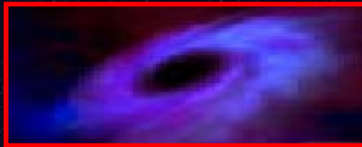


VIS LACRIMARUM



DETECTION LONGUE DISTANCE

- +++ Anomalie spatio-temporelle détectée.
- +++ Trou noir warp ouvert.
- +++ Débris et épaves rejetés par le
- +++ portail warp dans le système Lumen.

ORDRES DE LA FLOTTE

- +++ Le Praedator, Destroyer Space
- +++ Manne de classe Hunter, a été
- +++ envoyé pour inspection dans le
- +++ secteur. Embarquement à bord de
- +++ plusieurs pelotons de space marines
- +++ en armure terminator.



VAISSEAU EN APPROCHE

- +++ Vaisseau identifié : VIS LACRIMARUM
- +++ Type : Transport impérial
- +++ Fonction :
- +++ Transport de civiles et marchandises
- +++ Réquisitionné pour mission prioritaire :
- +++ Transfert de la relique sacrée d'Arcadia
- +++ Destination : Système Lumen

RECHERCHE ARCHIVE

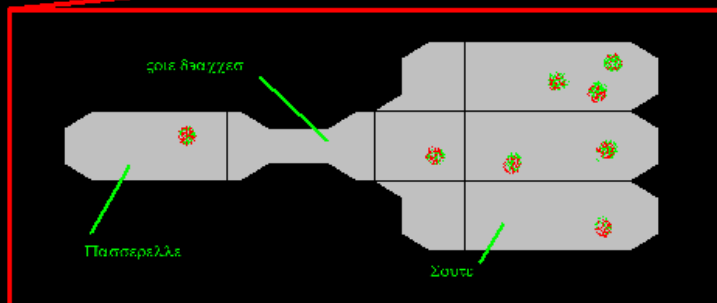
- +++ Vaisseau disparu il y a 800 ans
- +++ Relique d'Arcadia perdue
- +++ Equipage de 400 âmes déclaré mort

ANALYSE EN COURS

- +++ Structure coque endommagée
- +++ Boucliers déflecteurs actifs
- +++ Présence d'organismes xénos détectée

ORDRE DU COMMANDEMENT

- +++ Missions prioritaires :
- +++ - Aborder l'épave
- +++ - Retrouver la relique
- +++ - Purifier le Space Hulk



VIS LACRIMARUM

Sommaire

Sommaire	Page 2
Introduction	Page 2
Matériel de jeu	Page 2
Prologue	Page 3
L'épave	Page 4
Mise en place de la campagne	Page 11
Déroulement de la campagne	Page 17
Règles spéciales	Page 22
Règles optionnelles	Page 34
Aides de jeu	Page 39
Epilogue	Page 44
Remerciements	Page 44



Introduction

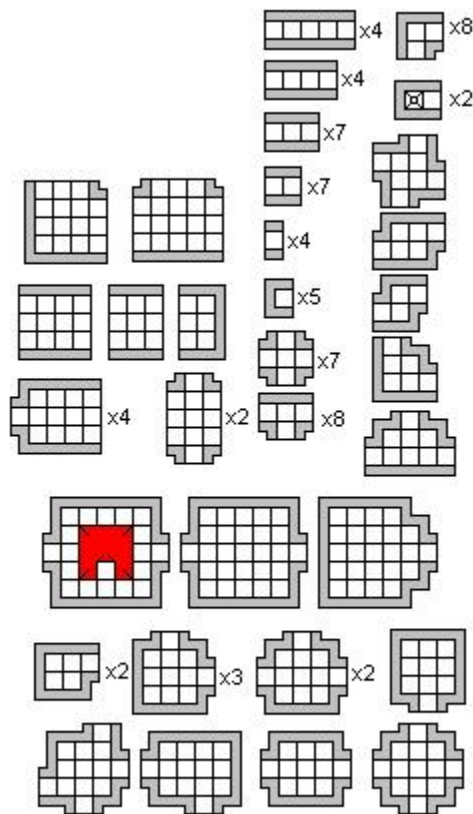
Cette campagne non officielle a été développée et testée il y a bien des années maintenant. A l'époque de la première édition, notre but était d'utiliser toutes les pièces de plateau de Space Hulk et de ses extensions parues dans le commerce et dans les White Dwarf. L'autre motivation était de décrire et de tracer en détail les plans d'un Space Hulk dans son ensemble. Au final l'intérêt de la campagne est d'apporter une dimension stratégique au combat dans le Space Hulk. Le joueur « Space Marine » devra reconnaître les lieux, avancer prudemment et surveiller sa logistique tout en évitant de se faire contrer par le joueur « Genestealer ». Le joueur Genestealer aura pour une fois l'occasion de gagner l'initiative et de lancer des assauts déments pour stopper l'avancée des marines. Les règles de la campagne VIS LACRIMARUM sont adaptées à la première édition de Space Hulk. La description et le déroulement des missions sont différents des missions classiques de Space Hulk. Lorsque c'est nécessaire, un encadré spécifie les règles spéciales et adaptation à mettre en place pour la seconde édition du jeu. De plus, des règles optionnelles offrent de nouvelles possibilités notamment pour les joueurs de la deuxième édition.

Genestealer2
Genestealer2@caramail.com

Matériel de jeu

Pour pouvoir jouer la campagne VIS LACRIMARUM, il vous faut au moins :

- ❖ Une boîte SPACE HULK première ou seconde édition.
- ❖ Les sections et jetons de jeu des extensions DEATHWING, GENESTEALERS et CAMPAIGNS
- ❖ Les sections de jeu de la campagne Foyer de Désolation
- ❖ La section de jeu de la campagne Honneur et Devoir
- ❖ La section de grande salle de la campagne Wolf Lair
- ❖ Des figurines de Terminators supplémentaires dans le cas où vous voulez aligner plus de deux escouades
- ❖ Au moins une figurine spéciale pour le joueur Genestealer. Vous pouvez par exemple utiliser un Genestealer alpha, un Rodeur Tyranide ou tout simplement un Genestealer peint d'une couleur différente de celle de ses camarades de la ruche. Ce stealer représentera Le Monstre.



Si vous n'avez pas tous ces éléments pour le plateau de jeu, pas de panique, ils sont tous disponibles en téléchargement sur le web. Voici quelques adresses où vous pourrez télécharger les pièces qu'ils vous manquent :

<http://lordsynapse.free.fr/spacehulk.reference/>
<http://spacehulk.barsoom.cc/>

Prologue

DETECTION LONGUE DISTANCE

- ++ Anomalie spatio-temporelle détectée.
- ++ Trou noir warp ouvert.
- ++ Débris et épaves rejetés par le
- ++ portail warp dans le système Lumen.

ORDRES DE LA FLOTTE

- ++ Le PRAEDATORIA, Destroyer Space
- ++ Marine de classe Hunter, a été
- ++ envoyé pour inspection dans le
- ++ secteur. Embarquement à bord de
- ++ plusieurs pelotons de space marines
- ++ en armure Terminator.

VAISSEAU EN APPROCHE

- ++ Vaisseau identifié : VIS LACRIMARUM
- ++ Type : Transport impérial
- ++ Fonction :
- ++ Transport de civiles et marchandises
- ++ Réquisitionné pour mission prioritaire :
- ++ Transfert de la relique sacrée d'Arcadia
- ++ Destination : Système Lumen

RECHERCHE ARCHIVE

- ++ Vaisseau disparu il y a 800 ans
- ++ Relique d'Arcadia perdue
- ++ Equipage de 400 âmes déclaré mort

ANALYSE EN COUR

- ++ Structure coque endommagée
- ++ Boucliers déflecteurs actifs
- ++ Présence d'organismes xénos détectée

ORDRE DU COMMANDEMENT

- ++ Missions prioritaires :
- ++ - Aborder l'épave
- ++ - Retrouver la relique
- ++ - Purifier le Space Hulk



Le VIS LACRIMARUM, un transporteur impérial disparu il y a 8 siècles dans la warp réapparaît à 200 parsecs de sa destination prévue à l'origine. Ce vaisseau n'avait pas une importance capitale pour l'Imperium, il transportait de nombreux civiles et des marchandises en provenance de la planète Arcadia du système Circlus à destination du monde ruche de Peloponnesus dans le système Lumen. La flotte impériale n'avait à l'époque pas approfondie les recherches.

Aujourd'hui, le transporteur sort du Warp, rejeté par le portail chaotique. Le trou noir crache des débris d'épaves comme si la faille Warp vomissait sur le système Lumen pour y répandre le malheur. Alertée par le phénomène, la flotte a dépêché son navire le plus rapide le PRAEDATORIA. Ce destroyer Space Marine de classe Hunter faiblement armé a embarqué à son bord plusieurs pelotons de la première compagnie de Space Marine (les célèbres escouades Terminators) ainsi que plusieurs torpilles d'abordage. En consultant les archives du chapitre, le commandant Space Marine a découvert qu'une importante relique faisait partie de la cargaison du transporteur perdu.

Tel un vaisseau fantôme, le VIS LACRIMARUM dérive à 652 années lumière de son itinéraire planifié il y a 814 ans. Les détecteurs du PRAEDATORIA scannent la coque du Space Hulk. Présence d'organismes xénos signalée. Les Space Marines vont certainement devoir affronter une menace alien pour récupérer la relique sacrée.

PRAEDATORIA
Destroyer de classe Hunter



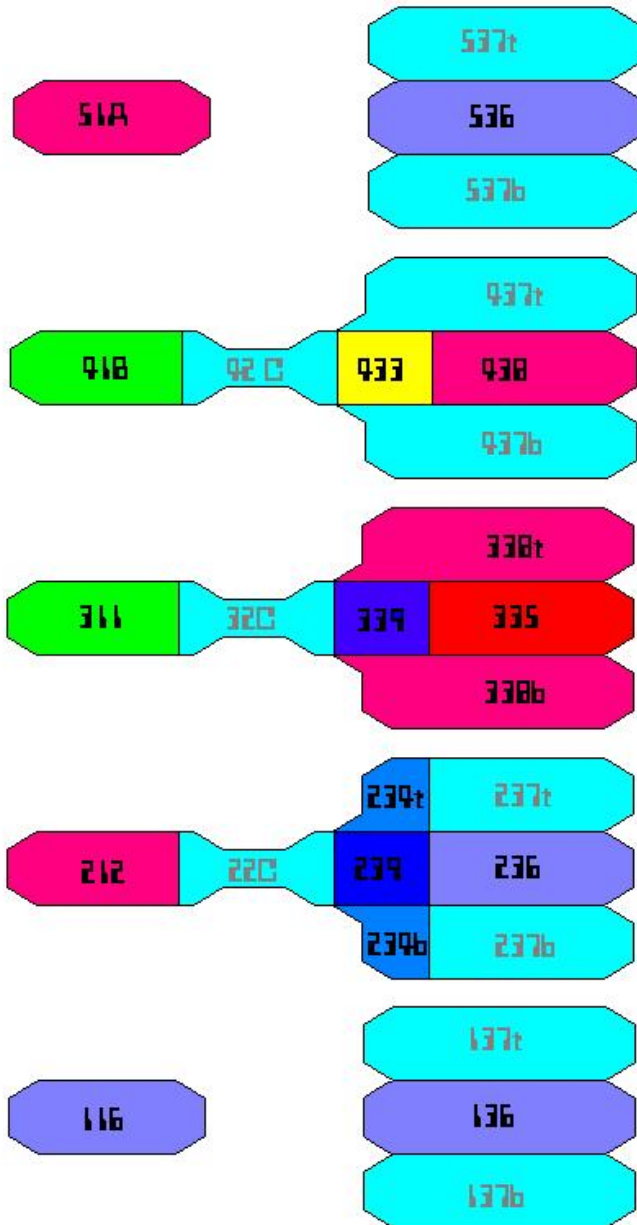
Le Destroyer de classe Hunter, bien que basé sur un modèle disponible à tous les chapitres, a été conçu par les Dark Angels. Le PRAEDATORIA est équipé de batterie d'armes et de torpilles. En temps normal, il sert d'escorte et de soutien aux bâtiments plus importants tels que les croiseurs d'attaque et les barges de bataille. Contrairement aux frégates, le destroyer ne transporte que rarement des Space Marines. Dans cette mission exceptionnelle, l'état major a jugé que la rapidité de ce vaisseau serait un atout. Aussi a-t-il été dépêché dans l'urgence avec à son bord plusieurs escouades de marines prêtes à en découdre et qui se massent vers les torpilles d'abordage

L'épave

Avant de nous lancer tête baissée dans l'attaque du VIS LACRIMARUM, nous allons commencer par faire le tour du propriétaire.

ZONE 1	ZONE 2	ZONE 3
--------	--------	--------

Vis Lacrimarum



Le VIS LACRIMARUM est composé de cinq niveaux aussi appelés « ponts ». Chaque niveau regroupe des fonctions spécifiques mais globalement le vaisseau est occupé par des soutes à marchandises et des quartiers pour l'équipage et les passagers.

Afin de faciliter l'orientation dans le bâtiment, celui-ci est divisé en zones. La zone 1 correspond au nez de l'appareil, la zone 2 désigne la voie d'accès principale reliant les deux extrémités du transporteur et enfin la zone 3 comprend la partie arrière du Space Hulk.

La dernière division du VIS LACRIMARUM est le secteur qui indique une fonction spécifique de l'appareil telle que les soutes, l'armurerie, la Passerelle etc...

En combinant le Niveau, la Zone et la Fonction d'un secteur, on obtient le chiffre désignant l'endroit où l'on se trouve sur le VIS LACRIMARUM.

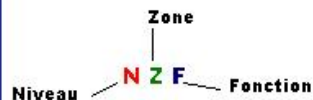
- Fonctions :**
- 1 Passerelle
 - 2 Chambre cryogénique
 - 3 Armurerie
 - 4 Capsules de Sauvetage
 - 5 Générateur d'énergie
 - 6 Soutes
 - 7 Entrepôts
 - 8 Salle des machines et turbines
 - 9 Quartier de l'équipage
 - A Générateur de champ déflecteur
 - B Sanctuaire
 - C Voie d'accès principale
 - t Tribord
 - d Babord

Températures



Idéale pour les humains

Les secteurs sont définie suivant leur niveau, leur zone et leur fonctions :



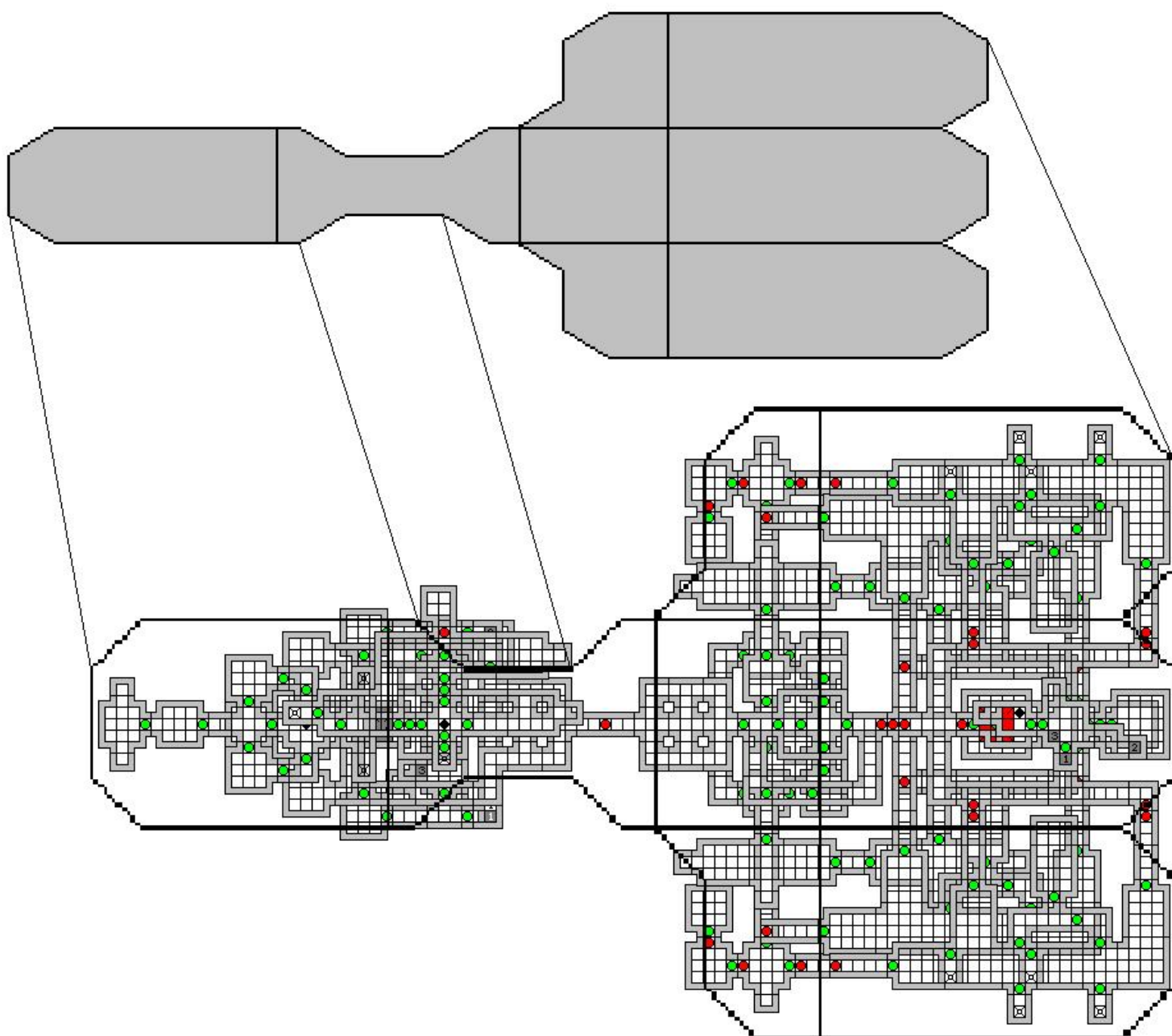
Exemple :
Secteur 437t
>Niveau 4
>Zone 3
>Fonction : Entrepôt Tribord

VIS LACRIMARUM

Le VIS LACRIMARUM a été conçu afin que deux secteurs adjacents quelques-ils soient puissent être disposés avec les sections de Space Hulk 1ère édition et des ses extensions (voir « Matériel de jeu » pour la liste des éléments). Les plans du vaisseau, peuvent être longuement étudiés par les deux parties (Genestealer et Space Marine) avant le début de la campagne et pendant. Les Genestealers connaissent très bien leur territoire et ils s'y déplacent rapidement par des conduits d'aération, des faux plafonds et des galeries de maintenance. Les Space Marines quant à eux scannent le Space Hulk depuis leur vaisseau mère, le PRAEDATORIA. De là, le capitaine Space Marine à tout loisir d'étudier la situation calmement.

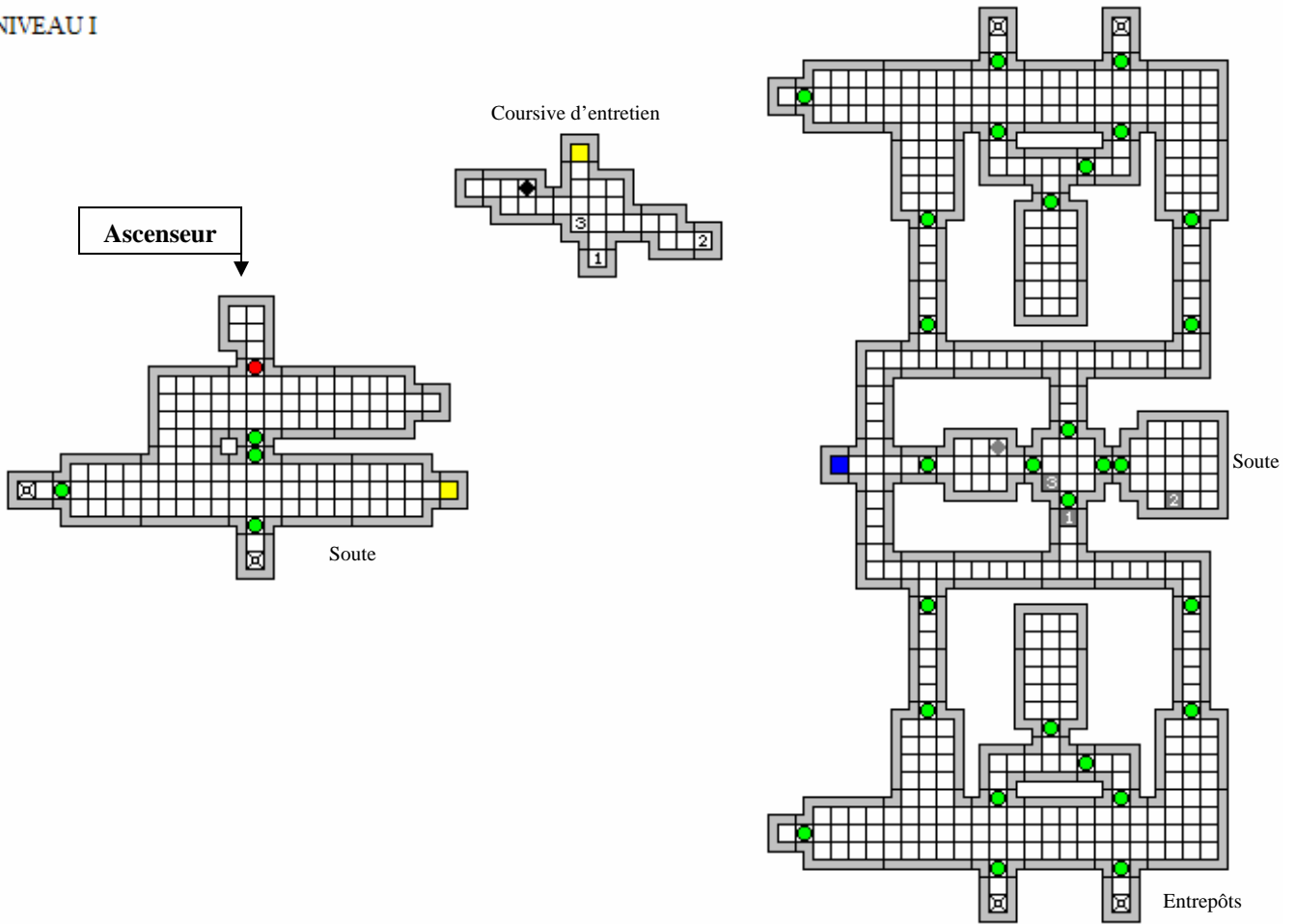


Nous allons maintenant étudier le VIS LACRIMARUM niveau par niveau. Nous reviendrons sur les secteurs plus en détail dans le chapitre « Règles Spéciales. »

