce en dehors de celle qui peut être utilisée par les Space Marines pour l'abordage (la pièce marquée avec un "3" vert sur la carte de déploiement). Du tour 4 au tour 9, le joueur Genestealer reçoit un renfort par tour (au total cela fera six blips de renfort). Les blips peuvent entrer par n'importe quelle zone d'entrée.

RÈGLES SPÉCIALES

Endormi: Tous les Genestealers et blips ont 3 PA les deux premiers tours, au lieu de 6 PA comme ce serait normalement le cas. De plus, le joueur Space Marine n'utilisera pas le sablier les deux premiers tours, et pourra ainsi disposer d'un temps illimité pour chacun de ses deux premiers tours.

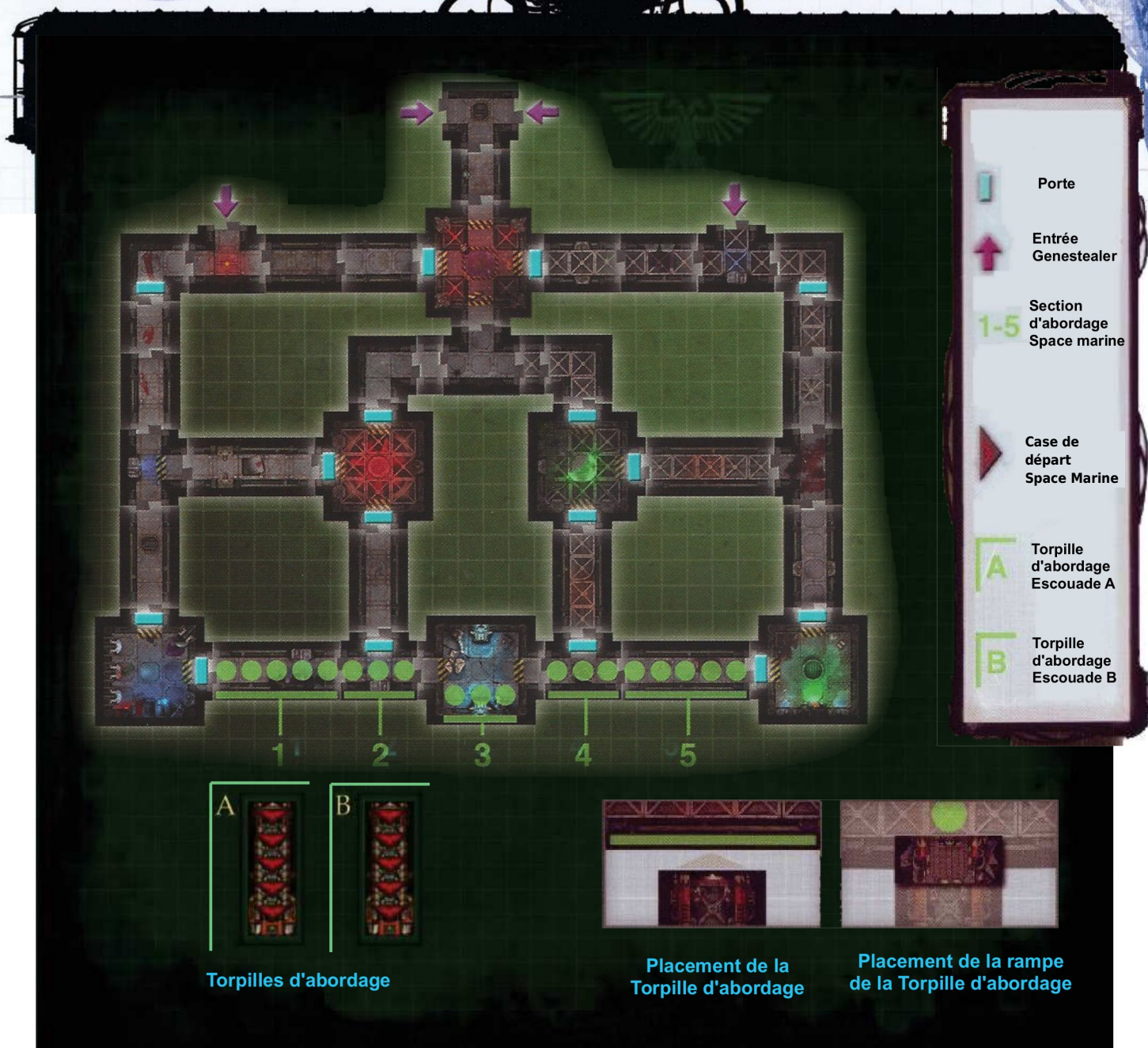
Torpilles d'abordage: Quand une torpille d'abordage se fixe sur le Space Hulk, le joueur Space Marine doit lancer un dé, et placer la torpille d'abordage devant la section d'abordage qui correspond au résultat du dé. Si c'est un 6, le joueur Space Marine peut choisir librement une des cinq sections d'abordage. Les sections et cases qui peuvent être utilisées sont mis en évidence en vert sur la carte (voir à droite).

Les torpilles d'abordages arrivent au commencement du tour du joueur Space marine, avant la phase des points de commandement. Placez la torpille d'abordage de façon que l'extrémité avant touche le bord externe (mis en évidence sur la carte) de la section d'abordage désignée par le jet de dé, et utilisez une rampe d'abordage pour montrer exactement à laquelle des cases de la section la torpille est connectée (voir le schéma à droite). Les deux torpilles ne doivent pas se chevaucher ; si la seconde torpille ne peut pas être placée à cause de cela, relancez le dé jusqu'à trouver une section où il est possible de la placer.

Une fois la torpille d'abordage connectée au vaisseau, la torpille et la rampe sont traitées comme un seul couloir de six cases faisant partie intégrante du Space Hulk.

VICTOIRE

La mission se termine à la fin du 12ème tour. Le joueur Space Marine gagne s'il a au moins sept Space Marines en vie et qu'il n'y a plus de Genestealers dans aucune des pièces du plateau à la fin de la partie. Le joueur Genestealer gagne si moins de cinq Space Marines sont en vie à la fin de la partie. Tout autre résultat donne un match nul.



La torpille d'abordage trembla et s'arrêta. Un carillon d'avertissement retentit à l'intérieur, et les lumières rouge passèrent au vert. La proue de la torpille s'ouvrit dans un gémissement métallique, révélant l'obscurité au-delà.

Le sergent Lorenzo était déjà en mouvement. L'énergie déferlant au travers de ses membres, il se dirigea vers le bas de la rampe d'embarquement et sur le pont du Sin of Damnation.

L'affichage du casque du sergent oscillait en chargeant des données. Il regarda dans l'obscurité, et sentit un frisson d'inquiétude en examinant le couloir dans lequel il se trouvait.

Les souvenirs d'un autre Space Hulk ont menacé de refaire surface, une autre bataille où il avait combattu il y a longtemps. Lorenzo les chassa avec un air renfrogné.

Cette fois-ci ce sera différent, à bord du Sin of Damnation, les Blood Angels ne trouveraient pas la mort, mais l'absolution.

Derrière lui, les guerriers de l'escouade avançaient en bas de la rampe. Les lumières de la torpille découpèrent leurs silhouettes, ils déployèrent et examinèrent leur environnement.

00.01.04

++ EMBARQUEMENT PREMIÈRE VAGUE DE TORPILLE, CONTACT POSITIF CONFIRMÉ. IMPACTS PROPRES, BRÈCHES RÉUSSIES, AUCUNE DÉFAILLANCE RAPPORTÉE ++

++ CONFIRMATION, TOUTES LES ESCOUADES AVANÇENT MAINTENANT AUX COORDONNÉES DÉSIGNÉES. FRÈRES, GUIDEZ NOUS DANS LES TÉNÉBRES. ++

"Frères," grommela le sergent Lorenzo, « confirmez que vous êtes prêts au combat". Un chœur d'affirmation crépita derrière lui, au travers de sa comm.

"Nous sommes prêts pour la guerre, Frère-Sergent», a ajouté Valencio. Son empressement pour la bataille était clair dans sa voix.

Le couloir vacilla soudainement quand une autre torpille d'abordage fracassa la coque du Hulk, à une certaine distance sur leur droite.

"Très bien", grogna Lorenzo, en voyant d'autres Terminators débarquer de l'engin qui venait d'arriver. "L'ennemi attend. En formation de Purge Extrême, escouade en avant." Les ordres émis, le sergent Lorenzo se mis en marche vers les ténèbres, et ses fidèles frères le suivirent.

MISSION

MISSION SUICIDE

Alors qu'ils établissaient une tête de pont pour défendre leurs torpilles, les Blood Angels détectèrent un groupe de nacelles de sauvetage sur l'un des vaisseaux. Les détruire devint une priorité, de crainte que les Genestealers les emploient pour fuir le space hulk afin d'échapper à leur destruction. Les croiseurs d'attaque du chapitre surveillaient les abords du navire pour éliminer tout appareil tentant de le quitter, mais leurs tirs risquaient de freiner la progression des Space Marines, et manquaient de précision pour des cibles aussi petites.

Les nacelles étaient contrôlées par un mécanisme central situé dans une salle non loin, et ne pouvaient quitter le space hulk sans que l'ordre en soit donné depuis cette salle. L'escouade Lorenzo reçut la mission de détruire totalement les contrôles afin d'empêcher le largage des nacelles.

La salle de contrôle se trouvait à plusieurs centaines de mètres du périmètre impérial, et le Capitaine Raphael savait que l'escouade Lorenzo aurait sans doute à subir de lourdes pertes. Mais la menace Genestealer devait être contenue à tout prix...

Une forme sortit vivement d'une grille rouillée, à quelques mètres de Deino.

La créature s'élança sur le Space Marine, ses quatre bras puissants la projetant hors de sa cachette en un battement de cœur. Sa tête était large, bulbeuse et violette. Le reste de son corps était couvert de chitine bleu sombre. Ses yeux noirs luisaient dans le faisceau du projecteur de Deino.

"Contact visuel !" lâcha Deino. "Cible confirmée: Genestealer."

00.03.18

+ + GROUPE DE NAVETTES AU SECTEUR HUIT-CHARUN.

FONCTION D'ÉVASION / DE CONTAMINATION PROBABLE D'APRÈS LEUR TAILLE ET LEUR POSITION. + +

+ + ESCOUADE LORENZO VOLONTAIRE POUR DÉTRUIRE LES CONTRÔLES DE LARGAGE. + +

+ + ESCOUADE LORENZO EN PROGRESSION. RÉSISTANCE ENNEMIE EN CROISSANCE. + +

+ + QUE LE MASSACRE COMMENCE. + +

La bête ne fit que trois pas avant que Deino ouvre le feu, et l'abolement du fulgurant résonna dans tout le couloir. Avec une rapidité surnaturelle, l'extraterrestre bondissait d'un mur à l'autre, et les premières rafales du Marine ne rencontrèrent que le métal rouillé du corridor.

Une autre silhouette émergea des ténèbres alors que la première continuait de foncer vers Deino en s'aidant des griffes de ses membres supérieurs pour gagner encore en vitesse.

FORCES & DÉPLOIEMENT

Space Marines : Le joueur Space Marine dispose d'une escouade, qui consiste en un Sergent avec fulgurant et épée énergétique, un Space Marine avec lance-flammes lourd et gantelet énergétique, un Space Marine avec fulgurant et poing tronçonneur et deux Space Marines avec fulgurant et gantelet énergétique. Le joueur Space Marine déploie l'escouade sur les cases de départ indiquées sur la carte.

Genestealers : Le joueur Genestealer commence la mission avec deux blips, et reçoit deux blips de renfort par tour. Les blips peuvent arriver par n'importe quelle zone d'entrée.

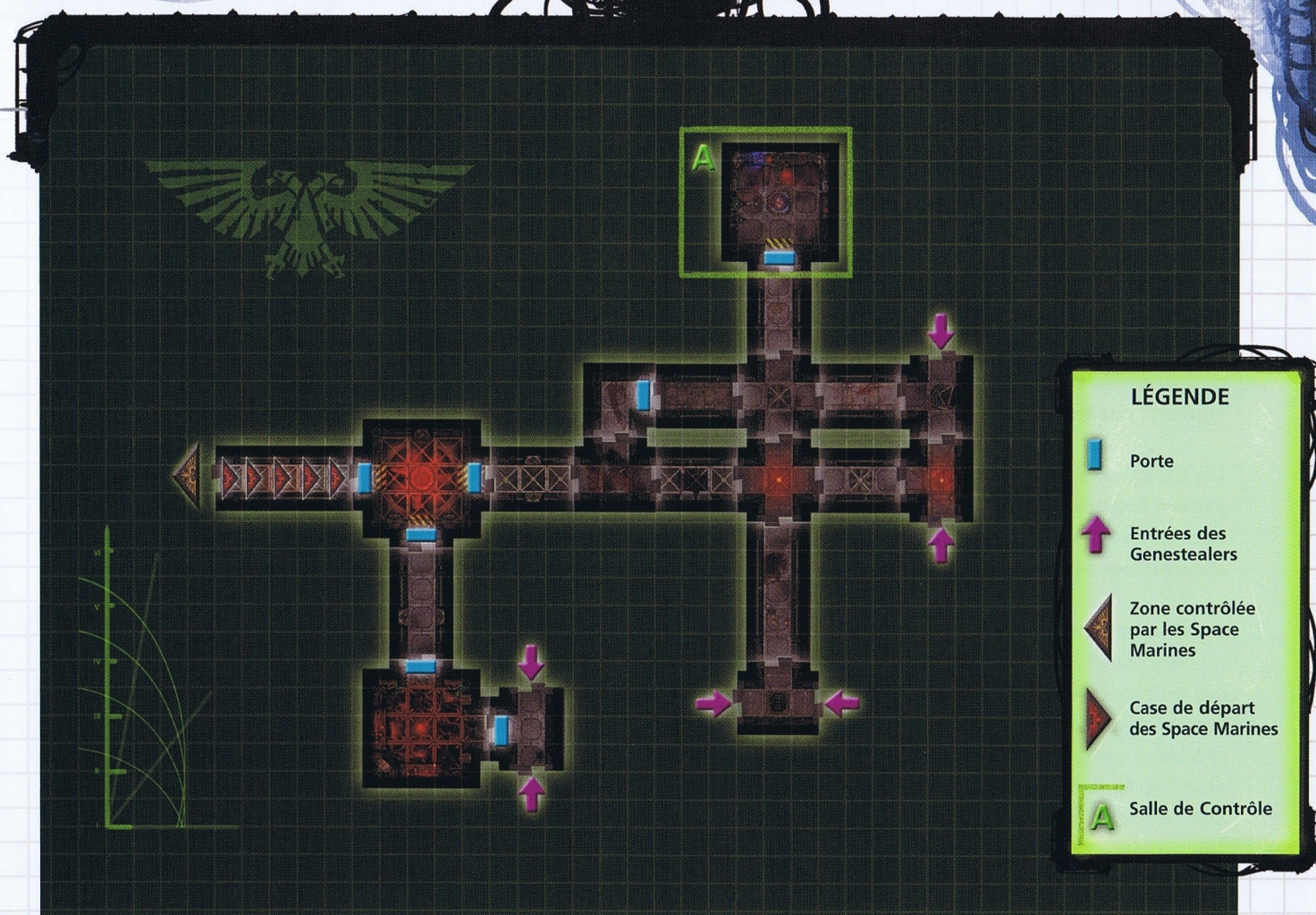
RÈGLES SPÉCIALES

Aucune.

VICTOIRE

Space Marines : Le joueur Space Marine gagne s'il tire au lance-flammes lourd sur n'importe quelle case de la salle de contrôle. Lorsque cela se produit, la partie se termine immédiatement sur une victoire des Space Marines.

Genestealers : Le joueur Genestealer gagne dès qu'il tue le Space Marine armé du lance-flammes lourd, ou si ce dernier tombe à court de munitions sans avoir tiré dans la salle de contrôle.



LÉGENDE

-  Porte
-  Entrées des Genestealers
-  Zone contrôlée par les Space Marines
-  Case de départ des Space Marines
-  Salle de Contrôle

00.03.57

++ PRISE DE CONTRÔLE EN COURS. ++

++ COQUE PERCÉE. ACCÈS AUX COULOIRS PRINCIPAUX À T MOINS 16 SECONDES. FRÈRES DE BATAILLE PARÉS. ARMES SANCTIFIÉES ET MUNITIONS OPTIMALES. ++

++ LES BLOOD ANGELS SONT DE RETOUR. PENDANT SIX SIÈCLES, NOUS AVONS PORTÉ LE FARDEAU DE LA DÉFAITE, L'OPPROBRE DE L'ÉCHEC. MAIS LA RÉDEMPTION EST À PORTÉE DE MAIN. ++

"Cible abattue, ennemis en approche," annonça-t-il calmement avant de tirer une nouvelle rafale. "Menace minime."

00.04.36

++ COULOIR PRINCIPAL SÉCURISÉ, CONTINUONS L'EXPLORATION. ATTENTION AUX POINTS D'ENTRÉE. SURVEILLENZ LES ROUTES D'APPROCHES SUPÉRIEURES ET INFÉRIEURES. ++

++ FRÈRES, L'ENNEMI APPROCHE. CONCENTREZ TOUTE VOTRE DÉTERMINATION ET TOUTE VOTRE HAINE. ++

Des corps calcinés tombèrent des coursives supérieures. Le prométhium continuait de brûler sur les parois du corridor, le couvrant de flammes aveuglantes. Les ombres reculaient comme le passage était illuminé par cet incendie purificateur et glorieux.

"Purifiez par le feu!" cria Zael avec joie à la vue des carcasses noircies des Genestealers.

00.06.21

++ ARRIVÉE DES FORCES DE RÉSERVE. TECHMARINES EN APPROCHE DU PÉRIMÈTRE. ++

++ RAPPORT DE L'ESCOUADE LORENZO: MISSION ACCOMPLIE. RÉPARATIONS ET RÉARMEMENT NÉCESSAIRES. ++

++ LA VENGEANCE SERA NÔTRE, MES FRÈRES. ++

La deuxième salve de Deino arracha de gros morceaux de chair au crâne et au dos de la créature. Son sang épais éclaboussa les murs. Le deuxième monstre bondit par-dessus son congénère sans hésiter et Deino fit feu de nouveau.

"En avant!" lança Zael en pressant la gâchette de son lance-flammes lourd. Un rideau de prométhium embrasé traversa le couloir en tapissant les murs de flammes. Quelque chose rua silencieusement au milieu du brasier alors que le feu dévorait sa carapace, sa chair et ses os.

MISSION

III EXTERMINATION

Après que des lexmécaniciens eurent étudié la configuration du space hulk et les premiers mouvements des Genestealers, le Capitaine Raphael put prédire avec une certaine précision la voie qu'emprunterait la prochaine offensive ennemie. Elle viendrait probablement de la salle d'hibernation principale, située à moins d'un kilomètre du périmètre impérial. Il était cependant impératif que les Space Marines poursuivent sur leur lancée et n'adoptent pas une position défensive si tôt dans la bataille.

Les Genestealers allaient devoir passer par un point où les carcasses de deux vaisseaux avaient été compressées puis avaient fusionné. Le Sergent Gideon et son escouade furent envoyés couvrir cette intersection afin de tuer tous les extraterrestres qui tenteraient de l'emprunter. Si cet assaut pouvait être contré, les Space Marines seraient en mesure d'élargir leur périmètre jusqu'au point où ils pourraient lancer l'attaque sur les Genestealers en hibernation.

Il y eut un mouvement à la lisière du faisceau du projecteur de Leon, et celui-ci dut résister à la tentation d'ouvrir le feu. Les moteurs de son canon d'assaut grognaient comme un prédateur prêt à frapper, mais Leon attendait de distinguer clairement sa cible. Son sensorium détectait une dizaine de créatures tapies dans les ténèbres plus bas dans le couloir. Elles tournèrent un moment, à la recherche d'une route plus sûre vers les positions des Blood Angels. En vain. En un instant, le couloir vide fut rempli d'une masse

de corps bleu et pourpre qui déferlaient vers Leon comme une lame de fond traversant la digue qu'elle venait de rompre.

Il ouvrit le feu. Les canons de son arme se mirent à tourner en un clin d'œil, et un torrent d'obus jaillit dans le couloir tout aussi prestement. Les autosens de Leon avaient étouffé tout son dès l'instant où il avait pressé la détente, mais même à travers les épaisses plaques blindées de son armure, il sentit l'onde de choc qui traversait la pièce.

00.07.03

+ + PÉRIMÈTRE PRIMAIRE ÉTABLI. + +

+ + ESCOUADE GIDEON, SÉCURISEZ LE POINT 80-OMEGA. EMPÊCHEZ LES RENFORTS ENNEMIS DE PASSER PAR CETTE INTERSECTION. + +

+ + CARTOGAPHE HAPTIQUE AUTO-TRACTÉ DÉTECTÉ ET ACTIF. + +

FORCES & DÉPLOIEMENT

Space Marines : Le joueur Space Marine dispose d'une escouade. Elle consiste en un Sergent avec marteau tonnerre et bouclier tempête, un Space Marine avec canon d'assaut et gantelet énergétique et trois Space Marines avec fulgurant et gantelet énergétique. L'escouade est dispersée au début de la bataille. Les joueurs placent chacun à tour de rôle, en commençant par le Space Marine, un Space Marine dans n'importe quelle pièce de la carte, selon n'importe quelle orientation. Un seul Space Marine peut être déployé dans chaque salle.

Genestealers : Rassemblez les blips représentant deux Genestealers et remettez-les dans la boîte : ils ne sont pas utilisés au cours de cette mission. Les blips restants sont mélangés pour créer la pile des renforts. Le joueur Genestealer n'a aucun blip au début de la mission, mais en reçoit deux en renforts à chaque tour. Les blips peuvent arriver par n'importe quelle entrée. Une fois que la pile des renforts est épuisée, aucun autre renfort n'est disponible : les pions ne sont **pas** regroupés pour créer une nouvelle pile, et le joueur Genestealer devra se contenter des blips et des figurines déjà présents pour terminer la mission.

RÈGLES SPÉCIALES

Zone Sécurisée : Dans cette mission, les blips et les Genestealers n'ont pas le droit d'être mis en attente (voir page 16 du livre de règles). Cela signifie qu'ils ne peuvent pas entrer en jeu par une entrée située à 6 cases ou moins d'un Space Marine, car cela les obligerait à attendre. Les blips qui ne peuvent pas entrer à cause de cette règle sont détruits.

VICTOIRE

Space Marines : Le joueur Space Marine gagne s'il arrive à bloquer toutes les entrées des Genestealers, ou à exterminer ces derniers.

Genestealers : Le joueur Genestealer gagne s'il tue tous les Space Marines avant d'être exterminé.



LÉGENDE



Porte



Entrée des
Genestealers

En une rafale de deux secondes, une demi-douzaine de créatures avaient été réduites en lambeaux. Leon marqua une courte pause, murmurant une bénédiction à l'adresse de son arme pendant que ses mécanismes refroidissaient. Puis il ouvrit de nouveau le feu. Chaque rafale annihilait tous les ennemis qui lui faisaient face.

Comme hypnotisé par le carnage dont il était l'auteur, Leon ne détecta pas tout de suite les échos d'un groupe de créatures remontant un couloir parallèle à celui qu'il couvrait. Il commença à reculer vers la salle afin de se donner plus de temps pour tirer. Mais il était trop lent. Dans un hurlement de métal torturé, les Genestealers éviscérèrent une porte située juste derrière un coude du couloir, et ils furent dans la pièce, avec Leon, en un instant.

00.07.14

++ L'ESCOUPE GIDEON
ENGAGE L'ENNEMI. ++

++ BON RATIO DE PERTES. 1/28
EN NOTRE FAVEUR. ++

++ PRIÈRE ET ABNÉGATION,
FRÈRES. LE MOMENT QUE NOUS
ATTENDONS DEPUIS SI
LONGTEMPS VA BIENTÔT
ARRIVER. ++

MISSION

IV

SAUVETAGE

Alors que les Space Marines gagnaient leurs positions, le C.H.A.T. le plus proche de la concentration Genestealer avait terminé son observation des forces ennemies. Cependant, l'épaisseur des cloisons du space hulk empêchait le robot de transmettre ses informations et il avançait de manière aléatoire dans les corridors, à la recherche d'un lieu d'émission adéquat.

