

SCENARIOS DU GENERATEUR DE MISSIONS

1: RECONNAISSANCE

Les scanners peuvent vous apprendre beaucoup sur la configuration intérieure d'un vaisseau et sur les concentrations de formes de vie. Ils ne vous donnent cependant aucune indication sur la nature et le nombre de ces formes de vie et le seul moyen d'en savoir plus est d'aller voir vous-même !

Une petite unité de marine est généralement téléportée à bord du vaisseau pour se renseigner : elle est, le plus souvent, capable de se débrouiller avec ce qu'elle découvre à bord, mais, en cas d'opposition sérieuse, les marines sont retéléportés vers leur navire de patrouille jusqu'à ce qu'un plan d'attaque soit défini.

Objectif

Les marines doivent découvrir pourquoi le vaisseau ne répond pas aux appels radio). Ils ne sont pas là pour livrer une bataille importante et ils doivent se replier s'ils tombent sur un adversaire conséquent.

Règles spéciales

Les marines se sont téléportés sans problèmes et se sont regroupés dans leurs couloirs de déploiement. Les marines pourront se replier en se téléportant vers leur navire de patrouille mais seulement après que la cinquième figurine de stealer ait été placée sur le plateau. Les marines ne peuvent pas verrouiller les zones d'entrée.

Les stealers peuvent utiliser les blips d'embuscade.



Victoire

Les marines gagnent s'ils arrivent à voir un stealer à se téléporter sans perdre plus d'un seul homme. Les stealers gagnent en tuant au moins deux marines.

2: ETABLISSEMENT D'UN PERIMETRE

Les navires impériaux sont équipés de torpilles d'abordage : au début de l'offensive, ces torpilles sont envoyées, transportant des pelotons de terminators chargés de créer un périmètre de défense par lequel des troupes fraîches pourront transiter en sécurité.

Objectif

Les marines doivent établir un périmètre de défense.

Règles spéciales

Les marines peuvent verrouiller les zones d'entrée des stealers, les stealers peuvent utiliser les blips d'embuscade.

Victoire

Les marines doivent verrouiller les 4 zones d'entrée des stealers les plus proches de leurs couloirs de déploiement, les stealers doivent les en empêcher. Si plusieurs zones sont à égale distance des couloirs de déploiement, le joueur marine doit annoncer avant le début de la partie laquelle (ou lesquelles) il essaiera de verrouiller.

3: DEFENSE DU PERIMETRE

Les Un lancent souvent de furieuses contre-attaques pour essayer de briser le périmètre de défense.

Objectif

Les marines doivent empêcher les stealers d'entrer dans le périmètre.

Règles spéciales

Le joueur marine installe normalement ses couloirs de déploiement mais il peut déployer ses forces n'importe où sur le plateau.

Le joueur marine choisit 4 entrées des stealers et les verrouille avant de commencer à jouer. Il ne pourra pas verrouiller d'autres entrées pendant la partie.

Le joueur stealer n'a pas droit aux blips d'embuscade.

Ajoutez 10 blips aux forces des Un

Victoire

Les stealers gagnent si l'un d'entre eux arrive à entrer dans un couloir de déploiement des marines. Les marines gagnent en empêchant les stealers d'atteindre leur but

4: RAID

Les mages sont des hybrides Un de la quatrième génération doués de puissants pouvoirs psi. Ayant une longévité très inférieure aux Un de pure race, ils sont généralement placés en hibernation dans les réservoirs cryogéniques lors des voyages spatiaux. Un groupe de marine doit alors aller les détruire avant qu'ils ne se réveillent.

Objectif

Les réservoirs cryogéniques de la salle de contrôle (Un 10) contiennent les mages, les marines doivent les tuer.

Règles spéciales

Le joueur stealer place le Un 10 si celui-ci ne fait pas déjà partie des 8 plans installés. Le joueur stealer peut utiliser les blips d'embuscade. Le joueur marine peut verrouiller les zones d'entrée.

Victoire

Les marines doivent déduire les réservoirs cryogéniques (voir NOUVEAUX ELEMENTS), les stealers doivent les exterminer avant qu'ils n'y arrivent.



5: EVASION

Il arrive souvent que des marines se trouvent coupés du reste de leurs forces, loin dans les lignes ennemies, là où les interférences provoquées par les moteurs et les systèmes électriques du vaisseau rendent les téléporteurs inutilisables. Dans ces circonstances, les marines doivent se frayer un chemin au milieu des ennemis pour atteindre un endroit à partir duquel ils puissent se téléporter.

Objectif

Les marines doivent s'échapper vers la salle de contrôle (Un 10) qui est le seul endroit à partir duquel ils peuvent se téléporter.

Règles spéciales

Le joueur stealer place le Un 10 si celui-ci ne fait pas déjà partie des 8 plans installés. Le joueur stealer peut utiliser les blips d'embuscade.

Les marines ne peuvent se téléporter que s'ils se trouvent dans la salle de contrôle. Les marines peuvent verrouiller les entrées des stealers.

Les renforts Un sont limités à 1 blip par tour.

Victoire

Le joueur marine doit téléporter en sécurité au moins la moitié de ses effectifs. Les stealers doivent tuer plus de la moitié des marines.

6: NETTOYAGE

Une fois le périmètre établi, les marines lancent des vagues d'assaut pour nettoyer le vaisseau des Un encore en vie. Ces derniers ont l'habitude de vendre chèrement leurs vies, montant des attaques suicides destinées à tuer le plus de marines possible.

Objectif

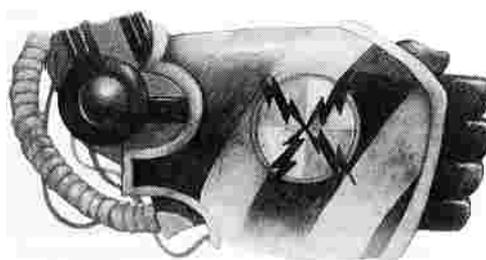
Les marines doivent verrouiller toutes les entrées des stealers ou exterminer ces derniers.

Règles spéciales

Les stealers peuvent utiliser les blips d'embuscade.

Victoire

Les marines doivent verrouiller toutes les zones d'entrée du plateau ou tuer les stealers jusqu'au dernier. Les stealers doivent tuer les marines jusqu'au dernier.



LA CAMPAGNE

LES MARINES

Les joueurs proposent comme d'habitude le nombre de points qu'ils désirent mettre dans la composition de leur force de marines, celui qui propose le moins de points sera le joueur marine. Le nombre limite de points à dépenser pour la campagne est 150 au lieu de 50.

Du moment qu'elle n'excède pas le nombre de points proposé, la force du joueur marine peut être composée d'autant de pelotons que celui-ci le désire. Cette force ne peut cependant comporter qu'un seul capitaine.

Au début de chaque scénario, le joueur marine choisira le ou les pelotons qu'il engage dans cette mission. Un peloton ne peut pas participer à un scénario s'il a déjà participé au scénario précédent ou si certains de ses membres ont joué le scénario précédent. Des feuilles de pelotons à photocopier se trouvent en dernière page du livret de règles.

Après chaque scénario, les feuilles de pelotons doivent être remises à jour pour tenir compte des pertes qu'ont subies les pelotons engagés.

Les munitions et les points psi des archivistes reviennent à leurs totaux de départ après chaque scénario.

Lorsqu'un peloton est réutilisé pour un autre scénario, seuls ses membres survivants peuvent être engagés. Le joueur marine peut réorganiser ses pelotons en redistribuant des hommes aux pelotons ayant subi des pertes (un peloton ne peut pas comporter plus de 5 hommes).

Exemple : le peloton A vient de finir un scénario : il n'en reste plus qu'un sergent et un marine. Les pelotons B et C ont perdu chacun un marine. Le joueur décide de dissoudre le peloton A, affectant le sergent au peloton B et le marine au peloton C.

Notez bien que les pelotons B et C ne pourront pas être engagés dans le prochain scénario car ils contiennent maintenant des marines qui ont participé au précédent.

