



## HONNEUR ET DEVOIR

De tous les chapitres de l'Adeptus Astartes, les Ultramarines sont ceux dont la renommée est la plus grande. Ce sont les plus honorables et les plus puissants des marines, et ils sont réputés pour leur respect du Codex Astartes tel que l'a rédigé leur primarque Roboute Guilliman, il y a dix mille ans.

Les Ultramarines payèrent un lourd tribut durant la première guerre tyrannique. Leur compagnie de Terminators fut presque anéantie en affrontant l'une de ces hordes immondes, et aujourd'hui encore leur chapitre ne s'est pas remis de ces pertes. A cause de cet héritage de haine, ils sont devenus les plus implacables ennemis des féroces genestealers et, plus que tous les autres marines, ils mettent un point d'honneur à en massacrer le plus possible à chaque fois qu'une opportunité leur en est donnée.

Une telle occasion se présenta lors de la grande Croisade Forienne, quand un gigantesque Space Hulk surnommé le Prédateur des Limbes s'extirpa du Warp à proximité de Macragge, le monde des Ultramarines. Hélas, le gros de la flotte d'Ultramar avait à cette époque rejoint les forces de guerre de l'Empereur et un seul et unique vaisseau put être rappelé pour s'opposer aux abominations extraterrestres.

Fort des quelques escouades de Terminators qu'il transportait à son bord, ce vaisseau, le fameux Volonté de l'Empereur, fut alors dépêché à l'avant de la menace.

Une fois arrivés aux abords du Space Hulk, les Ultramarines se mirent à la tâche avec ferveur. D'incessants combats firent rage dans les couloirs du vaisseau, mais les genestealers se montrèrent tenaces, comme s'ils avaient eu quelque chose à protéger, un sombre secret enfoui dans le cœur même du Prédateur des Limbes. Les scanners du Volonté de l'Empereur n'avaient pu examiner les salles les plus profondes du Space Hulk. Le Capitaine Troilus décida alors d'y envoyer les vétérans les plus endurcis sous son propre commandement afin de fouiller les niveaux les plus bas du vaisseau et de découvrir ce qui y était caché. Deux escouades furent désignées pour cette mission. En chantant leurs prières et en récitant leurs litanies de haine, elles se préparèrent à livrer bataille.

### LA PASSERELLE

Cette campagne utilise une grande salle représentant un puits de ventilation bordé d'une passerelle. Règles Spéciales : 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 D6. 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.

La zone d'entrée des genestealers dans cette salle est la case diamétralement opposée à la portion de passerelle qui surplombe le puits de ventilation.

Si un Terminator se trouve dans cette salle au début d'un tour genestealer, le blip de renfort de ce tour ne pourra entrer que durant le tour suivant. Tout blip pouvant tout de même entrer dans ce tour devra être converti, chaque genestealer devant entrer un par un et par la même case. Les figurines d'un même blip qui ne peuvent pas entrer dans le même tour sont perdues.

Les pions de lance-flammes placés sur la passerelle doivent être retirés dès la fin du tour des marines, même si deux d'entre eux se trouvent sur une même case, 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.

# Mission 1

## TENEbres

Alors que la bataille grondait, les sondes du Volonté de l'Empereur scannèrent le Space Hulk, mais ce dernier parvint à leur dissimuler ses secrets. Les Space Marines ne pouvaient ni évaluer le nombre de genestealers qu'il transportait, ni localiser la section d'où ils surgissaient. Il existait de plus une vaste zone située à proximité du réacteur principal qui était demeurée impénétrable à l'investigation des sondes. Troilus décida qu'il était temps de lever ce voile de ténèbres et de découvrir quels secrets dissimulaient les genestealers. Les Techmarines embarqués à bord du Volonté de l'Empereur trouvèrent un moyen de scanner superficiellement le Space Hulk en dépit des interférences provoquées par son bouclier ionique. Ils purent ainsi détecter un terminal d'ordinateur opérationnel qui permettrait de désactiver le bouclier. Deux escouades reçurent ordre de gagner le pupitre de contrôle de l'ordinateur et de procéder à l'opération. En raison des importantes fuites de radiations du réacteur principal se trouvant à côté de l'objectif, les téléporteurs ne purent être utilisés. Les Terminators auraient par conséquent à se frayer un chemin par eux-mêmes pour accomplir leur périlleuse mission.