Hors du périmètre des combats, les Sergents Lorenzo et Gideon étaient cependant en mesure de récupérer manuellement le C.H.A.T. Les deux escouades allaient converger vers la dernière position connue de l'automate depuis des directions opposées et se rejoindre une fois qu'une d'elles l'aurait retrouvé.

Pendant ce temps, l'essentiel des forces des Blood Angels se pressait hors de la zone de débarquement en éliminant toute résistance extraterrestre. Organisés et déterminés, les Space Marines gagnèrent plusieurs centaines de mètres alors que l'ennemi réagissait maladroitement à leurs assauts.

FORCES & DÉPLOIEMENT

Space Marines : Le joueur Space Marine dispose de deux escouades. L'escouade 1 consiste en un Sergent avec fulgurant et épée énergétique, un Space Marine avec lance-flammes lourd et gantelet énergétique, d'un Space Marine avec fulgurant et poing tronçonneur et deux Space Marines avec fulgurant et gantelet énergétique. En outre, l'un des membres de cette escouade porte le C.H.A.T. au début de la mission (voir ci-dessous). Cette escouade se déploie sur n'importe quelles cases de départ de l'un et/ou l'autre des couloirs de la zone de départ A. L'escouade 2 consiste en un Sergent armé d'un marteau tonnerre et d'un bouclier tempête, d'un Space Marine avec canon d'assaut et gantelet énergétique et de trois Space Marines avec fulgurant et gantelet énergétique. Cette escouade se déploie sur n'importe quelles cases de départ de l'un et/ou l'autre des couloirs de la zone de départ B.

Genestealers : Le joueur Genestealer n'a aucun blip au début de la mission mais en reçoit deux en renforts à chaque tour. Les blips peuvent arriver par n'importe quelles zones d'entrée.

RÈGLES SPÉCIALES

Le C.H.A.T. : Le C.H.A.T. est un objet (voir page 18 du livre de règles). Placez le C.H.A.T. dans la case du Space Marine qui le porte au début de la mission. Les Genestealers ont le droit d'entrer dans la case du C.H.A.T. mais ne peuvent pas le prendre ou se déplacer avec lui. Cela signifie qu'un Genestealer qui entre dans la case du C.H.A.T. doit le laisser sur place lorsqu'il la quitte.

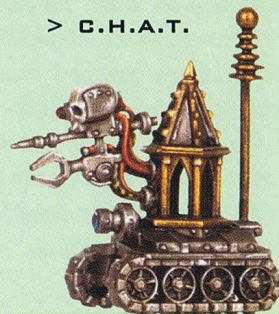
Déplacer le C.H.A.T. : Si le C.H.A.T. est abandonné ou se trouve sur une case contenant un Genestealer lors de la phase de Fin du Tour, il se déplacera de son propre chef. Jetez un dé : sur un résultat de 1 à 3, le joueur Genestealer le déplace, sur un 4 à 6 c'est le joueur Space Marine. Le C.H.A.T. se déplace de trois cases. Il peut se déplacer dans n'importe quelle direction, en pivotant librement. Il ne peut pas sortir du plateau, entrer dans une case occupée ou dans une case en feu, et il ne peut ni tirer, ni ouvrir ou fermer des portes, ni attaquer au corps à corps.

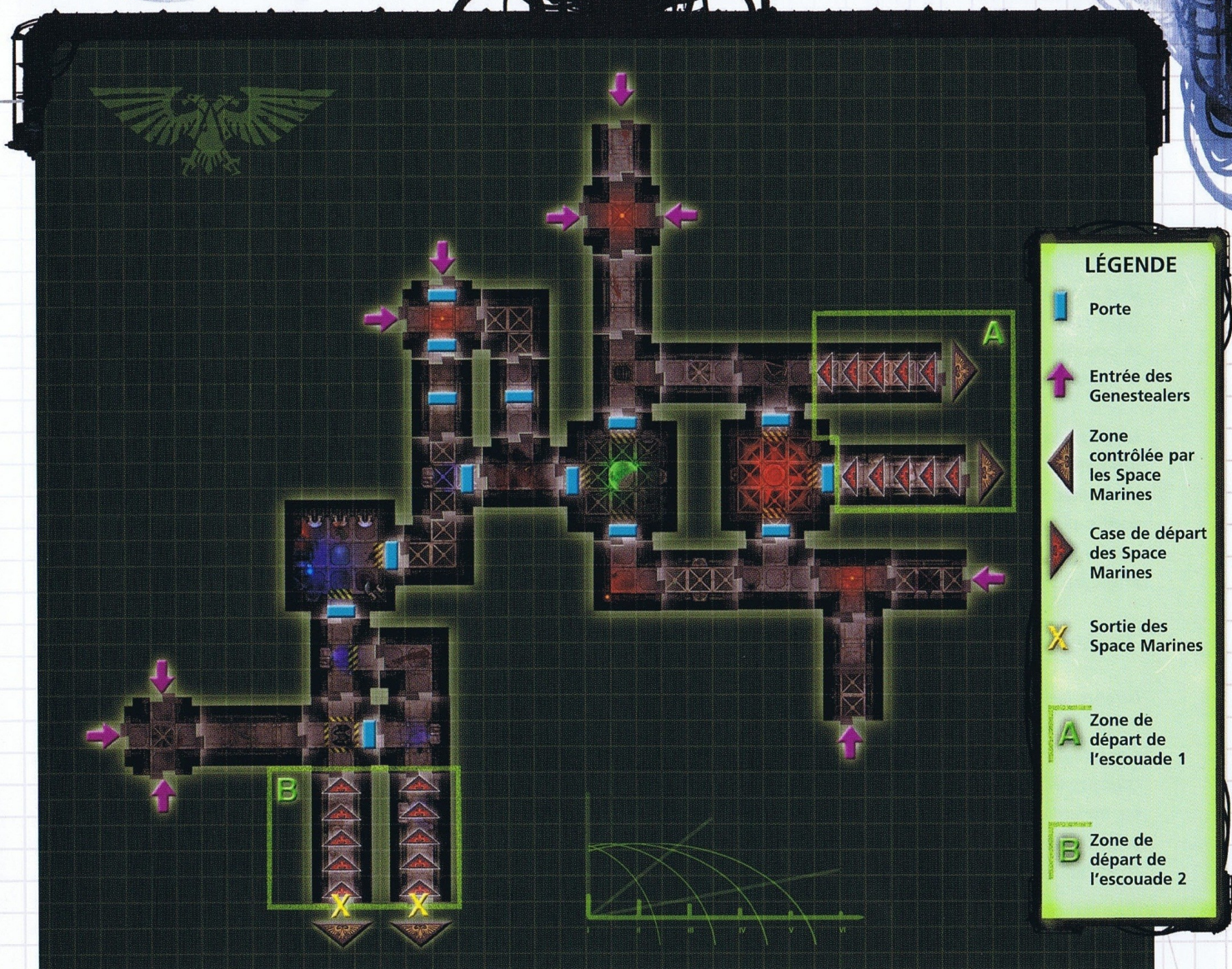
Sortir du Plateau : Les Space Marines peuvent sortir du plateau en empruntant l'un des deux points de sortie indiqués sur la carte.

VICTOIRE

Les Space Marines doivent ramener le C.H.A.T. au vaisseau d'attaque. Dans la mesure où les mouvements du robot sont imprévisibles, cela signifie qu'un Space Marine doit lui faire quitter le plateau en empruntant avec lui l'un des deux points de sortie indiqués sur la carte. Le joueur Space Marine gagne s'il fait sortir le C.H.A.T. du plateau. Dans le cas contraire, c'est le joueur Genestealer qui l'emporte.

> C.H.A.T.





LÉGENDE

- Porte
- ➔ Entrée des Genestealers
- ➔ Zone contrôlée par les Space Marines
- ▲ Case de départ des Space Marines
- X Sortie des Space Marines
- A Zone de départ de l'escouade 1
- B Zone de départ de l'escouade 2

Le C.H.A.T. était quelque part dans le réseau de couloirs, à moins de trente mètres de Lorenzo. Il se déplaçait à l'aveuglette, ses transmissions bloquées par les murs du space hulk.

"Valencio, Deino, balayage droit," ordonna le sergent. "Zael et Goriel, suivez-moi."

Ainsi séparés, les Space Marines se lancèrent dans le dédale de corridors effondrés, de puits ténébreux, de salles encombrées et de coursives. Projecteurs allumés, ils cherchèrent le robot cartographe dans le moindre conduit d'aération, sous le moindre élément de mobilier. Rapidement et méthodiquement, ils se rapprochèrent de leur objectif, leur quête parfois interrompue au son d'une rafale de fulgurant alors qu'un Genestealer esseulé bondissait des ombres.

"Minet retrouvé," annonça Goriel.

Lorenzo bloqua les coordonnées de ses frères, puis se fraya un chemin parmi des piles de débris et des monticules de poutrelles effondrées vers la machine. Le sergent trouva Goriel et Zael dans un vestibule à dôme d'où partaient trois coursives. Goriel tenait le C.H.A.T. dans le creux de son gantelet énergétique.

Le Cartographe Haptique Auto-Tracté était un robot chenillé ronronnant d'une cinquantaine de centimètres, couvert de senseurs et d'antennes. Ses sondes métalliques remuaient lentement dans la main de Goriel.

Au bout d'un câble préhensile, un crâne doré abritant le métricateur du C.H.A.T. semblait humer l'air alors qu'il continuait sa mission de repérage. Ses yeux rouges

s'étrécissaient tout en compilant les données recueillies. Ses chenilles alternaient marche avant et arrière comme il essayait de reprendre son chemin.

"Salutations, frères," dit Valencio depuis l'autre bout du hall. "On dirait que Goriel a adopté un nouvel ami..."

00.09.96

++ C.H.A.T. TROUVÉ AUX COORDONNÉES OMÉGA-TROIS-DELTA. IMPOSSIBLE DE TÉLÉCHARGER SES DONNÉES. ++

++ DEUXIÈME VAGUE EN APPROCHE. ARRIVÉE ESTIMÉE DANS DEUX MINUTES TRENTE SECONDES. ++

++ LA TÊTE DE PONT FAIT FACE À UNE RÉSISTANCE ACCRUE. VAGUE D'ATTAQUE IMMINENTE. ++

MISSION

PURIFICATION

Une fois le C.H.A.T. récupéré, les escouades Lorenzo et Gideon revinrent vers les lignes défensives des Space Marines. Dans tous les secteurs, les pertes restaient réduites, et le Capitaine Raphael continuait de faire tourner les escouades entre la première ligne et les réserves afin de s'assurer que les Techmarines pouvaient réparer les armures endommagées et réarmer les escouades du cordon de sécurité.

Une fois la deuxième vague d'attaque repoussée, le Capitaine Raphael donna l'ordre de passer à l'offensive. Mais, au moment où les assauts des extraterrestres semblaient s'espacer, un petit groupe de créatures parvint à pénétrer dans le périmètre impérial en empruntant un passage inconnu. Deux Techmarines isolés disparurent, mais leur armure énergétique continuait de transmettre des signes de vie. Raphael organisa rapidement une mission de sauvetage : il était inconcevable que le patrimoine génétique des Blood Angels tombe aux mains des Genestealers. La majorité des Space Marines étant engagée dans la sécurisation de la zone d'hibernation, Raphael se tourna une fois encore vers Gideon et Lorenzo...

"Dégagez le passage !" hurla Deino.

Lorenzo arracha son épée énergétique du corps encore agité de spasmes d'un Genestealer et se jeta en arrière dans une course secondaire. Des bolts traversèrent en hurlant la position qu'il occupait une seconde plus tôt et des gouttelettes de sang couvrirent rapidement les murs.

"Avancez et sécurisez," ordonna Lorenzo en se relevant.

Deino passa en premier et Lorenzo lui emboîta le pas. En entrant dans la pièce au bout du couloir, Deino fit brusquement halte.

"L'Empereur ait pitié," murmura-t-il malgré son calme habituel.

Lorenzo entra dans la pièce en passant devant Deino. Le sol était jonché de débris d'armure rouge et un servo-bras arraché vrombissait dans un coin en creusant inutilement une dalle de fer. Le Techmarine Auletio était assis dos au mur. Des pans entiers de son armure lui avaient été arrachés et du sang ruisselait d'une longue plaie sur son visage.

00.12.32

+ + C.H.A.T. RÉCUPÉRÉ. + +

+ + RARÉFACTION DES ATTAQUES ENNEMIES. L'ADVERSAIRE SE REGROUPE EN NOMBRE AUTOUR DU PÉRIMÈTRE. NOUVEL ASSAUT IMMINENT. + +

FORCES & DÉPLOIEMENT

Space Marines : Le joueur Space Marine dispose de deux escouades. La première consiste en un Sergent avec fulgurant et épée énergétique, un Space Marine avec lance-flammes lourd et gantelet énergétique, un Space Marine avec fulgurant et poing tronçonneur et deux Space Marines avec fulgurant et gantelet énergétique. Cette escouade se déploie dans les cases de départ de l'un des couloirs indiqués sur la carte. L'autre escouade est composée d'un Sergent armé d'un marteau tonnerre et d'un bouclier tempête, d'un Space Marine avec canon d'assaut et gantelet énergétique et de trois Space Marines avec fulgurant et gantelet énergétique. Cette escouade se déploie sur les cases de départ de l'autre couloir.

Genestealers : Le joueur Genestealer n'a aucun blip au début de la mission mais en reçoit deux en renforts à chaque tour. Les blips peuvent arriver par n'importe quelles zones d'entrée.

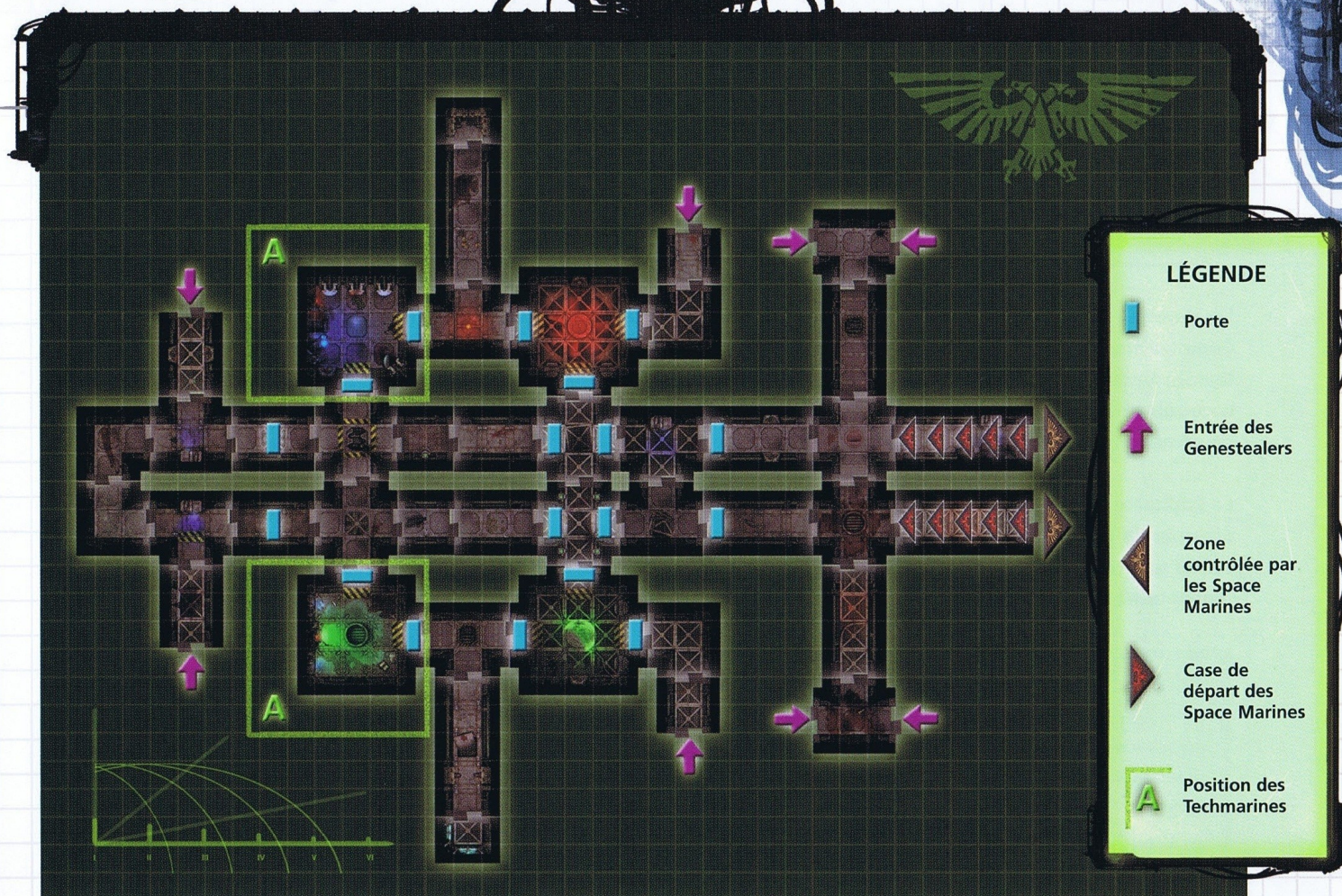
RÈGLES SPÉCIALES

Aucune.

VICTOIRE

Space Marines : Le joueur Space Marine gagne s'il parvient à purifier les deux salles où se trouvent les Techmarines. Une salle est purifiée lorsqu'elle est touchée par un tir de lance-flammes lourd, ou par deux tirs de canon d'assaut. Le canon d'assaut a le droit de viser une case vide pour atteindre son objectif.

Genestealers : Le joueur Genestealer gagne si les Space Marines avec canon d'assaut et lance-flammes lourd sont tués ou tombent à court de munitions avant d'avoir atteint leur objectif.



00.13.05

++ ESCOUADES DE RÉSERVE ENGAGÉES. ATTAQUE ENNEMIE EN APPROCHE. GARDEZ VOS FLANCS. TIRS CROISÉS. QUE NUL NE PASSE. ++

++ COMBATS DANS TOUS LES SECTEURS. PÉRIMÈTRE SOLIDE. ++

++ RATIO DE PERTES: 1/142. DONNEZ-LEUR LA MORT AU NOM DE L'EMPEREUR. ++

++ RALENTISSEMENT DES ATTAQUES ENNEMIES. REPLI DES ESCOUADES DE RÉSERVE POUR RÉARMEMENT. ++

++ ANALYSE DE LA TOXINE TERMINÉE PAR LES TECHMARINES. NOUS PASSONS À L'ATTAQUE. TOUTES LES ESCOUADES, CONVERGEZ VERS LE SITE D'HIBERNATION PRIMAIRE POUR L'EXTERMINATION FINALE. ++

++ LE DÉCOR DE NOTRE REVANCHE EST PLANTÉ. NOUS SOMMES LA VENGEANCE. ++

Pourtant, ce n'était pas cette blessure qui terrifiait Deino, mais l'apparence générale du Techmarine.

00.14.23

++ LES FRÈRES AULETIO ET CANNAVARO SONT COMPROMIS. ++

++ ESCOUADES GIDEON ET LORENZO, TRACEZ LEUR SIGNAL. TRANSMISSION DE LA FRÉQUENCE DE LEURS ARMURES. ++

00.14.49

++ GIDEON ET LORENZO, MISE À JOUR DES OBJECTIFS DE LA MISSION. ++

++ PAS ASSEZ DE TEMPS POUR LES SECOURIR. ESTIMEZ LES CHANCES DE SURVIE DE NOS FRÈRES. DÉTRUISEZ-LES SI NÉCESSAIRE. PROTÉGEZ NOTRE PATRIMOINE GÉNÉTIQUE. ++

++ NOS LITANIES DE HAINE RENFORCENT NOS ÂMES. ++

Malgré la pénombre, Lorenzo distinguait que la peau du Techmarine avait pris une teinte bleutée. Elle était couverte de lésions et des protubérances étranges l'étraièrent par endroits. Sur ses bras et son cou, les veines saillaient comme des câbles, et son visage était difforme. Au-dessus de ses yeux exorbités, des crêtes osseuses perçaient la peau de son front. Un unique croc traversait sa lèvre supérieure pour se courber vers son nez.

Le regard d'Auletio était conscient, mais terrifié. Cette terreur, Lorenzo ne l'avait jamais lue dans les yeux d'un autre Space Marine. Auletio leva faiblement un bras et gémit. Un fluide jaunâtre coula de ses blessures et se mêla à son sang. "Frère," soupira-t-il, "faites que cela cesse. Je suis au-delà de toute rédemption."

"Cible Un localisée," transmit Lorenzo. Son pouls accéléra lorsqu'il pointa son fulgurant vers le visage ravagé d'Auletio. "Chances de survie nulles."

MISSION

V L'APPÂT

Les données du C.H.A.T. récupéré montrèrent que les systèmes de support du vaisseau marchand, où se trouvait la majorité des Genestealers, étaient alimentés par une station de recyclage située près de la poupe du navire. Des tests de dissémination des toxines ramenées des croiseurs d'attaque prouvèrent qu'il était possible d'empoisonner les Genestealers. Mais la concentration nécessaire était cent fois supérieure à celle requise pour tuer un humain. Les Blood Angels devaient donc s'emparer de la station de pompage pour inonder le vaisseau de gaz, tout en empêchant les Genestealers de s'échapper une fois la toxine répandue.

Le Capitaine Raphael estima qu'une attaque de diversion menée par les escouades Lorenzo et Gideon devait pouvoir éloigner de l'action la majorité des Genestealers éveillés. Si l'ennemi pouvait être persuadé que les Blood Angels allaient tenter une offensive sur une autre concentration, la voie serait ouverte et la force principale pourrait progresser en rencontrant une résistance réduite.

00.16.99

++ FORCE PRINCIPALE EN PROGRESSION. RÉSISTANCE MINIMALE. ARRIVÉE ESTIMÉE DANS TROIS MINUTES. ++

++ PLEUREZ POUR AULETIO ET CANNAVARO. LEUR NOBLE SACRIFICE SERA COMMÉMORÉ AVEC HONNEUR. ++

++ DEUXIÈME CONCENTRATION DÉTECTÉE À QUATRE-THÊTA. ++

++ L'HEURE DE LA VENGEANCE APPROCHE. ++

Peut-être réveillées par la présence des Space Marines, plusieurs des formes de vie s'animèrent sur le scanner.

Leur signal devint plus vif et elles commencèrent à se déplacer. Mais elles ne marchaient pas directement sur les Space Marines, comme elles l'avaient fait lors des premières minutes de la bataille. Elles se réunissaient par petits groupes qui finissaient par former une masse.

"Pourquoi n'attaquent-ils pas ?" lâcha Valencio avec impatience.

"Le ferais-tu ?" répliqua Deino.

00.17.54

++ NOUVELLE VAGUE EN FORMATION. TOTAL ESTIMÉ : 400 ENNEMIS. ++

++ ESCOUADES LORENZO ET GIDEON. NOUS DEVONS AFFAIBLIR LES EFFECTIFS ADVERSES. VOUS AVEZ UNE NOUVELLE MISSION. VOUS DEVEZ LANCER UNE ATTAQUE DE DIVERSION. DÉTRUISEZ LES GENESTEALERS ENDORMIS ET PROVOQUEZ UNE CONTRE-ATTAQUE DE LA FORCE PRINCIPALE. ++

FORCES & DÉPLOIEMENT

Space Marines : Le joueur Space Marine dispose de deux escouades. La première consiste en un Sergent avec fulgurant et épée énergétique, un Space Marine avec lance-flammes lourd et gantelet énergétique, un Space Marine avec fulgurant et poing tronçonneur et deux Space Marines avec fulgurant et gantelet énergétique. Cette escouade se déploie dans les cases de départ de l'un des couloirs indiqués sur la carte. L'autre escouade est composée d'un Sergent armé d'un marteau tonnerre et d'un bouclier tempête, d'un Space Marine avec canon d'assaut et gantelet énergétique et de trois Space Marines avec fulgurant et gantelet énergétique. Cette escouade se déploie sur les cases de départ de l'autre couloir.