LES STEALERS

Le joueur stealer peut faire entrer deux blips de renfort par tour et possède un total de 125 blips pour la campagne entière. Le joueur marine tient le compte du nombre de blips joués.



GAGNER LA CAMPAGNE

Le joueur marine gagne la campagne s'il gagne le dernier scénario: NETTOYAGE. Le joueur stealer gagne la campagne en bloquant la force ennemie. Les marines sont bloqués lorsque aucun marine ne peut participer à un scénario soit parce qu'ils sont tous morts, soit parce qu'ils ont tous été utilisés lors du scénario précédent.



LES SCENARIOS

Jouez les scénarios dans l'ordre suivant en créant la carte de chacun avec les géoplans (sauf si le contraire est spécifié). Joués en campagne. Les scénarios sont un peu différents.

Reconnaissance

La téléportation vers un vaisseau inconnu ne va pas sans risque : il arrive qu'un marine soit tué en se rematérialisant à l'intérieur d'un objet solide. Lancez 2 dés pour chaque marine téléporté à l'intérieur du space hulk : sur un résultat de 2 (double 1) un accident se produit et le marine est tué. Les marines qui meurent de cette façon comptent dans les conditions de victoire du stealer. Lorsque les marines se téléportent du space hulk à leur vaisseau, in n'y a aucun risque d'accident. Les marines ne peuvent pas téléporter de renforts vers le space hulk en cours de partie. Une fois le scénario joué continuez avec "Etablissement d'un périmètre".

Etablissement d'un périmètre

Si les marines perdent ce scénario, il doit être rejoué jusqu'à leur victoire ou jusqu'à ce qu'ils soient bloqués. Le joueur marine peut choisir de le rejouer sur le même plateau de jeu ou sur un nouveau.

Le joueur marine possède 4 torpilles d'abordage pouvant contenir 5 marines chacune. Chaque torpille ne peut servir qu'une seule fois dans la campagne. Si les marines perdent ce scénario et doivent le jouer de nouveau, ils ne peuvent utiliser que les torpilles qui leur restent ; s'ils arrivent à court de torpilles sans réussir à gagner ce scénario, ils sont bloqués et les stealers ont gagné la campagne. Lorsque les marines ont gagné ce scénario, continuez avec "Défense du périmètre".

Défense du périmètre

Utilisez le même plateau de jeu que pour le scénario précédent : les 4 entrées verrouillées au début de cette mission sont celles qui ont été verrouillées lors du scénario précédent.

Le joueur stealer ne reçoit pas les 10 blips supplémentaires dont il dispose lorsque ce scénario est joué individuellement.

Si le joueur marine perd ce scénario, il perd un peloton de son choix n'ayant pas participé au scénario : ces marines ont été massacrés par surprise par les stealers alors infiltrés dans le périmètre.

Une fois ce scénario joué, continuez avec "Raid".

Raid

Le joueur marine doit monter cette opération le plus rapidement possible car les mages peuvent s'éveiller d'un moment à l'autre. Plus le nombre de pelotons prévus pour cette mission est important, plus il faut de temps pour l'organiser. La première fois que l'un des marines voit les réservoirs cryogéniques, lancez un dé : si le résultat est inférieur au nombre de pelotons engagés dans la mission, les mages se sont enfuis et les stealers gagnent automatiquement ce scénario.

Un marine peut être téléporté en toute sécurité à partir de l'un des couloirs de déploiement: continuez à jouer ce scénario jusqu'à ce que tous les marines aient quitté le plateau (tués ou téléportés).

Si les marines perdent ce scénario, les mages sont maintenant éveillés et peuvent utiliser leurs pouvoirs psi pour les affaiblir. Les règles suivantes entrent alors en vigueur pour le scénario suivant :

1. Les marines doivent soustraire 3 au nombre de points de commandement qu'ils reçoivent par tour.
2. Ils soustraient 30 secondes au temps qui leur est accordé pour effectuer leur tour.
3. Le nombre de points psi des archivistes est réduit de 50%.

Une fois ce scénario joué, continuez avec "Nettoyage".



Nettoyage

Jouez ce scénario jusqu'à ce que les marines le gagnent ou jusqu'à ce qu'ils soient bloqués. Si les marines gagnent le scénario, ils gagnent la campagne. Si les stealers gagnent le scénario ils bloquent les marines, ils gagnent la campagne. Si les stealers gagnent le scénario sans bloquer les marines, le scénario doit être rejoué sur un plateau différent

JEU EN SOLO

Vous pouvez utiliser ces règles pour jouer en solitaire n'importe quelle mission publiée dans SPACE HULK, DEATHWING ou tout autre supplément. Choisissez votre mission, installez le plateau de jeu et déployez les marines normalement. Vous jouez les marines et vous gagnerez en remplissant leurs conditions de victoire prévues pour la mission. Le chronomètre n'entre pas en jeu. Les stealers seront contrôlés par les règles suivantes.

LES FORCES DES STEALERS

Les stealers commencent le jeu avec le nombre de blips prévus par le scénario, ils reçoivent par tour les renforts prévus par le scénario.

Placement des blips

Tirez les blips au hasard dans leur récipient. Placez le premier dans la zone d'entrée la plus proche d'un marine puis le second dans la deuxième zone d'entrée la plus proche d'un marine, etc. jusqu'à ce que tous les blips aient été placés. Lorsque plusieurs zones d'entrée sont à égale distance d'un marine, placez le blip dans celle que vous voulez.

Les blips ne sont jamais obligés d'attendre dans leurs zones d'entrée même si un marine se trouve à moins de 6 cases. Les entrées verrouillées sont, comme d'habitude, inutilisables pour les stealers. S'il y a plus de blips que d'entrées, les blips en excès sont perdus.

Une fois placée, tous les blips sont retournés (dans l'ordre où ils ont été placés) et remplacés par le nombre approprié de figurines de stealers. Si vous arrivez à court de figurines, les stealers en excès sont perdus mais ne comptent pas pour vos conditions de victoire. Remettez les blips dans le récipient après les avoir convertis

Placement des blips d'embuscade

Lorsqu'une mission permet l'utilisation des blips d'embuscade, lancez un dé avant de commencer le premier tour de jeu : un blip d'embuscade apparaîtra au début du tour indiqué par le résultat du dé (au 1^{er} tour au plus tôt, au 6^{ème} tour au plus tard).

Lorsque vous tirez un blip d'embuscade, celui-ci remplace l'un des blips de renfort prévus pour ce tour.

Regardez immédiatement ce que représente le blip d'embuscade et, si c'est un stealer, placez-le à 6 cases exactement d'un marine dans une case située hors de la LDV de tout marine. Si aucune case ne répond à ces conditions, le stealer n'apparaît pas.

Si le blip est une fausse alerte, perdez 1 PC pour représenter la confusion occasionnée.



Dans tous les cas, remettez le blip d'embuscade dans son récipient immédiatement après avoir regardé. Lancez ensuite un dé pour déterminer dans combien de tours apparaîtra le prochain blip d'embuscade.

MOUVEMENT DES STEALERS

Déplacez les stealers un par un après avoir placé tous les renforts en commençant par le stealer le plus proche d'un marine et en continuant par ordre de proximité. Les stealers se déplacent toujours par le plus court chemin vers le marine le plus proche jusqu'à ce qu'ils arrivent dans une case adjacente au marine et attaquent celui-ci.

Pendant, un stealer n'entrera jamais dans la LDV d'un marine s'il ne peut pas lui porter au moins une attaque dans le même tour: dans ce cas, le stealer continuera à s'approcher et arrêtera son mouvement dans la dernière case hors de la LDV du marine. Les seules exceptions sont lorsqu'un stealer est déjà dans la LDV d'un marine au début de son tour ou lorsque la case par laquelle les stealers entrent en jeu se trouve dans la LDV d'un marine : dans ces deux cas, le stealer fonce sur le marine le plus proche même s'il ne peut pas l'attaquer.