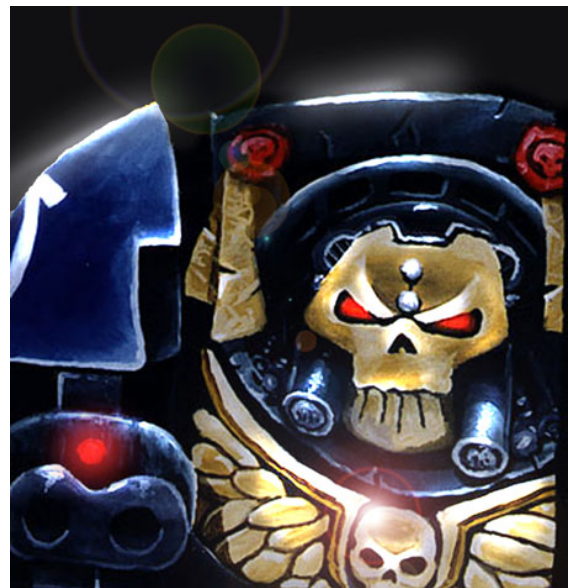


VIS LACRIMARUM

NIVEAU I

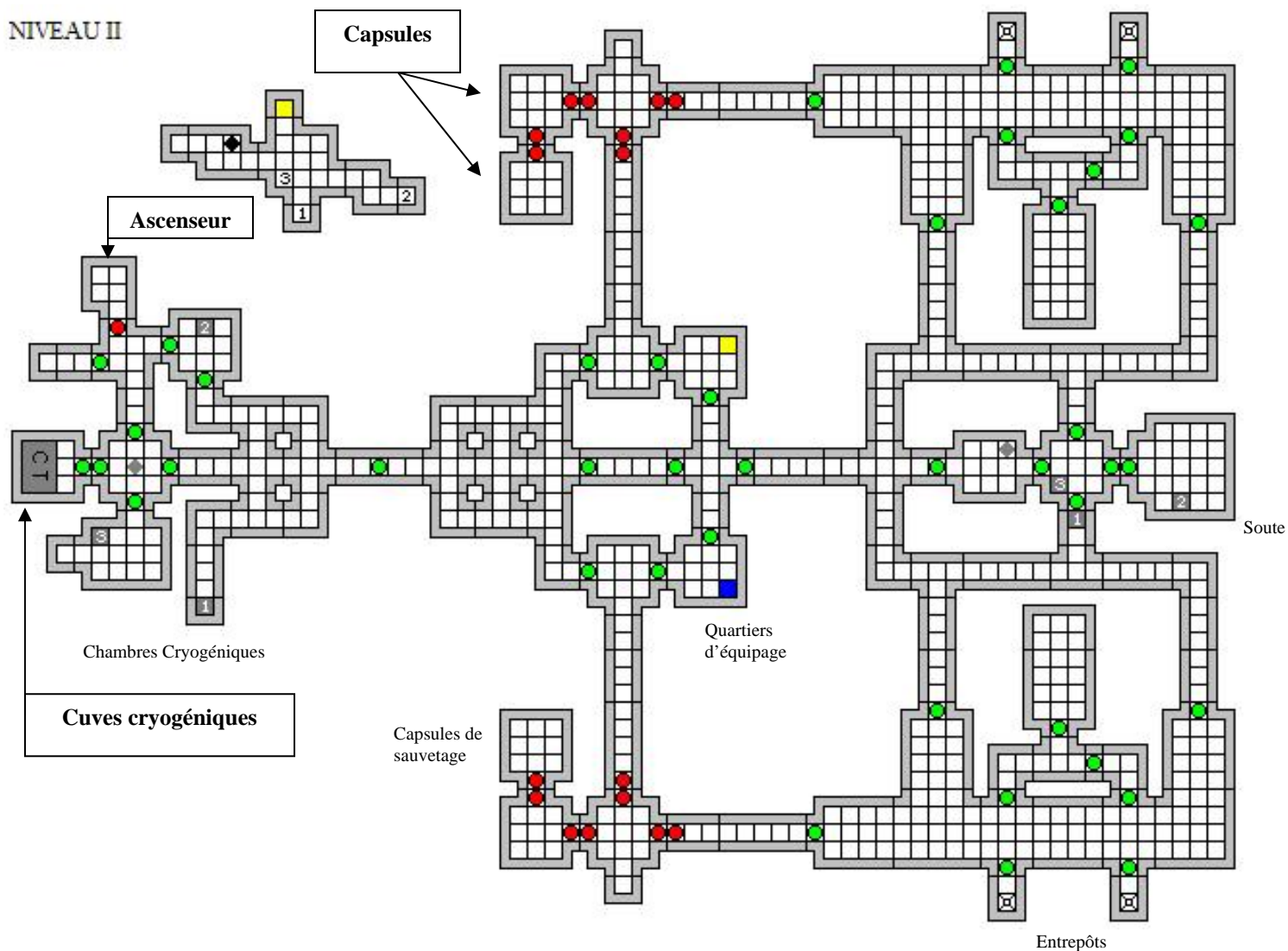


Le premier niveau comprend deux soutes et deux entrepôts. Il a le point commun avec le cinquième niveau de ne pas avoir de voie d'accès reliant les zones 1 et 3. Pour cela, il faut passer depuis la zone 3 par un téléporteur qui conduit dans le quartier d'équipage du niveau II ou passer par un ascenseur depuis la zone 1 amenant aux chambres cryogéniques du niveau II. Il y a en tout pas moins de six puits d'évacuations qui permettent aux marines d'évacuer la zone. L'intérêt du niveau I est limité car il n'y a aucune fonction majeure du vaisseau à ce pont. Cependant, les genestealers peuvent très bien cacher la relique dans l'une des soutes avant ou arrière du Space Hulk et les Space Marines prudents seraient bien inspirés de tenter un abordage par la zone 3 qui étant loin des fonctions vitales du vaisseau a peu de risque de comporter des Nids d'hibernation ou des essaims de xénos en embuscade. De même, le niveau 1 peut être un bon chemin pour fuir l'épave.



VIS LACRIMARUM

NIVEAU II

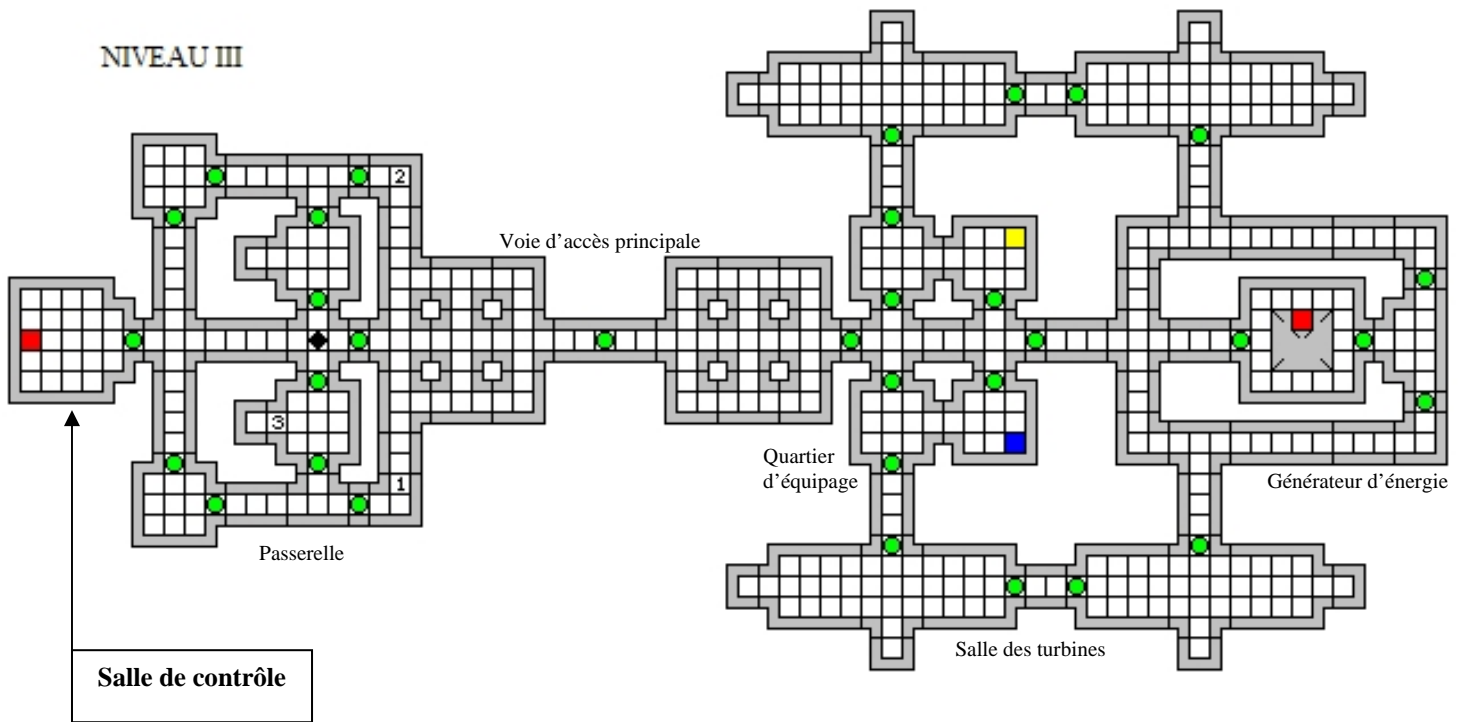


Le deuxième niveau comprend toujours des entrepôts et une soute mais on y trouve surtout les capsules de sauvetage qui permettent aux Space Marines de quitter le VIS LACRIMARUM sans dommage. Il y a aussi des quartiers d'équipage où l'on a une chance de trouver le journal de bord de l'ancien capitaine et enfin les modules de cryogénéisation où dorment les genestealers les plus puissants. C'est un endroit stratégique si les marines ne veulent pas foncer tête baissée. Ici, ils ont une chance de trouver le précieux journal de bord qui leur donnera des informations vitales pour la suite mais surtout ils ont la possibilité de détruire les cuves cryogéniques tuant ainsi les créatures Genestealers endormies (Magus, Patriarche et le Monstre) avant même qu'elles n'aient eu le temps de se réveiller. Le joueur Genestealer serait bien inspiré de placer un Nid d'hibernation à cet endroit pour protéger le cœur de sa ruche !

Un ascenseur près des chambres cryogéniques permet de descendre au niveau I. Un téléporteur dans le quartier d'équipage permet aussi d'atteindre le niveau I. Une échelle à côté des cuves cryogéniques permet de monter à la Passerelle au niveau III.

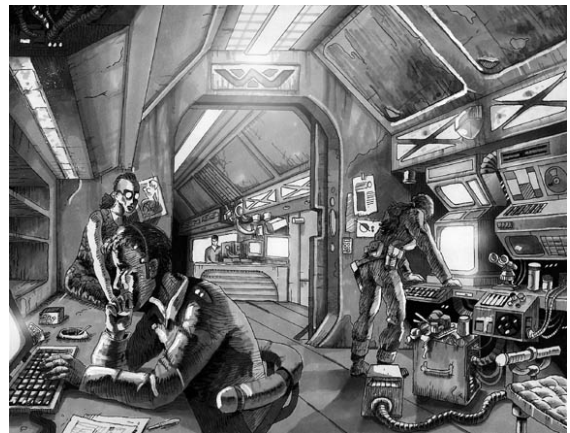


VIS LACRIMARUM



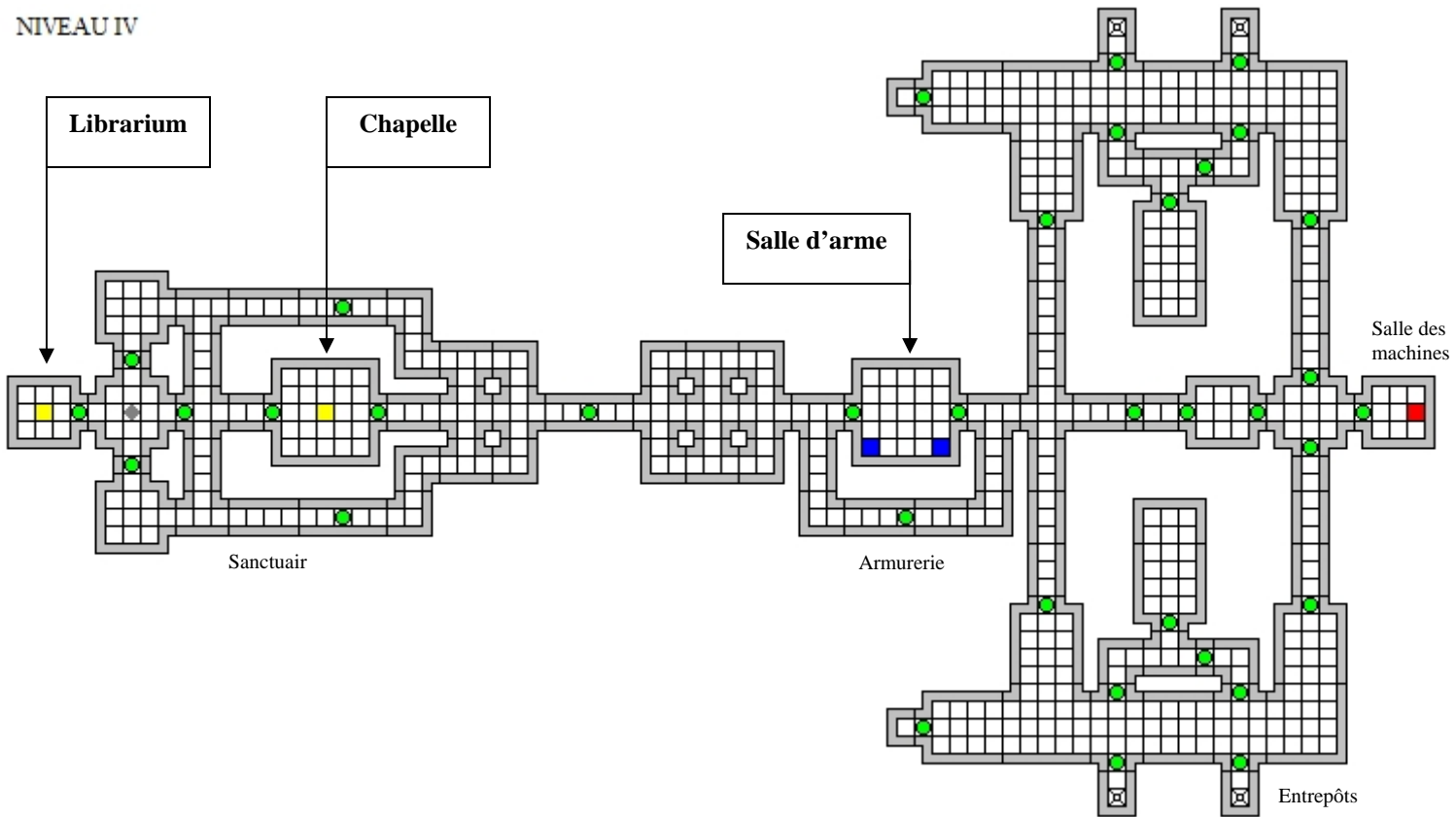
Le niveau 3 est capital. Il comprend la passerelle avec sa salle de contrôle qui permet un accès complet à toutes les fonctions du vaisseau. Un quartier d'équipage où l'on a une chance de trouver le journal de bord et enfin la salle du générateur d'énergie d'où l'on peut enclencher l'autodestruction du vaisseau. Si la commande est détruite, il est toujours possible de tirer au lance-flammes dans les turbines adjacentes afin de faire surchauffer le générateur. Le seul bémol, c'est qu'il n'y a aucune issue pour quitter le vaisseau à cet étage.

Notons qu'une échelle dans la passerelle permet de descendre dans les chambres cryogéniques au niveau II et qu'un téléporteur dans les quartiers d'équipage donne au niveau IV dans la salle d'arme de l'armurerie.



VIS LACRIMARUM

NIVEAU IV



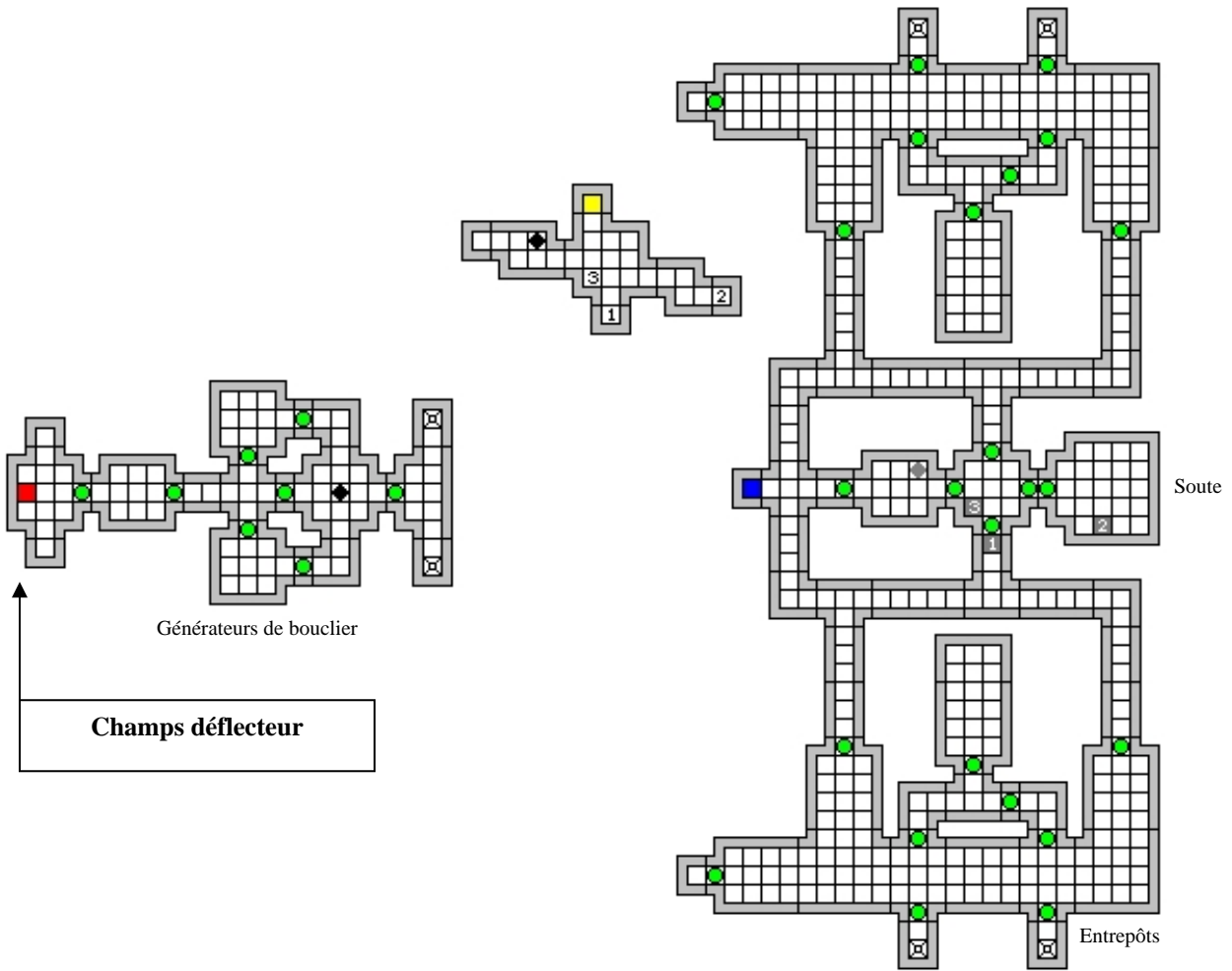
Le quatrième pont sera certainement l'objectif prioritaire des Space Marines. On y trouve le sanctuaire avec son Librarium où repose normalement la relique sacrée. Dans la zone 3 se trouvent l'armurerie et la salle des machines. Les entrepôts bâbord et tribord permettent de quitter les lieux si besoin.

Une échelle dans le sanctuaire permet de monter au niveau 5 vers les générateurs de bouclier. Il y a deux téléporteurs dans la salle d'arme. L'un donne sur les quartiers d'équipage du niveau III, l'autre dans la soute du niveau V.



VIS LACRIMARUM

NIVEAU V



Le dernier niveau abrite les générateurs de bouclier. Si les Space Marines ont des pelotons de soldats ou du ravitaillement à téléporter c'est ici qu'ils iront dès leur arrivée. La soute de la zone 3 peut cacher la relique ou servir de point d'évacuation pour les Space Marines.

Un téléporteur relie la soute à l'armurerie du niveau inférieur. Une échelle descend des générateurs de bouclier au sanctuaire.



Mise en place de la campagne

Une campagne VIS LACRIMARUM se déroule en succession de tours stratégiques. A chaque tour un test de stratégie détermine qui des Marines ou des Genestealers peuvent agir. Si les Space Marines gagnent l'opportunité de faire une action, ils peuvent lancer un abordage ou téléporter des escouades pour établir une tête de pont, explorer un niveau avec un Module d'Exploration Autonome, envoyer des munitions et des renforts dans un secteur sécurisé ou enfin lancer une mission tactique pour progresser dans le Space Hulk. Si les genestealers gagnent l'initiative, ils peuvent réveiller des monstres plus puissants, envoyez des essaims en embuscade, faire muté leur gènes tyranides pour augmenter leur puissance. ou lancer un assaut massif pour repousser les humains.



Préparatifs

Avant de commencer la campagne, les joueurs doivent se concerter sur la difficulté désirée et les règles qui seront utilisées. La difficulté déterminera la valeur en point que possèdera le joueur Space Marine pour constituer sa force de frappe ainsi que les objectifs qu'il aura à remplir. Choisir les règles qui seront utilisées dès le début permet d'éviter tout quiproquo pour la suite des événements. Les règles de la deuxième édition de Space Hulk sont moins riches que celles de la première mais le jeu en est que plus fluide et plus simple. A vous de choisir en fonction de votre façon de jouer et évidemment de votre boîte de jeu. C'est à ce moment que vous devez déterminer si oui ou non nous aller utiliser des psyckers, des hybrides, des Space Marines en armure de puissance, des personnages spéciaux etc. Statuez sur la possibilité ou non de la chose sans pour autant valider le fait que vous aller vraiment prendre ou non telle ou telle option. Vous pouvez demander à votre adversaires le droit d'utiliser des hybrides sans pour autant le faire. La phase des préparatifs doit demeurer secrètes afin que votre adversaire ne sache rien des forces et des ressources dont vous allez disposer.

C'est aussi pendant cette phase de préparatifs que vous devez vous mettre d'accords avec votre adversaires sur d'éventuelles règles maisons et options spéciales pour mettre du piment dans vos parties. Vous avez l'habitude de mêler des tyranides à votre culte de genestealers ? Vous voulez pouvoir utiliser les Frères d'épées Black Templar, les Griffes sanglantes Space Wolf ou un Lictor ? Vous voulez des Guerriers de Feu Tau au coté de vos Space Marine ? N'hésitez pas à prendre un peu de temps pour mettre au point des règles-maisons ou trouvées sur le net. Personnaliser la campagne VIS LACRIMARUM est le meilleur moyen pour passer un bon moment et en garder un souvenir inoubliable. Si vous jouer les Space Marines et que vous avez l'impression que cette campagne est désespérée et vouée à l'échec, dites vous bien que plus le défi est élevé plus grande sera votre gloire en cas de victoire. Et si vous n'avez d'autres issues que la mort, vous aurez toujours la satisfaction d'avoir massacré une quantité colossale de genestealers et le sentiment du devoir accompli.

❖ Points à valider avec votre adversaire

Règles utilisées :

- Première édition (1ère Ed.)
- Seconde édition (2ème Ed.)
- Règles spéciales

Difficulté de la campagne :

- Facile
- Normal
- Difficile (1ère Ed. Conseillée)

Etablir la force Space Marines

Les Space Marines ont embarqué sur leur Destroyer en urgence. Ils n'ont pas toute la logistique qui est nécessaire à une compagnie en mission. Ils n'ont ni blindés, ni chasseurs et leurs munitions et équipements sont donc limités. Le joueur Space Marine doit donc, dans le plus grand secret, définir sa force de frappe en fonction de la difficulté de la campagne et du système de règles choisi (1^{ère} ou 2^{ème} Ed).

