

WITHEFLAG 2

Space Hulk

Chronique
Compte rendu
Scénarios
Peinture
Conseils

LE CADRAN



DE KAPLAN

UN JEU DE PASCAL ROLLY

LE PLAN K. ASSOCIATION LOI 1901
leplank@gmail.com - 06 72 14 39 29

EDITTO



Surprise !

Il ne nous aura pas fallu longtemps pour élargir la ligne éditoriale de White Flag, magazine initialement spécialisé dans les wargames « lights ». En effet, Space Hulk, le jeu que nous vous proposons de découvrir dans les pages suivantes, n'a rien d'un wargame.

Mais, Space Hulk est un mythe. Paru pour la première fois en 1989, puis une autre fois en 1996, le jeu a fait peau

neuve en Septembre dernier, dévoilant au monde sa troisième mouture. Et ils sont rares les jeux qui ont follement plu, ceux dont on se souvient avec nostalgie et qui ne prennent pas une ride, vingt ans après ! C'est pourquoi, en Space Marines de la première heure, en vieux soldats par trop longtemps inoccupés par la paix, avons-nous le devoir de revêtir une nouvelle fois notre armure Terminator ensanglantée, attention mon genou, et d'aller nettoyer les couloirs d'un vaisseau spatial à la dérive, infectés d'infâmes aliens, assoiffés de sang. Bref, nous ne pûmes résister à l'appel. Pûmes.

En outre, il faut bien avouer que les wargames dits légers ne sont pas légion, ceux-là même qui intéressent notre ligne éditoriale. Nous y reviendrons, naturellement. Et, nous en avons encore quelques bons en réserve, à vous présenter. Mais, il est probable que nous passions encore d'un genre à l'autre, au gré de nos envies. Ne pas se fixer de contraintes deviendra la règle.

En espérant que vous nous suivrez dans nos choix éclectiques, je vous souhaite une bonne lecture et m'en vais mettre un slip. Vive la saucisse libre.

olivier.jahchan@whiteflag.fr

Chronique

LA GUERRE, TOUJOURS LA GUERRE...

L'humanité est entrée dans son 41^e millénaire. L'espace a été conquis et des centaines de milliers de planètes ont été colonisées par l'Homme. Mais, cet empire est menacé par d'innombrables peuples extraterrestres, eux-mêmes avides d'étendre leur emprise sur la galaxie entière. Parmi les races connues, les Orks, Tau et autres Nécron n'ont de cesse de livrer une guerre sans limite.

La garde impériale, constituée de millions de soldats, représente le principal des armées humaines. Mais, une autre force militaire regroupe les plus puissants et fidèles guerriers de l'empire, l'élite envoyée en première ligne, une troupe de choc chargée des missions d'assaut éclair, d'élimination des chefs ennemis ou d'éradication des hérétiques : les Space Marines.



BLIPS!

Véritables machines de guerre, les Marines ont subi des modifications génétiques, héritant ainsi les gènes de leurs glorieux aînés. Des organes supplémentaires leur ont également été implantés, les rendant plus robustes que des hommes normaux. Leur entraînement et leur mental à toute épreuve les rendent insensibles à la peur. Ils n'ont que faire des émotions humaines. Leur unique but est de se battre, au nom de l'empereur. Leurs armes et leur armure, parmi les plus puissantes, ne font qu'un avec eux-mêmes, telles une seconde peau.

“Je me sacrifierai pour vous, sergent. Mais, il faut vraiment que j'aille aux toilettes avant...”

La race des Tyranides fait partie de leurs plus sérieux ennemis. Leur expansion est basée sur la destruction et l'engloutissement de planètes entières. Au premier de leurs rangs, les Genestealers, des aliens difformes, au crâne bulbeux, aux crocs acérés, aux griffes perforantes et aux membres multiples, forment une troupe de corps à corps rapide et efficace. Ils n'ont d'instinct que



pour tuer et implanter leur ADN dans le corps de leurs victimes, à l'aide de leur langue démesurée. Ainsi se multiplient-ils terriblement rapidement.