LE DEVOIR DE COUTEAU BRISE

Le capitaine "Couteau Brisé" Gabriel, commandant de Deathwing, la compagnie de terminators des Dark Angels, inspectait avec une fierté discrète le peloton de la torpille d'abordage. Le blanc poli des armures terminator fraîchement repeintes était presque éblouissant.

L'épave d'un vaisseau de transport, identifiée sous le nom de Spore était sortie de l'espace parallèle moins d'une semaine auparavant et avait dérivé dans le secteur de patrouille des Dark Angels. Une équipe de reconnaissance en était revenue depuis deux heures porteuse d'une nouvelle terrifiante mais loin d'être surprenante : le vaisseau était infesté de Un !

La première vague d'assaut des marines avait rencontré une résistance importante mais avait réussi à établir une tête de pont à bord. La deuxième vague arriva à agrandir cette tête de pont en un véritable périmètre de défense sans subir de pertes trop lourdes.

Les rapports commencèrent à arriver. Les informations transmises par les unités de reconnaissance cybernétiques (C.A.T.) confirmaient les craintes de Gabriel, toutes les analyses donnant l'appréciation "très faible" en ce qui concernait les chances de décontamination totale du vaisseau. Toutes les données existantes suggéraient l'annihilation de l'épave comme la ligne de conduite la plus prudente à suivre.

Gabriel pensait pourtant que si les terminators parvenaient à s'emparer du journal de bord,

l'Inquisition serait capable de retracer la course du vaisseau, de procéder à des investigations sur les planètes risquant d'avoir été contaminées. Les rapports suggérant qu'un tel journal de bord existait probablement, Gabriel prit sa décision sans hésiter.

Il ne pouvait permettre que le fléau qui avait presque détruit son monde natal s'abatte sur le reste de l'Empire. Deathwing devait maintenant sauver les mondes des autres comme elle avait sauvé le sien sous le commandement de Celui-qui-court-dans-les-nuages. Comme il se refusait à donner à ses hommes des missions qu'il n'aurait pas acceptées de remplir lui-même, Couteau Brisé décida de diriger celle-ci en personne.

Il observa tour à tour ses marines : ils étaient aussi prêts au combat que pouvait l'être des terminators. Il s'assit près du pilote et attacha son harnais.

Sur son ordre, la torpille fut éjectée du vaisseau impérial et fila dans les profondeurs de l'espace. L'épave infestée de monstres apparut, énorme. Les autres torpilles de cette vague d'assaut, la troisième, avaient déjà abordé.

«En avant pour l'Honneur, Frères ! Nous éliminerons le fléau des Un ! En avant pour l'honneur de l'Empereur pour notre peuple, pour notre chapitre ! En avant pour Deathwing ».





LA CAMPAGNE

Les six scénarios qui suivent peuvent être joués à la suite, formant ainsi une campagne. Jouez telles quelles les missions 1, 2 et 3 en notant les marines qui survivent à chacune d'elles.

Les survivants des trois premières missions seront engagés dans les trois dernières.

Chaque mission devra être jouée jusqu'à ce que tous les marines soient morts ou aient quitté le plateau de jeu (même si ces derniers ont rempli leurs conditions de victoire).

Forces des marines

Dans la mission 4, les survivants des trois premières seront regroupés pour affronter la horde des stealers : remplacez les forces indiquées dans la mission par celles-ci:

Groupe 1

Tous les survivants du peloton Gédéon dans la mission 1 plus Cpt Raphaël et Frère Marcus s'ils sont toujours en vie.

Groupe 2

Les survivants des pelotons Gervais et Matthias de la mission 2.

Groupe 3

Les survivants des pelotons Noël et Nathaniel de la mission 3.

Dans la mission 5, utilisez les survivants de la mission 4.

Si le C.A.T. en état de marche est retrouvé à la mission 5, Cpt Gabriel arrivera et dirigera les survivants de la mission 5 pour la mission 6. Si le C.A.T. n'a pas été trouvé, la mission 6 n'a pas lieu: la campagne s'arrête à la 5, les marines n'étant pas au courant de la présence des formes de vie inconnues.

Munitions

On suppose que les marines localisent des caches d'armes entre les missions. Ceci permet aux lance-flammes et aux canonniers de commencer chaque partie avec leur arme entièrement rechargée et avec autant de chargeurs de rechange qu'ils peuvent en porter (1 pour un lance-flammes, 3 pour un canon).

Victoire

Pour obtenir une victoire totale, les marines doivent réussir à ramener les deux volumes du journal de bord (l'un d'entre eux au moins doit être intact) et une des formes de vie inconnues.

Ramener un seul volume du journal de bord ou une forme de vie inconnue est une victoire partielle.

Ne rien ramener du tout laissera une telle flétrissure sur le nom de Deathwing que des siècles d'actes héroïques n'arriveront pas à l'effacer!

MISSION I : ALERTE

Le périmètre de défense tenait bon sous les assauts furieux des Un mais il devait être complètement renforcé avant que les forces de Gabriel puissent se mettre en quête du journal de bord. Dans le secteur delta-5, certaines pertes paraissaient étranges : les marines du peloton Gédéon étaient inconscients mais toujours en vie, victimes de l'attaque psychique à distance de mages, des hybrides Un de la quatrième génération doués de pouvoirs mentaux. Un groupe de mages venait d'être exterminé par le peloton Lucius dans un secteur adjacent mais ceci n'avait pas réveillé les marines inconscients.

Cpt Raphaël et Frère Marcus essayèrent de localiser et de réveiller le peloton Gédéon tout en combattant les stealers qui cherchaient à exploiter le trou dans le périmètre. Cette brèche ne pouvait être comblée que par le retour à la conscience du peloton Gédéon.

Cpt Raphaël doit décider s'il cherche à réveiller quelques marines et à se replier avant que les stealers ne soient entrés dans le périmètre ou s'il tente de réveiller le peloton entier et de se frayer un chemin à travers une foule de stealers.

Objectif

Le joueur marine doit sauver les marines inconscients. Le joueur stealer doit essayer de tuer tous les marines conscients.

Forces

Marines conscients :

1 capitaine avec fulgurant, épée de puissance et gant de puissance.

1 marine avec fulgurant et tronçonneuse.

Marines inconscients :

1 sergent avec fulgurant et gant de puissance.

