

SPACE HULK[®]



Mise à jour de la 4ème Édition

MISE À JOUR DES RÈGLES

Tracer une ligne de vue

Si une ligne de vue entre deux figurines est mise en doute, tracer une ligne droite depuis le centre de la case occupée par une figurine vers le centre de la case occupée par une autre. La ligne de vue est bloquée si une partie de la ligne passe à travers une case en feu, ou à travers une case occupée par un Space Marine, un Genestealer, un blip, une porte, un bouclier d'énergie ou une barrière de force. Toutes ces choses sont référencées comme des "obstructions".

Les obstructions dans la propre case d'un attaquant ou d'une cible ne bloquent jamais la ligne de vue. Exemple : une figurine dans une case en feu, peut attaquer ou être attaquée si sa ligne de vue ne traverse pas une autre case "obstruction".

Diagonales bloquées

Si la ligne de vue passe entre les coins de deux cases, elle est seulement bloquée si l'une des deux cases contient une "obstruction" à la ligne de vue. Cela est similaire à la règle de restriction du mouvement en diagonal entre deux cases (voir page 11 du livret de règle - le Genestealer ne peut pas avoir une ligne de vue sur les cases marquée d'un "X" rouge).

Tir en état d'alerte

Un Space Marine en état d'alerte peut effectuer des actions de tir pendant le tour des Genestealers sans dépenser des points d'actions. Il peut, mais ne doit pas nécessairement avoir une action de tir à chaque fois qu'un Genestealer complète une action dans sa ligne de mire et dans une fourchette de 12 cases. Le tir en état d'alerte est résolu après que le Genestealer ait effectué son action, et après que les points de commandement aient été dépensés en conséquence. La cible doit être le Genestealer qui a déclenché l'état d'alerte.

A noter : au vue de cette règle, le tir automatique sur une porte s'ouvrant ou se refermant n'est absolument pas envisagée.

Chevauchement d'état d'alerte

Il peut arriver qu'un Genestealer effectue une action dans l'arc de tir de plus d'un Space Marine en état d'alerte. Si cela arrive, tous les Space Marines peuvent tirer sur le Genestealer (mais cela n'est plus obligatoire). Déclarez maintenant celui qui va tirer, avant d'effectuer l'une des actions de résolution de tir.

MISE À JOUR DES MISSIONS

Mission suicide

- . C'est maintenant la mission II
- . Remplacez le Terminator avec un poing tronçonneur, par un Terminator avec un poing de puissance.

Extermination

- . C'est maintenant la mission III
- . Remplacez le Terminator avec un poing tronçonneur, par un Terminator avec un poing de puissance.

Sauvetage

- . C'est maintenant la mission IV
- . Le Terminator avec un poing tronçonneur est déplacé dans l'autre équipe, étant échangé contre un Terminator avec un poing de puissance.

Purification

- . C'est maintenant la mission V
- . Le Terminator avec un poing tronçonneur est déplacé à l'autre équipe, étant échangé contre un Terminator avec un poing de puissance.

L'Appât

- . C'est maintenant la mission VI
- . Le Terminator avec un poing tronçonneur est déplacé dans l'autre équipe, étant échangé contre un Terminator avec un poing de puissance.

Regroupement

- . C'est maintenant la mission XI
- . Les règles de déploiement des Space Marines changent comme ceci :

Le joueur Space Marine déploie le groupe 1 sur les trois cases montrées sur la carte. Dans la phase de la mission, le joueur Space Marine doit lancer 1D6 pour voir si le groupe suivant arrive. Sur un lancer de 4 à 6, il peut se déployer sur les cases de départ, tandis qu'un résultat de 1 à 3 signifie qu'il est retardé et il devra lancer à nouveau le dé à la fin du tour suivant. Tous les points de commandement laissés par le tour en cours peuvent-être ajoutés après le jet de dé pour augmenter sa valeur. Chaque point de commandement ajoute +1 à la valeur du lancer de dé. Tout le groupe ne peut pas être entièrement déployé, car les cases de départ qui sont occupées sont retardées et doivent de nouveau lancer le dé pour elles au tour suivant.