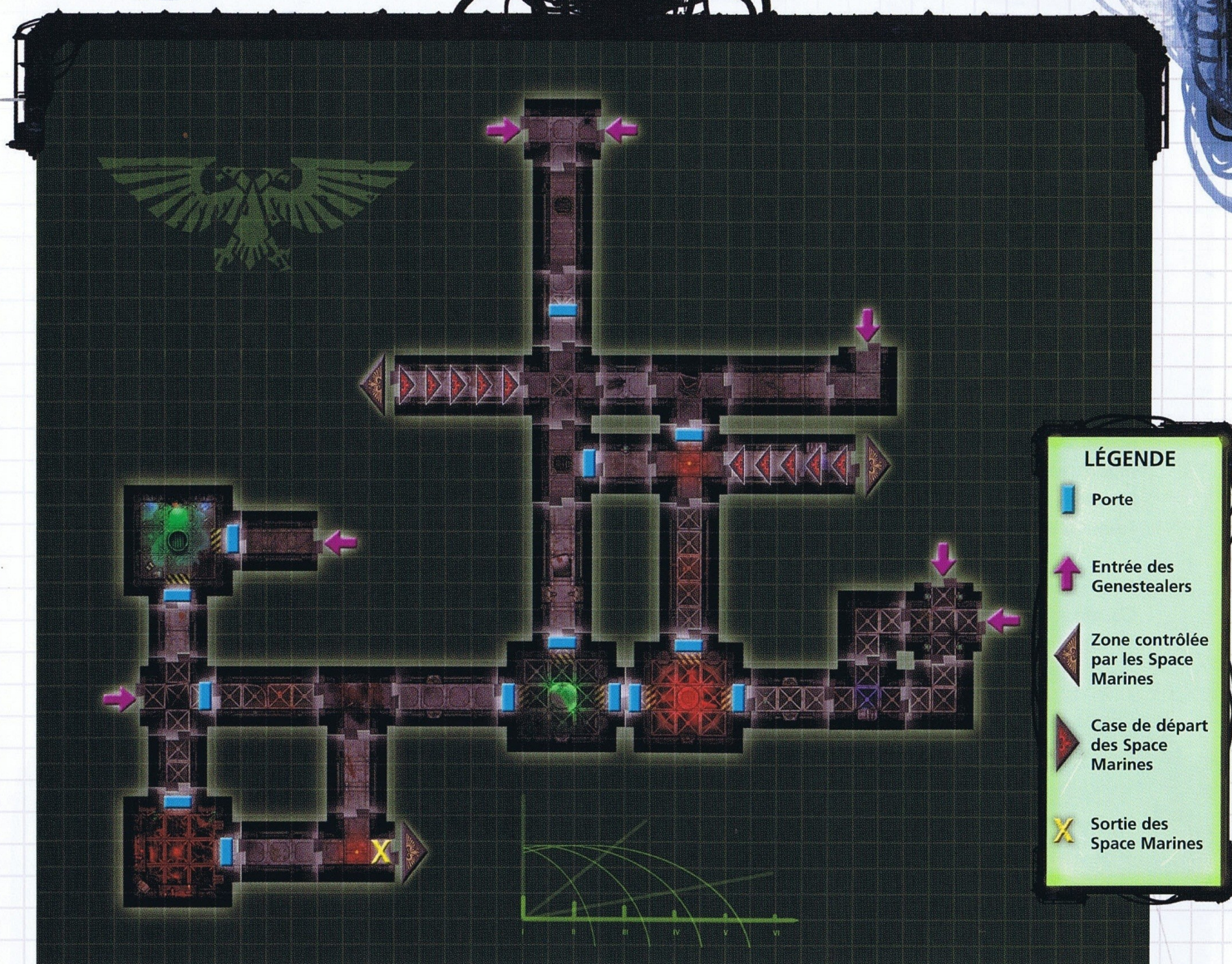
Genestealers : Le joueur Genestealer commence la mission avec trois blips, et en reçoit deux en renforts à chaque tour. Les blips peuvent arriver par n'importe quelles zones d'entrée.

RÈGLES SPÉCIALES

Sortir du Plateau : Les Space Marines peuvent quitter le plateau en empruntant la sortie indiquée sur la carte.

VICTOIRE

La mission dure jusqu'à ce qu'il ne reste plus de Space Marines sur le plateau. Lorsque cela arrive, jetez 1D6. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de Space Marines qui sont sortis du plateau, les Space Marines gagnent. Dans tout autre cas, c'est une victoire pour les Genestealers.



LÉGENDE

-  Porte
-  Entrée des Genestealers
-  Zone contrôlée par les Space Marines
-  Case de départ des Space Marines
-  Sortie des Space Marines

Valencio y réfléchit un court instant.

"Non," concéda-t-il. "Mais je ne suis pas un animal. Ma raison et mon expérience m'assurent qu'attaquer petit à petit est voué à l'échec. Alors que ces choses viennent de s'éveiller, et ne peuvent pas savoir qui nous sommes."

"Ils apprennent," grogna Lorenzo.

Il poussa une porte d'un coup d'épaule, le métal corrodé cédant dans un grincement sous le poids de son armure. Au-delà s'étendait un couloir enténébré dont les flancs étaient percés d'ouvertures à intervalles réguliers.

"Ceux qui ont survécu ont appris de la mort des autres," poursuivit Lorenzo. "Ils s'adaptent rapidement. Bien plus que nous ne le pourrions..."

"Un talent psychique?" avança Valencio.

"Probablement." Lorenzo s'arrêta devant l'arche de la première ouverture et y braqua ses projecteurs.

00.18.07

++ DES ÉCHOS RÉPÉTÉS INDIQUENT DES MOUVEMENTS DE MASSE. DE 2300 À 3400 HOSTILES SE DIRIGENT VERS LA POSITION DE LORENZO. ++

++ SERGENTS GIDEON ET LORENZO, RAVAGEZ LA DEUXIÈME CONCENTRATION. ATTIREZ-VOUS LEUR COLÈRE PAR VOTRE VALEUR. ++

++ AU NOM DE SANGUINIUS, LA VICTOIRE SERA BIENTÔT À NOUS. ++

Les cônes de lumière révélèrent des machines et des chaînes brisées dont chaque maillon était plus grand qu'un Space Marine. Un clapotis incessant résonnait furtivement dans les couloirs: le sang noir du vaisseau s'écoulait par un millier de blessures. Le plafond et ses mécanismes oubliés étaient perdus dans les ténèbres, cachés des centaines de mètres au-dessus des Marines.

Lorenzo se retourna vers le couloir principal. "Peu importe comment ils apprennent, nous devons être prêts."

"La victoire est le salaire de la vigilance," cita Zael.

L'escouade se mit en route. Le son de ses pas et la lumière de ses projecteurs furent rapidement avalés par l'immensité de la galerie.

MISSION

VII ALARME

Lors de l'attaque sur le deuxième foyer Genestealer, tout contact fut perdu avec les membres de l'escouade Lorenzo. Leurs transmetteurs indiquaient qu'ils n'avaient pas été tués, et les données des sensoriums révélaient qu'ils étaient encore dans leurs positions défensives, mais immobiles. Alors que le Capitaine Raphael réfléchissait au sens de ces informations, l'Archiviste Calistarius lui apporta de nouvelles données.

Même si nul ne pouvait dire comment l'escouade Lorenzo avait été paralysée, il était évident que cela allait avoir des répercussions catastrophiques sur les plans des Space Marines. Lorenzo et ses hommes avaient infligé de lourdes pertes à l'ennemi, mais plusieurs centaines de Genestealers avaient survécu et menaçaient maintenant le flanc de l'offensive impériale. Frère Calistarius se précipita donc vers la position de l'escouade d'assaut la plus avancée, menée par le Sergent Leodinus.

Malgré ses trois siècles d'expérience, Claudio n'avait jamais fait face à tant de férocity. La rage et l'absence totale de peur des Genestealers les poussaient à attaquer

sans cesse en dépit des pertes subies. Cela avait quelque chose d'effrayant, mais Claudio se contentait de se battre avec encore plus de détermination.

Il frappait de taille et d'estoc avec les lames énergétiques incorporées à ses gantelets. Des arcs électriques dansaient dans l'air à chaque fois qu'il éventrait un Genestealer,

FORCES

Space Marines Conscients : Le joueur Space Marine dispose de deux Space Marines conscients : un Archiviste avec fulgurant et hache de force, et un Space Marine avec griffes éclair. Le joueur déploie ses Space Marines conscients dans les cases de départ indiquées sur la carte.

Space Marines Inconscients : Le joueur Space Marine dispose également d'une escouade de Space Marines inconscients. Elle consiste en un Sergent avec fulgurant et épée énergétique, un Space Marine avec lance-flammes lourd et gantelet énergétique, un Space Marine avec fulgurant et poing tronçonneur et deux Space Marines avec fulgurant et gantelet énergétique. À tour de rôle et en commençant par le joueur Space Marine, les deux joueurs placent les Space Marines inconscients dans n'importe quelle case d'une pièce qui n'est pas déjà occupée par un Space Marine. Placez les figurines couchées pour représenter leur état. Les Genestealers ne peuvent pas attaquer les Marines inconscients car ils doivent d'abord repousser les Marines conscients ! Un Space Marine inconscient bloque les mouvements à travers sa case, mais pas les lignes de vue.

Genestealers : Le joueur Genestealer commence la partie avec deux blips, et en reçoit deux en renforts à chaque tour. Les blips peuvent arriver par n'importe quelles zones d'entrée.

RÈGLES SPÉCIALES

Réveil : Ranimer un Space Marine inconscient coûte 1 PA. Un Space Marine peut ranimer un Space Marine inconscient se trouvant dans l'une de ses trois cases frontales. Un Space Marine ranimé se relève dans la case où il se trouve, selon l'orientation de son choix, mais ne peut pas agir avant le tour suivant celui où il a été ranimé.

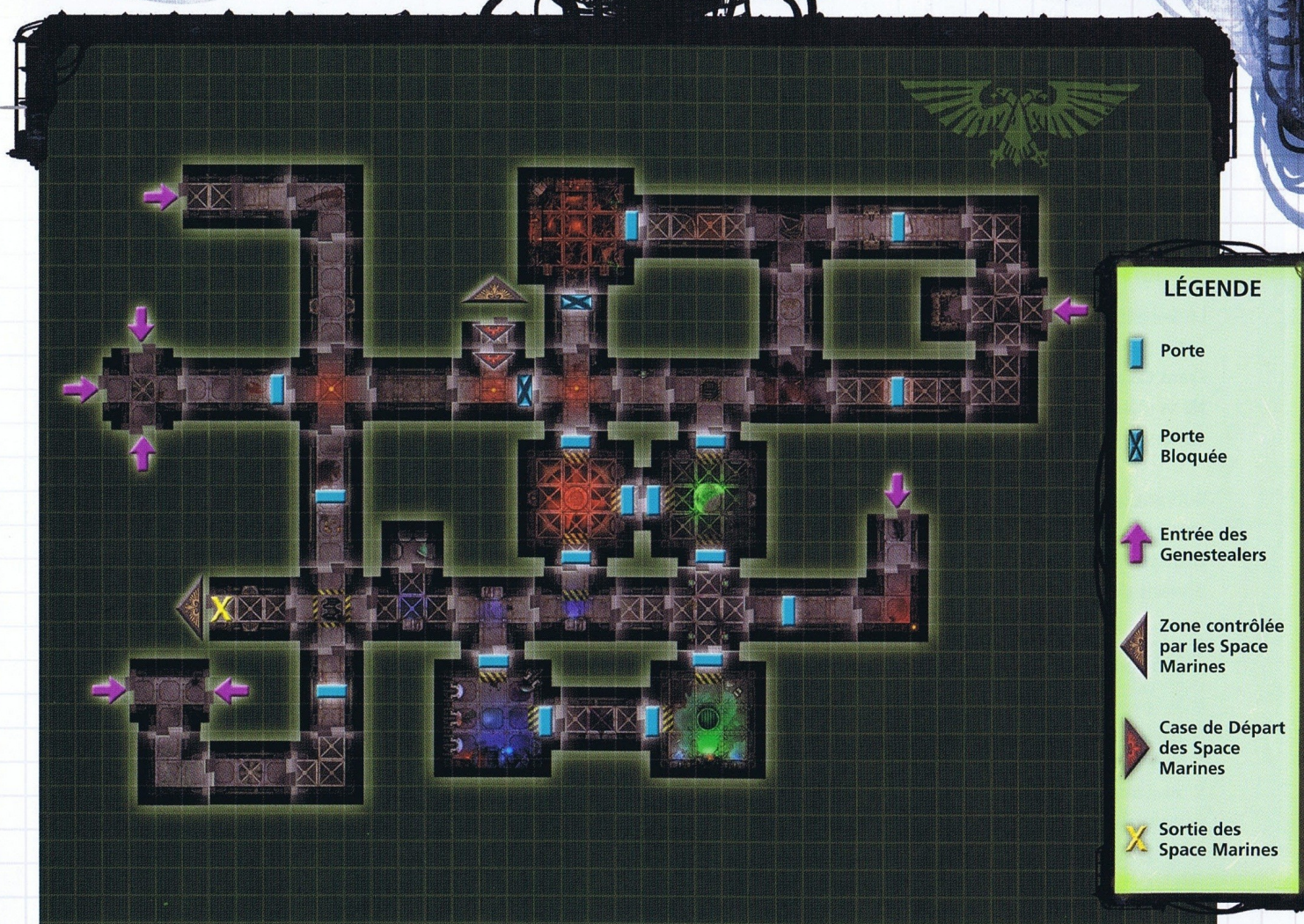
Portes Bloquées : Deux des portes du plateau sont indiquées comme étant bloquées. Ces portes ne peuvent pas être ouvertes, mais doivent être détruites par des tirs ou une attaque de corps à corps.

Quitter le Plateau : Les Space Marines peuvent quitter le plateau en empruntant la sortie indiquée sur la carte.

Le Sergent : Tant que le Sergent n'a pas été ranimé, les Space Marines doivent utiliser le premier pion de points de commandement tiré au début du tour.

VICTOIRE

La mission dure jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de Space Marines conscients sur le plateau. Le joueur Space Marine gagne s'il a ranimé trois des Space Marines inconscients, et s'il a réussi à faire quitter le plateau à l'Archiviste et à deux autres Space Marines. Tout autre résultat est une victoire pour les Genestealers.



LÉGENDE

-  Porte
-  Porte Bloquée
-  Entrée des Genestealers
-  Zone contrôlée par les Space Marines
-  Case de Départ des Space Marines
-  Sortie des Space Marines

et le sang de sa victime s'évaporait au contact de leur énergie.

Griffes de noble métal et immonde chitine s'entrechoquèrent alors qu'un nouvel extraterrestre attaquait. Les armes du Space Marine traversèrent les os de ses bras et le décapitèrent d'un preste revers.

00.21.89

++ ESCOUADE GIDEON, VÉRIFIEZ LA POSITION DE L'ESCOUADE LORENZO. ELLE EST CENSÉE COUVRIR NOTRE FLANC. ++

++ JE NE PEUX CONFIRMER LEUR STATUT. POUVEZ-VOUS ENQUÊTER ? L'OBJECTIF EST PRESQUE ATTEINT, NOUS VOUS REJOINDRONS BIENTÔT. ++

++ AFFIRMATIF, GIDEON. CONCENTREZ-VOUS SUR VOTRE MISSION. ++

++ NOUS PORTONS LA TORCHE DE L'ANGE. ++

00.22.53

++ QG, JE SOUPÇONNE UNE ATTAQUE PSYCHIQUE EXTRATERRESTRE. ++

++ CONFIRMÉ, FRÈRE-ARCHIVISTE. REJOIGNEZ L'ESCOUADE LEODINUS. ++

++ AFFIRMATIF. L'ANGE GUIDE MA MAIN. ++

"Sergent !" appela Claudio. Pas de réponse. "Angelo ? Germanus ? Victis ?"

Un coup d'œil à son sensorium lui révéla que les autres membres de l'escouade avaient péri. La colère l'envahit. Il se mit à courir pesamment, frappant de gauche et de droite en s'enfonçant au milieu des Genestealers massés autour de lui.

"L'Ange demande que justice soit faite !" rugit-il en coupant en deux un monstre sur sa droite.

Ses griffes s'enfoncèrent dans le crâne d'un autre ennemi. "L'Ange demande que vengeance soit accomplie !"

Malgré sa juste colère, Claudio se retrouva encerclé. Des griffes vinrent racler sur ses épaulières et son pectoral. Il sentit leurs coups finir par traverser sa cuirasse, perçant sa chair et ses os. Son armure lui injecta des anesthésiques et des stimulants qui firent se tarir ses hémorragies et chassèrent la douleur. Dans un hurlement, il repoussa ses assaillants.

00.23.00

++ QG, AVONS LOCALISÉ L'ESCOUADE LEODINUS. UN SEUL SURVIVANT. ++

++ ALLONS LOCALISER L'ESCOUADE LORENZO. ++

++ L'ESCOUADE GIDEON A TERMINÉ LA PURGE DU FOYER. RENDEZ-VOUS SUR LA POSITION DE LORENZO. ++

MISSION

VIII

DANS LES PROFONDEURS

Le Sergent Lorenzo et ses guerriers ont bien confirmé qu'ils ont été sujets à plusieurs formes d'attaques psychiques par les Genestealers. La nature exacte de cette menace n'a pas été déterminée, mais le besoin de comprendre l'attaque principale pressait. Toutefois, Le frère Calistarius a détecté une étrange présence à moins de cinq cents mètres, sans lien avec les Genestealers. Ne voulant pas priver le capitaine Raphaël de tous les guerriers, Lorenzo et Gideon ont convenu de diviser leurs forces. Lorenzo et ses hommes accompagneraient l'Archiviste pour enquêter sur le nouveau phénomène. L'escouade de Gideon, quant à elle s'occuperait de l'arrière-garde pour leurs frères, jusqu'à ce que leur chemin les réunissent. Ils retourneraient alors vers la force principale.

Le scan de la carte a révélé le fonctionnement d'un turbo-ascenseur, faisant partie autrefois d'un navire de transport de l'Astra Militarum, qui porterait Calistarius et ses compagnons vers leur destination. Cependant, entre les Blood Angels et leur objectif il y avait une concentration croissante de Genestealers. Ceux-ci devront être traités en premier.

FORCES & DÉPLOIEMENT

Space Marines: Les forces initiales du joueur Space Marine consistent en un Archiviste armé d'un fulgurant et d'une hache de force, d'un Space Marine avec des griffes éclair, et une escouade composée d'un Sergent armé d'un fulgurant et d'une épée énergétique, d'un Space Marine armé d'un lance-flamme lourd et d'un gantelet énergétique, d'un Space Marine armé d'un fulgurant et d'un poing tronçonneur, et de deux Space Marines armés d'un fulgurant et d'un gantelet énergétique. Le joueur Space Marine déploie ses forces initiales sur n'importe quelle case de la zone de départ.

Arrière-garde Space Marine: Dans la Phase de Fin de Tour du tour 3, le joueur Space Marine reçoit une escouade de renfort, constituée d'un Sergent armé d'un marteau tonnerre et d'un bouclier tempête, d'un Space Marine armé d'un canon d'assaut et d'un gantelet énergétique, et deux Space Marines armés d'un fulgurant et d'un gantelet énergétique. Le joueur Space Marine déploie son arrière-garde sur n'importe quelle case de la zone de départ "A".

Genestealers: Le joueur Genestealer n'a pas de blip au commencement de la mission, mais reçoit deux blips de renfort par tour. Si deux zones d'entrée ou plus sont sécurisées au début de la phase de renfort Genestealer (cf ci-dessous), le nombre de blips de renfort tombe à un pour ce tour. Au commencement de la mission, les blips peuvent seulement entrer dans les zones du niveau 1. Si les quatre zones d'entrée du niveau 1 sont sécurisées au début d'une phase de renforts, ou que l'ascenseur a été actionné, à partir de ce moment là, toutes les zones d'entrée sur les deux niveaux peuvent être utilisées.

RÈGLES SPÉCIALES

Zones sécurisées: Voir la mission III "Extermination". Toutefois, dans cette mission, seuls les Space Marines de l'arrière garde peuvent sécuriser les zones d'entrée des Genestealers (les autres Space Marines peuvent seulement forcer les Genestealers à rester cachés dans les zones d'entrée). De plus, Les Genestealers et blips ne sont pas autorisés à se déplacer sur les cases de départ de la zone A.

Turbo Ascenseur: Le joueur Space Marine peut choisir d'actionner le turbo-ascenseur à n'importe phase de Fin de Tour, du moment qu'il y a un Space Marine debout sur une des cases de la pièce du turbo-ascenseur, ou debout sur l'une des deux sections d'entrée du turbo-ascenseur. Lorsque le turbo-ascenseur est actionné, détacher la pièce turbo-ascenseur de la section d'entrée où il est actuellement connecté et l'attacher à l'autre section d'entrée turbo-ascenseur. Toutes les figurines de la pièce turbo-ascenseur se déplacent avec elle lorsqu'elle est déplacée. Le joueur Genestealer ne peut pas utiliser des Genestealers pour faire fonctionner le turbo-ascenseur.

VICTOIRE

La mission se termine si, avant que le turbo-ascenseur ait été actionné pour ce tour, tous les Space Marine de la force initiale du joueur ont été tués ou ont atteint le niveau deux (y compris s'ils sont debouts dans la section du turbo-ascenseur, s'il est connecté au niveau 2 après avoir été utilisé dans un tour précédent). Le joueur Space Marine marque 1 point de victoire pour chaque figurine de la force initiale qui a atteint le niveau 2, et un bonus de 3 points supplémentaires si l'une des figurines est l'Archiviste. Si le joueur Space Marine obtient un score de 6 ou plus, il gagne la mission. Si le joueur Space Marine obtient un score de 3 ou moins, le joueur Genestealer gagne la mission. Tout autre résultat donne un match nul.

NIVEAU 1

A

Turbo-ascenseur

NIVEAU 2

Turbo-ascenseur



Calistarius avança dans le couloir à allure mesurée. Le bip de détection de présence se renforçait à chaque pas, telle une lueur nichée dans les profondeurs du Hulk.

Calistarius sentit en lui l'énergie du désespoir ; c'était en fait tout ce sur quoi l'archiviste pouvait compter pour ne pas reculer.

00.25.33

++ COMMANDEMENT, J'ENTEND LA PAROLE DE SANGUINIUS. NOTRE DESTIN NOUS APPELLE. ++

++ TRÈS BIEN. ÉTUDIEZ L'ANOMALIE PSYCHIQUE AVEC HÂTE. SOYEZ RAPIDEMENT DE RETOUR. ATTAQUE PRINCIPALE IMMINENTE. ++

Soudain, sortant d'un angle, plusieurs Genestealers envahirent son champ de vision. Ils couraient à toute vitesse, montrant les crocs et creusant de leurs griffes des sillons dans le métal des murs et du plancher. Imperturbable, Calistarius leva sa hache de force et canalisa sa force mentale dans la lame. Peu importe combien de ces bestioles se mettraient en travers de son chemin, elles ne le stopperaient pas.

MISSION

IX L'ARTEFACT

Le Sergent Lorenzo et ses hommes confirmèrent qu'ils avaient été victimes d'une attaque psychique. La nature exacte de cette menace leur était inconnue, mais il fallait d'abord qu'ils effectuent la jonction avec les autres escouades. Toutefois, Frère Calistarius avait détecté une présence étrange n'ayant aucun rapport avec les Genestealers à environ un demi-kilomètre. Ne voulant pas priver le Capitaine Raphael d'un trop grand nombre d'hommes, Lorenzo et Gideon décidèrent de se séparer. Lorenzo accompagnerait l'Archiviste afin de mener des investigations sur ce phénomène pendant que Gideon rejoindrait l'attaque principale.

Suivant la piste psychique, Calistarius et ses compagnons découvrirent une ancienne barge de bataille Blood Angel qui avait été perdue dans le Warp près de neuf mille ans auparavant. L'histoire du chapitre signalait que le *Wrath of Baal* transportait un artefact emmené de Terra par les Blood Angels peu après le Siègne du Palais Impérial. Lorenzo et Calistarius étaient déterminés à le localiser et à le reprendre des griffes des Genestealers.

00.25.33

++ CALISTARIUS À QG.

