

TERMINATORS TRAITRES

Règle pour des Batailles Marines contre Marines

Par Richard Halliwell

La horde de Genestealer n'est qu'une des nombreuses menaces à partir de laquelle les Space Marines doivent protéger l'Imperium. Une autre des forces impériales ennemie contre laquelle on doit souvent livrer bataille, sont les serviteurs du Chaos. Parmi eux, les plus meurtrières de ces créatures sont équipées de leur propre armure Terminator: les traîtres Terminators quasi-immortels, les survivants de l'Hérésie d'Horus qui ont fui l'Œil de la Terreur après la chute d'Horus. Les batailles Terminator vs Terminator sont, le cas échéant, encore plus difficile tactiquement que le combat contre les Stealers, comme le fait que, les Marines peuvent eux aussi être soumis au feu ennemi.

La mission utilise les tuiles de Space Hulk et les nouvelles pièces et couloirs de Deathwing.

ARMEMENT

Grenades Aveuglantes

Beaucoup de Terminators sont équipés de harnais de grenades qui peuvent être utilisés pour tirer, avec un approvisionnement pratiquement illimité, des grenades aveuglantes, qui bloquent la LDV, mais n'ont pas d'autre effet. Celles-ci sont très rarement utilisés lors du combat contre les Stealer, car le blocage de la LDV, entrave les Marines. Dans le jeu où les deux côtés sont armés, la grenade aveuglante prend tout son sens à la fois comme une arme offensive et défensive.

Le tir d'une grenade aveuglante coûte 1 PA et ne peut pas être combiné avec le mouvement. Les grenades aveuglantes peuvent seulement cibler une section adjacente. La conception du harnais empêche les grenades d'exploser sur la section de la figurine qui la lance.

Une grenade aveuglante n'a pas d'autre effet que de bloquer le LDV, exactement de la même manière et pour la même durée qu'un tir de lance-flammes. Les figurines sur le bord de la section peuvent à la fois tirer et être ciblée de l'extérieur de la section.

Flamers

Lors de batailles contre les Genestealers il est rare, mais pas impossible, pour un Marine d'être tué par un tir de lance-flammes. Dans les combats entre les Marines, le nombre de fois où les Marines sont pris pour cible par un lance-flammes, est considérablement accru. Pour cette raison, les règles ont été légèrement modifiées. Un lance-flammes lourd exige maintenant un score de 3 ou plus pour supprimer une figurine Terminator. Ce changement de règle s'applique à tous les jeux Space Hulk.

Un Marine qui survit à un tir de lance-flammes peut se déplacer librement dans cette section, ou peut en sortir et se déplacer dans une section non-affectée par les flammes. Un Marine ne peut pas entrer dans une section différente, si elle aussi, a pris un tir de lance-flammes.

LDV et effet des armes sur la section.

La présence d'un marqueur d'effet d'une arme - par exemple un tir de lance-flammes ou de grenade aveuglante - sur une section signifie que la LDV dans, ou à travers cette section est bloquée, ce qui rend difficile pour les figurines de se tirer les uns sur les autres.

Il ne s'agit pas, cependant, d'une LDV complètement bloquée. La LDV peut être tracée sur les bords de la section concernée, de sorte que la section peut encore être visée par d'autres armes à effet de section. Quand un lance-flammes tire dans une section déjà touché par une grenade aveugle ou un autre lance-flammes, les scores de dés nécessaires pour tuer les figurines touchés, sont les mêmes que la normale.

Au sein d'une section affectée, la LDV n'est pas complètement bloquée. Peu importe le nombre de marqueurs d'effet de section il y a sur une même section, les figurines adjacentes peuvent continuer à se voir les unes des autres, et offrir des attaques de corps à corps.

Les effets sur la section demeure jusqu'à ce que le marqueur soit enlevé, à la fin du tour ennemi suivant. Pour cette raison, il est important de signifier quels marqueurs ont été placés par qui, de sorte qu'ils peuvent être retirés dans le bon tour. La meilleure façon de le faire est, pour un joueur, de placer tous ses marqueurs d'effet de section face vers le haut, tandis que l'autre joueur place la face vers le bas.