SPACE HULK

Première Edition

Utilisez les Listes de Forces des Extensions Deathwing et Campaigns pour définir les effectifs présents au début de l'assaut. Attention cependant, le PRAEDATORIA n'a pas une capacité de soutenance infinie. Vous ne pouvez donc avoir au maximum que 40 Space Marines quel que soient leurs types (Terminator, armure de puissance ou personnages spéciaux). Vous ne pouvez avoir au maximum qu'un Capitaine. En plus de l'achat de vos escouades, vous pouvez acheter de l'équipement supplémentaire dans la liste ci-dessous.

EQUIPEMENT	POINTS
Une torpille d'abordage (contient 10 Marines)	10 points
Un MAE (Module Autonome d'Exploration)	5 points
Un chargeur de lance-flammes en stock	2 points
Un chargeur de canon d'assaut en stock	1 point
Cuve de poison	10 points
Balise de téléportation	5 points

Pour pimenter le choix, vous trouverez à la fin de ce livret, dans la section « règles optionnelles », des troupes des personnages et des pelotons spéciaux pour augmenter les possibilités tactiques et pour le plaisir.

Le nombre de points à dépenser dépend de la difficulté de campagne choisie. Si vous utilisez la méthode des enchères pour définir qui jouera quels camps, voici les fourchettes à utiliser pour que les chances des marines soient raisonnables :

Difficulté	Intervalle de points
Facile	Entre 150 et 200 points.
Normal	Entre 110 et 140 points.
Difficile	100 points ou moins !

Si vous préférez tirer au sort qui jouera les marines, utilisez le barème suivant :

Difficulté	Points
Facile	160 points.
Normal	130 points.
Difficile	100 points.

SPACE HULK

Deuxième Edition

Choisissez l'une des formations de combat ci-dessous en fonction de la difficulté choisie. Notez que même si vous jouez avec la première édition des règles, vous pouvez utiliser ces listes ou vous en inspirer.

Détachement d'élite

La force Space Marine envoyée aborder le Space Hulk est très réduite. Il faudra être vigilant à ne pas perdre trop d'hommes. Heureusement vous disposez d'assez d'équipements pour soutenir votre progression. Cette formation est à réserver aux joueurs vétérans.

Difficulté : Facile, Normal ou Difficile

- 4 escouades Terminators.

Chacune comprend un sergent, un Space Marine avec lance-flammes et un chargeur et enfin trois marines armés de fulgurants.

- 2 torpilles d'abordage

- 2 MAE

- 5 chargeurs de lance-flammes en stock

- 2 Cuves de poison

Abordage massif

L'abordage massif consiste à déposer toute votre force de Space Marine lors d'un abordage de grande envergure. Les marines devront ensuite progresser très rapidement avant de manquer de munitions et d'effectif. Notez qu'une fois l'abordage terminé, les Space Marines pourront explorer les secteurs alentours avec leur Module Autonome d'Exploration. Ceci leur évitera de foncer tête baissée.

Difficulté : Facile, Normal ou Difficile

- 6 escouades Terminators.

Chacune comprend un sergent, un Space Marine avec lance-flammes et un chargeur et enfin trois marines armés de fulgurants.

- 3 torpilles d'abordage

- 2 MAE

Assaut en téléportation

Extrêmement risqué, l'assaut en téléportation consiste à envoyer une imposante force de Space Marines directement aux différents points stratégiques du Space Hulk. La grande quantité de marines permet d'atteindre la victoire. Il y a de gros défauts cependant. Si les boucliers du Space Hulk sont actifs, les Space Marines ne disposent que d'une torpille d'abordage pour mener une attaque éclair contre le générateur des boucliers. (voir règles spéciales du chapitre « L'épave »). Ajoutez à cela le fait que les escouades n'ont ni soutien logistique ni MAE pour la reconnaissance de l'épave et vous jugerez du risque encouru par une telle attaque.

Difficulté : Facile, Normal ou Difficile

- 8 escouades Terminators.

Chacune comprend un sergent, un Space Marine avec lance-flammes et un chargeur et enfin trois marines armés de fulgurants.

- 2 balises de téléportation

- 1 torpille d'abordage



Deuxième Edition

Avance prudente

L'avance prudente s'effectue en deux temps. Déposez vos marines sur le Space Hulk et sécurisez la zone. Ensuite, explorez le vaisseau avec les MAE avant de progresser dans l'épave. En cas de besoin, stoppez votre avancée pour vous ravitailler et recharger vos lance-flammes. Vous disposez d'une précieuse cuve de poison pour contrer une attaque de genestealers.

Difficulté : Facile, Normal

- 5 escouades Terminators

Chacune comprend un sergent, un Space Marine avec lance-flammes et un chargeur et enfin trois marines armés de fulgurants.

- 3 torpilles d'abordage

- 4 MAE

- 5 chargeurs de lance-flammes en stock

- 1 Cuve de poison

Passage en force

Le passage en force est tout sauf subtil. Une imposante force de Space Marine aborde le Space Hulk sans prendre le temps de l'explorer, d'établir une tête de pont ou de refaire le plein de munitions. Les marines progressent sans s'arrêter et contre les assauts des genestealers avec les grandes quantités de poison qu'ils ont apportées. Une escouade reste en réserve pour être téléportée en renfort au moment opportun.

Difficulté : Facile, Normal

7 escouades Terminators

Chacune comprend un sergent, un Space Marine avec lance-flammes et un chargeur et enfin trois marines armés de fulgurants.

- 3 torpilles d'abordage

- 3 Cuves de poison

Soutien lourd

Les Space Marines ont apporté un équipement faramineux pour parer à toute éventualité. C'est tout juste s'ils n'ont pas pris leurs Land Raiders avec eux. Faute de place, ils n'ont que deux torpilles d'abordage ce qui impose de téléporter deux des six escouades.

Difficulté : Facile

- 6 escouades terminators

Chacune comprend un sergent, un Space Marine avec lance-flammes et un chargeur et enfin trois marines armés de fulgurants.

- 2 torpilles d'abordage

- 3 MAE

- 1 balise de téléportation

- 10 chargeurs de lance-flammes en stock

- 4 Cuves de poison

Déployez la Compagnie

La quasi-totalité de la première compagnie de vétérans Space Marine attaque le vaisseau. Le commandant reste à bord du PRAEDATORIA pour diriger les opérations et s'occuper de la logistique. La force d'attaque est telle qu'il est inutile de perdre du temps à explorer le vaisseau. Avancez droit au but et pas de quartier !

Difficulté : Facile

8 escouades terminators

Chacune comprend un sergent, un Space Marine avec lance-flammes et un chargeur et enfin trois marines armés de fulgurants.

- 4 torpilles d'abordage

- 5 chargeurs de lance-flammes en stock

- 3 Cuves de poison

Description de l'équipement

❖ Module Autonome d'Exploration

La première procédure d'investigation à bord d'un vaisseau inconnu est la téléportation de MAE (Module Autonome d'Exploration) aussi appelé CAT (Cyber-Altered Task unit). Le MAE enregistre toutes les informations nécessaires sur les systèmes d'hibernation des genestealers, leur disposition et leurs défenses.



Le MAE en partie tactique :

Affectez un MAE à un marine au début d'un abordage ou d'une téléportation.

Placez le pion MAE (CAT) dans la case du marine qui le transporte. Le MAE ne

prend pas beaucoup de place : on peut traverser ou se placer dans une case où il se trouve. De plus le MAE ne bloque pas la ligne de vue. Lorsqu'une porte est fermée dans une case contenant le MAE, lancez un dé pour déterminer dans laquelle des cases adjacentes celui-ci s'en va.

Transport du MAE : Un Space Marine peut transporter le MAE sans pénalité de mouvement, tir ou corps à corps.

Prise du MAE : Un marine dépense 1 PA pour ramasser le MAE, le passer ou le prendre à quelqu'un d'autre.

Destruction du MAE : Le MAE est automatiquement détruit si la section dans laquelle il se trouve subit un tir de lance-flammes. Il peut également être détruit par les sorts Hellfire ou Jinx (1^{ère} Ed. uniquement).

Les stealers et le MAE : Les stealers ne peuvent ni prendre ni attaquer directement le MAE. Ils ne peuvent qu'attaquer le porteur du MAE. L'unique exception à cette règle concerne les psykers genestealers (hybrides, magus et patriarche) qui peuvent le détruire volontairement avec les sorts Hellfire ou Jinx (1^{ère} Ed. uniquement).

Déplacement aléatoire : Lorsque le porteur est tué et que le MAE n'est pas en possession d'un marine lors de la phase finale, lancez un dé : sur un résultat de 1 à 3, le joueur stealer déplace le MAE, sur un résultat de 4 à 6, c'est le joueur marine. Le MAE se déplace de 3 cases au maximum. Il peut tourner pour 0 PA, il peut traverser ou se déplacer sur une case occupée mais il ne peut aller sur une case contenant une porte fermée ni dans une section en feu (Hellfire ou Lance-flammes). Notez qu'un joueur stealer malin peu volontairement envoyé le MAE sur une section affectée par le sort Jinx pour le détruire.

Le MAE en tour stratégique :

S'il a l'initiative pendant un tour stratégique, le joueur Space Marine peut lancer une « Exploration du niveau ».

❖ Chargeurs en stock



Les imposantes armures des Space Marines ne leur permettent pas d'emporter énormément de munitions. Ainsi un canon d'assaut ne peut porter sur lui qu'aux maximum 3 chargeurs (1^{ère} Ed. uniquement) et les marines avec lance-flammes ne transportent qu'un seul chargeur chacun. Le vaisseau mère des Space Marine peut téléporter les munitions qu'il a en stock non loin des escouades à ravitailler. S'il a l'initiative pendant un tour stratégique, le joueur Space Marine peut faire un « Ravitaillement » et transmettre les chargeurs en stock à ses pelotons de marines.



❖ Cuve de poison

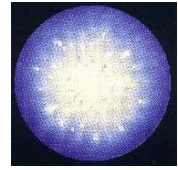
Ces imposants containers contiennent de puissantes toxines conçues pour éliminer les Genestealers. Ils sont téléportés au sein du Space Hulk et sont activées par les pelotons de marines déployés dans l'épave. Malheureusement, une cuve ne contient pas assez de gaz pour nettoyer entièrement le Space Hulk mais le gaz peut repousser les Genestealers loin d'un secteur.



Une cuve de poison peut être utilisée de deux façons : *Annuler un assaut Genestealer*. Lorsque le joueur Genestealer a l'initiative et décide de mener une « *Contre attaque* » contre les marines, le joueur Space Marine peut utiliser immédiatement après l'annonce du joueur Genestealer et donc avant le combat tactique l'une de ses cuves de poison pour annuler l'assaut des Genestealers et entamer un nouveau tour stratégique. Les Space Marine font exploser une cuve dans la zone ce qui repoussent les xénos loin du secteur et dans les bas fonds du vaisseau. *Soutenir l'avancée des troupes*. Le joueur Space Marine peut utiliser une cuve de poison au début d'une phase tactique de type « *Progression* ». Les Space Marines diffuse le contenu d'une cuve dans les couloirs des secteurs adjacents et dans les conduits d'aération. Les stealers, ne supportant pas le gaz, se replient. Lors de la partie tactique, le joueur Genestealer est contraint à utiliser un blip de moins que ce qui était prévu. Il n'utilisera qu'un blip s'il devait en avoir deux, que deux s'il devait en avoir 3. Il ne peut cependant avoir moins d'un blip par tout. De plus, si les Genestealers avaient des troupes en « *Réserve* » sur le secteur attaqué par les Space Marine, celle-ci sont détruites.

❖ Balise de téléportation

Tout comme le MAE, la balise de téléportation est affectée à un marine au début d'un abordage ou d'une téléportation. Placez un pion pour représenter la balise dans la case du marine qui le transporte.



Transport de la balise : Un Space Marine peut transporter la balise sans pénalité de mouvement, tir ou corps à corps.

Prise de la balise : Un marine dépense 1 PA pour ramasser la balise, la passer ou la prendre à quelqu'un d'autre.

Destruction de la balise : La balise est automatiquement détruite si la section dans laquelle elle se trouve subit un tir de lance-flammes. Elle peut également être détruite par les sorts Hellfire ou Jinx (1^{ère} Ed. uniquement).

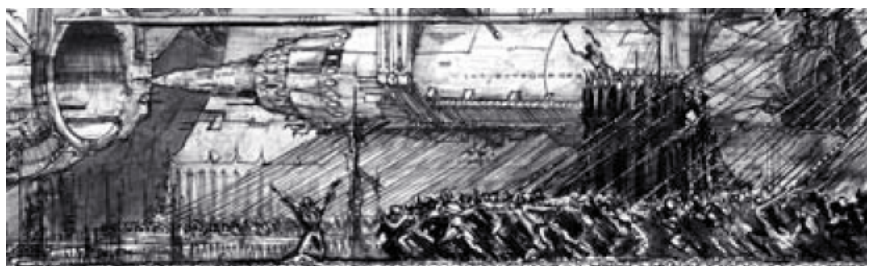
Lorsque le porteur est tué la balise tombe à ses pieds et n'en bouge plus jusqu'à ce qu'un autre Marine la ramasse.

Les stealers et la balise : Les stealers ne peuvent ni prendre ni attaquer directement la balise. Ils ne peuvent qu'attaquer le porteur de la balise. L'unique exception à cette règle concerne les psykers genestealers (hybrides, magus et patriarche) qui peuvent la détruire volontairement avec les sorts Hellfire ou Jinx (1^{ère} Ed. uniquement).

La Balise de téléportation ne peut être activée qu'une seule fois et au début d'une la phase de « *ravitaillement et renforts* ». Pour cela, il faut qu'elle soit en possession d'un marine déjà présent sur le Space Hulk. Toutes les téléportations vers le secteur de la balise réussissent automatiquement qu'ils s'agissent d'équipements ou de marines et ce même si les boucliers sont activés.

❖ Torpilles d'abordage

Les torpilles d'abordage sont conçues pour perforer la coque externe d'un navire ennemi et permettre ainsi l'assaut de troupe en armes. Chaque torpille ne peut être utilisées qu'une seule fois et contient jusqu'à 10 Space Marines, soit deux escouades Terminators. Avec une torpille d'abordage, vous pouvez lancer un phase tactique « *Abordage* » dès que vous avez l'initiative pendant le tour stratégique.



Préparer le Space Hulk

Au début de la campagne les Genestealers sont endormis. Leur seul avantage est une connaissance parfaite de l'épave et de ses pièges.

Il revient donc au joueur Genestealer de configurer certains éléments du Space Hulk. En fonction de la difficulté choisie, le joueur Genestealer devra choisir des options dans chaque domaine.

Pour une campagne de difficulté « Facile », le joueur Genestealer choisie une *catastrophe* et deux *péripiéties*.

Pour une campagne de difficulté « Normale », le joueur Genestealer choisie deux *catastrophes*, trois *péripiéties*.

Pour une campagne de difficulté « Difficile », le joueur Genestealer choisie trois *catastrophes*, quatre *péripiéties*.

Les catastrophes et les péripiéties choisies doivent être notées sur un papier par le joueur Genestealer et doivent demeurer secrètes jusqu'au moment fatidique de leur découverte. Par exemple, si les Space Marines arrivent jusqu'au sanctuaire et ne trouvent pas la relique. Le joueur Genestealer n'est pas tenu d'informer le joueur Space Marine si la relique est corrompue ou cachée dans une soute. Au joueur Space Marine de changer ses plans en conséquence. Pour finir, le joueur Genestealer choisie si le journal de bord du Space Hulk se trouve dans le quartiers d'équipage du niveau II ou du niveau III.

❖ Catastrophes

Journal de bord détruit

Le journal ne peut être retrouvé. Les informations qu'il contenait sont perdues.

Relique corrompue

1^{ère} ED. uniquement

La relique a été altérée par le passage dans le Warp. Elle est en possession du Magus Genestealer. Les marines ne trouveront rien dans le Librarium ou la Chapelle. Le Magus commence la campagne réveillé. S'il apparaît dans un tirage aléatoire des blips au cours d'une partie tactique, il doit impérativement être dévoilé puis entrer sur le plateau. Le joueur Genestealer révélera à ce moment que la relique est corrompue et en sa possession. L'objectif des Space Marine n'est plus de récupérer la relique mais de tuer le Magus. La catastrophe « *Relique corrompue* » ne peut être combinée avec la catastrophe « *Relique cachée* ».

Nid d'hibernation

Le joueur Genestealer choisit un secteur de type Entrepôts, Soutes, Salle des machines ou Quartier de l'équipage. Si ce secteur doit être mis en jeu suite à un abordage, une téléportation, une Progression des Space Marine ou un Assaut Genestealers placez 20 blips dès le début de la partie sur le plateau représentant cette zone. La catastrophe « *Nid d'Hybernation* » peut être prise plusieurs fois pour piéger plusieurs secteurs.

Relique cachée

La relique ne se trouve ni dans le Librarium ni dans la Chapelle. Des survivants l'ont déplacée pour la protéger lors de l'attaque des Genestealers. Le joueur Genestealer choisi la zone où se trouve la relique parmi : L'une des coursives d'entretien (secteurs 536, 236, 136) ou la soute 116. Attention, le joueur Genestealer n'a pas le droit de placer un Nid d'hibernation sur le secteur choisit. La catastrophe « *Relique corrompue* » ne peut être combinée avec la catastrophe « *Relique cachée* ».

Système d'autodestruction détruit

1^{ère} ED. uniquement

Le système d'autodestruction du VIS LACRIMARUM a été saboté par les Genestealers. Le générateur d'énergie a été tout simplement coupé. Le Space Hulk ne peut être détruit autrement que pas un torpillage de la flotte impériale. Comme les Space Marines ne pourront détruire eux même le Space Hulk, ils devront pour l'honneur tuer le Patriarche Genestealer. Le Patriarche commence la campagne réveillé. S'il apparaît dans un tirage aléatoire des blips au cours d'une partie tactique, il doit impérativement être dévoilé puis entrer sur le plateau. Le joueur Genestealer révélera à ce moment que le système d'autodestruction est hors service et que les Space Marine ont pour nouvel objectif de tuer le Patriarche.

❖ Péripiéties

Capsules de sauvetage perdues

Dans le feu de l'action, lorsque le VIS LACRIMARUM est tombé aux mains des genestealers, les capsules de sauvetage ont été éjectées dans l'espace. Considérez que les 6 salles représentant les capsules de sauvetage ont disparues. Les SAS (portes rouges sur les plans) sont verrouillés et ne peuvent être ni ouverts, ni détruits. Les Space Marines ne pourront quitter le vaisseau par là. Ils n'auront d'autre choix que de fuir par les conduits de ventilations.

Console de la salle de contrôle détruite

La console de la salle de contrôle est hors service. Ses fonctions ne peuvent être utilisées.

Commande du générateur d'énergie détruite

La commande du générateur d'énergie est hors service. L'autodestruction du VIS LACRIMARUM ne peut être lancé depuis le générateur d'énergie.

Commande du champ déflecteur détruite

La commande du champ déflecteur est hors service. Les boucliers du Space Hulk ne peuvent être coupés.

Commande du refroidissement détruite

La commande du refroidissement est hors service. Si l'autodestruction est déclenché par accident suite à une surchauffe du réacteur, elle ne pourra être coupée depuis la salle des machines.

Mutation avancée

Choisissez avant le début de la campagne une mutation dans la liste des Mutations. Vous bénéficiez de cette mutation dès le début de la partie comme si vous aviez entrepris l'action stratégique « Mutation ». Cette Péripiétie peut être prise plusieurs fois.

Réveil prématuré

L'une des créatures suivantes commence la partie éveillé : Magus, Patriarche, Le Monstre. Vous pouvez prendre cette Péripiétie jusqu'à trois fois pour réveiller les trois créatures ou plusieurs fois Le Monstre.

VIS LACRIMARUM

Essaim en réserve

Choisissez un secteur et placez y un essaim comme si vous aviez entrepris l'action stratégique « Réserve ». Lorsque cette zone sera impliquée dans une partie tactique, vous aurez le droit d'y placer dès le début de la partie 6 Blips. Vous ne pouvez placer d'Essaim en réserve dans un secteur avec un Nid d'hibernation.

❖ **Bonus**

Les bonus sont librement choisis par le joueur Genestealer. Pour chaque bonus, le joueur Genestealer a le droit de sélectionner une Péripétie de plus. Le joueur Genestealer annonce les bonus offerts au joueur Space Marine au début de la campagne. Ceci permettra au joueur Space Marine de planifier son exploration du vaisseau en conséquence.

Boucliers désactivés

Les boucliers sont endommagés et ne peuvent être activés. Le Space Hulk n'est plus protégé contre les téléportations.

Armurerie remplie

L'armurerie est remplie d'équipement. Si les Space Marine contrôlent le secteur de l'armurerie, ils peuvent au début d'un tour stratégique, rééquiper toutes leurs armes à munitions gratuitement et sans puiser dans leur stock. Ceci ne compte pas comme une action « Ravitaillement et renforts » et peut très bien précéder une action « Progression ». Aussi longtemps que l'armurerie est sous les contrôle d'au moins un marine, toutes les escouades pourront être ravitaillée de cette façon.

Chapelle intacte

La Chapelle n'a pas été profanée par les Genestealers. L'aura de la relique sacrée protège la salle. En effet, la relique ne repose pas dans le Librarium mais au centre de la chapelle. Un Psycker Space Marine en possession de la relique gagne immédiatement un niveau psy. Le bonus « Chapelle intacte » ne peut être pris si les catastrophes « Relique corrompue » ou « Relique cachée » ont été sélectionnées.

Salle de contrôle intacte

Les genestealers n'ont pas mis les pieds dans la salle de contrôle. Ses commandes et toutes ses fonctions sont intactes. Voir la description de la Console de la salle de contrôle pour plus d'explication. Ce bonus ne peut être pris avec la Péripétie « Console de la salle de contrôle détruite ».

Survivants

Des survivants se sont réfugiés dans les Capsules de Sauvetage mais les commandes se sont bloquées. Les survivants ne sont pas forcément d'anciens passagers du VIS LACRIMARUM. Il peut s'agir de pirates qui ont voulu arraisonner l'épave et sont tombés sur une mauvaise surprise. Il peut aussi s'agir de membres de la garde impériale, d'explorateurs Tau, de pirates Eldars ou même d'une escouade de Space Marine en armure de puissance. Vous pouvez aussi prendre une escouade terminator standard pour représenter les survivants que vous placerez dans les capsules. Les Space Marines pourront voler à leur secours. Les genestealers ne peuvent attaquer les Survivants avant qu'ils ne soient joués par le joueur Space Marine. Si un Space Marine arrive dans le secteur des capsules de Sauvetage, il peut libérer les survivants et les jouer comme l'une de ses escouades. Libérer et prendre le contrôle des Survivants permet de prendre connaissance du devenir de la relique. Le joueur Genestealer doit annoncer si la relique a été corrompue ou si elle a été déplacée et où. De plus le joueur Genestealer doit répondre à une question du joueur Space Marine du type : « La commande du générateur

d'énergie est-elle détruite ? Le système d'autodestruction est-il détruit ? Y a-t-il un nid d'hibernation dans le secteur X ? » etc..