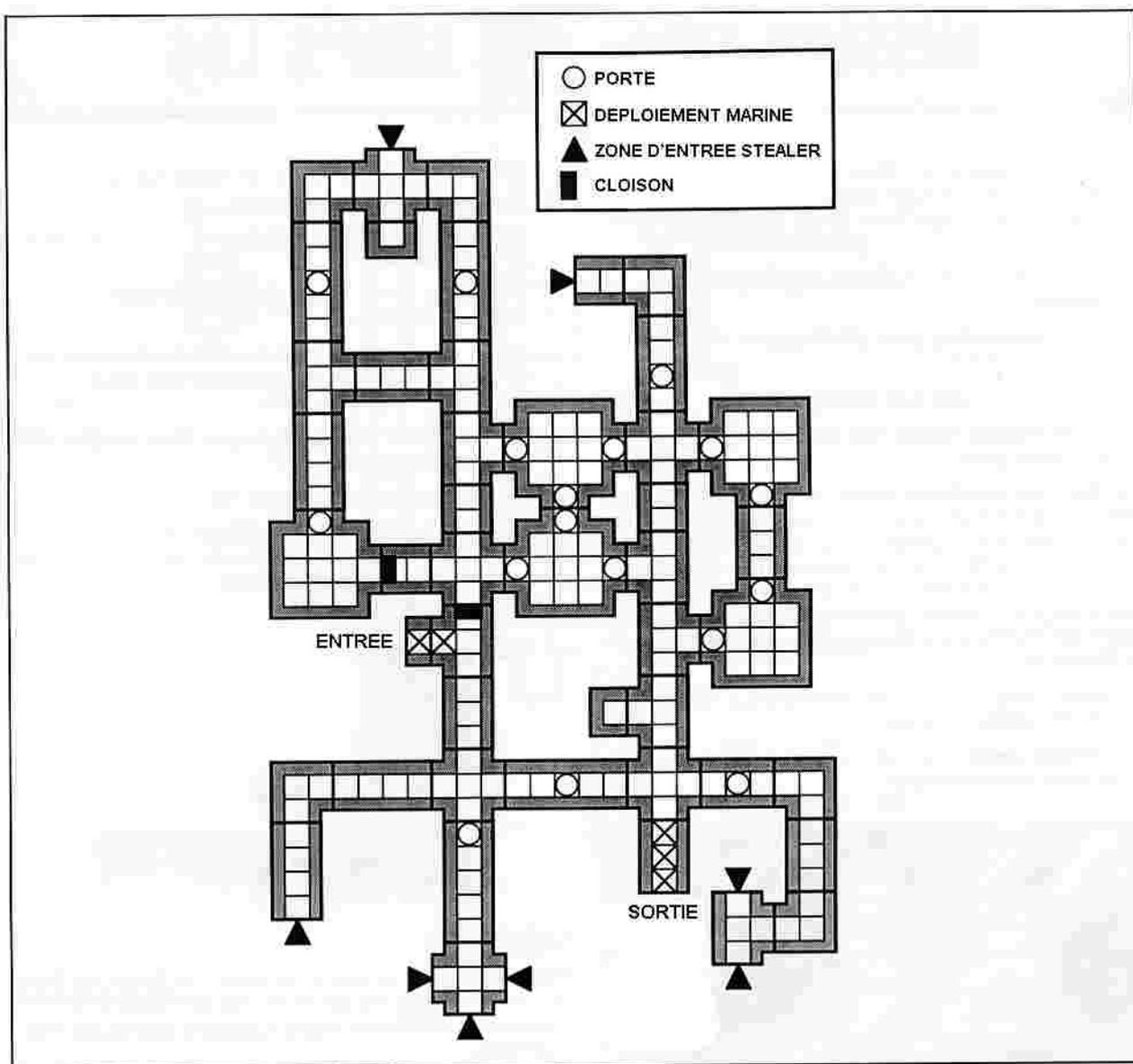
1 marine avec lance-flammes et gant de puissance.

3 marines avec fulgurant et gant de puissance.

Stealers :

2 blips en début de jeu, 2 blips de renfort par tour.





Déploiement

Les marines conscients se déploient sur leurs cases d'entrée.

Les marines inconscients sont placés un par pièce par chaque joueur tour à tour; le joueur marine place le premier.

Les stealers entrent par leurs zones d'entrée.

Règles spéciales

Les marines peuvent verrouiller des zones d'entrée. Les stealers peuvent utiliser les blips d'embuscade.

Réveil : réanimer un marine coûte 1 PA. Un marine peut réanimer un autre marine situé dans la case juste devant lui ou dans l'une des deux cases en diagonale devant lui. Un marine réanimé est considéré comme un marine à terre (voir les règles du jeu sur plusieurs étages). Les stealers ne peuvent pas tuer les marines inconscients car ils doivent faire face à une menace plus immédiate : les marines conscients. Un marine inconscient bloque le mouvement mais pas la LDV.

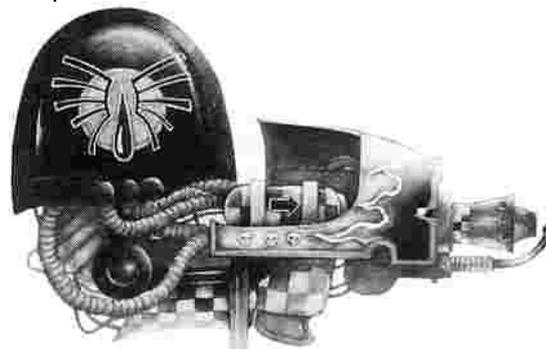
Chrono: les marines ne bénéficient pas des 30 secondes supplémentaires du sergent tant que celui-ci n'est pas

réveillé : ils commencent le jeu avec 2.30 minutes pour effectuer leur tour.

Victoire

Chaque marine réanimé rapporte 5 points, chaque marine quittant le plateau par le couloir marqué SORTIE rapporte 5 points. Lorsqu'un marine a quitté le plateau il ne peut pas y revenir.

Les marines gagnent s'ils ont 35 points ou plus, font match nul entre 25 et 35 points, perdent s'ils font moins de 25 points.



MISSION 2 : LE JOURNAL DE BORD

Le journal de bord ressemble à un gros livre relié de cuir et de métal. Il contient deux pages vierges sur lesquelles le capitaine du vaisseau inscrivait ses notes. Lorsque l'on ferme le livre, l'écriture s'efface des pages et va se stocker dans la mémoire du volume : on peut écrire de nouveau sur les deux pages ou rappeler n'importe quel groupe de deux pages de la mémoire. Le journal est également connecté à l'ordinateur de bord qui y note jour après jour la position de l'astronef même lorsque le capitaine n'est plus là pour le tenir. Lorsque la mémoire du journal est remplie, on le remplace par un nouveau. Les anciens volumes sont rangés sur des étagères dans les quartiers du capitaine.



Après renforcement du périmètre, les pelotons Gervais et Mathias furent détachés pour aller s'emparer du journal de bord.

Objectif

Le joueur marine doit essayer de prendre le livre de bord dans la salle de contrôle en haut de la carte et le rapporter pour l'examiner. Le joueur stealer doit l'en empêcher.

Forces

Marines :

Peloton Gervais :

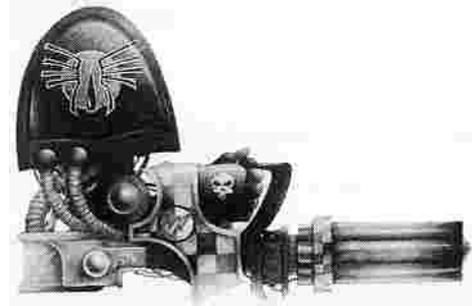
1 sergent avec fulgurant et gant de puissance. 1 marine avec canon d'assaut et gant de puissance. 3 marines avec fulgurant et gant de puissance.

Peloton Mathias :

Idem mais le canon est remplacé par un lance-flammes.

Stealers :

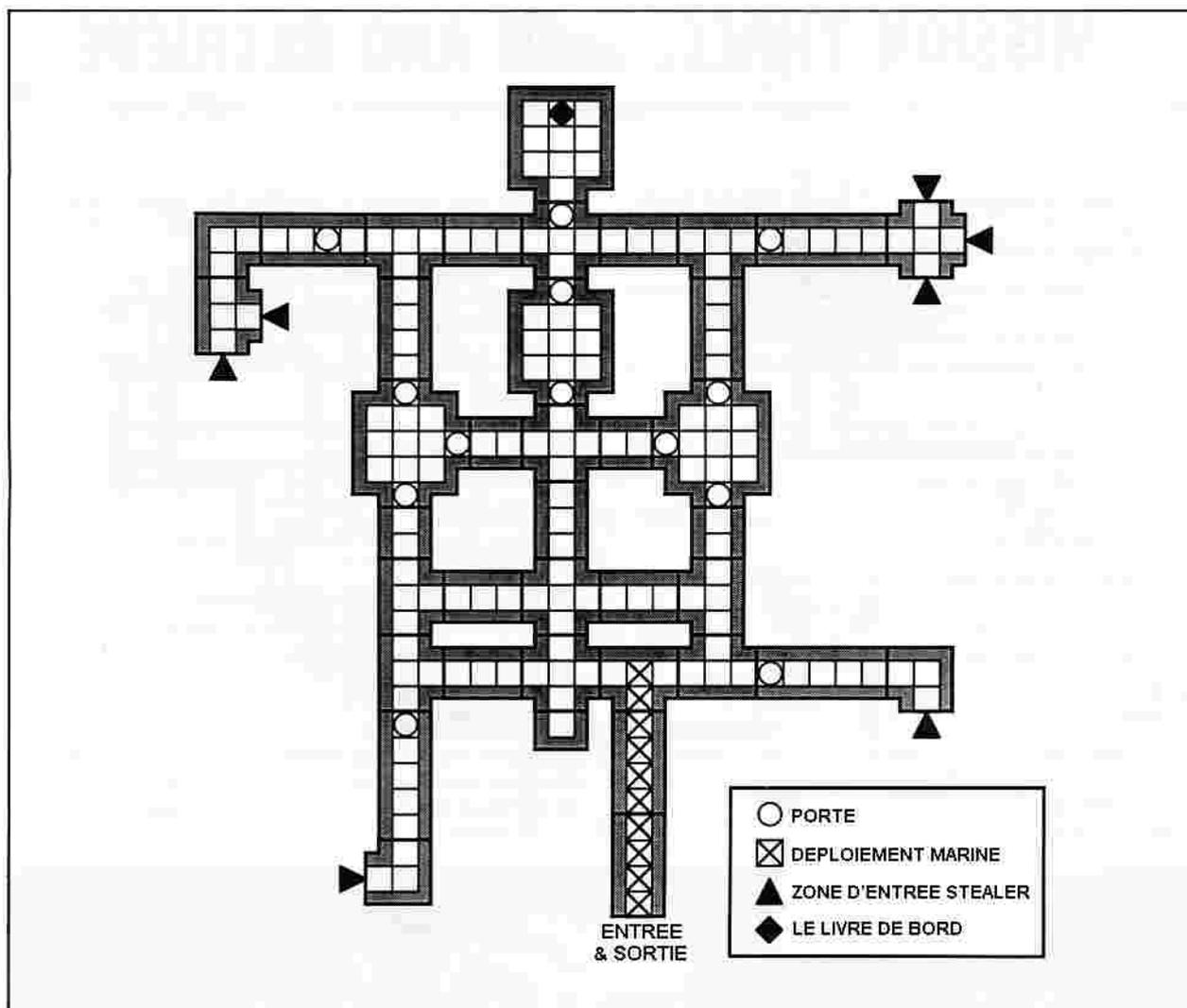
Rien en début de jeu. 2 blips de renfort par tour.