ESCOUADE LORENZO
RÉCUPÉRÉE. JE DÉTECTE UNE
PRÉSENCE PSYCHIQUE
ANORMALE. ++

++ DÉTERMINEZ LE NIVEAU DE
PRIORITÉ DE LA MISSION. ++

++ J'ENTENDS LA VOIX DE L'ANGE.
NOTRE DESTIN NOUS APPELLE. ++

++ TRÈS BIEN. RENSEIGNEZ-
VOUS RAPIDEMENT SUR CETTE
ANOMALIE AVANT DE REVENIR.
L'ASSAUT EST IMMINENT. ++

++ MERCI, FRÈRE-CAPITAINE. LES
BLOOD ANGELS FERONT HONNEUR
À LEURS ANCÊTRES. ++

Depuis qu'il s'était réveillé suite à l'attaque psychique, Goriel se sentait différent, comme s'il était vraiment lui-même pour la première fois. Il ressentait ce que Calistarius lui avait décrit, quelque chose qui était tapi au fond de son âme et qui désormais courait dans ses veines. Quelque chose qui l'appelait dans les ténèbres, et auquel il avait besoin de répondre de tout son être.

FORCES & DÉPLOIEMENT

Space Marines : Le joueur Space Marine dispose d'un Archiviste avec fulgurant et hache de force, d'un Space Marine avec paire de griffes éclair et d'une escouade composée d'un Sergent avec fulgurant et épée énergétique, d'un Space Marine avec lance-flammes lourd et gantelet énergétique, d'un Space Marine avec fulgurant et poing tronçonneur et de deux Space Marines avec fulgurant et gantelet énergétique. Le joueur Space Marine se déploie sur les cases indiquées sur la carte.

Genestealers : Le joueur Genestealer débute la mission avec deux blips et reçoit deux blips de renforts par tour. Les blips peuvent arriver par n'importe quelle zone d'entrée.

L'Artefact & le Space Marine mort : Placez l'artefact et le corps du Space Marine mort sur les cases indiquées sur la carte.

RÈGLES SPÉCIALES

L'Artefact : L'artefact est un objet (voir page 18 du livre de règles).

La Dépouille du Space Marine : Le corps du Space Marine mort bloque les mouvements et les tirs, exactement comme un Space Marine vivant.

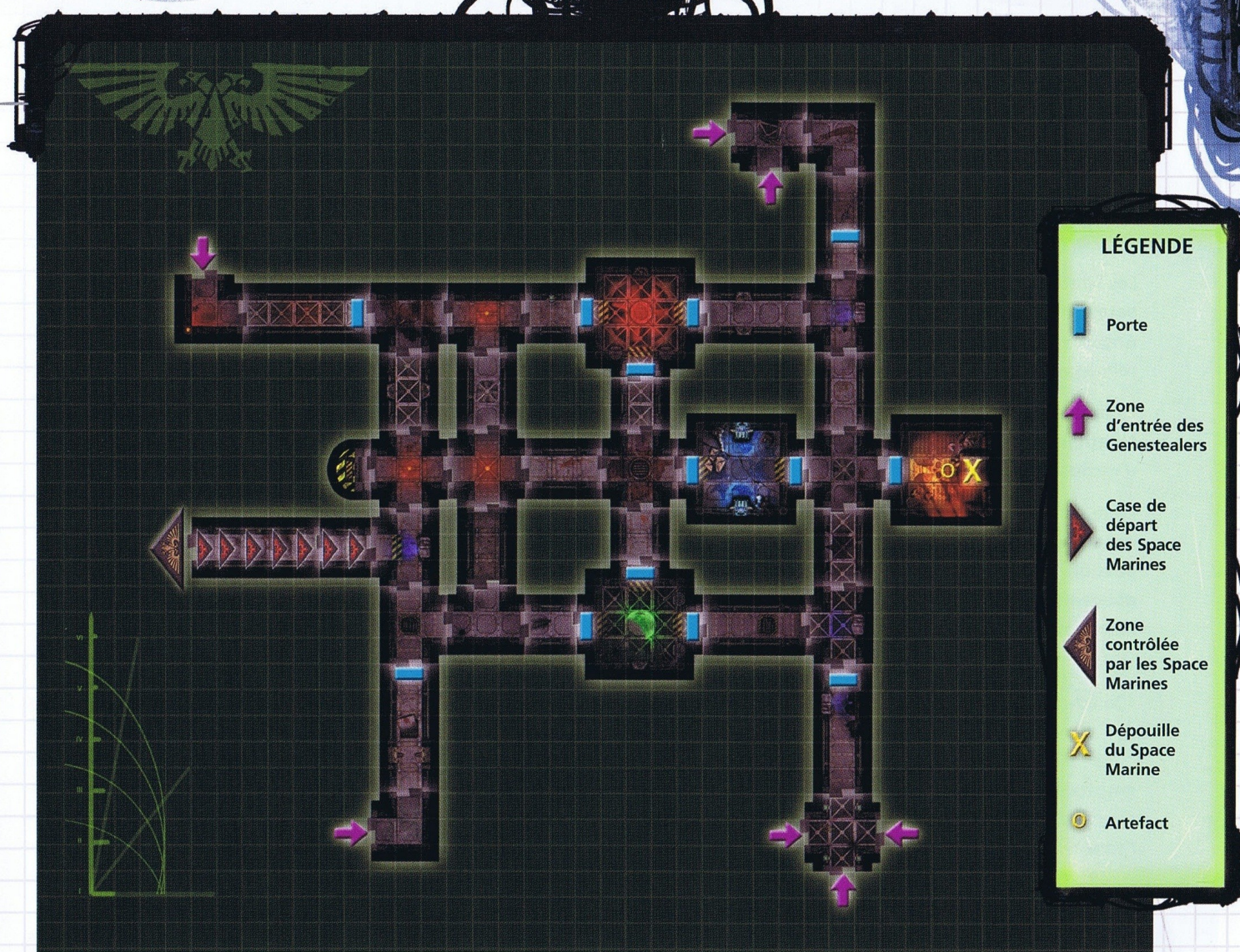
VICTOIRE

Le joueur Space Marine gagne s'il ramène l'artefact sur n'importe quelle case de départ des Space Marines. Dans le cas contraire, le joueur Genestealer l'emporte.

> DÉPOUILLE
DU SPACE MARINE

> ARTEFACT





LÉGENDE

-  Porte
-  Zone d'entrée des Genestealers
-  Case de départ des Space Marines
-  Zone contrôlée par les Space Marines
-  Dépouille du Space Marine
-  Artefact

Ils traversèrent un hall à la voûte immense bordé par de grandes fenêtres aux arches gothiques. La forme gigantesque d'un navire qui s'était enfoncé dans le vaisseau où ils se trouvaient bloquait la vue à l'extérieur. Le sol et le plafond s'étaient déformés sous l'impact, si bien que les Space Marines devaient enjamber sans cesse des poutrelles tordues. La largeur de la salle permettait d'adopter une formation en ligne. Goriel se plaça sur le flanc gauche, à côté des fenêtres.

00.30.16

++ CONFIRMONS QUE CETTE PARTIE DU SPACE HULK EST LE WRATH OF BAAL. CONTINUONS NOS INVESTIGATIONS. ++

++ SANGUINIUS VIT DANS NOS ESPRITS POUR L'ÉTERNITÉ. ++

++ CONTACT IMMINENT. ++

Plus ils avançaient, plus Goriel pouvait ressentir la présence détectée par Calistarius. Chaque pas le revigorait, comme s'il se rapprochait peu à peu d'un but qu'il avait cherché sans le savoir depuis toujours.

Il regardait sans cesse autour de lui. Les faisceaux de ses lampes illuminaient brièvement le métal et les câbles tandis qu'il restait à l'affût de l'ennemi. Il s'arrêta soudain et se tourna vers la gauche pour éclairer le vide au-delà des fenêtres, et ne put réprimer un cri de surprise.

"Sergent," articula-t-il péniblement.

"Quoi?"

"Regardez!"

00.32.66

++ QG, NOUS AVONS LOCALISÉ LA CHAPELLE DU WRATH OF BAAL. L'HYMNE DE L'ANGE RÉSONNE DANS NOS TÊTES. NOUS SOMMES SUR LE POINT DE DÉCOUVRIR QUELQUE CHOSE. ++

Ses lampes projetaient leur lumière sur les flancs de l'épave encastrée dans le space hulk. Elle était immense et s'y était enfoncée de plusieurs dizaines de mètres, mais depuis la fenêtre, on pouvait apercevoir le blason de sa coque. Malgré l'obscurité et les débris accumulés, il ne faisait aucun doute que c'était une goutte de sang ailée. Le symbole du chapitre des Blood Angels.

MISSION

X FUI TE

Les Space Marines avaient découvert une coupe d'or dans la crypte de la chapelle de la barge de bataille, un artefact datant d'avant l'Hérésie d'Horus. Il était oint du sang de Sanguinius, si bien qu'il créait un lien psychique entre les Blood Angels et leur Primarque. Le Sergent Lorenzo et Frère Goriel avaient disparu au cours de l'accrochage, l'escouade était par conséquent en sous-effectifs et privée de chef. Frère Calistarius en avait pris le commandement.

La force principale avait mené de durs combats pour contenir les Genestealers à l'intérieur du vaisseau commercial où ils hibernaient, même si quelques-uns avaient réussi à échapper au cordon de sécurité. Il était impératif qu'un maximum d'escouades soient présentes pour l'assaut final.

Frère Calistarius mena les survivants des escouades Lorenzo et Leodinus en dehors du *Wrath of Baal*, en direction du gros des troupes de la 1^{re} Compagnie. Ils firent face à quelques groupes isolés de Genestealers, puis se dirigèrent aussi vite que possible vers leurs camarades. Cependant, l'architecture torturée du space hulk signifiait que la route la plus courte les obligeait à traverser une série de couloirs bloqués par des sas de sécurité. Comme si cela ne suffisait pas, plusieurs échos radars apparurent sur les écrans de leurs auspex...

"Qu'est-ce que c'est?" demanda Valencio.

"Une relique de Sanguinius," souffla révérencieusement Calistarius. "Son sang la remplissait autrefois. L'aura de sa présence l'entoure désormais à jamais."

00.32.92

+ + RÉCUPÉREZ L'ARTEFACT ET
PROTÉGEZ FRÈRE CALISTARIUS.
REGROUPEZ-VOUS À LA
CHAPELLE. + +

En le regardant de plus près, Valencio s'aperçut que le calice n'était pas ordinaire. Le métal doré de sa coupe était gravé de lignes très fines, comme un circuit imprimé. Elles étaient incrustées de sang séché. Leur forme le mettait mal à l'aise et il détourna les yeux.

FORCES & DÉPLOIEMENT

Space Marines : Le joueur Space Marine dispose d'un Archiviste avec fulgurant et hache de force, d'un Space Marine avec paire de griffes éclair, d'un Space Marine avec lance-flammes lourd et gantelet énergétique, un Space Marine avec fulgurant et poing tronçonneur et un Space Marine avec fulgurant et gantelet énergétique. Un des Space Marines débute la mission en portant l'artefact. Le joueur Space Marine déploie ses troupes sur les cases indiquées sur la carte.

Genestealers : Le joueur Genestealer débute la mission avec un blip. Le nombre de blips de renforts reçus à chaque tour dépend du numéro du tour du joueur Genestealer :

Tours 1-3	1 blip
Tours 4-6	2 blips
Tour 7+	3 blips

Les blips peuvent arriver par n'importe quelles zones d'entrée.

RÈGLES SPÉCIALES

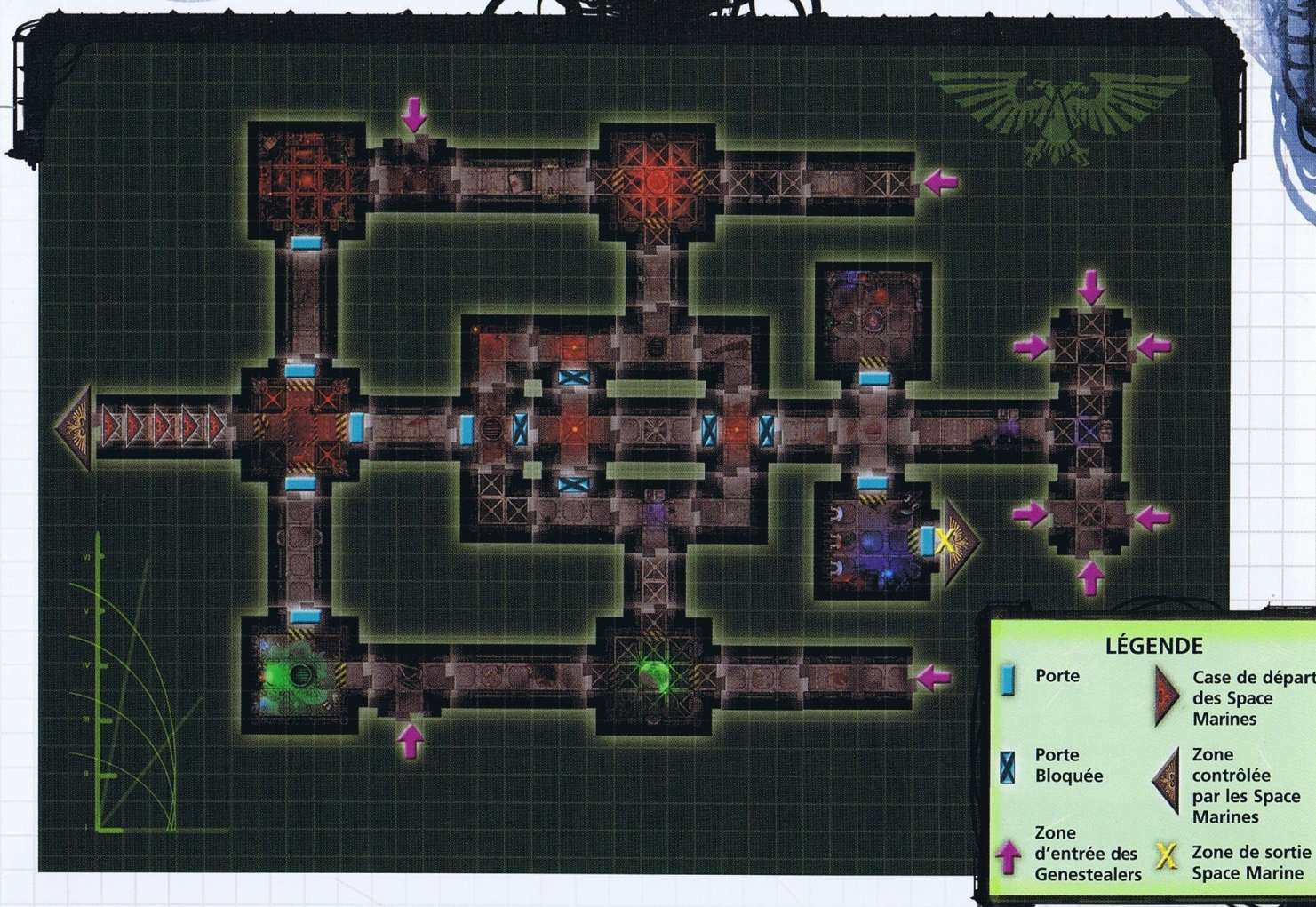
L'Artefact : Il s'agit d'un objet (voir page 18 du livre de règles).

Portes Bloquées : La carte indique plusieurs portes comme étant bloquées. Elles ne peuvent pas être ouvertes, mais peuvent être détruites au tir ou au corps à corps.

Sortir de la Carte : Les Space Marines peuvent sortir du plateau de jeu par le point de sortie indiqué sur la carte.

VICTOIRE

Le joueur Space Marine l'emporte s'il fait sortir l'artefact par le point de sortie du plateau de jeu. Tout autre résultat aboutit à une victoire du joueur Genestealer.



"Il faut retrouver le Sergent Lorenzo," dit-il finalement. Leurs sensoriums indiquaient qu'il progressait à quelques centaines de mètres derrière eux.

Cependant, une horde de Genestealers convergeait vers sa position.

00.33.54

++ PLACEMENT DES CONTENEURS DE TOXINES PAR LES TECHMARINES. ++
++ NOMBRE D'ENNEMIS EN AUGMENTATION. ESTIMATION DU TAUX D'HIBERNATION: 83%. ++
++ SOYEZ PRÊTS. LA JUSTICE PAR LA MORT! ++

"Négatif. Nous devons mettre le calice en sécurité et rejoindre l'assaut principal."

"On ne peut pas abandonner le Frère-sergent! Il a besoin de nous, il faut qu'on l'aide!"

"Tu t'es battu courageusement. Tu n'as plus de dettes envers lui," reprit Calistarius sur un ton moins brusque. "Tu honoreras sa mémoire en aidant à la destruction de l'ennemi."

"Sur Threxia, Lorenzo ne m'a pas abandonné, et vous me demandez d'oublier cette dette qui me lie à lui?"

00.35.37

++ ESCOUADE CALISTARIUS, L'ENNEMI APPROCHE SUR VOTRE FLANC DROIT. ++
++ NOUS PROTÉGERONS CE POUR QUOI NOUS AVONS VERSÉ NOTRE SANG. DÉPLOYONS LE POING TRONÇONNEUR EN TÊTE. ++
++ LA VOIE DU JUSTE TRACE UN CHEMIN DE LUMIÈRE À TRAVERS LES TÉNÈBRES. ++

"Assez!" Le ton de Calistarius ne laissait place à aucune objection. "Notre absence a déjà suffisamment mis en danger la vie de

nos frères. Nous devons les rejoindre aussi vite que possible."

00.38.81

++ PRÉVISION D'UNE FORTE RÉSISTANCE. ++
++ AFFIRMATIF, QG. NOUS NOUS DIRIGEONS VERS LE SECTEUR TROIS-EPSILON. ++
++ ERREUR DE DONNÉES DU SENSORIUM. LA VOIE EST BLOQUÉE. ++
++ OPÉREZ EN BINÔMES ET TROUVEZ UN PASSAGE. ++
++ DONNEZ-NOUS LA FORCE DE VAINCRE. ++

Répondant d'instinct à des siècles d'entraînement et au ton sans appel de l'Archiviste, Valencio chassa son sentiment de culpabilité et se concentra sur sa mission. De plus en plus de Genestealers pénétraient dans le Wrath of Baal et il leur restait encore près d'un demi-kilomètre à parcourir avant de rejoindre leurs frères de bataille.

MISSION

XI REGROUPEMENT

Même s'ils n'étaient plus qu'à une centaine de mètres de la 1^e Compagnie, les Space Marines qui revenaient du *Wrath of Baal* faisaient face à deux obstacles de taille. Le premier était un labyrinthe de couloirs et de salles fermées par des sas. Le second était le nombre inquiétant de Genestealers qui tentaient de traverser le cordon de sécurité au niveau d'une station de pompage. L'Artefact avait été mis en lieu sûr, mais des Space Marines étaient toujours isolés du gros des forces.

Puisque la force principale était dans l'incapacité d'agir pour secourir Frère Calistarius et ses hommes, ces derniers devaient se débrouiller seuls pour se frayer un chemin à travers le dédale de corridors. L'escouade Gideon n'avait, elle non plus, pas encore rejoint la 1^e Compagnie, si bien que son sergent ordonna à ses hommes de trouver un chemin jusqu'aux autres frères de bataille isolés. Les deux escouades s'étant séparées pour mener leurs recherches, elles étaient dans une position précaire lorsque les Genestealers les localisèrent et se rassemblèrent pour la curée.

Frère Noctis désigna l'intersection à une vingtaine de mètres. "Je te couvre," dit-il à Frère Leon. "Bien reçu. Je vais prendre position au-delà de l'autre couloir." Noctis ne répondit pas et se dirigea vers

l'intersection. Le couloir arrivait à angle droit sur un autre, et il vérifia son sensorium. Des échos radars étaient détectés des deux côtés. Il verrouilla ses gyrostabilisateurs et leva son fulgurant.

"Les autres sont juste devant, j'ai pu voir le marteau du Sergent," l'informa Leon.

"Affirmatif, rejoins l'escouade, je vais tenir cette position."

FORCES & DÉPLOIEMENT

Space Marines: Le joueur Space Marine dispose des forces suivantes:

Groupe 1: Un Sergent avec marteau tonnerre et bouclier tempête et un Space Marine avec fulgurant et poing tronçonneur.

Groupe 2: Un Archiviste avec fulgurant et hache de force, un Space Marine avec lance-flammes lourd et gantelet énergétique et un Space Marine avec paire de griffes éclair.

Groupe 3: Deux Space Marines avec fulgurant et gantelet énergétique.

Groupe 4: Un Space Marine avec fulgurant et gantelet énergétique et un Space Marine avec canon d'assaut et gantelet énergétique.

Le joueur Space Marine déploie le groupe 1 sur les trois cases montrées sur la carte. Dans la Phase de Fin de Mission, le joueur Space Marine doit lancer 1D6 pour voir si le groupe suivant arrive. Sur 4 à 6, il peut se déployer sur les cases de départ, sinon il est retardé et il devra lancer à nouveau le dé à la fin du tour suivant. Tous les points de commandement inutilisés lors du tour courant peuvent être dépensés après le jet de dé pour augmenter sa valeur. Chaque point de commandement ajoute +1 à la valeur du lancer de dé. Tout groupe qui ne peut pas être entièrement déployé si des cases de départ sont déjà occupées, est retardé et doit de nouveau lancer le dé au tour suivant.

Genestealers: Le joueur Genestealer n'a aucun blip au début de la mission. Il reçoit deux blips de renforts par tour. Les blips peuvent arriver par n'importe quelle zone d'entrée.

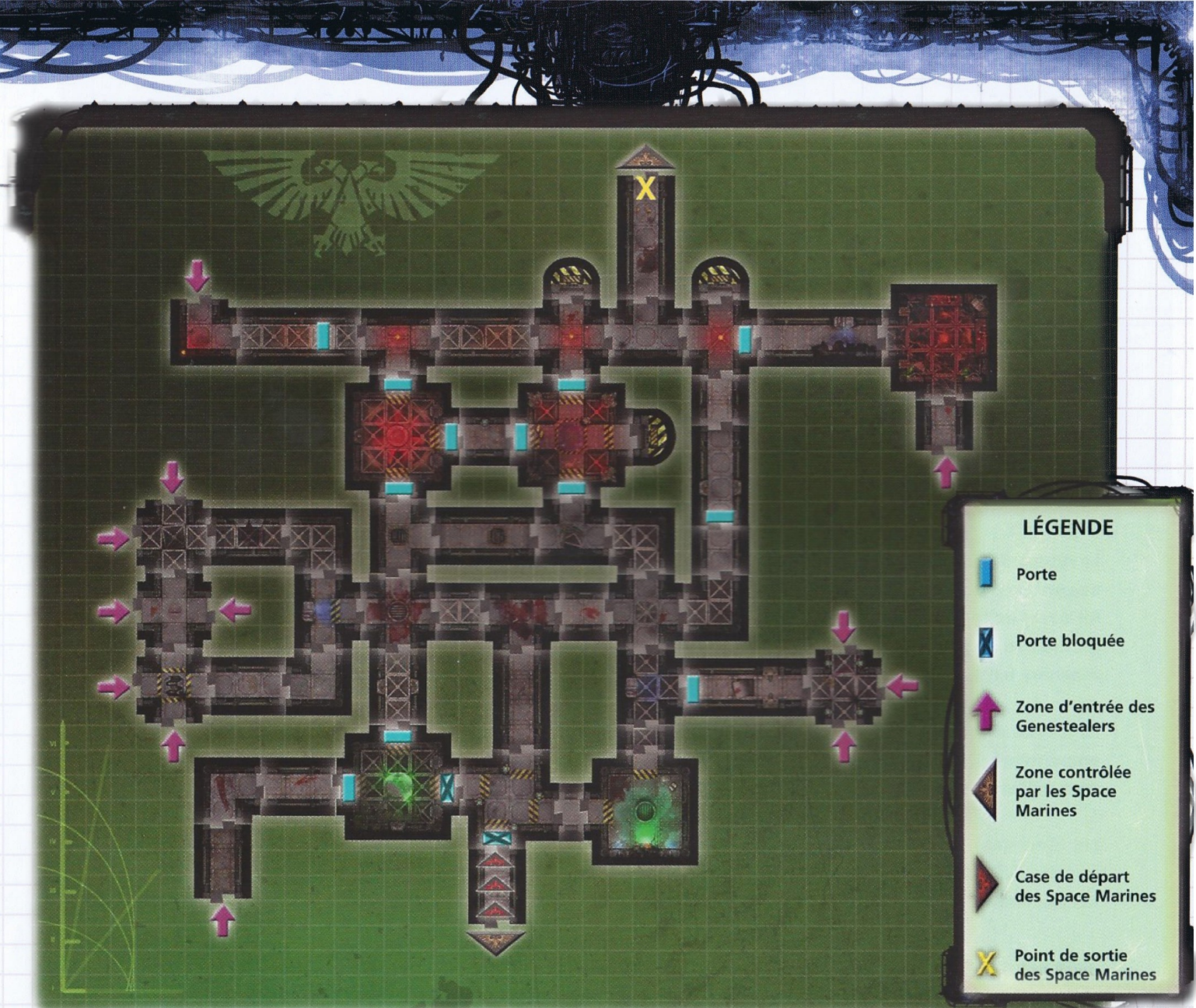
RÈGLES SPÉCIALES

Sortir de la Carte: Les Space Marines peuvent sortir du plateau de jeu par le point de sortie indiqué sur la carte.