Les Tyranides traversent le vide spatial à travers des épaves de vaisseaux à la dérive, appelés Space Hulks, jusqu'à ce qu'ils soient attirés par une planète proche.

Il y a 600 ans, une furieuse bataille se déroula à bord d'un Space Hulk, au large de la planète Secoris. Malgré les très lourdes pertes infligées à l'ennemi, de nombreux Space Marines furent massacrés, laissant aux survivants de la défaite un sentiment de honte et de déshonneur.

Aujourd'hui, un Space Hulk, constitué d'une douzaine d'épaves agglomérées, a été localisé, non loin de la planète d'origine des Space Marines. Ces derniers y voient un signe du destin, l'occasion de se racheter et de venger leurs frères tombés, 600 ans plus tôt...



PREPAREZ LES MOUCHOIRS!

Difficile de décrire le contenu de la boîte, sans user de superlatifs et sans tirer la langue, façon cartoon, à la vue de tous les éléments de jeu. Si l'on devait résumer l'impression dégagée, « luxe » serait le mot adéquat. En effet, l'ensemble du matériel, lourd de quatre kilos, est marqué d'une grande beauté et d'une remarquable finition, allant jusque dans le moindre détail.

Le plateau de jeu est constitué de sections à assembler comme un puzzle, formant les couloirs et les pièces du vaisseau, un Space Hulk. Outre le fait d'être magnifiquement illustrée, chaque section est imprimée sur du carton très épais et en léger relief. Les marques d'impact sur les murs sont, par exemple, distinguables au toucher !

Les douze figurines de Space Marines fournies dans la boîte sont grandes, toutes uniques, fourmillent de détails microscopiques et se tiennent dans des postures de combat fort dynamiques. Beaucoup sont dotés d'un fulgurant, sorte de mitraillette de poing, tandis que d'autres possèdent des armes aussi

diverses que le canon d'assaut, le lance-flammes lourd, l'épée énergétique ou le marteau Tonnerre. Les vingt deux figurines de Genestealers sont tout aussi détaillées, arborant des membres très fins, tels leurs griffes ou leur langue.

Enfin, la boîte renferme un sablier, de sublimes portes posées sur socle, des marqueurs à profusion et notamment les « blips », représentant la présence radar de Genestealers non encore en vue des Space Marines. Un tableau de contrôle sert également à comptabiliser les points de Commandement utilisés par les Space Marines, ainsi que les munitions du canon d'assaut et les points Psi du Space Marine archiviste. Comble du raffinement, les cinq dés fournis sont même tâchés de sang !

LIVRE EPAIS ET REGLES COURTES

Ne vous fiez pas aux vingt-trois pages du livret de règles : Space Hulk est un jeu très simple qui s'explique et se comprend très rapidement.

Le jeu présente douze missions, chacune d'elles mettant en scène une aire de jeu spécifique, les forces en présence et l'objectif de partie. Il s'agira pour les Space Marines de détruire une pièce, récupérer un équipier inconscient, s'évader, retrouver un objet,

etc, tandis que les Genestealers devront, la plupart du temps, les en empêcher.

“En astronomie, pour vous, Uranus et orbite sont sûrement des obscénités...”
Claude Pinoteau

A chaque tour de jeu, le joueur dirigeant les Space Marines commence par piocher au hasard, et en secret, l'un des six pions Commandement, numérotés de 1 à 6. Les points indiqués sur le pion lui serviront pour effectuer des actions supplémentaires pendant son tour ou celui des Genestealers.

Ensuite, vient la phase où les Space Marines vont effectuer diverses actions, chaque soldat



possédant quatre points à utiliser. Tirer, réparer une arme enrayée, ouvrir ou fermer une porte, pivoter ou se déplacer d'une case coûtent une action. Reculer, se mettre en alerte, en garde ou tirer au lance-flammes coûtent deux actions.

Tirer consiste à lancer deux dés et éliminer la cible si l'un des dés affiche un six. Se mettre en alerte permet de tirer gratuitement, pendant le tour adverse, à chaque fois qu'un Genestealer effectue une action dans la ligne de vue du tireur. Se mettre en garde permet de retirer un dé au corps à corps, lors de chaque attaque ennemie portée sur le personnage en garde.

