



LE DESTIN DE L'EPEE D'HALCYON

Le vaisseau des Space Marines portant le nom d'Epée d'Halcyon quitta l'orbite de Falkhan et se prépara pour son voyage de retour vers la Terre. Une incursion du Chaos avait eu lieu et certaines des escouades en poste là-bas avaient succombé à la tentation. Leur commandant, séduit par les promesses du Chaos, avait été fait prisonnier et devait être emmené pour interrogatoire.

Lors de son entrée dans le Warp, l'Epée d'Halcyon fut soumise à des secousses puis s'immobilisa. Immédiatement, les alarmes du vaisseau hurlèrent tandis que tous à bord se préparaient au pire.

Des rapports signalèrent que le vaisseau était pris dans une tempête du Warp. Le bâtiment tangua, décrivant un arc de cinq lieus, puis il disparut. Les scanners s'affolèrent, indiquant la présence d'immenses structures métalliques, grosses comme des villes, puis plus rien. Les fissures dans les courant du Warp projetèrent l'Epée d'Halcyon à travers des poches dans le flux. Un énorme space hulk apparut alors que l'orage était à son paroxysme, telle une traînée d'éclairs violets qui frappa le vaisseau de plein fouet, obligeant l'équipage à se tenir comme il pût lorsque ce dernier s'écrasa dans le Hulk. Il heurta le flanc du vaisseau qu'il transforma en un amas de métal tordu qui s'effondra. Des explosions soudèrent le vaisseau au space hulk, avant que l'Epée d'Halcyon ne soit rejeté hors du Warp. Les alarmes se turent, les feux s'éteignirent, et les survivants retrouvèrent leurs esprits. Ensuite, tout fut silencieux.

Les scanners montraient une augmentation d'activité extraterrestre depuis la partie avant du bâtiment qui s'était encastrée dans le space hulk. Les gémissements des blessés, audibles à travers le vaisseau changèrent de sonorité. Il s'agissait maintenant d'une cacophonie de terreur et de douleur, mêlée aux claquements des tirs de bolters et aux cris perçants d'un ennemi redouté, dont personne n'osait prononcer le nom : Genestealers.

Les survivants dans la partie arrière du vaisseau n'eurent d'autre choix que de battre en retraite jusqu'aux capsules de secours. Ils furent séparés de leurs compagnons par des murs de métal déformé, et l'Epée d'Halcyon devint alors incroyablement instable.

En une heure et demie, les capsules de sauvetage furent récupérées par la barge d'assaut Mayan. Pendant ce temps, l'Epée d'Halcyon avait dérivé, des flammes parcourant par moments toute sa surface, témoignant de ses ravages internes.

Le sergent Lexon, survivant de l'Epée d'Halcyon tint une réunion d'urgence à bord du Mayan. Il fut rapidement décidé que l'honneur du chapitre dictait de tenter de reprendre le vaisseau. Les Terminators Blood Angels se préparèrent à la bataille et, avec une sinistre résolution, l'ordre fut donné de lancer les torpilles d'abordage.

Mission 1



IMPACT

Dès que l'escouade Lexon eut pris place à bord de la torpille d'abordage, la séquence de lancement débuta.

Se stabilisant en silence dans le vide de l'espace à trois lieues de la sombre architecture du vaste vaisseau, le Mayan expédia le vaisseau d'abordage. Pendant quelques secondes, le petit projectile décrivit une gracieuse trajectoire en spirale entre les deux bâtiments, avant de percer la peau de l'Epée d'Halcyon. Le hurlement du métal et le gémissement des câbles détruits furent absorbés dans l'espace obscur, et à part une gerbe d'étincelles, le vaisseau garda son calme apparent.

A l'intérieur de la torpille d'abordage, malgré le fait qu'ils soient bien attachés, les Space Marines furent fortement secoués quand la torpille détruisit plusieurs niveaux de plates-formes et de coursives. Finalement, le vaisseau s'immobilisa dans un crissement, alors qu'il s'était enfoncé dans une section de l'armurerie de l'Epée d'Halcyon. Les capteurs externes scrutèrent la présence éventuelle de vie, une multitude de petits points lumineux s'alluma sur les consoles du vaisseau et dansa sur les viseurs des Blood Angels.