Portes Bloquées: Plusieurs portes sont indiquées sur la carte comme étant bloquées. Elles ne peuvent pas être ouvertes mais peuvent être détruites par des tirs ou au corps à corps.

VICTOIRE

La mission continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de Space Marine en jeu. Lorsque cela se produit, lancez 1D6. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de Space Marines qui sont sortis du plateau de jeu, le joueur Space Marine l'emporte. Si le résultat est supérieur, le joueur Genestealer gagne.



LÉGENDE

-  Porte
-  Porte bloquée
-  Zone d'entrée des Genestealers
-  Zone contrôlée par les Space Marines
-  Case de départ des Space Marines
-  Point de sortie des Space Marines

00.39.21

++ MOUVEMENTS ENNEMIS DÉTECTÉS ET EN COURS D'ANALYSE. ++

++ MENACES MULTIPLES. NOMBRE STABLE ET ESTIMÉ À QUATRE CENT. ++

++ L'ENNEMI SE RAPPROCHE DE VOTRE POSITION. TEMPS RESTANT AVANT CONTACT : VINGT SECONDES. ++

"Ne traîne pas, je ne vais pas t'attendre des heures," répondit Leon sur le ton de la plaisanterie.

Noctis l'ignora et ouvrit le feu dès que le premier Genestealer apparut à l'angle de droite. Il abattit la première vague en quelques rafales puis se retourna pour

s'occuper d'un Genestealer qui tentait de le prendre à revers.

Un coup d'œil à son sensorium l'informa que d'autres Genestealers se rassemblaient

00.39.86

++ ESCOUADE CALISTARIUS, NOUS NE POUVONS PAS RENFORCER VOTRE POSITION. ++

++ BIEN COMPRIS, QG. NOUS PARTONS LE PLUS VITE POSSIBLE. ++

++ GIDEON À CALISTARIUS. NOUS APPROCHONS DE VOTRE POSITION. RENDEZ-VOUS À TROIS-EPSILON-HUIT. ++

derrière lui. Il lâcha une dernière rafale pour couvrir sa retraite et s'éloigna de l'intersection.

Une autre tirée à bout portant sur le panneau de contrôle de la porte la fit se refermer dans un chuintement, et il continua à reculer.

Il entendit des griffes crisser sur le métal. En quelques secondes, la porte fut éventrée et un groupe de Genestealers se rua sur lui. Il les abattit à bout portant.

Jugeant qu'il avait assez de temps pour s'enfuir, il fit volte-face et courut en direction de ses camarades. Soudain, un écho radar surgit de nulle part apparut sur le sensorium pour lui couper le chemin. D'autres ne tardèrent pas à le rejoindre.

Noctis devait agir rapidement s'il voulait conserver une petite chance de rejoindre ses frères de bataille.

MISSION

XIII VIDE SPATIAL

Bien que subissant des pertes croissantes, les Blood Angels avaient combattu vaillamment et la majorité des Genestealers furent confinés dans la cale du navire marchand. Les Techmarines avaient pu brancher de grandes cuves de gaz toxique sur le système de contrôle atmosphérique, à la station de pompage. Toutefois, lors du test de démarrage un grave problème avait été découvert. Le chemin que devait emprunter le gaz pour atteindre le navire marchand était compromis. Passant près de la coque extérieure du space hulk, le gaz traversait une pièce avec une brèche ouverte vers l'espace. Le vide spatial aurait aspiré tout le gaz à l'extérieur du Sin of Damnation, le rendant inoffensif. Un tel désastre était inacceptable, et les survivants des escouades Calistarius et Gideon reçurent de nouveaux ordres. Il fallait se rendre dans la salle endommagée. Là ils devraient utiliser les contrôles atmosphériques afin d'augmenter la puissance de la barrière de force et ainsi sceller la brèche. Seul l'accomplissement de cette tâche vitale autoriserait le succès du plan des Blood Angels.

Observant tranquillement dans le prolongement de son fulgurant, Deino pressa la détente et envoya un bolt strié dans le couloir.

Le tir passa proprement au travers du front de sa cible. Le crâne du Genestealer explosa une microseconde plus tard, après que l'ogive miniature ait fait son travail.

Devant lui, Deino voyait de plus en plus d'ennemis, se déverser d'une ancienne canalisation. Serrant les dents avec dégoût, le Blood Angel tira encore et encore.

FORCES & DÉPLOIEMENT

Space Marines : Le joueur Space Marine a un Archiviste avec un fulgurant et une hache de force, et deux escouades. La première escouade dispose d'un Space Marine avec un lance flamme lourd et un poing de puissance, d'un Space Marine avec des griffes éclair, d'un Space Marine avec un fulgurant et un poing tronçonneur, et d'un Space Marine avec un fulgurant et un poing de puissance. La deuxième escouade dispose d'un Sergent armé d'un marteau tonnerre et d'un bouclier tempête, d'un Space Marine avec un canon d'assaut et un poing de puissance, et de deux Space Marines avec un fulgurant et un poing de puissance. Le joueur Space Marine déploie l'escouade 1 sur n'importe quelle case de la pièce de départ "A" et l'escouade 2 sur n'importe quelle case de la pièce de départ "B". L'Archiviste peut-être déployé sur n'importe quelle case des pièces de départ.

Genestealers : Le joueur Genestealer commence la mission avec deux blips et reçoit deux blips de renfort par tour. Les blips peuvent entrer par n'importe quelle entrée.

RÈGLES SPÉCIALES

Activer la barrière d'énergie : Pour activer la barrière d'énergie, deux Space Marines doivent passer un tour complet dans la salle de contrôle endommagée, et ne rien faire d'autre. La barrière d'énergie est activée au commencement de la phase d'action du tour. Si l'un des Space Marines effectue une action durant ce tour, ou est attaqué pendant le tour des Genestealers, la procédure d'activation est abandonnée et devra recommencer le tour suivant. Un maximum de deux Space Marines peuvent tenter d'activer le bouclier d'énergie, chaque tour.

Hard Vacuum : Toutes les cases dans la salle de contrôle endommagée, et toutes les cases en dehors d'elles qui peuvent être atteintes par un chemin de cases reliées (de n'importe quel longueur) qui ne passe pas par une porte fermée, sont considérées comme étant dans le vide. Cela n'a aucun effet sur les Space Marines, mais les Genestealers qui se trouvent sur ses cases de vide, doivent lancer un dé de moins pour résoudre un combat au corps à corps. Cette pénalité est en plus des autres pénalités qui pourraient être appliquées.

VICTOIRE

La mission se termine quand la barrière d'énergie est activée, ou si moins de deux Space Marines sont encore vivants. Le joueur Space Marine gagne si la barrière d'énergie est activée et que l'Archiviste est vivant. Match nul si la barrière d'énergie est activée et que l'Archiviste est mort. Tout autre résultat est une victoire pour le joueur Genestealer.



Salle de contrôle endommagée

LÉGENDE



Porte



Zone d'entrée Genestealer



Zone contrôlée par les Space Marines



Salle de départ de l'escouade A



Salle de départ de l'escouade B

Le dernier Genestealer était tout juste à un mètre de l'arme de Deino lorsque son tir le déchira quasiment en deux. Les viscères du cadavre giclèrent sur son armure, couvrant ses plaques de sang.

Alors ses comms commençaient à grésiller, Deino éjecta son chargeur vide et en chargea un autre calmement. Il nota avec une légère inquiétude que ses munitions s'épuisaient.

"Escouade c'est Calistarius. A trente mètres de la cible. Résistance en augmentation. Rassemblement à ma position, frères. Tout dépend de nous."

L'archiviste était quelque peu en avant, pris dans un intense combat. Deino dérouta une partie de l'énergie de son armure vers ses membres afin de se hâter et ainsi obéir à l'ordre de Calistarius. Ses frères avaient requis son aide, et il ne serait pas mis en défaut.

00.40.43

++ BARRIÈRE D'ÉNERGIE CONFIRMÉE OPÉRATIONNELLE. ++

++ ESCOUADES CALISTARIUS ET GIDÉON CONVERGENT VERS LA CIBLE. ++

++ 00.50 ESTIMÉS AVANT DISSÉMINATION DES TOXINES. EXTRÊME URGENCE. QUE PERSONNE NE RÉSISTE À VOTRE COLÈRE. ++

MISSION

XIII

PAS D'ÉCHAPATOIRE

Les Techmarines survivants avaient effectué un second test de démarrage de la pompe. Cette fois ce fût un succès. Malheureusement les conséquences furent désastreuses. Bien que la majorité des Genestealers étaient restés en dormance, les plus proches de l'éveil furent tirés de leur sommeil par les émanations gazeuses qui se répandaient autour d'eux. Les Genestealers s'étaient mis à déchirer les parois des couloirs du hulk dans une tentative d'échapper à leur fatale destinée. S'ils arrivaient à faire une percée, ils deviendraient un risque inacceptable pour les plans des Blood Angels.

Alors que les survivants des escouades Lorenzo, Gideon et Leodinus étaient sur le chemin du retour de leur précédente mission, ils se retrouvèrent malgré eux à l'endroit idéal pour intercepter cette horde imminente. Soucieux de s'assurer que la menace, en train de se frayer un chemin au travers des ponts du hulk, soit contenue, Gideon ordonna aux Techmarines de verrouiller à distance les cloisons autour de la position des Space Marines. Les Genestealers seraient bloqués sur place. Aucun ne pourrait en réchapper.

FORCES & DÉPLOIEMENT

Space Marines : Le joueur Space Marine dispose de deux escouades. La première escouade dispose d'un Space Marine avec un lance flamme lourd et un poing de puissance, d'un Space Marine avec des griffes éclair, d'un Space Marine avec un fulgurant et un poing tronçonneur, et d'un Space Marine avec un fulgurant et un poing de puissance. La deuxième escouade dispose d'un Sergent armé d'un marteau tonnerre et d'un bouclier tempête, d'un Space Marine avec un canon d'assaut et un poing de puissance, et de deux Space Marines avec un fulgurant et poing de puissance. Le joueur Space Marine déploie ses escouades sur n'importe quelle case de la pièce de départ "A".

Genestealers : Le joueur Genestealer n'a aucun blip au commencement de la mission. Pour les 12 premiers tours, le joueur Genestealer reçoit un blip de renfort sur chaque brèche vide (voir en dessous pions brèche). Il n'y a plus de renfort à partir du tour 13 et les suivants.

RÈGLES SPÉCIALES

Pion Brèche : Au commencement de la mission, après le déploiement des Space Marines, le joueur Genestealer doit placer deux pions brèche sur la carte. Chaque pion brèche doit être placé sur une case vide qui se trouve dans la zone de brèche indiqué sur la carte. Dans la phase de renfort du quatrième tour, un troisième pion brèche doit être ajouté sur une autre case vide qui se trouve dans la zone de brèche, et au huitième tour le quatrième et dernier pion brèche est placé sur une autre case vide qui se trouve dans la zone de brèche. Les nouveaux pions brèche ne peuvent pas être placés sur une case adjacente à un Space Marine.

Après le placement d'un nouveau pion brèche, un blip de renfort est placé sur chaque pion brèche dont la case est vide (déclenchant une conversion involontaire, si cela est nécessaire). Les nouveaux pions brèche peuvent être utilisés dans le tour où ils sont placés. A noter que le joueur Genestealer ne peut pas regarder le blip qu'il va mettre avant qu'il soit placé, donc il ne saura pas combien de Genestealers il représente, jusqu'à ce qu'il soit placé.

Les Genestealers ne sont jamais forcés d'attendre en zone d'entrée dans cette mission, mais la case d'un pion brèche occupée par un Space Marine, un Genestealer, un blip ou qui est adjacente à un Space Marine ne peut être utilisée. De plus, les blips et tout Genestealer en qui il sont convertis n'ont que 3 PA pendant le tour où ils sont placés comme renforts, pour représenter la difficulté de sortir du plancher.

A la phase de statut du tour 12, enlevez tous les pions brèches du plateau de jeu. Aucun autre renfort ne pourra plus arriver jusqu'à la fin de la partie.

VICTOIRE

La mission se termine à la fin du 15^e tour. S'il ne reste plus de Genestealers ni de blip sur le plateau et qu'au moins 4 Space Marines sont vivants, le joueur Space Marine gagne la partie. Si moins de quatre Space Marines sont vivants, alors le joueur Genestealer gagne la partie. Tout autre résultat est un match nul.



00.40.76

++ MOUVEMENT D'ESSAIM SECONDAIRE DÉTECTÉ. ++

++ PARAMÈTRES DE MENACE VÉRIFIÉS - RÉPONSE EXIGÉE. ++

++ ESTIMATION 00.50 JUSQU'AU SYSTEMS DE TOXINES EN LIGNE. URGENCE PRIMORDIALE. MAÎTRISEZ VOTRE COLÈRE. ++

Frère Noctis recula quand le platelage sous ses pieds se déforma. Il regarda calmement la plaque de pont trembler une fois - deux fois - trois fois. Au quatrième coup, une longue griffe dentelée surgit à travers le métal malmené. Avec un cri perçant, la plaque de tôle s'ouvrit et de plus en plus de griffes la déchirait, agrandissant le trou avec une force inhumaine.

Noctis était impassible. "Brèche à ma position," annonça-t-il dans la comm, avant de mettre son poing de puissance au dessus du trou. Le gant de puissance

frappa la tête du Genestealer émergent, mettant sa chair et ses os en pièces.

Noctis poursuivi en coinçant la bouche de son fulgurant dans la déchirure. Dans l'obscurité, l'éclat-flash des tirs, éclairaient les plaques de son armure. Un chœur de cris résonna, dans une pulvérisation de satisfaction d'Ichor.

Debout, Noctis recula. Impassible et immobile, il regarda le trou éblouissant de sang pendant quelques instants avant de réactiver sa comm.

"Brèche sécurisée. Reprise de l'état d'alerte."

Jusqu'à présent, l'affichage du casque de Noctis indiquait que les Blood Angels tenaient leur zone. Chaque cloison dans ce secteur avait été verrouillée, scellant les Terminators avec leur proie. Chaque nouvelle menace émergente, a été anéantie au milieu des tirs nourris et des flammes rugissantes.

"Frères, tenez-vous prêts. Une autre vague approche." Même si la voix du sergent Gideon crépitait sur les comms, Noctis éjecta son chargeur vide et en claqua un neuf à la place.

Quelques instants plus tard, un mouvement agita la brèche une fois de plus, calmement, Noctis leva son fulgurant et ouvrit le feu.

00.40.97

++ VERROUILLAGE CONFIRMÉ SUR TOUT LE PARCOURS DE SORTIE. ++

++ NOUS SOMMES SUR LE CHEMIN DE L'ESSAIM, FRÈRES. LA MARÉE ENNEMIE SE RAPPROCHE. ++

++ NOUS SOMMES DES CHASSEURS VIGILANTS. NOUS SOMMES LA LAME DU BOURREAU. PERSONNE NE PASSERA. ++

MISSION

XIV

DÉFENSE

Même s'ils subissaient des pertes croissantes, les Blood Angels combattaient bravement et la majorité des Genestealers éveillés étaient contenus dans la cale du vaisseau commercial. Les Techmarines avaient fixé à la hâte de grandes cuves remplies de toxines aux systèmes de la station de recyclage. Le Capitaine Raphael s'attendait à une réaction féroce dès que le gaz serait libéré, c'est pourquoi il avait disposé deux lignes défensives entre les extraterrestres et leur objectif. La première était un cordon d'escouades placées autour de son périmètre. La deuxième comprenait les survivants des escouades Gideon et Lorenzo, chargés de protéger directement la station de recyclage.

Le réseau de tuyaux qui tapissait les murs de la station était vieux et en mauvais état. Les Space Marines qui la défendaient avaient reçu pour ordre de ne pas utiliser leurs armes lourdes trop près de la salle au risque d'endommager les conduits ou les cuves de toxines. Les générateurs de la station se mirent à vrombir lorsque les Techmarines les démarrèrent, puis ces derniers se retirèrent de la ligne de front, laissant leurs camarades se préparer à l'inévitable attaque. Le gaz commença à se répandre lentement par les conduits de ventilation, jusqu'à atteindre la cale, située loin sous les pieds des Space Marines.

Le repaire des Genestealers était immense, et il faudrait longtemps avant que son atmosphère soit saturée de gaz empoisonné. Dès qu'ils sentirent ses effluves, les Genestealers accélérèrent leur phase de réveil. En quelques minutes, plus d'un millier de créatures émergeaient de leur biostase et se précipitaient vers les Space Marines.

Les Genestealers s'infiltraient par trois endroits différents, si bien que les Space Marines luttaient pour les contenir.

Deino recula une fois de plus. Il jeta un coup d'œil à Claudio à l'autre bout du couloir. Il ne restait plus qu'eux entre les Genestealers et la salle où se trouvait la

station de recyclage. Claudio était entouré d'extraterrestres dans lesquels ses griffes éclair fourrageaient féroce ment en s'illuminant d'arcs électriques.

DÉPLOIEMENT & FORCES

Space Marines : Le joueur Space Marine dispose de deux escouades. La première est constituée d'un Sergent avec fulgurant et épée énergétique, d'un Space Marine avec lance-flammes lourd et gantelet énergétique, d'un Space Marine avec paire de griffes éclair, d'un Space Marine avec fulgurant et poing tronçonneur et d'un Space Marine avec fulgurant et gantelet énergétique. Le joueur Space Marine déploie cette escouade sur n'importe quelles cases des deux salles de la zone A. La deuxième escouade est constituée d'un Sergent avec marteau tonnerre bouclier tempête, d'un Space Marine avec canon d'assaut et gantelet énergétique et de deux Space Marines avec fulgurant et gantelet énergétique. Le joueur Space Marine déploie cette escouade sur n'importe quelles cases des deux salles de la zone B.

Genestealers : Le joueur Genestealer débute la mission avec trois blips et reçoit deux blips de renforts par tour. Les blips peuvent arriver par n'importe quelles zones d'entrée, mais pas plus d'un blip ne peut être placé par zone d'entrée à chaque tour.

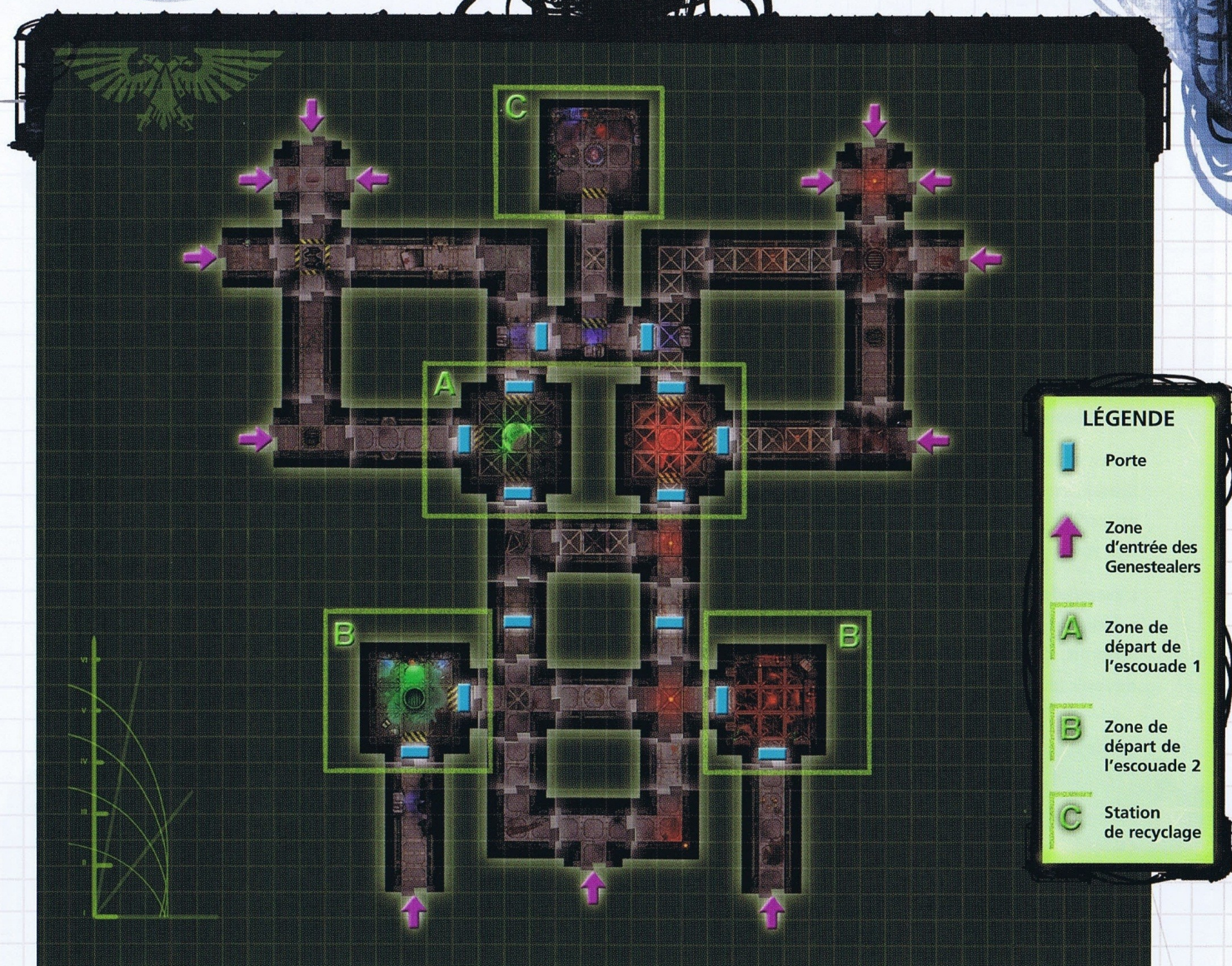
RÈGLES SPÉCIALES

Durée : La partie dure jusqu'à la fin du tour où la pile de blips a été épuisée pour la deuxième fois.






Limitations des Armes : À cause du risque d'endommager les tuyaux, le lance-flammes lourd et le canon d'assaut ne peuvent pas tirer s'ils se trouvent dans la salle de la station de recyclage ou dans le couloir adjacent. Si cela se produit, la partie se termine immédiatement sur une victoire du joueur Genestealer. De plus, les Space Marines n'ont qu'un nombre limité de munitions, si bien qu'ils ne reçoivent aucun bonus de tir soutenu lors de cette partie.

VICTOIRE

Pour l'emporter, le joueur Genestealer doit attaquer au corps à corps le mur à l'opposé de la porte d'entrée dans la salle de la station de recyclage, comme s'il s'agissait d'une porte. Si au moins un des dés obtient 6, les tuyaux sont détruits. Si le joueur Space Marine empêche cela d'arriver avant la fin de la partie, il l'emporte.