Quand les Space Marines ont fini de jouer, c'est aux Genestealers d'intervenir, en faisant entrer des blips de renfort sur leurs points d'entrée. Tant que ces derniers ne sont pas en ligne de vue du joueur Space Marine, celui-ci n'a aucun moyen de savoir combien de figurines les pions blips représentent (de une à trois pièces).

Une fois les blips de renfort entrés, chaque blip ou figurine de Genestealer possède six points d'action pour avancer, reculer, se déplacer latéralement, ouvrir ou fermer une porte, lancer une attaque de corps à corps.

Le corps à corps consiste à tirer trois dés pour le Genestealer, garder le meilleur d'entre eux et le comparer au seul dé lancé par le



joueur Space Marine. Le plus grand résultat l'emporte et l'adversaire est tué.

A ce corps de règles simples, s'ajoutent quelques cas supplémentaires : les armes spéciales donnent des bonus au tir ou au corps à corps (canon d'assaut, épée énergétique, griffes Eclair, etc.) / le tir soutenu permet d'améliorer les chances de toucher une cible que l'on vient de manquer / les fulgurants en alerte peuvent s'enrayer, quand les dés affichent un

double / un tir de lance-flammes empêche le franchissement de la zone enflammée / un Space Marine dispose d'un tir gratuit après chaque mouvement, tandis qu'un Genestealer bénéficie d'une rotation gratuite / les renforts des Genestealers sont illimités / tant qu'un sergent est présent dans l'escouade Space Marine, il est possible de refuser un pion Commandement tiré au hasard et d'en piocher un nouveau / le tour du joueur Space Marines dure trois minutes maximum, soit le temps d'un sablier / quand un Space Marine se situe à six cases ou moins d'une entrée ennemie, les renforts Genestealers doivent passer un tour, avant de pouvoir franchir cette entrée.

UN PUR JEU D'AMBIANCE !

Par son esthétique impeccable et quelques bonnes idées en matière de règles, le jeu parvient à installer une atmosphère digne du film

Quand y'en a pour deux, y'en a pour trois!

Space Hulk est prévu pour deux joueurs, mais, lorsque la mission jouée prévoit deux escouades Space Marines, il est aisé de faire participer un joueur supplémentaire, sans grandes modifications de règles.

Un joueur dirige les Genestealers et chaque escouade Space Marine est confiée à chacun des deux autres joueurs. A chaque tour, les deux joueurs Space Marine jouent leur escouade entièrement, l'une après l'autre, en décidant ensemble quelle escouade débutera. Leur objectif est commun. Les points de Commandement sont également à partager entre les deux escouades, d'un commun accord entre les deux joueurs.

EXIT !



“Alien” : que ce soit à cause des couloirs trop étroits pour y placer deux soldats côte à côte, du sablier décomptant le temps de jeu des Space Marines, des armes pouvant s’enrayer, des terribles capacités de mouvement et de combat au corps à corps des Genestealers, du nombre illimité de leurs renforts, des « blips » radar dissimulant leur nombre exact dans les couloirs, tout concorde à donner aux Space Marines des sueurs froides.

Dans ce contexte, l’intérêt du jeu, côté humain, consiste à coordonner les actions des membres de l’escouade entre tirs de couverture, progression vers l’objectif, utilisation des capacités spécifiques de chaque soldat et partage des points de Commandement. Chaque Space Marine ayant sa place dans le plan d’attaque, le but sera de tenir bon, équipe au complet, le plus longtemps possible. Cela est d’autant plus vrai qu’une seule défaillance mettra toute l’escouade en péril et qu’en général, il sera très difficile de développer un plan de secours.

Côté Genestealer, il s’agira de submerger l’ennemi, provoquer la faille au sein de son dispositif et de s’y engouffrer pour massacrer l’escouade entière. De prime abord, les actions du joueur Genestealer peuvent paraître moins variées que celles des Space Marines. Mais, la tactique développée, si elle s’avère différente, n’en est pas moins réelle. En outre, il est assez jubilatoire d’immiscer le doute dans les prises de décision de l’adversaire (déjà sous pression), en bluffant quant au nombre de Genestealers dissimulés sous les pions blips.

