SPACE·HULK™

RETOUR A KALIDUS

PAR DEAN BASS ET CHRIS COLSTON

Retour à Kalidus est une campagne spéciale pour Space Hulk, mettant en scène les nouveaux terminators des Space Wolves (loups de l'espace). Les missions utilisent les règles de base de Space Hulk, plus quelques règles sur les armes issues de Deathwing, le premier supplément de Space Hulk. Pour les joueurs qui n'ont pas encore acheté Deathwing, les règles d'armes nécessaires pour ces missions ont été brièvement résumées.

Les trois missions de cette campagne deviennent progressivement plus difficiles et la troisième est extrêmement dure pour les Space Wolves. Ces missions ont été conçues pour intéresser autant les nouveaux joueurs que les joueurs expérimentés. Ainsi, si vous échouez à l'une des missions, n'abandonnez pas, essayez à nouveau avec une tactique différente.

LA GARDE DES LOUPS

A la différence des autres chapitres, les terminators Space Wolves sont divisés en escouades qui forment la garde personnelle des seigneurs loups, commandants des grandes compagnies. Pour cette raison, ces troupes d'élite sont connues sous le nom de garde des loups. Devenir un garde est la plus haute récompense que le chapitre puisse accorder et cela est réservé aux Space Wolves qui montrent une bravoure exceptionnelle et une grande dextérité au combat. Les gardes des loups sont extrêmement forts et courageux : ils ont un bonus de +1 au corps à corps, +2 pour un sergent. Une escouade est constituée ainsi :

Sergent de la garde avec fulgurant et épée énergétique.

Garde avec canon d'assaut et poing tronçonneur.

Garde avec lance-flammes et gantelet énergétique.

Garde avec fulgurant et poing tronçonneur.

Garde avec fulgurant et gantelet énergétique.

ARMES

Si vous avez une copie de Deathwing, utilisez les règles d'armes données dans ce supplément. Sinon utilisez les règles ci-dessous.

Poing Tronçonneur

Un poing tronçonneur ne donne aucun bonus au corps à corps mais est particulièrement efficace pour éventrer les portes. Un Space Wolf armé d'un poing tronçonneur peut découper une porte pour 1 PA. La porte doit être dans la case devant le Space Wolf et doit être retirée du plateau une fois détruite.

Canon d'assaut

Le canon d'assaut tire pour le même nombre de PA qu'un fulgurant. Toutefois, pour chaque tir, trois dés sont lancés et le nombre nécessaire pour toucher est 5 ou 6. Ce nombre est réduit d'un point pour chaque tir en rafale comme pour le fulgurant. Le canon d'assaut peut être utilisé en alerte mais dans ce cas il ne s'enrayera jamais. Le canon d'assaut n'a que 10 coups et le joueur doit noter chacun de ses tirs. Le canon d'assaut peut être rechargé au prix de 4 PA, il pourra alors de nouveau effectuer 10 tirs.

Les règles complètes du canon d'assaut, dont celles sur le tir automatique et celles sur les accidents de tir se trouvent dans Deathwing.

Epée Energétique

L'épée énergétique n'augmente pas le bonus de corps à corps mais permet au sergent de parer l'une des attaques d'un genestealer. Lorsque les deux camps ont jeté les dés de corps à corps, le joueur Space Wolf peut obliger le joueur stealer à rejeter un dés. Le nouveau jet sera le bon, même s'il est meilleur que l'ancien.

Norge retira lentement le casque de son armure terminator. Elle était encore nouvelle à ses yeux, même si cette armure des temps anciens avait été portée, depuis l'époque de Leman Russ, par plusieurs générations de frères de combat de la garde des loups.

Le port de cette massive armure de combat l'impressionnait quelque peu car il constituait un grand honneur . Seuls les plus braves des fils guerriers de Leman Russ pouvaient atteindre la position enviable de garde personnel du seigneur loup de leur compagnie. Etant la plus jeune recrue de la garde des loups, Norge était déterminé à gagner honneur et gloire pour devenir aussi célèbre que les grands guerriers qui avaient été jadis les possesseurs de cette armure.