## SCENARIO

Les Space Marines doivent atteindre le pupitre de contrôle de l'ordinateur, désactiver le bouclier et quitter le Space Hulk. Si vous jouez cette mission dans les conditions de la campagne entière, notez si le bouclier est désactivé et si deux Terminators ou plus parviennent à quitter le plateau de jeu.

## ULTRAMARINES

**FORCES :** 2 escouades de Space Marines. Escouades Notaras et Gorius (1 sergent, 1 Space Marine avec lance-flammes lourd et 3 marines armés de fulgurants). Les deux escouades se déploient dans les cases marquées en jaune.

**BRIEFING :** Pour gagner, les Space Marines doivent activer l'ordinateur et au moins deux d'entre eux doivent quitter le Space Hulk par le point de sortie. A chaque fois qu'un marine passe un tour à côté du pupitre de contrôle sans qu'il y ait de genestealer dans la salle, lancez un D6. Sur un résultat de 4+, le bouclier est coupé.

La cloison qui bloque le point de sortie est scellée et ne peut être ouverte que par un Space Marine se trouvant sur la case qui lui est adjacente en utilisant 1PA.

Les Space Marines jouent en premier dans cette mission.

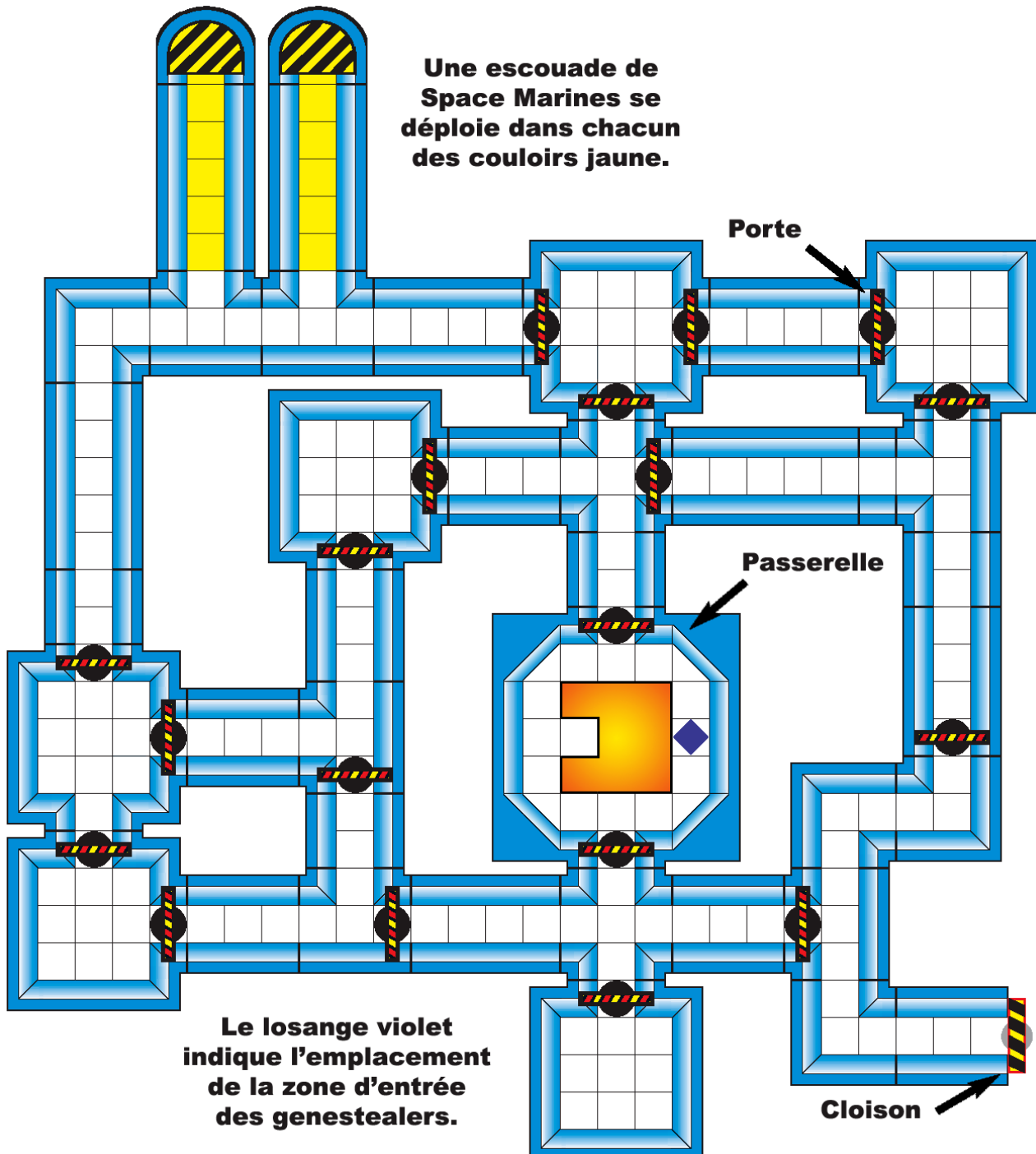
## GENESTEALERS

**FORCES :** Le joueur commence la partie avec un seul blip placé dans la zone d'entrée de la passerelle où se trouve l'ordinateur. A chaque tour, un blip arrive en renfort par cette zone d'entrée.

**BRIEFING :** Les Marines tentent d'atteindre l'ordinateur et d'évacuer au moins deux des leurs par le point de sortie. Les genestealers gagnent s'ils font échouer au moins l'un de ces deux objectifs.

# Mission 1

## TENEbres



## Mission 2

### TUEZ LA BETE !

