

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|----------------------------------|----|
| DÉMARRAGE DU JEU..... | 2 |
| SPACE HULK CD..... | 2 |
| RETROSPECTIVE..... | 3 |
| INFORMATIONS ESSENTIELLES | 4 |
| DÉMARRAGE RAPIDE..... | 6 |
| PRÉPARATIFS DE MISSION | 10 |
| ECRAN DE VISUALISATION | 12 |
| ECRAN DE PLANIFICATION | 16 |
| COMMANDEMENT TACTIQUE..... | 20 |
| TACTIQUES DE JEU..... | 24 |
| DESCRIPTIF DES ARMEMENTS | 25 |
| COMMANDES AU CLAVIER | 28 |
| BIOGRAPHIC DES CONCEPTEURS | 29 |
| REMERCIEMENTS..... | 31 |

DÉMARRAGE DU JEU

Pour pouvoir jouer à Space Hulk, vous avez besoin de libérer au moins 580 Ko de mémoire centrale.

Pour pouvoir jouer à Space Hulk avec la musique, l'ordinateur doit disposer d'un minimum de 260 Ko de mémoire paginée (EMS). Plus la mémoire paginée est importante, plus les effets sonores sont riches et la vitesse de jeu rapide.

Si votre ordinateur n'est pas compatible avec la mémoire EMS, vous devez sélectionner l'option Aucun Son à l'écran d'installation. Sachez en outre qu'en choisissant cette option, vous réduisez l'espace que prend le jeu sur le disque dur. Pour toute information complémentaire concernant la configuration du gestionnaire de mémoire paginée (EMM386 par exemple), consultez votre Manuel de l'Utilisateur MS-DOS.

SPACE HULK CD

Consultez le présent manuel et le *Guide des Missions* pour apprendre comment survivre aux terribles créatures qui se terrent dans chaque Space Hulk.

Cette version du jeu sur CD contient neuf missions supplémentaires par rapport à celles déjà expliquées dans le *Guide des Missions*. Pour accéder à ces missions, cliquez sur l'option *Space Hulk* du menu principal avec le bouton gauche de la souris. En plus des autres campagnes de *Space Hulk*, vous verrez une option intitulée New Missions permettant d'accéder aux nouvelles missions. Cliquez sur cette option avec le bouton gauche de la souris pour ouvrir le menu des missions, qui sont numérotées de 1 à 9. Pour qu'elles soient encore plus passionnantes, nous ne vous fournissons aucune astuce ou conseil pour les réussir. Enfilez votre équipement et combattez avec honneur...

Et si c'est le challenge suprême que vous recherchez, après avoir terminé toutes les missions de Space Hulk avec les textes à l'écran et les dialogues dans votre langue, pourquoi ne pas essayer de les rejouer dans une autre langue ?!

RÉTROSPECTIVE

Depuis des millénaires, les escouades de Terminators de l'Empire patrouillent l'espace impérial à la recherche des formes extra-terrestres pour les exterminer avant qu'elles ne gagnent une position trop dominante. Depuis quelques années, les Terminators luttent contre une menace qui, si elle n'est pas anéantie, risque de détruire l'espèce humaine.

Les Genestealers™ sont arrivés à bord d'épaves spatiales dérivant dans l'espace, les Space Hulks. Les restes de ces vaisseaux autrefois fiers et puissants ont servi de champ de bataille sur lesquels ces monstres ont traqué les humains envoyés pour les exterminer. Les chocs assourdissants des armures Terminator se posant sur le sol métallique s'ajoutèrent au crissement des griffes chitineuses contre les cloisons pour remplir de leurs sonorités angoissantes les sombres carcasses cavernueuses. Et, au milieu de cet enfer de feu, se trouvaient des hommes en armure prêts à renvoyer le Mal en enfer.

Inlassablement, les sections de Terminators ont débarqué dans ces Hulks pour se retrouver rapidement encerclées et surclassées en nombre. Mais elles savent survivre malgré tout. La mystique de ces hommes revêtus d'armure et se jetant corps et âme dans la bataille a fini par conférer à ces escouades le statut d'unités d'élite. Cette réputation n'est pas uniquement fondée sur les prouesses au combat. Aussi méritants soient-ils, les Terminators restent également attachés aux valeurs de fraternité. L'honneur de se battre est une chose ; sauver la vie de ces compagnons en est une autre.

En jouant à Space Hulk, rappelez-vous que les Terminators que vous contrôlez sont des êtres fiers. Imaginez que leur âme s'est jointe à celle des autres pour former ce fameux "Fighting Spirit". Ils représentent plus que de simples hommes armés. Sous chaque armure meurtrie se cache un Space Marine™ (Marine de l'Espace), qui ne souhaite que deux choses : détruire le Mal et délivrer ses compagnons de la menace qui plane sur eux.

INFORMATIONS ESSENTIELLES

Cette adaptation de Space Hulk sur PC présente un grand nombre de caractéristiques nouvelles qui le distinguent de tous les autres jeux. Les pages qui suivent vous présentent en détail tout ce que vous avez besoin de savoir sur les personnages que vous commandez et l'environnement qui les entoure.

SPACE HULKS

Les Hulks d'aujourd'hui sont les vaisseaux spatiaux d'antan. Marqués par le froid et les débris de l'espace intersidéral, ils ressemblent à d'énormes monolithes faits de métal tordu, de pierre et de glace, qui se confondent en une masse informe après une éternité passée en hyper-espace.

Ce sont ces reliques à la dérive qui servent les desseins destructeurs des Genestealers. Les Space Hulks regorgent de colonies Genestealers, qui attendent patiemment que la gravité d'une planète voisine les attire. La découverte d'un Space Hulk annonce la destruction de toute forme de vie rivale.

Pour toute information complémentaire, consultez le *Guide des Missions*.

TERMINATORS

Il y eut d'abord les Marines de l'Espace. Des guerriers biocybernétiques superpuissants, dont la vigilance a permis à l'Empire de surmonter tous les dangers qui menacent la paix. Mais ils trouvèrent dans les Genestealers des adversaires de taille, et nombreuses furent les sections à se faire déborder et anéantir en essayant de nettoyer les profondeurs cavernueuses des Space Hulks. Les Terminators d'élite durent alors être créés pour éliminer l'horrible menace du monde impérial. Leur colossale armure leur apporta la protection dont ils avaient besoin contre les griffes et les mâchoires des Genestealers. Les Storm Bolters™, ces EndoPulseurs à munitions explosives, qu'ils portaient au flanc, furent d'une incroyable efficacité contre l'ennemi, et leurs Lightning Claws™ (Sabres foudroyeurs) leur apportèrent en combat rapproché la réplique aux bras ravageurs des Genestealers.

Pour une description détaillée des Terminators, reportez-vous au *Guide des Missions*.

GENESTEALERS

Les Genestealers. Il suffit d'évoquer leur nom pour que la peur de l'inconnu nous envahisse, associée à la crainte des actions qui leur ont valu leur nom.

Leurs griffes pouvaient transpercer l'acier avec toute la facilité du monde, et leurs robustes protections étaient capables de dévier les projectiles les plus denses. C'était comme si ces créatures étaient animées d'un pouvoir maléfique, coordonnant leurs attaques par télépathie pour frapper encore et encore les points faibles des défenses adverses. Au combat, elles étaient imbattables — enfin, jusqu'à présent.

Pour de plus amples détails sur les Genestealers, reportez-vous au *Guide des Missions*.

VOTRE RÔLE DANS LE JEU

Dans cette adaptation de Space Hulk pour PC, vous assurez les fonctions d'un Capitaine Impérial affecté au Chapter "Dark Angels" de Marines de l'Espace. A bord de son aviso en orbite, vous observez et contrôlez les mouvements de la section de Terminators. A l'abri dans votre cabine de commandement, vous suivez l'action grâce aux caméras d'armure portées par tous les Terminators. Pendant que vos hommes font face à la menace en temps réel (mode Real Time™), vous scrutez vos écrans de visualisation. Évaluez la situation tactique et utilisez l'écran de planification et l'option Freeze Time™ pour élaborer votre stratégie et transmettre vos ordres à la section. Si l'un des Terminators se retrouve en mauvaise posture, vous pouvez lui communiquer vos instructions en temps réel. Cela vous permet de contrôler ses déplacements et ses tirs, comme vous étiez vous-même le Terminator. Pour de plus amples informations, reportez-vous aux paragraphes *Ecran de planification*, *Ecran de visualisation* et *Commandement tactique*.

MODE OVERWATCH

Contrôler une section d'élite composée de cinq Terminators aguerris ne serait pas chose facile sans le mode Overwatch. **Ce mode Overwatch signifie "garder conscience de l'environnement de combat"**.

Imaginons un Terminator faisant mouvement dans une coursière en mode Overwatch. Il identifie tout ce que se trouve sur son chemin. S'il détecte la moindre menace, il s'arrête, attend que la menace soit visible et ouvre le feu jusqu'à ce que le Genestealer soit détruit, puis continue son

chemin. Imaginons maintenant le même Terminator faisant mouvement *sans* le mode Overwatch. Un Genestealer apparaît pendant un instant, puis peut-être en raison d'une luminosité insuffisante, se fond ensuite dans la pénombre. Le Terminator ne réagit pas, continue sa route et risque alors d'être tué à tout moment. Le mode Overwatch constitue le mode par défaut pour les mouvements. Cela signifie que tous les ordres donnés le sont en mode Overwatch, sauf indication contraire. Les Terminators en mode Overwatch ne réagissent qu'aux menaces entrant dans leur ligne de mire.

Pour de plus amples informations, reportez-vous aux paragraphes *Commandement tactique*, *Ecran de planification* et *Ecran de visualisation*.

MODE FREEZE TIME™

Dans Space Hulk, vous pouvez passer du mode temps réel (Real Time) au mode différé (Freeze Time) d'une simple pression sur un bouton. Le mode Freeze Time vous donne la possibilité de tout remettre en ordre et de souffler un peu. Passez en mode Freeze Time, puis ouvrez l'écran de planification pour étudier la carte tactique, repérer d'éventuelles zones sensibles et réagir en donnant des ordres en conséquence. Le mode Freeze Time *ne fait pas* office de pause. En début de mission, vous en recevez une quantité limitée. Cette quantité *diminue* à mesure que vous utilisez le mode Freeze Time. Quand vous repassez en mode temps réel, le temps disponible en Freeze Time *remonte*. Cette quantité de temps est suivie par un indicateur spécial. Pour de plus amples informations, reportez-vous aux paragraphes *Commandement tactique*, *Ecran de planification* et *Ecran de visualisation*.

DÉMARRAGE RAPIDE

Ce paragraphe vous sert de guide pour le premier didacticiel de base. Il vous permet d'acquérir la compréhension *initiale* de la meilleure façon de faire mouvement et de tirer avec le Terminator. Pour que cette compréhension du jeu soit plus complète, vous devez lire les paragraphes *Commandement tactique* et *Tactiques de jeu*.



1. Chargez Space Hulk en suivant les instructions décrites au début de ce manuel. Lorsque l'écran de sélection des missions s'affiche, cliquez avec le bouton **gauche** de la souris sur Mission Training (Entraînement).

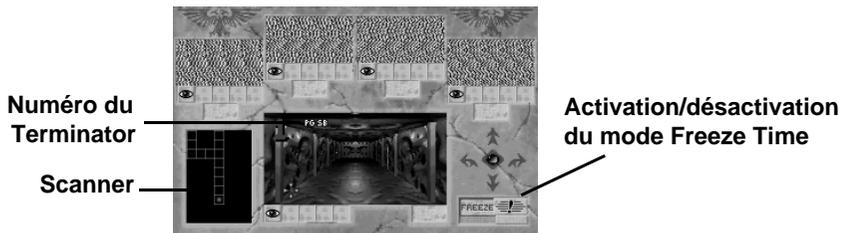
Remarque : Vous pouvez revenir à l'écran précédent à tout moment pendant la sélection et la préparation de la mission en cliquant sur le bouton **droit** de la souris.

2. Cliquez ensuite sur Start Basic Tutorial (Démarrage du didacticiel de base) avec le bouton **gauche** de la souris. Vous accédez au briefing.



3. Le Commandant Impérial vous accueille et vous explique le déroulement de la mission. Cliquez **gauche** après chaque phrase, puis passez au briefing détaillé. En utilisant la carte du Hulk affichée dans la partie gauche de l'écran, le Commandant passe en revue les points initiaux de déploiement, les objectifs, et les zones de téléportation prévue pour la section victorieuse. Cliquez **gauche** pour terminer le briefing. Vous êtes ensuite transporté sur le Space Hulk.
4. Un seul écran de visualisation est actif. L'écran affiche les images de la caméra d'armure du Terminator numéro 1 (remarquez le numéro dans le coin supérieur gauche de l'écran). L'abréviation à côté du numéro vous indique l'armement du Terminator. Dans cette mission, il est composé d'un Storm Bolter (SB, EndoPulseur) et d'un Power Glove™ (PG, Gantelet Hydroforce).

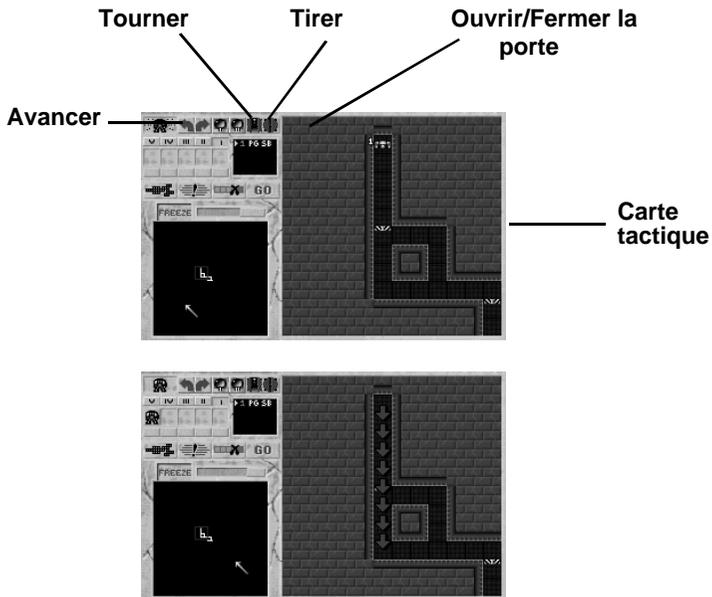
Pour connaître la liste de toutes les abréviations possibles, reportez-vous au paragraphe *Descriptif des armements*.



Cliquez **gauche** sur le bouton d'activation/désactivation du mode Freeze Time pour désactiver le mode Freeze Time et revenir en mode temps réel. Lorsque le jeu est en temps réel, tout se déroule à vitesse normale.

Exemple : Un Genestealer qui semble arrêté du fait de l'utilisation du mode Freeze Time peut se mettre à se ruer vers vous dès que vous revenez en mode temps réel.

5. Vous contrôlez le Terminator avec la souris ou les **touches de déplacement**. Lorsque vous déplacez le curseur de la souris sur un côté de l'écran de visualisation, le curseur se transforme en flèche de direction indiquant la commande éventuelle ; pour vous déplacer effectivement dans cette direction, cliquez **gauche**. En utilisant cette commande à la souris, faites progresser le Terminator dans la coursive, jusqu'à la porte. Surveillez le scanner pendant tout le mouvement. Le plot vert identifie le Terminator actif, celui que vous contrôlez. Le rayon de détection du scanner suit votre progression dans le Hulk.
6. Appuyez une fois sur la flèche HAUT pour ouvrir la porte. Exercez-vous à faire des demi-tours et à marcher à reculons pour vous familiariser avec les commandes. Remarquez que l'image du scanner, à gauche de l'écran, suit vos mouvements.
7. Amenez le curseur de la souris au centre de l'écran de visualisation. La flèche se transforme en réticule de visée. Cliquez **gauche** et observez la munition tirée par votre EndoPulseur traverser la coursive pour venir exploser contre la paroi. Ramenez votre Terminator à sa position de départ. Cliquez **gauche** sur le bouton Freeze.
8. Cliquez **droit** sur le scanner pour aller dans l'écran de planification.