Le seigneur loup Volund s'assit en face de lui, étudiant, impassible, l'holosphère tournoyante et lumineuse qui détaillait les plus infimes parcelles de la planète en dessous.

Norge regardait avec une lugubre fascination l'image de ce qui avait été la grande Kalidus. Les cieux nuageux et pâles flamboyaient des brasiers vomis par les gigantesques usines. La lumière vacillante, que Norge observait lui semblait étrangement familière. Il fut soudain frappé par la similitude avec la lueur chancelante des reflets de la lave de Fenris, sa planète.

Norge serait digne de l'honneur d'être parmi les premiers Space Wolves à retourner sur la surface de Kalidus. Il suivrait les pas de Russ, qui, dans les âges lointains, y avait combattu son frère, le primarque des Dark Angels.

Russ et le Dark Angel avaient ensuite oublié leur querelle et uni leurs forces pour sauver Kalidus des armées démoniaques d'Horus. Plus tard, le peuple de Kalidus avait rendu hommage aux frères héroïques. Il est dit qu'avant son départ, Leman Russ avait personnellement planté la bannière de la grande compagnie dans la cour du palais du gouverneur impérial, symbole de la dette du peuple de Kalidus envers l'Empereur et les fils de Russ.

Norge fut brusquement ramené à la réalité par une imprécation véhémente de Volund le seigneur loup. Il était maintenant clair, sur l'holosphère de la planète, que l'invasion n'était pas récente. Kalidus était entièrement occupée par la masse grouillante des genestealers.

La planète devrait être stérilisée, mais les bombes bactériologiques ne pouvaient pas encore être larguées. Le système de défense planétaire les détruirait avant qu'elles n'atteignent leurs cibles. Volund et sa garde devraient désactiver les défenses par une attaque au sol.

Il était également impératif que l'étendard laissé par Russ ne soit pas souillé. Il devait être retrouvé et ramené sur Fenris, la planète des Space Wolves.

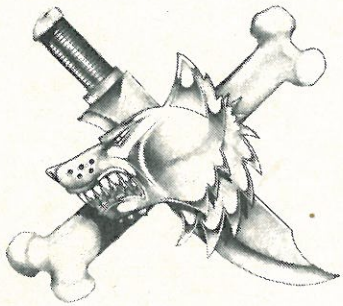
Norge regarda le visage de ses quatorze camarades, éclairés par la lueur de l'holosphère. Ensemble, ils formaient la garde des loups, les gardes personnels de Volund le seigneur loup. Chacun d'eux c'était distingué par de nombreux actes d'une bravoure extraordinaire. Les trois sergents se tenaient prêts à donner leurs instructions, commandés par le sergent Tarl, chef de l'escouade de Norge.

Norge se rappelait du dernier jour de fête avant qu'ils ne quittent Fenris, quand le prêtre des runes avait récité sa nouvelle saga qui relatait l'attaque de la base A10709. A cette époque, Karlak était une nouvelle recrue, peu familiarisée avec l'armure terminator, et Volund n'était que sergent. De tous ceux ici présents, ils étaient les deux seuls à avoir déjà affronté les ennemis mortels qui les attendaient plus bas. Karlak ne parlait jamais de cette funeste journée mais son armure portait les profondes entailles de leurs griffes. Norge espérait qu'il pourrait s'acquitter de sa tâche de la même façon. Alors que le sergent Harek et son escouade revenaient de la salle de briefing, Norge vérifiait une fois de plus son armure. L'heure arrivait où il devrait faire face à son destin.

ESCOUADE TERMINATOR DE LA GARDE DES LOUPS

1 - LA RECHERCHE

Harrek savait qu'ils n'auraient pas deux occasions de trouver les informations nécessaires ! Les genestealers ne les attendaient pas et la résistance serait probablement minime. C'était là un atout qu'il ne fallait pas négliger.