LÉGENDE

-  Porte
-  Zone d'entrée des Genestealers
-  Zone de départ de l'escouade 1
-  Zone de départ de l'escouade 2
-  Station de recyclage

00.41.21

++ ESCOUADE AURELIO PERDUE.
BÉNIS SONT CEUX QUI MEURENT
POUR L'HUMANITÉ ++

++ VÉRIFIEZ VOS ARMES ET
PRÉPAREZ-VOUS À LEUR
INFLIGER LEUR CHÂTIMENT. ++

Deino ne pouvait l'aider car d'autres Genestealers bondirent de l'intersection et se ruèrent sur lui. Il les gratifia d'une longue rafale à bout portant qui les mit à terre.

Un cri de Claudio le fit se retourner. Le Space Marine était submergé par une marée de crocs et de griffes, et il tomba en arrière sous leur poids et la férocité de leur attaque. Deino ouvrit le feu. Ses balles criblèrent les Genestealers et l'armure de son camarade.

Quelque chose heurta Deino dans le dos et il tomba lourdement en avant. Sa rafale se

00.41.57

++ CUVES DE TOXINES
EN PLACE. ++

++ QG À DÉFENSE SECONDAIRE.
SYSTÈME DE DISPERSION
DES TOXINES TESTÉ ET
OPÉRATIONNEL. ++

++ STATION DE RECYCLAGE
VULNÉRABLE. AUCUNE ARME
LOURDE NE DOIT ÊTRE UTILISÉE
À PROXIMITÉ. ++

++ TENEZ BON. NE DÉCEVEZ
PAS VOS FRÈRES. ++

perdit dans le plafond d'où tomba un entremêlement de câbles et de conduits.

Il se redressa en ignorant le Genestealer qui s'accrochait à son dos. À travers l'enchevêtrement de câbles, il vit Claudio à terre et une nuée de Genestealers sauter par-dessus sa forme inerte vers la station de recyclage.

00.42.14

++ SÉQUENCE DE
CONTAMINATION INITIÉE. FIN
PRÉVUE DANS 00.08.32. ++

++ RÉACTION ENNEMIE.
ASSAUT IMMINENT. ++

++ ATTAQUE ENNEMIE
PRÉVUE À 00.42.34.
VÉRIFIEZ VOS ARMES. ++

++ RAPPORT DE FORCE ESTIMÉ
À TRENTE-DEUX CONTRE UN ET
EN AUGMENTATION. ++

++ LA MORT APPROCHE. ++

MISSION

XV

FORMES DE VIE INCONNUES

L'utilisation des toxines avait été un succès, et tous les Genestealers en hibernation dans la cale du navire marchand avaient été éradiqués. Les escouades de Space Marines survivantes nettoyèrent le repaire de la présence des dernières créatures et se dispersèrent dans les secteurs proches afin de traquer les quelques centaines de Genestealers encore en vie.

Contre toute attente, le Sergent Lorenzo avait réussi à s'échapper du *Wrath of Baal*. Il rapporta avoir rencontré un type de Genestealer inconnu, plus grand et plus rapide que ses congénères.

Grâce aux pouvoirs psychiques de Frère Calistarius et à un scanner approfondi effectué par les croiseurs d'attaque, les Blood Angels purent localiser deux autres créatures de ce type. Raphael ordonna à Lorenzo et à Calistarius de prélever des échantillons sur ces Genestealers puis de les détruire avant qu'ils ne s'éveillent. Lorenzo rassembla une escouade à partir des survivants des combats et se prépara à partir.

L'escouade avait reçu des générateurs portables de champ de force pour l'aider à accomplir sa mission. Ils pourraient servir à bloquer des couloirs pendant un temps limité afin d'éviter que leurs cibles ne leur échappent. Mais ce que Lorenzo ignorait, c'est que la créature qu'il avait rencontrée précédemment l'avait suivi, et que le chasseur risquait bel et bien de devenir la proie.

DÉPLOIEMENT & FORCES

Space Marines: Le joueur Space Marine dispose des forces suivantes : un Archiviste avec fulgurant et hache de force, un Sergent avec fulgurant et épée énergétique, un Space Marine avec lance-flammes lourd et gantelet énergétique, un Space Marine avec canon d'assaut et gantelet énergétique, et un Space Marine avec paire de griffes éclair. De plus, chaque Space Marine possède un générateur de champ de force. Le joueur Space Marine déploie ses figurines sur les cases indiquées sur la carte.

Genestealers: Le joueur Genestealer débute la mission avec deux blips, et reçoit deux blips en renforts par tour. Les blips peuvent arriver par n'importe quelles zones d'entrée.

Le Genestealer Alpha: Le joueur Genestealer peut utiliser le Genestealer Alpha dans cette mission.

RÈGLES SPÉCIALES

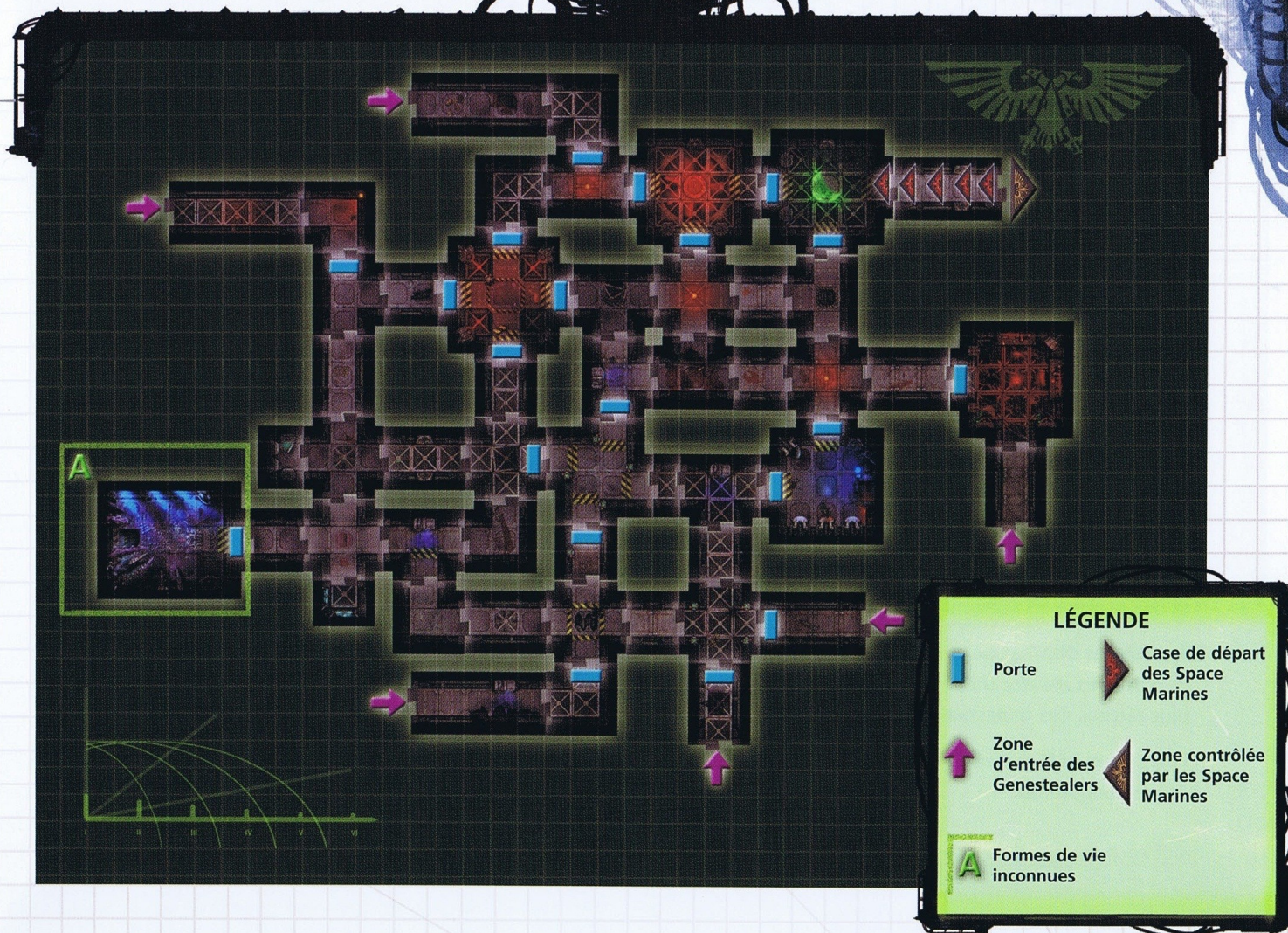
Générateurs de Champ de Force: Un générateur de champ de force est capable de créer un bouclier énergétique invisible. Un générateur est un objet (voir page 18 du livre de règles). De plus, dans cette mission, les Space Marines peuvent les utiliser pour retarder les Genestealers en les lançant afin de bloquer l'accès à des couloirs. Activer et lancer un générateur coûte 2 PA. Un Space Marine peut lancer un générateur jusqu'à six cases sur une case vide dans sa ligne de vue. Le champ de force remplit la case où il se trouve, et bloque totalement les mouvements et les tirs, comme si la case était occupée par une porte fermée. Une fois activé, un générateur ne peut plus être ramassé. Un Genestealer peut attaquer un générateur actif dans l'une des cases auxquelles il fait face pour 6 PA. Un Space Marine peut attaquer un générateur dans l'une des cases auxquelles il fait face pour 4 PA. La première fois qu'il est attaqué, le pion du générateur est retourné sur sa face indiquant qu'il est endommagé. Un générateur endommagé qui est attaqué une deuxième fois est retiré du jeu.

Prélever les Échantillons: Pour prélever les échantillons, un Space Marine autre que le Sergent ou l'Archiviste doit passer tout son tour dans la salle contenant les formes de vie inconnues, sans rien faire d'autre. Si le Space Marine effectue une action lors de ce tour, ou est attaqué par un Genestealer lors du tour du joueur Genestealer, l'échantillon est perdu et le Space Marine doit recommencer lors d'un tour ultérieur.

Sortir de la Carte: Les Space Marines peuvent sortir du plateau en entrant dans la case de l'échelle située au fond de la salle des formes de vie inconnues puis y descendre (ou y tomber!) comme décrit en page 18 du livret de règles.

VICTOIRE

Le joueur Space Marine gagne si un Space Marine prélève un échantillon et sort de la pièce par l'échelle située au fond. Tout autre résultat aboutit à une victoire du joueur Genestealer.



00.49.67

++ CALISTARIUS À QG. J'AI DÉTECTÉ UNE SOURCE POSSIBLE DE L'ATTAQUE PSYCHIQUE SUR L'ESCOUADE LORENZO. DEMANDE PERMISSION DE RECHERCHER & DÉTRUIRE. ++

Les signaux vitaux inconnus étaient à peine à deux cents mètres, mais il n'y avait pas de chemin direct pour les atteindre. L'architecture du vaisseau était déroutante. Elle n'était que corridors et couloirs agencés sans aucune logique, parsemée d'espaces vides, de recoins sombres et de conduits de ventilation. Les Genestealers ne manqueraient pas d'endroits où surgir à l'improviste, et ils se rassemblaient en nombre en convergeant depuis tout le space hulk.

"Établissez des couloirs de tir," ordonna Lorenzo.

Leon prit la tête de la file. Il tira sur une porte tout en avançant. Elle sauta littéralement de ses gonds rouillés. Il l'enjamba et ouvrit le feu sans hésiter sur quelque chose qui bougeait dans les ténèbres.

"Zael, sécurise le flanc gauche, Frère-archiviste, restez près de Claudio," ordonna calmement le Sergent en vérifiant son sensorium. Les Genestealers étaient rusés et ne se ruaient plus tête baissée sur les armes des Space Marines. Ils guettaient dans les coins et les intersections, ou derrière les portes.

"Flanc gauche sécurisé," annonça Zael. Une lueur bleutée illumina le couloir lorsqu'il posa à terre son générateur et l'activa. "Champ de force en place."

"Continuez pour dégager un passage," dit Lorenzo en emboitant le pas à Claudio et Calistarius.

00.51.64

++ NOUS DEVONS FAIRE VITE, MES FRÈRES. JE SENS QU'ILS SONT SUR LE POINT DE S'ÉVEILLER. ++

++ ILS LES APPELLENT À L'AIDE DANS LEUR SOMMEIL. ILS APPELLENT LEUR PROGÉNITURE. ILS SAVENT QUE NOUS SOMMES LÀ. ++

Quatre groupes distincts de Genestealers se lancèrent simultanément à l'assaut de toutes les directions. Lorenzo vit l'un d'eux s'arrêter sur son sensorium. Le crépitemment d'un champ de force lui indiqua que les Genestealers s'attaquaient au générateur placé par Zael.

Zael fit volte-face pour servir d'arrière-garde, prêt à utiliser son lance-flammes pour repousser ses assaillants.

MISSION

XVI ÉVACUATION

Lorenzo avait réussi à éliminer les deux Genestealers Alpha en hibernation, comme les Blood Angels les avaient surnommés. Au cours de l'affrontement, Zael s'était sacrifié pour sauver son Sergent. Le Genestealer Alpha actif avait été repoussé. Lorenzo ne savait pas s'il était mort.

Isolés de la force principale, les survivants de la mission se trouvaient au centre d'un cercle de Genestealers qui se resserrait rapidement. Nul doute que les créatures étaient décidées à venger la mort de leurs chefs. Les escouades envoyées à la rescousse de Lorenzo et de ses hommes n'avaient aucune chance d'arriver à temps.

Les Space Marines suivaient les indications de leurs sensoriums pour trouver une échappatoire. Ils finirent par en localiser une, sous la forme d'un vide-ordures menant à l'extérieur du space hulk, où ils pourraient être récupérés par des Thunderhawk. Les échantillons de tissu prélevés par l'escouade de Lorenzo étaient une source d'informations inestimable, et ils devaient être ramenés en lieu sûr à n'importe quel prix.

À quelques dizaines de mètres de leur objectif, les Space Marines tombèrent sur un niveau du vaisseau à moitié effondré. Ils n'avaient d'autre choix que de négocier leur chemin à travers les passerelles branlantes, sous les attaques de plus en plus féroces des Genestealers.

Pire encore, le Genestealer Alpha que Lorenzo espérait mort était toujours à leur poursuite, bien décidé à tuer les assassins de ses congénères.

DÉPLOIEMENT & FORCES

Échelles: Prenez les six pions échelle et placez-les sur les cases indiquées sur la carte. Les échelles portant la même lettre sont reliées. Les règles des échelles se trouvent page 18 du livre de règles.

Space Marines: Le joueur Space Marine dispose des forces suivantes: un Archiviste avec fulgurant et hache de force, un Sergent avec fulgurant et épée énergétique, un Space Marine avec canon d'assaut et gantelet énergétique et un Space Marine avec paire de griffes éclair. Le joueur Space Marine déploie ses forces sur les cases indiquées sur la carte...

Genestealers: Au début de la mission, le joueur Genestealer doit sélectionner 12 blips représentant au total 18 Genestealers. Il doit les mélanger pour créer la pile de blips dont il disposera au début de la mission. Le joueur Genestealer débute la mission avec deux blips et reçoit un blip de renfort par tour. Jusqu'à ce que la pile soit épuisée, le joueur Genestealer ne peut utiliser que les zones d'entrée du niveau inférieur. Une fois cette pile de blips épuisée, tous les blips du jeu sont rassemblés, et une nouvelle pile est créée. À partir de cet instant, le joueur Genestealer peut utiliser n'importe quelles zones d'entrée de la carte.

Le Genestealer Alpha: Le joueur Genestealer peut utiliser le Genestealer Alpha dans cette mission.

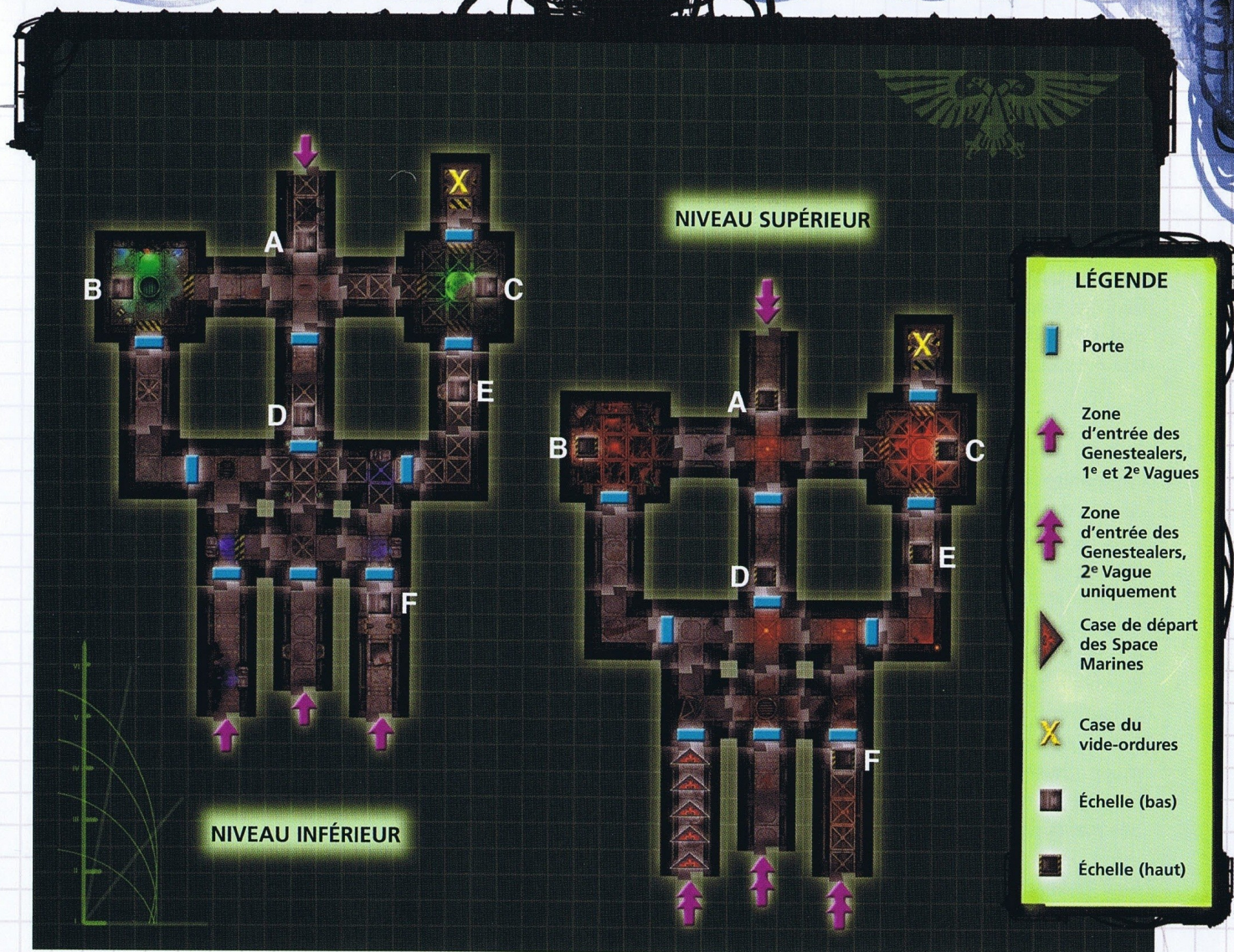
RÈGLES SPÉCIALES

Vide-ordures: Tout Space Marine qui entre sur la case du vide-ordures est retiré du jeu, car il a réussi à s'échapper du space hulk !

Le Canon d'Assaut: Lancez deux dés au début de la partie et ajoutez leurs résultats, jusqu'à un maximum de 10. Ce total indique le nombre de tirs qu'il reste au canon d'assaut. De plus, il compte comme ayant déjà utilisé sa recharge (si bien qu'il explosera sur un triple !)

VICTOIRE

La mission continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de Space Marine en jeu. Si aucun Space Marine ne s'est échappé, le joueur Genestealer l'emporte. Sinon, chaque joueur lance un dé, et le joueur Space Marine ajoute à son résultat le nombre de Space Marines qui se sont échappés. Le joueur qui obtient le meilleur résultat gagne la partie. En cas d'égalité la partie se termine elle aussi sur une égalité !



00.53.58

++ LORENZO À QG. NOUS AVONS BESOIN D'UN POINT DE SORTIE. ++

++ QG À LORENZO. POINT DE SORTIE LOCALISÉ. AVANCEZ VERS L'EXTÉRIEUR DE LA COQUE. UN VIDE-ORDURES SE TROUVE À DEUX CENTS MÈTRES DE VOTRE POSITION. ++

Les Blood Angels battirent en retraite de façon coordonnée vers le point de sortie. Calistarius et Claudio menaient la marche. Lorenzo et Leon les suivaient au plus près.

Ils alternaient mise en alerte et progression rapide, prenant de court les Genestealers devant eux tout en tenant en respect ceux qui les suivaient. Ils se trouvaient à moins de cinquante mètres du vide-ordures. Aussi résistants soient-ils, les Genestealers ne

pourraient pas les suivre dans le vide glacial de l'espace.

Le pont qui s'étendait devant eux s'était effondré et des piles d'armaplast jonchaient le sol du niveau inférieur. Le niveau supérieur où ils se trouvaient était instable et tremblait à chaque fois que Leon ouvrait le feu. Ils virent une échelle qui menait en bas. Calistarius fut le premier à l'emprunter. Le poids de son armure fit grincer le métal et tordit les échelons. L'un d'eux se brisa et l'Archiviste tomba lourdement au sol.

Lorenzo lui assura un tir de couverture. Des Genestealers commençaient à arriver derrière eux sur les deux niveaux, et le Sergent continua à tirer jusqu'à ce que Calistarius se soit relevé. Celui-ci prit alors le relais. Il abattit les créatures avec son fulgurant et coupa en deux ceux qui s'approchaient trop près avec sa hache.

Claudio désactiva ses armes et entreprit à son tour de descendre l'échelle. Des bolts sifflèrent à ses oreilles pour tenir en respect les créatures qui guettaient sous ses pieds. Dès qu'il eut mis pied à terre, ses armes s'illuminèrent de nouveau et il prêta main-forte à Calistarius le temps que leurs camarades les rejoignent.

00.57.01

++ CALISTARIUS À QG. JE SUIS SORTI DU VAISSEAU. L'ÉCHANTILLON EST INTACT. ++

++ UN THUNDERHAWK VA VENIR VOUS RÉCUPÉRER. OÙ SONT VOS FRÈRES DE BATAILLE ? ++

++ ILS SE SONT SACRIFIÉS POUR COUVRIR MA RETRAITE. ILS ONT FAIT HONNEUR À LEUR CHAPITRE. LEURS NOMS SERONT COMMÉMORÉS. ++

FIN DE TRANSMISSION

L'IMPERIUM DE L'HUMANITÉ

Dans les ténèbres du 41^e Millénaire, l'humanité doit lutter continuellement contre d'innombrables ennemis. Les mondes humains sont éparpillés dans toute la galaxie, de petits points de lumière séparés par de vastes pans de ténèbres. Guerres civiles, invasions extraterrestres et corruption spirituelle menacent à tout instant de détruire l'humanité. Seuls l'Empereur Immortel et Ses guerriers se dressent entre le genre humain et son annihilation.

L'IMPERIUM

Près de quatre cents siècles se sont écoulés depuis que l'humanité a fait ses premiers pas dans l'espace. Pendant ce laps de temps, des civilisations galactiques ont émergé puis périclité, et depuis dix mille ans, l'humanité évolue dans l'Âge de l'Imperium. C'est une ère de dogmes et de superstitions, où l'homme a davantage foi en la chair et l'esprit que dans les miracles de la technologie. C'est l'ère du Bienveillant Empereur de l'Humanité, l'immortel souverain de l'Imperium, quand bien même Il n'est plus aujourd'hui qu'une carcasse desséchée maintenue en vie par le pouvoir du Trône d'Or. Mais Son âme perdure et guide l'humanité sur des chemins périlleux, tout en la protégeant de la corruption psychique et de l'annihilation des mains des démons.

Bien qu'incroyablement vaste et peuplé de centaines de milliards d'individus, l'Imperium reste une civilisation fragile comparée à l'immensité de la galaxie. Le million de mondes de l'Imperium est éparpillé sur des distances prodigieuses, séparé par des centaines, sinon des milliers d'années-lumière. L'unité de ces domaines repose non pas sur une quelconque solidarité politique, mais sur la foi en l'Empereur et la nécessité des alliances militaires.