Déploiement

Marines : les deux pelotons dans leur couloir d'entrée, le peloton Gervais en tête.

Stealers : les blips arrivent par les zones d'entrées des stealers.



Règles spéciales

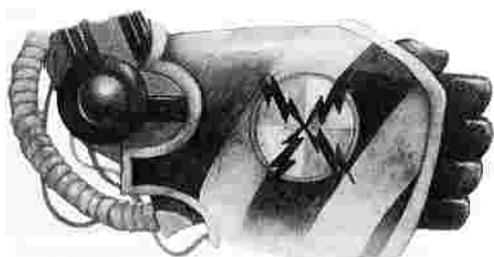
Les marines peuvent verrouiller des zones d'entrées.
Les stealers peuvent utiliser les blips d'embuscade.

Le journal de bord peut être enlevé de son logement pour 2 PA et être transporté sans pénalité de mouvement, de tir ou de corps à corps. Un marine portant le journal doit cependant le lâcher s'il est engagé en corps à corps.

Passer ou attraper le journal coûte 1 PA. Lorsque le journal est passé d'un marine à un autre, lancez un dé : si le résultat est 6, le journal tombe. Lancez alors 2 dés, si le résultat est un double, le journal est endommagé. Ramasser le journal par terre coûte 1PA.

Victoire

Les marines gagnent s'ils ramènent hors du plateau par leur couloir d'entrée, le journal intact, font match nul s'ils ramènent le journal endommagé et perdent s'ils ne ramènent rien du tout.



MISSION 3 : CHERCHEZ ET TROUVEZ

Le journal de bord ramené par les pelotons Gervais et Matthias n'était hélas que le second volume depuis la prise du vaisseau par les stealers. Le peloton Lucius fut détaché en territoire ennemi pour aller chercher l'autre volume mais il fut exterminé avant même d'atteindre l'endroit où se trouvait probablement le journal.

Dans un mouvement désespéré, deux pelotons furent détachés de la défense du périmètre pour reprendre la mission. Le sergent Lucius avait perdu une bataille mais Deathwing gagnerait la guerre !

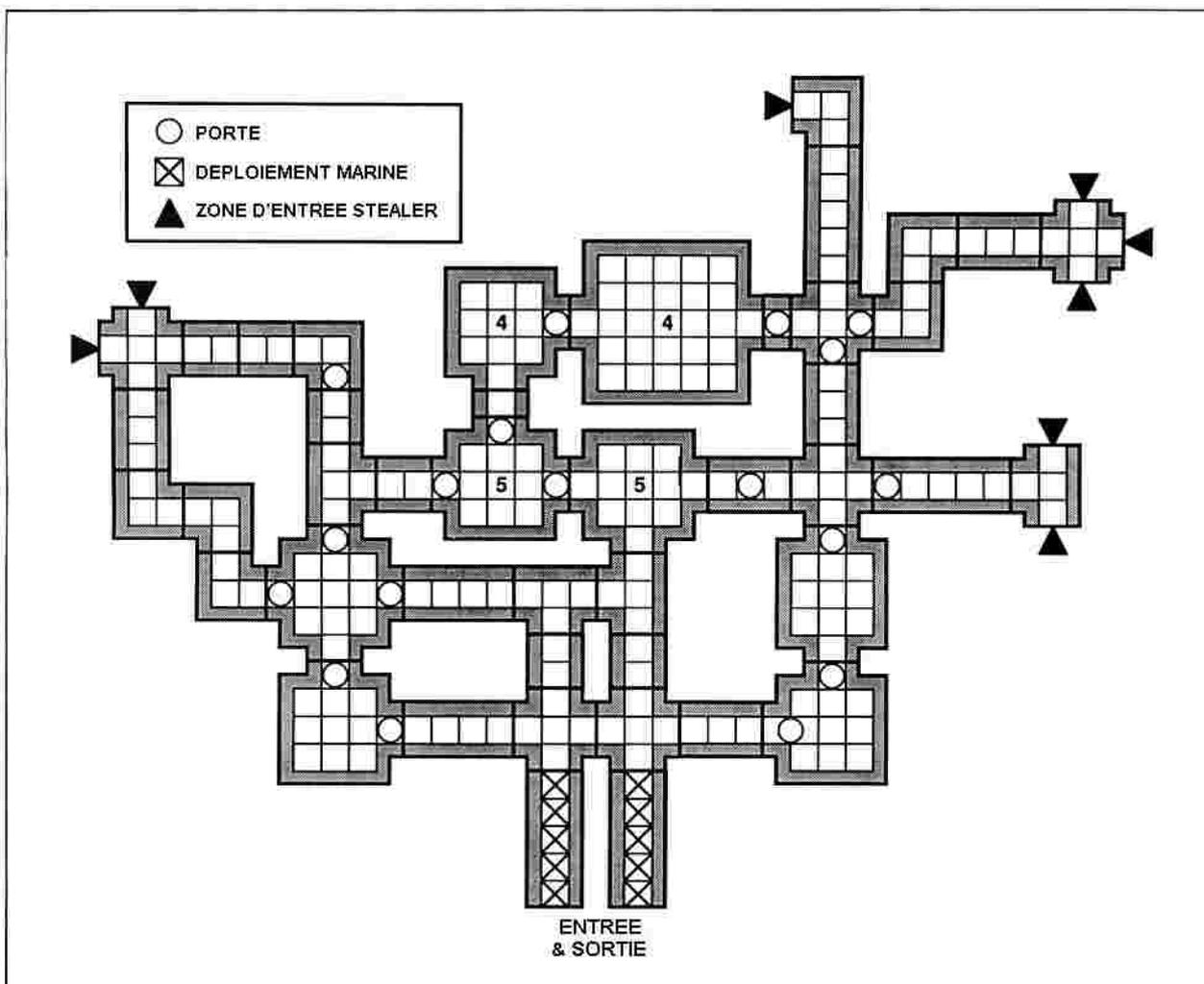
Sachant que la horde de stealers qui avaient anéanti leurs camarades les attendait, les sergents Noël et

Nathaniel avancèrent avec leurs hommes vers le secteur duquel était parvenu le dernier message radio du peloton Lucius...