A l'abri derrière leurs casques à l'allure impassible et malgré leur arrivée difficile, les Terminators entonnèrent les litanies de la haine. Les ennemis qu'ils étaient sur le point de rencontrer étaient ceux de la vie elle-même, et ils se trouvaient de plus à bord d'un bâtiment appartenant à leur chapitre bien aimé. Le compte à rebours fut déclenché.

Dans les communicateurs résonna la voix d'un serviteur à bord du Mayan : "secteur calme" dit-elle, puis ajouta : "escouade Lexon, préparez-vous à débarquer".

SCENARIO

L'armurerie doit être capturée rapidement. Plus l'assaut sera rapide et plus les chances de récupérer l'armement seront grandes, en outre cela augmentera les chances des autres opérations de débarquement.

BLOOD ANGELS

FORCES : 2 escouades de Space Marines. L'escouade Lexon et l'escouade Jacta (une escouade est composée d'un sergent, un Space Marine armé d'un lance-flammes, et trois Space Marines avec fulgurants). Les deux escouades se déploient dans les couloirs jaunes.

BRIEFING : Les Space Marines gagnent s'ils ramassent les armes dans les pièces marquées sur la carte avant la fin du tour 14. Il faut 1 PA pour ramasser une caisse d'arme.

Les Space Marines jouent en premier dans cette mission.

