

Campagne Space Hulk : L'ennemi intérieur

Chapitre 1 : La genèse du Mal

L'inquisiteur Flavinius avait reçu ses ordres directement de l'Empereur. Cet homme expérimenté était habitué à recevoir ses ordres de la plus haute instance. Par contre, il fut surpris par l'étrangeté de la demande. En effet, il avait l'habitude de pourchasser les pirates béliurieux dans le secteur Kortagan, d'enquêter sur des meurtres suspects dans des Colonies-Ruches dépravés ou encore de purger par le feu des basses-fosses infestés de cultistes en dirigeant des soldats de la garde impériale. Mais ô non jamais il n'avait du mener un vaisseau de reconnaissance rempli de marines surentraînés afin d'aborder une barge vieille de sept siècles dérivant dans l'espace. Ces vaisseaux, de classe « Space Hulk », peuvent atteindre les 10 kilomètres de long, sont constituées de dizaines de ponts, de centaines de kilomètres de coursives et d'un équipage avoisinant les 50'000 hommes. Pourtant pas une seule personne n'a daigné répondre aux nombreux appels envoyés par les différents avant-postes de l'Imperium. Depuis son apparition sur les scanners il y a de cela 2 semaines, la barge n'a pas modifiée son cap d'un seul degré, se rapprochant inéluctablement de la frontière de l'Imperium. Ce navires de guerre représente à la fois un incalculable danger mais également une source potentielle de connaissance colossale. L'objectif de la mission est simple : récupérer le disque à haute densité de l'unité centrale. Pour ce faire, plusieurs escouades de scouts, des soldats légers idéalement équipés pour évoluer dans ce genre de conditions, seront téléportés au plus près de la salle de l'unité centrale et récupéreront les précieuses données.

Scénario 1 : La situation tourne au vinaigre

Ou nos héros sont pris à partie avec une horde de xenos décérébrés

Journal de bord du capitaine : Le vaisseau de reconnaissance Foudre a atteint la dernière position connue du Space Hulk, aux coordonnées stellaires 243.65 à 13 h 23, heure terrestre. Un premier scan du vaisseau nous a permis de générer les plans précis du bâtiment et du même coup de localiser l'emplacement de l'unité centrale. Situé à moins de 500 mètres de celle-ci, une salle de téléportation nous permettra de transporter des hommes à bord. Cette mission ne semble pas receler de danger pour l'instant. En effet, en cas d'ennuis, nous pourrions toujours les remonter à notre bord en moins de 10 secondes. De plus, aucun signe de vie n'a été détecté. Le chef technicien m'a tout de même fait remarquer qu'il avait accumulé d'étranges mesures dans le secteur qui pourraient réduire la qualité des données recueillies par les détecteurs.

Chaque joueur commence avec un soldat humain (héros) équipé d'une armure carapace et d'un équipement n'excédant pas 15 points.

En outre il peut commander au choix :

2 soldats humains équipés d'une armure carapace et d'un pistolet bolter.

ou

1 soldat humain équipé d'une armure carapace et d'un fusil de précision.

Le scénario dure 12 tours (information non communiqué aux joueurs humain). Le but des joueurs humains est de faire survivre leur héros.

A partir du 5ème tour, le joueur alien peut faire apparaître des blips à chaque tour dont le coût n'excède pas le quart des points des forces humaines de départ (3 joueurs => 50 points par tour, 4 joueurs => 70 points par tour) et en ajoutant 10 à chaque tour suivant. Si la partie compte trois joueurs humains, il fera donc apparaître 50 points au 5ème tour, 60 points au 6ème tour, etc... Il

n'aura accès qu'aux Spore Mines et aux Hormagaunts

Nouvelles options :

Une unité peut fouiller une salle pour 3 PA. Sur 4+, elle peut tomber au hasard sur un des objets suivants.

Armes de tir :

Nom	Min	Max	Att	Dé(s)	EC	2M	Coût
Fusil à pompe automatique	1	2	+1	3D	-	Oui	14
Posé non loin d'un squelette ayant de tout évidence appartenu à la garde impériale. Ligne droite(3)							
2 Grenades frag	2	4	+2	2D	-	Non	3
Trouvé dans une caisse marquée du signe de l'inquisition. Grenade, Munitions(1), Petite zone							

Armes de corps-à-corps :

Nom	Att	Déf	Dé(s)	EC	2M	Coût
Vouge de Guerre en Adamantium	+2	-	2D	1	Oui	8
Hampe de six pieds de longs ornée d'une large lame. Des écritures dans un langage inconnu sont gravées sur le long de la lame. L'utilisateur peut attaquer un adversaire en étant à une case de distance pour autant que la case les séparant est inoccupée. A moins que l'adversaire aille une arme de même capacité, il ne pourra placer ses dés qu'en défense.						

Chaque objet ne peut sortir qu'une fois, un seul objet par salle.

Il peut également ramasser un objet pour un coût de 1 + EC de l'arme.

A la fin du 5ème tour :

Journal personnel du sergent Basilius : Tout nous est tombé dessus en même temps. Mon auspex s'est soudainement affolé. Il affichait un déluge de points verts qui convergeaient vers nous. Et comme si ça suffisait pas, la radio a commencé à cracher un flot de paroles incompréhensibles. Plusieurs personnes utilisaient la même fréquence. On nous disait d'attendre, de désactiver la machine, de partir, de détruire la machine, et finalement de fuir le plus vite possible, tout ces ordres donnés en moins de 30 secondes. Les gars au bout du fil semblaient paniquer. En bruit de fond, le fracas des déflagrations nous en apprit la cause. Un laps de temps plus tard, une explosion assourdissante accompagnée d'un silence radio inquiétant nous avertit que nous serions probablement coincés ici pour un bon bout de temps.

A la fin du 12ème tour:

Journal personnel du sergent Basilius : Béni soit l'empereur. Alors que les créatures avaient déjà emportées plusieurs de mes coéquipiers et contre toute attente, une lumière blanche salvatrice a entouré nos membres suintant du sang rouge de nos adversaires. Nous réapparûmes sur le pont 23 au milieu d'un cabinet de soin d'urgence. Tel un ange descendu des cieux, l'ombre qui nous faisait face, drapée dans une robe blanche immaculée, nous avait sauvé.

Scénario 2 : Une alliée inattendue

Ou nos héros découvrent qu'ils ne sont pas seuls au monde et qu'il reste encore une lueur d'espoir.

Scénario 3 : Une rencontre salutaire

Ou nos héros s'étonnent de nouveau de la bienveillance de l'Empereur

Scénario 4 : Au cœur du mal

Ou le marteau de l'Empereur s'abat sur les pullulants xenos

Scénario 5 : Le couronnement de la reine

Ou les règles du jeu sont inversées.