Mise en place de la campagne



❖ **Points à valider avec votre adversaire**

Règles utilisées :

Première édition (1ère Ed.)
Seconde édition (2ème Ed.)
Règles spéciales (Sp.)

Difficulté de la campagne :

Facile
Normal
Difficile (1ère Ed. Conseillée)

Autoriser l'utilisation de :

Module Autonome d'Exploration
Space Marines en armure de puissance (1^{ère} Ed.)
Hybrides (1ère Ed.)
Psykers (1ère Ed.)
Personnages (Capitaine, Magus...) (1^{ère} Ed.)
Action stratégique : Mutation
Action stratégique : Réveil

❖ **Préparatifs secrets du joueur Space Marine**

Le joueur Space Marine doit se composer une force d'attaque et acheter des équipements en fonction de la difficulté choisie pour la campagne

❖ **Préparatifs secrets du joueur Genestealer**

Le joueur Genestealer choisit des catastrophes et des péripiéties en fonction de la difficulté de la campagne. Il peut choisir des Bonus pour le joueur Space Marine ce qui lui permet de choisir des Péripiéties supplémentaires. Il note les emplacements des nids d'hibernations, relique, journal de bord et des essais.

❖ **Avant le premier tour stratégique**

Le joueur Genestealer annonce au joueur Space Marine les éventuels Bonus présents et si les boucliers du Space Hulk sont actifs ou non.



Déroulement de la campagne

Comme expliqué au début du chapitre précédent, une campagne VIS LACRIMARUM se déroule en succession de tours stratégiques. Au début de chaque tour un test d'initiative opposant le joueur Space Marine au joueur Genestealer est fait. Le meilleur résultat permet au vainqueur d'exécuter une action stratégique pour ce tour. Une fois l'action résolue, le tour stratégique est terminé et un nouveau début. Un seul joueur peut donc agir lors d'un tour Stratégique.

Certaines actions stratégiques comme l'*Abordage* ou la *Contre Attaque* nécessite d'être résolues en plaçant le plateau de jeu afin de représenter deux zones du Space Hulk. L'action se déroule alors comme dans une partie de Space Hulk normale. On appelle alors cela une « Partie Tactique ».

Test d'initiative

Le joueur Genestealer lance un dé.
Le joueur Space Marine lance un dé et y ajoute 2.
Le meilleur résultat remporte l'initiative pour ce tour stratégique et le joueur peut décider de l'action à mener. En cas d'égalité, c'est le joueur Space Marine qui emporte l'initiative.
Le premier tour stratégique de la campagne est automatiquement remporté par le joueur Space Marine qui doit exécuter l'action stratégique « *Abordage* » ou « *Téléportation* »

Actions Stratégiques

❖ Actions Space Marine

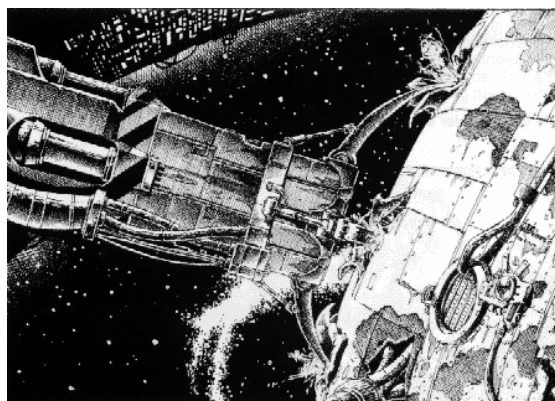
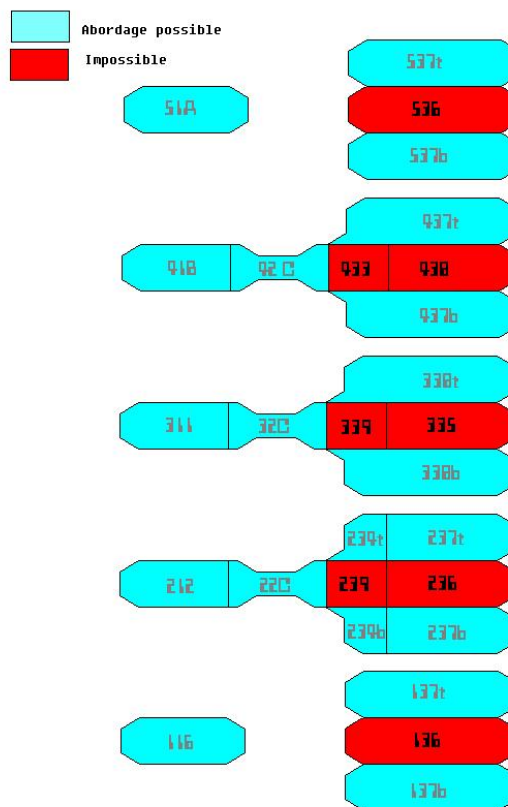
Abordage

Le joueur Space Marine doit posséder une torpille d'abordage dans son équipement. Il peut alors envoyer jusqu'à 10 hommes sur le Space Hulk. Il choisit le secteur où ses hommes doivent accoster. Attention certains secteurs ne peuvent subir d'abordage en fonction de leur position éloignée de la coque. Le joueur Genestealer peut réagir de deux façons :

- S'il n'a ni essaim, ni Nid d'hibernation dans le secteur, il peut laisser les Space Marines prendre possession de la secteur et y faire ce qu'il y veut (récupérer le journal de bord, utiliser une console, activer le système d'autodestruction.) En contrepartie, le joueur Genestealer peut au choix réveiller une créature endormie (Magus, Patriarche, Le Monstre.), placer des essaims en réserve dans un autre secteur, gagner une mutation.

- Le joueur Genestealer peut riposter en choisissant un secteur adjacente mais pas forcément du même niveau et engager le combat dans une Partie Tactique. En fonction de l'état de réveil de la ruche, le joueur Genestealer a plus ou moins de blips. Dans les cas les plus standard, le joueur Genestealer a deux blips de renfort par tour tactique et vingt blips au total. Dès

que les genestealers ne peuvent plus entrer de blips et dès que les deux zones sont nettoyées de toute présence alien, les Space Marine gagnent la Partie Tactique. Les deux zones appartiennent alors aux Space Marines. Si les Space Marines sont tous éliminés ou forcés de quitter le vaisseau, les stealers ont réussi leur contre. Une fois l'abordage réussi, les Space Marines pourront entreprendre les Actions Stratégiques *Progression*, *Ravitaillement et renforts*, *Exploration du niveau* aux tours Stratégiques suivants.

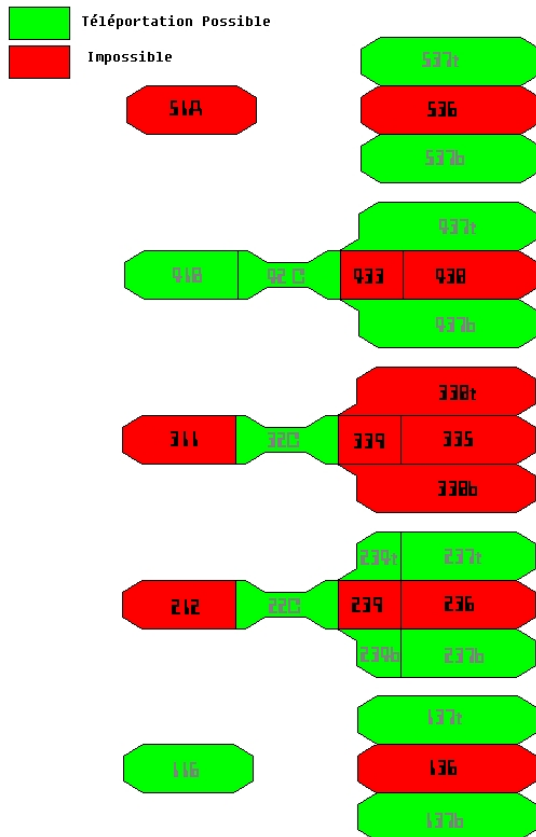


Téléportation

Les boucliers du Space Hulk doivent être désactivés pour qu'une escouade de Space Marine puisse être téléportée. Le joueur Space Marine peut alors envoyer jusqu'à cinq hommes sur le Space Hulk. Il choisit le secteur où ses hommes doivent se matérialiser et jette 2 dés par soldat. Un double 1 annonce la mort du marine concerné. La téléportation a échoué ou alors il se matérialise dans la coque du Space Hulk. Le marine est mort. Tout comme les abordages, les téléportations ne peuvent pas avoir lieu n'importe où. De nombreuses machines du Space Hulk parasitent les détecteurs du PRAEDATORIA ce qui empêche l'envoi des hommes dans ces zones. Le joueur Genestealer peut réagir de deux façons :

- S'il n'a ni essaim, ni Nid d'hibernation dans la zone visée, il peut laisser les Space Marines prendre possession des lieux et y faire ce qu'il y veut (récupérer le journal de bord, utiliser une console...) En contrepartie, le joueur Genestealer peut au choix réveiller une créature endormie (Magus, Patriarche, Le Monstre.), placer des essaims en réserve, gagner une mutation.
- Le joueur Genestealer peut riposter en choisissant une zone adjacente mais pas forcément du même niveau et engager le combat dans une Partie Tactique. En fonction de l'état de réveille de la ruche, le joueur Genestealer a plus ou moins de blips. Dans les cas les plus standard, le joueur Genestealer a deux blips de renfort par tour tactique et vingt blips au total. Dès que les genestealers ne peuvent plus entrer de blip et dès que les deux zones sont nettoyées de toute présence alien, les Space Marines gagnent la Partie Tactique. Les deux zones appartiennent alors aux Space Marines. Si les Space Marines sont tous éliminés ou forcés de quitter le vaisseau, les stealers ont réussi leur contre.

Une fois la téléportation réussie, les Space Marines pourront entreprendre les Actions Stratégiques *Progression*, *Ravitaillement et renforts*, *Exploration du niveau* aux tours Stratégiques suivants.



Progression

Le joueur Space Marine fait mouvement avec tous les marines d'un secteur pour attaquer un secteur adjacent. Son but peut être simplement de prendre possession de la zone voisine ou de trouver un objet ou encore d'utiliser un ordinateur quelconque. Le joueur Genestealer peut réagir de deux façons :

- S'il n'a ni essaim, ni Nid d'hibernation dans la zone visée, il peut laisser les Space Marines prendre possession des lieux et y faire ce qu'il y veut (récupérer le journal de bord, utiliser une console...) En contrepartie, le joueur Genestealer peut au choix réveiller une créature endormie (Magus, Patriarche, Le Monstre.), placer des essaims en réserve, gagner une mutation.
- Le joueur Genestealer peut riposter en engageant un combat dans une Partie Tactique. Dans les cas les plus standard, le joueur Genestealer a deux blips de renfort par tour tactique et vingt blips au total. Si le but des marines est de prendre possession de la zone visée, la Partie Tactique se déroule comme un abordage ou une téléportation. S'il s'agit de remplir un autre objectif, les marines peuvent éventuellement fuir les deux zones en utilisant les puits d'évacuation ou les capsules de sauvetage.

Ravitaillement et renforts

Le joueur Space Marine doit avoir au moins un marine dans une zone où les téléportations sont possibles. Le joueur Space Marine peut alors téléporter autant de marines qu'il le veut dans les zones déjà contrôlées par ses soldats et ce même si les téléportations n'y sont pas possibles. Il est aussi possible de transmettre du PRAEDATORIA aux marines sur le Space Hulk autant de chargeurs que nécessaires et que disponibles en stock. Il est enfin possible d'envoyer des MAE. Lancer deux dés par Space Marine, MAE ou chargeur téléporté. Un double 1 signifie que la téléportation a échoué et que le marine ou l'équipement est perdu. Le joueur Genestealer ne peut absolument rien faire pendant que le joueur Space Marine fait une action stratégique « *Ravitaillement et renforts* ». Les Space Marines qui ont quittés le Space Hulk via une capsule de sauvetage ou un puits d'évacuation peuvent être redéployés à nouveau sur le Space Hulk lors de l'action *Ravitaillement et renforts*.

Exploration du niveau

Si un marine équipé d'un MAE a mis le pied sur un secteur sous le contrôle de l'Imperium, le joueur Space Marine peut utiliser un Module Autonome d'Exploration pour faire des recherches dans tout le niveau. Lancer 1 dé, sur un 1 ou 2 le MAE est détruit ou perdu. Sur un 3, 4, 5 ou 6 le MAE rapporte toute les informations sur le niveau exploré. On ne peut explorer un niveau avec un MAE que si un marine y est présent sur une zone sous contrôle du joueur Space Marine (suite à un *Abordage*, une *Téléportation* ou une *Progression*).

Si le MAE est au niveau 1 le joueur Genestealer annonce :

- Présence ou non de la relique et dans quel secteur
- Présence de Nids d'hibernations et dans quels secteurs

Si le MAE est au niveau 2 le joueur Genestealer annonce :

- Présence ou non de la relique et dans quel secteur
- Présence de Nids d'hibernations et dans quels secteurs
- Nom des créatures éveillées (Magus, Partiarche, Le Monstre)
- Présence ou non du journal de bord
- Présence ou non des capsules de sauvetage

Si le MAE est au niveau 3 le joueur Genestealer annonce :

- Présence ou non de la relique et dans quel secteur
- Présence de Nids d'hibernations et dans quels secteurs
- Présence ou non du journal de bord
- Etat (intacte ou détruire) de la console de contrôle.
- Etat (intacte ou détruire) de la commande du générateur d'énergie.

Si le MAE est au niveau 4 le joueur Genestealer annonce :

- Présence ou non de la relique et dans quel secteur
- Présence de Nids d'hibernations et dans quels secteurs
- Etat (intacte ou détruire) de la commande du refroidissement

Si le MAE est au niveau 5 le joueur Genestealer annonce :

- Présence ou non de la relique et dans quel secteur
- Présence de Nids d'hibernations et dans quels secteurs
- Etat (intacte ou détruire) de la commande du champ déflecteur.

❖ Actions Genestealer

Réserve

Le joueur Genestealer place un essaim de stealers en embuscade dans un secteur. Lorsque ce secteur sera impliqué dans une partie tactique, vous aurez le droit d'y placer dès le début de la partie 6 Blips. Vous ne pouvez placer d'Essaim en *Réserve* dans un secteur avec un *Nid d'hibernation*. Vous pouvez aussi repositionner tous vos essaims déjà placés sur d'autres secteurs.

Contre-attaque

Le joueur Genestealer choisie un secteur adjacent à un secteur sous le contrôle des Space Marines. Il mène alors une attaque avec deux blips de renfort pas tour et ce pendant 15 tours. Les Space Marines doivent éliminer les 30 blips dans une partie Tactique pour tenir leur position. Ils peuvent aussi battre en retraite. Si vous jouer avec les règles de mutations et de réveil de la ruche, reportez vous au Niveau d'éveil de la ruche pour savoir de combien de blip dispose les Genestealers.


Réveil

Le joueur Genestealer peut augmenter la puissance de sa ruche en améliorant le statu d'éveil de la ruche. (Voir les règles spéciales « Réveil de la ruche ») ou en réveillant des créatures.

Mutation


Le joueur Genestealer peut augmenter la puissance de son culte de Genestealers en améliorant les mutations du Monstre ou du reste de la ruche. (Voir les règles spéciales « Mutations »)


Tour stratégique



- ❖ **Initiative**

Space Marine :	1D+2
Genestealer :	1D
- ❖ **Actions stratégiques des Space Marines**
 - Abordage
 - Téléportation
 - Progression
 - Ravitaillement et renforts
 - Exploration du niveau
- ❖ **Actions stratégiques des Genestealers**
 - Contre attaque
 - Réserve
 - Réveil
 - Mutation





Partie Tactique

Une partie tactique est jouée lorsque les actions stratégiques *Abordage*, *Téléportation*, *Progression* ou *Contre attaque* sont annoncées.

❖ **Disposition du plateau**

Pour les actions *Abordage* et *Téléportation*, le joueur Space Marine choisi un secteur qui sera son objectif. Le joueur Genestealer choisie un secteur d'où il mènera sa riposte. Pour l'action *Progression*, le joueur Space Marine choisi le secteur d'où il part et le secteur où il compte se rendre. Pour l'action *Contre-attaque*, le joueur Genestelaer choisie le secteur qu'il attaque et le secteur d'où il compte mener l'assaut. Référez vous au chapitre « Les secteurs » pour disposer le plateau à la manière des Geoplans de l'extension Deathwing.

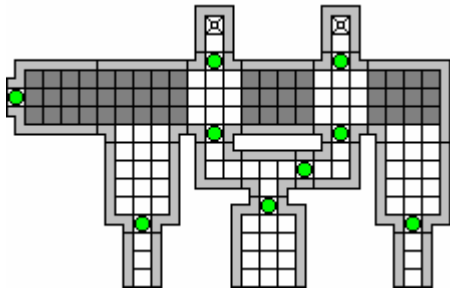
❖ **Placement des Space Marines**

Abordage et Téléportation

Pour un Abordage ou une téléportation, chaque escouade de Space Marine doit se trouver sur la même section et pour être fair-play en bordure de coque lors un abordage

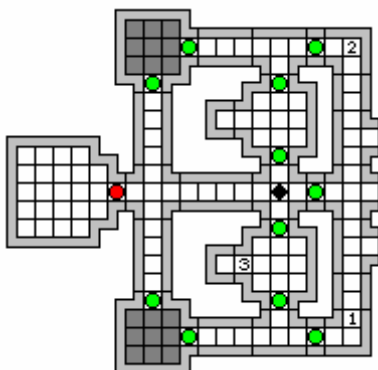
Exemple 1 :

Par exemple pour un abordage sur ces entrepôts, les deux escouades de Space Marine doivent être placée sur une même section de plateau grisée.



Exemple 2 :

Vous ne pouvez déployer une escouade lors d'un abordage ou une téléportation directement dans une salle comportant des règles spéciales (ascenseur, Salle de contrôle, Salle de cryogénéisation.) Dans l'exemple ci-dessous, l'abordage ne peut avoir lieu que si les deux salles jouxtant la coque. Si vous n'avez pas assez de place pour déployer vos deux pelotons, le joueur Genestealer autorisera le joueur Space Marine à ouvrir une porte ou à déborder sur la section voisine. Il serait injuste de faire arriver les Space Marines directement dans la Salle de contrôle.



Pour ce qui est du déploiement des Space Marines les règles de fair-play sont :

- L'abordage permet de se déployer en bordure de coque.
- Pas d'abordage ou de téléportation dans une salle avec des règles spéciales.

Progression et Contre-attaque

Dans le cas d'une *Progression* ou d'une *Contre-attaque*, les Space Marine peuvent se déployer n'importe où sur leur secteur. Ils ne sont pas obligés de rester au début sur la même section de plateau. Certains marines peuvent dès le début couvrir certaines entrées en état d'alerte (Overwatch) pendant que d'autre progressent dans une autre direction.

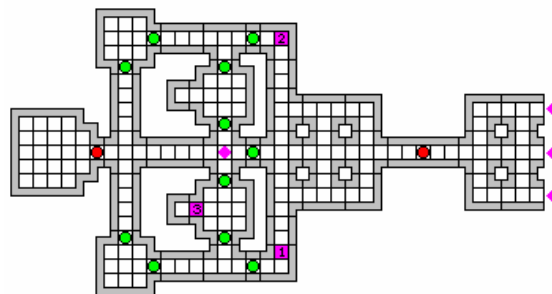
❖ **Placement et entrées des Genestealers**

Dans le cas où un secteur héberge un Nid d'hibernation ou un essaim en réserve, placez le nombre de blips correspondant (20 pour un Nid et 6 pour un essaim) sur le plateau.

Par la suite, les renforts Genestealers peuvent arriver de n'importe qu'elle entrée du plateau. Pas seulement depuis le secteur d'où provient la contre-attaque. Les blips, qu'ils arrivent en renfort, qu'ils fassent parti d'un essaim en réserve ou d'un nid d'hibernation sont toujours tirés aléatoirement.

Exemple 3 :

Les Genestealers lancent une Contre-attaque contre les Space Marines présents dans la passerelle et gardant la salle de contrôle. Le joueur Genestealer choisie comme secteur d'où provient l'attaque la voie d'accès principale. Il peut faire entrer ses blips par les trois passages de la voie d'accès mais aussi par les trous et l'échelle provenant des salles de cryogénéisations à l'étage en dessous.



Le joueur Space Marine peut sécuriser les trois entrées de la voie d'accès principale mais il ne peut rien pour les trous dans le sol et l'échelle. Il doit donc se retrancher et tenir bon jusqu'à ce que le joueur Genestealer n'ait plus de blip.

❖ Fin de la partie tactique

La partie tactique prend fin lorsque :

- il n'y a plus de marines sur le plateau
- Il n'y a plus de Genestealer sur le plateau et il n'y a plus de blip à faire rentrer au tour suivant.

Notez que en cas de Partie Tactique, si les catastrophes « *Relique corrompue* » ou « *Système d'autodestruction détruit* » ont été sélectionnées, le joueur Genestealer est obligé de poursuivre son attaque jusqu'à l'arrivée du Magus, du Patriarche ou qu'il ait épuisé son quota de blips pour la partie. Dans les autres cas, il peut stopper son attaque à tout moment mettant fin à la partie tactique.



Partie Tactique

❖ Disposition du plateau

- *Abordage et Téléportation* : Une section choisie par le joueur Space Marine, une autre section choisie par le joueur Genestealer
- *Progression* : Les deux sections sont choisies par le joueur Space Marine
- *Contre attaque* : Les deux sections sont choisies par le joueur Genestealer.

❖ Placement des Space Marines

- L'*Abordage* permet de se déployer en bordure de coque. Pas d'*Abordage* ou de *Téléportation* dans une salle avec des règles spéciales.
- Lors des *Abordages* ou des *Téléportations* les escouades doivent être, autant que possible, sur la même section de plateau.
- Lors des *Progressions* ou *Contre-attaques*, les Space Marines peuvent être placés n'importe où.

❖ Placement et entrées des Genestealers

- Les blips des essaims et des nids sont tirés aléatoirement puis placés en début de partie sur le secteur correspondant.
- N'importe quel passage donnant sur l'extérieur du plateau de jeu est une entrée de Genestealers.
- Les blips sont toujours tirés aléatoirement.

❖ Fin de la partie tactique

- Il n'y a plus de Space Marine sur le plateau
- Il n'y a plus de Genestealer sur le plateau et il n'y a plus de blip à faire rentrer au tour suivant.



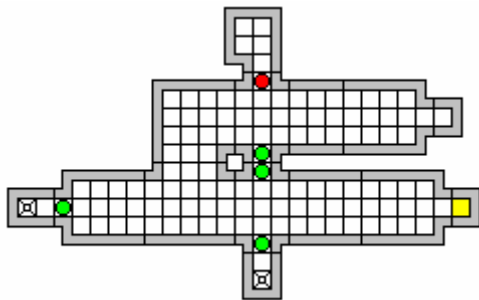
Règles Spéciales

Les règles spéciales répertorient toutes les règles créées spécialement pour la campagne VIS LACRIMARUM. Cela va de l'utilisation de la console de contrôle de la passerelle à l'organigramme des mutations de la ruche.

Les secteurs

Les différents secteurs du Space Hulk sont décrits en détails ci-dessous. Des encadrés précisent les règles spéciales des équipements et des parties du vaisseau. Cette section est de loin la plus importante et la plus utile en cours de campagne. Elle vous permet de composer le plateau de jeu pour les parties tactiques et d'étudier les lieux en zoomant sur les endroits cruciaux.