Cliquez **gauche** sur l'icône de manoeuvre, puis **gauche** une seconde fois à l'extrémité de la cursive dans laquelle vous vous trouvez. Le programme détermine automatiquement le chemin le plus court, représenté par des flèches rouges.

Cliquez **gauche** sur l'icône de manoeuvre, puis **gauche** une seconde fois à l'extrémité de la cursive dans laquelle vous vous trouvez. Le programme détermine automatiquement le chemin le plus court, représenté par des flèches rouges.



Cliquez **gauche** à l'extrémité du couloir, près des deux portes. L'écran de planification doit vous indiquer un itinéraire du point de départ jusqu'à la porte la plus proche.

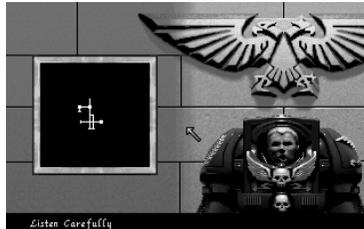
Enfin, cliquez **gauche** sur le carré gris dans le coin inférieur droit de la carte. C'est le carré de téléportation mentionné par le Commandant dans le briefing détaillé.

9. Cliquez **droit** sur la carte tactique pour revenir à l'écran de visualisation. Cliquez **gauche** sur le bouton Freeze pour revenir en mode temps réel, et regardez le Terminator suivre l'itinéraire que vous venez de définir.
10. Dès qu'il rejoint le carré de téléportation, le didacticiel est terminé et vous êtes débriefé.

Fin de la leçon.

PRÉPARATIFS DE MISSION

BRIEFING DE MISSION



Au début de chaque mission, vous êtes mis au courant du scénario général de la mission par le Commandant Impérial.

Cliquez **gauche** pour passer à la ligne d'information suivante. Cliquez **droit** pour sauter toute cette partie et passer directement au briefing détaillé. Dans ce briefing, on vous donne les points de départ, les points d'entrée des Genestealers, et tous les objectifs à traiter..

Cliquez **gauche** pour passer à la ligne d'information suivante, et **droit** pour sauter toute cette partie.

AFFECTER LA SECTION

Si vous décidez de participer à l'une des missions du didacticiel de Space Hulk, votre section est automatiquement formée et équipée, prête à partir. Si vous avez sélectionné la campagne de Deathwing, l'honneur du choix de la section et de son armement peut vous revenir.

Les cinq sergents Terminators commandent des sections spécialisées dans les missions particulières. Toutefois, vous pouvez constituer une section et l'équiper de manière à changer ses capacités. Une fois que vous avez utilisé au combat un sergent et sa section, ils gagnent en expérience et améliorent leurs performances en tir et en combat

rapproché. Leur expérience est symbolisée par les plumes qui ornent la tête de mort : plus elles sont nombreuses, plus leur expérience est grande.

Perte d'un sergent — Si votre section est détruite pendant une mission, vous ne pouvez plus sélectionner le sergent qui la commande jusqu'à la fin de la campagne.

Cliquez **gauche** sur n'importe quel sergent pour afficher les états de service de sa section. L'écran affiché présente le nom du sergent, l'expérience au combat de la section et le type de mission pour lequel la section est spécialisée. Cliquez gauche sur les boutons Select (Sélection) ou Dismiss (Abandon).

Reportez-vous au *Guide des Missions* pour de plus amples informations sur les sections disponibles.

ARMER LA SECTION

Sélectionnez un armement adapté à la mission à accomplir. Si le Hulk est constitué de coursives étroites et tortueuses, les Sabres foudroyeurs (Lightning Claws) seront plus efficaces que les Canons d'assaut (Assault Cannons™). A l'inverse, si le Hulk est large et comporte des coursives dégagées, la section dotée de Canons d'assaut progressera bien mieux qu'une autre équipée de Masses d'armes à phases et Boucliers à plasma (Thunder Hammers et Storm Shields).

Les voûtes creusées dans le mur du fond de l'armurerie logent les Tech Priests. Chaque prêtre a la charge d'une arme particulière dont il peut équiper les Terminators.

Cliquez **gauche** sur une voûte pour faire apparaître le Tech Priest. L'armement correspondant est affiché.

Cliquez **gauche** sur le Terminator que voulez équiper de l'arme affichée. Si vous ne voulez pas de cette arme, cliquez simplement sur une autre voûte avec le bouton **gauche** de la souris. Lorsque la mission est à accomplir à deux sections, le fait de déplacer le curseur de la souris sur le mur de gauche affiche un panneau "Switch Squad" (autre section) — cliquez **gauche** pour afficher la seconde section.

Pour sortir de l'armurerie et commencer la mission, amenez le curseur de la souris sur le mur de droite pour faire apparaître le panneau "Exit" (sortie) — cliquez **gauche** pour mettre un terme à l'armement de la section et commencer la mission.

Pour de plus amples informations sur les armements disponibles, reportez-vous au paragraphe *Descriptif des armements*.

PASSER D'UN ÉCRAN À L'AUTRE

Dans tous les écrans pré-mission : cliquez **gauche** pour passer à l'écran suivant, et **droit** pour revenir à l'écran précédent.

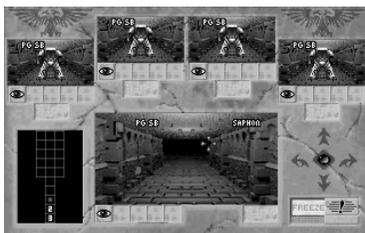
ABANDONNER UNE MISSION

Pour sortir d'une mission, appuyez sur la touche **T**. Si vous abandonnez une mission de la campagne Deathwing, le sergent de la section est tué et toute l'expérience du combat est perdue. Recommencez la campagne depuis le début ou continuez celle en cours en cliquant **gauche** respectivement sur RESET CAMPAIGN ou CONTINUE CAMPAIGN. Après avoir choisi de recommencer la campagne depuis le début, cliquez **gauche** sur CONTINUE CAMPAIGN pour commencer la première mission Deathwing.

INTERROMPRE LE JEU

Pendant la mission, appuyez sur P pour demander une pause — l'écran de pause s'affiche. Appuyez sur n'importe quelle touche pour reprendre le jeu.

ECRAN DE VISUALISATION



Cet écran vous permet d'apprécier au mieux tous les mouvements de vos Terminators. Vous pouvez tirer sur les Genestealers, faire mouvement avec la section et profiter du spectacle comme si vous y étiez. On est bien loin de l'atmosphère placide de l'écran de planification.

MONITEURS DE VISUALISATION

Ces moniteurs vous restituent le point de vue des Terminators en action.

Chacun des **Terminators de la section est repéré par un numéro** correspondant à celui utilisé dans la carte tactique et dans l'ordre de bataille de l'écran de planification. Les lettres blanches (ex. SB, PG) à la droite de ce numéro correspondent aux abréviations des armements dont est équipé le Terminator.

Pour connaître la signification de ces abréviations, reportez-vous au paragraphe *Descriptif des Armements*.

Si le Terminator est doté d'une arme à munitions limitées (un Lance-flammes lourd par exemple), les munitions restantes et les éventuelles recharges sont indiquées par les deux chiffres qui jouxtent le type d'arme. Si par exemple un Terminator porte un Lance-flammes lourd sans recharge, les chiffres affichés seront 6 et 0.

Cliquez **gauche** sur l'un de ces écrans pour commander le tir de l'arme du Terminator, mais uniquement sans visée, dans l'axe et au niveau de la ceinture. Si vous voulez que votre tir soit plus précis, passez sur le moniteur du Terminator actif. Cliquez **droit** sur le scanner pour passer à l'écran de planification.

INDICATEUR D'ORDRES

Sous chacun des moniteurs de visualisation, vous pouvez observer cinq cases. Si vous avez utilisé l'écran de planification pour élaborer une manoeuvre, les icônes de commande correspondantes s'affichent dans les cinq cases. Ce système est particulièrement utile lorsque vous contrôlez un Terminator par l'intermédiaire de son moniteur : d'un seul coup d'oeil, vous savez ce que font les autres membres de la section

CHRONOMÈTRE

Certaines missions sont à accomplir dans une certaine limite de temps. Un chronomètre s'affiche alors sous le moniteur du Terminator actif.

MONITEUR DU TERMINATOR ACTIF

Le Terminator dit "actif" est celui que vous contrôlez directement — vous commandez ses manoeuvres et ses tirs et pouvez le faire ramasser des objets. Pour changer de Terminator actif, cliquez **droit** sur le moniteur de visualisation correspondant, ou appuyez sur la **touche de fonction** qui lui est affectée (appuyez sur **F3** pour le Terminator 3).

FAIRE MOUVEMENT ET TIRER AVEC LE TERMINATOR ACTIF

Utilisez les **touches de déplacement** ou cliquez **gauche** sur les flèches HAUT, BAS, GAUCHE et DROITE (dans la partie droite de l'écran) pour commander les mouvements du Terminator actif. Vous pouvez également déplacer la souris vers les bords du moniteur de visualisation — le curseur se transforme en flèche de direction et il ne vous reste plus qu'à cliquer **gauche** pour commander le mouvement dans la direction pointée.

Pour utiliser l'arme du Terminator, amenez le curseur de la souris sur le moniteur du Terminator actif (le curseur se transforme en réticule de visée) et cliquez **gauche** sur la zone ou la cible sur laquelle vous voulez tirer. Vous pouvez aussi cliquer **gauche** au centre des flèches de direction, dans la partie droite de l'écran. En appuyant à la fois sur les boutons **gauche** et **droit** de la souris, ou parfois en maintenant enfoncé le bouton gauche, vous activez l'effet spécial de l'arme.

Pour de plus amples informations sur ces effets spéciaux, reportez-vous au paragraphe *Descriptif des Armements*.

OUVRIR ET FERMER LES PORTES

Pour ouvrir ou fermer une porte, cliquez **droit** sur l'un des deux côtés de l'encadrement de la porte, ou appuyez sur la flèche de déplacement HAUT lorsque vous vous trouvez devant elle. Certaines portes sont verrouillées ou bloquées et doivent être forcées au moyen d'une arme appropriée.

Remarque : Lorsque le Terminator se déplace en mode Overwatch, il considère une porte fermée comme une menace. Il s'arrête et tire sur la porte jusqu'à ce qu'elle s'ouvre.

RAMASSER DES OBJETS

Les Terminators dotés d'un Gantelet Hydroforce sont les seuls de la section à pouvoir ramasser des objets. Pour ramasser un artefact ou une recharge d'arme, faites mouvement sur un carré adjacent. Tournez-vous face à l'objet et cliquez **droit**. L'objet s'affiche alors dans la grande case sous le moniteur du Terminator actif. Pour reposer un objet porté par le Terminator, cliquez une nouvelle fois sur le bouton **droit** de la souris.

Remarque : Il arrive souvent qu'en combat au corps à corps, les objets tombent.

MODE FREEZE TIME



Cliquez **gauche** sur ce bouton pour basculer entre les modes temps réel et différé (Real Time et Freeze Time).

INDICATEUR DE TEMPS DIFFÉRÉ

L'indicateur à barre du mode Freeze Time vous indique le temps qu'il vous reste dans ce mode. Lorsque vous l'utilisez dans son intégralité, vous retournez en mode temps réel avant d'avoir pu dire "ouf" ! Lorsque vous êtes en mode temps réel, le temps qui vous est imparti en mode Freeze Time recommence à *augmenter*, afin que vous ayez assez de temps pour mettre en oeuvre une nouvelle série d'ordres lorsque vous retournerez dans l'écran de planification.

CHANGER DE SECTION



Lorsque vous accomplissez une mission à deux sections de Terminators, cliquez **gauche** sur ce bouton pour passer d'une section à l'autre. Le bouton clignote lorsque la section non affichée est en danger.

SCANNER

Le scanner vous permet de visualiser dans un rayon relativement restreint la zone qui entoure le Terminator actif. Le Terminator en cours est symbolisé par un plot vert, les Genestealers par des plots rouges. Les autres Terminators de la section sont identifiés par leur numéro respectif (c'est-à-dire le numéro rouge au moniteur de visualisation).

Cliquez **gauche** sur le numéro d'un Terminator pour en faire le Terminator actif.

Cliquez **gauche** sur le scanner pour faire feu de l'arme du Terminator actif dans la zone. Cette fonction est particulièrement utile pour l'utilisation du Lance-flammes lourd sur des cibles distantes.

ECRAN DE PLANIFICATION



ICÔNES DE COMMANDEMENT

Les icônes de commandement vous permettent d'élaborer une série de manoeuvres à exécuter par chacun des Terminators. Pour plus de détails sur la façon de donner des ordres et de commander ces mouvements, reportez-vous au paragraphe *Commandement tactique*.



Avancer - Tous les déplacements se font par défaut en mode Overwatch. Cliquez **gauche** sur l'icône pour commander la manoeuvre hors mode Overwatch. Cliquez **droit** pour sélectionner à nouveau le mode Overwatch.



Tourner - Cliquez **gauche** sur l'icône pour commander la manoeuvre *hors* mode Overwatch. Cliquez **droit** pour sélectionner à nouveau le mode Overwatch.



Utiliser l'armement - Cliquez **gauche** sur l'icône pour sélectionner l'arme 1. Cliquez **droit** pour sélectionner l'arme 2.



Ouvrir/Fermer les portes - Cliquez **gauche** sur l'icône pour ouvrir la porte. Cliquez **droit** pour la fermer.



Nombre de coups - Fonction utilisée en association avec un ordre d'utilisation de l'armement. Après avoir sélectionné une arme, déterminez le nombre de fois que l'arme doit être utilisée sur la zone choisie.

Ordre de bataille - Les numéros de la liste affichée correspondent aux Terminators de la section. Les lettres en regard des numéros indiquent l'armement de chaque Terminator.



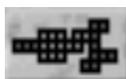
Pour la signification des abréviations, et des informations complémentaires concernant les armements, reportez-vous au paragraphe *Descriptif des armements*.

L'ordre de bataille est utile pour donner les ordres. Sélectionnez un Terminator en cliquant **gauche** sur son numéro, ou en appuyant sur la touche de fonction correspondante (exemple : sélectionnez le Terminator 3 en appuyant sur **F3**).

Cliquez **droit** sur la liste pour sélectionner le Terminator sans ouvrir la carte de planification à l'endroit où il se trouve.



Séquence d'ordres - 5 ordres. Les cases contiennent une icône par commande que vous avez attribuée au Terminator sélectionné. L'icône affichée est l'une des icônes de commandement décrites ci-dessus.



Portée de tir - Il peut se trouver des situations où vous avez besoin de connaître la portée de tir de l'arme du Terminator actif.

Cliquez **gauche** sur l'icône. L'ombrage rouge délimite la zone que vous pouvez atteindre avec l'arme.



Changer de section - Lorsque vous accomplissez une mission à deux sections de

Terminators, cliquez **gauche** sur ce bouton pour passer d'une section à l'autre. Le bouton clignote lorsque la section non affichée est en danger.

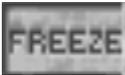


Annuler ordre précédent - Cliquez **gauche** pour annuler le dernier commandement.



Commande Go - Après avoir commandé une manoeuvre en temps réel, cliquez **gauche** sur cette icône pour que le Terminator effectue le mouvement.

En mode Freeze Time, cliquez sur l'icône pour conclure le plan de manoeuvre que vous avez élaboré.



Modes Freeze Time/Real Time - Cliquez **gauche** sur cette icône pour basculer entre les modes Freeze Time et Real Time.