LE WARP

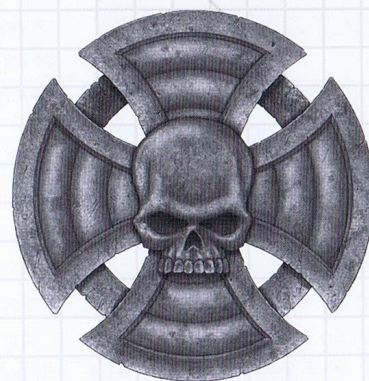
Pour comprendre les périls du 41^e Millénaire, il faut comprendre la nature du Warp, qu'on appelle aussi Emphyrean ou Immaterium. Le Warp est une dimension parallèle au monde matériel. C'est un royaume fait d'émotions et d'énergies psychiques pures, amorphe et intemporel. Même s'il en est séparé, le Warp reste lié au monde des mortels. Car cette masse d'énergie est façonnée par les pensées et les sentiments, les rêves et les cauchemars, les aspirations et les craintes de toutes les créatures vivantes.

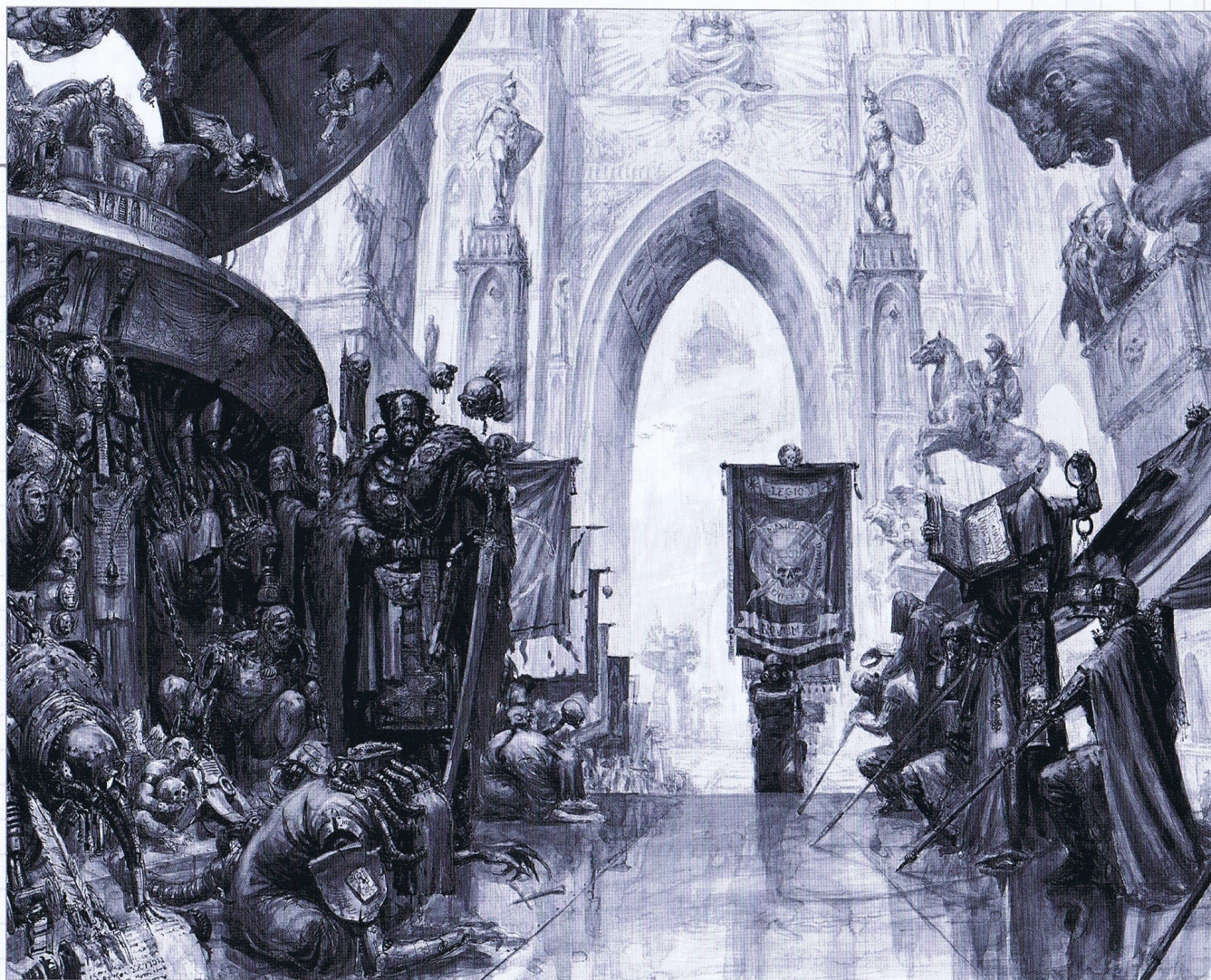
Dans la mesure où le Warp n'obéit pas aux lois du temps et de l'espace, des vaisseaux peuvent naviguer parmi ses courants pour traverser la galaxie plus vite que la lumière. C'est de cette façon que l'homme a pu se répandre parmi les étoiles et coloniser le million de mondes qui compose

l'Imperium. Le Warp est également la source de tout pouvoir psychique, et les mortels qui en ont le don, les psykers, peuvent utiliser son énergie pour nourrir leurs étranges capacités.

Sans le Warp, il n'y aurait pas d'Imperium, mais cette dimension abrite aussi les plus grands dangers qui pèsent sur la galaxie. Elle est le royaume des dieux du Chaos, des entités inhumaines qui engendrent des légions de démons, la manifestation physique de la colère, du désir, de la corruption et du changement. Ces démons se repaissent des espoirs, des terreurs, des cauchemars et des ambitions des mortels, et parviennent parfois à traverser le vide qui sépare les dimensions pour envahir les planètes de l'Imperium. Les dieux du Chaos tentent directement les mortels en leur offrant puissance ou aide. Nombre des pires ennemis de l'humanité viennent de ses propres rangs, à commencer par les terrifiants Space Marines du Chaos.

Même en omettant la présence des démons, le Warp est un lieu dangereux. Ses marées et ses courants peuvent égarer des navires, non seulement dans l'espace mais aussi dans le temps. Les vaisseaux qui se perdent sur ses courants disparaissent souvent pendant des siècles, et peuvent même en ressortir dans le futur ou le passé. Pire, l'équipage des vaisseaux dont le champ Warp est détruit risque d'être dévoré par des bêtes éthérées ou de succomber à la démence.





LES EXTRATERRESTRES

L'humanité n'est pas la seule à avoir colonisé les étoiles. Il existe d'innombrables espèces extraterrestres, dont beaucoup n'ont même pas encore été rencontrées par l'humanité ni cataloguées par les chasseurs d'extraterrestres de l'Inquisition. La plupart n'ont que peu de représentants, et on ne les rencontre souvent que sur une planète, mais d'autres tentent d'asservir l'humanité, comme les énigmatiques eldars, les belliqueux orks, les Tau, les maléfiques nécrons et la race extragalactique des tyranides, avide de dévorer des systèmes solaires entiers.

Certaines de ces races sont aussi vieilles que l'humanité, mais beaucoup le sont encore plus. Celles-là ont régné sur des étoiles qui depuis se sont éteintes, ou poursuivent des objectifs que l'esprit humain est incapable d'appréhender. Toutes menacent l'humanité, toutes doivent être combattues à chaque instant, de crainte que la lumière de l'Imperium ne finisse par être éclipsée par les déprédations des extraterrestres. Ainsi, les navires des différentes races s'affrontent dans les profondeurs de l'espace, et leurs armées ravagent la surface des planètes.

LES ARMÉES DE L'EMPEREUR

Les armées et les flottes de l'Imperium sont vastes, mais pas autant que la population qu'elles sont censées défendre. Le premier bouclier dressé entre l'humanité et ses ennemis est la Garde Impériale. Des contingents de millions de soldats sont répartis sur d'innombrables zones de combat pour combattre et mourir au nom de l'Empereur. Mais les hommes sont si nombreux dans la galaxie que quelles que soient les pertes subies, de nouvelles recrues les compensent amplement. L'Adeptus Mechanicus garde les antiques secrets technologiques de Mars et fournit des véhicules et des armes à la Garde, mais aussi d'immenses machines de guerre comme les titans des Légions Titaniques.

Si la Garde Impériale est sans l'ombre d'un doute la plus importante force militaire de l'Imperium, elle n'est pas la plus puissante ni la plus louée. Cet honneur revient à l'Adeptus Astartes, qui regroupe les chapitres Space Marines. Ces derniers sont en première ligne du combat que mène l'humanité pour sa survie, ce sont les meilleurs guerriers du genre humain et les plus fidèles soldats dont dispose l'Empereur.

LES SPACE MARINES

Les membres de l'Adeptus Astartes, plus fréquemment appelés Space Marines, sont les plus puissants et les plus craints des guerriers de l'Empereur. S'ils sont les premiers défenseurs du genre humain, ils sont bien plus que de simples hommes. Chacun d'eux est un combattant génétiquement amélioré et équipé du meilleur matériel que l'Adeptus Mechanicus puisse lui fournir. Un Space Marine a été physiquement et mentalement modifié pour devenir un guerrier sans peur capable de se battre dans les pires environnements sans jamais songer à se replier.

Les Space Marines sont une élite réduite d'environ un million de combattants, soit un Space Marine pour chaque monde de l'Imperium. Ce sont des troupes de choc, qui se battent en toute indépendance de la bureaucratie impériale, et ils sont dotés d'armes et de navires qui leur permettent de répondre rapidement et efficacement à toute menace émergente. Ils sont aux premières lignes du combat contre les hérétiques et les extraterrestres qui souhaitent détruire l'humanité. Ce sont les maîtres de l'assaut éclair, de la défense acharnée et de l'élimination des chefs ennemis.

Les Space Marines sont les plus efficaces soldats de l'Empereur pour trois raisons : leur physiologie supérieure, leurs armes techniquement avancées, et leurs décennies d'entraînement et d'expérience martiale. Leur premier avantage est dû aux améliorations génétiques dont ils ont bénéficié. Recruté à l'adolescence, un Space Marine s'est vu implanter le patrimoine génétique de son chapitre, ainsi que des organes artificiels qui modifient sa physiologie. Un Space Marine accompli est bien plus grand qu'un homme ordinaire, et sa masse musculaire est bien supérieure à tout ce que la nature pourrait créer. Large de poitrine et d'épaules, il est capable d'exploits légendaires. Un cœur supplémentaire irrigue ses épaisses artères, et un troisième poumon lui permet de filtrer les toxines et les poisons. D'autres organes lui accordent une vue, une ouïe et des réflexes accrus. Même désarmé, un Space Marine reste un adversaire terrifiant.

Or, ce puissant combattant est en plus protégé par une armure énergétique, une cuirasse blindée tissée de fibres artificielles qui dupliquent les mouvements de son porteur et améliorent encore sa force considérable. L'armure d'un Space Marine est comme une deuxième peau de métal et de céramite qui répond instantanément aux gestes de son porteur tout en le protégeant des tirs et des coups les plus puissants. Ce combattant en armure est de plus équipé d'armes dévastatrices, la plus commune étant le bolter, qui tire de petits missiles autopropulsés qui explosent au cœur de leur cible. Certains portent à la place des armes spécialisées comme le canon laser, arme antichar par excellence, le lance-missiles portable ou le bolter lourd à la cadence de tir proprement hallucinante.

Mais la force, l'armure et les armes d'un Space Marine ne rimeraient à rien sans son entraînement et son mental. De même que le corps d'un Space Marine est endurci, son esprit est tout aussi bien trempé. Il ne connaît pas la peur de mourir, et est prêt à donner sa vie pour accomplir sa mission. Féroce loyal à l'Imperium, il n'a que faire du confort matériel et des émotions humaines. Il n'a d'amour que pour la bataille et le devoir, et ne redoute que l'échec. Il faut de nombreuses années pour apprendre à utiliser les armes de l'Adeptus Astartes, et même les recrues d'un chapitre sont des vétérans en comparaison des forces militaires conventionnelles. Les Space Marines vivent des siècles s'ils ne sont pas tués, et la plupart jouissent de l'expérience martiale récoltée sur des centaines de champs de bataille.

ORIGINES

Les premiers Space Marines furent créés alors que l'Empereur marchait encore parmi les hommes, avant Son incarcération sur le Trône d'Or et l'ascension de Sa volonté. Alors que l'humanité sortait de l'Ère des Luttes, sa civilisation était éparpillée sur des centaines de milliers de mondes. L'Empereur forgea donc une armée de soldats surhumains pour ramener ces mondes dans Sa lumière. Ces légions de Space Marines comptaient des milliers de guerriers, bien plus que tous les chapitres actuels réunis. Ils portèrent la cause de l'Empereur jusqu'aux recoins enténébrés de la galaxie au cours d'une campagne appelée la Grande Croisade, et devinrent de véritables icônes d'espoir au cours de cette quête d'unité.

Les Space Marines sont bien plus que de simples camarades : partageant des gènes similaires, ils peuvent être considérés comme des frères au sens littéral du mot. Chacune des vingt légions originelles était commandée par un Primarque. Ces guerriers suprêmes étaient issus de la chair même de l'Empereur ; ils surpassaient de très loin les hommes ordinaires dans tous les domaines. Si les Primarques ne sont plus, leurs tissus restent la base du patrimoine génétique utilisé pour créer les Space Marines, et cette chaîne ininterrompue remonte dix mille ans en arrière. Tout Space Marine vénère son Primarque presque autant que l'Empereur. La personnalité et l'expérience de chaque Primarque ont en retour façonné les caractéristiques de ses descendants, jusqu'à nos jours.

LES CHAPITRES SPACE MARINES

Les Space Marines sont regroupés en chapitres. Chaque chapitre est une force militaire autonome comptant environ un millier de guerriers, et possède des traditions et des tactiques uniques. La plupart sont basés sur un monde et disposent de flottes afin de patrouiller dans l'espace et d'aller débusquer l'ennemi. Certains chapitres opèrent depuis une station spatiale en orbite autour de leur monde chapitral, d'autres sont éparpillés au sein de plusieurs forteresses situées dans des champs d'astéroïdes ou sur les planètes d'un système solaire. Certains chapitres n'opèrent qu'à partir de l'espace, à bord d'un navire dont la taille rivalise avec celle des plus grandes forteresses-monastères terrestres, ou d'une flotte entière de rapides vaisseaux de guerre couvrant tout un secteur spatial.

Chaque chapitre possède son propre culte guerrier afin d'enseigner à ses membres les valeurs du Primarque et de leur apprendre les méthodes de guerre préférées du chapitre. Ces traditions datent parfois d'avant la fondation de l'Imperium, la Grande Croisade et le bain de sang de l'Hérésie d'Horus, une guerre civile qui déchira l'Imperium et tourna les Space

Marines les uns contre les autres. Les rituels de ces cultes sont souvent sanguinaires et barbares, ou au contraire, mais plus rarement, sophistiqués et cérémoniels. Dans tous les cas, ils renforcent la loyauté des Space Marines envers leur chapitre, leur maître et leurs frères de bataille. Ainsi, les Space Marines d'un chapitre sont liés non seulement par les gènes et la fonction, mais aussi par un code d'honneur et un respect mutuel aussi solides que l'armure énergétique qui les protège.

Suite à la catastrophe de l'Hérésie d'Horus, il fut estimé qu'un individu ne devait plus jamais pouvoir disposer de la pleine puissance d'une légion de Space Marines, c'est pourquoi elles furent divisées en chapitres plus petits, tels qu'ils existent aujourd'hui. Il revint au Primarque Roboute Guilliman d'organiser cette réforme, en compilant ses dogmes dans le Codex Astartes, qu'il rédigea sur plusieurs années. Cet ouvrage couvre non seulement l'équipement des chapitres, mais aussi les manœuvres standards, les régimes d'entraînement et les doctrines tactiques. Certains chapitres y adhèrent religieusement, d'autres partiellement, d'autres enfin l'ignorent pour lui préférer les enseignements de leur propre Primarque.



LES BLOOD ANGELS

Les Blood Angels sont les descendants de la neuvième légion de Space Marines fondée par l'Empereur, et leur histoire remonte jusqu'à la naissance de l'Imperium. Sous le commandement de leur Primarque, Sanguinius, les Blood Angels gagnèrent une réputation héroïque aux premières lignes de la Grande Croisade. Pourtant, malgré la gloire accumulée au prix du sang sur les champs de bataille, l'histoire des Blood Angels est accablée par la tragédie. Des événements vieux de plusieurs millénaires continuent de peser sur leur présent et affectent tous les guerriers luttant sous leur bannière.

Pour comprendre la nature des Blood Angels, il faut connaître leur histoire et leur monde d'origine. Le système Baal était autrefois assez similaire au système solaire de l'antique Terre. Mais lorsque l'Ère des Luttes submergea l'humanité, avant la venue de l'Empereur et de ses Space Marines, Baal fut ravagée par des guerres. Au milieu des ruines et au cœur des déserts, ses tribus nomades s'entre-déchiraient à bord de véhicules brinquebalants, vêtues de combinaisons antiradiation rapiécées. Pendant des siècles, leur sinistre lot resta ignoré du reste de la galaxie.

Puis le destin posa les yeux sur Baal. Une étoile filante tomba du ciel et s'écrasa à la surface de Baal Secundus. Ce n'était pas un météore ordinaire, mais la capsule protectrice d'un jeune Primarque, le futur Primogenitor des Blood Angels. Au milieu des hordes difformes de Baal, Sanguinius était un dieu vivant, grand, gracieux et beau. Il unifia les tribus de la planète, et sous son commandement, Baal rejoignit l'Imperium pour devenir le monde chapitral des Blood Angels. À ce jour, le peuple de Baal continue de fournir les recrues qui forment le chapitre.

LA MALÉDICTION

La transformation d'une recrue en Space Marine est un processus complexe, et dans le cas des Blood Angels il s'agit presque d'un miracle. Même les habitants les plus sains de Baal sont défigurés par des lésions, des muscles atrophiés et des os difformes. Ceux dont le cœur est assez pur pour outrepasser la souillure de leur corps et faire leurs preuves auprès des Blood Angels sont incorporés dans le chapitre. Là, ils subissent les modifications génétiques qui, de créatures difformes, les transformeront en dieux de la guerre dont le physique parfait évoque les statues de marbre de l'ancienne Terra.

Cependant, il existe chez les Blood Angels des traits qui n'ont rien de désirables. Au combat, ils plongent parfois dans une frénésie sanguinaire et laissent libre court à leur haine et à leur violence dans une orgie de cruauté dont sont plus coutumiers les barbares des mondes primitifs que l'élite de l'Adeptus Astartes, issue du sang de l'Empereur en personne. Certains Blood Angels souffrent même de

mutations telles que des dents pointues et allongées, et plus d'un Inquisiteur a noté l'obsession malsaine de ce chapitre pour les rituels de sang et les exploits meurtriers sur le champ de bataille.

Certains Blood Angels sont affligés d'une malédiction encore plus lugubre, que les cercles intérieurs du chapitre appellent la Rage Noire. Les Space Marines qui y succombent désirent alors plus que tout la rédemption qu'offre la mort et sont regroupés dans une force spéciale appelée la Compagnie de la Mort. Ils repeignent leur armure en noir et l'ornent de symboles écarlates représentant les blessures fatales que Sanguinius reçut des mains du Maître de Guerre Horus lors des derniers moments de l'Hérésie. Au combat, les membres de la Compagnie de la Mort sont déchirés entre la présence de l'ennemi et des hallucinations ravivant les fantômes du passé du chapitre. La plupart des frères de la Compagnie périssent rapidement, leur désir de mort finissant par avoir raison de leur métabolisme surhumain et de leur terrifiante soif de sang. Ceux qui survivent sont placés en quarantaine dans des fortins en attendant la bataille suivante, leurs hurlements de rage rappelant aux autres Blood Angels le destin qui les menace.

ORGANISATION DU CHAPITRE

À la fin de l'Hérésie d'Horus, les Blood Angels acceptèrent de se conformer aux enseignements de Guilliman et leur légion fut divisée en chapitres, conformément à l'esprit du Codex Astartes.

Ainsi, les Blood Angels comptent désormais environ un millier de guerriers répartis en dix compagnies. La 10^e compagnie regroupe les Scouts, c'est-à-dire les aspirants en train de terminer leur formation, tandis que la 1^{re} est la compagnie des vétérans, des guerriers qui combattent souvent depuis des siècles. La seule déviation du chapitre par rapport aux préceptes du Codex est l'existence de la Compagnie de la Mort, laquelle fut créée lors des siècles qui suivirent l'Hérésie afin d'isoler les Space Marines ayant succombé à la Rage Noire.

LA 1^E COMPAGNIE DES BLOOD ANGELS

Même parmi les guerriers d'élite que sont les Space Marines, certains possèdent des talents martiaux qui les placent encore au-dessus de leurs frères. Tout chapitre a tendance à regrouper ces individus au sein de formations particulières. Dans le cas des chapitres suivant le Codex Astartes, il s'agit de la Première Compagnie.

Les Space Marines de la 1^e Compagnie sont les vétérans de maintes campagnes. Vieux de plusieurs siècles, ils ont passé leur vie à combattre toutes sortes d'ennemis, dans les situations les plus périlleuses et avec n'importe quelles armes. Tous ont été entraînés au corps à corps en tant que Marines d'Assaut et au maniement des armes lourdes en tant que Devastator. Ils savent piloter une moto aussi bien qu'un Land Raider ou que n'importe quel autre véhicule. Beaucoup ont servi comme sergent d'escouade au sein de leur compagnie d'origine. L'accumulation de toute cette expérience leur vaut une place dans la 1^e Compagnie du chapitre, un honneur récompensant des décennies de bons et loyaux services, et de combats acharnés.

Le maître du chapitre et la plupart de ses capitaines sont passés par la 1^e Compagnie avant d'atteindre leur statut actuel. En fait, le capitaine de cette phalange est considéré comme premier parmi ses pairs, et il n'en répond qu'au maître du chapitre. Ce dernier a d'ailleurs généralement servi à ce poste à un moment ou un autre de sa carrière.

Les Marines de la 1^e Compagnie conservent les décorations et les honneurs acquis précédemment, et beaucoup sont ainsi chargés de médailles, d'emblèmes de campagnes et de sceaux de pureté. Ils sont une source d'inspiration pour leurs frères de bataille, et la vue de leur bannière brandie au combat rappelle à chacun les idéaux de Sanguinius. Pour les Blood Angels, la 1^e Compagnie symbolise aussi le fait qu'il est possible d'échapper à l'étreinte de la Rage Noire, de s'élever au-dessus de ses faiblesses pour devenir un paragon d'excellence. La 1^e Compagnie est donc un symbole d'espérance lorsque la tentation de succomber à la malédiction génétique se fait forte.

Les vétérans de la 1^e Compagnie vont au combat en escouades de cinq ou dix hommes, selon la nature de la mission qu'ils vont devoir accomplir. L'expérience combinée de ses membres la rend tout aussi précieuse à la pointe d'un assaut que lors d'une action d'arrière-garde. Les vétérans sont capables d'ouvrir une brèche dans les lignes ennemies, d'ancrer un point de la ligne de bataille des Blood Angels ou de rester en réserve, prêts à intervenir en cas de défaillance des premiers échelons ou pour renforcer une offensive.

La 1^e Compagnie sort encore du lot en raison d'un trait particulier: l'armure tactique Dreadnought. Plus souvent appelée armure Terminator, il s'agit de la cuirasse de combat ultime, tant par sa solidité que par son arsenal. Ces armures sont hélas rares, si bien que seuls les vétérans de la 1^e Compagnie sont entraînés à les utiliser. Et encore, il est peu fréquent qu'un chapitre dispose d'assez d'armures pour équiper tous ses vétérans, c'est pourquoi ses porteurs ne sont déployés que sur les théâtres d'opérations les plus délicats, pour accomplir les missions les plus dangereuses.

Un Space Marine entraîné au port de l'armure tactique Dreadnought reçoit la crux terminatus, une icône qui peut être incorporée à la livrée de son porteur. Il s'agit d'une décoration très respectée par les Space Marines, et l'on raconte que chacune incorpore un fragment de l'armure de l'Empereur. Les armures Terminator portées par la 1^e Compagnie sont donc vénérées non seulement pour leur potentiel martial, mais aussi parce qu'il s'agit de reliques appartenant au glorieux passé des Blood Angels.