L'héroïsme des escouades Notaras et Gorius fut payant et le bouclier du Prédateur des Limbes fut désactivé. Balayant de leurs scanners les entrailles du Space Hulk, les Space Marines firent alors une horrible découverte : le coeur du gigantesque vaisseau était infesté de nuées de genestealers. Or, les quelques escouades de Terminators encore en état de combattre n'auraient aucune chance contre une horde si importante et le Volonté de l'Empereur n'était pas doté d'un armement suffisamment puissant pour détruire le Space Hulk qui poursuivait inexorablement sa route en direction d'Ultramar.

Alors que tout espoir semblait perdu, les Techmarines du Volonté de l'Empereur trouvèrent toutefois une solution au problème : il suffisait que des Terminators parviennent à atteindre le réacteur principal du Space Hulk et jettent une bombe anti-matière dans son puits de ventilation. Une série d'explosions en chaîne détruirait alors le vaisseau et anéantirait de même son horrible cargaison.

Le capitaine Troilus ordonna pour cela à ses dernières troupes d'effectuer une attaque de diversion, tandis que deux escouades commandées par les sergents Gladius et Adrianus se dirigeraient vers le réacteur du Prédateur des Limbes et ferraient en sorte de sceller son destin.

## SCENARIO

Les Space Marines doivent gagner la salle du puits et précipiter leurs charges explosives dans le puits de ventilation. Si vous jouez cette mission dans les conditions de la campagne entière, notez si les Space Marines sont victorieux ou non.

## ULTRAMARINES

**FORCES** : 2 escouades de Space Marines. Les escouades Gladius et Adrianus (1 sergent, 1 marine armé d'un lance-flammes lourd et 3 marines armés de fulgurants). Les deux escouades de Space Marines se déploient dans les cases marquées en jaune.