Indicateur de Freeze Time - L'indicateur à barre du mode Freeze Time vous indique le temps restant dans ce mode.

Pour de plus amples informations, reportez-vous au paragraphe *Mode Freeze Time* dans la section *Informations essentielles*.

CARTE STRATÉGIQUE



La carte stratégique est la seule à représenter le Hulk dans son ensemble. Elle est très utile pour la prévision à long terme, car elle donne une image complète.

Les Terminators sont représentés en gris et les Genestealers en rouge. Dans certaines missions, il peut arriver que la scanographie soit incomplète ou déficiente. Dans ces cas, le plan au sol du Hulk n'est pas affiché dans son intégralité sur la carte stratégique ou de planification. La topographie est révélée au fur et à mesure de l'exploration du Hulk par les Terminators.

Cliquez **droit** sur la carte pour passer aux écrans de visualisation.

CARTE DE PLANIFICATION



Cette carte vous sert à élaborer et planifier l'ensemble de votre commandement. Il vous est conseillé de l'utiliser souvent car elle vous permet de voir les endroits invisibles autrement.

Les Terminators sont représentés graphiquement et numérotés dans la vue en plan du Hulk.

Tous les points caractéristiques du Hulk sont représentés : portes, carrés de téléportation, zones d'objectif, et Genestealers — ou plots scanner.

Pour faire défiler la carte, cliquez **gauche** sur les bords ou utilisez les

touches de déplacement. Egalement, si vous souhaitez voir une zone précise, cliquez **gauche** sur cette zone dans la carte stratégique.

Cliquez **droite** sur la carte pour aller aux écrans de visualisation. Vous pouvez en outre visualiser une zone spécifique à l'intérieur du Hulk en maintenant enfoncé le bouton gauche de la souris et en faisant glisser le carré violet.

PLOTS SCANNER

La carte détaillée représente la scanographie du Hulk. Etant donné que la scanographie est effectuée de l'extérieur du vaisseau, elle manque de précision et ne peut afficher un plot que lorsqu'un Genestealer a été détecté. Un plot représente l'image scanner de la détection d'une forme de vie.

Un seul plot peut regrouper de 1 à 6 Genestealers. Leur approche doit être très prudente, car ce n'est qu'une fois tout près de l'objectif que le plot révèle son contenu.

COMMANDEMENT TACTIQUE

Pour être efficace dans Space Hulk, vous devez donner des ordres dans l'écran de planification.

La vitesse du jeu est telle qu'il est pratiquement impossible de commander la section de Terminators, en temps réel, par l'intermédiaire des moniteurs de visualisation. L'écran de planification vous permet de donner les ordres de manoeuvre à la section.

L'ordre se décompose généralement en trois phases :

Sélection du Terminator — Sélection de l'ordre — Sélection de la destination

FAIRE MANOEUVRER UN TERMINATOR

Pour sélectionner un **Terminator**, cliquez **gauche** sur son symbole dans la carte de planification ou sur son numéro dans la liste de l'ordre de bataille. Vous pouvez aussi appuyer sur la touche de fonction qui lui correspond. Par exemple, le Terminator 3 est sélectionné en appuyant sur **F3**.

Le symbole du Terminator se met à clignoter.

Toutes les manoeuvres se font par défaut en mode Overwatch. Si vous voulez que le mouvement soit effectué hors mode Overwatch, cliquez **gauche** sur l'icône de manoeuvre.

Il est important de remarquer que le Terminator qui vient de faire une manoeuvre revient automatiquement en mode Overwatch. De plus, le Terminator en mode Overwatch se retrouvant face à un mur fait demi-tour pour faire face à un espace dégagé.

Cliquez **gauche** sur le carré vers lequel vous voulez que le Terminator fasse mouvement. Une suite de flèches rouges s'affiche pour indiquer l'itinéraire le plus court entre le Terminator actif et la destination que vous avez choisie pour lui.

Remarque : Lorsque vous sélectionnez une destination, il peut arriver qu'un Terminator se trouve déjà dans le carré que vous voulez sélectionner. Si au lieu du carré c'est le Terminator qui est sélectionné, utilisez la touche **TAB**.



Vous pouvez aussi déterminer l'itinéraire à suivre par le Terminator en cliquant **gauche** tout au long du chemin que le Terminator aura à parcourir. Si vous adoptez cette technique, il est préférable de cliquer **gauche** à l'extrémité de chacune des courbes que vous voulez parcourir.

Remarque : Attention avec cette méthode, car chaque clic de souris utilise l'un des cinq ordres disponibles dans la séquence.

Après avoir planifié une manoeuvre, vous pouvez conclure le processus en cliquant **gauche** sur l'icône "Go", en sélectionnant un autre Terminator ou en revenant en temps réel.

DUPLIQUER UN ORDRE

Il peut arriver que vous ayez besoin que plusieurs Terminators exécutent le même ordre.

Sélectionnez un Terminator. Veillez à ce qu'il soit à l'avant-garde du groupe que vous voulez manoeuvrer.

Appuyez sur la touche **Maj** et maintenez-la enfoncée, puis cliquez sur le

numéro des autres Terminator dans la liste de l'ordre de bataille, ou utilisez les touches **F1** à **F10** (si vous voulez sélectionner le Terminator 3, vous devez appuyer sur **F3**).

Une flèche s'affiche dans l'ordre de bataille à côté des numéros des Terminators sélectionnés.

Utilisez les icônes de commandement pour définir l'ordre à exécuter. Les Terminators sélectionnés suivent *tous* le même itinéraire.

Vous pouvez ordonner à tous les Terminators de la section de faire la même manoeuvre.

TOURNER



Le programme ajoutant automatiquement les changements de direction nécessaires lorsque vous définissez un parcours comportant des virages, il n'est pas toujours obligatoire de les prévoir soi-même dans l'ordre de manoeuvre.

L'ordre de tourner est à utiliser dans les situations où il faut faire face à un Genestealer ou lorsque vous n'arrivez pas à faire tourner vous-même le Terminator dans l'écran de visualisation.

Selon la direction dans laquelle vous voulez tourner, cliquez **gauche** ou **droit** sur l'icône. Le commandement est ajouté à la séquence d'ordres.

UTILISER L'ARMEMENT

Les Terminators portent généralement deux armes. Une arme de tir (EndoPulseur par exemple) et une arme de combat rapproché, comme le Gantelet Hydroforce.

Les armements de combat rapproché sont à mettre en oeuvre en combat au corps à corps entre le Terminator et le Genestealer. Vous n'avez aucun contrôle sur leur utilisation. En situation de combat au corps à corps, le programme détermine seul l'utilisation ou non de l'arme rapprochée.

L'écran de planification vous permet de faire feu de vos armements sur un carré précis. Pour savoir quels carrés peuvent être atteints par leur

feu, utilisez l'icône de portée de tir dans l'écran de planification.

Pour faire feu avec l'arme 1, cliquez **gauche** sur l'icône de tir. Cliquez **gauche** sur le carré de la carte de planification sur lequel vous voulez faire usage de l'arme (vous devez obligatoirement l'avoir en ligne de mire). Un réticule de visée s'affiche sur la carte, et l'icône de tir remplit l'une des cases de séquence d'ordres.

Les armes qui permettent des effets spéciaux sont classées en armes 2. Pour activer l'effet spécial de l'arme, cliquez droit sur l'icône de tir.

Pour de plus amples informations sur les armes à effets spéciaux, reportez-vous au paragraphe *Descriptif des armements*.

OUVRIIR/FERMER LES PORTES

Le programme ouvre automatiquement les portes qui se trouvent sur l'itinéraire que vous avez sélectionné.

Utilisez le commandement d'ouverture/fermeture des portes dans les situations où vous devez vous arrêter devant une porte avant de l'ouvrir, et qui nécessite un ordre séparé d'ouverture.

Pour ouvrir, cliquez **gauche** sur l'icône d'ouverture/fermeture, puis cliquez **gauche** sur la porte.

Pour fermer, cliquez **droit** sur l'icône d'ouverture/fermeture, puis cliquez **droit** sur la porte.

Souvenez-vous que le Terminator faisant mouvement en mode Overwatch considère les portes formées comme une menace. Il s'arrête et tire sur la porte jusqu'à sa destruction.

Remarque : Parfois, votre point de départ est un plot de téléportation. Pour activer le téléporteur, la porte doit être fermée. Cliquez **droit** sur l'encadrement de la porte pour fermer cette dernière.

Pour connaître les commandements qui peuvent être donnés au clavier, reportez-vous au paragraphe *Commandes au clavier*.

TACTIQUES DE JEU

Leçon numéro 1 — Les Genestealers se déplacent plus rapidement que les Terminators.

Restez à l'abri jusqu'à ce que vous soyez sûr de pouvoir détruire la cible. Avant de donner un ordre à la section, évaluez les distances mises en jeu. Si vous détectez la présence de plots scanner dans la zone du point de destination ou dans une salle attenante, il y a de fortes chances qu'un Genestealer soit sur vous avant que vous sachiez ce que vous arrive.

Leçon numéro 2 — Les Genestealers ne sont pas idiots.

Les Genestealers ont la fâcheuse tendance à trouver le Terminator isolé qui vous venez d'envoyer trouver quelque chose. Il est toujours bon de couvrir toutes les issues par lesquelles les Genestealers peuvent entrer avant d'aller plus loin dans la mission. Vous évitez ainsi qu'un Genestealer se mette à la recherche d'une proie.

Leçon numéro 3 — Ne restez pas statique.

Si vous restez trop longtemps au même endroit, les ennuis ne tarderont pas. Les Genestealers commencent à arriver en grand nombre et vous vous retrouvez très rapidement submergés. Concentrez-vous sur les objectifs de la mission et sur le travail à accomplir.

Leçon numéro 4 — Ne comptez pas trop sur le mode Overwatch.

Laisser les Terminators en mode Overwatch à attendre que les Genestealers viennent à eux ne garantit par forcément le succès. Il n'est pas rare que les munitions tirées par les Terminators ricochent sur la peau extrêmement dure des Genestealers — il vaut mieux que vous preniez le contrôle d'un des membres de la section (le Terminator actif) et que vous dirigiez le tir vous-même.

Leçon numéro 5 — Restez groupés.

Les Genestealers surpassant le plus souvent votre section en nombre, il est tout indiqué pour elle de rester en groupe. Faites en sorte de couvrir toutes les manoeuvres de votre section. Les Genestealers sont suffisamment intelligents pour se soustraire à une rafale d'EndoPulseur tirée au beau milieu de la course. Tirez-en parti.

Leçon numéro 6 — Protégez l'élément important de la section pour la mission.

Plusieurs missions ne sont réussies que si les objectifs sont traités avec un armement précis. Dans ces missions, il est absolument vital que vous défendiez les Terminators porteurs de cet armement décisif.

Leçon numéro 7 — L'inspiration vient dans le feu de l'action.

DESCRIPTIF DES ARMEMENTS

ABRÉVIATIONS D'IDENTIFICATION

| | | |
|------------------------|-------------------|----|
| Gantelet Hydroforce | (Power Glove) | PG |
| Canon d'assaut | (Assault Cannon) | AC |
| EndoPulseur | (Storm Bolter) | SB |
| Lance-flammes lourd | (Heavy Flamer™) | FL |
| Sabres foudroyeurs | (Lightning Claws) | LC |
| Masse d'armes à phases | (Thunder Hammer™) | TH |
| Bouclier à plasma | (Storm Shield) | SS |
| Glaive à ionisation | (Power Sword™) | PS |
| Poing de chaînes | (Chain Fist™) | CF |

ARMEMENTS DE COMBAT RAPPROCHÉ

SABRES FOUDROYEURS

Cet armement consiste en un gantelet d'armure pourvu de sabres étudiés exclusivement pour la destruction. Durcis par l'énergie pure produite par le générateur intégré, les sabres peuvent littéralement mettre en pièces le plus résistant des Genestealers. Le mécanisme couvrant la majeure partie des deux bras, les Terminators porteurs de cette arme sont dépourvus d'armement secondaire.

GANTELET HYDROFORCE

Le blindage du Gantelet Hydroforce renferme une unité hydraulique complexe dont la puissance permet au gantelet d'armure d'enfoncer la porte la plus épaisse — ou le crâne des Genestealers.

POING DE CHÂÎNES

Principalement utilisé pour découper les portes et les cloisons, le poing de chaînes peut aussi être très efficace contre les Genestealers ; il ne leur faut pas très longtemps pour les transformer en une bouillie sanguinolente. L'équipement est constitué à la base d'un Gantelet Hydroforce dont l'unité hydraulique a été remplacée par une lourde chaîne coupante. L'énergie de mouvement de la chaîne est engendrée par un champ de puissance ; elle est si forte que la chaîne peut transpercer les cloisons étanches les plus résistantes.

Bien que lourd et d'un maniement difficile, le Poing de chaînes peut se révéler décisif en combat rapproché.

MASSE D'ARMES À PHASES ET BOUCLIER À PLASMA

Colossale masse d'armes héritée des temps anciens du second millénaire humain, l'arme est doublée de la capacité d'engendrer des impulsions énergétiques telles que le matériau le plus dense peut littéralement exploser sous la pression. Construite autour d'un générateur de puissance, la Masse d'armes à phases est également dotée d'un dispositif d'autodestruction commandé par le Terminator. Le générateur libère toute son énergie en explosant, d'où une vaporisation de toute la zone, y compris le Terminator porteur. Le Terminator armé d'une Masse d'armes à phases emporte toujours un Bouclier à plasma en armement secondaire.

L'explosion de la Masse d'armes est commandée par le clic simultané des deux boutons **gauche** et **droit** de la souris ; les dommages causés aux alentours sont considérables. La destruction de l'arme entraîne la mort du Terminator porteur et de tous les autres à portée.

Le Bouclier à plasma est porté au bras gauche et tire son énergie défensive des générateurs intégrés à l'armure Terminator. En forme de croix, il rayonne de toute l'énergie qui enveloppe sa surface métallique. Bien que l'arme soit dépourvue de toute capacité offensive, le Terminator qui en est équipé voit décuplées ses chances de survie aux attaques Genestealers.

GLAIVE À IONISATION

Le Glaive à ionisation est une arme redoutable en combat rapproché. Le champ d'énergie ionisée qui recouvre sa lame permet à l'arme de découper la plupart des armures. Elle est donc particulièrement efficace pour mettre en pièces l'épiderme chitineux des Genestealers.

ARMEMENTS DE TIR

ENDOPULSEUR

Les munitions tirées par cette arme sont des obus autopropulsés et à mise à feu retardée, pour que leur explosion se produise *à l'intérieur* de la cible.

L'EndoPulseur n'est pas limité en munitions. Il a en revanche l'inconvénient d'avoir tendance à s'enrayer en combat intense.

CANON D'ASSAUT

Le Canon d'assaut est une arme automatique à canons multiples montés en barillet rotatif qui tire des munitions à tête explosive, en rafales de 50 coups.

Sa cadence de tir impressionnante en fait une arme précieuse pour repousser les assauts des Genestealers. Sa très grande précision est particulièrement utile lors de l'exploration des longues courses, car elle permet une excellente couverture et une progression facilitée en laissant à la section quelques instants de répit.

Les munitions constituent le seul facteur limitant : elles ne permettent que dix rafales. Dans certaines missions, vous pouvez trouver des recharges de munitions. Si vous les voyez, faites mouvement sur un carré adjacent et cliquez **droit** pour les ramasser.

En maintenant enfoncé le bouton gauche de la souris, vous commandez le tir de la totalité des munitions en une seule rafale particulièrement meurtrière.

LANCE-FLAMMES LOURD

La majeure partie des Space Hulks que vous êtes chargé de nettoyer sont infestés de progéniture Genestealer. L'enfer du feu déclenché par le Lance-flammes lourd constitue l'un des meilleurs moyens de destruction massive dont vous puissiez disposer.