Traduction du N°121
de
WHITE DWARF

JEU MARINES VS MARINES

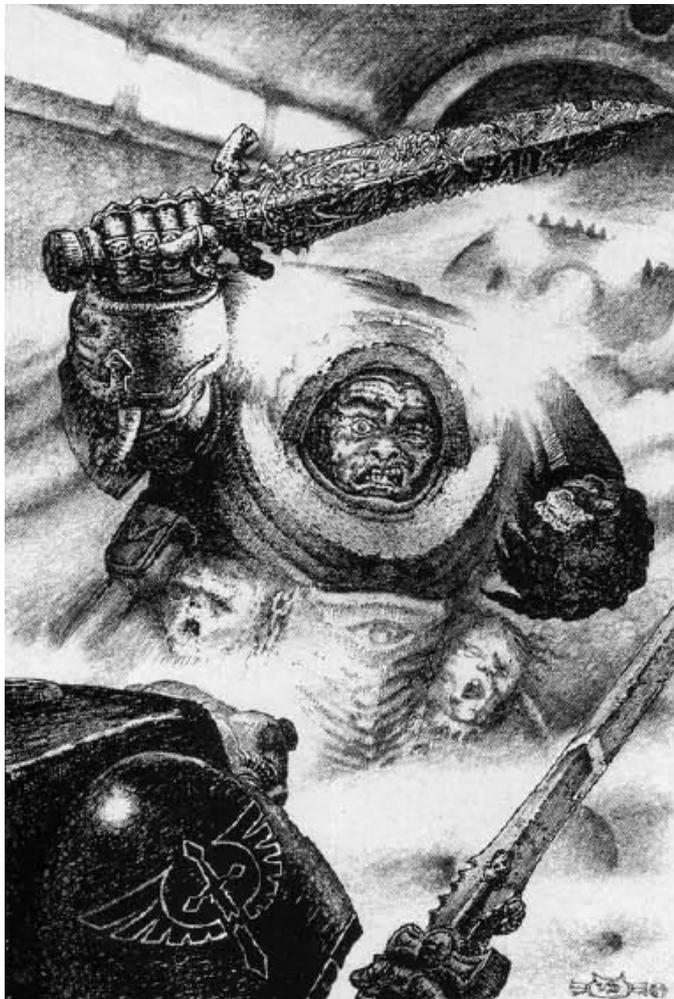
LA MINUTERIE

Marine Impériales et Traître Marines ont des limites de temps pour leurs tours. Les délais limites dans les jeux pour Marines vs Marines sont plus longs que dans le jeu traditionnel de Space Hulk, parce que les adversaires humains sont un peu plus lent que les Genestealers, donnant aux commandants des secondes supplémentaires de temps de réaction.

Le délai d'un joueur est basé sur le nombre de figurines qui lui reste sur le plateau, à la fin du tour de son ennemi, et combien de sergents et de capitaines sont à leur tête. Utilisez le tableau ci-dessous pour calculer le délai du joueur. La pénalité de 30 secondes pour une escouade sans sergent, s'applique indépendamment du nombre de Marines laissés dans cette équipe.

TABLE DE MINUTERIE MARINES VS MARINES

| Marine en jeu | Temps alloué |
|--------------------------------------|--------------|
| 5 ou moins | 2.00 |
| 6 – 10 | 3.00 |
| 11- 15 | 4.00 |
| 16-20 | 5.00 |
| Chaque Capitaine présent..... | + 0.30 |
| Chaque escadrons sans Sergent..... | -0.30* |
| *Le temps minimum absolu est de 1.30 | |



Chronomètre

Pour jouer au jeu Marines vs Marines, vous avez besoin d'une minuterie qui peut servir comme un chronomètre. Vous devez être en mesure de fixer une limite de temps variable et arrêter et redémarrer l'horloge pendant la lecture. La plupart des minuteries numériques peuvent faire l'affaire, comme de nombreuses horloges et montres-bracelets.

Interrompre la lecture

Le joueur ennemi peut interrompre le tour d'un joueur quand il le souhaite à tirer à partir d'un état d'alerte, dépenser des points de commandement, discuter d'une LDV. Ceci est expliqué plus en détail ci-dessous. La chose importante est que, lorsque le tour d'un joueur est interrompu, il a la possibilité de prendre immédiatement l'horloge de son adversaire et d'arrêter la minuterie. Le moment de l'interruption terminée, il redémarre l'horloge rapidement.