**BRIEFING** : Le joueur Space Marine gagne si au moins un des Terminators reste en vie sur la case du pupitre, dans la salle de la passerelle, durant un tour genestealer.

Les Space Marines jouent en premier dans cette mission.

## GENESTEALERS

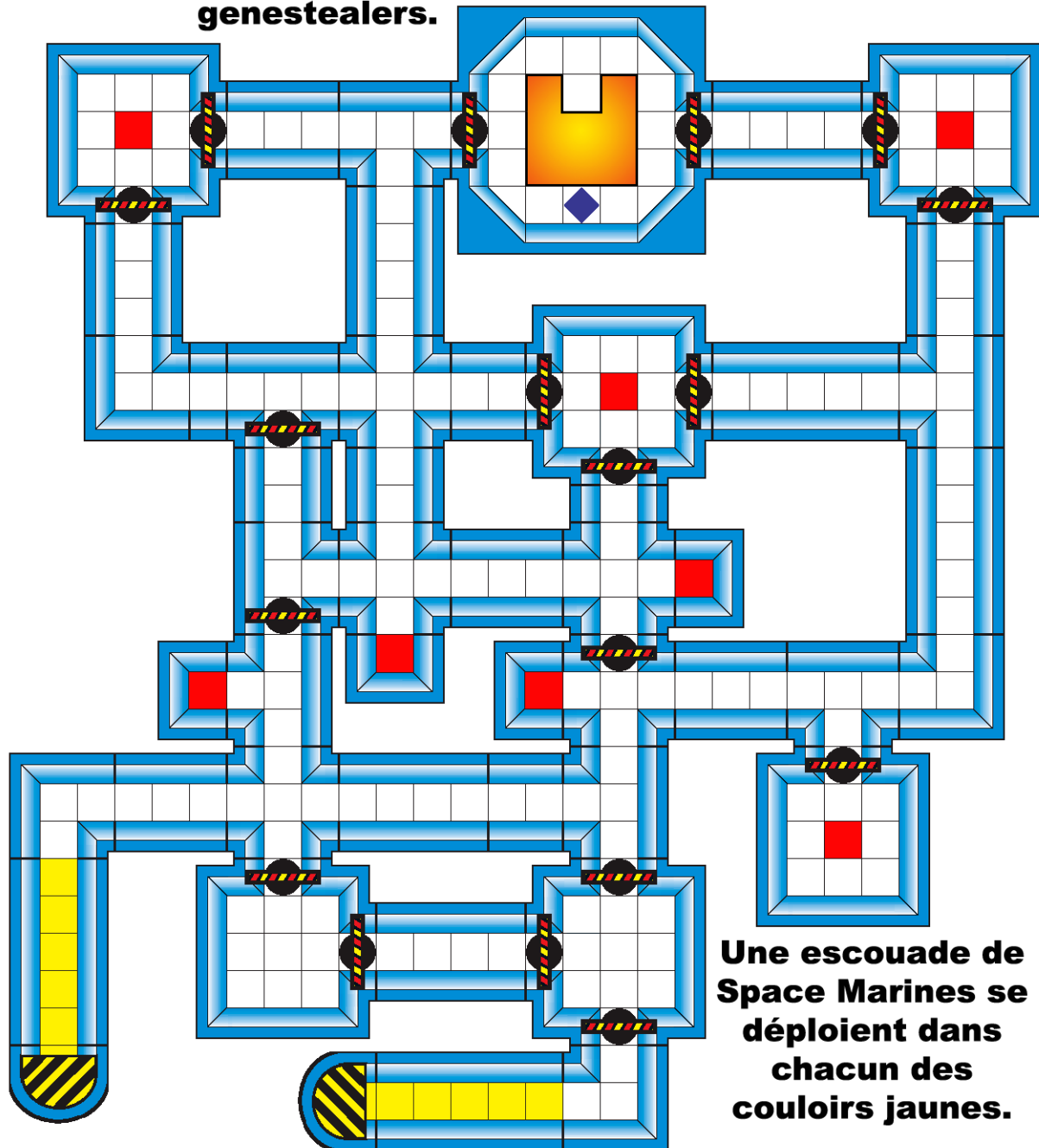
**FORCES** : Le joueur genestealer débute la partie avec un blip placé dans chacune des huit cases rouges. Durant le jeu, il reçoit un blip de renfort par tour. Ce blip arrivera par la zone d'entrée de la passerelle.