Utilisé de manière offensive, le Lance-flammes peut être très efficace dans un travail de couverture, grâce à sa grande portée et au niveau de destruction atteint si la visée est suffisamment précise. La surface efficace couvre une zone de 3 carrés sur 3, mais elle peut être réduite si le tir est effectué dans une course étroite.

Le Lance-flammes lourd embarque du mélange inflammable pour six jets. En cliquant simultanément sur les boutons **gauche** et **droit** de la souris, vous commandez l'explosion du Lance-flammes et la destruction par le feu d'une zone étendue. La destruction de l'arme entraîne la mort du Terminator porteur et de tous les autres à portée.

COMMANDES AU CLAVIER

| | |
|--|--|
| F1 - F10 | Sélection du Terminator |
| F | Bascule entre les modes Freeze Time (différé) et Real Time (temps réel) |
| Touches fléchées | Commande de la vue et du Terminator actif |
| P | Pause |
| MAJ (maintenue) | Duplication des ordres. Sélectionner les Terminators tout en maintenant enfoncée la touche MAJ |
| T | Abandon de la mission |
| MAJ-Q (écrans pré-mission uniquement) | Retour au DOS |
| ESPACE | Changement de section (missions à deux sections uniquement) |

BIOGRAPHIE DES CONCEPTEURS

NICK WILSON

Cela fait maintenant dix ans que j'écris des jeux informatiques, et depuis cinq ans pour le compte d'Electronic Arts. Space Hulk m'a occupé les 18 derniers mois. C'est le plus gros projet que j'aie jamais entrepris mais, si je m'en tiens au résultat final, c'est aussi celui qui m'a procuré le plus de plaisir. Même après des mois et des mois de programmation, de débogage (j'espère que je n'en ai pas oublié) et de tests, je continue toujours à m'éclater en y jouant. Et les Genestealers continuent à m'attraper, même si c'est moi qui leur ait appris à marcher !

Je voudrais remercier un grand nombre de personnes pour l'aide inestimable qu'elles m'ont apportée dans le développement de Space Hulk. Tout d'abord, un grand merci à Electronic Arts, non seulement pour avoir mis en route le projet, mais aussi pour s'être assuré du bon déroulement du développement, du début jusqu'à la fin. Je tiens ensuite à remercier les infographistes, Andy et Tim, qui ont su donner au jeu l'atmosphère angoissante qu'il méritait. Merci également à Jason, qui a réussi à trouver des effets sonores et des musiques absolument super. Je remercie également les gens de Games Workshop pour nous avoir fourni autant de matériel associé à Space Hulk pour nous permettre de travailler.

Enfin, en reconnaissance des encouragements et du soutien qu'elle n'a cessé de me prodiguer, j'aimerais dédier ce projet à Kate.

ANDY JONES (LE CÔTÉ OBSCUR DE L'INFINI)

Mes premiers travaux ont porté sur la conversion de jeux d'arcade, tels que Out Run sur Amstrad CPC. Je préfère maintenant travailler sur des projets originaux, car ils représentent un plus grand défi pour un artiste. Pour Space Hulk, j'ai bénéficié d'une certaine liberté d'expression. Si de toute évidence les Marines de l'Espace et les Genestealers devaient avoir l'air de ce qu'ils étaient, les seules limitations furent d'ordre technique pour l'intérieur des Space Hulks. L'idée de créer les Space Hulks en utilisant la technologie du ray-tracing nous est venue dès les premières phases du projet. A l'origine, les gens d'Electronic Arts n'étaient pas trop partants, et Nick était loin d'être convaincu que cela marcherait. Nous nous sommes malgré tout tenus à l'idée et avons élaboré un système qui permettait d'intégrer les structures dans le jeu en faisant supporter le gros du travail par l'ordinateur. La différence fut

phénoménale : on pouvait remplacer un groupe de murs par un autre en une douzaine d'heures au lieu de deux semaines.

Paula et moi sommes mariés depuis 18 mois, et nous habitons au sud-est de Londres, juste en dehors de Croydon. Notre vie est rythmée par nos deux chats, Leggo et Bonnie, deux spécimens typiques de leur espèce, puisqu'ils n'en font qu'à leur tête. Lors des rares occasions où je ne suis pas assis derrière un écran, j'aime m'empiffrer d'une Pizza Express en regardant un film. Lorsque j'ai le temps, je lis. D'habitude, du John Galsworthy ou du Douglas Adams. Adams parce qu'il a une imagination débridée et Galsworthy parce qu'il me fait rire...

Pour finir, j'aimerais adresser tous mes remerciements aux personnes suivantes...

Tous les gens d'EA, pour m'avoir donné la chance de réaliser ce projet. Nick et Kevin, pour avoir écouté mes idées sur le ray-tracing. Chris Hubbard. Steve Iles. Chris Perigo, pour son aide avec le système Real-3D. Jim Hendry de chez Amiga Swopshop. Henri et Yuri de chez Alternative Image. Vessa de chez Realsoft, pour être aussi génial. Vous, parce que vous avez acheté le jeu mais que vous ne le copiez pas. Mais par-dessus tout, j'aimerais remercier Paula pour avoir supporté tout ça...

TIM WHITE

Tim est surtout connu pour ses travaux d'illustration de couvertures d'ouvrages de science-fiction et de fantastique. On peut également trouver ses illustrations sur les boîtes de jeux (The Killing Game Show, Amnios, Leander, Obitus et autres), les jaquettes vidéo, les posters, les cartes postales et dans plusieurs magazines de choix. Son travail a fait le sujet de documentaires télévisés tant dans son pays qu'à l'étranger. Deux ouvrages consacrés à ses peintures sont actuellement disponibles : "The Science Fiction and Fantasy World of Tim White", et "Chiaroscuro", tous deux aux éditions Dragon's World/Paper Tiger (publicité gratuite sans aucune obligation d'achat !). Pour ce qui concerne Space Hulk, c'est à Tim que l'on doit la fantastique illustration d'introduction, ainsi que toutes les illustrations statiques du jeu.

REMERCIEMENTS

| | |
|--|--|
| Scénario original | Richard Halliwell, Games Workshop Studio |
| Conception | Nick Wilson, Kevin Shrapnell (EA) et Andy Jones (GW) |
| Programmation | Nick Wilson |
| Infographistes | Tim White, Andy Jones |
| Illustrations additionnelles | Mark Jones, Jon Law |
| Sons et musique | Jason A. S. Whitely |
| Producteur | Kevin Shrapnell |
| Directeur de produit | Andrew Corcoran (UK), Rick Lucas (US) |
| Testeurs | Chris Johnson, Scott Probin, Nick Goldsworthy, David Bowry (UK), Bryan Beckstrand (US) |
| Doublages | Jervis Johnson, David Luoto |
| Contrôle de la qualité | Richard Gallagher (UK), Terrence Chin, Michael Yasko (US) |
| Documentation | Clive Downie et David Luoto (UK) |
| Couverture | David Gallagher |
| Directrice artistique emballage | Nancy Fong |
| Spécialiste technique | Colin McLaughlan |

Space Hulk est une marque de Games Workshop Ltd et *Games Workshop* est une marque déposée de Games Workshop Ltd. © 1994 Electronic Arts et Games Workshop Ltd.

SPACE HULK™

par Nick Wilson et Electronic Arts

Missions

Combat à mort entre les Space Marines® et les Genestealers™

TABLE DES MATIERES

| | |
|---|----|
| L'EMPIRE | 3 |
| L'Ere sombre de la Technologie | 4 |
| L'Ere des Conflits et la Renaissance de l'Homme | 5 |
| L'Empereur | 5 |
| LES SPACE HULKS | 7 |
| LES GENESTEALERS™ | 9 |
| Reproduction | 9 |
| Les Genestealers et la Technologie | 11 |
| La Conquête des Planètes | 11 |
| LES LEGIONS ASTARTES | 13 |
| Les Terminators | 15 |
| DIDACTICIELS DE BASE | 17 |
| DIDACTICIELS AVANCES | 20 |
| MISSIONS ORIGINALES | 26 |
| MISSIONS A UNE SECTION | 32 |
| MISSIONS A DEUX SECTIONS | 37 |
| CAMPAGNE DE DEATHWING | 41 |

L'Empire

L'Empire de l'homme existe depuis 10.000 ans, mais une seule invention justifie sa fondation : *le voyage en hyper-espace*.

Percée technologique phénoménale, le voyage en hyper-espace permit aux vaisseaux spatiaux de parcourir des distances astronomiques en peu de temps. Nous n'exagérons pas l'importance qu'a eu cette invention sur l'impérialisme humain. Alors qu'il fallait autrefois aux vaisseaux spatiaux humains des siècles pour atteindre l'étoile la plus proche du soleil, on put soudain parcourir cette même distance en quelques heures seulement.

La capacité de parcourir des distances colossales en un rien de temps fut à l'origine d'un gigantesque programme d'exploration qui devint connu sous le nom de Grande Expansion. Les humains, dont le voyage interstellaire n'était plus limité par le temps, commencèrent à explorer le vaste univers avec une détermination sans pareille. Ils ne mirent pas longtemps à découvrir de nouveaux mondes riches, des mondes qu'ils pouvaient habiter.

Le voyage de l'homme vers les étoiles conduisit inévitablement à la colonisation à grande échelle des planètes et... à la guerre. Chaque fois que l'homme découvrait des planètes habitables, il y rencontrait des créatures extraterrestres qui avait aussi pour la plupart leurs propres desseins impérialistes. C'est ainsi que la première des nombreuses guerres extraterrestres, entre humains et non-humains, éclata inévitablement. Le modèle de la lutte galactique était né.

L'ERE SOMBRE DE LA TECHNOLOGIE

La Grande Expansion entraîna dans son sillage de nouvelles richesses, de nouvelles idées et une nouvelle arrogance. Les engins de transport et de conquête atteignirent d'incroyables niveaux de complexité et constituèrent, ni plus ni moins, pour les masses de gens qui en bénéficiaient, une source d'admiration mêlée de crainte. La science, sérieusement incomprise par les ignorants, fut alors vénérée telle une divinité.

La fin de cette Ere de la Technologie s'annonça par l'apparition soudaine des Psykers — des humains doués de pouvoirs psychiques tels que la télékinésie. La raison qui fait que certaines personnes développent soudain des pouvoirs psychiques n'a jamais été précisément déterminée mais, en quelques siècles on recensa des Psykers sur presque toutes les planètes habitées par l'homme. Au début, la réaction des gens envers ce phénomène fut mitigée. Sur un grand nombre de planètes, les Psykers étaient considérés comme des êtres abominables ou des aberrations de la nature. Ceux qui eurent la malchance d'être capturés par les masses apeurées et ignorantes furent brûlés sur le bûcher de ces chasses aux sorcières des temps modernes.

Sur les planètes plus civilisées, les Psykers étaient protégés. Certains gouvernements essayèrent même de contribuer à la compréhension et au développement de leurs pouvoirs. Au cours de tentatives nombreuses destinées à exploiter les pouvoirs de l'esprit, on permit aux Psykers des mondes ouverts et tolérants d'explorer et de tester leurs nouveaux dons.

L'expérimentation incontrôlée des pouvoirs des Psykers s'avéra être la plus grande folie que les hommes aient jamais commise. Inconscients des forces qu'ils manipulaient, les Psykers novices dans leur art laissèrent des créatures extradimensionnelles envahir la galaxie. Des Démons, créatures issues de la perversion et nées du chaos, s'introduisirent

dans la galaxie par l'intermédiaire de l'esprit grand ouvert des Psykers. Bientôt, les monstres de toutes sortes hantaient la surface de milliers de mondes, détruisant sans discernement villes et civilisations. Des empires extraterrestres hostiles profitèrent de la crise humaine pour attaquer sauvagement et essayer de récupérer les territoires et les richesses perdus. L'Ere des Conflits était née.

L'ERE DES CONFLITS ET LA RENAISSANCE DE L'HOMME

Pendant plus de 5.000 ans, l'humanité dut subir la guerre alors que les nations se livraient bataille et que les planètes combattaient d'autres planètes. Les hommes combattirent les Démons, les créatures extraterrestres et les autres hommes. Seuls les mondes où les Psykers furent scrupuleusement éliminés survécurent sans trop de dommage.

Fort heureusement, les grands héros surviennent souvent dans les moments les plus critiques. L'Ere des Conflits amena un tel homme — celui qui allait finalement devenir l'Empereur de l'Espace Humain. Diplomate astucieux, il rassembla les fragments disloqués de l'humanité pour en faire un empire unifié. Il conquiert ceux qui refusaient de s'allier à lui et reprit tous les mondes perdus aux mains des extraterrestres. Il était en outre le Psyker le plus puissant que la galaxie ait jamais porté. C'est l'Empereur lui-même qui, enfin, renvoya les Démons d'où ils venaient.

L'EMPEREUR

Après 10.000 ans de règne, l'Empereur continue à dominer. Son immortalité lui a permis de régner pendant des millénaires, dirigeant la vie des hommes, protégeant l'humanité des grandes menaces de l'univers et se sacrifiant pour la pérennité de la race. Grâce à la force, à la volonté et à l'intelligence de l'Empereur, l'Empire a pu être préservé intact et

prosperer à travers les siècles en surmontant conflits et discordes. C'est à l'Empereur et à lui seul que l'humanité doit l'existence.

LES SPACE HULKS

Civilisation humaine la plus vaste et la plus évoluée ayant jamais existé, l'Empire regroupe des milliers d'étoiles et de planètes. Chaque colonie humaine du grand royaume galactique constitue une île au milieu d'une mer de vide. Elle se trouve séparée de ses voisins par des milliers d'années-lumière et n'est reliée à l'Empire que par les flottes de vaisseaux spatiaux.

Les vaisseaux qui forment l'épine dorsale de l'Empire utilisent pour voyager l'*hyper-espace*, un univers parallèle distinct de notre propre espace "réel". Ces deux univers — l'espace visible et l'hyper-espace — sont étroitement liés. Ainsi, chaque point de notre espace correspond exactement à un emplacement de l'hyper-espace. Cependant, l'hyper-espace n'est pas une copie conforme de notre univers. Deux points séparés par des dizaines de milliers d'années-lumière dans notre réalité ne sont probablement distants que de quelques kilomètres dans l'hyper-espace. C'est pourquoi un vaisseau adéquatement équipé peut pénétrer dans l'hyper-espace par une porte de saut en hyper-espace, voyager pendant quelques heures, et ressortir dans l'espace visible à des millions de kilomètres de son point de départ.

L'hyper-espace permet aux vaisseaux de parcourir des centaines de milliers d'années-lumière en quelques heures seulement. Sans cet univers parallèle, l'Empire ne pourrait exister : il serait impossible d'administrer un empire d'une telle ampleur si les vaisseaux étaient limités dans leur déplacement aux vitesses sub-luminiques. Mais voyager dans l'hyper-espace n'est pas sans danger car il est parcouru de contre-courants, de remous et de tourbillons d'énergie pure. Certains vaisseaux peuvent disparaître sans laisser de

traces pour n'émerger que plusieurs siècles plus tard ou à des millions de kilomètres de la destination calculée.

Certains autres se font prendre dans d'étranges courants intermédiaires, réapparaissant dans l'espace visible de manière intempestive, pour être de nouveau aspirés dans le vide. Ils n'ont aucun contrôle sur leur destination et peuvent parcourir l'hyper-espace pendant des siècles. Souvent, l'équipage de ces vaisseaux reste en vie et n'est plus composé que d'êtres égarés, prisonniers du vide. Ils récupèrent alors les carcasses des autres vaisseaux spatiaux qu'ils joignent aux restes de leur propre bâtiment pour augmenter leur espace vital ou tenter de fabriquer une barge de secours. Après des siècles d'accumulation, ces structures anarchiques se transforment en véritables monstruosité dont les dimensions, en longueur comme en largeur, se mesurent en kilomètres.

