

SPACE HULK MISSION XIII

INTRODUCTION

Par Jervis Johnson



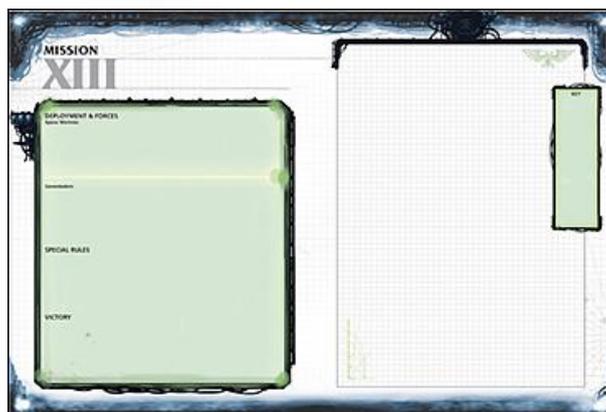
Nous allons dans cet article vous expliquer comment concevoir vos propres missions pour Space Hulk. Concevoir des missions est très amusant et, avec un peu de pratique, vous arriverez à mettre sur pied des parties qui n'auront rien à envier à celles proposées par le Livre des Missions. Il vous suffit pour cela de suivre les 5 étapes décrites ci-dessous.

LA 13e REGLE

Il n'existe qu'un seul impératif lorsque vous voulez concevoir vos propres missions, et nous avons décidé de l'appeler la 13e Règle, juste pour lui donner un titre bien ronflant. Cette 13e règle stipule que, lorsque vous jouez un scénario de votre conception, le joueur adverse choisit toujours quel camp il veut jouer. Voilà qui devrait vous inciter à concevoir des missions aussi équilibrées que possible !

LE PDF TELECHARGEABLE

Afin de vous aider à concevoir vos propres missions, nous vous proposons de télécharger un document contenant un gabarit de mission vierge.



Space Hulk Mission XIII

Étape Un - La Carte

La première chose à faire est de constituer la carte de votre mission. Il vous faudra pour cela les sections de sol de votre exemplaire de Space Hulk, ainsi qu'une feuille de papier ou une feuille de mission vierge. Vous ne saurez pas alors quelles seront les forces engagées ni les conditions de victoire, mais cela n'a aucune importance dans l'immédiat ! Contentez-vous d'établir votre carte, puis de la reporter sur votre feuille de papier afin de disposer d'une référence.



Placez ensuite les portes à l'entrée de toutes les pièces existantes sur la carte, puis lancez 1D6 pour ajouter d'autres portes sur les sections de couloir dont la taille correspond au résultat obtenu sur le dé. Pourrions-nous être plus simples ? Eh bien, en réalité, le diable se cache dans les détails. Concevoir une bonne carte pour Space Hulk est tout un art qui demande une certaine dose de pratique. Il est donc préférable de commencer petit, avec une carte basée sur l'une de celles proposées dans le Livre des Missions. Ne succombez pas à la tentation d'utiliser toutes les sections de sol de la boîte, le mieux est l'ennemi du bien. D'un autre côté, une fois que vous aurez acquis un peu d'expérience, n'hésitez pas à concevoir des cartes aussi grosses, ou petites, que vous voudrez. Vous pourrez même en faire qui s'étendent sur plusieurs niveaux. Vous êtes sans doute un peu intimidé par l'ampleur de la tâche dans l'immédiat, mais vous ne devriez pas. Prenez quelques sections de sol et commencez à les assembler. C'est très drôle, et vous vous retrouverez bien vite avec un secteur de Space Hulk dont vous serez très content.



Une fois les sections de sol mises en place, vous devez décider quelles seront les zones contrôlées par les Space Marines, leurs zones de départ, ainsi que les points d'entrée des Genestealers. Placez tout d'abord les marqueurs des zones contrôlées par les Space Marines, il peut s'agir de n'importe quel point d'entrée de la carte. Vous pouvez les placer l'un à côté de l'autre si vous le désirez, ou bien très éloignés.

Ensuite, lancez 1D6, ajoutez +2 au résultat, et placez autant de points d'entrée Genestealers sur des points d'entrée libres de la carte. Si vous ne pouvez pas en placer autant que le résultat obtenu, alors les points d'entrée en trop sont perdus.