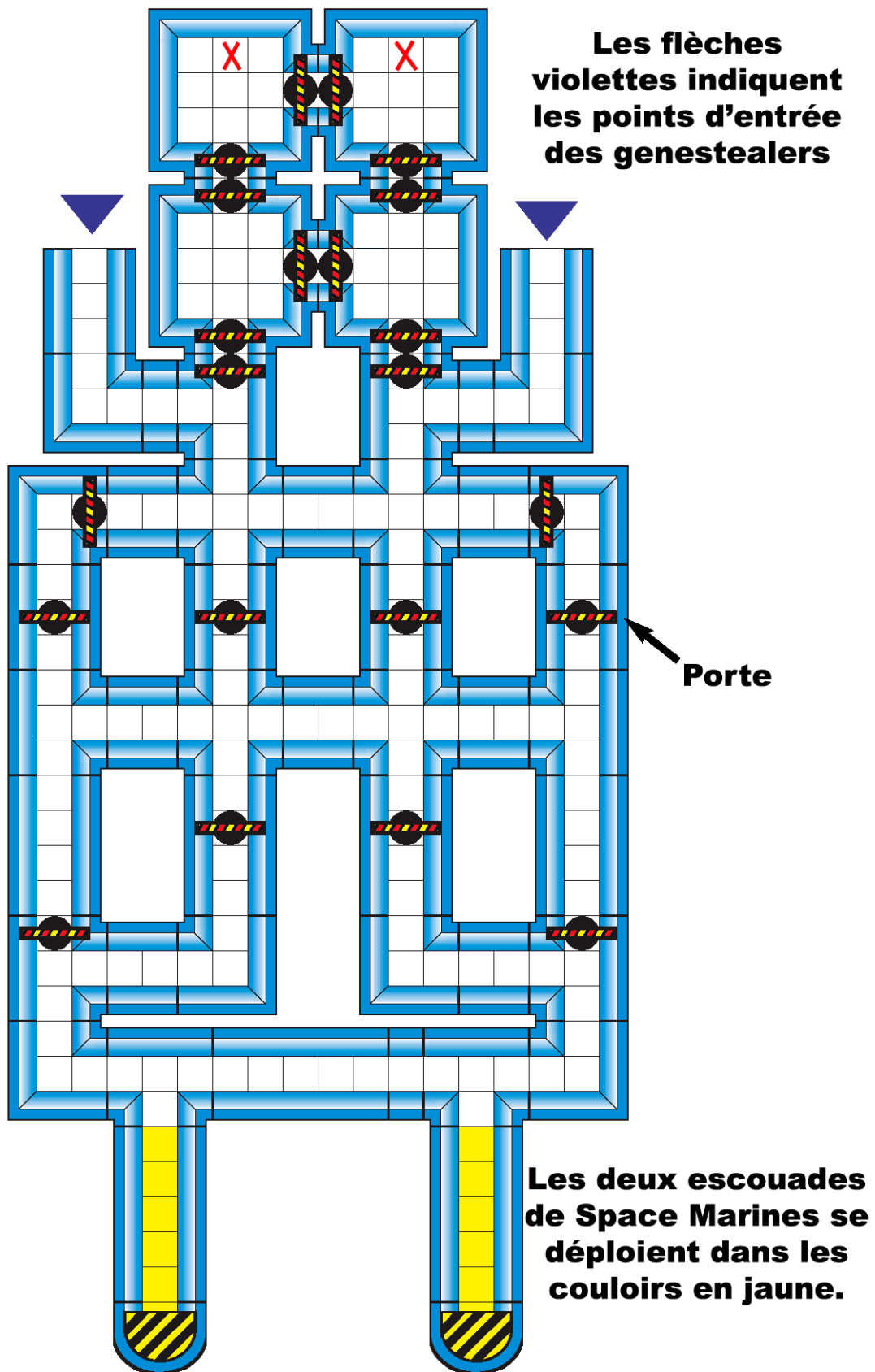
GENESTEALERS

FORCES : Le joueur genestealer ne reçoit aucun blip en début de jeu, ensuite, il a droit à 1 blip de renfort par tour. Chaque blip peut utiliser n'importe lequel des points d'entrée.

BRIEFING : Les genestealers gagnent s'ils tuent tous les Space Marines ou s'ils empêchent les Terminators de récupérer les armes avant le tour 14.

Mission 1

IMPACT



Mission 2

PRENDRE LA PASSERELLE

Les Technoprêtres à bord du Mayan surveillaient les rangées d'écrans, traduisant le flot dénaturé des informations en quelque chose d'exploitable à retransmettre aux Terminators. Ils établissaient une estimation des dommages sur la passerelle du vaisseau qu'ils fournissaient aux escouades de marines en route. Les inspections au scanner n'indiquaient rien de prometteur. Des explosions de plasma en provenance d'une brèche dans le système de ventilation du réacteur s'étaient étendues à cette section du vaisseau, jusqu'à ce que les sas de sécurité ne se referment, isolant la fuite. Les dégâts étaient importants, et il était difficile de déterminer leur étendue.

Dans les passages à demi détruits à l'extérieur du secteur de la passerelle, la lumière des lampes perçait l'obscurité. De leurs zones nettoyées situées de chaque côté du labyrinthe de couloirs menant à la passerelle, les Terminators étaient immobiles, attendant l'ordre d'attaquer. Malgré l'apparente impassibilité des escouades, on pouvait voir briller dans leurs yeux une lueur vengeresse.

SCENARIO

Les Space Marines doivent se frayer un chemin jusqu'à la passerelle, et une fois arrivés, obtenir un rapport détaillé des dommages à partir de la console de contrôle.

Cependant, des rapports du Mayan confirment que la console est endommagée aussi, doit-elle être réparée avant de pouvoir être utilisable. Un module de réparation portable a été fourni dans ce but.

BLOOD ANGELS

FORCES : 2 escouades de Space Marines. L'escouade Lionus et l'escouade Vetora (une escouade est composée d'un sergent, un Space Marine avec lance-flammes, et de trois Space Marines avec fulgurants). Un Space Marine par escouade transporte les éléments nécessaire à la réparation. Désignez-le avant le début de la mission.

BRIEFING : Le Space Marine avec les composants doit dépenser 2 PA pour réparer la console de l'ordinateur. Placez le pion représentant la console sur la case marquée d'un X.

Les Space Marines jouent en premier dans cette mission.