COMBAT

Etat d'Alerte

Les règles pour l'état d'alerte restent pratiquement inchangées, bien que les deux camps peuvent maintenant placer leurs figurines dans ce mode de tir. Rappelez-vous, une figurine peut seulement tirer en état d'alerte immédiatement après qu'une figurine cible est fait une action dans la LDV et l'arc de tir de cette figurine.

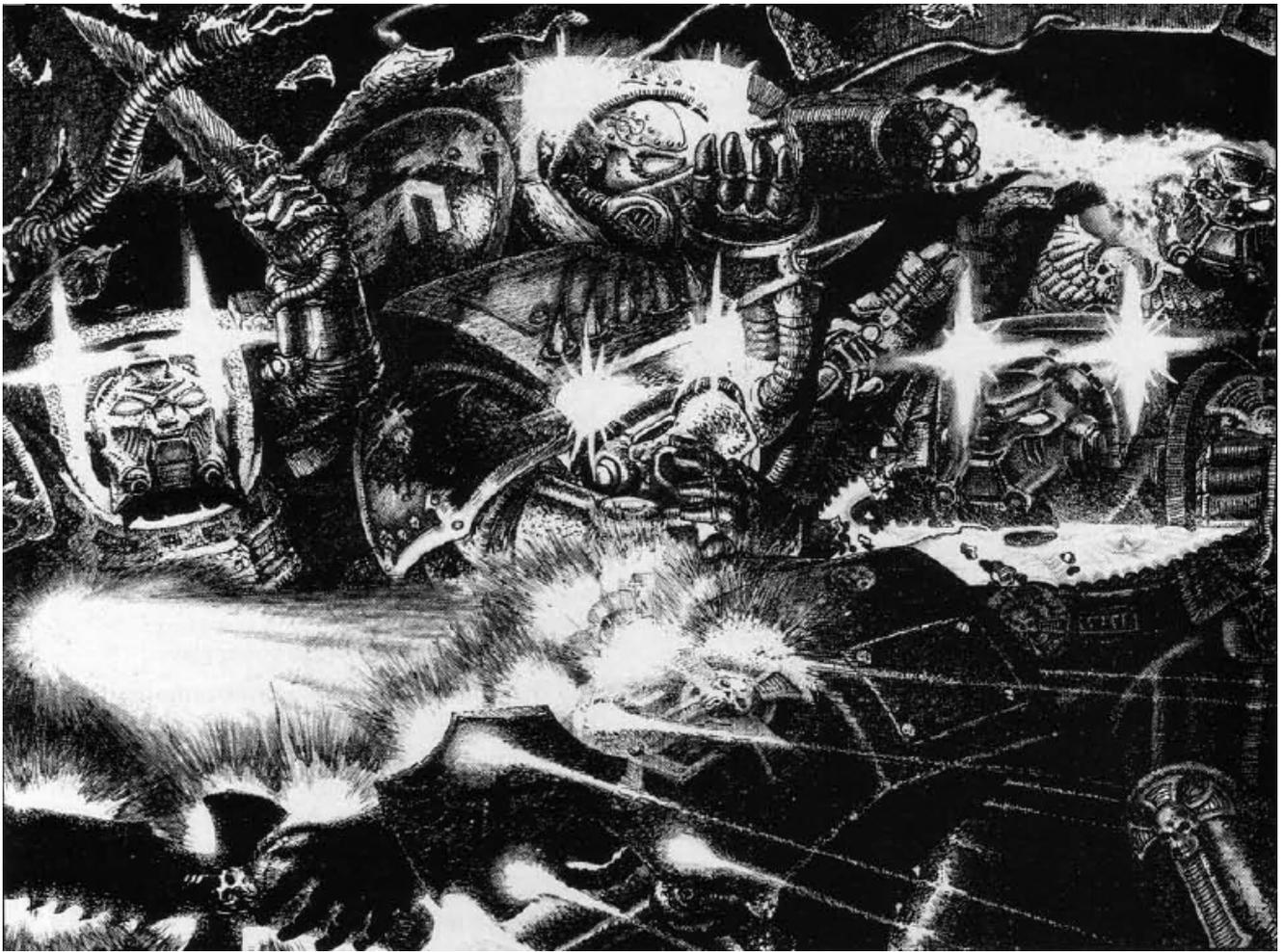
Strictement parlant, vous devez arrêter l'horloge à chaque fois que la figurine ennemie tire en état d'alerte. Toutefois, si les joueurs sont prêts à co-opérer et de lancer leurs dés rapidement, il n'est pas nécessaire de le faire.