Le jeu présente ainsi deux manières distinctes de jouer. Les Space Marines privilégieront le tir à distance, quand les Genestealers chercheront le contact. Les missions étant, en général, courtes, sanglantes et assez déséquilibrées, on jouera en aller-retour, en alternant les rôles.

TACTIQUE, LEGER, FUN

Les couloirs étant étroits et les Space Marines ayant de grandes difficultés pour manoeuvrer, les tactiques envisageables pour chaque mission ne sont pas nombreuses. Il est ainsi fréquent qu’un plan soit donné pour meilleur que les autres, étant données les forces en présence et la disposition des lieux. De plus, certains soldats seront disposés au même endroit d’une partie à l’autre, pour couvrir tel couloir ou telle entrée. La partie tactique s’avère donc assez légère et il faudra une à deux

parties seulement pour révéler les différentes variantes de jeu disponibles lors d’une mission donnée. Malgré cela, le hasard contribuera à renouveler l’intérêt des parties, en intervenant dans différentes phases de jeu (combat, points de commandement, blips). En outre, certaines missions difficiles à remplir constitueront un défi à relever et prolongeront d’elles-mêmes la durée de vie du jeu. Enfin, s’il fallait le rappeler, le plateau de jeu modulaire vous permettra d’imaginer de nouveaux scénarios à l’infini !

En résumé, Space Hulk est un jeu simple, aux parties courtes et tendues. Un jeu développant des tactiques et des styles de jeu différents pour chaque camp. Un jeu mêlant légèreté tactique, excellente durée de vie et bonne dose de hasard. Les mécanismes de jeu sont en parfaite adéquation avec la forte ambiance dégagée. Le tout donne un résultat très “fun” et donne rudement envie de rejouer, une fois la partie achevée.

Equipe créative : voir crédits en page 21

Editeur : Games Workshop

Durée moyenne : 30-45 min.

Installation : 5 min.

Nombre joueurs : 2

Langue : français

Règles : 23 pages

Echelle : 1 figurine / 1 soldat

Période : futuriste

Compte rendu

Mes frères! En ce jour béni, le capitaine Raphaël nous fait l'honneur de nous confier la première mission d'assaut. Notre objectif consiste à détruire le mécanisme central permettant le largage de nacelles de sauvetage qui ont été localisées sur le flanc du vaisseau.

Connectez-vous au plan de la zone. Voici le schéma d'attaque. Objectif : détruire la salle de contrôle D au lance-flammes. Nous investirons la zone par le couloir A. Je serai en tête, suivi de Goriel, Noctis et Zaël. Frère Deino fermera la marche.

Nous sécuriserons les couloirs B et C. Je me chargerai du couloir B, suivi de Noctis. Goriel avancera dans le couloir C, suivi de Zaël et de son lance-flammes lourd. Deino couvrira nos arrières.

Nous progresserons en parallèle dans les deux couloirs, jusqu'aux croisements. Noctis et moi ferons le ménage au niveau du croisement F et détruirons la porte de la salle de contrôle D. Dans l'autre couloir, Goriel se postera au delà du croisement E, afin de se mettre à portée des entrées ennemies et de ralentir leur arrivée. Derrière lui, Zaël arrosera le croisement E au promethium, empêchant tout accès de ce côté là.

Enfin, Zaël détruira la salle de contrôle en tirant à distance, à partir du croisement E. Le temps estimé pour atteindre l'objectif est de 2h20.

Que l'empereur nous guide, mes frères. Que son nom soit glorifié et que notre mort lui rende hommage!