Les informations contenues dans le complexe informatique, sous le palais du gouverneur impérial, leur donneraient tous les détails nécessaires pour trouver ce qu'ils cherchaient. Il leur fallait trouver le centre de contrôle du système de défense planétaire, ainsi que la localisation de la bannière de Leman Russ. De leur réussite dépendait l'issue de toute la campagne.

L'escouade d'Harrek entra dans la chambre de téléportation et le prêtre des runes commença à psalmodier ses incantations. Juste avant que l'escouade ne disparaisse, Harrek se demanda combien de ses frères de bataille reviendraient dans cette salle, leur tâche accomplie.

OBJECTIFS

Le joueur space marine doit atteindre le terminal afin de déterminer la localisation de l'étendard et du centre de contrôle du système de défense planétaire.

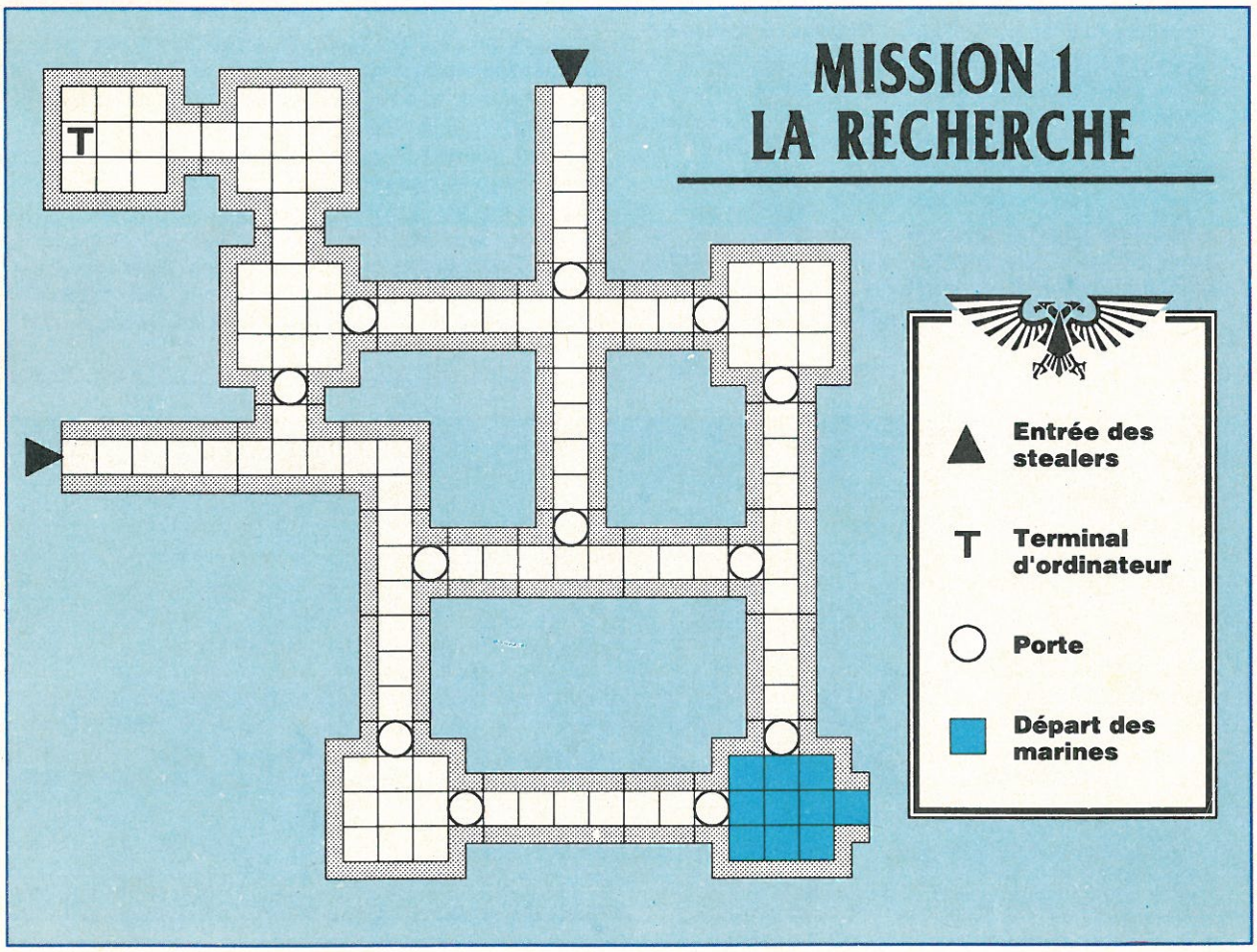
FORCES

SPACE MARINES

Le joueur marine dispose d'une escouade standard de la garde des loups.

GENESTEALERS

Le joueur genestealer commence avec deux blips et reçoit ensuite 2 blips de renforts par tour. Utilisez uniquement les blips de la boîte Space Hulk.



DEPLOIEMENT

SPACE MARINES

L'escouade de la garde des loups commence dans la salle marquée en bleu.

GENESTEALERS

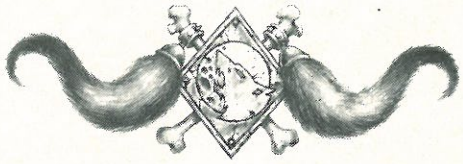
La force de départ des genestealers est de 1 blip par entrée. Les renforts entrent dans le jeu à raison de 1 blip par entrée des stealers à chaque tour.

REGLES SPECIALES

Pour accéder aux informations de l'ordinateur, il ne doit pas y avoir un seul genestealer dans la salle. Un membre de la garde des loups doit se tenir dans la case face au terminal et dépenser 4 PA ou 4 PC sans aucune interruption.

FIN DE LA MISSION