Space Hulk Mission XIII



Étape Deux - Forces Space Marines

L'étape suivante consiste à décider des forces qui prendront part à votre mission et l'endroit sur la carte où elles se déploieront. Commencez tout d'abord par choisir la force Space Marine. Lancez 1D6 et reportez-vous au tableau ci-dessous. Une fois les forces définies, reportez ces informations sur votre feuille de papier.

TABLEAU DES FORCES SPACE MARINES

- 1- Effectuez 3 jets sur le tableau individuel.
- 2- Escouade Lorenzo.
- 3- Escouade Gideon.
- 4- Escouade Lorenzo, plus effectuez 1D3 jets sur le tableau individuel.
- 5- Escouade Gideon, plus effectuez 1D3 jets sur le tableau individuel.
- 6- Escouades Lorenzo & Gideon.

TABLEAU INDIVIDUEL

- 1- N'importe quel Space Marine avec fulgurant et gantelet énergétique.
- 2- N'importe quel Space Marine avec fulgurant et gantelet énergétique.
- 3- Relancez : 1-3= Frère Zael, 4-6= Frère Leon.
- 4- Relancez : 1-3= Sergent Lorenzo, 4-6= Sergent Gideon.
- 5- Frère Claudio.
- 6- Lexicanium Calistarius.

Note : Relancez si l'individu est déjà intégré aux forces de la mission.

Étape Trois - Forces Genestealers

Pour déterminer les forces Genestealers, lancez 1D6 et consultez le tableau ci-dessous. Reportez les informations sur votre feuille.

TABLEAU DES FORCES GENESTEALERS

- 1- Aucun blip de départ. Un blip de renfort par tour.*
- 2- Un blip de départ. Un blip de renfort par tour.
- 3- Un blip de départ. Un blip de renfort par tour.
- 4- Un blip de départ. Deux blips de renfort par tour.
- 5- Deux blips de départ. Deux blips de renfort par tour.
- 6- Deux blips de départ. Deux blips de renfort par tour. Le joueur Genestealer peut utiliser un Genestealer Alpha dans cette mission. **

**Si le joueur Space Marine dispose de plus de 5 figurines, la règle "Porte bloquée" s'applique (voir ci-dessous).*

*** Si le joueur Space Marine a cinq figurines ou moins, la règle "Zone sécurisée" s'applique (voir ci-dessous).*

Space Hulk Mission XIII

Zone Sécurisée

Cette règle s'applique dans les missions où les Genestealers reçoivent deux blips de départ et deux blips de renfort par tour, et les Space Marines commencent avec 5 figurines ou moins.

Dans de telles missions, les blips et les Genestealers ne sont pas autorisés à guetter. cela signifie qu'ils ne peuvent pas utiliser un point d'entrée si un Space Marine se trouve à six cases ou moins, puisque cela les obligerait à guetter. Tout blip incapable d'entrer en jeu à cause de cela est détruit.

Porte Bloquée

Cette règle s'applique dans des missions où les Genestealers ne reçoivent aucun blip de départ et un seul blip de renfort par tour, et les Space Marines commencent avec plus de cinq figurines.

Lancez 1D6 lorsqu'une figurine tente d'ouvrir pour la première fois une porte. Sur un résultat de 1 ou 2, la porte est bloquée. Une porte bloquée ne peut pas être ouverte, mais elle peut être détruite au tir ou au corps à corps.

Étape Quatre – Victoire

Il vous reste juste à définir les conditions de victoire, vous serez ensuite prêts à jouer. Pour définir les conditions de victoire, lancez 1D6 et consultez le tableau ci-dessous. Ce tableau décrit ce que le joueur Space Marine doit avoir accompli pour gagner. Les Genestealers gagnent simplement en massacrant les Space Marines ou en obligeant le joueur Space Marine à admettre qu'il ne peut plus remplir ses conditions de victoire.

TABLEAU DES CONDITIONS DE VICTOIRE

1-2 Purification. En début de mission, avant que les deux camps ne se déploient, le joueur Genestealer doit désigner une salle qui sera l'objectif de la mission. Le joueur Space Marine gagne en "nettoyant" cette salle. Cette salle est nettoyée par un tir réussi de lance-flammes, ou en effectuant deux tirs de canons d'assaut dans une de ses cases libres. Si le joueur Space Marine commence sa mission avec aucune de ces armes, relancez sur ce tableau.