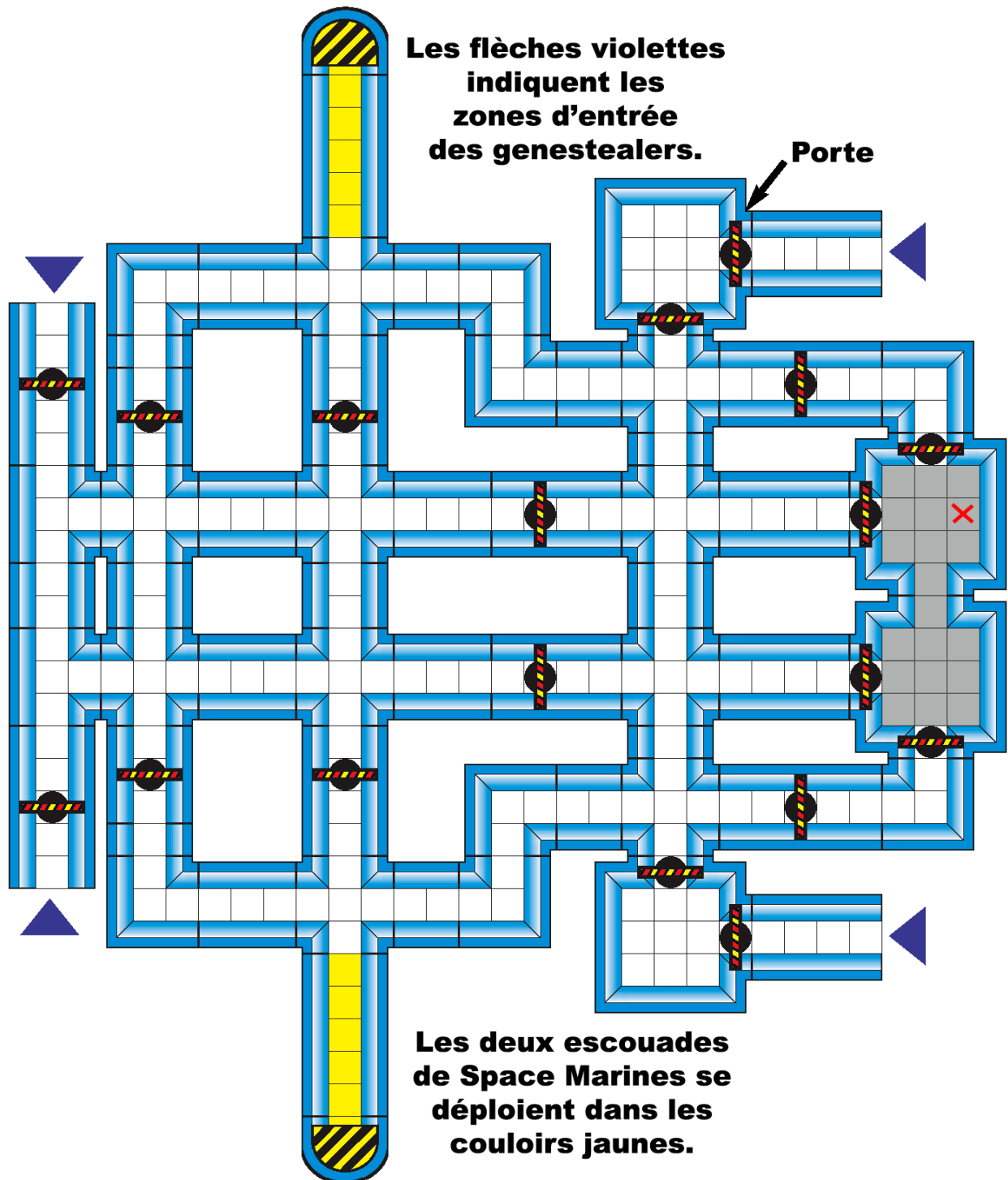
GENESTEALERS

FORCES : Au début du jeu, le joueur genestealer reçoit un blip qu'il place dans chaque salle en gris. Durant le jeu, le joueur genestealer reçoit un blip de renfort par tour, qui arrive par une des zones d'entrée.

BRIEFING : Les genestealers gagnent s'ils empêchent les Space Marines de réparer la console avant le tour 12.