Défense

- . C'est maintenant la mission XIV
- . Le Terminator avec un poing tronçonneur est déplacé dans l'autre équipe, étant échangé contre un Terminator avec un poing de puissance.

Alarme

- . C'est maintenant la mission VII
- . Remplacez le Terminator avec un poing tronçonneur, par un Terminator avec un poing de puissance.

L'Artefact

- . C'est maintenant la mission IX
- . Remplacez le Terminator avec un poing tronçonneur, par un Terminator avec un poing de puissance.

Fuite

- . C'est maintenant la mission X
- . Remplacez le Terminator avec un poing tronçonneur, par un Terminator avec un poing de puissance.

Forme de vie inconnues

- . C'est maintenant la mission XV
- . Les règles pour les générateurs de boucliers d'énergie sont reformulées comme suit:

Un générateur de bouclier d'énergie est un petit appareil générant un champ de force invisible. Ces générateurs sont des objets (voir le livret de règles page 18). En outre, dans cette mission les Space Marines peuvent les utiliser pour bloquer certains couloirs du vaisseau. Amorcer et jeter le générateur coûte 2 PA. Un Space Marine peut jeter le générateur jusqu'à six cases, sur une case vide et dans sa ligne de vue. Le bouclier d'énergie remplit la case sur laquelle il tombe, bloquant complètement le mouvement et les tirs, comme si la case était occupée par une porte fermée. Une fois activé, le générateur ne peut plus être ramassé. Un Genestealer peut attaquer un bouclier d'énergie activé, une fois qu'il est sur une case face à lui, pour un coût de 6 PA. Un Space Marine peut attaquer un bouclier d'énergie activé, une fois qu'il est sur une case face à lui, pour un coût de 4 PA. La première fois que le bouclier d'énergie est attaqué, on le retourne pour montrer sa face endommagée. Un bouclier d'énergie endommagé une seconde fois est retiré du jeu.

- . Les règles de sortie de la carte sont reformulées comme suit:

Les Space Marines quittent l'aire de jeu en se déplaçant sur la case de l'échelle à l'arrière de la salle où se trouve la forme de vie inconnue, puis descendent (ou tombent!) vers le bas de l'échelle comme décrit dans la page 18 du livre de règles.

Évacuation

- . C'est maintenant la mission XVI
- . Les règles du canon d'assaut sont reformulées comme suit:

Avant le jeu, lancez deux dés et additionnez leurs scores, mais compter un score de plus de 10, comme seulement 10. Le résultat sera le nombre de tirs que le canon d'assaut pourra effectuer. Ce résultat compte comme ayant déjà utilisé son rechargement (cela signifie qu'il explosera s'il fait un triple aux dés en tirant).

MISSION

I TÊTE DE PONT

Sur les ordres du Capitaine Raphaël, les guerriers de la 1er compagnie des Blood Angels, ont commencé leur assaut sur le Space Hulk « Sin of Damnation ». Lancées depuis le vaisseau mère, les torpilles d'abordage sont parties avec fracas à travers le vide Sidéral. Sur la proue de la torpille, il y a un bouclier encombrant servant de bélier, conçu spécifiquement pour fendre les coques extérieures des navires de guerre ennemis. Quand chaque torpille frappe la coque d'un vaisseau, elle s'enfonce dans les pièces et les couloirs.

Au moment où les torpilles se sont plantées dans le Space Hulk, les escouades de Terminators ont débarqué rapidement pour sécuriser la brèche. Une tête de pont était nécessaire afin d'apporter aux personnels du bord, un soutien vital. En tant que tel, la première priorité était l'élimination de tous les Genestealers dans le périmètre désigné par le capitaine Raphaël. Les concentrations ennemies ont été seulement arrachées de leur sommeil - leur extermination rapide était nécessaire afin que les Blood Angels puissent maintenir l'élément de 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 de puissance, un Space Marine armé d'un lance-flamme lourd et d'un poing de puissance, un Space Marine armé d'un fulgurant et d'un poing tronçonneur, et deux Space Marines armés d'un fulgurant et d'un poing de puissance. 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 un poing de puissance.