Objectif

Le joueur marine doit localiser et ramener le premier volume du journal de bord qui a été perdu par le peloton Lucius. Le joueur stealer doit l'en empêcher.





Forces

Marines :

Peloton Noël :

- 1 sergent avec fulgurant et gant de puissance.
- 1 archiviste de niveau 1 avec fulgurant et hache de force.
- 1 marine avec canon d'assaut (+ 1 chargeur) et gant de puissance.
- 1 marine avec griffes-éclairs.
- 1 marine avec fulgurant et gant de puissance.

Peloton Nathaniel :

- 1 sergent avec fulgurant et gant de puissance.
- 1 marine avec lance-flammes (+1 chargeur) et gant de puissance.
- 1 marine avec marteau-tonnerre et bouclier d'orage.
- 2 marines avec fulgurant et gant de puissance.

Stealers :

- 1 blip en début de jeu, 2 blips de renfort par tour.

Déploiement

Marines : les marines déploient 1 peloton sur chacun des deux couloirs d'entrée (ENTRY & EXIT)

Stealers : les blips arrivent par les zones d'entrée des stealers.

Règles spéciales

Les marines peuvent verrouiller les zones d'entrée des stealers. Les stealers peuvent utiliser les blips d'embuscade.

Recherche : le journal se trouve dans l'une des 4 pièces marquées d'un numéro sur la carte.

Une pièce peut être fouillée à condition qu'il n'y ait aucun stealer vivant à l'intérieur. Fouiller une pièce coûte 3 PA. Le marine qui fouille doit se trouver dans l'une des cases de la pièce : lancez un dé, si le résultat est supérieur ou égal au chiffre marqué dans la pièce, le journal s'y trouve. Le journal est alors placé par le joueur stealer dans l'une des cases de la pièce.

Si trois pièces ont déjà été fouillées en vain, le journal se trouve automatiquement dans la quatrième : un marine doit quand même dépenser 3 PA dans cette pièce pour localiser le journal.

Le transport du journal de bord par les marines est soumis aux mêmes règles que dans la mission 2.

Victoire

Même conditions de victoire que la mission 2.

MISSION 4 : RASSEMBLEMENT

Le commandement des marines essaye de gagner du terrain à l'intérieur du vaisseau. Pour mener cette offensive, il faut que tous les marines dispersés se regroupent et fassent une percée à travers les secteurs les plus faibles des lignes ennemies.

Objectif

Le joueur marine doit faire traverser le vaisseau à ses troupes et les faire sortir. Le joueur stealer doit tuer le plus de marines possible.

Forces

Marines :

Groupe 1:

1 capitaine avec fulgurant, épée de puissance et gant de puissance lance-grenades.

1 marine avec fulgurant et tronçonneuse.

Groupe 2 :

1 archiviste de niveau 1 avec fulgurant et hache de force.

1 marine avec lance-flammes (+1 chargeur) et gant de puissance.

1 marine avec griffes-éclair.

Groupe 3 :

3 marines avec fulgurant et gant de puissance.

Groupe 4:

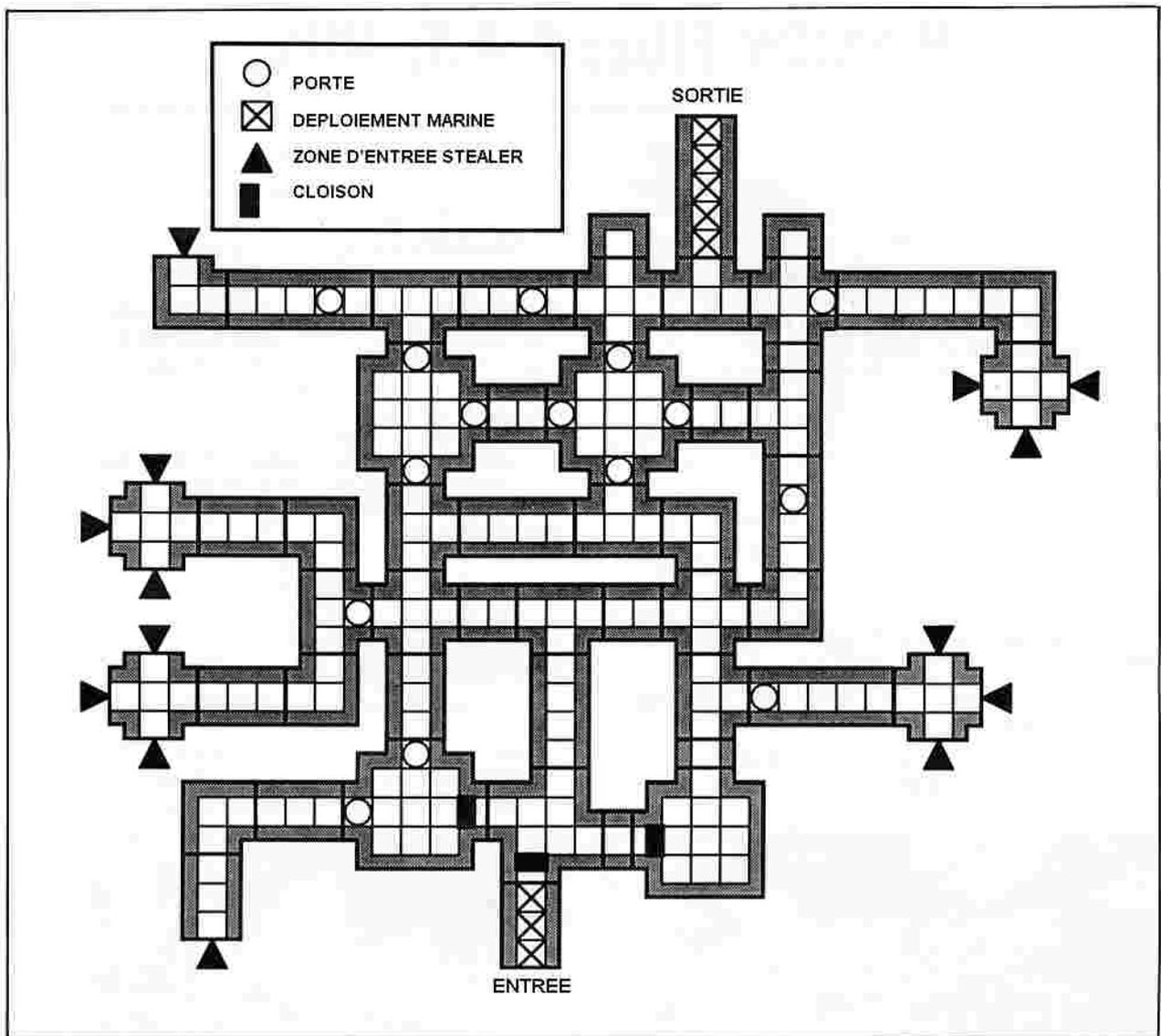
1 sergent avec fulgurant et gant de puissance.

1 marine avec canon d'assaut (+ 1 chargeur) et gant de puissance.

Stealers :

Rien en début de partie. 2 blips de renfort par tour.





Déploiement

Marines : le groupe 1 se déploie dans le couloir d'entrée (ENTRY). A la fin de chaque tour où un groupe est entré en jeu lancez un dé pour savoir quand arrivera le prochain : 1 - 3 au tour suivant, 4 - 6 au tour d'après le tour suivant. Tous les groupes seront placés le plus à l'arrière possible dans le couloir d'entrée.
 Stealers : les blips entrent par les zones d'entrée des stealers.

Règles spéciales

Les marines ne peuvent bénéficier des 30 secondes supplémentaires dues à la présence d'un sergent que lorsque ce sergent est effectivement entré dans le jeu. Ils commencent avec 2.30 minutes pour effectuer leur tour.



Victoire

Les marines gagnent si 6 marines au moins arrivent à sortir du plateau par le couloir de sortie (EXIT). Si 3, 4 ou 5 marines arrivent à sortir, il y a match nul. Si moins de 3 marines arrivent à sortir les stealers gagnent.

MISSION 5 : CHASSE AU C.A.T.