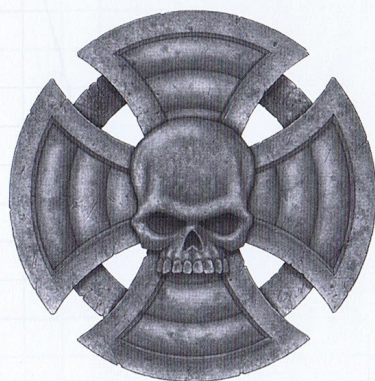
ARMES ET ARMURE DES TERMINATOR

L'armure tactique Dreadnought est l'armure la plus solide de l'Imperium, et peut-être même de toute la galaxie. Son exosquelette est constitué d'un alliage particulièrement robuste. Ses servomoteurs et ses fibres pseudo-musculaires permettent à son porteur de se mouvoir avec aisance en dépit du poids de sa cuirasse. Des couches superposées d'adamantium, de céramite et autres alliages entourent cette armature blindée, ce qui lui fournit une protection qu'on rencontre plus fréquemment sur les chars d'assaut. Seules les armes les plus dévastatrices sont capables de la percer, et elle est en outre conçue pour résister à des pressions incroyables, ce qui permet à son porteur de se battre dans le vide spatial, au fond de l'océan ou même dans la chaleur d'un volcan.

Outre la protection qu'elle fournit à un Space Marine, l'armure Terminator est également une plateforme d'arme stable et aisément adaptable. Diverses configurations sont prévues par le Codex Astartes, et les différents chapitres en ont imaginé de nouvelles. Les escouades Terminator peuvent ainsi être équipées pour l'assaut ou l'appui à portée longue, selon l'ennemi et le champ de bataille.

L'armement le plus fréquemment associé à l'armure Terminator est la combinaison d'un fulgurant et d'un gantelet énergétique. Ceci accorde à son porteur une puissance de feu antipersonnel importante et de bonnes capacités au corps à corps. Une escouade Terminator inclut généralement une arme lourde, comme un lance-flammes lourd ou un canon d'assaut. Il n'est pas rare que le sergent remplace son gantelet par une épée énergétique. Ces armes sophistiquées ne sont accordées que pour récompenser des actes de valeur, et sont maniées avec fierté par ceux qui les ont reçues.

Certaines escouades sont consacrées à l'assaut et échangent leurs armes de tir contre un équipement encore plus efficace en combat rapproché. Les configurations les plus populaires sont une paire de griffes éclair ou un marteau tonnerre et un bouclier tempête. Les escouades d'assaut Terminator marchent sur l'ennemi sous les tirs de couverture de leurs frères pour briser ses lignes et ouvrir la voie aux autres escouades.



Les Terminator sont déployés sur les théâtres d'opérations les plus difficiles et les plus dangereux. Leur armure presque impénétrable les rend redoutables lors des actions d'abordage, des fusillades au cœur d'une cité-ruche et des combats rapprochés dans un space hulk. Cela ne fait que renforcer le rôle des vétérans: celui de bouclier impénétrable en défense et de lame irrésistible en attaque. C'est là où les combats sont les plus acharnés que les Terminator excellent.

Outre ses armes, l'armure Terminator incorpore bien d'autres systèmes. En plus de son alimentation et de ses systèmes de support vital, elle inclut un réseau de communication et de surveillance avancé. Ceci permet aux Terminator de partager des informations de manière presque instantanée. Appelé sensorium, cet appareil rend les Space Marines à même d'agir avec une grande coordination, en identifiant puis en neutralisant les cibles dès leur apparition. Des instruments encore plus perfectionnés permettent à chaque membre de l'escouade de voir par les yeux de ses camarades ou par leur viseur, ce qui leur donne une connaissance sans pareille du terrain. Un capitaine ou un sergent peut ainsi coordonner les actions de plusieurs escouades Terminator avec une facilité relative, toutes se battant de concert pour donner naissance à une force dont l'efficacité est bien supérieure à la somme de ses éléments constitutifs.

L'armure Terminator incorpore aussi un système de téléportation de l'escouade. Mais cette technologie n'est pas pleinement maîtrisée par l'Imperium, qui n'y a recours que lorsque la situation l'exige. Le plus souvent, les Terminator gagnent leur objectif à pied, transportés par un véhicule blindé ou à bord d'une torpille d'abordage. Même si ces méthodes demandent plus de temps qu'une téléportation, elles sont aussi plus précises et moins risquées, particulièrement dans un environnement non cartographié ou difficile comme celui d'un space hulk ou d'une agglomération tentaculaire.



LES HÉROS DE LA 1^E COMPAGNIE

Près de cent Space Marines furent impliqués dans les combats à bord du *Sin of Damnation*, dont 80 Terminator de la 1^{re} Compagnie des Blood Angels. Commandées par le Capitaine Raphael, ces escouades se battirent vaillamment afin de contenir la menace Genestealer et coordonnèrent leurs efforts pour exterminer l'ennemi.

Parmi les nombreux héros de cette bataille, une dizaine de guerriers furent particulièrement loués par le Capitaine Raphael. Même au milieu d'un conflit riche en exploits de toutes sortes, ces Marines firent preuve d'une bravoure hors du commun et illustrèrent les plus belles qualités des Terminator Blood Angel. Tous reçurent maints honneurs pour leurs actes, et parfois pour le sacrifice de leur vie.



ESCOUADE LORENZO

SERGEANT LORENZO

Âgé de plus de six cent cinquante ans, le Sergent Lorenzo a livré plus de combats que n'importe quel autre guerrier de la 1^{re} Compagnie. Mais malgré ses exploits, il est un échec qui le hante. Alors qu'il était un simple Space Marine de la 3^e Compagnie, il fut l'un des cinquante Marines qui réchappèrent de l'abordage désastreux six siècles plus tôt. Ses frères de bataille furent massacrés autour de lui et bien que cela ne lui soit pas imputable, il continue de douter de son courage et de sa loyauté. Chaque jour, Lorenzo est tourmenté par ces doutes, et chaque nuit depuis six siècles, il prie pour avoir la chance de se racheter. Elle se présente enfin et il ne doit pas la laisser passer.



FRÈRE VALENCIO

La purge du *Sin of Damnation* est le premier combat que doit mener Frère Valencio depuis son incorporation à la 1^{re} Compagnie. Ayant servi les Blood Angels depuis moins de cent ans, Valencio est jeune d'après les standards de la compagnie, mais ses exploits et ses actes de bravoure lui ont valu sa place au sein de cette noble confrérie. Pour les autres membres de l'escouade, Valencio doit cependant faire ses preuves, ce qu'il s'efforce d'accomplir avec d'autant plus d'ardeur que le sergent lui a sauvé la vie lors du Cataclysme Threxien. On peut dire que, même pour un Blood Angel, Valencio est téméraire, et sa valeur ne fait pas l'ombre d'un doute.



ESCOUADE LORENZO



FRÈRE GORIEL

Lorsqu'il vivait sur la planète Baal, Goriel était le chef d'un gang de brutes surnommé l'Élite du Meurtre. Son sens moral était tout à fait douteux, mais le psycho-conditionnement de l'Adeptus Astartes a plié sa férocité naturelle au sens de la discipline d'un vrai Space Marine. Il a mérité plusieurs récompenses alors qu'il était un Marine d'Assaut dans la Garde d'Honneur du Capitaine Raphael. Depuis qu'il a rejoint la 1^{re} Compagnie voilà vingt ans, il est devenu un membre précieux de l'escouade Lorenzo.



ESCOUADE LORENZO



ESCOUADE LORENZO

FRÈRE Zael

Zael communique avec l'Empereur tous les jours de sa vie, et ce depuis sa plus tendre enfance dans les mers de sable de Baal. Il ne sourit que rarement, mais en son cœur brûle les feux de l'espoir. Sa transformation en élu de l'Empereur alors qu'il n'était qu'un être difforme vivant de récupération prouve que les Blood Angels peuvent surmonter tous les obstacles. Zael manie le lance-flammes lourd de l'escouade, qu'il déploie pour purifier les misérables qui s'opposent à l'Imperium. Zael sait que l'humanité est destinée à régner sur les étoiles, et il compte bien l'y aider. Sa confiance en sa mission et sa bravoure en font une présence fiable et rassurante au sein de l'escouade Lorenzo.



ESCOUADE LORENZO



FRÈRE DEINO

Frère Deino se bat aux côtés du Sergent Lorenzo depuis presque un siècle. Il a reçu plusieurs honneurs balistiques au cours de sa carrière tant sa précision est grande, à l'entraînement comme sur le champ de bataille. Comme ses frères Blood Angels, Deino vise la perfection et a élevé le tir au rang d'art. Outre sa Médaille de Tireur d'Élite, il porte le fulgurant modifié qui lui a valu cette récompense. Deino combine des nerfs d'acier à des réactions rapides, et ses frères sont tout aussi fiers que rassurés lorsqu'ils sont couverts par ses tirs mortellement efficaces.



ESCOUADE GIDEON

SERGEANT GIDEON

Gideon est considéré comme une tête brûlée qui n'hésite pas à ignorer les doctrines du chapitre si besoin est. Ceci est évident dans le choix de son équipement. Il faisait autrefois partie d'une escouade d'assaut Terminator, et échangea son marteau tonnerre et son bouclier tempête contre le fulgurant et l'épée énergétique réglementaires lorsqu'il fut promu sergent. Mais lors de sa première bataille à ce poste, son armure subit une avarie après avoir été frappée par une balle ork, et Gideon déclara que l'esprit de la cuirasse avait été offensé par le changement d'armes. Depuis, il se sert exclusivement d'un marteau tonnerre et d'un bouclier tempête.



FRÈRE NOCTIS

Nanti du titre de Gardien de la Tour Noire, Frère Noctis est un guerrier fiable et inébranlable, et le Sergent Gideon a appris à compter, au fil des ans, sur sa tête froide et sa patience. Ses camarades plaisantent de lui en l'accusant d'être ennuyeux et sans imagination, et de suivre les ordres à la lettre, mais ce sont généralement les qualités que recherche un commandant chez un soldat. Si un tunnel obscur a besoin d'être couvert, alors par l'Empereur, Frère Noctis le couvrira du mieux qu'il peut, quitte à y laisser la vie.



ESCOUADE GIDEON



ESCOUADE GIDEON

FRÈRE OMNIO

Au sein des Blood Angels, réputés pour leur sens de l'esthétique et leur mysticisme, Omnio détone, car il est animé par la logique et une grande curiosité intellectuelle. Froidement analytique, presque distant, ces qualités le mettent parfois en bute à l'incompréhension de ses frères, mais lui permettent également d'effectuer des analyses tactiques précises au milieu des combats les plus acharnés. Gideon plaisante parfois en disant qu'Omnio est un Serviteur promu par erreur dans la 1^{re} Compagnie. Inutile de dire que l'humour de la chose a échappé à Omnio.



FRÈRE SCIPIO

Frère Scipio est un guerrier vif d'esprit qui sait s'adapter à toute situation nouvelle avec une rapidité époustouflante. Il a le potentiel pour devenir un jour sergent, mais son côté réservé l'en empêche pour l'instant. Il est tout aussi prompt à agir de sa propre initiative qu'à faire partager son expérience à ses frères, et sa vivacité a plus d'une fois sorti son escouade d'une situation délicate.



ESCOUADE GIDEON



ESCOUADE GIDEON

FRÈRE LEON

Frère Leon ouvre rarement la bouche, et préfère laisser la parole à son puissant canon d'assaut. Pour Leon, une seule chose compte dans un combat : son tableau de chasse. Plus l'ennemi est nombreux, et plus Leon est heureux. Lorsqu'il ne se bat pas, il entretient laborieusement son arme et son armure en leur ajoutant de légères modifications, en y gravant des litanies personnelles ou en bénissant leur esprit de la machine. Ceci a créé une controverse parmi les Techmarines du chapitre, qui ont plusieurs fois demandé que Leon soit expulsé de l'arsenal lorsqu'il n'est pas accompagné par un membre de leur ordre.



L'ÉPISTOLIER CALISTARIUS

Calistarius est l'un des archivistes du Librarium des Blood Angels, et membre honoraire de la 1^{re} Compagnie pour l'abordage du *Sin of Damnation*. La force mentale et les capacités surnaturelles de Calistarius ont creusé un fossé entre ses camarades et lui, chose qu'il semble d'ailleurs encourager. Calistarius a fait face aux horreurs du Warp et lutte quotidiennement pour résister à la damnation et à la tentation. Par conséquent, il a du mal à éprouver de l'empathie pour ses frères Marines. En vérité, il évolue dans une sphère d'existence séparée des autres, mais ses pouvoirs précognitifs et ses rafales d'énergie psychique en font un atout de choc pour les troupes du Capitaine Raphael.



ESCOUADE CALISTARIUS



ESCOUADE LEODINUS

FRÈRE CLAUDIO

Membre de l'escouade d'assaut Terminator Leodinus, Claudio est particulièrement doué pour le corps à corps. Son armement préféré est la paire de griffes éclair, et des milliers d'ennemis ont succombé à ses lames au fil des siècles. Il est réputé dans tout le chapitre pour son dévouement à ses frères. À bord du *Sin of Damnation*, l'escouade de Claudio a été décimée par une embuscade des Genestealers. Seul survivant du massacre, Claudio brûle désormais du désir de venger dans le sang ses camarades.



LES TYRANIDES

L'humanité n'est pas seule parmi les étoiles. Les races extraterrestres y abondent, et la plupart sont hostiles à l'humain, voire totalement vouées à la destruction des autres espèces. Au 41^e millénaire, la vie est un combat quotidien. Pourtant, la pire menace pour l'Imperium ne vient pas de la galaxie, mais du vide glacial qui l'entoure.

La race baptisée "tyranides" par les forces impériales est issue d'une autre galaxie. Après avoir traversé les immenses éternités du vide spatial, elle a atteint notre galaxie avec un seul objectif : dévorer et détruire. La race tyranide n'est pas composée d'un seul type de créatures, mais d'une foule d'espèces qui n'existent que pour dévorer toute matière vivante. Comment en est-elle venue à atteindre cet état d'existence ? A-t-elle été créée par une force extérieure ? Nul ne le sait. La seule certitude avec les tyranides est la menace qu'ils font peser sur le genre humain.

Les créatures tyranides pratiquent biotechnologie et symbiose à un niveau totalement inédit dans la galaxie. L'existence de chacune d'entre elles a un rôle précis, des spores et des virus microscopiques aux armes, aux bêtes colossales et aux vaisseaux vivants.

Toutes les armes, tous les outils des tyranides sont organiques, et la biomasse nécessaire à la création de nouvelles créatures est issue des espèces et des planètes dévorées. Les chaînes moléculaires sont démantelées et remodelées tandis que les acides, les protéines et autres matériaux organiques sont régurgités sous la forme de nouvelles monstruosité prêtes à tout dévorer. C'est pour cette raison qu'on surnomme les tyranides le Grand Carnassier.

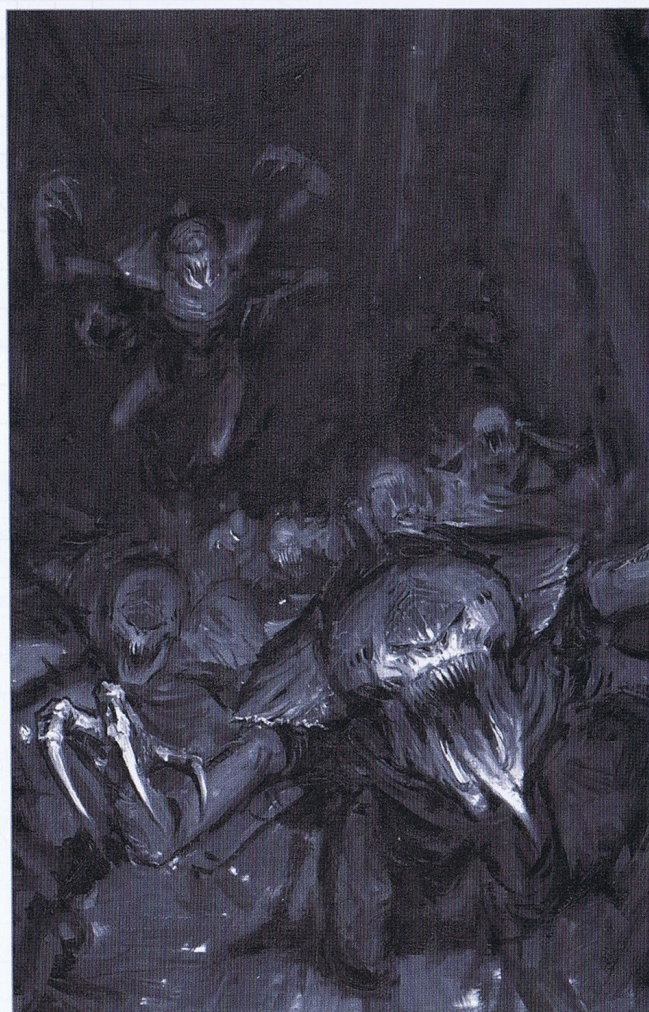
L'INVASION TYRANIDE

Même les plus érudits des xénologues et des Inquisiteurs de l'Imperium considèrent la race tyranide comme une menace relativement récente. Le premier contact officiel avec l'espèce remonte à trois siècles, et on la pensait originellement contenue sur la Bordure Orientale de la galaxie. Profondément différents des humains, les tyranides sont une race encore largement méconnue de l'Imperium, et des siècles de guerres désespérées l'attendent encore.

Les tyranides voyagent en vastes essaims de vaisseaux appelés flottes-ruches. La première à avoir attaqué l'Imperium était une masse compacte de navires qui se déchaîna sur la Bordure Orientale et ne put être repoussée qu'au prix de grands sacrifices sur la planète Macragge, le monde chapitré des Ultramarines. La deuxième flotte-ruche rencontrée a été baptisée Kraken. Ses essaims sont

davantage dispersés et opèrent indépendamment les uns des autres. Si ces sous-essaims peuvent être vaincus, Kraken est si éparpillée qu'il est impossible de déterminer sa taille et le nombre de nuées dont elle est composée. La troisième flotte-ruche, Leviathan, est passée sous le plan galactique et se dirige désormais vers son cœur.

Chaque essaim agit différemment des autres, et c'est là sa grande force. Ils s'adaptent et engendrent de nouvelles créatures à une vitesse alarmante, bien plus rapidement que n'importe quelle autre espèce. Chaque campagne contre ces extraterrestres révèle de nouvelles espèces, des tactiques et des armes inconnues alors que les tyranides s'adaptent à leur ennemi pour contrer ses forces et exploiter ses faiblesses.



L'ESPRIT DE LA RUCHE

Les capacités d'adaptation et de coordination des tyranides sont dues à leur potentiel psychique unique. Chaque tyranide est lié à tous ceux de son essaim, ce qui crée une conscience collective appelée l'esprit de la ruche. Il ne s'agit pas d'une entité consciente à proprement parler, car elle est incapable de pensée cohérente ; il s'agit davantage d'un amalgame d'instincts et d'impératifs raciaux, une incarnation psychique de la faim dévorante des tyranides. Liés par cette conscience, les plus petits organismes tyranides sont incapables d'action indépendante et sont totalement soumis à la volonté de l'esprit de la ruche. Dénués d'émotions, ils forment une nuée d'armes biomécaniques sans autres désirs que tuer et dévorer.

Certaines créatures tyranides plus évoluées disposent d'une autonomie et de fonctions cérébrales plus étendues. Ces créatures "synapse" agissent comme un point de focalisation de l'esprit de la ruche. Leur présence renforce l'emprise de ce dernier sur l'essaim ; elles étouffent les instincts naturels des autres monstres et redirigent leur potentiel psychique vers l'esprit de la ruche. Les créatures appelées Princes Tyranides et Reines-Nornes, et dans une moindre mesure les guerriers tyranides et les autres monstres massifs, sont nécessaires aux essaims. Sans ces créatures synapses qui canalisent l'esprit de la ruche, les organismes mineurs retournent à leurs instincts génétiques d'auto-préservation et de quête de nourriture.

LES GENESTEALERS

Bien que les flottes-ruches soient considérées être un phénomène récent, la présence des tyranides dans notre galaxie est bien plus ancienne qu'on ne peut l'estimer. Cela fait des milliers d'années que des organismes d'avant-garde et de contamination ont atteint les mondes de l'Imperium. Ils ont gagné la galaxie en tant qu'éclaireurs des flottes-ruches, afin de la préparer à l'invasion.

L'un des organismes d'avant-garde est le Genestealer. Lorsque l'invasion commence, ces créatures font office de troupes de choc rapides et mortelles, mais elles jouent aussi un rôle plus insidieux. Les Genestealers ont en effet infiltré la galaxie depuis longtemps. Ils furent d'abord pris pour une espèce native de la lune d'Ymgarl, et ce n'est que depuis l'arrivée des flottes-ruches que le lien a été fait avec les tyranides.

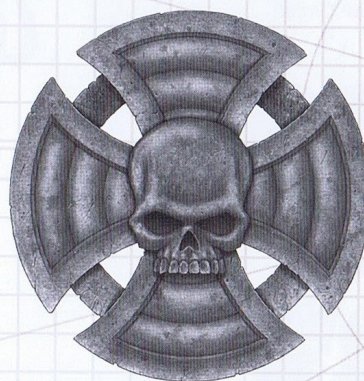
La menace que font planer les Genestealers vient de leur horrible cycle de reproduction. En effet, ils n'engendrent pas de rejetons comme les autres créatures, mais contaminent un hôte avec leur matériel génétique au moyen de leur langue tubulaire appelée ovipositor. Ceci n'a aucun effet néfaste sur l'hôte, mais son ADN est irrémédiablement souillé, si bien que ses enfants seront

d'horribles créatures hybrides. Pendant et après l'infection, la conscience de l'hôte est remplacée par une version localisée de l'esprit de la ruche qui pousse sa victime à s'occuper de sa répugnante progéniture.

L'hybride grandit rapidement et infecte à son tour d'autres hôtes, lesquels donnent naissance à des hybrides physiquement plus proches de l'espèce de l'hôte. Au bout de quatre générations, un hybride Genestealer semble identique à un sujet ordinaire de l'espèce de ses parents, mais un examen plus approfondi révèle des difformités héritées de ses gènes extraterrestres. Ces hybrides sont cependant capables d'évoluer au sein de la société de l'hôte, où ils pourront fournir de nouveaux hôtes à leur parenté par la force ou la ruse. Les enfants de la cinquième génération seront des Genestealers "purs" ne gardant aucune trace de l'espèce hôte. Ainsi, le cycle recommence.

Au fil des ans, puis des décennies, l'infection va se répandre dans la société alors que la parenté croît en puissance et en effectifs. Ses membres sont unis par une forme de télépathie similaire à l'esprit de la ruche. Lorsqu'un essaim tyranide approche à quelques centaines d'années-lumière d'un monde infecté, l'esprit de la parenté est secoué par une réaction subliminale. Les Genestealers entrent dans une frénésie d'activité, un cycle de reproduction et de meurtre qui déstabilise la société dans laquelle ils se cachent. Parallèlement, l'esprit de la parenté brille comme un fanal psychique pour l'essaim tyranide, qui se dirige instinctivement vers les zones infectées.

Ainsi, les pouvoirs psychiques et l'instinct de reproduction des Genestealers pavent la voie à l'invasion tyranide. Même s'il est peu probable que l'esprit de la ruche le planifie, du moins pas au sens où un humain l'entend, les défenses de la planète sont totalement désorganisées au moment où les tyranides attaquent. Tout y sera dévoré, et les Genestealers seront ainsi réunis à l'essaim en même temps que la matière organique qu'ils ont infectée. Un autre monde meurt et les tyranides se mettent en quête d'une nouvelle victime.



LES HÉROS DE L'IMPERIUM



Frère Valencio



Sergent Lorenzo



Frère Goriel



Frère Zael



Frère Claudio



Frère Deino



Frère Omnio



Frère Leon



Frère Noctis



Sergent Gideon



Frère Scipio

Component Code : 01310699001