En outre, les figurines ne peuvent jamais tirer en état d'Alerte pendant leur propre tour. Si, pendant votre tour, vous dépensez un PC pour un tir d'un Marine que vous avez déjà placé dans état d'alerte, l'état d'alerte est perdu et le marqueur doit être enlevé.

Une clarification importante aux règles d'état d'alerte de Space Hulk, est que la mise en état d'alerte ne pourra pas être effective avant le début du tour du joueur ennemi. Ceci signifie que si, un Marine est placée en état d'Alerte, mais avant la fin du tour de ce joueur, une figurine ennemi dépense des PC pour exécuter une action dans la visibilité directe et l'arc du feu de ce Marine, celui-ci ne peut pas tirer sur la figurine ennemie.

Se déplacer et tirer

Certaines armes donnent la possibilité de tirer en se déplaçant, comme indiqué sur la feuille de référence. Ces situations d'actions sont beaucoup plus importantes dans l'Impériale contre les traîtres que les combats contre les Genestealers. Bouger et tirer, permet à un Marine de se déplacer derrière un coin et tirer sur un ennemi en état d'alerte avant que celui-ci ne riposte.



POINTS DE COMMANDEMENT

Les deux joueurs ont de 1 à 6 points de commandement, et la présence d'un capitaine ajoute +2 au score, comme d'habitude. Vous aurez bien sûr, besoin d'un ensemble supplémentaire de points de commandement. Si vous n'avez pas un autre jeu, vous pouvez obtenir le même effet en lançant un dé. Une tasse renversée ou un écran en carton peuvent être utilisés pour dissimuler le total des points de commandement de l'autre joueur.

Toutes les règles pour l'utilisation de points de commandement contre les Genestealers dans Space Hulk s'appliquent ainsi, aux batailles entre Impérial et Marines Traîtres. La seule différence est qu'un joueur qui interrompt le tour de son adversaire, pour dépenser des PC, doit arrêter l'horloge au moment où il le fait. Cela signifie qu'un joueur ne sachant plus comment dépenser ses points de commandement, donnera essentiellement plus de temps à son adversaire pour planifier ses actions pour le reste du tour. Des décisions rapides dans cette situation sont vitales si vous êtes pour maintenir la pression sur votre adversaire. Avec les deux équipes armées, les joueurs trouveront que les points de commandement sont le plus souvent utile pour bloquer la LDV ou se déplacer à l'abri du tir ennemi.

POINTS D'ENTRÉE DES MARINES

Les points d'entrée des Marines sont semblables aux zones d'entrée des Stealers - cases où les Marines peuvent se déplacer en jeu. Les Marines utilisant un point d'entrée particulier, devrait être aligné à côté de ce point d'entrée, dans l'ordre ou ils vont entrer en jeu. Le joueur peut réorganiser ses escadrons de n'importe quelle manière, tout en respectant le scénario.

L'entrée sur la carte coûte 1 PA. Les Marines n'ont pas à rentrer en jeu, s'ils ne le veulent pas. Ils peuvent «se cacher» en dehors du jeu, aussi longtemps qu'ils le souhaitent, tout comme les Genestealers. Les Marines, toutefois, ne sont jamais forcés de se cacher. Les figurines ennemies ne sont pas autorisés à se tenir debout sur une case à côté d'un point d'entrée. En outre, quand les Marines hors de la carte entrent dans le jeu, on leur permet un mouvement et une action de tir.

SEQUENCE DE TOUR

Le jeu se déroule en tour alternatif, tout comme dans un jeu standard de Space Hulk. Cependant maintenant, les deux tours sont identiques. Lancez une pièce pour voir quel joueur commence la partie. La séquence de tour est:

1. Phase de commandement

(voir SpaceHulk)

2. Phase d'action des Marines

Comme dans Space Hulk. Une fois que vous avez terminé votre mouvement ou que le temps s'est écoulé, démarrer la phase de fin. A partir de ce moment-là, vous donnez à votre adversaire du temps pour planifier ses déplacements, alors essayez de terminer les deux prochaines phases le plus rapidement possible.

3. Phase de Fin

Retirez tous les marqueurs d'effet de sections ennemis. Celles-ci ont été placées dans le dernier tour de l'ennemi.