La première procédure d'investigation à bord d'un vaisseau inconnu est la téléportation de C.A.T. qui se branchent sur les systèmes du vaisseau et enregistrent toutes les informations possibles. Le capitaine Gabriel voulait absolument récupérer les trois C.A.T. téléportés sur le Spore afin que l'épave livre tous ses secrets.

Malheureusement, sur les trois CAT téléportés, deux ont été neutralisés par les mages stealers qui ont effacé les informations qu'ils contenaient. Seule une inspection de près peut déterminer lequel des trois C.A.T. renferme encore des renseignements précieux. Les pelotons Raphaël et Gervais doivent trouver le bon CAT et le rapporter tout en affrontant une grande concentration d'ennemis.

Objectif

Le joueur marine doit trouver le C.A.T. qui n'a pas été effacé et le sortir. Le stealer doit l'en empêcher.

Forces

Marines :

Peloton Raphaël :

1 capitaine avec fulgurant, épée de puissance et gant de puissance lance-grenades.

1 marine avec fulgurant et tronçonneuse.

1 marine avec lance-flammes (+1 chargeur) et gant de puissance.

2 marines avec fulgurant et gant de puissance.

Peloton Gervais :

1 sergent avec fulgurant et gant de puissance.

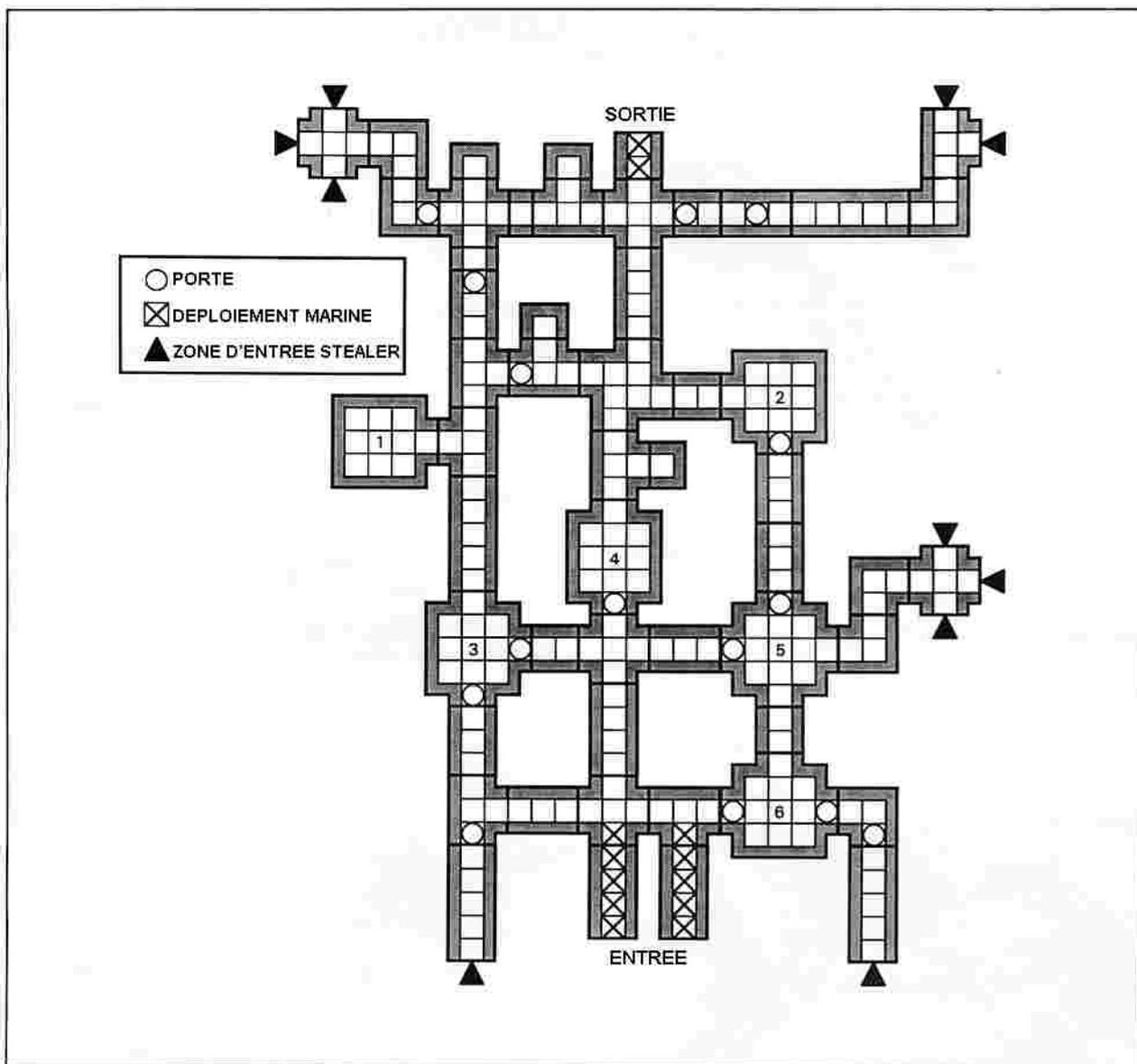
1 marine avec canon d'assaut (+ 1 chargeur) et gant de puissance.

3 marines avec fulgurant et gant de puissance.

Stealers :

2 blips en début de jeu, 2 blips de renfort par tour.





Déploiement

Marines : déployez 1 peloton par couloir d'entrée.

Stealers : les blips entrent par les zones d'entrée des stealers.

C.A.T. : avant de commencer la partie, le joueur stealer décide en secret lequel des C.A.T. est le bon et le marque sur un papier qu'il ne montrera à son adversaire que lorsque celui-ci aura localisé le bon C.A.T..

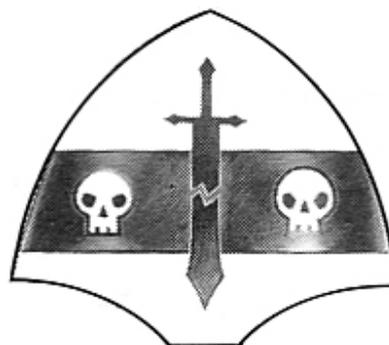
Le joueur marine place les trois C.A.T. dans les pièces numérotées en lançant un dé pour chacun des C.A.T. (1 seul C.A.T. par pièce).

Règles spéciales

Toutes les règles données dans la mission 3 de Space Hulk (RECUPERATION) s'appliquent ici pour le C.A.T.. Pour déterminer si un C.A.T. est effacé ou non, il doit être pris et examiné par un marine (1 PA pour le prendre +1 PA pour l'examiner). Une fois un C.A.T. examiné, le joueur stealer doit révéler s'il est effacé ou en bon état.

Victoire

Pour gagner, les marines doivent trouver le bon C.A.T. et le faire sortir intact par le couloir de sortie. Si le bon C.A.T. est rapporté endommagé, il y a match nul. Si le C.A.T. n'est pas rapporté, les stealers gagnent.



MISSION 6 : LES FORMES DE VIES INCONNUES

Les informations rapportées par le C.A.T. stupéfièrent le capitaine Gabriel. Trois formes de vie inconnues identiques étaient en hibernation à bord du Spore. Si ces créatures pouvaient être capturées et livrées à l'Adeptus Mechanicus, elles risqueraient d'avoir une valeur inestimable.

Le C.A.T. les décrivait comme de grands insectoïdes à six pattes. Bien trop encombrants pour pouvoir être transportés aux torpilles d'abordage tout en combattant les hordes des stealers. Il était cependant possible pour un marine de se téléporter avec une créature vers le vaisseau impérial car la pièce où se trouvaient les formes de vie n'était pas soumise aux interférences.

Dans le secteur delta-10, le peloton Gervais avait trouvé une cache contenant des générateurs de champs de force et les avait apportés au point de rendez-vous, à l'entrée du secteur alpha-7 dans lequel se trouvaient les créatures. Ces générateurs pourraient être utiles pour bloquer les couloirs et retenir les Un assez longtemps pour mener la mission à bien.