**SERGEN'T
LORENZO**



**FRERE
GORIEL**



**FRERE
ZAEEL**



**FRERE
NOCTIS**



**FRERE
DEINO**



MISSION SUICIDE

ESCOUADE LORENZO

- 1 Sergent Lorenzo
- 2 Frère Goriel
- 3 Frère Noctis
- 4 Frère Zaël
- 5 Frère Deino

- 1 Sergent Lorenzo
- 3 Frère Noctis

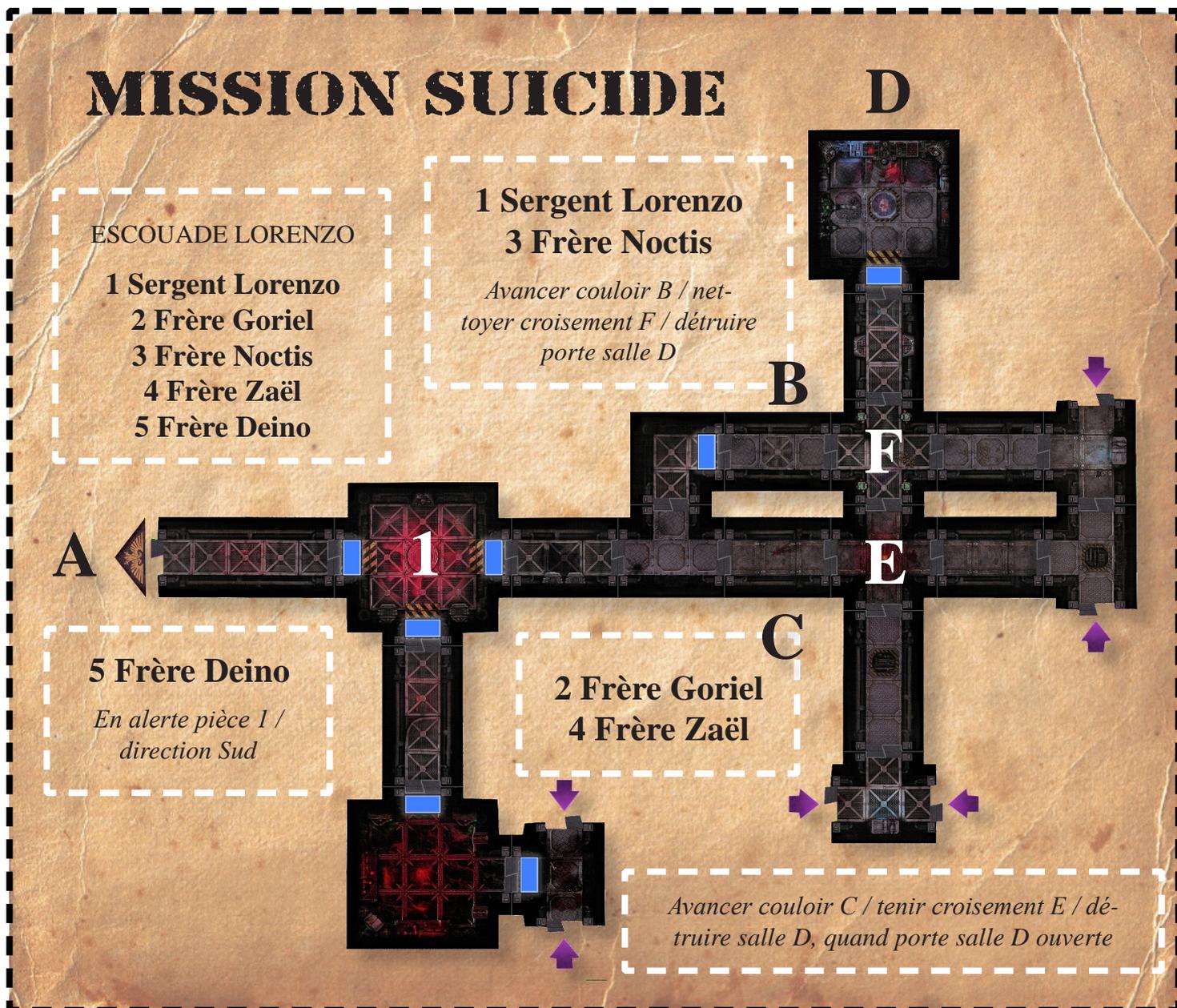
Avancer couloir B / nettoyer croisement F / détruire porte salle D

- 5 Frère Deino

En alerte pièce 1 / direction Sud

- 2 Frère Goriel
- 4 Frère Zaël

Avancer couloir C / tenir croisement E / détruire salle D, quand porte salle D ouverte



Bien que dépourvus d'intelligence, les Genestealers agissent de façon coordonnée et s'adaptent aux situations de combat, guidés par une sorte de conscience collective, appelée l'esprit de ruche. Leur instinct destructeur et leur insatiable soif de sang leur permettent ainsi de développer une stratégie d'ensemble, telle qu'elle pourrait être élaborée par un chef militaire.