Les humains désignent par Space Hulks ces vaisseaux composites et les considèrent avec une méfiance bien compréhensible, car ils peuvent tout aussi bien contenir des trésors sans prix du passé que l'antichambre du mal, l'antre de créatures extraterrestres aux intentions maléfiques.

LES GENESTEALERS™

Doté d'yeux sauvages brillant dans le noir, de quatre membres pour attraper et déchirer, de dents et de mâchoires monstrueuses, le Genestealer est une perfection biologique, une machine à tuer intelligente et impitoyable qui ne connaît ni la sensation de peur ni les affres du remords.

Comme tous les organismes vivants, les Genestealers ont des buts simples dans la vie : survivre et se reproduire. Mais les moyens qu'ils utilisent pour perpétuer leur race est véritablement unique parmi toutes les formes de vie connues. Qu'est-ce qui distingue donc ces horribles créatures des autres organismes les plus évolués ?

REPRODUCTION

La caractéristique la plus notable chez les Genestealers, c'est leur mode de reproduction. Les Genestealers ne s'accouplent pas car il n'y a ni mâles ni femelles parmi eux. Au lieu de cela, ils se reproduisent en *infectant* les autres races de leurs substances génétiques.

Grâce à un gaz hypnotique très puissant, le Genestealer paralyse sa victime pratiquement à la manière du serpent qui terrifie et immobilise sa proie. Une fois qu'il domine psychologiquement sa victime, le Genestealer dépose un oeuf dans l'organisme de cette dernière à l'aide d'une langue souple et allongée où sont disposés les *oviposeurs*, les organes de dépôt des oeufs. Le Genestealer insère ainsi sa langue dans la cavité orale de sa victime telle une hideuse parodie de baiser, déchire les tissus et dépose son oeuf. Après avoir été contaminée, la victime est relâchée.

On ignore si c'est le résultat du gaz hypnotique du Genestealer ou d'un co-produit de la sécrétion hormonale de l'oeuf, mais les victimes n'ont aucun souvenir de cette

implantation. Elles ne se souviennent que d'un cauchemar effrayant peuplé d'yeux en feu. Un lien psychique très subtil s'établit entre le Genestealer et sa victime : il peut influencer ses pensées et ses actions sans qu'elle s'en aperçoive. Le Genestealer se sert de ce pouvoir pour hanter sa victime d'une seule obsession : s'accoupler et avoir des enfants.

Mue par des pulsions puissantes du subconscient, la victime fait tout pour s'accoupler avec quelqu'un de sa race. Affectés par les préjugés portés à l'identité génétique de la victime, les enfants vont être hybrides. Jusqu'à la quatrième génération, les hybrides restent stériles, procréant uniquement selon le mode du Genestealer.

La première génération d'hybrides ressemble beaucoup à un Genestealer pur. Elle possède la force psychologique du Genestealer dès la naissance et parfois même avant. Sous l'influence psychologique de leur progéniture et de leurs instincts paternels ou maternels, les parents ne se rendent pas compte de la véritable monstruosité de leur enfant. Ils nourrissent et chérissent le jeune hybride et font tout pour le protéger.

Lorsque la première génération hybride arrive à maturité, elle recherche à infecter d'autres individus, qui à leur tour engendrent une seconde génération d'hybrides. Au fil des générations, les hybrides ressemblent de plus en plus à leur race parentale et de moins en moins aux Genestealers. Au bout de la quatrième génération environ, ils ressemblent tellement à leurs parents qu'ils peuvent s'accoupler de la même manière que les membres de leur espèce qui ne sont pas infectés. Certains de leurs enfants seront hybrides, d'autres de purs produits de la race contaminée, et d'autres encore, de purs Genestealers. Tous les descendants des purs Genestealers ont tendance à se marginaliser naturellement et à former une grande "famille", généralement sous le contrôle du Genestealer géniteur.

LES GENESTEALERS ET LA TECHNOLOGIE

Bien que dotés de mains, les Genestealers purs ne se servent pas d'outils ; ils ne se construisent rien. Leur cerveau complexe et subtil, qui leur permet de dominer psychologiquement les autres espèces, est incapable de comprendre le mécanisme du levier ou de la roue, ou encore de la lance ou du pistolet. Lorsqu'ils combattent, ils le font à la manière des animaux, utilisant leurs dents et leurs mâchoires pour mettre leurs adversaires en pièces.

Les générations hybrides sont différentes les unes des autres. Alors que les Genestealers de la première génération sont presque aussi limités, d'un point de vue technologique, que leurs ancêtres, les générations suivantes sont capables de comprendre et d'utiliser la technologie. Un Genestealer de la troisième ou de la quatrième génération peut construire et faire fonctionner un équipement complexe et manier des armes. Malgré cela, même les hybrides des dernières générations n'inventent rien en matière de technologie, car ils sont limités par les infimes capacités de leurs ascendants. Si leurs parents ne sont pas en mesure d'effectuer des manipulations complexes, les hybrides ne le seront pas non plus. Si la race contaminée n'est jamais parvenue à maîtriser le vol spatial, il est peu probable que les hybrides y réussissent.

LA CONQUETE DES PLANETES

Les Genestealers, insuffisamment équipés pour construire et faire fonctionner leur propre vaisseau spatial, voyagent sans but dans d'immenses Space Hulks, dans l'attente d'être "découverts" par des humains ou d'autres races. Les Genestealers sont incroyablement résistants et peuvent vivre extraordinairement longtemps. Ils peuvent supporter des siècles d'isolement en hyper-espace, en attendant patiemment de

rencontrer une espèce particulièrement imprudente à contaminer. Dès lors qu'un Genestealer a infecté une victime, ils créent un sanctuaire dans le monde d'origine du contaminé. C'est là qu'ils se reproduisent, en prenant maintes précautions pour ne pas se faire repérer. Après leur arrivée à maturité, les Genestealers de la quatrième génération quittent la planète dans la peau de marchands, de diplomates, de négociants, et même de soldats de l'Empire. Ainsi, leur propagation gagne de nouvelles planètes.

LES LEGIONS ASTARTES

Deux cents ans après l'Ere des Conflits, les forces de la Terre ont constitué un Empire qui s'étendait presque jusqu'à la moitié de la galaxie. Cette période de grande extension de l'Empire fut connue sous le nom de la Première Croisade.

On dit que c'est grâce aux Legions Astartes (Marines de l'Espace) que furent remportées les guerres ayant permis à l'Empire de s'imposer sur l'échiquier galactique au cours de la Première Croisade.

Le millénaire qui précéda directement le début de la Croisade vit le lancement d'un vaste projet de recherche et de développement. Au cours de l'Ere des Conflits et de ses fugaces orages d'hyper-espace auxquels la Terre fut soumise, on construisit des laboratoires souterrains superbement équipés. Une fois achevés, ces laboratoires furent confiés à l'Adeptus Mechanicus qui avait reçu mission par l'Empereur de mettre sur pied une force de combat biocybernétique inégalable : une unité d'élite dont la force et la loyauté seraient à toute épreuve. Ces combattants d'un nouveau type furent organisés en unités autonomes appelés Chapters.

La préparation des recrues commençait par l'implantation de dix-neuf organes synthétiques. Ces organes permirent aux Marines de l'Espace d'accomplir des actions très difficiles à effectuer par un simple humain, voire mortelles. Par exemple, l'implant de Phase 7 est un organe appelé Preomnor. Par une intervention chirurgicale, on place le Preomnor dans la cavité thoracique et on le relie à l'appareil digestif du Marine. Une fois en place, l'organe fait office de filtre stomacal prédigestif qui élimine poisons et toxines de tout ce que pourrait absorber le Marine. Ainsi, le corps du Marine de l'Espace peut se

nourrir de presque toutes les matières sans que les substances nocives pénètrent dans le sang.

Les Chapters se perpétuent par la collecte d'un produit connu uniquement sous le nom de graine génétique. Sans cette graine, le Chapter n'a pas d'avenir. La glande progénoïde (implant de Phase 18) n'est implantée qu'à cette fin. Après son implantation, l'organe absorbe les stimuli hormonaux et les substances génétiques produites par les autres implants. Pour chaque organe implanté dans l'organisme du Marine, lorsqu'elle est arrivée à maturité, chaque glande renferme une graine génétique unique destinée à chacun des organes implantés dans l'organisme du Marine. Les glandes peuvent être retirées à tout moment après maturité. Il faut alors soigneusement préparer la progénoïde et conserver les graines. Lorsque le besoin s'en fait sentir, on cultive les graines génétiques pour former un nouvel implant spécialisé. C'est ainsi que le cycle se perpétue.

Tout le génie qui entoure les Marines de l'Espace provient des Chapters par lesquels ils sont organisés. Toute désignation, armure ou insigne mis à part, les Marines de l'Espace sont des frères entre eux ; ils placent l'honneur et la loyauté envers le Chapter au-dessus de toute autre chose. L'unité toute entière élève au rang de religion le zèle dans l'action. Les Chaplains instruisent le Marine dans les traditions du Chapter, les cérémonies et autres rituels étant assez fréquents pour que le Marine soit complètement immergé dans les enseignements anciens du Chapter.

Cette loyauté apparaît au combat, où le million de combattants des Legions Astartes (tous Chapters confondus) combat pour et au nom de l'Empereur. Au cours des nombreuses batailles qu'ils ont livrées depuis leur création, les Marines de l'Espace ont sauvé l'Empire de la défaite certaine. Dans les lointaines contrées de l'Empire, les compagnies de

Marines de l'Espace ont tenu les forces du chaos à l'écart de l'humanité. Leur force et leur courage ont préservé la paix de la civilisation.

LES TERMINATORS

Dans les années qui suivirent l'entrée en service opérationnel des Marines de l'Espace, plusieurs configurations de combat menèrent à la défaite des forces impériales. A l'heure où les performances des Marines étaient remises en question, une étude révéla que l'environnement de combat était responsable de problèmes d'armure, avec pour conséquence une perte de mouvement, voire la mort des Marines.

L'Adeptus Mechanicus fut chargée par l'Empereur de développer un nouveau type d'équipements de protection à utiliser dans les environnements mortels tels que l'intérieur des boucliers de réacteurs à plasma ou les coursives extrêmement corrosives et vides de toute atmosphère des Space Hulks. Egalement connue sous l'appellation Tactical Dreadnought Armor, l'exo-armure Terminator constitue une évolution des scaphandres étanches utilisés par les personnels navigants. Correctement remise à niveau par l'Adeptus Mechanicus, l'armure Terminator conserve toute son intégrité même après un coup au but direct, et quelle que soit l'arme employée.

Pratiquement tous les Chapters de Marines de l'Espace ont reçu l'armure Terminator en dotation. Elles sont généralement anciennes car elles ont servi pendant des siècles, et sont couvertes d'éraflures et d'insignes commémoratifs de batailles du passé. Ces armures sont traitées avec le respect que l'on doit aux reliques, et bien que leur aspect extérieur fasse croire à une certaine négligence, elles sont maintenues en parfait état opérationnel. Les Marines qui les portent pensent au plus profond d'eux-mêmes que

nettoyer le revêtement extérieur de l'armure reviendrait à effacer la mémoire des batailles victorieuses auxquelles ils ont pris part.

L'honneur du port de l'armure Terminator n'est accordé qu'aux meilleurs Marines du Chapter. A cet honneur s'ajoute un entraînement spécifique, car la technologie des armures Terminator doit être utilisée correctement pour être efficace.

Chaque armure intègre sa propre alimentation indépendante et ses systèmes de vie. Le revêtement intérieur accueille les plots de téléportation, les bio-scanners, les scanners énergétiques, les senseurs automatiques, les suspenseurs, les systèmes de visée et les équipements de communication. Les communicateurs intégrés ont été spécialement étudiés pour gérer les signaux visuels et phoniques. Ainsi, les membres d'une même section de Terminators peuvent se voir mutuellement grâce à l'équipement embarqué. La technologie employée peut en outre être adaptée pour que le signal puisse être diffusé et renvoyé à l'officier de commandement de la section pour éviter son exposition sur le champ de bataille.

La plus grande menace des Terminators a pris la forme des Genestealers. Dans la mémoire collective des peuples de l'Empire, les Terminators sont reconnus pour leurs actes d'héroïsme dans le combat qu'ils ont mené contre les immenses Space Hulks partis à l'assaut des mondes paisibles.

Pour beaucoup, ils sont les vainqueurs du Mal, la justice et la vérité incarnées.

DIDACTICIELS DE BASE

Les cinq didacticiels de base ont été étudiés comme une progression logique qui vous enseignera les tactiques opérationnelles de base à mettre en oeuvre dans un Space Hulk. En tant que Capitaine d'un escadron de Marines de l'Espace, vous devrez à chaque fois effectuer une tâche différente, dans le transport de troupes qui entoure le Space Hulk.

DIDACTICIEL 1

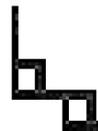
Le premier didacticiel est détaillé dans le paragraphe intitulé *Prise en main* du Manuel de jeu. Il explique les manoeuvres de base, le commandement et l'ouverture du feu.

Affectation de la section de combat par ordre impérial : 1 Terminator avec Power Glove™ (Gantelet Hydroforce) et Storm Bolter™ (EndoPulseur).

DIDACTICIEL 2

Ce didacticiel vous permet de prendre en main le Heavy Flamer™ (Lance-flammes lourd). Essayez d'utiliser l'Ecran de Planification pour donner tous les ordres de mouvement et l'ordre final d'ouverture du feu pour détruire par les flammes l'objectif en rouge.

Affectation de la section de combat par ordre impérial : 1 Terminator avec Gantelet Hydroforce et Lance-flammes lourd.



DIDACTICIEL 3

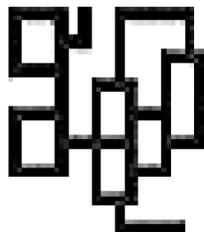
De nombreux Space Hulks renferment des objets très importants d'un point de vue historique ou technique. Dans ce didacticiel, vous devrez localiser l'artefact puis retourner dans la zone de sécurité. Parfois, il arrive que ces objets se trouvent dans les zones les mieux défendues du Space Hulk ; vous devez donc fouiller chaque recoin.

Affectation de la section de combat par ordre impérial : 1 Terminator avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur.

DIDACTICIEL 4

Avec le didacticiel 4, vous allez inaugurer votre premier contact avec l'ennemi. Guidez le Terminator à travers le Space Hulk jusqu'au téléporteur. Les Genestealers ayant pour but de vous détruire, vous devez utiliser l'Ecran de Planification pour identifier les éventuelles menaces et mettre au point une stratégie. Si vous avez confiance dans votre maîtrise du Terminator, essayez d'assurer toute la mission à partir des Ecrans de visualisation.

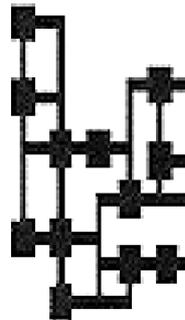
Affectation de la section de combat par ordre impérial : 1 Terminator avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur.



DIDACTICIEL 5

Dans ce didacticiel, vous commandez deux Terminators. Le Space Hulk est assez étroit et comporte de nombreux passages où il faut détruire les Genestealers. Essayez de manoeuvrer les Terminators dans une zone où ils peuvent se couvrir mutuellement. Dans ces missions où il faut éliminer un nombre donné de Genestealers, la stratégie la plus efficace consiste à se poster dans une zone sûre et à attendre que l'ennemi vienne à soi.

Affectation de la section de combat par ordre impérial : 2 Terminators avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur.