Mission 2

PRENDRE LA PASSERELLE



Mission 3



ISOLES

Des structures métalliques en forme de tours dominaient ce secteur du vaisseau, leurs ombres recouvrant d'un voile sombre les horreurs rampant dans chaque recoin. La moiteur et les vapeurs restaient en suspension, formant des reflets sur la coque en plastacier de la salle de machines.

Tandis que les Terminators s'approchaient de leur objectif, des cris perçants se firent entendre dans l'atmosphère humide du vaisseau. Les stealers se regroupaient avant de frapper en force. S'arrêtant de temps en temps pour vérifier leurs scanners, les Space Marines voyaient un nombre toujours croissant de blips entourer leur position.

Le visage du sergent Veila s'éclaira d'un large sourire de satisfaction sauvage. Laissons ces abominations venir, pensa-il. Les couloirs sont très long ici, ils conviennent parfaitement pour les tirs à longue portée, et il y aura des monceaux de cadavres de ces écoeurantes créatures avant qu'elles n'arrivent jusqu'à nous.

Au-dessus d'eux, dans la pénombre, les yeux froids des extraterrestres scrutaient leurs moindres gestes. Les genestealers étaient guidés par une volonté qui allait au-delà de leur simple survie, une caractéristique qui les rendait dangereusement imprévisibles. Les machinations d'esprits aussi déviants que ceux des genestealers dépassaient de loin l'entendement des humains.

SCENARIO

Il est primordial que l'Epée d'Halcyon cesse de dériver dans l'espace. Les marines doivent condamner manuellement les quatre sas blindés menant aux coeurs des réacteurs. Cela donnera le temps aux marines de stopper manuellement leur combustion, seul moyen de neutraliser le réacteur, les commandes de contrôle étant hors d'usage.

BLOOD ANGELS

FORCES : 2 escouade de Space Marines. Escouade Laora et escouade Veila (une escouade est constituée d'un sergent, d'un Space Marine armé d'un lance-flammes, et de trois Space Marines armés de fulgurants). Les deux escouades sont déployées dans les salles indiquées.

BRIEFING : Le joueur Space Marine gagne en fermant toutes les zones d'entrées ayant des sas. Un sas est condamné en dépensant 1 PA sur la case adjacente.

Les Space Marines jouent en premier dans cette mission.