4. Phase de synchronisation

Calculer rapidement le délai pour le tour de votre adversaire. Régler et lancer le chronomètre.

CONTRAT ANNULE

Une bataille entre marines imperiaux et terminators traitres pour SPACE HULK / DEATHWING



Contrat annulé se passe dans un librarium (bibliothèque) ultra secret de l'Inquisition. Le librarium est situé dans une station spatiale cachée au milieu d'une ceinture d'astéroïdes en orbite autour d'une étoile lointaine dans un système inhabité. Cette antique bibliothèque renferme certains des écrits les plus précieux, et aussi les plus dangereux, que détient l'Inquisition sur les agissements du Chaos. Les informations contenues dans ces volumes sont si terribles qu'une seule copie de chacun des ouvrages est conservée.

De millénaire en millénaire, les copies manuscrites de ces écrits sont remplacées, recopiées avec méticulosité par les scribes du librarium. Il y a quelques années, l'un de ces scribes, frère Jacques, fut séduit par le pouvoir du Chaos et commença à étudier pour son propre compte les antiques grimoires. Il fut bientôt découvert par ses supérieurs mais il leur échappa en passant un pacte avec le grand immonde Maggotgurgle Pukeslime.

Jacques vendit son âme au démon en échange de son évasion et de la puissance du Chaos. Une copie du contrat fut cachée dans l'un des innombrables volumes du librarium. Le plan de Jacques fonctionna et il s'enfuit dans l'Oeil de la terreur rejoindre son maître le démon de Nurgle.

Le jeu raconte le retour de Jacques dans le librarium où il perdit son honneur. Pukeslime, décidant de s'amuser un peu, a donné à l'ex-scribe le moyen de récupérer son âme. Il devra pour cela retrouver la copie du contrat, détruire les autres volumes du librarium et s'échapper vivant. Pour aider Jacques dans sa mission, Pukeslime lui a fourni une armure terminator et deux pelotons complets de terminators traitres.

Avec une telle force à sa disposition, Jacques s'attend à ne rencontrer qu'une résistance symbolique ; après tout, que peuvent quelques scribes âgés contre quinze terminators de la Death Guard ! Ce qu'ignore le misérable, c'est que l'Inquisition a prévu son retour !

Depuis la disparition de Jacques, une garde d'honneur, composée des meilleurs terminators de quatre chapitres de space marines impériaux, est postée en permanence dans le librarium. Evidemment, Pukeslime était au courant de ce détail lorsqu'il proposa à Jacques de retrouver son âme.

Frère Jacques ne découvrira la présence des marines impériaux que lorsque lui et ses renégats seront entrés dans le librarium. Il devra alors livrer bataille aux meilleurs guerriers de l'Imperium, sachant qu'il a à perdre plus que sa vie !

OBJECTIFS

Les termes du marché entre Jacques et Pukeslime sont très précis : pour annuler le contrat sur son âme, il doit d'abord en retrouver la copie, puis mettre le feu à la bibliothèque et enfin s'échapper. Pour localiser le livre dans lequel est caché le contrat, Jacques devra fouiller le librarium. Une fois qu'il l'aura retrouvé, les autres ouvrages devront être totalement brûlés. Et, bien entendu, tout ceci n'aura servi à rien s'il n'arrive pas à s'enfuir vivant.

FORCES

IMPERIAUX

La garde d'honneur est constituée de quatre pelotons : seul le peloton Amael est en jeu en début de partie.

PELTON AMAEL DES BLOOD ANGELS

1 sergent avec fulgurant et gant de puissance
4 marines avec fulgurant et gant de puissance

PELTON BENEDICT DES ULTRAMARINES

1 sergent avec fulgurant et gant de puissance
1 marine avec canon d'assaut et gant de puissance
3 marines avec fulgurant et gant de puissance

PELTON HEZEKIAH DE LA DEATHWING DES DARK ANGELS

1 sergent avec fulgurant et gant de puissance
1 marine avec griffes
1 marine avec marteau et bouclier
2 marines avec fulgurant et gant de puissance

PELTON DANTE DES SALAMANDERS

1 capitaine avec fulgurant, épée de puissance et gant de puissance lance-grenades
1 marine avec canon d'assaut et gant de puissance
1 marine avec lance-flammes et gant de puissance
2 marines avec fulgurant et gant de puissance
Tous les marines de ces quatre pelotons sont équipés d'une quantité illimitée de grenades aveuglantes.