❖ Niveau 1 - Secteur 116 - Soute



Emplacement de la relique :

La case jaune indique un emplacement possible pour la relique. Si le joueur Genestealer choisit la catastrophe « *Relique cachée* », il peut désigner ce secteur pour accueillir la relique et si cette partie du vaisseau doit être jouée en Partie Tactique, il placera la relique sur cette case.

Puits d'évacuation :

Les deux puits d'évacuation permettent aux Space Marines de quitter le vaisseau. Ils pourront être redéployés au cours de l'action stratégique « *Ravitaillement et renforts.* » Référez-vous à l'extension Deathwing pour les règles des puits d'évacuation.

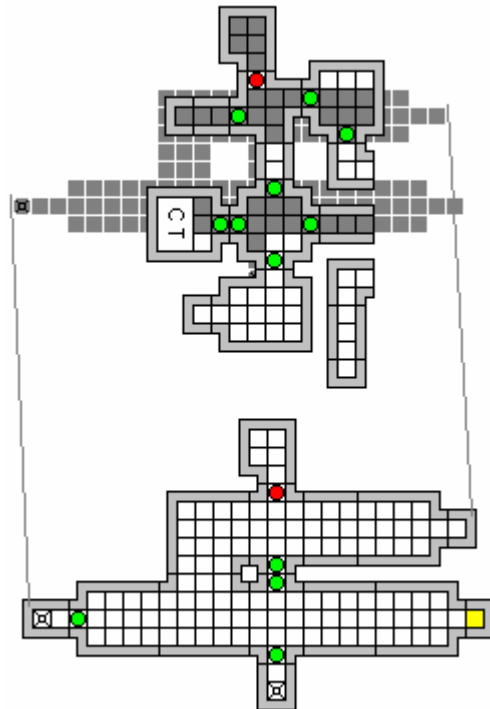
Entrée des Genestealers :

La soute 116 a la particularité de ne pas permettre aux Genestealers d'y accéder. La seule voie d'accès se fait par l'ascenseur qui ne peut être détruite et qui est uniquement sous le contrôle des Space Marine. S'il veut combattre sur ce terrain, le joueur Genestealer doit y placer un essaim en réserve où y mettre un nid d'hibernation. Dans le cas contraire, les Space Marines sont complètement en sûreté dans cette partie du vaisseau et les abordages et téléportations dans ce secteur réussissent automatiquement.

L'ascenseur :

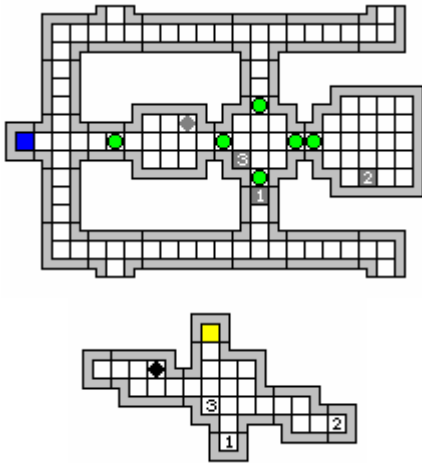
Les deux camps veulent garder l'ascenseur en état. Donc ni les Genestealers ni les Space Marine n'attaqueront l'ascenseur ou sa porte (en rouge sur le plan). Considérez que la porte est indestructible. Au début de chaque tour, le joueur Space Marine choisit à quel étage l'ascenseur se trouve. L'ascenseur peut être à un étage différent à chaque tour ou passer plusieurs tours au même étage.

Si la porte de l'ascenseur a été ouverte, elle se referme automatiquement à la fin du tour. Une figurine ne peut s'arrêter sur la case de la porte rouge. Si c'est le cas, elle finira écrabouillée par la porte lorsqu'elle se refermera.



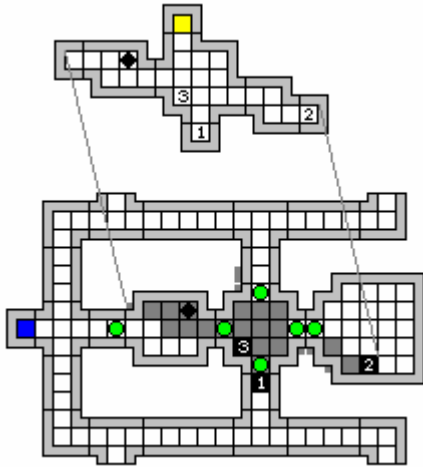
L'ascenseur donne sur les salles cryogéniques.

❖ Niveau 1 - Secteur 136 - Soute



Coursive d'entretien :

Une échelle (losange gris) conduit dans les faux plafonds des soutes où l'on y trouve une coursive d'entretien. La coursive étant petite, elle est considérée comme étant au même niveau que la soute pour ce qui est des recherches des MAE lors de l'action « Exploration ». En plus de l'échelle, trois trous repérés par les chiffres 1 à 3 relient les deux plateaux. Utiliser les jetons à A à C de l'extension Deathwing ou tout autre marqueur pour représenter ces passages.



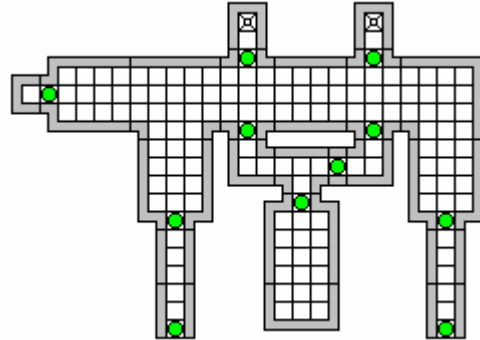
Emplacement de la relique :

La case jaune indique un emplacement possible pour la relique. Si le joueur Genestealer choisi la catastrophe « Relique cachée », il peut désigné ce secteur pour accueillir la relique et si cette partie du vaisseau doit être jouée en Partie Tactique, il placera la relique sur cette case.

Téléporteur :

La case bleue indique l'emplacement d'un téléporteur. Un Space Marine peut l'utiliser en dépensant 4 PA. Il réapparaîtra sur la case bleue du secteur 239 (le quartier d'équipage du niveau supérieur). Le joueur Space Marine oriente sa figurine comme il le désire. Si une figurine Genestealer ou Space Marine se trouve sur la case de destination, inversez les deux figurines. Chaque joueur oriente sa ou ses figurines comme il le désire. Le seul moyen pour un Genestealer de passer un téléporteur est qu'un marine présent à l'autre étage l'active.

❖ Niveau 1 - Secteur 137t - Entrepôts



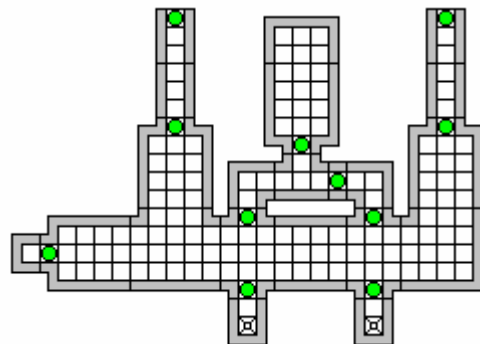
Puits d'évacuation :

Les deux puits d'évacuation permettent aux Space Marines de quitter le vaisseau. Ils pourront être redéployés au cours de l'action stratégique « Ravitaillement et renforts. » Référez vous à l'extension Deathwing pour le règles des puits d'évacuation

Entrée des Genestealers :

Les Genestealer ne peuvent mener un assaut depuis ce secteur car il n'offre aucune zone d'entrée.

❖ Niveau 1 - Secteur 137b - Entrepôts

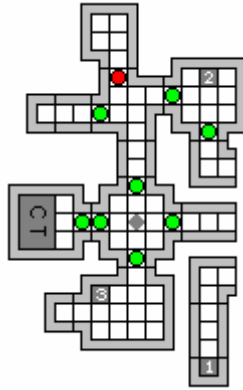


Bâbord / Tribord

Les secteurs bâbord et tribord sont identiques pour ce qui est des règles. La seule différence vient de leur emplacement dans le Space Hulk et de la disposition du plateau qui est inversée.

VIS LACRIMARUM

❖ Niveau 2 - Secteur 212 - Chambres Cryogéniques



L'ascenseur :

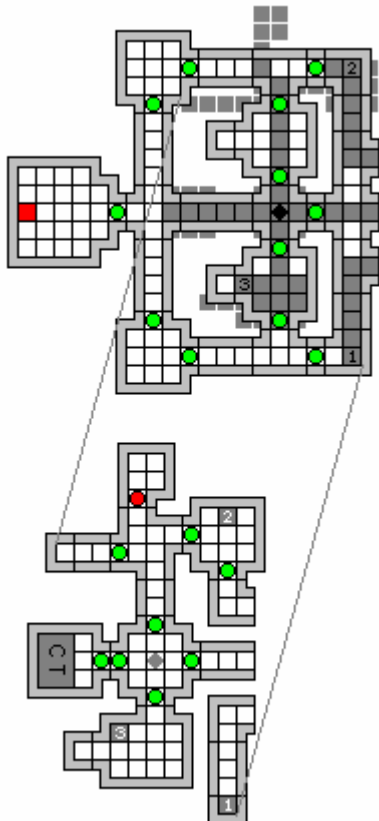
Voir le secteur 116 pour les règles de l'ascenseur.

Réservoirs cryogéniques :

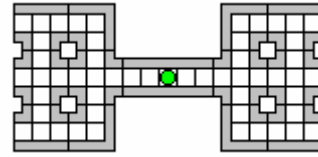
Les réservoirs cryogéniques occupant les 6 cases marquées 'CT' sur le plan renferment les corps endormis du Magus, du Patriarche et du Monstre. Les Space Marines peuvent détruire les réservoirs cryogéniques (de la même façon que l'on détruit une caisse, cf. règles Deathwing). Une fois les réservoirs détruits, le joueur Genestealer ne peut plus éveiller les créatures endormies.

Passage vers le niveau supérieur :

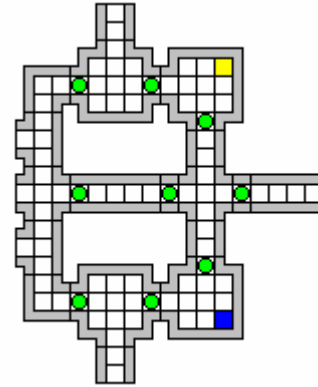
Une échelle (losange gris) et trois trous (repérés par les cases 1, 2 et 3) permettent d'accéder au niveau supérieur et à la passerelle.



❖ Niveau 2 - Secteur 22C - Voie d'accès principale



❖ Niveau 2 - Secteur 239 - Quartiers d'équipage



Le journal de bord :

La case jaune indique un emplacement possible pour le journal de bord. Si le joueur Genestealer choisit la catastrophe « *Journal de bord détruit* » et que les Space Marines ont déjà visité les quartiers d'équipage de l'autre niveau, le joueur Genestealer annoncera alors que le journal de bord a été détruit.

Lorsqu'un marine s'empare du journal pour 1 PA, il transmet immédiatement toutes ses informations au PRAEDATORIA. Même après la mort du capitaine du VIS LACRIMARUM, le journal de bord a continué à enregistrer les avaries du vaisseau.

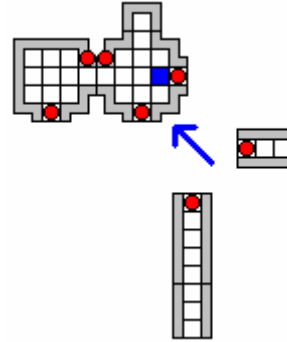
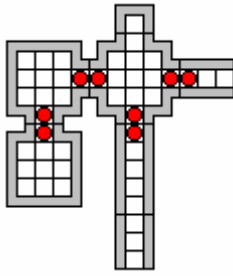
Le joueur Genestealer doit alors signaler à son adversaire :

- L'emplacement de la relique ou annoncer si elle est corrompue
- L'état du système d'autodestruction
- L'état des capsules de sauvetage
- L'état de la console de la salle de contrôle
- L'état de la commande du générateur d'énergie
- L'état de la commande du champ déflecteur
- L'état de la commande du refroidissement

Téléporteur :

La case bleue indique l'emplacement d'un téléporteur. Un Space Marine peut l'utiliser en dépensant 4 PA. Il réapparaîtra sur la case bleue du secteur 136 (la soute du niveau inférieur). Le joueur Space Marine oriente sa figurine comme il le désire. Si une figurine Genestealer ou Space Marine se trouve sur la case de destination, inversez les deux figurines. Chaque joueur oriente sa ou ses figurines comme il l'entend. Le seul moyen pour un Genestealer de passer un téléporteur est qu'un marine présent à l'autre étage l'active.

❖ Niveau 2 - Secteur 234t
- Capsules de sauvetage



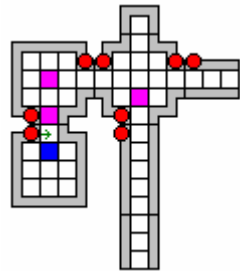
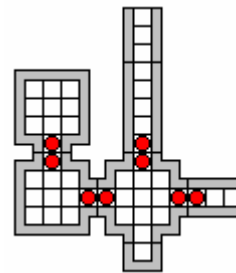
Il est possible d'éjecter deux capsules en même temps puis de les subdiviser par la suite. Les combats dans les capsules ont cours jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un camp.

Ejecter les capsules

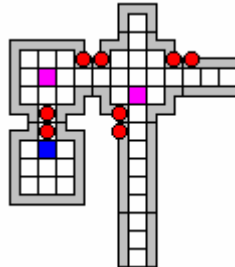
Les SAS (portes rouges sur le plan) sont toujours ouverts. Ils ne peuvent être fermés que par des Space Marines et celui-ci doit se trouver à l'intérieur de la salle. Lorsque une porte est fermée, son double présent dans l'autre salle ou le couloir se ferme en même temps. Si une figurine était présente sur une case où se ferme l'une des deux portes, elle se trouve écrasée et tuée. La salle est alors expulsée dans l'espace. Pour la dernière salle, les deux portes donnant sur les couloirs doivent être fermées. Une fois fermés ces portes ne peuvent plus s'ouvrir et les salles sont retirées du plateau à la fin du tour suivant et pour le reste de la campagne. Il est possible d'expulser deux ou trois salles en même temps.

Les Space Marine quittant le Space Hulk dans des capsules de sauvetage pourront être redéployés au cours de l'action stratégique « Ravitaillement et renforts. »

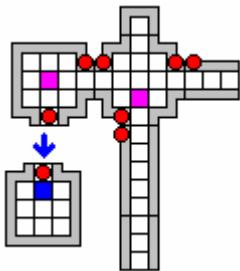
❖ Niveau 2 - Secteur 234b
- Capsules de sauvetage



Exemple :
Un valeureux marine (case bleue), unique survivant de son peloton se réfugie dans la capsule de sauvetage alors qu'il est poursuivi par trois genestealers (cases violettes).

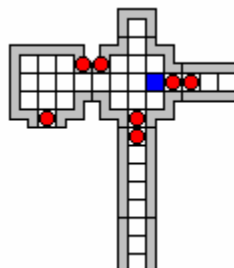


Il actionne alors le SAS pur 1 PA et les deux portes rouges se ferment. Le genestealer qui était dans sur une des cases du SAS finit broyé par la puissante porte de métal. Les genestealers n'ont plus aucun moyen d'ouvrir la porte



Le marine attend un tour tranquillement puis la capsule s'éjecte dans l'espace. Si un genestealer était dans la capsule avec le marine, vous pouvez continuer le combat jusqu'à la mort de l'un ou l'autre.

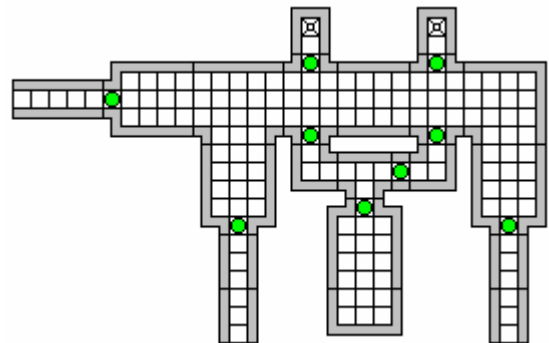
En fermant les deux portes donnant sur les couloirs, les dernières capsules peuvent s'éjectées.



Bâbord / Tribord

Les secteurs bâbord et tribord sont identiques pour ce qui est des règles. La seule différence vient de leur emplacement dans le Space Hulk et de la disposition du plateau qui est inversée.

❖ Niveau 2 - Secteur 237t - Entrepôt



Puits d'évacuation :

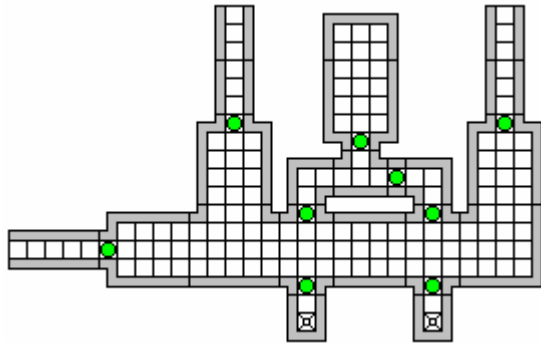
Les deux puits d'évacuation permettent aux Space Marines de quitter le vaisseau. Ils pourront être redéployés au cours de l'action stratégique « Ravitaillement et renforts. » Référez vous à l'extension Deathwing pour le règles des puits d'évacuation

Entrée des Genestealers :

Si toutes les capsules du secteur adjacent ont été éjectées, les Genestealer ne pourront plus mener d'assaut depuis ce secteur car il n'offre plus aucune zone d'entrée.

VIS LACRIMARUM

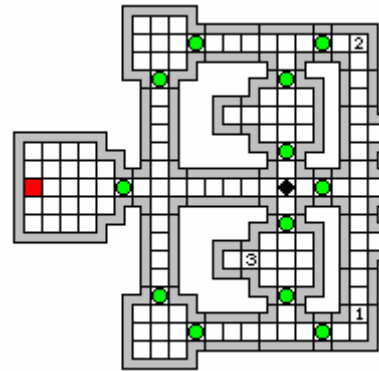
❖ Niveau 2 - Secteur 237b - Entrepôt



Bâbord / Tribord

Les secteurs bâbord et tribord sont identique pour ce qui est des règles. La seule différence vient de leur emplacement dans le Space Hulk et de la disposition du plateau qui est inversée.

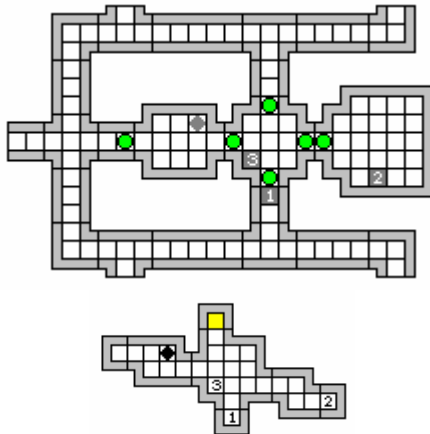
❖ Niveau 3 - Secteur 311 - Passerelle



Passage vers le niveau supérieur :

Une échelle (losange gris) et trois trous (repérés par les cases 1,2 et 3) permettent d'accéder au niveau supérieur et à la passerelle.

❖ Niveau 2 - Secteur 236 - Soute



Coursive d'entretien :

Une échelle (losange gris) conduite dans les faux plafonds des soutes où l'on y trouve une coursive d'entretien. La coursive étant petite, elle est considérée comme étant au même niveau que la soute pour ce qui est des recherches des MAE lors de l'action « Exploration ». En plus de l'échelle, trois trous repérés par les chiffres 1 à 3 relient les deux plateaux. Utiliser les jetons à A à B de l'extension Deathwing ou tout autre marqueur pour représenter ces passages.

Emplacement de la relique :

La case jaune indique un emplacement possible pour la relique. Si le joueur Genestealer choisi la catastrophe « Relique cachée », il peut désigner ce secteur pour accueillir la relique et si cette partie du vaisseau doit être jouée en Partie Tactique, il placera la relique sur cette case.

Console de la salle de contrôle :

Si elle n'est pas détruite, les Space Marines peuvent avoir une des informations qui suivent pour 4 PA. Si les Space Marine prennent le contrôle de la passerelle, il peuvent alors prendre connaissance de toutes les informations si dessous :

- L'état du système d'autodestruction
- L'état des capsules de sauvetage
- L'état de la console de la salle de contrôle
- L'état de la commande du générateur d'énergie
- L'état de la commande du champ déflecteur
- L'état de la commande du refroidissement

Pour 4 PA, les Space marines peuvent faire l'une des actions ci-dessous. Si les Space Marine prennent le contrôle de la passerelle, ils pourront faire l'une des actions ci-dessous au début de chaque tour stratégique.

- Enclencher le système d'autodestruction
- Désactiver les boucliers

Si la Salle de contrôle est intacte grâce aux bonus accordés par le joueur Genestealer, et que les Space Marines en prennent le contrôle, ils pourront faire des actions supplémentaires dans la liste ci-dessous :

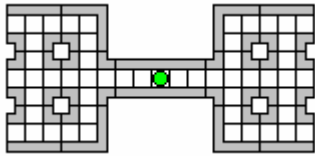
- Fermer ou ouvrir n'importe quelle porte ou SAS à distance lors d'une partie tactique grâce à un point de commandement
- Détecter la présence des Nids d'hibernation et des essaims en réserves. Le joueur Genestealer doit révéler où se trouvent ses nids et ses essaims en embuscade s'il en a.

Enclencher le système d'autodestruction

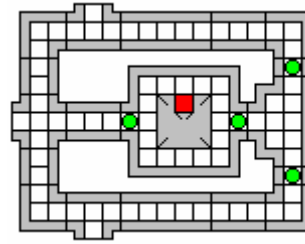
Mettre en route le système d'autodestruction consiste à couper le système de refroidissement pour faire surchauffer le générateur et le faire exploser. Lorsque le système d'autodestruction est enclenché, un compte à rebours égraine les minutes avant la destruction finale de l'appareil. Pour représenter cela, lancer 2 dés et additionner les résultats. Vous obtenez le nombre de tours stratégique qu'il reste avant que le VIS LACRIMARUM n'explose. Pendant ce délai, le seul moyen d'arrêter la mise à feu est d'activer la commande du système de refroidissement dans la salle des machines du secteur 438. A la fin du dernier tour stratégique, le VIS LACRIMARUM disparaît dans une explosion flamboyante.

VIS LACRIMARUM

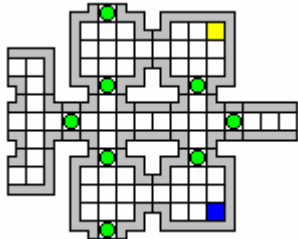
❖ Niveau 3 - Secteur 32C - Voie d'accès principale



❖ Niveau 3 - Secteur 335 - Générateur d'énergie



❖ Niveau 3 - Secteur 339 - Quartier d'équipage



Le journal de bord :

La case jaune indique un emplacement possible pour le journal de bord. Si le joueur Genestealer choisit la catastrophe « *Journal de bord détruit* » et que les Space Marines ont déjà visité les quartiers d'équipage de l'autre niveau, le joueur Genestealer annoncera alors que le journal de bord a été détruit.