Une fois les informations récupérées, la mission est accomplie. Les survivants de l'escouade de gardes sont alors immédiatement téléportés sur le vaisseau avec les informations vitales qu'ils étaient venus chercher. La



mission est un succès. Si l'escouade est massacrée avant que les informations ne soient récupérées, la mission et toute la campagne auront échoué. L'honneur de la grande compagnie sera à jamais terni par cette défaite humiliante.

2 - POUR L'HONNEUR !

Le sergent Janek attendit un peu avant de donner l'ordre de téléportation. L'escouade Harrek avait réussi à retrouver les informations concernant la localisation de l'étendard et du système de défense planétaire. Toutefois, les genestealers savaient maintenant qu'ils étaient attaqués et l'effet de surprise ne s'appliquerait plus. L'escouade de Janeck allait apparaître au beau milieu du chaos provoqué par l'attaque d'Harrek.

L'étendard avait été déplacé dans les quartiers de la garde impériale lors de la nomination du dernier gouverneur, mais sa position exacte restait inconnue. Ses loups devraient fouiller toutes les pièces pour le retrouver, alors que d'innombrables stealers les entoureraient pour la curée.

L'honneur des Space Wolves était en jeu et il revenait à cette escouade de le garder sauf. Le cœur plein de fierté, Janeck donna l'ordre de téléportation.

OBJECTIFS

Le joueur space marine essaye de localiser l'étendard afin de le récupérer et de se téléporter. Le joueur genestealer essaye de l'en empêcher.

FORCES

SPACE MARINES

Le joueur space marine dispose d'une escouade standard de la garde des loups.

GENESTEALERS

Le joueur genestealer commence avec 6 blips et reçoit 2 blips de renforts par tour. Utilisez uniquement les blips de la boîte Space Hulk.

DEPLOIEMENT

SPACE MARINES

L'escouade de la garde des loups commence dans le couloir marqué en bleu.