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. Une des torpilles d'abordage est choisie par le joueur Space Marine, et arrive au commencement du premier tour. L'autre torpille d'abordage arrive au commencement du second tour.

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 pour l'abordage par les Space Marines (la pièce marquée avec un "3" bleu sur la carte de déploiement). Du tour quatre au tour neuf, le joueur Genestealer reçoit un renfort par tour (au total ça fera six blips de renfort). Les blips peuvent entrer par n'importe quelle entrée.

RÈGLES SPÉCIALES

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

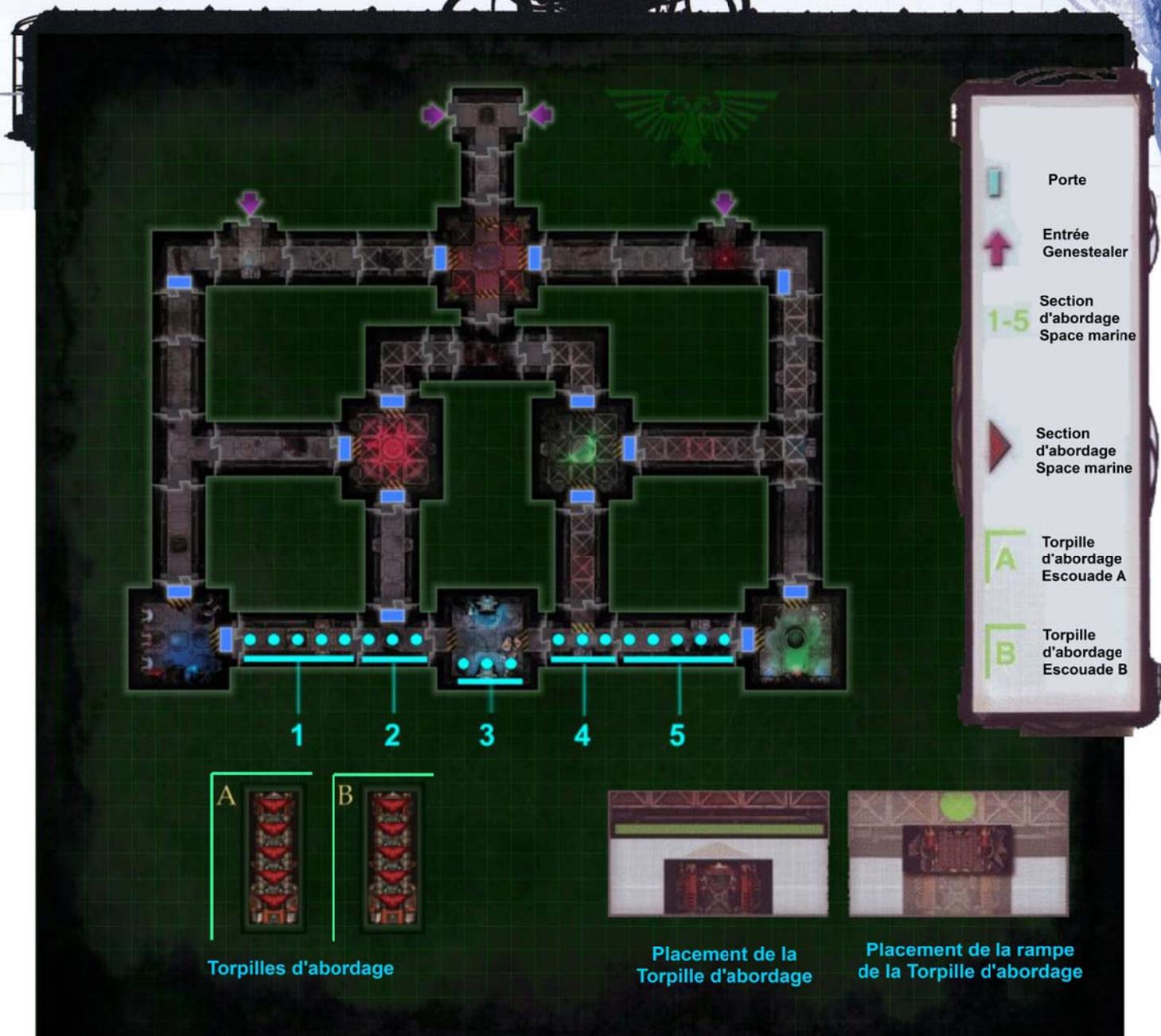
Torpilles d'abordage : Quand une torpille d'abordage se fixe sur le Space Hulk, le joueur Space Marine doit lancer un dé, et placer la torpille d'abordage devant la section d'abordage qui correspond au résultat du dé. Si c'est un 6, le joueur Space Marine peut choisir librement une des cinq sections d'abordage. Les sections et cases qui peuvent être utilisées sont mis en évidence en bleu 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 de la section d'abordage mis en évidence par le jet de dé, et utilisez une rampe d'abordage pour montrer exactement à laquelle des cases mises en évidence, la section de la torpille est connectée (voir le schéma à droite). Les deux torpilles ne peuvent pas être placées de manière à ce qu'elles se chevauchent, s'il est impossible de placer la seconde à cause de cela, relancez le dé jusqu'à trouver une section où il est possible de placer la seconde torpille.