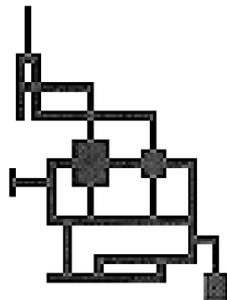
DIDACTICIELS AVANCES

Avec les didacticiels avancés, vous franchissez un grand pas par rapport aux missions de base que vous avez à remplir dans les cinq premiers didacticiels. Tous impliquent au minimum une section de Terminators. Vous devrez élaborer un plan de bataille et donner des ordres plus souvent. Parfois, se placer aux commandes d'un Terminator constituera la seule solution pour se sortir d'une situation critique face aux Genestealers. Pensez bien chaque ordre que vous donnez à vos Terminators.

DIDACTICIEL 1

Pour la première fois, les scanners ne donnent pas une indication précise de la topographie du Space Hulk. La Carte de Planification affiche toutes les coursives situées aux environs directs de votre section. De plus en plus de zones apparaissent à mesure que vous vous déplacez dans le Hulk. Votre mission consiste à trouver un artefact tout en restant attentif au moindre mouvement des Genestealers. Utilisez l'Ecran de Planification pour déplacer les Terminators, toujours sur de courtes distances. En effet, il est très dangereux de se déplacer sur de grandes distances lorsque la scanographie est incomplète.

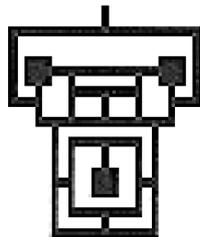
Affectation de la section de combat par ordre impérial : 3 Terminators avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur. 2 Terminators avec Gantelet Hydroforce et Lance-flammes lourd.



DIDACTICIEL 2

Votre section est prise au piège. Les Genestealers en maraude détectent votre position. C'est la bataille ouverte. Pour être sûr de regagner la zone de sécurité, vous devez donner des ordres précis et constamment surveiller l'environnement de combat de chaque Terminator. Faites mouvement aussi souvent que possible sans vous faire coincer dans une zone.

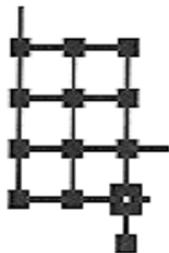
Affectation de la section de combat par ordre impérial : 5 Terminators avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur.



DIDACTICIEL 3

Utilisez les lance-flammes lourds de la section pour détruire une banque génétique dans les flancs inférieurs du Hulk. Ce Space Hulk est littéralement infesté de Genestealers. Leurs mouvements sont entravés par de lourdes portes que seuls les Terminators peuvent ouvrir et fermer. Utilisez ces portes à votre avantage pour ne pas être défait.

Affectation de la section de combat par ordre impérial : 2 Terminators avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur. 2 Terminators avec Gantelet Hydroforce et Lance-flammes lourd. 1 Terminator avec Assault Cannon™ (Canon d'assaut) et Gantelet Hydroforce.



DIDACTICIEL 4

Votre section occupe une position défensive. Si les Genestealers parviennent à percer dans le reste du Hulk, vous serez responsable d'un carnage inévitable. Votre section doit tenir la position et détruire trente Genestealers. Restez en alerte et surveillez les moniteurs de la caméra de casque de vos Terminators.

Affectation de la section de combat par ordre impérial : 4 Terminators avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur. 1 Terminator avec Gantelet Hydroforce et Lance-flammes lourd.

DIDACTICIEL 5

Pour cette mission, on vous confie le commandement de deux sections. Elles doivent se couvrir mutuellement dans leur progression jusqu'à la salle de l'ordinateur central. Les coursives du Hulk sont étroites et tortueuses. Faites mouvement avec précaution, en respectant les espacements du déploiement tactique des membres de la section, de manière qu'ils aient le temps de réagir en cas de besoin.

Affectation de la section de combat par ordre impérial : 4 Terminators avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur. 2 Terminators avec Gantelet Hydroforce et Lance-flammes lourd. 2 Terminators avec Lightning Claws™ (Sabres foudroyeurs).



DIDACTICIEL 6

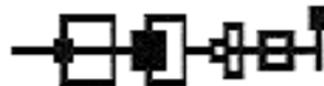
Votre section se retrouve piégée dans les profondeurs d'un Hulk hostile. L'épais blindage de la coque empêche la diffusion de vos signaux de détresse. Mourrez dans l'honneur : détruisez au moins 30 Genestealers. Faites mouvement vers les zones de sécurité et attendez que l'immonde progéniture vienne à vous.



Affectation de la section de combat par ordre impérial : 5 Terminators avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur.

DIDACTICIEL 7

Vous devez absolument élaborer une stratégie pour réussir cette mission. Votre section doit noyer dans les flammes une salle située dans les ponts supérieurs du Hulk. La couverture des lance-flammes lourds est difficile à mettre en oeuvre du fait du manque d'autonomie et de la brièveté de feu de cette arme. Utilisez la Carte de Planification pour estimer l'itinéraire choisi. Les lance-flammes lourds ont tendance à immobiliser la section ; utilisez-les donc le plus tôt possible en repérant les menaces sur la Carte de Planification.



Affectation de la section de combat par ordre impérial : 5 Terminators avec Gantelet Hydroforce et Lance-flammes lourd.

DIDACTICIEL 8

Détruisez par le feu les deux zones infestées en utilisant les armes de la section prise au piège. Atteindre la section ne pose pas de problèmes ; mais une fois la jonction réalisée, les Genestealers sont alertés de votre présence et ne reculent devant rien. Protégez les Terminators équipés de lance-flammes lourds. Ne prenez pas de risques, l'enjeu est trop important.

Affectation des sections de combat par ordre impérial : Section 1 : 5 Terminators avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur.

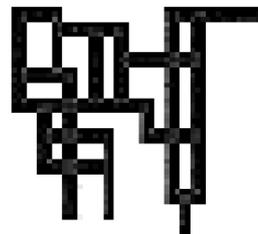
Section 2 : 2 Terminators avec Gantelet Hydroforce et Canon d'assaut. 1 Terminator avec Thunder Hammer™ (Masse d'armes à phases) et Storm Shield™ (Bouclier à plasma). 1 Terminator avec Chain Fist™ (Poing à chaînes) et EndoPulseur.



DIDACTICIEL 9

Une autre section de Terminators est en opération dans les ponts inférieurs du Hulk. Elle compte sur la vôtre pour empêcher les Genestealers de venir en renfort. Vous ne devez pas laisser pénétrer plus de dix Genestealers dans les autres zones du Hulk. Faites mouvement dans une zone où la section peut se couvrir mutuellement et où elle peut contrôler chaque passage. Surveillez les signes d'activité sur les Ecrans de visualisation et intervenez si nécessaire. Détruisez au minimum 60 Genestealers.

Affectation de la section de combat par ordre impérial : 5 Terminators avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur.



MISSIONS ORIGINALES

Le Hulk surgit momentanément de la profondeur noire de l'espace. L'ordre d'ouvrir le feu avec les torpilles de bord se répéta comme l'écho dans toutes les barges de l'hyper-espace. La lumière émise par une centaine d'explosions embrasa soudainement le noir. Alors que les torpilles filaient vers la masse en dérive de métal, de pierre et de glace, les Terminators à son bord priaient pour leur délivrance.

Le crissement du métal contre le métal témoigna de la rencontre avec le vaisseau extraterrestre. En un bref instant, les Terminators de l'Empire débarquaient des capsules de transport et investissaient le Hulk. Une première scanographie du Hulk avait révélé un très grand nombre de Genestealers en hypersommeil. Il ne restait plus qu'à espérer que la plus grande partie des forces extraterrestres ne se réveille pas tout de suite.

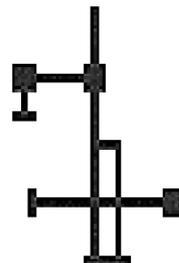
Il fut décidé de lancer une première vague d'assaut pour mettre hors fonction les équipements cryogéniques ou introduire des toxines mortelles dans les ponts inférieurs du Hulk.

SUICIDE MISSION (MISSION SUICIDE)

Alors que la première vague de Terminators patrouille dans les coursives sombres du Hulk, les Genestealers tentent de quitter le navire dans les barges de sauvetage.

En détruisant par le feu la Salle de Contrôle, votre section éliminera toute menace de fuite des Genestealers et les retiendra pour les détruire.

Les Genestealers commencent à sortir de l'hypersommeil dès que vous posez le pied sur le Hulk. Votre section n'est dotée que d'un seul lance-



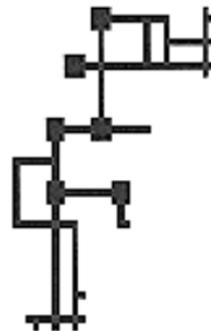
flammes lourd ; préservez-le bien pour ne pas faire échouer la mission. Faites mouvement rapidement et couvrez les zones d'entrée.

Affectation de la section de combat par ordre impérial : 4 Terminators avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur. 1 Terminator avec Gantelet Hydroforce et Lance-flammes lourd.

EXTERMINATE (EXTERMINATION)

Suite au succès de la première mission, on décide d'établir une tête de pont à l'une des jonctions du Hulk. La section fait mouvement sur zone et commence le nettoyage des salles environnantes, quelques secondes seulement avant la fin de la mission. Au moment où les Terminators déclarent la zone sûre, plusieurs centaines de Genestealers convergent vers leur position. Vous devez établir une force qui couvre toutes les entrées qui mènent à votre position. Faites mouvement sur les positions les plus défensives et détruisez trente Genestealers. Veillez à ce que la ligne de feu de chaque Terminator soit bien dégagée.

Affectation de la section de combat par ordre impérial : 4 Terminators avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur. 1 Terminator avec Gantelet Hydroforce et Lance-flammes lourd.

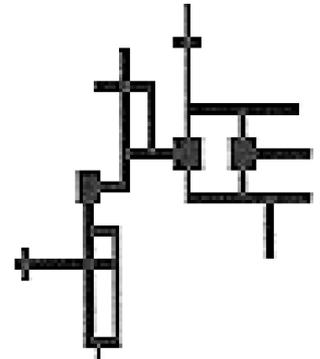


RESCUE (SAUVETAGE)

L'unité Cyber Altered Task (CAT) qui avait investi le Hulk pour effectuer une scanographie détaillée des systèmes de commandement a terminé son repli et cherche maintenant à regagner la sortie. Le CAT a engrangé des informations précieuses dans les banques de données de ses enregistreurs. Deux sections de Terminators ont été envoyées pour récupérer le CAT. Au moment d'atteindre le dispositif, une grande concentration de Genestealers a commencé à progresser sur la zone.

Utilisez la seconde section pour faire diversion et empêcher la pénétration d'ennemis supplémentaires dans la zone de repli de la section de sauvetage du CAT. Si le Terminator porteur du CAT est anéanti, un autre membre de l'une des deux sections doit le récupérer et poursuivre jusqu'au site de sauvetage.

Affectation de la section de combat par ordre impérial : 8 Terminators avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur. 2 Terminators avec Gantelet Hydroforce et Lance-flammes lourd.

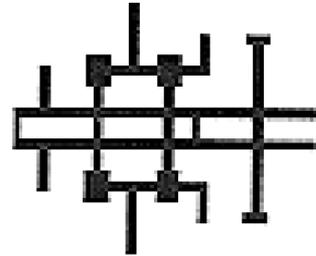


CLEANSE AND BURN (NETTOYAGE PAR LE FEU)

Lorsque les Genestealers ont lancé leur attaque contre le périmètre défensif des Terminators, l'enfer s'est déchaîné. La bataille a été sanglante et acharnée, les deux camps subissant de lourdes pertes. En raison de manques d'approvisionnement en munitions et de problèmes de blocage des armes, les forces impériales ont subi 50 % de pertes. Alors que l'attaque prenait fin, on remarqua qu'un groupe de Techmarines dotés d'un minimum de signes de vie s'éloignait du périmètre. Plutôt que de laisser les graines génétiques du Chapter tomber aux mains ennemies, on a préféré sacrifier les Techmarines. Vos sections doivent progresser dans le Hulk jusqu'aux salles où sont détenus les Techmarines. Une salve de lance-flammes lourd suffira à délivrer les prisonniers de l'inévitable calvaire qui les attend, à la merci qu'ils sont des Genestealers.

Comme pour toutes les autres missions effectuées à deux sections, vous disposez d'assez de Terminators pour assurer la couverture de la progression jusqu'à l'objectif. Procédez avec précautions, en protégeant les lance-flammes lourds des attaques ennemies.

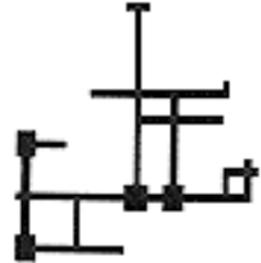
Affectation des sections de combat par ordre impérial : 8 Terminators avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur. 2 Terminators avec Gantelet Hydroforce et Lance-flammes lourd.



DECOY (LEURRE)

Les informations collectées par le CAT indiquent au commandement que l'offensive des Terminators n'a mis hors de combat qu'un cinquième seulement de la population Genestealer totale à bord du Hulk. Les ressources disponibles des Terminators étant à leur seuil minimum et les scanners indiquant qu'une nouvelle vague maléfique est en train de sortir de son sommeil, il a été décidé d'attaquer directement les caissons cryogéniques voisins. Cette opération va en outre détourner l'ennemi d'une autre mission qui est en train de se dérouler dans une autre partie du Hulk. Protégez les lance-flammes lourds. Utilisez les deux sections pour percer les défenses des Genestealers. En faisant mouvement rapidement et sans hésitations, localisez les caissons cryogéniques, détruisez les salles au lance-flammes et repliez-vous vers le point de sécurité dans les niveaux inférieurs de la zone.

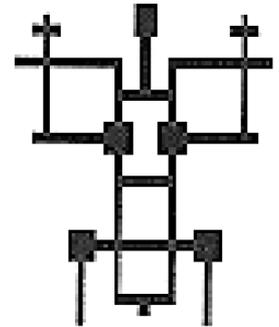
Affectation des sections de combat par ordre impérial : 8 Terminators avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur. 2 Terminators avec Gantelet Hydroforce et Lance-flammes lourd.



DEFEND (DEFENSE)

La mission précédente a écarté les Genestealers d'une zone importante du Hulk dans laquelle les conduits techniques pourraient être utilisés. La décision a été prise d'injecter des toxines mortelles dans les salles cryogéniques par l'intermédiaire de ces conduits techniques. Si ce procédé s'avère efficace, les Genestealers seront éliminés et le Hulk sera nettoyé. Utilisez vos sections pour défendre les conduits de toute attaque. Postez les Terminators aux points stratégiques, où ils peuvent couvrir les passages menant à la zone. Une fois les Terminators en situation opérationnelle à leurs positions défensives, les Genestealers auront beaucoup de mal à percer. La victoire est certaine.

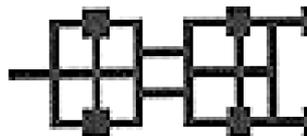
Affectation des sections de combat par ordre impérial : 8 Terminators avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur. 2 Terminators avec Gantelet Hydroforce et Lance-flammes lourd.



MISSIONS A UNE SECTION

PURIFY (PURIFICATION)

Le Hulk est fortement infecté par un virus dans un secteur inférieur. Les quatre zones contaminées doivent être détruites par le feu. Le débarquement de votre section sur le Hulk a alerté les Genestealers en hypersommeil dans les autres niveaux, et ils investissent maintenant la zone dans laquelle vous allez devoir opérer. Utilisez les trois Terminators équipés d'EndoPulseurs pour progresser vers l'objectif et assurer la couverture des lance-flammes lourds. Les passages dans la zone des salles contaminées offrent aux Genestealers de bonnes possibilités d'embuscade par l'arrière : méfiez-vous.