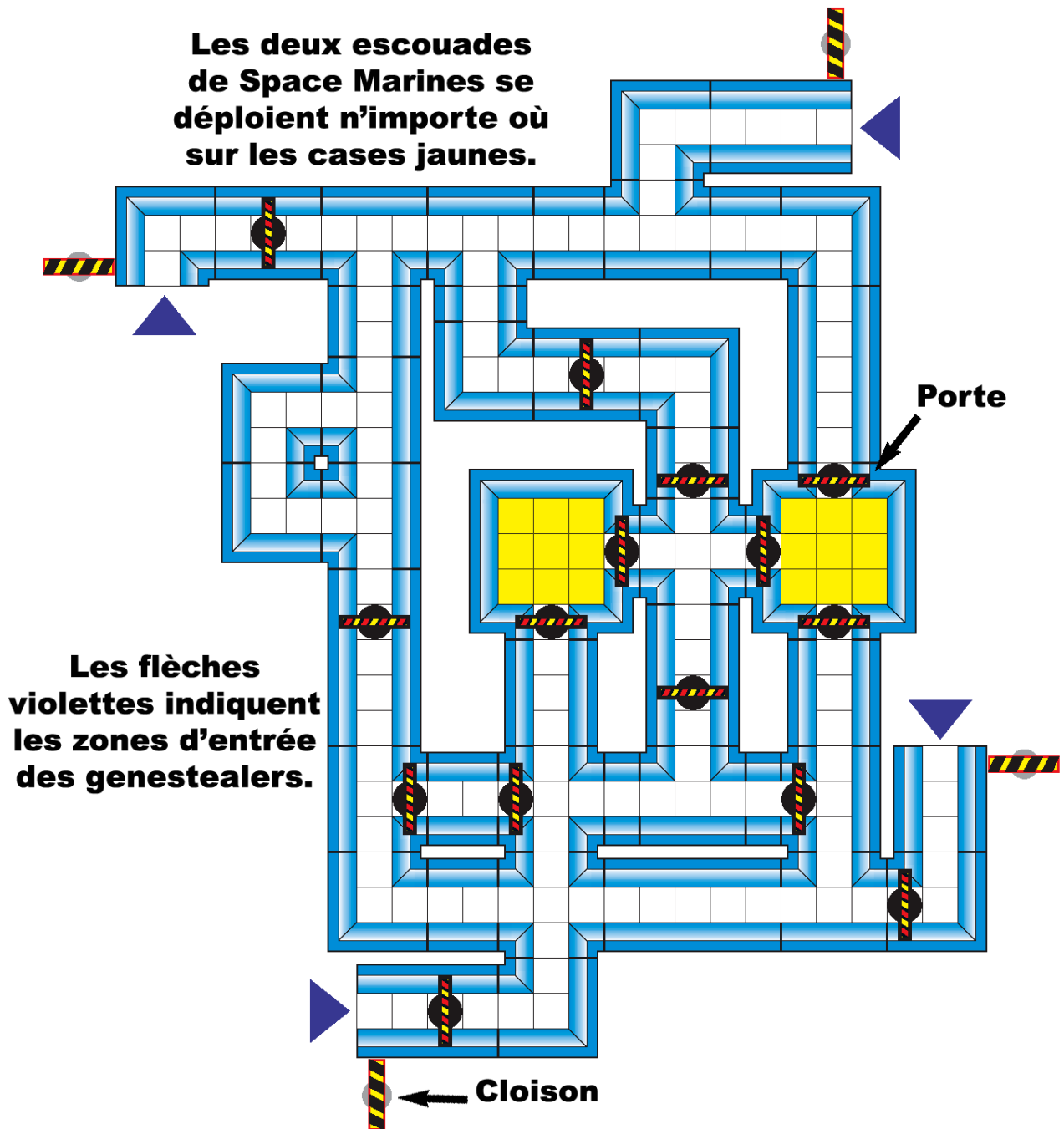
GENESTEALERS

FORCES : Le joueur genestealer n'a aucun blip au début du jeu. Il reçoit 2 blips de renforts par tour. S'il ne reste plus qu'une zone d'entrée ouverte, le joueur genestealer ne reçoit plus qu'un seul blip par tour.

BRIEFING : Les genestealers gagnent s'ils tuent tous les Space Marines ou s'ils les empêchent de fermer les sas avant le tour 12.

Mission 3

ISOLES



Mission 4

PURIFICATION

Une éclatante lumière inonda le couloir, projetant un halo de clarté sur ce qui était auparavant plongé dans une douce obscurité. Les filtres photosensibles des armures Terminator compensèrent immédiatement ce brusque changement, évitant à leurs occupants d'être aveuglés. Les Space Marines, entraînés jusqu'à un niveau de perfection quasi mécanique, adoptèrent la formation d'attaque en une fraction de seconde, pensant que l'ennemi était sur eux. Ils se détendirent en s'apercevant qu'il n'en était rien. Ils avaient franchi le seuil d'une porte, activant les systèmes de survie du vaisseau.

Les scanners indiquèrent la présence d'une incroyable activité dans le secteur, et on supposait que personne (d'humain) n'avait survécu au choc initial. Des rayons lumineux émanèrent des scanners alors qu'ils effectuaient une triangulation des positions. Nul mouvement n'était apparent.

L'air expiré sifflait et se condensait, s'accumulant en fines gouttelettes autour des ouvertures de ventilation des casques des Blood Angels. Les Space Marines approchaient des chambres cryogéniques, et les dispositifs de leur viseurs indiquèrent une brutale chute de la température externe. La lumière dans les couloirs se fit plus vive. Chaque pas que faisaient les Terminators résonnait sur les passerelles métalliques, menaçant de réveiller leurs proies en hibernation. Ces signes de vie étaient ceux de genestealers en sommeil dans des caissons de stase, alignés les uns aux côtés des autres tels des larves répugnantes attendant la métamorphose.

