

# Space Hulk : Valdora

## Introduction

SPACE HULK : VALDORA, EST UNE PETITE CAMPAGNE D'ENVIRON 10 SCÉNARIOS QUI VA PLONGER LES PERSONNAGES DANS LES PROFONDEURS D'UN VAISSEAU SPATIAL PERDU. L'ACTION SE SITUE DANS L'UNIVERS DE WARHAMMER 40K. IL EST SOUHAITABLE QUE LES JOUEURS PARTENT DÉJÀ AVEC UN BON NIVEAU AFIN D'ESPÉRER ÉCHAPPER AUX PREMIERS PIÈGES DU CARGO CORROMPU CONTRÔLÉ PAR LES FORCES DU CHAOS.

### Introduction

Space Hulk : Valdora est une campagne de 10 scénarios d'exploration d'un énorme amas de plusieurs vaisseaux qui se sont agglomérés dans le Warp. Ce Space Hulk est sorti dans le Segmentum Ultima, contrôlé par l'Imperium près du système de Pavonis.

Une petite escouade de Space Marines du chapitre des Ultramarines, commandée par le Capitaine Antilochus est déjà sur place pour s'occuper de cette ruine impie, mais l'engin pose tellement de problème tactique, que le premier officier à décider de se faire aider bénévolement par quelques mercenaires triés sur le volet.

De plus, la gravitation de Pavonis attire le Space Hulk inexorablement. Si le vaisseau s'écrase, qui sait ce que les occupants du Hulk peuvent engendrer comme dégâts, pire, détruire complètement la planète.

C'est une course contre la montre qui s'est imposée aux Ultramarines pour sauver Pavonis de la menace sortie du Warp.

### Les règles

Les histoires sont jouables avec les règles de Warhammer 40K D20 récupérables facilement sur le site Internet de l'Antre de Tiamat.

Rien n'empêche le Maître du Jeu de choisir un autre système, comme ceux de FFG, par exemple, pour jouer ces scénarios.

Il est souhaitable que le MJ soit souple dans la distribution des points d'expériences. Un niveau de plus par scénarios est presque nécessaire car deux rencontres d'envergures se feront et les joueurs auront vraiment besoin de puissance.

### Le lieu

Pavonis est situé dans le Segmentum Ultima à l'Est de la galaxie. Plus d'info sur le système peut être trouvé sur le Lexicanum de Warhammer 40.000.

Si le MJ le souhaite, il peut changer le lieu de sortie du Hulk, mais cet endroit doit rester vital pour l'Imperium.

### Les joueurs

Toutes les races et classes, surtout celles de prestiges sont jouables.

La seule restriction est que les personnages doivent appartenir à l'Ordre. Jouer des personnages du Chaos sera possible mais seulement après le dernier scénario. Un article y sera dédié.

Un niveau minimum de 10 est indispensable pour commencer avec le premier scénario.

Pour introduire les joueurs dans l'histoire et imposer leur présence dans le Space Hulk, le Maître du Jeu pourra utiliser les quelques conseils ci-dessous.

### Classe Colon

Des colons sont arrivés, il y a quelques années, sur une des lunes de Pavonis. Une base de données a été créée par l'Imperium, lors de leur venue, afin de contrôler le flux de ces nouveaux migrants.

Le Capitaine Antilochus a accès à la base de données tenue par les services Impériaux de Pavonis. Grâce à ses compétences, le choix s'est porté sur le joueur colon. Le premier officier Ultramarine envoie alors une équipe pour le convaincre et le recruter. Le personnage n'aura

pas trop le choix. Le Hulk, ou l'envoi dans une colonie abandonnée dans la bordure extérieure de la galaxie.

## Classe Roublard

Le roublard est en prison sur Pavonis enfermé pour de longues années. Sa liberté est négociée par Antilochus, contre quelques services rendus à l'Imperium...

## Classe Dirigeant

Si le dirigeant fait partie de l'armée, ou plus généralement, de l'Imperium, il sera enrôlé d'office par le Capitaine Antilochus.

Dans le cas où le joueur est un criminel, il recevra dans ses locaux, la visite de la garde particulière du Capitaine. Emmené de force s'il le faut, l'officier laissera le choix au personnage d'effacer son passé criminel contre services rendus à l'Imperium, ou bien de passer dans les mains des juges de l'Adeptus Arbitres.

## Classe Psyker

Le personnage peut déjà faire partie de l'Imperium comme Psyker assermenté ou Archiviste Space Marine. Il pourra même faire partie du Chapitre du Capitaine Antilochus.

Sinon, cela fait un moment que l'Ordo Hereticus suit le Psy. Sachant le Capitaine à la recherche d'hommes, un inquisiteur à fait parvenir la fiche du personnage au dirigeant des Ultramarines.

Bonne pioche ! Antilochus a jeté son dévolu sur le personnage. L'Inquisiteur à ordre d'amener le Psyker devant lui. Le contrat est simple : le personnage rend service à l'Imperium et l'intègre, ou bien il est rendu à l'Ordo Hereticus qui s'occupera de son éradication.

## Classe Scout

Le personnage a été recruté de force sur son monde natal par les Ultramarines commandés par le Capitaine. Toujours pas intégré dans l'Ordre du chapitre, le Capitaine lui laisse le choix de les aider et de lui rendre sa liberté après la mission, ou bien d'être enrôlé définitivement et devenir une nouvelle chair à canon de l'Imperium.

## Classe Soldat

Pavonis possède de nombreux contingents militaires. Un accès rapide dans le système de base de données et le choix du Capitaine Antilochus s'est fait directement sur le personnage. De toute façon c'est un ordre ! « Alors, permission de monter à bord soldat. Restez ici et attendez vos nouvelles instructions. »

## Classe Technicien

Il existe de très nombreux styles de techniciens dans l'Imperium.