Affectation de la section de combat par ordre impérial : 3 Terminators avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur. 2 Terminators avec Gantelet Hydroforce et Lance-flammes lourd.

BLOCKADE (BLOCUS)

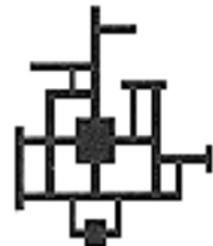
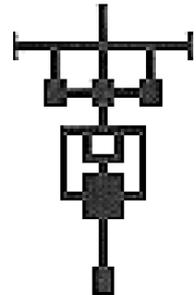
Une unité Cyber Altered Task (CAT) a terminé la scanographie des centres de commandement. Un membre de votre section a récupéré le CAT et doit maintenant retourner à la zone de téléportation pour le rapporter aux Tech Priests de l'Empire. Les Terminators restants doivent empêcher tous les Genestealers d'atteindre la coursive inférieure. Si l'un d'entre eux parvient à percer vos défenses, il pourrait mettre en danger une autre mission dans les ponts supérieurs du Hulk.

Utilisez un Terminator pour assurer la couverture et protéger les arrières du Marine porteur du CAT. Avec les Terminators restants, établissez un dispositif défensif dans la grande salle, qui couvre toutes les issues.

Affectation de la section de combat par ordre impérial : 4 Terminators avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur. 1 Terminator avec Gantelet Hydroforce et Lance-flammes lourd.

STRANDED (PIEGE)

Votre section s'est trouvée séparée par une attaque Genestealer. En vous regroupant, vous pouvez coordonner une attaque sur l'objectif infesté dans les secteurs inférieurs du Hulk. Postez les Terminators aux points stratégiques, où ils peuvent assurer la couverture de toutes les issues. Si vous faites mouvement rapidement et efficacement, le lance-flammes lourd devrait pouvoir atteindre l'objectif sans rencontrer une grande résistance de la part des Genestealers.



Affectation de la section de combat par ordre impérial : 4 Terminators avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur. 1 Terminator avec Gantelet Hydroforce et Lance-flammes lourd.

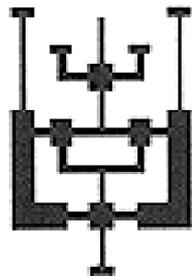
LOST SCROLLS (MANUSCRITS PERDUS)

On découvre souvent des artefacts anciens, antérieurs à l'Empire, sur les Space Hulks en dérive. Une scanographie CAT de l'intérieur a révélé la présence, dans une zone éloignée du Hulk, de ce qui semble être les manuscrits du prophète Venoxin.

Ces parchemins sont précieux pour l'Empire. Réussissez dans votre mission de récupération de ces manuscrits, et vous aurez bien servi votre Empereur.

En progressant graduellement et en détruisant les Genestealers au fur et à mesure de vos rencontres, fouillez dans toutes les salles. Soyez prudent car l'ennemi va opposer une résistance considérable. N'ordonnez pas de mouvements sur de grandes distances sans couverture suffisante, les Genestealers auront sûrement tendu des embuscades.

Affectation de la section de combat par ordre impérial : 5 Terminators avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur.



ADVANCE (PROGRESSION)

La scanographie à grande distance du Hulk n'a pas été en mesure de nous donner une description exacte de l'intérieur, en raison de l'extrême épaisseur de la coque, résultat des temps infinis passés en hyper-espace.

UNMAPPED

La péniche d'assaut des Marines de l'Espace s'approchant de l'épave disloquée, la scanographie a détecté la présence de banques génétiques dans l'un des niveaux inférieurs du Hulk.

Votre section doit débarquer sur le Hulk, parvenir jusqu'aux banques génétiques, et appliquer la sentence des flammes. Anihiliez toute résistance. Vous devez détruire dix ennemis pour que la mission soit terminée. Commandez vos Terminators avec intelligence, car les Genestealers ont préparé des embuscades.

Demandez conseil à l'Empereur, et la victoire sera vôtre.

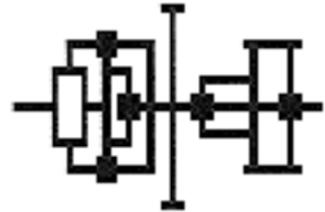
Affectation de la section de combat par ordre impérial : 4 Terminators avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur. 1 Terminator avec Gantelet Hydroforce et Lance-flammes lourd.

SWARM (OFFENSIVE ENNEMIE)

Ayant débarqué sur le Hulk pour assurer la couverture d'une autre mission, votre section doit faire face à une importante force de Genestealers qui s'intercale entre vous et la salle de téléportation.

Vous devez étudier toutes les issues par lesquelles les créatures maléfiques sont sur le point de vous attaquer, et répliquer en donnant des ordres de manoeuvre précis. Si ces ordres sont exécutés avec précision, l'issue de la mission vous sera favorable. Si au contraire vos ordres tardent trop ou manquent de clairvoyance, la section à la merci des Genestealers périra sûrement.

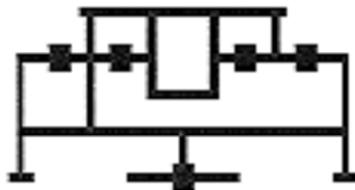
Affectation de la section de combat par ordre impérial : 5 Terminators avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur.



MISSIONS A DEUX SECTIONS

CLEANSE (NETTOYAGE)

Les banques génétiques du Hulk ont été répertoriées menace de Classe 1 pour l'Empire. Avec deux sections sous votre commandement, vous devrez assurer la couverture des Terminators équipés de lance-flammes lourds. Le Hulk est caverneux, avec des coursives qui s'étendent à l'infini des deux côtés du niveau. L'ennemi pénètre par l'extrémité opposée du vaisseau et risque d'anéantir votre mission si vous le laissez constituer des effectifs trop importants.



Les Genestealers peuvent se déplacer très rapidement, alors au moment de donner vos ordres, ne sous-estimez pas leur capacité de venir au contact des sections en quelques instants. Si, à un moment ou à un autre, l'ennemi perce vos défenses, vous devez être en mesure de contre-attaquer un peu plus loin dans la coursive. La moindre inattention et... c'est la fin !

Affectation des sections de combat par ordre impérial : 8 Terminators avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur. 2 Terminators avec Gantelet Hydroforce et Lance-flammes lourd.

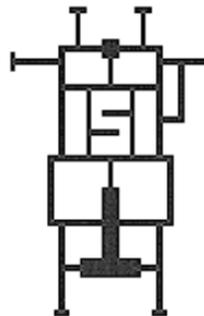
FIGHT TO THE DEATH (COMBAT A MORT)

Ayant débarqué sur cet immense Hulk pour une mission de récupération de CAT, vos deux sections sont tombées sur la menace des Genestealers. Les créatures du Mal ont réussi à percer par les passages extérieurs et ont délogé la capsule de récupération de la coque du Hulk. Vous êtes pris au piège, sans issue de sortie du monolithe infesté.

Les deux sections sont postées au centre de ce niveau inférieur. Elles sont perdues car les Genestealers ont détecté leur présence et convergent maintenant sur la zone du Hulk où vos sections sont immobilisées.

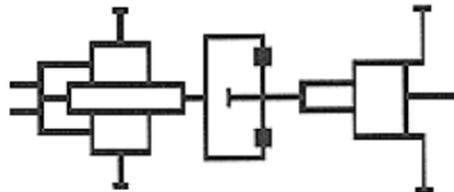
En tournant à votre avantage le positionnement central des sections, postez les Terminators sur des positions de contrôle des coursives. Si vous faites mouvement rapidement et sans hésitations, la Volonté de l'Empereur pourra l'emporter et vous aurez une chance de détruire jusqu'à quatre-vingt dix Genestealers.

Affectation de la section de combat par ordre impérial : 10 Terminators avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur.



COVERING FIRE (APPUI-FEU)

La scanographie du CAT est terminée. Pour que l'offensive puisse être élaborée, il faut récupérer les données collectées. L'une des deux sections a récupéré le CAT. Pour réussir votre repli sur toute la longueur du Hulk, vous devez utiliser chaque Terminator au mieux de son efficacité.



Dans les premières minutes de la mission, les Genestealers viennent de face, mais à mesure de la progression des sections, la menace commence à venir des deux côtés. Soyez extrêmement vigilant, car sans les informations du CAT, nous ne pourrions pas nettoyer le Hulk.

Affectation de la section de combat par ordre impérial : 1 Terminator avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur. 4 Terminators avec Poing à chaînes et Lance-flammes lourd. 3 Terminators avec Poing à chaînes et EndoPulseur. 2 Terminators avec Power Sword™ (Glaive à ionisation) et EndoPulseur.

REARGUARD (ARRIERE-GARDE)

Une fois encore, la puissance de l'énergie psychique des Genestealers aveugle nos senseurs. Soyez prudent car vous êtes encore loin de votre objectif, et si vous vous laissez encercler par l'ennemi, vous êtes mort.

UNMAPPED

Une fois le Magus détruit, repliez-vous rapidement vers le téléporteur. Les Genestealers détectent la perte terrible, et leur instinct malveillant les pousse à une vengeance sanglante.

Assurez une couverture suffisante des Terminators en repli.

Pour cette mission, vous avez le choix des sections et des armements utilisés. La topographie du Hulk n'ayant pu être établie, vous ne pouvez pas déterminer avec précision quel armement sera le plus approprié. Portez votre choix sur une sélection d'armes de combat rapproché et d'EndoPulseurs. Ne négligez pas le fait que l'objectif devra éventuellement être détruit par le feu.

CAMPAGNE DE DEATHWING

Les mots de l'Astropath planaient dans l'air. Le Commandant Impérial Lucerne Xavius III fronça les sourcils et pencha doucement la tête. On venait de détecter un appel de détresse émis par un Marine de l'Espace du Chapter Dark Angels, de la planète Ma'Caellia dans le système Tolevi. Toutes les âmes présentes dans la pièce savaient bien quelle relation étroite il existait entre Ma'Caellia et les traditions du Chapter, et que la menace de mort n'avait pas plané dans cette zone depuis des siècles.

La dernière fois que les Dark Angel Terminators s'étaient rendus sur Ma'Caellia, ce fut lorsque qu'un Space Hulk en dérive infesté de Genestealers avait menacé la sécurité de la région. Le codex des traditions du Chapter parle d'un certain Capitaine Lithonius, considéré comme un héros par les sections qu'il commandait et comme un chef de grande valeur par le Chapter. Lithonius conduisit une attaque musclée contre les hordes, d'abord à la surface de la planète, ensuite à bord du Sin of Damnation — le Hulk qui avait semé le Mal dans la région. Après une série de batailles âprement disputées au fond des entrailles du vaisseau, le gigantesque monolithe se remit à dériver dans l'hyper-espace. L'ennemi avait été vaincu, mais le vainqueur également. On perdit toute trace du Capitaine Lithonius et de ses Dark Angel Terminators avec celle du Hulk. Après plusieurs siècles, voilà que l'on interceptait un appel provenant de la zone même où Lithonius avait disparu. Ce pourrait-il que le Hulk ait parcouru l'hyper-espace pour retourner exactement à son point de départ ? Mais la question du Hulk était hors de propos. C'était la vie et l'âme des Marines de l'Espace qui étaient en jeu. Il est *impératif* qu'une force soit dépêchée sur place pour découvrir la source réelle du signal — une fois encore, il se pourrait bien que le spectre de la mort plane dans le système Tolevi.

MENACING IMAGES (IMAGES MENAÇANTES)

Après le débarquement sur Ma'Caellina, la scanographie préliminaire a détecté ce qui semble être un réseau de passages souterrains et de cavernes. Les senseurs ont également détecté une forme de présence non-humaine. Les Death Wing Terminators doivent pénétrer dans ce complexe et rechercher toute trace de leurs frères disparus. En tant que tête pensante de cette campagne, vos décisions pourront affecter le cours des événements. Restez sur vos gardes.

Affectation de la section de combat par ordre impérial : 5 Terminators avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur.

WITCH HUNT (CHASSE AUX SORCIERES)

La section partie en éclaireur est revenue victorieuse. Toutefois, sa santé mentale a été affectée par la force des Psykers ennemis en opération quelque part dans le complexe. Plutôt que de continuer à mettre vos soldats en danger, vous envoyez l'Inquisiteur Sabathius résoudre le mystère. Les défenses psychiques de Sabathius le protégeront des agressions psychiques dont il fera l'objet. En tant que son officier de commandement, vous devez le prévenir de toute présence ennemie proche. Guidez l'Inquisiteur à travers le complexe jusqu'à la salle de téléportation. Son esprit sondera les zones inaccessibles aux yeux. Attendez son rapport.



Affectation de la section de combat par ordre impérial : 1 Terminator avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur.

BANEFUL ICON OF THE FOE (ICONE MORTELLE DE L'ENNEMI)

L'Inquisiteur Sabathius a détecté une concentration ennemie quelque part dans les niveaux supérieurs du complexe. L'icône est imprégnée de l'essence même du Hivemind, qui diffuse des vagues palpables d'énergie psychique à travers tout le Hulk. Le niveau d'énergie est encore trop élevé pour que les Terminators puissent entrer. Envoyez l'Inquisiteur Sabathius détruire la statue. Les Genestealers ne s'arrêteront devant rien pour détruire le Terminator qui envahit leur sanctuaire. Après la destruction de l'objectif, vous devez aider Sabathius à se replier le plus rapidement possible.



Affectation de la section de combat par ordre impérial : 1 Terminator avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur.

DELIVERANCE (DELIVRANCE)

Après avoir libéré le complexe de la menace Psychique, l'Inquisiteur Sabathius a dû subir la force impossible à contrer du Genestealer vengeur. Après une lutte intense, l'Inquisiteur s'est retrouvé dans une salle située dans les quartiers supérieurs de ce niveau. Après inspection de son armure, il a pu se rendre compte que l'ennemi l'avait sérieusement touché. Son système de survie est mal en point, et il manque de temps. En fermant toutes les issues d'entrée du Genestealer, vous laisserez à l'Inquisiteur le temps de

UNMAPPED

quitter la zone et de regagner le point de sauvetage. Sabathius est le cinquième élément de votre section et peut servir dans une opération offensive. Les Genestealers sont omniprésents. Au nom de l'Empereur, soyez vigilant.

Affectation de la section de combat par ordre impérial : 5 Terminators avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur.

EXTRICATION (REPLI)

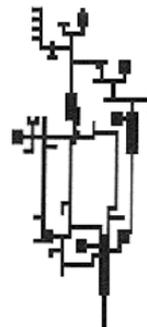
La mission précédente n'a pas mis fin à l'assaut ennemi. Les survivants de la mission sont en sécurité, mais il leur faut atteindre le refuge de la zone de sécurité. Nettoyez le niveau de manière à permettre l'opération de sauvetage. Une des deux sections doit assurer la couverture contre les attaques Genestealer et permettre à l'autre section de Terminators de progresser dans le Hulk. Procédez avec prudence. Ne sous-estimez pas l'ennemi.

Affectation des sections de combat par ordre impérial : 5 Terminators avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur + les survivants de l'opération Délivrance.

PURGE

Tout espoir est perdu. Avec la vague ennemie qui nous submerge, nous ne pouvons plus résister que d'une seule manière. Une section doit pénétrer dans le complexe et détruire au lance-flammes la salle de commande du sous-niveau. Une fois les systèmes suffisamment endommagés, tous les niveaux inférieurs seront fermés au monde extérieur, bannissant les Genestealers pour l'éternité. Protégez bien les lance-flammes lourds, car l'ennemi perçoit les intentions de vos mouvements.

Affectation de la section de combat par ordre impérial : 2 Terminators avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur. 3 Terminators avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur.