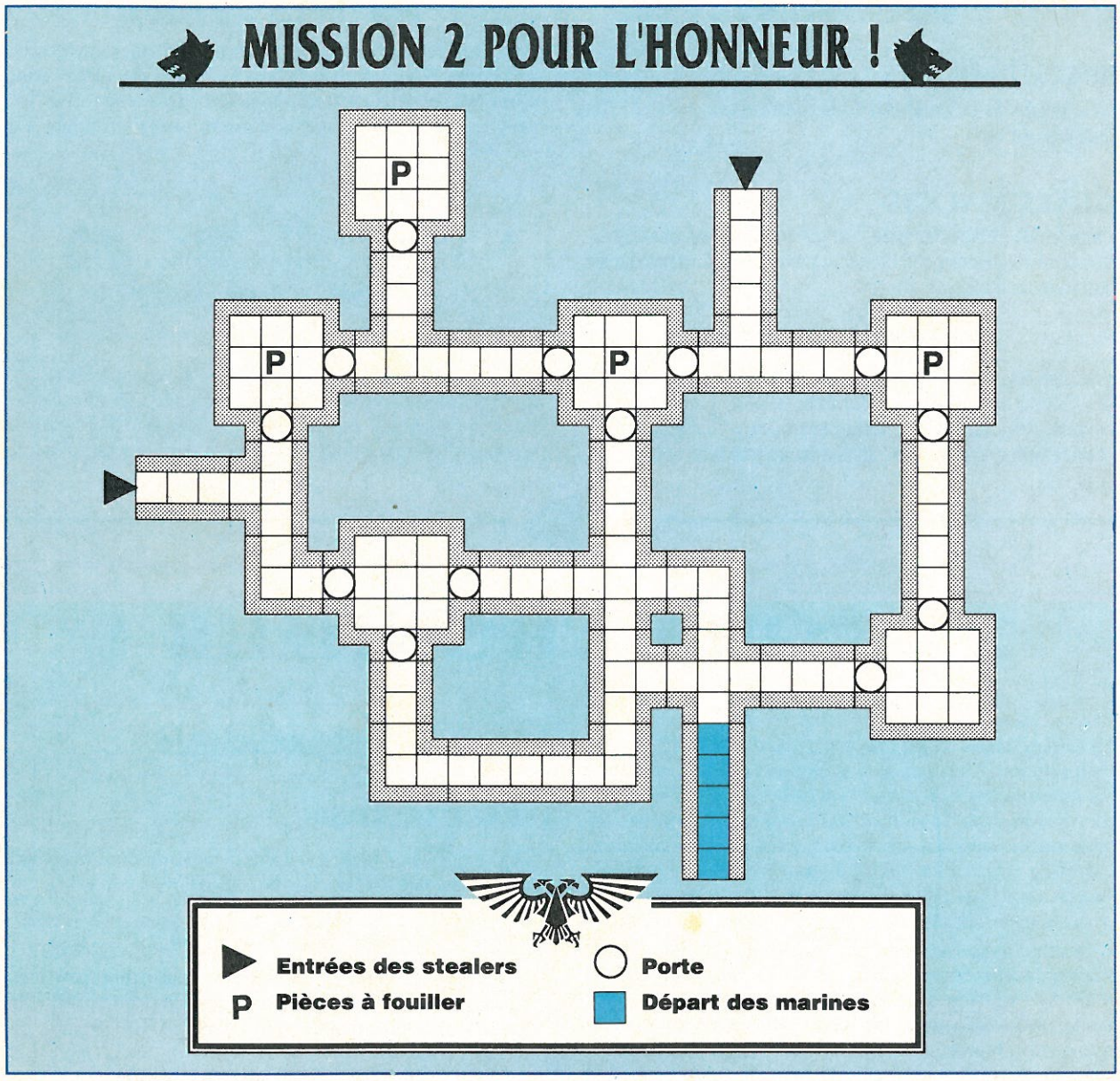
La force de départ des genestealers est de 1 blip par salle. Les renforts entrent dans le jeu à raison de 1 blip par entrée des stealers à chaque tour.