Lorsqu'un marine s'empare du journal pour 1 PA, il transmet immédiatement toutes ses informations au PRAEDATORIA. Même après la mort du capitaine du VIS LACRIMARUM, le journal de bord a continué à enregistrer les avaries du vaisseau.

Le joueur Genestealer doit alors signaler à son adversaire :

- l'emplacement de la relique ou annoncer si elle est corrompue
- L'état du système d'autodestruction
- L'état des capsules de sauvetage
- L'état de la console de la salle de contrôle
- L'état de la commande du générateur d'énergie
- L'état de la commande du champ déflecteur
- L'état de la commande du refroidissement

Téléporteur :

La case bleue indique l'emplacement d'un téléporteur. Un Space Marine peut l'utiliser en dépensant 4 PA. Il réapparaîtra sur l'une des cases bleues du secteur 433 (l'armurerie du niveau supérieur). Le joueur Space Marine oriente sa figurine comme il le désire. Si une figurine Genestealer ou Space Marine se trouve sur la case de destination, inversez les deux figurines. Chaque joueur oriente sa ou ses figurines comme il l'entend. Le seul moyen pour un Genestealer de passer un téléporteur est qu'un marine présent à l'autre étage l'active.

Le générateur :

Le générateur utilise les mêmes règles que « La passerelle de la campagne Honneur et Devoir ». La grande salle représente un puits de ventilation bordé d'une passerelle. Elle surplombe le générateur d'énergie du Space Hulk.

A la fin de chaque corps à corps livré dans cette salle, la figurine survivante (ou les deux s'il y a match nul) lance un dé. Sur un 1, la figurine perd l'équilibre et meurt en tombant dans le vide ! Une figurine ne peut pas se déplacer en diagonale quand elle est dans l'un des coins de la salle.

Les pions de lance-flammes placés dans cette salle doivent être retirés dès la fin du tour des marines même si plusieurs tirs ont au lieu au même endroit car rien ne permet aux flammes de persister.

Une figurine située dans une case d'entrée ne peut pas voir les cases d'angle de la salle.

La commande du générateur :

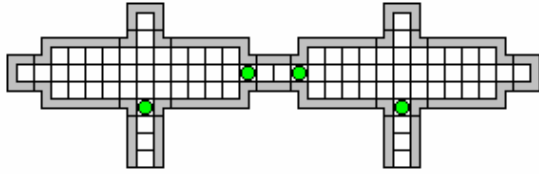
Un marine sur la case rouge peut utiliser la commande du générateur pour 4PA et ainsi activé l'autodestruction du Space Hulk. Si les Space Marines contrôlent le secteur du générateur d'énergie, ils peuvent lancer l'autodestruction au début de n'importe quel tour stratégique.

Enclencher le système d'autodestruction :

Mettre en route le système d'autodestruction consiste à couper le système de refroidissement pour faire surchauffer le générateur et le faire exploser. Lorsque le système d'autodestruction est enclenché, un compte à rebours égraine les minutes avant la destruction finale de l'appareil. Pour représenter cela, lancer 2 dés et additionner les résultats. Vous obtenez le nombre de tours stratégiques qu'il reste avant que le VIS LACRIMARUM n'explose. Pendant ce délai, le seul moyen d'arrêter la mise à feu est d'activer la commande du système de refroidissement dans la salle des machines du secteur 438. A la fin du dernier tour stratégique, le VIS LACRIMARUM disparaît dans une explosion flamboyante.

❖ Niveau 4 - Secteur 41B - Sanctuaire

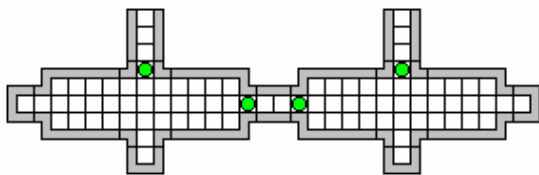
❖ Niveau 3 - Secteur 338t
- Salle des turbines



Entrée des Genestealers :
Les Genestealers ne peuvent mener un assaut depuis ce secteur car il n'offre aucune zone d'entrée.

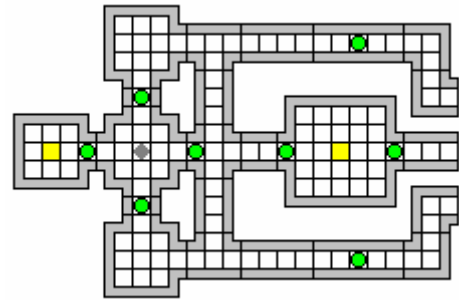
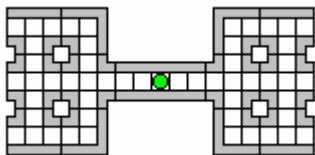
Surchauffe du générateur d'énergie
Si un tir de lance-flammes à lieu dans ce secteur ou si le sort Hellfire est utilisé dans ce secteur, les turbines monteront en température et feront surchauffer le générateur d'énergie. Le système de refroidissement se coupera et l'autodestruction sera lancée. Le seul moyen d'éviter le pire sera de réactiver le système de refroidissement depuis la salle des machines du secteur 438.

❖ Niveau 3 - Secteur 338b
- Salle des turbines

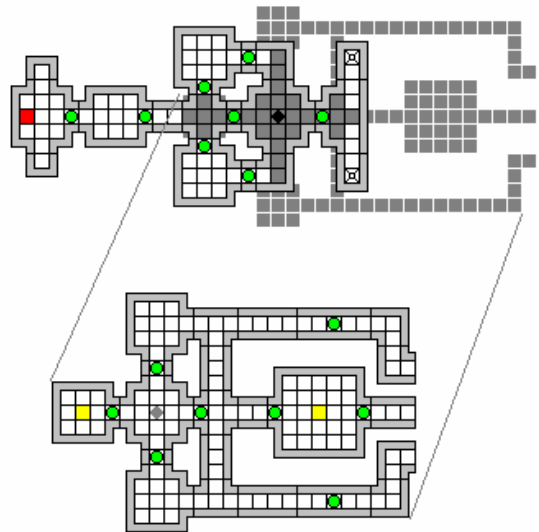


Bâbord / Tribord
Les secteurs bâbord et tribord sont identique pour ce qui est des règles. La seule différence vient de leur emplacement dans le Space Hulk et de la disposition du plateau qui est inversée.


❖ Niveau 4 - Secteur 42C
- Voie d'accès principale



Passage vers le niveau supérieur :
Une échelle (losange gris) permet d'accéder au secteur 51A du niveau supérieur (générateur de bouclier)

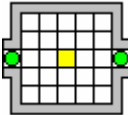


Librarium



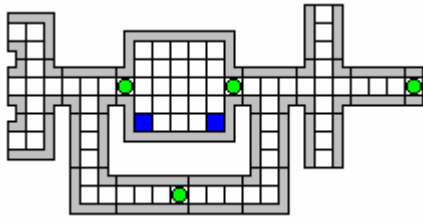
C'est sur la case jaune du Librarium que se situe la relique si le joueur Genestealer n'a pas sélectionné la catastrophe « Relique cachée » ou « Relique corrompue ».

Chapelle

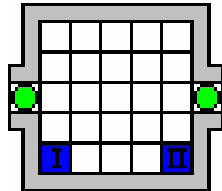


Si le bonus « Chapelle intacte » a été offert par le joueur genestealer, la relique se trouve en son centre (sur la case jaune). Rappelez vous qu'un psycker Space Marine en possession de la relique gagnera 1 niveau de pouvoir Psy.

❖ Niveau 4 - Secteur 433 - Armurerie



Téléporteur de la salle d'armes :

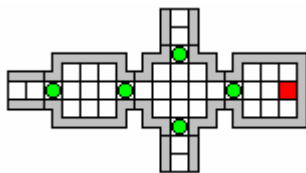


Les cases bleues indiquent l'emplacement de téléporteurs. Un Space Marine peut les utiliser en dépensant 4 PA. Le téléporteur I mène au niveau 3 dans le quartier d'équipage du secteur 339. Le téléporteur II conduit au niveau 5 dans la soute 536. Le joueur Space Marine oriente sa figurine comme il le désire. Si une figurine Genestealer ou Space Marine se trouve sur la case de destination, inversez les deux figurines. Chaque joueur oriente sa ou ses figurines comme il l'entend. Le seul moyen pour un Genestealer de passer un téléporteur est qu'un marine présent à l'autre étage l'active.

Explosion de la salle d'arme et Surchauffe du générateur d'énergie :

Si un tir de lance-flammes a lieu dans la salle d'armes ou si le sort Hellfire est utilisé dans cette même salle, les munitions prennent feu et explosent tuant toutes les figurines dans la pièce sans jet de dé. Les psycker peuvent utiliser une carte AURA. L'explosion endommagera les circuits de la salle des machines et coupera le système de refroidissement ce qui fera surchauffer le générateur d'énergie. L'autodestruction sera lancée. Le seul moyen d'éviter le pire sera de réactiver le système de refroidissement depuis la salle des machines du secteur 438. Malgré l'explosion, les téléporteurs sont toujours en état de marche et ne peuvent être détruits.

❖ Niveau 4 - Secteur 438 - Salle des machines



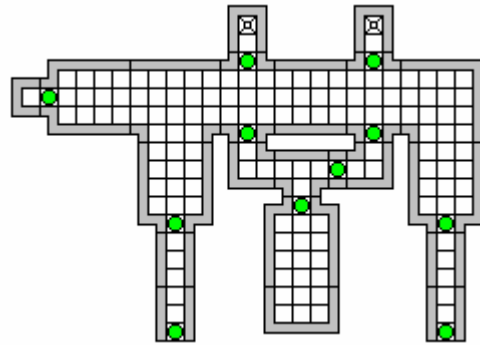
Commande de refroidissement

Un marine peut utiliser cette commande (case rouge) en dépensant 4 PA. Enclencher le refroidissement annule l'autodestruction du vaisseau. Si les Space Marines contrôlent ce secteur, ils peuvent activer le refroidissement à la fin d'un tour stratégique même s'ils n'ont pas l'initiative.

Surchauffe du générateur d'énergie

Si un tir de lance-flammes a lieu dans ce secteur ou si le sort Hellfire est utilisé dans ce secteur, les machines monteront en température et feront surchauffer le générateur d'énergie. Le système de refroidissement se coupera et l'autodestruction sera lancée. Le seul moyen d'éviter le pire sera de réactiver le système de refroidissement depuis la salle des machines en utilisant la commande de refroidissement (case rouge)

❖ Niveau 4 - Secteur 437t - Entrepôts



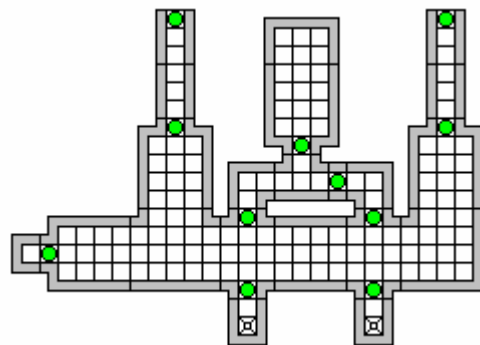
Puits d'évacuation :

Les deux puits d'évacuation permettent aux Space Marines de quitter le vaisseau. Ils pourront être redéployés au cours de l'action stratégique « Ravitaillement et renforts. » Référez vous à l'extension Deathwing pour les règles des puits d'évacuation

Entrée des Genestealers :

Les Genestealer ne peuvent mener un assaut depuis ce secteur car il n'offre aucune zone d'entrée.

❖ Niveau 4 - Secteur 437b - Entrepôts

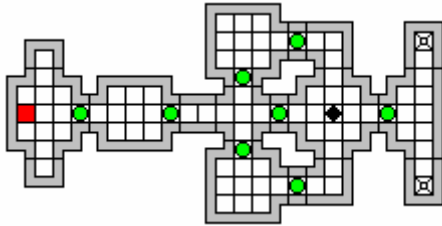


Bâbord / Tribord

Les secteurs bâbord et tribord sont identiques pour ce qui est des règles. La seule différence vient de leur emplacement dans le Space Hulk et de la disposition du plateau qui est inversée.

VIS LACRIMARUM

❖ Niveau 5 - Secteur 51A - Générateur de bouclier



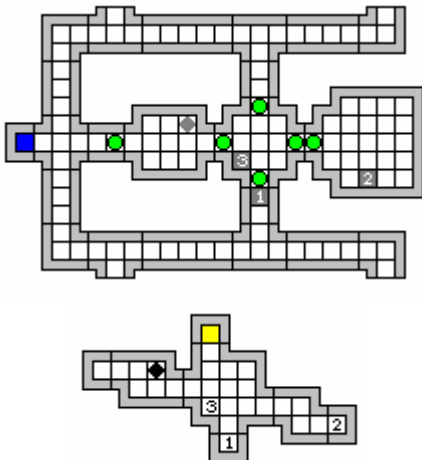
Puits d'évacuation :

Les deux puits d'évacuation permettent aux Space Marines de quitter le vaisseau. Ils pourront être redéployés au cours de l'action stratégique « *Ravitaillement et renforts.* » Référez vous à l'extension Deathwing pour le règles des puits d'évacuation

Commande du champ déflecteur :

En dépensant 4 PA, un marine sur la case rouge peut couper définitivement les boucliers du VIS LACRIMARUM et permettre l'envoi d'escouade et de ravitaillement par téléportation. Si les Space Marines ont pris possession de ce secteur, ils peuvent désactiver les boucliers au début de n'importe quel tour stratégique du moment qu'ils ont l'initiative. Temps que les boucliers ne sont pas coupés, le joueur Space Marine ne peut faire d'action stratégique « *Téléportation* ».

❖ Niveau 5 - Secteur 536 - Soute



Coursive d'entretien :

Une échelle (losange gris) conduite dans les faux plafonds des soutes où l'on y trouve une coursive d'entretien. La coursive étant petite, elle est considérée comme étant au même niveau que la soute pour ce qui est des recherches des MAE lors de l'action « *Exploration* ». En plus de l'échelle, trois trous repérés par les chiffres 1 à 3 relient les deux plateaux. Utiliser les jetons à A, B et C de l'extension Deathwing ou tout autre marqueur pour représenter ces passages.

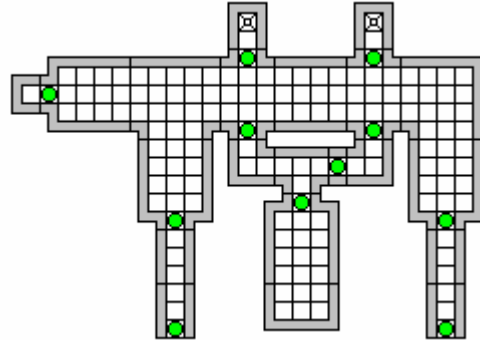
Emplacement de la relique :

La case jaune indique un emplacement possible pour la relique. Si le joueur Genestealer choisi la catastrophe « *Relique cachée* », il peut désigné ce secteur pour accueillir la relique et si cette partie du vaisseau doit être jouée en Partie Tactique, il placera la relique sur cette case.

Téléporteur :

La case bleue indique l'emplacement d'un téléporteur. Un Space Marine peut l'utiliser en dépensant 4 PA. Il réapparaîtra sur la case bleue du secteur 433 (l'armurerie du niveau inférieur). Le joueur Space Marine oriente sa figurine comme il le désire. Si une figurine Genestealer ou Space Marine se trouve sur la case de destination, inversez les deux figurines. Chaque joueur oriente sa ou ses figurines comme il l'entend. Le seul moyen pour un Genestealer de passer un téléporteur est qu'un marine présent à l'autre étage l'active.

❖ Niveau 5 - Secteur 537t - Entrepôts



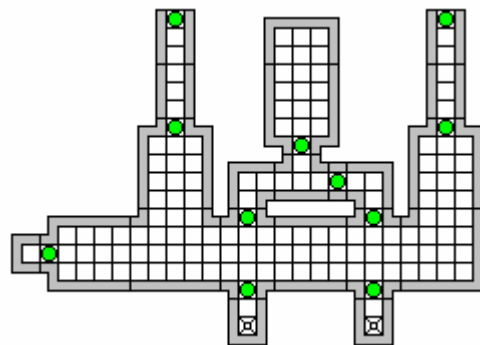
Puits d'évacuation :

Les deux puits d'évacuation permettent aux Space Marines de quitter le vaisseau. Ils pourront être redéployés au cours de l'action stratégique « *Ravitaillement et renforts.* » Référez vous à l'extension Deathwing pour le règles des puits d'évacuation

Entrée des Genestealers :

Les Genestealer ne peuvent mener un assaut depuis ce secteur car il n'offre aucune zone d'entrée.

❖ Niveau 5 - Secteur 537b - Entrepôts



Bâbord / Tribord

Les secteurs bâbord et tribord sont identique pour ce qui est des règles. La seule différence vient de leur emplacement dans le Space Hulk et de la disposition du plateau qui est inversée.

La ruche

❖ Lise des blips d'hybrides

BLIP	HYBRIDE
A	Psyker niveau 1 avec arme de poing ou de mêlée
B	Psyker niveau 1 avec arme de poing ou de mêlée
C	Psyker niveau 1 avec arme de poing ou de mêlée
D	Psyker niveau 1 avec arme de poing ou de mêlée
E	Psyker niveau 1 avec arme de poing ou de mêlée
F	Non psyker avec arme de poing ou de mêlée
G	Non psyker avec arme de poing ou de mêlée
H	Non psyker avec autocanon
I	Non psyker avec conversion beamer
J	Non psyker avec lance missile

Armes de poing ou de mêlée : choisissez au moment où vous convertissez le blip entre bolter, pistolet bolter fusil laser, pistolet laser fusil plasma, pistolet plasma, tronçonneuse ou épée de puissance

❖ Le Monstre

Les monstres réveillés pour combattre au coté des genestealers ont les caractéristiques suivantes :

8 points d'action

Il se déplace comme un genestealer pure souche.

Il lance 2D+1 en corps à corps.

Il faut le toucher deux fois pour le tuer.

❖ Réveil de la ruche

Au premier tour Stratégique, lors du premier abordage ou de la première téléportation, la ruche de genestealers est complètement endormie. C'est pourquoi lors de cette première partie tactique le joueur genestealer n'a droit qu'à 1 blip de renfort par tour et la riposte des genestealers se fait avec une réserve de 15 blips. Le statu de la ruche va évoluer au cours de la campagne pour passer jusqu'à la frénésie totale. Le statu de « Marche de bataille » s'atteint automatiquement dès le deuxième tour stratégique. Par la suite, le joueur peut augmenter le niveau d'alerte de sa ruche, réveiller certaines créatures ou faire muter certain monstre.

Marche de bataille

Après le premier tour stratégique, les genestealers bénéficient de deux blips de renfort par tour et disposent de 20 blips de renfort par partie tactique en plus des éventuels Nids ou essaims en réserves.

Assaut

A ce niveau d'alerte, les genestealers peuvent utiliser jusqu'à trois blips de renfort par tour et disposent toujours de 20 blips de renfort par partie tactique

Frénésie

A ce niveau d'alerte, les genestealers reçoivent trois blips de renfort par tour et disposent désormais de 30 blips de renfort par partie tactique

L'esprit de la ruche

A ce niveau d'alerte, les genestealers reçoivent trois blips de renfort par tour et disposent alors de 40 blips de renfort par partie tactique

❖ Réveil des créatures

Le monstre

Un monstre a été réveillé. Il peut s'agir d'un super genestealer évolué et dopé aux stéroïdes tel le genestealer alpha ou de tout autre tyranide apprivoisé par le culte de genestealers comme par exemple un rôdeur ou un guerrier tyranide. Le Monstre prend la place de l'hybride ayant une lettre entre C et J dans la liste des blips. Si le monstre est tué, le blip reprend sa fonction d'origine

et redevient un hybride. Il est possible de réveiller jusqu'à 8 monstres.

Le Magus

Le Magus est réveillé. Le Magus prend la place de l'hybride ayant la lettre B.

Le Patriarche

Le Patriarche peut être réveillé si le Magus est réveillé. Le Patriarche prend la place de l'hybride ayant la lettre A.

❖ Mutations de la ruche

Evolution psychique de la ruche

Un blip supplémentaire de la liste des blips d'hybride devient un psyker. Cette mutation peut être prise jusqu'à 5 fois en commençant par le blip F jusqu'à J.

Puissance psychique de la ruche

Les hybrides genestealers gagnent un niveau de pouvoir psy. Cette mutation peut être prise 3 fois jusqu'à ce que les hybrides soient de niveau 4.

Furtivité de la ruche

Les genestealers sont devenus furtifs. Le joueur genestealer peut à tout moment remplacer l'un des ses blips par un blip d'embuscade comme décrit dans les règles Deathwing.

Intelligence supérieure de la ruche

Les genestealers ont trouvé comment utiliser les téléporteurs. Ils peuvent utiliser les téléporteurs des secteurs 136, 239, 339, 433 et 536 comme les Space Marines. Les téléporteurs peuvent devenir des zones d'entrée de genestealers lors des parties tactiques. Vous ne pouvez prendre la mutation *Intelligence supérieure de la ruche* que si vous avez la mutation *furtivité de la ruche*.

Anticorps de la ruche

Le système immunitaire des genestealers a évolué. Ils sont désormais insensibles aux toxines de cuves de poisons. Les cuves n'ont dorénavant plus aucun effet sur le jeu. Vous ne pouvez prendre la mutation *anticorps de la ruche* que si vous avez la mutation *Intelligence supérieure de la ruche*.

❖ Mutations du monstre

Vélocité du monstre

Les monstres gagnent un PA à leur total de points d'action qui passe à 9

Férocité du monstre

Les monstres gagnent un dé supplémentaire au corps à corps.

Jet d'acide du monstre

Les monstres peuvent cracher un jet d'acide pour 1 PA à une distance maximale de 12 cases et qui tue un space marine comme un fulgurant en obtenant un 6 avec 2 dés. Il peut aussi détruire les portes, caisse et cloison de la même façon.