Une fois la torpille d'abordage connectée au vaisseau, la torpille d'abordage 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 marine en vie et qu'il n'y a plus de Genestealers dans toutes les pièces du Hulk à la fin de la partie. Le joueur Genestealer gagne s'il reste moins de cinq Space Marines en vie à la fin de la partie. Tout autre résultat est 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 L'OBSCURITÉ. ++

"Frères," grommela le sergent Lorenzo, "confirmer votre empressement 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

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 consiste 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 de puissance, d'un Space Marine armé d'un lance-flamme lourd et d'un poing de puissance, 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 poing de puissance. Le joueur Space Marine déploie ses forces initiales sur n'importe quelle case de la zone de départ "A".

Arrière-garde Space Marine : Au début 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 deux Space Marines armés d'un fulgurant et d'un poing de puissance. 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, le nombre de blips de renfort tombe à un par 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 de la 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 caché 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 quel moment de sa phase d'action, du moment qu'il y a un Space Marine debout sur une des cases du turbo-ascenseur, ou debout sur l'une des deux sections d'entrée du turbo-ascenseur. Faites glisser la pièce turbo-ascenseur de la section d'entrée turbo-ascenseur 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, quand 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, soit 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 est un match nul.

NIVEAU 1

A

Turbo-ascenseur

NIVEAU 2

Turbo-ascenseur



Calistarius avançait dans le couloir, en essayant de mesurer son allure. L'avertisseur sonore d'une présence se renforçait à chaque pas, cela venait d'une balise nichée dans les profondeurs du Hulk.

Elle a rempli Calistarius d'un brouillage désespéré. En effet, pour l'instant, c'était tout ce que le bibliothécaire pouvait percevoir.

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, à proximité devant lui, plusieurs Genestealers ont surgit dans sa vue. Ils se sont mis à sprinter par tous les moyens, les crocs au dehors et les griffes creusant des sillons dans les murs et le plancher métallique. Imperturbable, Calistarius leva sa hache de force et canalisa sa volonté dans sa lame. Peu importe le nombre de saleté étrangère se tenant sur son chemin, il ne sera pas arrêté.