SCENARIO

Les genestealers se sont infiltrés dans les chambres cryogéniques et certains d'entre eux sont déjà entrés en sommeil profond. Il ne faut pas leur permettre de survivre car ils pourraient constituer une menace lors de prochaines tentatives de récupération du vaisseau. Le temps est limité pour les Terminators qui doivent nettoyer le secteur.

BLOOD ANGELS

FORCES : 2 escouades de Space Marines. Escouade Tuilar et escouade Fultun (une escouade se compose d'un sergent, d'un Space Marine armé d'un lance-flammes, et de trois Space Marines armés de fulgurants).

BRIEFING : Le joueur Space Marine doit détruire tous les genestealers endormis. Les Space Marines peuvent tirer ou utiliser le lance-flammes contre les blips. Un tir réussi tuera tous les genestealers symbolisés par le blip. Si le blip survit au tir, le joueur genestealer pourra l'utiliser normalement.

Les Space Marines jouent en premier dans cette mission.

GENESTEALERS

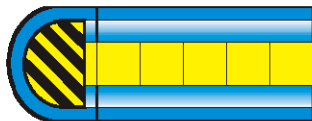
FORCES : Le joueur genestealer reçoit 20 blips au début du jeu, ils sont en sommeil et placés sur les zones en gris. A chaque tour, le joueur genestealer lance un dé : sur un résultat de 6, il à réveillé un blip, même si un Space Marine peut le voir.

BRIEFING : Les genestealers gagnent s'ils tuent tous les Space Marines, ou s'il reste encore des blips en sommeil à la fin du tour 10.