Si le personnage fait partie du corps médical, il sera recruté d'office. Il peut faire aussi partie de l'Imperium en

tant que mécanicien. Travailler comme cybernéticiens dans une compagnie privée, etc...

Pour d'autres classes, comme les multiples ou de prestiges, le Maître du Jeu peut faire comme bon lui semble. Le principe est, si le personnage n'est pas enclin à travailler avec les Space Marines ou l'Imperium en général, de ne pas lui laisser le choix. Sa survie en dépend.

## Introduction pour les joueurs

Une fois les personnages créés et recrutés, le Capitaine Ultramarine se présentera devant eux.

« Messieurs, il y a deux jours de cela, un Space Hulk est sorti du Warp dans ce système.

Selon les dernières estimations et les données reçues de nos scientifiques, le Hulk va s'écraser dans moins d'une quinzaine de jours sur la planète Pavonis.

L'Imperium tient particulièrement à garder ce système non souillé et j'ai ordre de sauvegarder Pavonis de toute menace.

Pour être franc avec vous, je n'ai pas suffisamment de Space Marines avec moi pour engager une action de grande envergure contre ce vaisseau.

De plus, la destruction massive du Hulk entraînerait plus de difficultés que de solutions.

Il va falloir la jouer plus finement avec cette structure hérétique.

Je vous ai choisi pour effectuer des missions à bord du Space Hulk, car mes hommes sont affecter à d'autres tâches pour le moment.

Si vous réussissez, la gloire et les honneurs de l'Imperium seront à vous. Echouez et vous serez oubliés de tous pour l'éternité. Que l'Empereur vous aide dans votre tâche. »

## Equipement

Tous les équipements qui se trouvent dans le livre de base sont accessibles. Le Maître du Jeu verra si un cyber serviteur est acceptable. Les couloirs du Space Hulk sont étroits et une trop grosse machine pourrait freiner, ou mettre la progression des joueurs en péril.

Toutes les armes sont aussi disponibles. Aux joueurs de faire attention dans quelle partie du Hulk ils se trouvent et de ne pas percer la coque de celui-ci.

Toutes les armures sont aussi disponibles. Seul les Dreadnought sont interdit car trop imposant pour se mouvoir dans le vaisseau.

## Le Space Hulk

La combinaison de centaines de vaisseaux spatiaux s'agglomérant les uns aux autres pendant des siècles dans le Warp ont donné naissance à un monstre. Le Space Hulk Valdora fait une centaine de kilomètre carré.

La réunion interne entre les vaisseaux ne sait pas faite non plus chaotiquement. Les occupants, à chaque ad-

jonction, on interconnecté les morceaux entre eux. Mais toutes ces réunifications n'ont pas été de bonne augure. Certains vaisseaux appartenaient aux Space Marines du Chaos, d'autres aux Tyranides et la totalité des autres races des rafiots ont été anéanties complètement au fur et à mesure de l'avancement des armées chaotiques. A sa sortie du Warp, le Space Hulk ne contient plus que des Tyranides et des Spaces Marines du Chaos.

### Pour le Maître du Jeu

Le but principal pour le Capitaine Antilochus est de détourner de sa trajectoire, le Space Hulk pour qu'il évite le système de Panovis.

Une fois la menace passée, d'autres responsables de l'Imperium prendront le relais pour démanteler complètement le Hulk.

Les moyens du Capitaine Antilochus sont limités. Il ne possède pas assez d'hommes dans sa compagnie pour mener une opération de front.

De plus les scanners ont énormément de mal à pénétrer la structure du vaisseau.

Plusieurs types de formes de vie ont été détectées, mais sans en connaître l'origine ni la quantité ce qui fait rester le responsable Ultramarine sur ses gardes.

Les premiers vaisseaux qui se sont rassemblés ont été des vaisseaux cargo dont le Valdora. Le premier couac est intervenu lors de l'arraisonnement du vaisseau par un cuirasser appartenant à des Space Marines du Chaos, les Thousand Sons. Les occupants du Hulk ont réussi à dresser des barrières afin d'empêcher les nouveaux arrivants de les détruire. Ainsi, pendant des siècles, d'autres

vaisseaux perdus sont venu se joindre au Hulk.

Mais un jour, une petite ruche Tyranide est venue aussi se coller non loin de la partie tenue par le Chapitre Chaotique.

Entrant en conflit avec les Spaces Marines du Chaos, les Tyranides ont eu l'avantage sur les Techmarines quand un nouveau vaisseau de Thousand Sons c'est amarrer au Hulk.

Les Tyranides ont dû battre en retraite et se réfugier dans les parties les plus sombres pendant que les Space Marines du Chaos ont levé d'importantes protections autour de leurs zones vitales.

Lors de cette guerre, tous les bastions humains furent détruits et aujourd'hui, il n'y a plus aucun survivant.

La sortie du Warp est une chance pour les deux camps. Les Tyranides, s'ils conquièrent le système, pourront se reproduire rapidement et mettre un terme à la puissance des Space Marines du Chaos.

Les Thousand Sons ont besoin de retrouver un monde afin de réorganiser leurs troupes dans cette partie de la galaxie pour assoir leur vengeance sur l'Imperium.

Les joueurs vont devoir, en plusieurs étapes, reprendre le contrôle du Hulk, éliminer la menace Tyranide et Space Marines du Chaos dans deux combats épiques contre de puissantes créatures.

Le premier scénario est dédié à la remise en route des systèmes vitaux du vaisseau pour que les hommes de l'Imperium puissent évoluer plus facilement. Les premières rencontres se feront avec les Tyranides avant la surprise de trouver une autre faction chaotique dans les profondeurs du Space Hulk.