MISSION

XII

INTENSE ASPIRATION

Bien que subissant des pertes croissantes, les Blood Angels avaient combattu durement et la majorité des Genestealers émergents ont été contenus dans la cale du navire marchand. Les Techmarines avaient manipulé de grandes cuves de gaz de toxine pour les systèmes de contrôle de l'atmosphère, à la station de pompage. Toutefois, dans le processus de test du système de tir, un grave problème avait été découvert. Le chemin que devait parcourir le gaz pour atteindre le navire marchand a été compromis. Comme il devrait passer près de la coque extérieure du Space Hulk, le gaz serait forcé de traverser une pièce qui est soumise au vide. Le vide de l'espace attirant le gaz, cela permettrait son évacuation sans danger, par une brèche du flanc du "Sin of Damnation". Un tel désastre ne pouvait pas être autorisé, et ainsi les survivants des escouades Calistarius et Gideon ont reçu de nouveaux ordres. Ils doivent atteindre la chambre compromise. Là, ils pourront utiliser les contrôles atmosphériques pour élever une barrière d'énergie afin de sceller la brèche. Grâce à l'achèvement de cette tâche essentielle, le plan des Blood Angels pourrait réussir.

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.

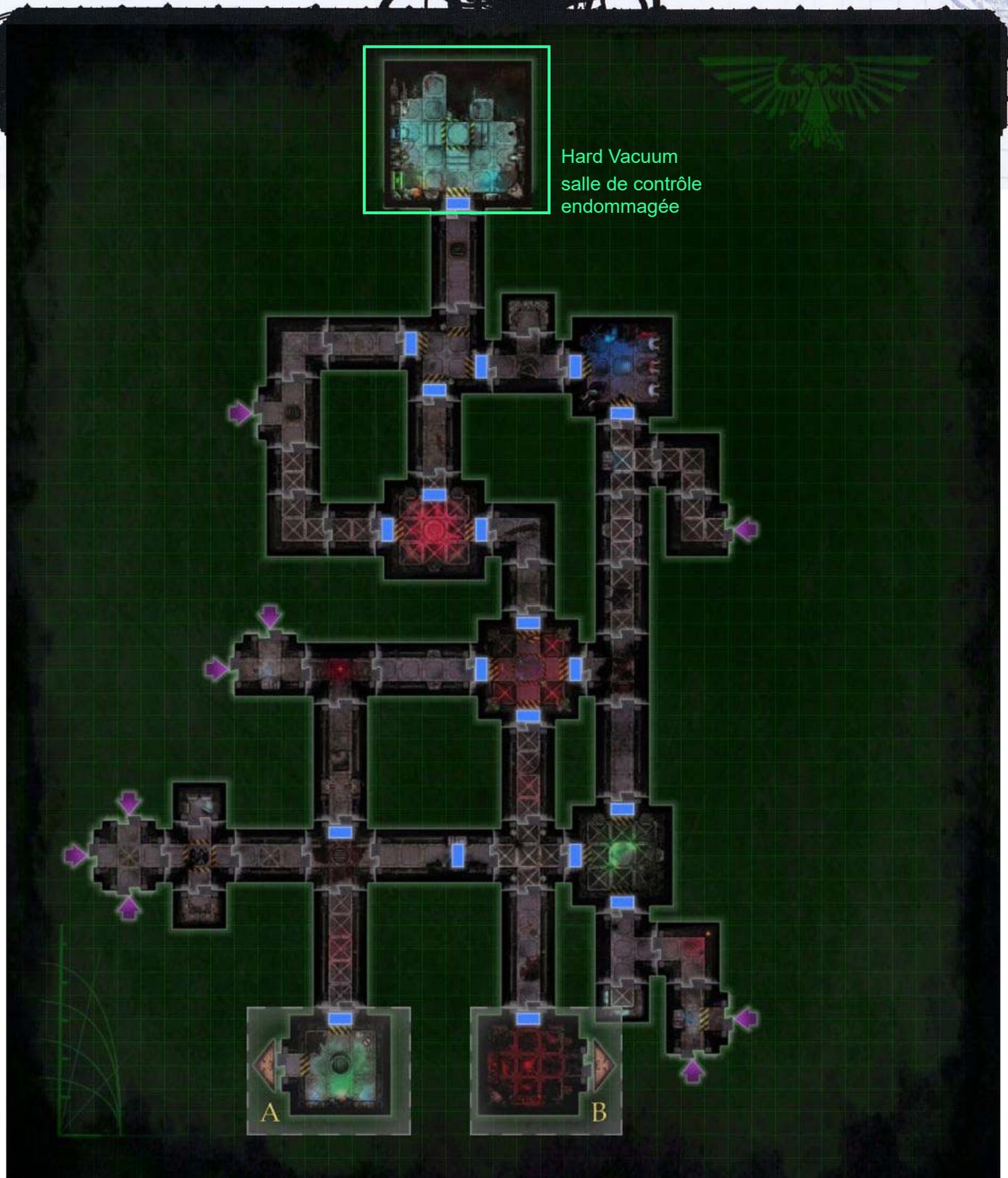
RÈGLES SPÉCIALES

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.



Hard Vacuum
salle de contrôle
endommagée

Le dernier Genestealer était à peine à un mètre de l'arme de Deino lorsque son tir le déchira presque en deux. Le cadavre éviscéré rebondi sur son armure, peignant ses plaques avec du sang.

Comme ses comms crépitaient avec vivacités, Deino sortit son chargeur vide et calmement en mis un autre dans l'arme. Il nota avec une vague d'inquiétude, que ses munitions s'épuisaient.