Après avoir détruit la salle de commande par le feu, toutes les unités impériales en opération sur Ma'Caellina furent retirées et envoyées sur le transport de troupes des Marines en orbite autour de la planète. Sur ordre de l'Empereur, une opération Exterminatus fut menée sur la planète. Les coups furent concentrés sur le complexe à partir duquel les recherches du Capitaine Lithonius furent entamées. En l'espace de cinq minutes, vingt bombes virales frappèrent le site, réduisant en cendres le site en une bonne partie de ses environs. Jamais plus la malédiction des Genestealers ne foulerait le sol de Ma'Caellina.

Plus bas, les explosions à la surface de la planète parsèment l'atmosphère de flashes de lumière orangée. Le Commandant Impérial Xavius se tient sur la passerelle du Manchiva et observe le maelstrôm qui fait rage sous ses pieds. L'intensité de la bataille avait fait beaucoup de victimes dans les rangs des sections restantes. Aujourd'hui encore, les Tech Priests travaillaient à la préservation de la graine génétique du Chapter. Les Genestealers avaient de nouveau investi la zone. Mais comment ? On ne pouvait détecter aucune trace du Space Hulk *ou* de l'appel de détresse qui avait provoqué l'arrivée du Death Wing dans le système de Tolevi. Toutefois, le nombre réduit de Genestealers sur le sol de Ma'Caellina récusait toutes les théories de colonisation extraterrestre ; le Mal avait été apporté dans le système, mais comment ? C'est à cet instant qu'un Hulk surgit de l'hyper-espace pour s'enfoncer dans les ténèbres de la face cachée de Ma'Caellina. Quelques instants plus tard, le Commandant Impérial Xavius III donnait l'ordre d'abordage du Hulk connu sous le nom de Sin of Damnation — la vengeance du Death Wing allait pouvoir donner toute sa mesure.

ANTE CHAMBER (ANTI-CHAMBRE)

Sous votre commandement, la première section débarquée dans ce Hulk exécration doit établir une tête de pont. Frayez-vous un chemin jusqu'à la salle de commande. En détruisant au lance-flammes la bonne zone, vous fermerez tous les mécanismes de contrôle des accès aux niveaux inférieurs. C'est une mission vitale : c'est l'avenir de la campagne et le sort du Capitaine Lithonius que vous avez entre vos mains. Nos senseurs ont détecté la présence de matériaux inflammables dans la courserie qui mène à l'objectif. N'utilisez pas le lance-flammes dans la salle de commande pour éviter de mettre en danger la vie des membres de la section.

Affectation de la section de combat par ordre impérial : 4 Terminators avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur. 1 Terminator avec Gantelet Hydroforce et Lance-flammes lourd.



THE PERIMETER (PERIMETRE)

La mission précédente nous a permis de nous souvenir que les Genestealers représentent plus qu'une simple menace. Ce sont des adversaires de taille. Le grand nombre d'ennemis rencontrés nous a forcé à renoncer à utiliser cette zone comme point d'entrée. Le Hulk a été scanographié, et une autre zone praticable a été trouvée.

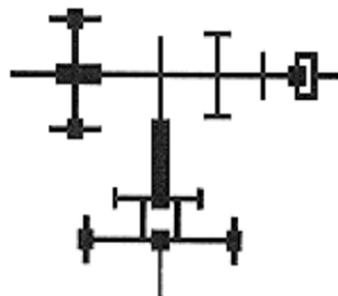
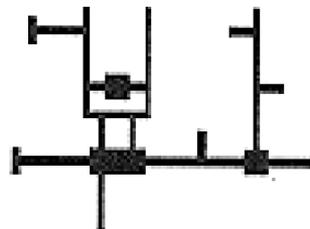
Verrouillez les points stratégiques et établissez un périmètre d'assaut pour permettre à la section de pénétrer.

Restez sur vos gardes car les Genestealers ont détecté votre présence. Avancez et faites subir la terreur à l'ennemi par le feu de vos armes.

Affectation de la section de combat par ordre impérial : 5 Terminators avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur.

FUNERAL PYRE (BUCHER FUNERAIRE)

Ce sous-niveau du Hulk sert aux Genestealers à héberger leur progéniture. Quatre objectifs spécifiques ont été identifiés. Malheureusement, les murs de ce niveau émettant des gaz inflammables dans les passages, chaque salve de lance-flammes risque de continuer longtemps à brûler. Si vous utilisez ce phénomène avec intelligence, il peut vous aider dans votre mission. Si au contraire vous tirez au lance-flammes sans discernement, vous risquez de piéger



toute la section. Ne relâchez jamais votre concentration. La réussite de la mission réside dans la qualité de vos ordres, réfléchissez bien. Que la puissance de l'Empereur soit avec vous. L'affectation de la section est laissée à votre décision.

TESTAMENT TO HONOR (TESTAMENT A L'HONNEUR)

Laissant les niveaux supérieurs à la proie des flammes, les forces impériales s'enfoncent dans les profondeurs noires du Hulk. Ici, les scanners ne sont d'aucun secours. Seule l'exploration systématique pourra dégager la topographie du niveau. Fouillez la zone jusqu'au point de téléportation. L'objectif est simple : nettoyez le secteur de toute présence Genestealer.

UNMAPPED

L'affectation de la section est laissée à votre décision.

DESCENT (DESCENTE)

Progressez dans le secteur en détruisant toute présence Genestealer tombant sous le feu de vos armes. Nous pénétrons au coeur même du Sin of Damnation. C'est un moment crucial. Si vous laissez les Genestealers percer, tous les efforts consentis jusqu'à présent risquent de rester lettre morte. Les senseurs ont détecté de grands objets métalliques, peut-être des portes blindées. Si ces informations sont exactes, vous aurez besoin d'un canon d'assaut pour pouvoir entrer.



Affectation de la section de combat par ordre impérial : 2 Terminators avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur. 2 Terminators avec Sabres foudroyeurs. 1 Terminator avec Gantelet Hydroforce et Canon d'assaut.

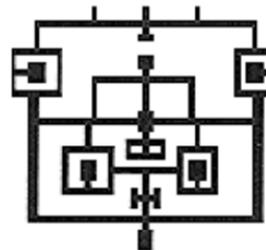
WEB OF FLAMES (TISSU DE FEU)

L'une des sections de Terminators participant au nettoyage des niveaux inférieurs a découvert une zone qui sert d'abri à une banque génétique. Prenez le commandement de deux sections. La topographie du niveau est telle que chaque Terminator doit être impérativement utilisé avec intelligence et discernement. Eliminez le Mal sur ses frayères, par le feu purificateur des lance-flammes. Quittez la zone après traitement complet des objectifs.

L'affectation des sections est laissée à votre décision.

TO THE EMPEROR (A L'EMPEREUR)

Nous approchons du coeur du sanctuaire des créatures maléfiques. Les scanners indiquent la présence de Brood Brother aux confins de ce secteur. Il doit pouvoir être trouvable en train de détruire au lance-flammes l'une des chambres inférieures. Cherchez-le et détruisez-le. Jusqu'à présent, la campagne est restée sans résultat. L'Empereur songe même au repli. Si vos sections arrivent à éliminer le lieutenant du Patriarch, le codex du Chapter s'enrichira de récits de gloire. Si vous échouez, l'Empereur abandonnera sûrement les recherches du Capitaine Lithonius, et le Death Wing connaîtra l'amertume de la défaite. Ce niveau est infesté de Genestealers. Une stratégie intelligente doit vous permettre de vous en sortir, les décisions hâtives mènent tout droit à la mort.

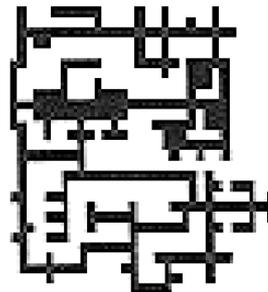


Affectation de la section de combat par ordre impérial : 8 Terminators avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur. 2 Terminators avec Gantelet Hydroforce et Lance-flammes lourd.

SEARCH FOR EVIL (A LA RECHERCHE DU MAL)

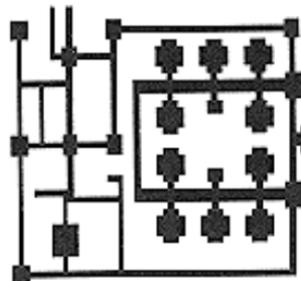
L'Empereur accorde une dernière mission au Death Wing pour reprendre pied. Une section a été déployée à un niveau inférieur de Brood Brother, en espérant trouver une direction. Le Commandement Impérial sait que préalablement au débarquement du Capitaine Lithonius sur le Sin of Damnation, une unité CAT avait été envoyée pour scanographier le Hulk. Si l'on réussit à remettre la main sur ces plans, la campagne pourra tirer un grand bénéfice de ces informations. Les sections présentes sur le Hulk doivent étudier la zone avant d'embarquer pour permettre aux Terminators de traiter librement la menace des Genestealers. La présence ennemie se fait plus intense et plus acharnée à mesure que nous approchons de la zone de résidence du Patriarch.

L'affectation de la section est laissée à votre décision.



SEED OF THE ENEMY (SEMENCE DE L'ENNEMI)

L'origine du Brood a été localisée ! Un vaste complexe de banques génétiques est contrôlé par deux salles au centre de ce sous-niveau. En travaillant correctement au lance-flammes, nous pourrions mettre un coup d'arrêt au processus de reproduction des créatures du Mal. L'ennemi va essayer d'empêcher vos sections de pénétrer dans ce lieu de pourriture. Seuls des ordres précis leur permettront de vaincre. En utilisant les EndoPulseurs en couverture, faites progresser un lance-flammes lourd dans le passage qui sépare les deux salles — un coup en plein coeur affaiblira l'emprise ennemie sur le Hulk et nous rapprochera un peu plus de la victoire.



L'affectation des sections est laissée à votre décision.

TECH SUPPORT (ASSISTANCE TECHNIQUE)

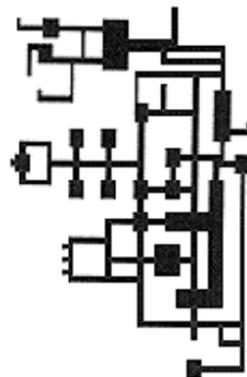
Le feu purificateur de vos lance-flammes n'a pas suffi. Le Mal est toujours vivant. Le Commandement Impérial a donné l'ordre aux Tech Marines de nous aider à anéantir les Genestealers. Une section de Tech Marines a évalué les objectifs et est arrivée à la conclusion qu'il fallait utiliser des mines offensives. Malheureusement, leur armure ne leur permet pas de faire mouvement à l'intérieur du Hulk. Sous votre commandement, une section de Terminators doit une fois encore investir le niveau, et placer une charge explosive dans chaque banque génétique. Par la destruction de cette zone, nous scellerons le destin des Genestealers. N'hésitez pas à consulter l'Empereur.

L'affectation des sections est laissée à votre décision.

ULTIMATE FIREPOWER (FEU ULTIME)

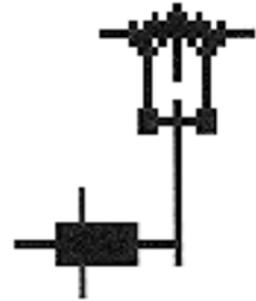
Nous ne devons pas laisser filer la victoire, qui est désormais à notre portée ! Laissant derrière nous les restes fumants du legs Genestealer, nous devons partir à la recherche des origines du Mal qui brûle dans l'âme de ceux qui nous combattent. Usant du canon d'assaut comme d'une épée de justice, votre section va devoir traquer toute trace ennemie et l'éliminer de ce niveau qui a autrefois résonné des coups portés par la section du Capitaine Lithonius. Une bataille a déjà été livrée ici. Les caisses de munitions jonchent le sol, leurs revêtements de protection gris sombre griffés par les Genestealers autrefois maîtres en ces lieux ; faites bon usage de ces munitions. La fin est proche, frères !

Affectation de la section de combat par ordre impérial : 8 Terminators avec Gantelet Hydroforce et Canon d'assaut. 2 Terminators avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur.



THE ECHELON OF FOUL SPAWN (L'ORDRE IMPUR)

C'est au coeur du Hulk qu'il vous faut maintenant faire mouvement. Le Mal ne connaît aucune frontière dans ces cavernes maléfiques ; seul le juste et le bon pourra survivre. Il semble que les inscriptions et les ornements rudimentaires présents sur les murs soient une indication de l'entrée du royaume du Patriarch. Utilisez les lance-flammes lourds pour ouvrir la coursive qui conduit dans le quartier supérieur de ce niveau — vérifiez que vous n'êtes pas suivis d'ennemis au moment où vous plongerez au coeur du Mal. La caverne qui fait directement suite à la zone de l'entrée contient les conduits d'aération du réacteur arrière du vaisseau originel. Il y a des siècles de cela, la chaleur était dissipée sous forme vaporeuse, mais aujourd'hui ce sont des flammes qui s'échappent des tuyères, la prudence est donc de mise. Les scanners indiquent la présence d'icônes précieuses pour les Genestealers à ce niveau : détruisez-les. L'affectation de la section est laissée à votre décision.



HONOR ON TRIAL (HONNEUR A L'EPREUVE)

La scanographie extérieure du Hulk révèle que le Patriarch est tout proche. La force Genestealer oppose une dernière résistance à la puissance de l'Empire. Ils sentent que leur défaite est imminente. Vous devrez les affronter à la périphérie du sanctuaire central. Si vous réussissez à les écraser maintenant, l'honneur de Lithonius sera sauf, les signaux qu'il envoie sont reçus forts et clairs désormais. Commandez avec intelligence et nettoyez le niveau avec toutes les forces disponibles. Un téléporteur vous attend à l'opposé de la zone ; qu'un seul Terminator y parvienne, et notre bataille pourra continuer.

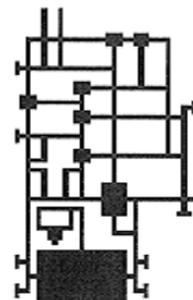
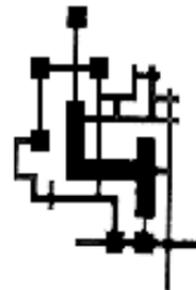
L'affectation de la section est laissée à votre décision.

FINAL CONFRONTATION (CONFRONTATION FINALE)

La victoire est entre nos mains, ne la laissez pas filer. Le Patriarch doit absolument être détruit. Rassemblez tous vos Terminators — et faites goûter la puissance de l'Empire aux Genestealers. Les racines du Mal se terrent dans ce labyrinthe de coursives. Le Death Wing ne connaîtra pas de moment plus glorieux que la purification du Sin of Damnation. Allez maintenant, et refermez à coup d'EndoPulseur la plaie interstellaire du Mal.

L'affectation de la section est laissée à votre décision.

AVENGED (VENGEANCE)



UNMAPPED

Le Patriarch détruit, seules les réminiscences de la force Genestealer subsistent. Le signal de détresse est de plus en plus puissant. Les scanners peuvent enfin pénétrer les profondeurs du Hulk et localiser l'origine du signal. Après quelques minutes, les senseurs désignent une zone caverneuse quelques niveaux plus bas — une inscription effacée trahit la présence d'une forme de vie au sein des catacombes de la caverne. Les Terminators sont déployés dans l'espoir de découvrir la vérité qui se cache derrière ces mystérieux signaux de détresse qui firent venir le Death Wing dans le système Tolevi.

Affectation de la section de combat par ordre impérial : 1 Terminator avec Gantelet Hydroforce et EndoPulseur.

Storm Bolter, Assault Cannon, Heavy Flamer, Lightning Claws, Power Glove, Chain Fist, Thunder Hammer and Storm Shield, Power Sword, Psyker, Games Workshop, Dark Angels, Deathwing, Space Hulk, Space Marines and Genestealer sont des marques de Games Workshop Ltd.