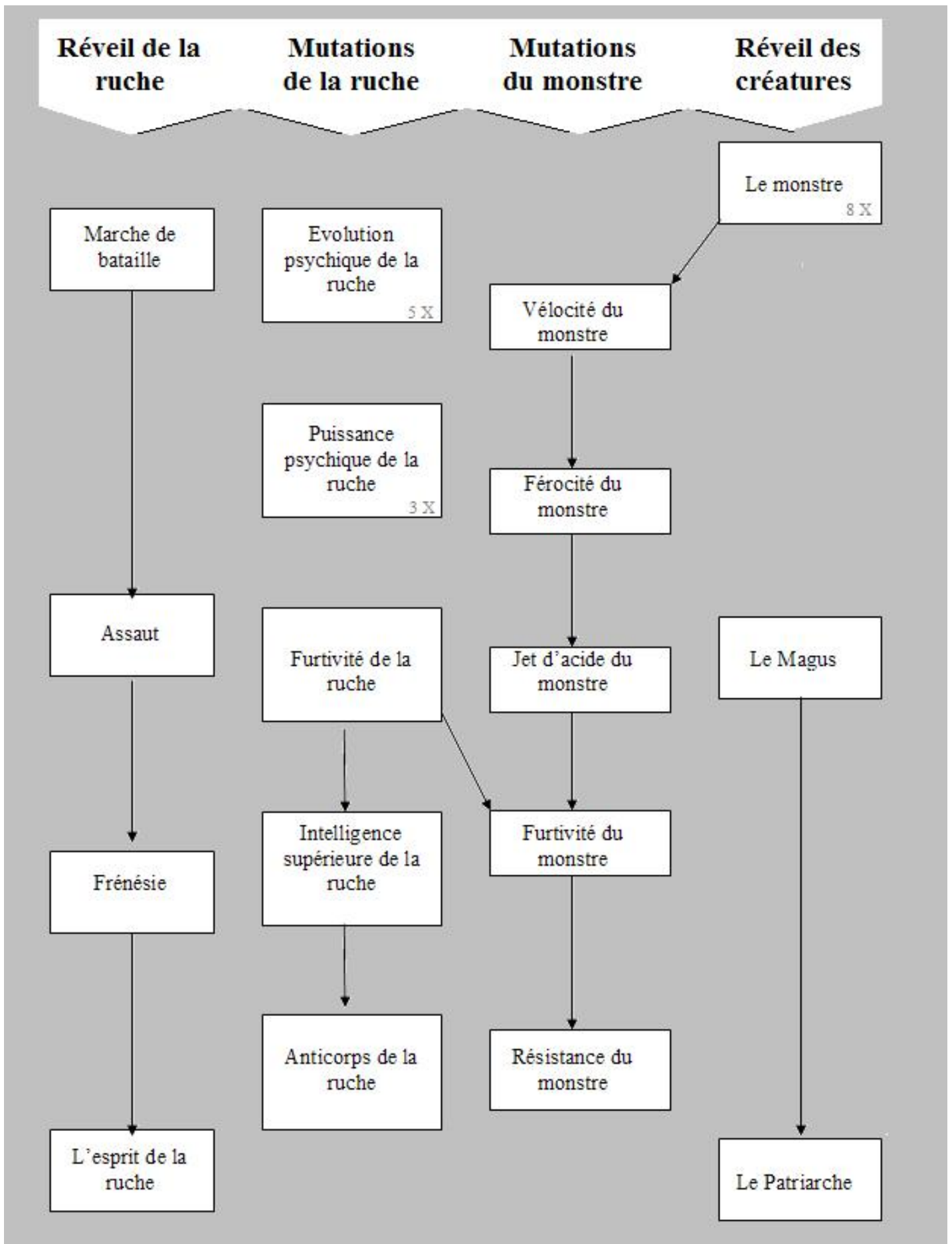
Furtivité du monstre

Vous ne pouvez prendre cette mutation sans avoir au préalable pris la mutation *Furtivité de la ruche*. Vous pouvez remplacer le genestealer en embuscade par le monstre !

Résistance du monstre

Le monstre peut subir une touche supplémentaire avant de mourir. Ce qui veut dire qu'il faut le blesser trois fois pour l'abattre.





Mort du patriarche

Si le patriarche est tué, les genestealers deviennent fous. Les hybrides fuient les combats. Les blips d'hybrides A à J sont considérés comme des blips fantômes représentant 0 genestealers. Les genestealers purs sont frénétiques. Considérez que le réveil de la ruche est à l'état « Frénésie » quelque soit son état précédent. La ruche ne peut plus muter. Le Monstre peut être réveillé et muté normalement.

Conditions de Victoire de la campagne

Si les Space Marines récupèrent la relique sacrée (ou tuent le Magus si la relique est corrompue) et s'ils détruisent le VIS LACRIMARUM (ou tuent le Patriarche si le système d'autodestruction est détruit), ils remportent une VICTOIRE TOTALE.

S'ils détruisent le VIS LACRIMARUM sans retrouver la relique, il s'agit d'une VICTOIRE PARTIELLE

S'ils récupèrent la relique sans détruire le VIS LACRIMARUM, il s'agit d'un MATCH NUL.

Si les marines ne parviennent ni à récupérer la relique, ni à détruire le Space Hulk, c'est une VICTOIRE PARTIELLE des genestealers

Si tous les space marines sont tués, les genestealer ont une VICTOIRE TOTALE



Astuces

Voici quelques petits conseils à destination du joueur genestealer. C'est en fonction de vos choix que le théâtre des opérations va évoluer. Par exemple, en choisissant la catastrophe « *relique perdue* » vous allez obliger les marines à fouiller tout le vaisseau. En choisissant la catastrophe « *Système d'autodestruction détruit*, » vous allez obliger les Space Marines à vous combattre de front pour tuer le Patriarche. Etc...

Bien sélectionner les catastrophes et péripéties et cruciale pour l'ambiance et la difficulté de la campagne. Voici donc ci-dessous quelques suggestions pour des parties de difficulté normale.

❖ Chasse aux monstres

Vous n'avez pas envie que les Space Marines courent après la relique ou cherche à détruire le Space Hulk. Vous préférez jouer une campagne qui soit une bataille rangée où le but de l'anéantissement du camp adverse. Réveillez dès le début toutes vos créatures vos monstres. Bloquez les téléportations des marines en détruisant la commande du champ déflecteur. Offrez leur la possibilité de se ravitailler à l'armurerie mais placez y un essaim en réserve !

Sélectionnez les catastrophes :

- *Relique corrompue*
- *Système d'autodestruction détruit*

Sélectionnez les péripéties :

- *Commande du champ déflecteur détruite*
- *Mutation avancée (Puissance Psychique)*
- *Réveil prématuré (Le Monstre)*
- *Essaim en réserve*

Bonus :

- *Armurerie remplie*



❖ Cache-cache

Vous avez envie d'user les Space Marine en les faisant courir dans tout le vaisseau ? Cacher la relique, détruisez le journal de bord et piègez les secteurs vers la relique avec des essaims !

Sélectionnez les catastrophes :

- *Relique cachée*
- *Journal de bord détruit*

Sélectionnez les péripéties :

- *Console de la salle de contrôle détruite*
- *Essaim en réserve (Soute)*
- *Essaim en réserve (Soute)*

❖ Surpopulation

Vous voulez noyer les space marines sous une flopée de stealers de façon à ce que jamais ils n'approchent de la relique. Piégez le reste du vaisseau et les zones permettant d'activer l'autodestruction avec des essaims.

Sélectionnez les catastrophes :

- *Nid d'hibernation*
 - *Nid d'hibernation*
- Sélectionnez les péripéties :
- *Réveil prématuré (Le Monstre)*
 - *Essaim en réserve (Générateur d'énergie)*
 - *Essaim en réserve (Passerelle)*
 - *Essaim en réserve (Armurerie)*
 - *Essaim en réserve (Chambre cryogénique)*
 - *Essaim en réserve (Sanctuaire)*

Bonus :

- *Armurerie remplie*
- *Chapelle intacte*
- *Salle de contrôle intacte*

Règles optionnelles

Voici quelques idées de règles maisons pour mettre du piment dans vos parties.

Caisses et décombres

Voici une petite règle si vous voulez utiliser les caisses et décombres des extension Deathwing et Genestealers,

Dans les parties tactiques, *Abordage*, *Téléportation* et *Progression*, chaque joueur place chacun son tour un caisse sur le plateau lors de partie tactique jusqu'à ce que l'un des joueurs ne désire plus en mettre. Attention cependant à ne pas obstruer de passage.

Dans le cas d'une *Contre attaque* de genestealers, le joueur Space Marine peut placer toutes les caisses comme il l'entend et peut même bloquer certains passages pour ralentir l'avancée des aliens.

Capsules de sauvetage

Lorsque un SAS d'une capsule de sauvetage est fermé plus rien ne peut l'ouvrir. La capsule doit alors attendre un tour avant d'être expulsée dans l'espace. Pendant ce laps de temps, un psyker peut utiliser le sort BLAST pour arracher la porte du SAS de ses gonds. La capsule ne pourra alors plus quitter le Space Hulk. Une autre solution pour un psyker de éliminer les occupants et de se téléporter à l'intérieur avec le sort de TELEPORTATION.

Approche d'un monde colonisé (En temps réel)

Si vous jouer avec la règle du chrono pour les space marines, il est temps de passer à la vitesse supérieure en terme de stress ! Le Space Hulk approche d'un monde colonisé. Dans quelques heures, le Space Hulk entrera dans l'atmosphère. A chaque partie tactique, additionné le temps de jeu total du joueur Space Marine. Il doit détruire le Space Hulk avant la fin du compte à rebours. Utilisez un chronomètre. Si cette règle optionnelle semble lourde à gérer, le stress est garanti et la partie sera inoubliable.

Pour une partie de difficulté facile, le Space Hulk atteint l'atmosphère du monde colonisé en 48h.

Pour une partie de difficulté normale, le Space Hulk atteint l'atmosphère du monde colonisé en 24h.

Pour une partie difficile, le Space Hulk entre dans l'atmosphère du monde colonisé en 12h.

Si le Space Hulk entre dans l'atmosphère, le monde colonisé sera contaminé et se sera une VICTOIRE TOTALE des Genestealers.

Approche d'un monde colonisé (En tours stratégiques)

Le Space Hulk approche d'un monde colonisé. Dans quelques heures, le Space Hulk entrera dans l'atmosphère. Chaque tour stratégique, le Space Hulk se rapproche un peu plus de sa destination. Le VIS LACRIMARUM doit être détruit avant la fin du compte à rebours. Comptez chaque tour stratégique.

Pour une partie de difficulté facile, le Space Hulk atteint l'atmosphère du monde colonisé au bout de 40 tours stratégiques.

Pour une partie de difficulté normale, le Space Hulk atteint l'atmosphère du monde colonisé au bout de 30 tours stratégiques.

Pour une partie difficile, le Space Hulk entre dans l'atmosphère du monde colonisé au bout de 20 tours stratégiques.

Si le Space Hulk entre dans l'atmosphère, le monde colonisé sera contaminé et se sera une VICTOIRE TOTALE des Genestealers.

Quitter le vaisseau en se téléportant

Les armures terminator sont équipées d'émetteur permettant au vaisseau mère, le PRAEDATORIA, de les localiser. S'ils se trouvent dans un secteur où les téléportation sont possibles, le joueur Space Marine peut retirer du plateau dans une partie tactique un marines qui dépense 4PA. Lancer deux dés, en cas de double 1 le marine meurt. Si la téléportation est réussi, le marine pourra être redéployé lors d'une action stratégique « *Ravitaillement et renfort* ». Seul les Terminators peuvent quitter le Space Hulk ainsi.

Consanguins

Vous pouvez utiliser des figurines de garde impériale pour représenter les consanguins du culte genestealer. Se sont les membres d'équipage du vaisseau qui ont été corrompus par les gènes des genestealers. Leurs caractéristiques sont identiques à celles des hybrides à l'exception du fait qu'ils lancent 1D-3 au corps à corps et sont tous équipés de Fusils-laser. Remplacez certaines valeurs de la liste de blips d'hybrides (de D à J) par des consanguins. Certains consanguins peuvent être équipés d'armes lourdes ou d'armes d'assauts. Dans ces derniers cas, ils lancent 1D-4 en corps à corps.

Personnage spéciaux space marines

Voici quelques personnages spéciaux pour varier les plaisirs de jeu et ajouter du choix pour composer une force de Space Marines.

❖ **Capitaine Raphaël 15 points**

Raphaël est un très bon stratège en matière d'attaque éclairée. Il ne se déplace jamais sans ses propres techno-serviteurs qui sont passés maîtres dans l'art de téléporter les escouades au front.

Règle spéciale : Les Téléportations réussissent toujours (aucun jet n'est nécessaire)

Le Capitaine Raphaël porte une armure terminator, un fulgurant et une épée de puissance. Vous ne pouvez prendre qu'une seule capitaine pour votre force d'attaque Space Marine.

❖ **Capitaine Gabriel 20 points**

Gabriel ne donnerait pas à ces hommes une mission qu'il n'accepterait pas lui-même de remplir.

Règle spéciale : Lorsque le capitaine Gabriel se trouve sur le PRAEDATORIA, le joueur Space Marine fait ses jets d'initiative pour les tours stratégiques avec 1 dé + 1. Dès que le capitaine Gabriel se trouve sur le VIS LACRIMARUM, les joueurs Space Marine font ses jets d'initiative pour les tours stratégiques avec 1 dé + 3. S'il meurt, le joueur Space Marine fait ses jets stratégiques avec 1 dé + 1.

Le Capitaine Gabriel porte une armure terminator, un fulgurant et une épée de puissance. Vous ne pouvez prendre qu'une seule capitaine pour votre force d'attaque Space Marine.

❖ **Peloton Gidéon 20 points**

Le sergent Gidéon et ses hommes sont formés pour pirater et réparer les consoles et commandes diverses.

Ils ne dépensent que 2 PA pour utiliser la console de la salle de contrôle, la commande de refroidissement, la commande du champ déflecteur et la commande du générateur d'énergie. De plus si l'une de ces commandes est détruite, ils peuvent la réparer pour 4 PA.

Le peloton Gidéon est composé d'une escouade standard de dix Space Marines en armure de puissance avec un lance-flammes léger et un lance-missiles.



❖ **Baltrazar et sa suite 40 points**

Ce psyker a été dépêché par les hautes sphères de l'Imperium pour chasser les psykers aliens. Si Baltrazar fait parti de votre force, vous DEVEZ tuer le Magus, le Patriarche ou les Caissons cryogéniques.

Baltrazar est un psyker archiviste de niveau 4 accompagné de deux psykers copistes de niveau 2. Tout trois sont équipés d'armure Aegis terminator, de fulgurants et d'hache de force.

❖ **Maître Marcus 20 points**
Maître du chapitre des Obscurus Lumen

Ce fut l'époque de la grande trahison. La moitié du chapitre était passée à l'ennemi et la flotte impériale combattait dans le système Circlus avec rage. Les forces du chaos avaient envahi la surface de Kortex et seul la base principale des Lumen résistait encore aux assauts de Titans corrompus.

L'armée de démons commençait à se déverser dans les couloirs de la base principale de Kortex lorsque les lasers des croiseurs orbitaux mitraillèrent la surface de la planète détruisant bon nombre d'unités de la légion titannique corrompue.

Dans la base, les vétérans se faisaient massacrer par les démons de Khorne. Les renforts se posaient sur le sol de Kortex et exterminaient les derniers traîtres lorsque un démon majeur engagea le combat avec Marcus et sa garde.

Belua, le Maître du chapitre de l'époque, menait un peloton de Terminators. Il entra dans la salle de commandement et y trouva Marcus, un bras amputé et inconscient, à la merci d'un Buveur de Sang. Belua et ses hommes chargèrent le monstre avant que ce dernier ne porte le coup de grâce au capitaine Marcus.

En quelques secondes tous les marines, Belua y compris, étaient à terre. Belua ne mourut pas inutilement car lorsque le démon se retourna pour achever Marcus dans sa soif de sang, il vit le capitaine saisir le canon d'assaut d'un terminator gisant au sol et le pointer sur lui...

Marcus est le Maître du chapitre des Obscurus Lumen. Il est le commandant suprême des Space Marine du système Lumen. Marcus porte une Crux Terminatus, un canon d'assaut et une épée de puissance.

Point d'Action : 4

Point de commandement par tour : +4

Corps à corps : 2D+1 (+ parade)

Déplacement : comme un marine en armure de puissance à l'exception qu'il doit dépenser 4 Points d'Action pour monter aux échelles. (cf. règles spéciales)

Pour être Toucher : Marcus est considéré comme un terminator classique pour ce qui est des tirs le prenant pour cible.

Armes : Canon d'assaut et une épée de puissance

Règles Spéciales : Marcus est un commandant et ajoute un bonus de 4 points au nombre de points de commandement tirés à chaque tour.

En raison de son bras en moins qui fut remplacé par un Canon d'Assaut intégré à son armure, il lui faut 4 points d'action (et non 2) pour grimper à une échelle.

Le canon d'assaut de Marcus a été modifié. Si vous jouez avec les règles de la première édition, considérez qu'il a des munitions infinies. Avec la seconde édition, considérez qu'il ne peut pas s'enrayer.



Survivants

Les survivants du bonus *Survivants* sont des ennemis des genestealers qui après s'être retrouvé dans le Space Hulk pour une raison ou pour une autre se retrouvent piégé vers les capsules de sauvetage. Tout est envisageable. Des pirates eldars explorant l'épave ou même des Tau voulant s'assurer que ce vaisseau fantôme n'était pas une menace. Il n'y a pas de règle définie pour les survivants si ce n'est qu'il faut éviter de placer une force supérieure à une escouade (10 soldats) sous peine de déséquilibrer la campagne. Le mot d'ordre pour ce bonus est : « faites vous plaisir ! ». Mettez vous d'accord avec votre adversaire sur des règles maisons avant le début de la campagne et composez la force en fonction des figurines que vous avez en stock. Le plus simple est de composer la force de survivants de quelques Space Marines.

Pour donner des exemples sur la composition d'une équipe de survivants, vous trouverez ci-dessous trois petites escouades de survivants.

❖ Les survivants de Garibaldi

Ce peloton de gardes impériaux a investi le Space Hulk sous les ordres de la flotte mais s'est retrouvé piégé suite au réveil des genestealers. Pour cette escouade nous avons utilisé des figurines des Fantôme de Gaunt et des gardes de Catachan

Les actions des survivants coûtent le même nombre de point que pour les genestealers. Les survivants sont plus faciles à tuer que les genestealers car ils ne portent que de simples gilets pare-balle. Pour abattre un survivant, il faut faire les mêmes résultats au dé que pour tuer un hybride.

Lieutenant Leona Garibaldi

Leona a le sentiment qu'on l'a envoyé, elle et ses hommes, au suicide. Sa mission était d'explorer une épave pour y trouver une éventuelle menace. La menace a été identifié : des genestealers !

Corps à corps : 1D-2

Point d'action : 4

Arme : Fusil laser (Lasgun)

Règle spéciale du lieutenant : Leona est équipée de 8 melta-bombes (cf. règles Campaigns)



Caporal Firelli

Lors de la première attaque des genestealers, Firelli comprit qu'il n'en réchapperait pas. Il se dit alors que s'il devait mourir, ce serait en tuant un maximum d'aliens.

Corps à corps : 1D-3

Point d'action : 4

Arme : Fusil laser (Lasgun)

Règle spéciale du caporal : Firelli est équipé de grenades aveuglantes (cf. règles Campaigns)



Jonson, le technicien

Alors que la panique gagnait le peloton, Jonson eu la présence d'esprit d'activer sa balise SOS. Il espère qu'un vaisseau de la flotte captera leur position.

Corps à corps : 1D-3

Point d'action : 4

Arme : Fusil laser (Lasgun)

Règles spéciale du technicien ; Il ne dépense que 2 PA pour utiliser la console de la salle de contrôle, la commande de refroidissement, la commande du champ déflecteur et la commande du générateur d'énergie. De plus si l'une de ces commandes est détruites, il peut la réparer pour 4 PA.



Lirzy, l'éclaireur

Lirzy est l'éclaireur du groupe et a réussi à conduire son escouade en sécurité dans les capsules de sauvetage mais une avarie semble les avoir bloquées. Lirzy est le soldat du peloton le plus rapide !

Corps à corps : 1D-3

Point d'action : 5

Arme : Fusil laser (Lasgun)



Grast, le Sniper

Son calme et son silence rendent nerveux même ses plus fidèles camarades. Grast est un tireur d'élite.

Corps à corps : 1D-3

Point d'action : 4

Arme : Fusil laser (Lasgun)

Règle spéciale du Sniper : Pour 2 points d'action, Grast peut abattre n'importe quelle figurine dans son arc de tir sur un résultat de 2 ou plus avec un dé. Grast ne peut tirer en mouvement lorsqu'il fait un tir de sniper.



Duck la brute

Duck a un sal caractère. Au combat, il fonce tête baissée sans écouter les ordres de son lieutenant.

Corps à corps : 1D-4

Point d'action : 4

Arme : Fuser (Meltagun)

Règle spéciale du Fuser :

Permet pour 1 PA de tirer sur une figurine, portes ou cloison à une portée de 6 cases. Lancer un dé. La cible est éliminée sur un 2 ou plus. Il n'est pas possible de se mettre en état d'alerte (overwatch) avec un fuser. Il peut tirer en se déplaçant



Jefferson, le pyromane

Jefferson sent toujours l'essence. Mais ce qui inquiète le plus ses compagnons c'est qu'on le voit toujours jouer avec son briquet... il aime l'odeur du napalm.

Corps à corps : 1D-4

Point d'action : 4

Arme : Lance-flammes léger (voir règles de l'extension Campaigns)



VIS LACRIMARUM

❖ Les survivants de Aun'shi

Alors qu'il cherchait à rejoindre le sept de T'au à la fin d'une campagne contre les orks, le vaisseau du célèbre Aun'shi fut endommagé et dut trouver un lieu pour se pauser en catastrophe. C'est finalement contre la coque du VIS LACRIMARUM que la navette Tau s'écrasa. Aun'shi et ses survivants se sont retranchés vers les capsules de sauvetage attendant le bon moment pour s'échapper.

Les actions des survivants coûtent le même nombre de point que pour les genestealers. Les Tau sont plus faciles à tuer que les genestealers. Pour abattre un survivant Tau, il faut faire les mêmes résultats au dé que pour tuer un hybride.

Aun'shi

Aun'shi déteste de battre même s'il excelle dans ce domaine. Son unique objectif est de ramener les siens dans leur monde d'origine.

Corps à corps : 1D+1

Point d'action : 6

Arme : lance de duel uniquement

Règle spéciale : Aun'shi est si habile qu'il peut parer les attaques en corps à corps comme s'il avait une épée de puissance.



❖ Les survivants de Jarald Hawk

Jarald Hawk était à la tête d'une force eldars qui croisait non loin du VIS LACRIMARUM. Devant la menace il lança toutes ses forces dans l'attaque du Space Hulk mais ils échouèrent. Jarald Hawk et les survivants de son armée se sont cachés vers les capsules de sauvetage et attendent le retour de leur vaisseau monde pour s'expulser dans l'espace.

Les actions des survivants coûtent le même nombre de point que pour les genestealers. Les eldars sont plus faciles à tuer que les genestealers. Pour abattre un survivant eldar, il faut faire les mêmes résultats au dé que pour tuer un hybride.

Jarald Hawk, Archonte

Jarald Hawk est un puissant psyker. Grâce à sa télépathie, il sait que les Space Marine sont proche. Il a demandé à ses hommes de patienter. Lorsque les marines seront là, il cherchera à s'allier à leur capitaine.

Corps à corps : 1D-1

Point d'action : 5

Arme : épée et pistolet shurikens.

Règles spéciale : Jarald Hawk est un psyker de niveau 2. L'épée de Jarald fonctionne de la même façon qu'une arme de force. Le pistolet-surikens eldar est en tout point identiques au pistolet laser pour ce qui est des règles.



Guerriers de feu

Aun'shi est accompagné de six guerriers de la caste du feu

Corps à corps : 1D-2

Point d'action : 4

Arme : Fusil ou carabine

Le fusil Tau est en tout point identiques au fusil laser impériale pour ce qui est des règles.

La carabine tire à 12 case et tue sa cible sur un 6 avec 2 dés. Le guerrier de feu avec carabine peuvent se mettre en Overwatch et leurs armes ne s'enraillent jamais.



Gardiens

Il ne reste que quatre gardiens de la puissante armée qui composait la force eldar.

Corps à corps : 1D-2

Point d'action : 5

Arme : lance-shurikens

Les lances-surikens eldar sont en tout point identiques au fusil laser pour ce qui est des règles.



Stealths

Deux guerriers Stealth ont survécu au crash. Leur but est de protéger Aun'shi pour le Bien Suprême.