"Escouade, c'est Calistarius. Il y a trente mètres à cibler. Résistance croissante. Rassemblement à ma position, frères. Tout dépend de nous."

Le bibliothécaire était un peu en avant, embourbé dans un épais combat. Deino détourna la puissance aux membres de son armure pour se dépêcher d'obéir à l'ordre de Calistarius. Ses frères ont requis son aide, et il ne veut pas se retrouver en défaut.

00.40.43

++ SYSTEMS BARRIÈRES D'ENERGIE VIABLES CONFIRMÉS. ++

++ ESCOUADES CALISTARIUS ET GIDEON EN FERMETURE VERS LA CIBLE. ++

++ ESTIMATION 00.50 JUSQU'AUX SYSTEMS DE TOXINES EN LIGNE. URGENCE PRIMORDIALE. MAITRISEZ VOTRE COLÈRE. ++

MISSION

XIII PAS DE FUITE

Les Techmarines survivants avaient effectué un deuxième tir d'essai du système de pompage. Cette fois, ils avaient réussi. Cependant, le contre coup des effets avait le potentiel de se révéler désastreux. La majorité des Genestealers étaient restés en sommeil, mais ceux qui étaient le plus proche du réveil avaient été agités par les volutes de gaz toxique répandu autour d'eux. Les Genestealers sont désormais en forte hausse à travers les ponts du Space Hulk, dans une tentative d'échapper à leur imminent destin. Devraient-ils percer, qu'ils représenteraient une menace inacceptable pour le plan des Blood Angels.

Les restes des escadrons Lorenzo, Gideon et Leodinus n'étaient pas encore revenus de leur précédente affectation. Maintenant, ils se sont retrouvés idéalement placés pour intercepter cet essaim, tel qu'il est apparu. Désireux d'assurer que la menace sur son chemin à travers les ponts, a été contenue, Gideon a demandé aux Techmarines de verrouiller à distance, les cloisons entourant la position des Space Marines. Les Genestealers y seraient alors confinés. 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 indiquée 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.