TRAITRES

Tous les renégats entrent en jeu dès le début de la partie. Il y a là quinze terminators de la Death Guard

FRERE JACQUES

1 marine avec fulgurant et gant de puissance

PELTON PESTILATO

1 capitaine avec fulgurant, épée de puissance et gant de puissance lance grenades
2 marines avec canon d'assaut et gant de puissance
1 marine avec lance-flammes et gant de puissance
3 marines avec fulgurant et gant de puissance

PELTON BUBONICUS

1 sergent avec fulgurant et gant de puissance
1 marine avec canon d'assaut et gant de puissance
1 marine avec lance-flammes et gant de puissance
4 marines avec fulgurant et gant de puissance
Chacun des marines renégats possède une quantité illimitée de grenades aveuglantes

DEPLOIEMENT

Le peloton Amael commence la partie déployé dans le hall (CONCOURSE). Les marines sont orientés comme le désire le joueur impérial ; ils peuvent commencer la partie en état d'alerte sans dépenser de points.

Les trois autres pelotons impériaux arrivent plus tard dans la partie par les zones d'entrée impériales (triangles blancs sur la carte). Ces zones d'entrée sont divisées en trois groupes de deux (2 au nord de la carte, 2 à l'ouest, 2 à l'est). Le joueur impérial doit assigner un peloton à chacun des trois côtés de la carte avant le début de la partie.

Avant de commencer à jouer, le joueur traître lance un dé pour chacun des pelotons impériaux en réserve afin de déterminer à quel tour il entrera en jeu.

| D6 | Tour d'entrée |
|-------|---------------|
| 1 - 2 | 5 |
| 3 - 4 | 6 |
| 5 - 6 | 7 |

Les terminators traîtres se déploient dans les quatre couloirs marqués de X sur la carte. Le joueur traître peut réarranger ses pelotons comme il le désire.

VICTOIRE

Si Jacques arrive à remplir ses objectif : retrouver le contrat, mettre le feu aux livres et s'enfuir, les traîtres gagnent.

Pour s'échapper, Jacques doit quitter le plateau par l'un des couloirs d'entrée des terminators traîtres, le jeu se termine alors immédiatement : le sort des autres traîtres n'a aucune importance. Les impériaux gagnent en empêchant Jacques de remplir ses objectifs.