Ainsi, à mesure que vos hommes avanceront, il est prévisible que les Genestealers ressentiront l'impérieuse nécessité de défendre la salle de contrôle. Attendez-vous donc à ce qu'ils s'amassent devant cette pièce. De même, soyez grandement sur vos gardes au moment de négocier le virage pour entrer dans le couloir B. Prendre position derrière la porte sera l'une des clés de la réussite de la mission. La manoeuvre s'annonce délicate et les Genestealers en auront pleinement conscience. N'ayez aucun doute sur ce point, sergent.



00.03.18.2PC

• **Sergent** : escouade Lorenzo, en progression. Mode reconnaissance. Portes Sud et Est, salle 1, détruites à distance. Visuel couloir C dégagé. Escouade en action (1).

• **Goriel** : je détecte une présence radar au Sud de la pièce 1. Confirmé par bruit mécanique d'ouverture de porte.

• **Sergent** : présences radar également détectées au-delà des croisements E et F, convergeant vers couloir B. Total : quatre groupes d'ennemis en approche (2). Tenons-nous prêts, mes frères. L'heure que nous attendions depuis si longtemps est arrivée. Pour l'empereur !

• **Escouade** : pour l'empereur !

00.03.26.2PC

• **Sergent** : Resserrez les rangs, soldats. Frère Deino, priorité absolue pour prendre position en salle 1. Ennemis en approche très rapide. Pas le moment de faire dans votre armure. Couvrez nous.



• **Deino** : arme enrayée, sergent. Risque mineur (5). Genestealers hors d'atteinte, jusqu'à prochaines salves.



• **Deino** : reçu, sergent. Porte au Sud de la salle 1 détruite. Visuel sur



• **Capitaine** : sergent, prévoyez dès que possible procédure de désenrayement d'urgence dans plan de progression.

deux Genestealers en progression rapide. Distance approximative : huit portées. Mode alerte (3).

• **Sergent** : deux nouveaux blips radar en affluence. Total : un derrière porte, couloir B, trois, croisements E et F et un en attente, couloir devant salle D, objectif de mission (4). Deino ! Qu'est-ce que vous attendez pour vider votre chargeur, bordel ?



• **Sergent** : reçu, capitaine.



00.03.33.5PC

- **Sergent** : L'ennemi afflue de partout ! Je prends le couloir B. Mode alerte. Position : dans le coude, avant la porte. Goriel, avance maximale dans le couloir C, comme prévu (6).
- **Goriel** : progression rapide effectuée. Aucun ennemi en visuel, dans couloir C. Forte présence radar dans couloirs adjacents. Fulgurant enclenché. Mode alerte.
- **Deino** : salle 1. Un genestealer touché sur les deux. Fulgurant en alerte. Ennemi survivant à quatre portées. Danger faible (7).
- **Sergent** : Porte couloir B ouverte. Deux Genestealers abattus. Arme non enrayée...
- **Goriel** : croisement E. Trois cibles touchées. Aucun dégât. Disponible pour progression (8).

00.03.46.2PC

- **Deino** : cible abattue. Plus aucune présence radar, Sud salle 1.
- **Sergent** : attention ! Communications perturbées. Ordres disponibles trop restreints. Impossible de franchir virage, couloir B. Reste en position. Noctis, derrière

- moi, mode alerte. Goriel, priorité progression, vers croisement E. Zaël, collez Goriel. Préparez lance-flammes lourd.
- **Zaël** : progression sans danger. Goriel en position. Les blips radar amassés, croisement E, viennent de se disperser. L'ennemi a senti la chaleur du feu sacré. Mes frères, par l'empereur, nous allons purifier ce vaisseau. Nous...
- **Sergent** : deux Genestealers en approche sur moi, couloir B ! Pre-

mière cible touchée, mais arme enrayée. Procédure de désenrayement enclenchée. Deuxième cible abattue avant d'atteindre corps à corps.