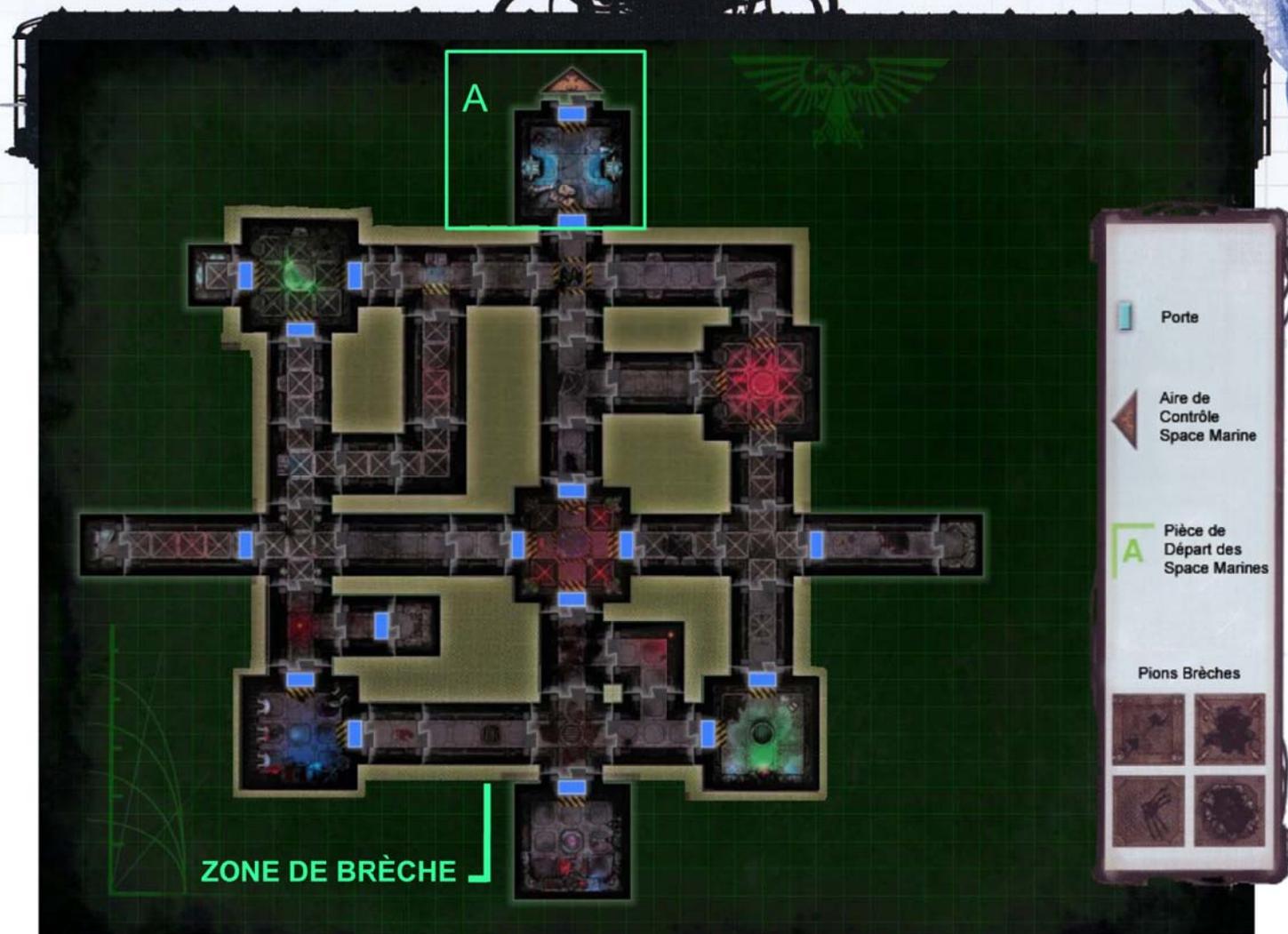
Après le placement d'un nouveau pion brèche, un blip de renfort est placé sur chaque pion brèche dont la case est vide (déclenchement de la conversion involontaire où ils sont placés, si cela est nécessaire). Les nouveaux pions brèche peuvent être utilisés dans le tour où ils sont placés. A noter que 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 de se cacher dans cette mission, mais une case d'un pion brèche qui est occupé par un Space Marine, un Genestealer ou un blip, ou qui est adjacent à un Space Marine, ne peut être utilisé. De plus, les blips, et tous les Genestealers qui se convertissent dessus, reçoivent seulement 3 PA pendant le tour de renfort ou ils sont placés, pour représenter la difficulté de grimper à travers le 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 quinzième tour. S'il n'y a plus de Genestealers ni de blips et qu'au moins quatre 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 cœur de cris résonna, dans une pulvérisation de satisfaction d'Ichor.