REGLES SPECIALES

PORTES

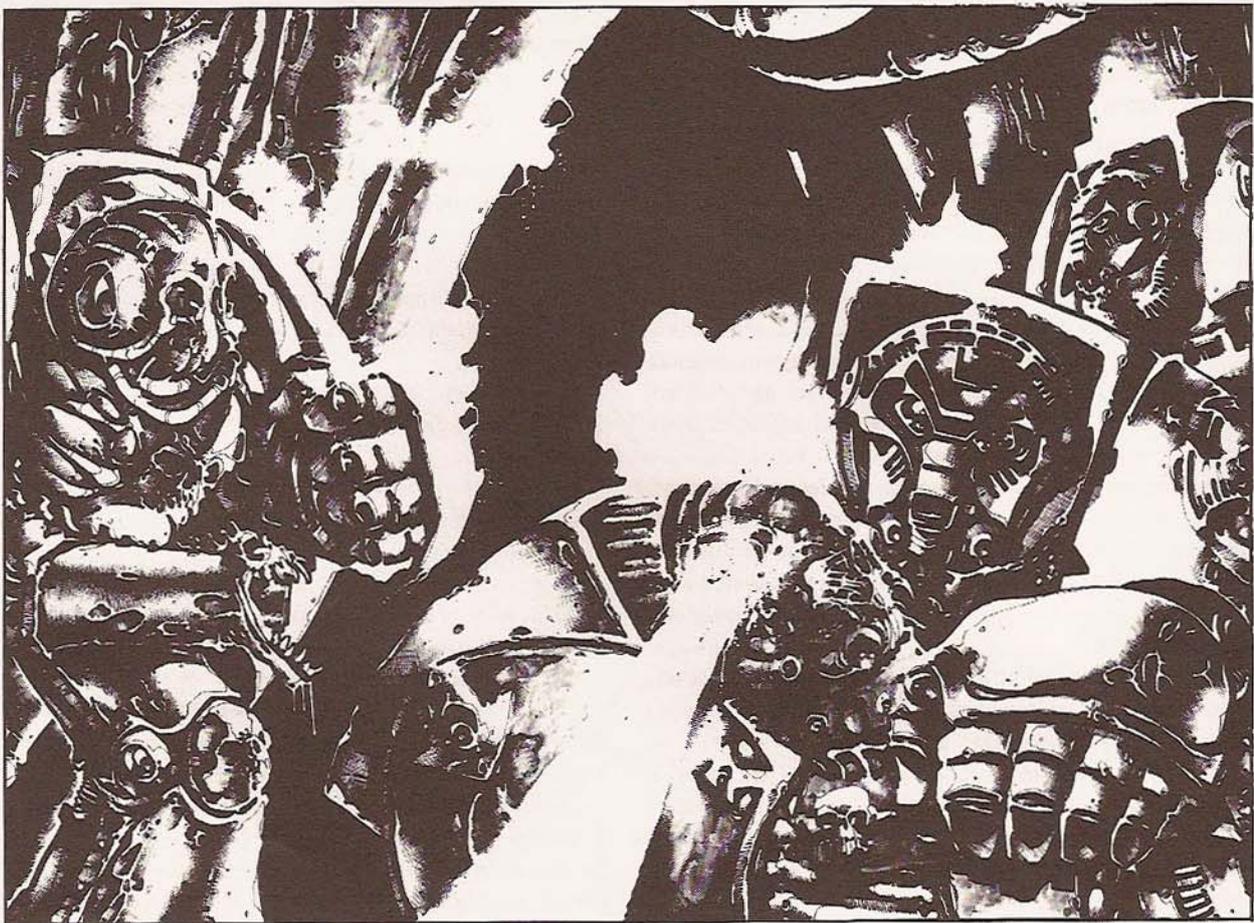
Les portes ont des serrures de sécurité et seuls les impériaux peuvent les ouvrir normalement. Les traîtres sont obligés de les détruire pour passer.

LE LIVRE

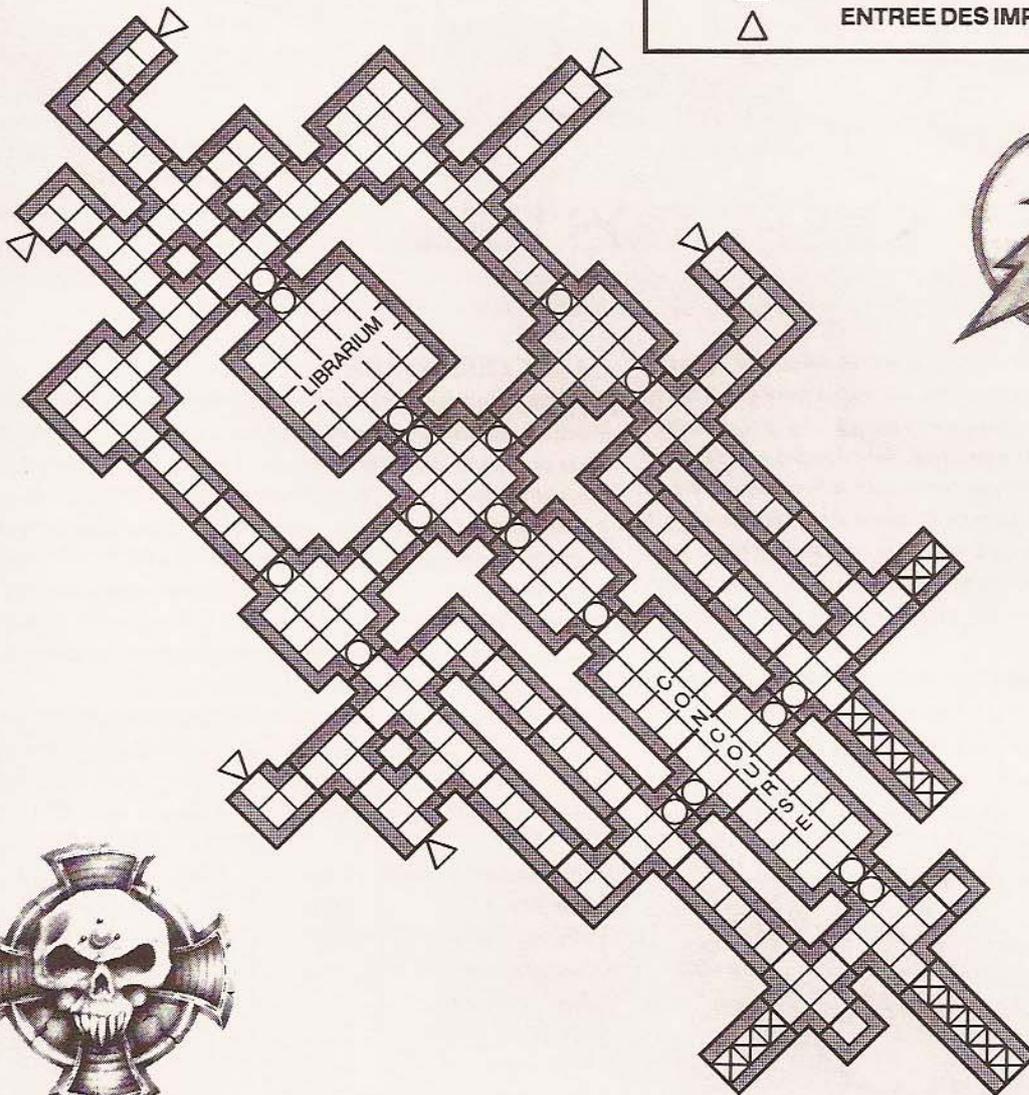
Pour chercher le volume dans lequel se trouve la copie du contrat, Jacques doit se trouver sur une case adjacente à un mur dans le librarium sans être obligatoirement orienté vers ce mur. La recherche du livre lui coûte 4 PA. Jacques peut chercher le livre plusieurs tours de suite (pourvu qu'il ait assez de PA ou de PC à dépenser chaque tour).