- **Goriel** : couloir C. Visuel sur cible en progression. Tir manqué.
- **Sergent** : trois nouvelles cibles en approche. Tir manqué. Première cible au contact dans une portée.
- **Goriel** : tir soutenu sur cible. Manqué.
- **Sergent** : tir manqué. Cible au contact. Epée énergétique enclenchée.
- **Goriel** : cible touchée. Corps à

Liens utiles

- Le site de l'éditeur : www.games-workshop.com
- La mission XIII, ou comment créer ses propres scénarios : <http://www.games-workshop.com/gws/content/article.jsp?aId=700024a>
- La FAQ : <https://www.games-workshop.com/gws/content/article.jsp?aId=4600019>
- le magazine White Dwarf traitant des jeux GW : <http://www.games-workshop.com/gws/content/whiteDwarfLanding.jsp?articleCatId=1100004a>

corps évité. Couloir C sécurisé.

Sergent : Cible contact abattue. Ne suis plus en alerte. Derrière moi, Noctis, préparez-vous.

- **Noctis** : tenez bon sergent !
- **Sergent** : tir opportuniste manqué. Seconde cible au contact (9).



• **Noctis** : il reste encore à défoncer la porte de la salle de contrôle !

• **Deino** : position, virage couloir B. Mode course, désarmé. L'ennemi est derrière moi et me rattrapera bientôt ! J'arrive Noctis !

• **Noctis** : trois stealers, statiques



d é s a r m é .
Présence ennemie derrière moi.

00.03.57.4PC

• **Noctis** : relève de commandement. Sergent Lorenzo tué. poursuite du plan d'attaque initial. Deino, besoin de renforts. Décrochez salle 1. Avancez vers couloir B. Je prends la priorité progression. Passage virage couloir B.

• **Goriel** : avancée couloir C vers croisement E. Prise de position pour mode alerte. Risque maximal. Deux portées seulement avant contact éventuel (10).

• **Zaël** : bordel, laissez moi allumer le feu. Je vais leur montrer moi ce qu...

• **Noctis** : trois Genestealers abattus ! Deux autres en approche (10). Deino, bouge ton cul, putain ! Ils arrivent de partout !

• **Deino** : position : sortie salle 1 vers couloir B. Mode course,

• **Goriel** : un Genestealer tué. Demande priorité progression pour franchir croisement E !

• **Noctis** : couloir B nettoyé ! Priorité progression accordée, Goriel. Que l'empereur soit avec nous !

00.03.57.5PC

• **Goriel** : croisement E franchi ! Mise en alerte pour surveillance des deux entrées ennemies à l'Est. Je vous couvre les gars ! Foncez vers l'objectif ! Je ne tiendrai pas longtemps !

• **Zaël** : croisement E enflammé ! Arrières Goriel sécurisés (11). J'ai avancé de deux portées, prêt à arrosier la salle D, mes frères !

depuis début de mission devant salle D, mis en mouvement ! Arme enrayée ! Contaaaaact !!!

• **Deino** : Noctis !!!

• **Noctis** : tête arrachée avec gant énergétique ! Ne suis plus en alee-eeerte ! Nouvelle attaaaaaque!

• **Goriel** : un stealer tué à bout portant.

00.03.68.5PC

• **Goriel** : Noctis ne répond plus ! On va tous y passer, bordel !

• **Zaël** : ça, on le sait déjà ! J'ai pris la priorité ! Couloir au Sud du croisement E et croisement F enflammés. Plus de Genestealers de mon côté (12). Occupez-vous de



m'ouvrir la porte de cette putain de salle de contrôle ! Suis en position de tir ! L'ennemi arrive sur moi de tous les côtés, bordel !

• **Deino** : un Genestealer devant moi dans couloir B !!! Je fonce dessus !

• **Goriel** : suis trop loin pour espérer tirer sur la porte salle D. Couloir obstrué d'ennemis ! Progression lente. Mode alerte (12) !!!