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

"Brèche sécurisé. 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

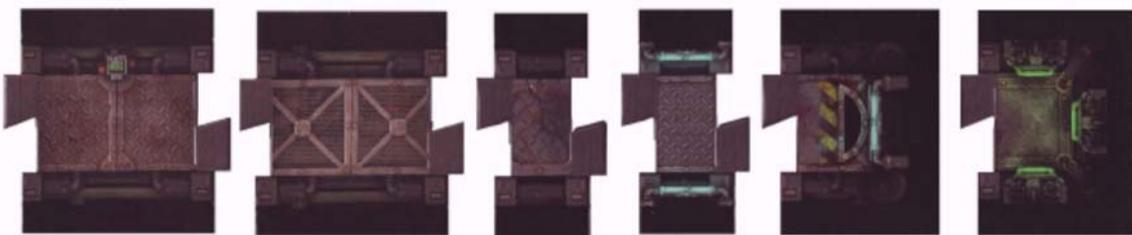
++ VERROUILLAGE CONFIRMÉ SUR TOUT LE PARCOURS DE SORTIE. ++

++ 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. ++

TOUTES LES NOUVELLES PIÈCES 2014

SECTIONS STANDARD



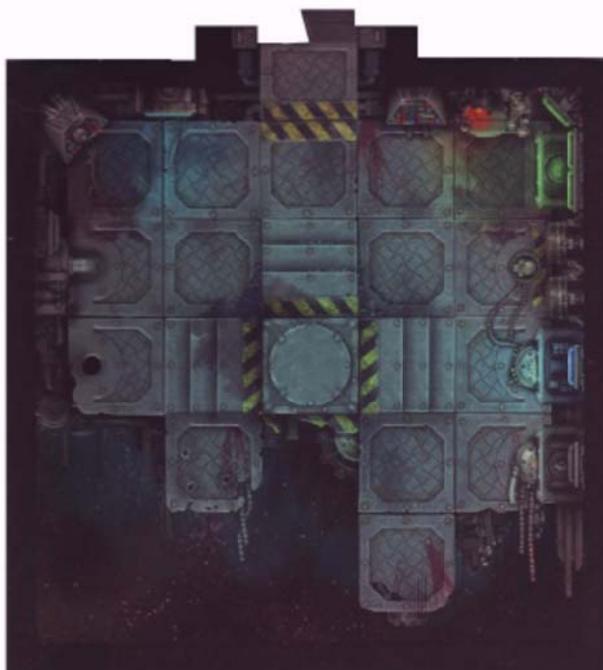
PIONS BRÈCHE



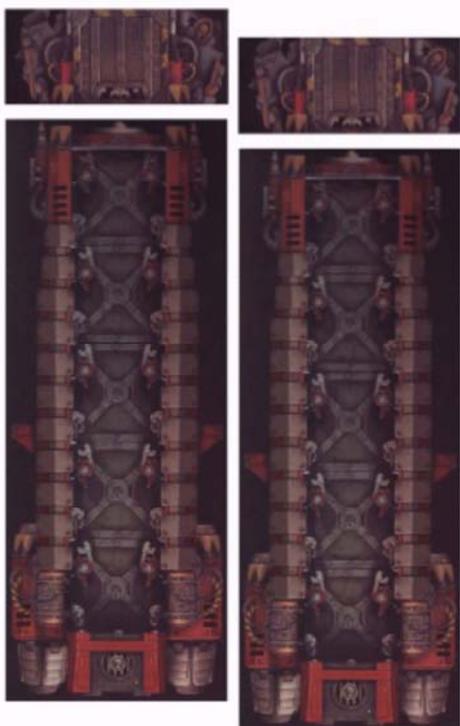
SECTIONS TURBO- ASCENSEUR



SALLE DE CONTRÔLE ENDOMMAGÉE



TORPILLES D'ABORDAGE



MARQUEUR DE TOUR

(Utilisé sur la piste de pouvoir psy de l'Archiviste)