3-4 Évacuation. En début de mission, avant que les deux camps ne se déploient, le joueur Genestealer doit remplacer un de ses points d'entrée par un marqueur de zone contrôlée par les Space Marines. Ceci sera le point de sortie des Space Marines, et ceux-ci pourront quitter le plateau par ce point. Lancez un nouveau D6 :

1-3 : Le joueur Space Marine doit donner un artefact à l'une de ses figurines lors du déploiement. Les Space Marines gagnent s'ils font sortir l'artefact du plateau de jeu.

4-6 : Lancez 1D6 lorsqu'il ne reste plus aucun Space Marine sur le plateau de jeu. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de Space Marines qui ont pu quitter le plateau par le point de sortie, les Space Marines gagnent.

5-6 Lancez un nouveau D6 :

1-2 : Extermination. Tenez le compte du nombre de Genestealers tués durant la mission. Le joueur Space Marine doit en tuer au moins six fois plus qu'il n'a de figurine en début de partie (il doit donc atteindre un ratio de perte égal à 6 pour 1).

3-4 : Récupérez le CHAT. En début de mission, avant que les deux camps ne se déploient, le joueur Genestealer doit placer le CHAT sur le plateau de jeu, à plus de 6 cases de n'importe lequel de ses points d'entrée. Le joueur Space Marine gagne en faisant sortir le CHAT par n'importe quelle zone contrôlée par lui. Voir la page 14 du livre de règles de Space Hulk pour les détails sur le déplacement du CHAT, etc...

5-6 : Défense. En début de mission, le joueur Space Marine doit placer la figurine de Space Marine mort n'importe où sur le plateau de jeu (voir page 22 du livre des missions de Space Hulk pour les règles spéciales s'appliquant à cette figurine). Le joueur Space Marine gagne si la figurine de Space Marine mort n'a pas été détruite avant la fin de la partie. La partie se termine dès que le tas de blips a été épuisé deux fois. Les Genestealers peuvent attaquer (et détruire) la figurine du Space Marine mort de la même manière qu'une porte.

Concevoir vos Propres Missions

Au lieu d'effectuer des jets de dés pour définir les forces en présence ou les conditions de victoire, vous pouvez également décider de ces paramètres. Vous serez alors l'égal des concepteurs de jeu du Studio !

Concevoir vos propres missions est plutôt simple : suivez simplement les six étapes décrites précédemment, mais au lieu d'effectuer des jets de dés, prenez les décisions vous-mêmes. Ne vous limitez pas aux cas de figure donnés dans les tableaux, vous pouvez même inclure des éléments que nous n'avons pas mentionnés. Si vous voulez inclure un générateur d'énergie dans votre mission, vous êtes totalement libres.

Cependant, avant de passer à la mise en place du plateau de jeu ou à la définition des forces en présence, il vous faudra franchir une étape supplémentaire (l'étape zéro). Cette étape sera de trouver un thème ou un contexte à votre mission. Si vous lisez le livre des missions de Space Hulk, vous verrez que chaque mission dispose d'un historique sur lequel s'appuient les règles spéciales mises en œuvre. Vous n'avez pas à écrire autant que nous l'avons fait (même si c'est toujours source d'amusement que de le faire), mais il vous faudra un thème ou une petite histoire avant de commencer. Celle-ci pourrait être aussi simple que "les Space Marines doivent s'échapper avant que le Space Hulk n'explose", jusqu'à un récit complexe mettant en scène des artefacts anciens, des Genestealers Alpha ou des équipements spéciaux utilisés par les Space Marines, c'est vraiment à vous de voir. Voici cependant un petit conseil : contentez-vous d'un thème simple pour votre première mission, puis ajoutez plus de complexité pour les suivantes.

Une fois votre thème défini, suivez les étapes successives, en décidant ce qui doit s'appliquer à chacune d'elles. N'oubliez pas que votre but est d'arriver à une mission qui surprendra et amusera le joueur adverse. Essayez d'être original et de présenter aux joueurs des défis inédits. Vous serez ainsi capables de concevoir des missions pour Space Hulk qui vous assureront des heures de distraction pour les années à venir !