REGLES SPECIALES

Pour trouver l'étendard, chaque pièce doit être débarrassée des genestealers. 1 PA ou 1 PC doit être dépensé pour fouiller une pièce. Pour trouver l'étendard dans la première salle fouillée, il faut faire 6 sur un dé. Un résultat de 5 suffira dans la seconde pièce fouillée, un 4 dans la troisième. Si l'étendard n'est pas trouvé dans la troisième salle, il le sera automatiquement dans la quatrième. Une fois l'étendard retrouvé, les gardes qui l'auront découvert devront dépenser 2 PA ou 2 PC pour le récupérer et être téléportés.

FIN DE LA MISSION

La mission se termine quand l'étendard a été retrouvé. A ce moment là, tous les space marines encore vivants seront téléportés sur le vaisseau. La mission sera victorieuse et l'honneur sera sauf. Si toute l'escouade est décimée avant que l'étendard ne soit retrouvé, la mission est un échec. La campagne peut continuer, mais l'honneur de la grande compagnie sera terni par cet échec.



3 - TERMINUS

Norge regarda le sergent Tarl. Les informations concernant la localisation du centre de contrôle du système de défense planétaire avaient été trouvées. Maintenant le succès de la mission reposait sur leurs épaules.

La tâche finale consistait à désactiver les trois terminaux pour libérer le passage aux bombes bactériologiques.

Norge sourit en fermant son casque. Il regarda rapidement les lumières de contrôle et vit qu'elles étaient toutes au vert. Il se sentait mieux maintenant : l'attente était terminée. Bientôt il n'y aurait plus que la chaleur du combat et la mission à mener à bien.

Norge enclencha son fulgurant. Il savait que les genestealers, maintenant alertés de leur présence, se regrouperaient pour l'assaut. Si la mort l'attendait en bas, il mourrait avec honneur. Pour l'Empereur et l'honneur des Space Wolves, mais surtout pour ses frères d'armes.

OBJECTIFS

Le joueur space marine essaye de désactiver les trois terminaux du système de défense. Le joueur genestealer essaye de l'en empêcher.

FORCES

SPACE MARINES

Le joueur space marine dispose d'une escouade standard de la garde des loups.

GENESTEALERS

Le joueur genestealer commence avec 1 blip et reçoit 2 blips de renforts par tour. Utilisez uniquement les blips de la boîte Space Hulk.

DEPLOIEMENT

SPACE MARINES

L'escouade de la garde des loups commence dans le couloir marqué en bleu.

GENESTEALERS

Le blip de départ des genestealers peut être placé sur n'importe quelle entrée. Les renforts doivent entrer en jeu par deux entrées différentes.

REGLES SPECIALES

Les portes des terminaux sont toutes fermées et les codes d'accès sont inconnus. Les portes doivent être attaquées (un 6 est nécessaire pour les éventrer) ou détruites avec un poing tronçonneur. Elles ne peuvent pas être détruites par des tirs.