Corps à corps : 1D-1

Point d'action : 4

Arme : Railgun

Le Railgun a une portée illimitée et tue sa cible sur un 2 ou plus avec 1 dé. Il faut 2 PA pour tirer avec le Railgun et il ne peut être mis en Overwatch.



Le Faucheur noir

Un seul faucheur noir a survécu au assaut des genestealers. Il a hâte de venger ses frères tombés au combat.

Corps à corps : 1D-2

Point d'action : 5

Arme : Lance missile (voir règles de l'extension Campaigns)



Adaptation pour la seconde édition

Cette campagne a été conçue pour la première édition de Space Hulk. Voici donc quelques idées en vrac pour adapter certaines règles issues des différentes extensions.

SPACE HULK

Deuxième Edition

❖ Pas d'Hybrides

Si vous n'avez pas de figurine d'hybride, vous pouvez utiliser des gardes impériaux pour simuler des consanguins se battant pour la ruche. Mieux, remplacer les valeurs des blips par des tyranids. Attention à ne pas introduire de trop gros monstres qui rendraient inutile le réveil des Patriarches et autres joyeusetés.

❖ Pas de pouvoir psy

Si vous ne jouez pas avec les pouvoirs psy de l'extension « Genestealers », remplacez le niveau de pouvoir par un nombre de touches supplémentaires que pourrait encaisser la cible. Ainsi, un psyker niveau 2 devra être touché 3 fois avant de tomber ! Un Magus et un Patriarche devront donc être touchés 5 fois avant de mourir !

❖ Pas de pion embuscade

Si vous n'avez pas les pions embuscade de l'extension « Deathwing », au moment de placer un blip en embuscade procédez comme suite : choisissez une case à plus de 6 cases d'un Space Marine. Lancez un dé à six faces. Sur un 5 ou 6, vous pouvez y placer un genestealer. Dans le cas contraire, vous perdez un blip. L'évolution *Furtivité du monstre* vous permet d'y placer Le Monstre.

❖ Blips de A à J

Si vous ne possédez pas le set de blips allant de A à J, vous pouvez quand même jouer avec. Lorsque vous tirez un blip d'une valeur de 0, lancez un dé à dix faces. Le 1 vaut pour A, le 2 donne un B, le 3 un C etc...

Le blip de A à J seront plus rare que dans une partie classique mais c'est un moyen simple de jouer avec.

❖ Armes des survivants

Pour les armes standards des survivants (fusil laser etc...) gérez les comme des fulgurants mais ne lancer qu'un dé et sans le dé d'enrayement.



Aides de jeu

Ce chapitre regroupe tout les documents et rappels de règles.

Mise en place de la campagne

❖ Points à valider avec votre adversaire

Règles utilisées :

- Première édition (1ère Ed.)
- Seconde édition (2ème Ed.)
- Règles spéciales (Sp.)

Difficulté de la campagne :

- Facile
- Normal
- Difficile (1ère Ed. Conseillée)

Autoriser l'utilisation de :

- Module Autonome d'Exploration
- Space Marines en armure de puissance (1ère Ed.)
- Hybrides (1ère Ed.)
- Psykers (1ère Ed.)
- Personnages (Capitaine, Magus...) (1ère Ed.)
- Action stratégique : Mutation
- Action stratégique : Réveil

❖ Préparatifs secrets du joueur Space Marine

Le joueur Space Marine doit se composer une force d'attaque et acheter des équipements en fonction de la difficulté choisie pour la campagne

❖ Préparatifs secrets du joueur Genestealer

Le joueur Genestealer choisie des catastrophes et des péripéties en fonction de la difficulté de la campagne. Il peut choisir des Bonus pour le joueur Space Marine ce qui lui permet de choisir des Péripéties supplémentaires. Il note les emplacements des éventuels nids d'hibernations, relique, journal de bord ou des essais.

❖ Avant le premier tour stratégique

Le joueur Genestealer annonce au joueur Space Marine les éventuelles Bonus présents et si les boucliers du Space Hulk sont actif ou non.

Préparatifs Genestealers

- ❖ **Catastrophe**
 - Journal de bord détruit
 - Relique corrompue
 - Nid d'hibernation
 - Relique cachée
 - Système d'autodestruction détruit
- ❖ **Péripéties**
 - Capsules de sauvetage perdues
 - Console de la salle de contrôle détruite
 - Commande du générateur d'énergie détruite
 - Commande du champ défecteur détruite
 - Commande du refroidissement détruite
 - Mutation avancée
 - Réveil prématuré
 - Essaim en réserve
- ❖ **Bonus**
 - Boucliers désactivés
 - Armurerie remplie
 - Chapelle intacte
 - Salle de contrôle intacte
 - Survivants

Tour stratégique

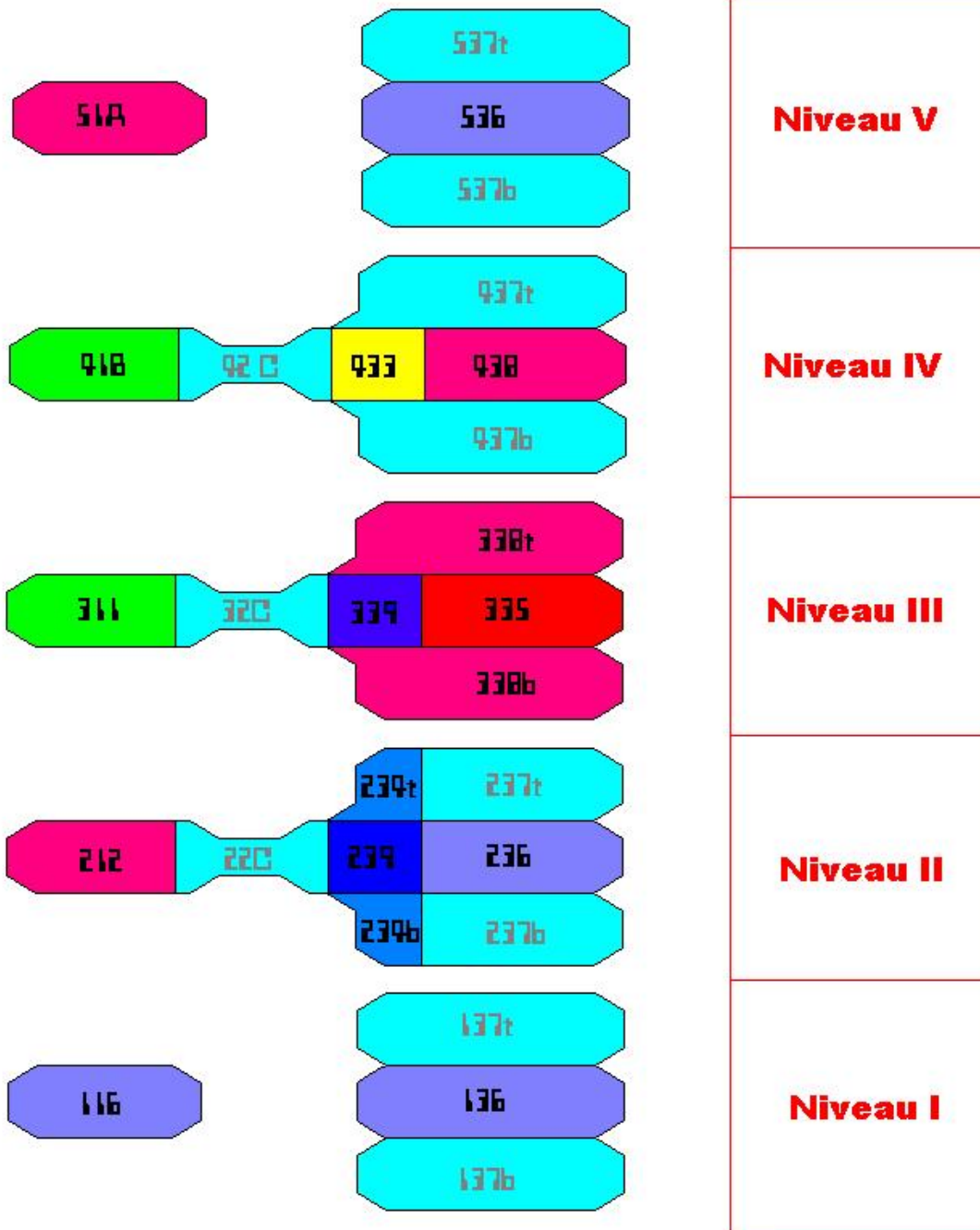
- ❖ **Initiative**
 - Space Marine : 1D+2
 - Genestealer : 1D
- ❖ **Actions stratégiques des Space Marines**
 - Abordage
 - Téléportation
 - Progression
 - Ravitaillement et renforts
 - Exploration du niveau
- ❖ **Actions stratégiques des Genestealers**
 - Contre attaque
 - Réserve
 - Réveil de la ruche
 - Mutation

EQUIPEMENT	POINTS
Une torpille d'abordage (contient 10 Marines)	10 points
Un MAE (Module Autonome d'Exploration)	5 points
Un chargeur de lance-flammes en stock	2 points
Un chargeur de canon d'assaut en stock	1 points
Cuve de poison	10 points
Balise de téléportation	5 points

VIS LACRIMARUM

ZONE 1	ZONE 2	ZONE 3
--------	--------	--------

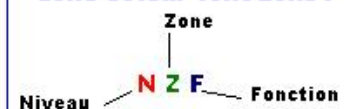
Vis Lacrimarum



Fonctions :

- | | |
|-------------------------|----------------------------------|
| 1 Passerelle | 8 Salle des machines et turbines |
| 2 Chambre cryogenique | 9 Quartier de l'équipage |
| 3 Armurerie | A Générateur de champ déflecteur |
| 4 Capsules de Sauvetage | B Sanctuaire |
| 5 Générateur d'énergie | C Voie d'accès principale |
| 6 Soutes | t Tribord |
| 7 Entrepôts | d Babord |

Les secteurs sont définie suivant leur niveau , leur zone et leur fonctions :



Exemple :
 Secteur 437t
 >Niveau 4
 >Zone 3
 >Fonction : Entrepôt Tribord

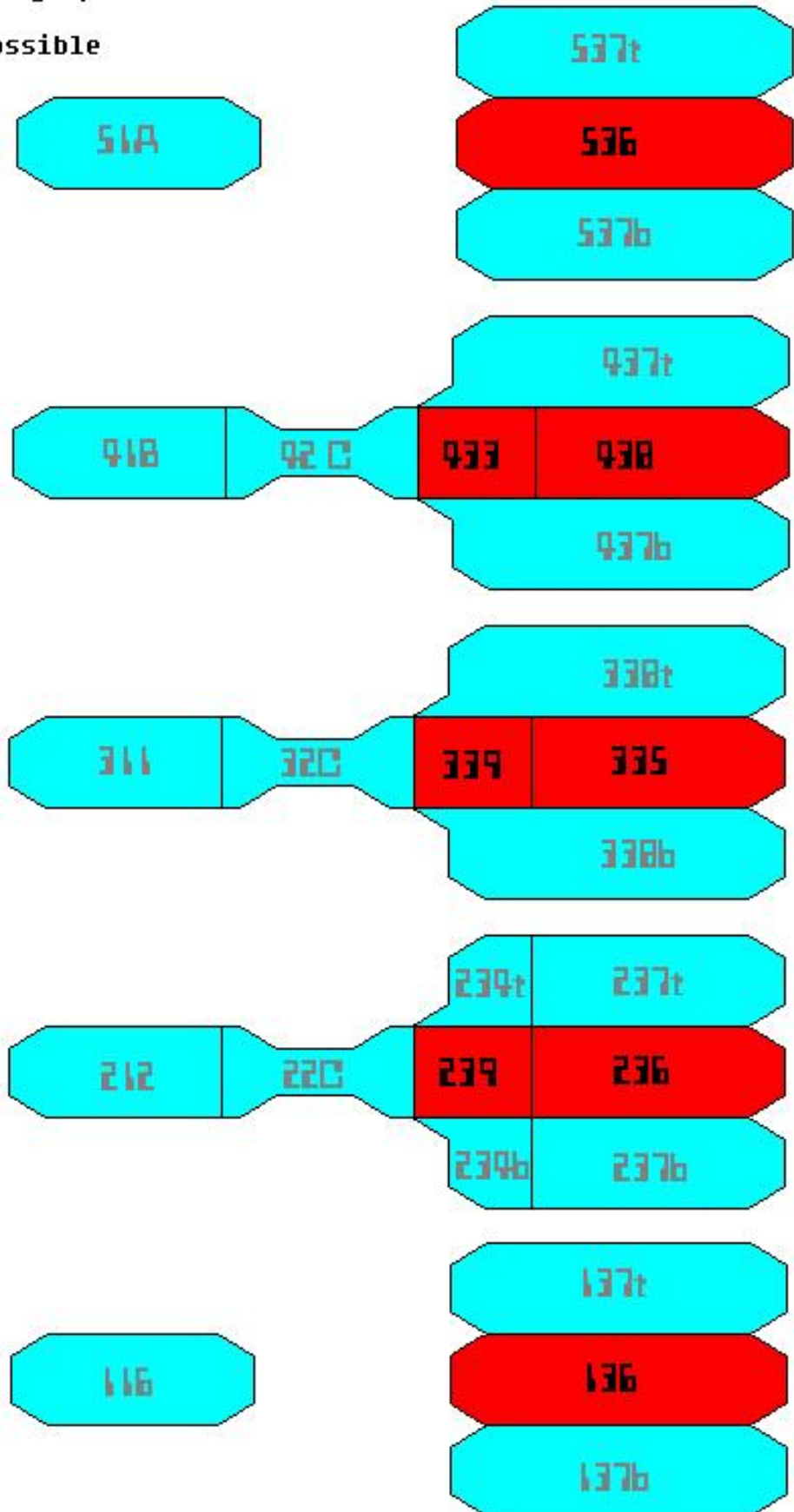
Températures



Idéale pour les humains

VIS LACRIMARUM

Abordage possible
 Impossible



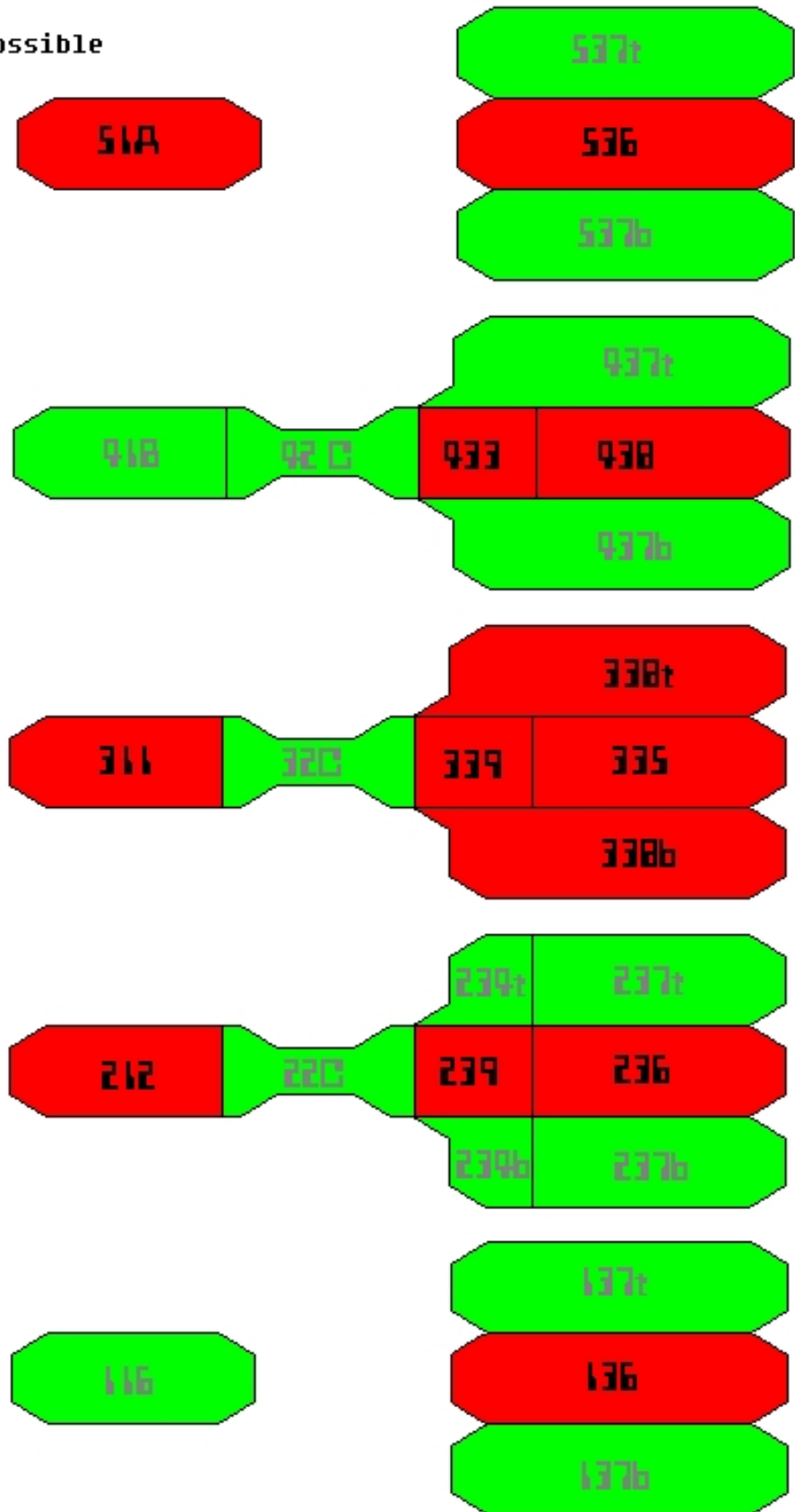
VIS LACRIMARUM

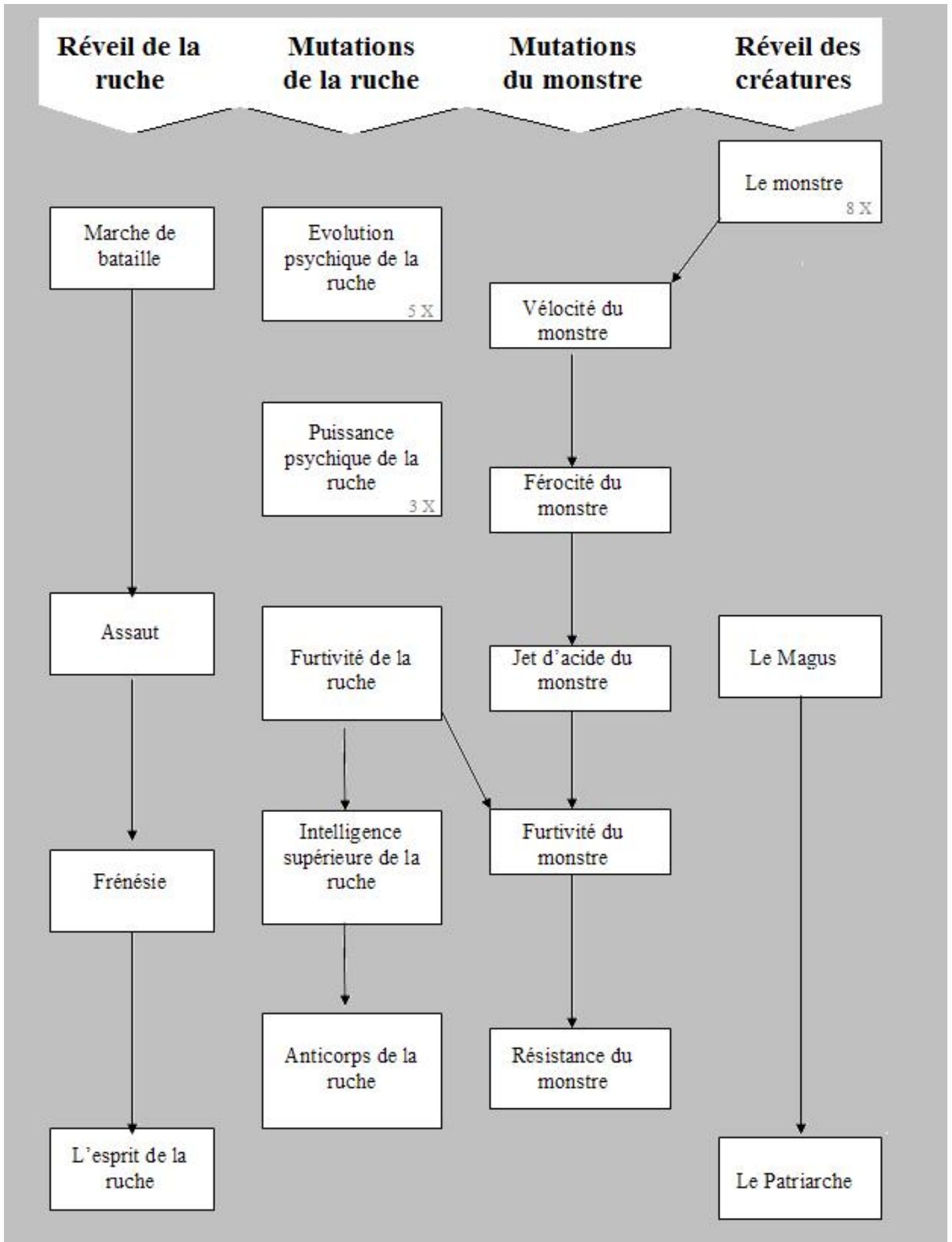


Téléportation Possible



Impossible





Épilogue

SURCHAUFFE DU GENERATEUR

++ Alerte, surchauffe du générateur d'énergie
++ Alerte, coupure du système de refroidissement
++ Veuillez réenclencher le système de
++ refroidissement du générateur d'énergie.

MESSAGE DU COMMANDANT

++ A toutes les unités, repli immédiat !
++ Evacuez le Space Hulk immédiatement !
++ Je répète, rompez le combat
++ et retournez sur le PRAEDATORIA

MESSAGE DU SERGENT GORDON

++ Ici peloton Gordon, je suis en possession
++ de la relique, rencontrons forte résistance.
++ ... [Parasite] ...
++ Nous dirigeons vers puis d'évacuation.
++ ... [Parasite] ... besoin ... renfort ...
++ ... [Parasite] ...
++ Un monstre incroyable ! Un Tyranid !
++ Arrrrggg !

FIN DE TRANSMISSION

Le VIS LACRIMARUM a été détruit alors qu'il émergeait du Warp dans le système Lumen. L'analyse du journal de bord a révélé que le Space Hulk avait croisé la route d'autres vaisseaux et qu'il avait navigué au large de mondes habités. Il y a fort à parier que la présence genestealers menace encore le secteur. L'inquisition va dépêché des enquêteurs dans les mondes voisins pour chasser d'éventuelles sectes de genestealers.

Le PRAEDATORIA, quant à lui, met le cap vers la station spatiale la plus proche pour se ravitailler. Le combat n'est pas fini.

Remerciements

En vrac, dans le désordre le plus total :

Guiguil
Guy
Lord Synapse
Nimbarad
Kortex
Et tout ceux qui continu à jouer à Space Hulk

Sources :

<http://spacehulk.barsoom.cc/>
<http://lordsynapse.free.fr/spacehulk.reference/>
<http://nimbarad.free.fr/>
<http://y.effinger.free.fr/space-hulk-arsenal/>
<http://mrcllm.free.fr/frindxsh.htm>