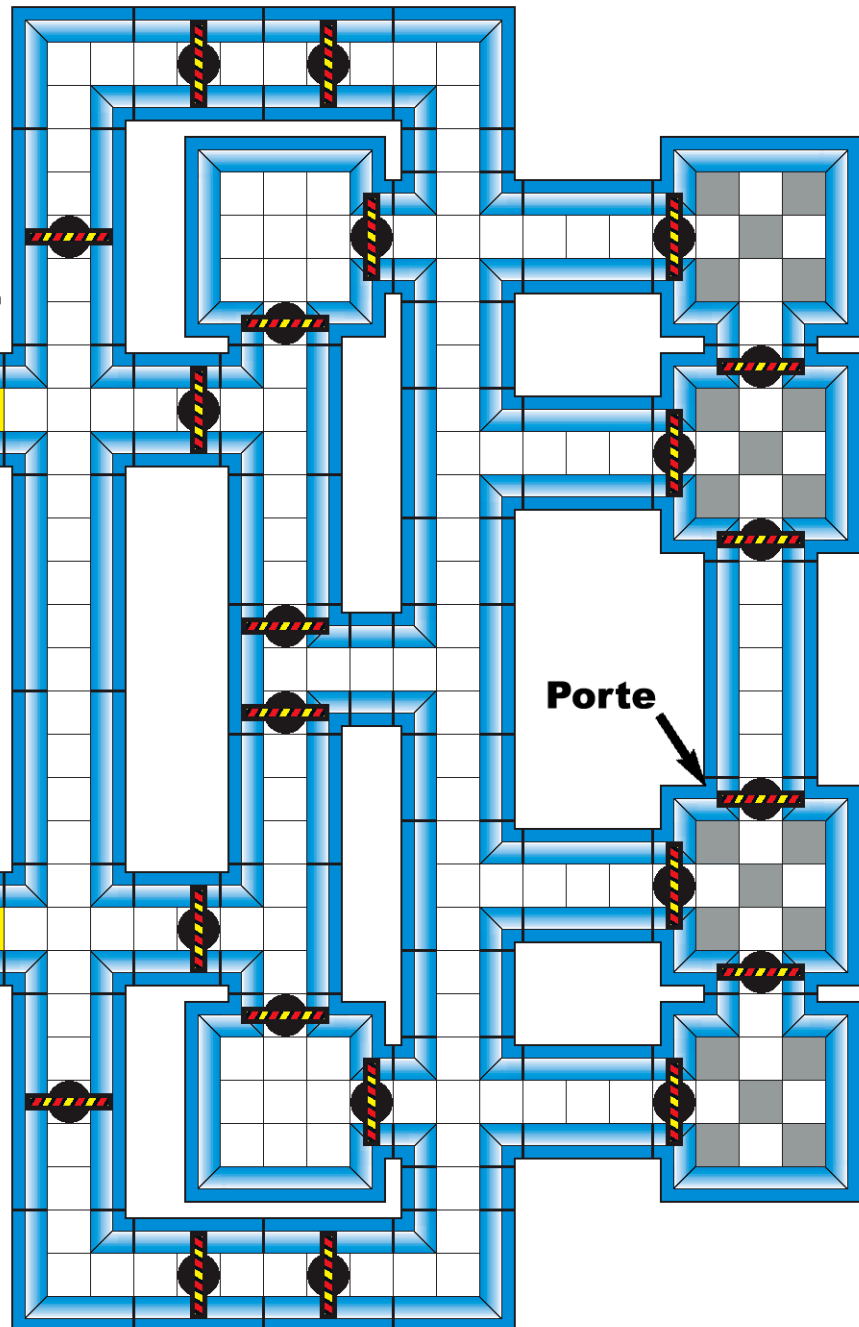
Mission 4

PURIFICATION

**Les deux
escouades de
Space Marines
se déploient
dans les
couloirs jaunes.**



**Les cases
grises
indiquent les
positions de
départ des
Genestealers.**



Mission 5



LE SANCTUAIRE

Peut être davantage que pour n'importe quelles autres escouades engagées dans cette opération, le feu de la haine brûlait derrière les carapaces des Terminators des escouades Marius et Sparta. Chaque esprit était focalisé sur un seul objectif : la vengeance. Leurs scanners défilaient plus rapidement alors qu'ils s'approchaient de leur destination, leur courroux leur faisant hâter le pas.

Les genestealers avaient osé souiller le lieu saint du vaisseau de leur intolérable présence. En termes d'honneur, cette mission surpassait toutes les autres, et la vengeance serait implacable. Le sanctuaire était pur, et le fait que les extraterrestres y aient pénétré représentait une insulte pour tout le Chapitre. Dans leur désir de vengeance sanguinaire, les Terminators normalement si disciplinés furent envahis par une rage qui balaya les considérations habituelles de tactique ou de stratégie. En leur fort intérieur, il n'existait plus que le désir de tuer, et de purifier par les flammes toute partie du sanctuaire souillée par cet ennemi honni. Ils chargèrent droit devant eux, une pluie de tirs de fulgurants marquant le début du carnage.

SCENARIO

Le sanctuaire est un lieu de retraite spirituelle pour les Space Marines à bord de bâtiments tels que l'Epée d'Halcyon. Un lieu où ils peuvent méditer sur leur foi envers l'Empereur et décider leurs prières à la victoire au combat.

Certains des genestealers avaient fait un nid dans le sanctuaire, le laissant à jamais entaché de leur empreinte psychique inhumaine. Il n'y avait qu'une option possible pour les Space Marines dans cette histoire. Leur sanctuaire bien aimé était souillé par la présence extraterrestre, et ils avaient la lourde responsabilité de réduire en cendres une bonne fois pour toutes cette contamination.

BLOOD ANGELS

FORCES : Deux escouades de Space Marines. L'escouade Sparta et l'escouade Marius (une escouade est composée d'un sergent, d'un Space Marine armé d'un lance-flammes, et de trois Space Marines armés de fulgurants). Les Space Marines se déploient dans les couloirs jaunes.

BRIEFING : Les Space Marines avec lance-flammes doivent purifier les trois pièces grisées.

Les Space Marines jouent en premier dans cette mission.

GENESTEALERS

FORCES : Le joueur genestealer reçoit 3 blips au début du jeu, placés dans les pièces grisées. Et ensuite, 2 blips de renfort par tour.

BRIEFING : Les genestealers gagnent soit en tuant les Space Marines armés de lance-flammes, soit en les empêchant de purifier les salles avant la fin du tour 12.

Mission 5

LE SANCTUAIRE

Les deux escouades de Space Marines se déploient dans les couloirs jaunes.

Les flèches violettes indiquent les zones d'entrée des genestealers.