Objectif

Le joueur marine doit essayer de se téléporter avec une des trois formes de vie depuis la salle des réservoirs cryogéniques. Le joueur stealer doit l'en empêcher.

Forces

Marines :

1 capitaine avec fulgurant, épée de puissance et gant de puissance lance-grenades.

1 marine avec canon d'assaut (+ 1 chargeur) et gant de puissance.

1 marine avec lance-flammes (+1 chargeur) et gant de puissance.

1 marine avec fulgurant et gant de puissance.

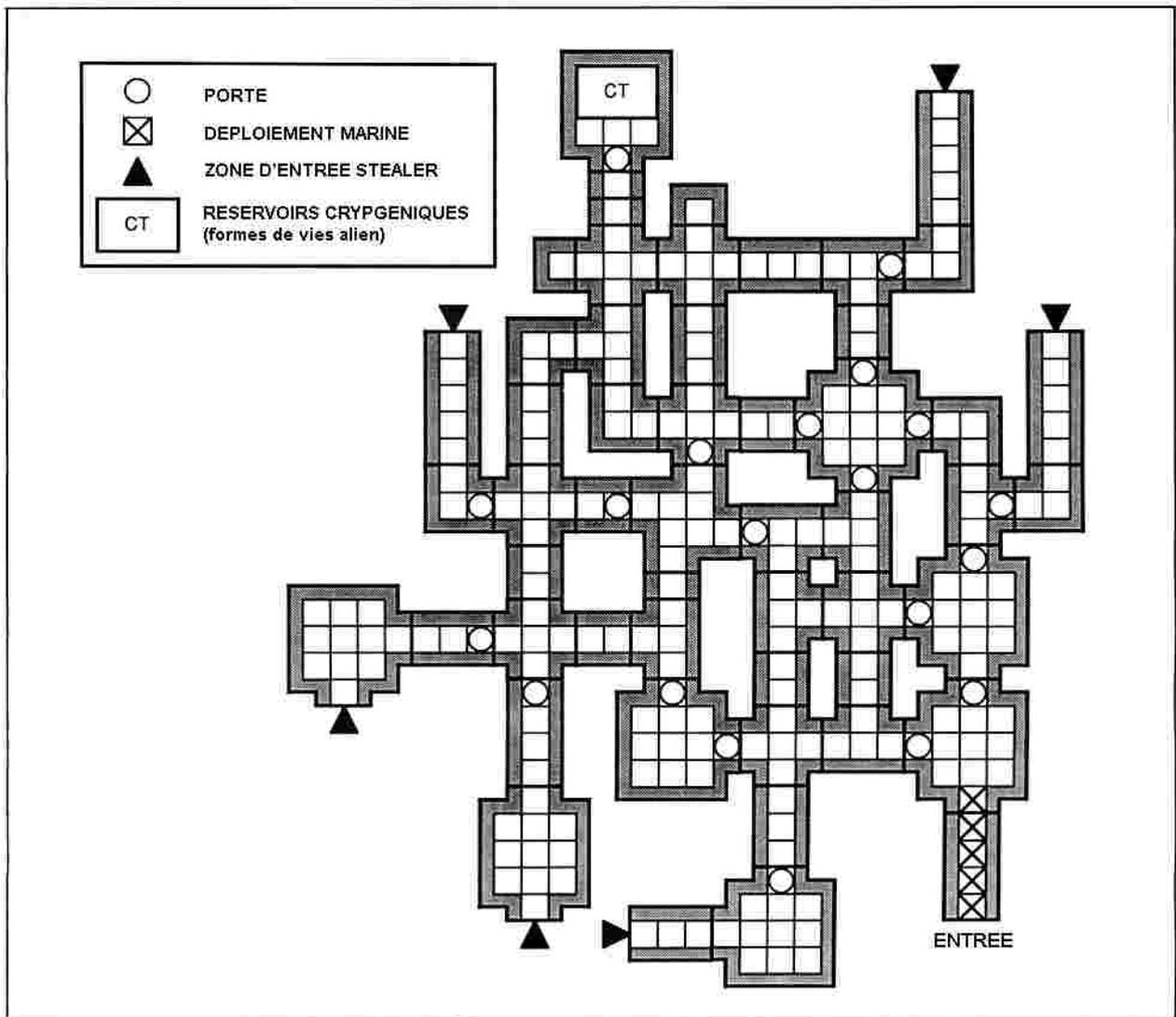
1 marine avec fulgurant et tronçonneuse.

Chaque marine possède en plus un générateur de champ de force.

Stealers :

1 blip en début de partie, 2 blips de renfort par tour.





Déploiement

Marines : le peloton commence sur le couloir d'entrée.
Stealers : les blips entrent par les zones d'entrée des stealers.
Créatures : placez le carton représentant les réservoirs cryogéniques dans la pièce marquée CT. Les créatures sont dans les réservoirs.

Règles spéciales

Générateur de champs de force : Un générateur de champ de force est un petit appareil qui produit un champ de force sphérique invisible : ces appareils servent surtout à colmater en cas d'urgence les brèches qui peuvent survenir dans la coque des vaisseaux. Les marines comptent les utiliser pour bloquer des couloirs et empêcher les stealers de passer.

Utiliser un générateur de champs de force : Armer et lancer un générateur coûte 2 PA. Un marine peut lancer un générateur dans une portée de 6 cases, dans sa LDV et son angle de tir. Pour être efficace, le générateur doit être lancé dans une case située entre deux murs (c'est à dire une case de couloir ou une case à l'entrée d'une pièce). Le marine annonce dans quelle case il veut lancer son générateur et lance un dé : sur un 6 le

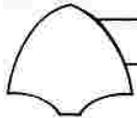
générateur atterrit une case plus loin (sauf s'il en est empêché par un mur ou une porte fermée), sur un 1, il atterrit une case plus près (ou dans la case du marine si celui-ci voulait le lancer dans une case adjacente).

Effets d'un générateur de champs de force : Le champ de force remplit entièrement la case dans laquelle il se déclenche, tuant toute créature qui s'y trouve. Il bloque totalement les mouvements et les tirs mais pas les LDV. Un stealer doit dépenser 18 PA pour briser le champ et détruire le générateur : notez sur un papier combien de PA le stealer dépense par tour. Si un tour entier se passe sans qu'un stealer ait essayé de briser un champ, ce dernier revient à sa puissance maximale.

Un marine peut détruire un champ de force pour 4 PA mais seulement à l'aide d'une tronçonneuse, d'une épée de puissance, de griffes-éclair ou d'un marteau-tonnerre.

Victoire

Si un marine atteint les créatures inconnues et dépense 4 PA pour se téléporter avec l'une d'elles, les marines gagnent la partie. Dans tous les autres cas, les stealers sont vainqueurs.

**SQUAD:**

NOM	GRADE	ARMEMENT

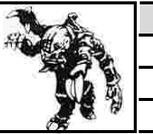
	MUNITIONS DU LANCE-FLAMME 1						MUNITIONS DU LANCE-FLAMME 2					
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
Recharge	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
Recharge	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
Recharge	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6

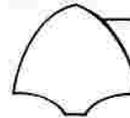
	MUNITIONS DU CANON D'ASSAUT 1									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Recharge	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Recharge	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Recharge	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

	MUNITIONS DU CANON D'ASSAUT 2									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Recharge	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Recharge	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Recharge	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

	MUNITIONS DU LANCE-GRENADE									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

	POINTS PSI MARINE									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

	RENFORT GENESTEALER									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

**SQUAD:**

NOM	GRADE	ARMEMENT

	MUNITIONS DU LANCE-FLAMME 1						MUNITIONS DU LANCE-FLAMME 2					
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
Recharge	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
Recharge	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
Recharge	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6

	MUNITIONS DU CANON D'ASSAUT 1									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Recharge	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Recharge	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Recharge	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

	MUNITIONS DU CANON D'ASSAUT 2									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Recharge	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Recharge	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Recharge	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

	MUNITIONS DU LANCE-GRENADE									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

	POINTS PSI MARINE									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

	RENFORT GENESTEALER									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30