A chaque tour de recherche le joueur traître lance un dé : le résultat nécessaire pour retrouver le livre est 6 au premier tour, 5 au second, etc jusqu'au cinquième tour où le succès est automatique.

Lorsque Jacques trouve le livre, il le met dans le sac anti feu qu'il porte sur son épaule. Cette action ne coûte rien et le sac, plein ou vide n'a aucune influence sur les mouvements, les tirs ou les combats de Jacques. Le sac ne peut être ni endommagé, ni perdu, ni pris à Jacques.



| | |
|---|----------------------|
| ○ | PORTE |
| ⊗ | ENTREE DES TRAITRES |
| △ | ENTREE DES IMPERIAUX |



LE LIBRARIUM

Un tir de lance-flammes dans le librarium, à travers le librarium ou venant du librarium met automatiquement le feu aux livres. Les grenades à plasma dont sont munis les capitaines ont le même effet si elles sont lancées dans la pièce.

Si le librarium est incendié, il brûlera jusqu'à la fin de la partie (placez un marqueur de lance-flammes sur la section). Le feu de l'incendie n'est pas assez chaud pour inquiéter les terminators qui peuvent se déplacer normalement dans la section, mais il bloque les LDV.

Le joueur impérial n'a pas le droit d'incendier le librarium et ne peut ordonner un tir qui provoquerait ce résultat. Si un marine impérial reçoit accidentellement l'ordre d'effectuer une action qui mettrait le feu au librarium, il refusera d'obéir et les points dépensés pour cet ordre seront perdus.

Mettre le feu au librarium est l'une des conditions de victoire de Jacques. Si, cependant, un terminator du Chaos provoque l'incendie avant que Jacques n'ait retrouvé son contrat, la partie s'arrête immédiatement sur la victoire des impériaux.

Si, pour une raison ou pour une autre, le joueur traître ne peut plus incendier le librarium une fois que Jacques s'est emparé du contrat (s'il n'a plus aucun personnage possédant des armes incendiaires ou si ces personnages se trouvent à court de munitions), la partie s'arrête immédiatement sur la victoire des impériaux.

COMMENCEMENT DE LA PARTIE

- 1 Assemblez le plateau de jeu suivant la carte
- 2 Déployez les terminators traîtres
- 3 Déployez le premier peloton impérial et placez les pions «overwatch» pour les états d'alerte
- 4 Placez les autres pelotons impériaux près de leurs zones d'entrée et lancez le dé pour déterminer leurs tours d'arrivée.

**QUI ADMET LA DEFAITE
BLASPHEME CONTRE L'EMPEREUR**