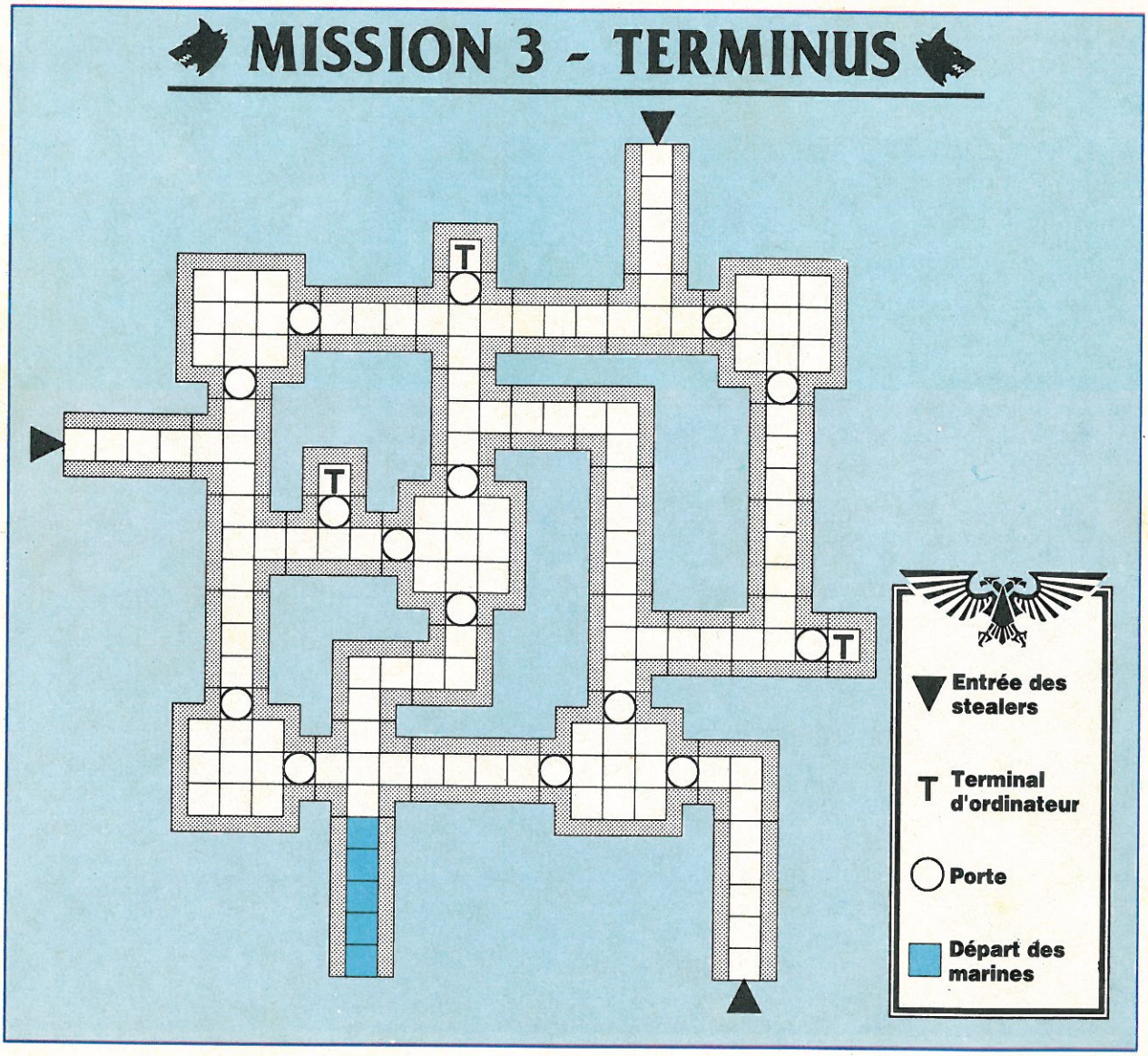
Pour désactiver un terminal, un garde doit être en face de lui et dépenser 2 PA ou 2 PC, sans interruption.

FIN DE LA MISSION

La mission se termine quand les trois terminaux ont été désactivés. A ce moment là, tous les space marines survivants sont téléportés sur le vaisseau.

VICTOIRE DE CAMPAGNE

Si les trois missions sont réussies par la garde des loups, la campagne est une victoire majeure.

Si seuls deux terminaux sont désactivés et que l'étendard a été récupéré, la campagne est un match nul.

Si tous les membres de l'escouade sont tués avant qu'au moins deux terminaux soient désactivés et même si l'étendard a été récupéré, la campagne est un échec.