**BRIEFING** : Les Space Marines doivent impérativement être interceptés avant d'atteindre la salle du puits.

## Mission 2

**TUEZ LA BETE !**

**Le losange violet  
indique l'emplacement  
de la zone d'entrée des  
genestealers.**



## Mission 3

### LA SORTIE DU TUNNEL

Des Séries d'explosions commencèrent à eventrer le Prédateur des Limbes, mais deux escouades de marines, dont la garde personnelle du capitaine Troilus que commandait le sergent Constantius, se trouvaient encore dans les flancs du monstre. Perdre ces frères d'armes et leurs inestimables armures Terminator alors que périssait enfin le Space Hulk était intolérable. Défiant le danger, le Volonté de l'Empereur décida de rester à portée de téléporteur tandis que Constantius faisait appel à ses dernières forces pour mener son escouade en dehors de la zone affectée par les fuites de radiation. Mourir au service de l'Empereur était une chose, mais gaspiller les précieuses armures Terminator et laisser détruire des progénoïdes de Space Marines était un péché et une hérésie à part entière.

Le chemin à suivre pour battre en retraite était clair et précis, mais les assauts des genestealers devaient être repoussés en cours de route. Il était temps que les Space Marines déchaînent leur puissance et leurs armes contre la férocité inhumaine des monstres extraterrestres.

### SCENARIO

Les Space Marines doivent atteindre le point de sortie avant que le plateau de jeu ne soit détruit. Si les Space Marines ont échoué dans la mission 2, deux blips genestealers supplémentaires débutent la partie dans la salle du puits. Si les Ultramarines ne sont pas parvenu à sauver au moins deux de leurs hommes dans la mission 1, le joueur Space Marine débute la partie en ayant une figurine de Terminator avec fulgurant en moins. Si les marines n'ont pas coupé le bouclier dans la mission 1, la destruction du Space Hulk commence dès la fin du cinquième tour.

### ULTRAMARINES

**FORCES :** 2 escouades de Space Marines. Les escouades Primus et Constatius (1 sergent, 1 marine armé d'un lance-flammes lourd et 3 marines armés de fulgurants). Les deux escouades se déploient dans les cases marquées en jaune.

**BRIEFING :** Les Space Marines essayent de quitter le Space Hulk avant sa destruction totale. Déplacez d'un cran le pion compte-tours au début de chaque tour Space Marine. La destruction du Space Hulk commencera dès la fin du sixième tour.

La cloison qui bloque le point de sortie est scellée et ne peut être ouverte que par un Space Marine se trouvant sur la case qui lui est adjacente, en utilisant 1 PA.

Les Space Marines jouent en premier dans cette mission.

### GENESTEALERS

**FORCES :** Le joueur commence la partie avec un blip placé dans chacune des salles signalées par une case rouge. Il reçoit un blip de renfort par tour qui arrive par la zone d'entrée de la passerelle.

**BRIEFING :** Les Space Marines essayent de quitter le Space Hulk avant sa destruction complète. La destruction du Space Hulk est représentée par le retrait progressif des sections de plateau, en commençant par les zones de déploiement des marines et en continuant ainsi à chaque tour par les sections adjacentes, jusqu'à la dernière.

A la fin du sixième tour des Space Marines, le joueur genestealer retire du plateau les zones de déploiement des Space Marines. A la fin du tour suivant, il retire la salle et le carrefour. Il retirera ensuite les section en L, les sections à quatre cases, et ainsi de suite.

## Mission 3

### LA SORTIE DU TUNNEL