• **Deino** : couloir C. Cible dé-gommée en pleine progression ! L'empereur est avec nous !!! Mais l'ennemi est encore sur mes talons (12) !!!

• **Zaël** : alors l'empereur est vraiment avec nous ! Car, si l'ennemi

te lâche pour venir sur moi, je n'ai le temps de rien faire !

• **Goriel** : ennemi au contact.

00.03.83.4PC

• **Deino** : vitesse maximale, avec priorité progression. Prise de position devant porte salle D ! Impossible de tirer encore !

• **Zaël** : je te couvre ! Croisement F enflammé (13) ! Je n'ai que le temps que d'appuyer sur la gâchette, Deino ! Ennemis à portée de griffes autour de moi ! Défonce cette putain de porte et dégage !!!!

00.03.99.3PC

• **Deino** : Tir enclenché sur porte, salle D. Elle résiste !

• **Zaël** : magne-toi, Deino ! Ils sont à mes fesses!

• **Deino** : tir soutenu ! La porte résiste encore !

• **Zaël** : qu'est-ce que tu fous bordel ?! Je ne tiens plus !

• **Deino** : porte détruite ! Recul stratégique engagé !!!

• **Zaël** : feu à volonté ! Allez brûler en enfer, sales ve / perte de signal.

• **Deino** : perte de signal.

- MISSION ACCOMPLIE -

Dans l'espace, le silence est infini...

Une à deux semaines seulement après parution, Space Hulk fut en rupture de stock. Conformément à l'annonce faite avant la sortie du jeu par l'éditeur Games Workshop, aucun tirage supplémentaire ne semble prévu. Ainsi le jeu est-il désormais introuvable. Games workshop ayant gardé le silence quant à notre demande d'interview, il nous reste à espérer que l'opération de vente jusqu'à épuisement de stock soit une stratégie marketing et que Space Hulk paraitra de nouveau pour combler les acheteurs alléchés, pour l'heure insatisfaits. Qui vivra verra.

Interview

VINCENT MIR

Peintre émérite et membre de
la Team Toulouse



Après mûre réflexion, la décision a été prise d'illustrer les pages du magazine avec des figurines non peintes, pour montrer qu'il est parfaitement possible de jouer ainsi à Space Hulk. Notre incompetence en matière de peinture sur figurines nous confirma pleinement dans ce choix. Cependant, parler d'un jeu made in Games Workshop, sans parler peinture aurait été sacrilège. C'est pourquoi nous nous sommes tournés vers un talentueux peintre sur figurines, Vincent Mir, membre de la non moins prestigieuse Team Toulouse Création, regroupant des pros de la figurine. Pas besoin d'en rajouter : vous aurez compris que ce sont les meilleurs.

WHITE FLAG Pouvez-vous vous présenter?

VINCENT MIR : Vincent, 33 ans, peintre depuis... Oulla... En fait, j'ai commencé, comme beaucoup, par peindre mes figurines HeroQuest (MB) à la peinture de maquette. J'avais tellement accroché au format et à l'univers

de ce jeu que je n'ai jamais terminé l'USS Enterprise qui traînait sur mon bureau. C'est bien sûr dans les pages "Heavy metal" du magazine White Dwarf que j'ai puisé mes premiers conseils. Ma passion, et du coup mon niveau de peinture, n'ont pourtant décollé que bien plus tard : la découverte d'un nouveau jeu (Confrontation, paru chez Rackham), d'une gamme de figurines d'une finesse incroyable et la constitution d'un groupe de peintres-joueurs, gravitant autour de ce petit monde - la naissance de la Team Toulouse Création - a tout accéléré. L'émulation artistique et la présence de jeunes mais grands talents m'ont poussé à améliorer sans cesse ma technique et mon sens de la mise en couleur. C'est cette émulation réciproque que j'essaie de transmettre aujourd'hui dans les conseils et les tutoriaux de peinture que je réalise.

WF : Pouvez-vous présenter la Team Toulouse Création ?

VM : La Team Toulouse Création est une association loi 1901, basée sur une forte communauté de figurinistes toulousains. Les membres participent activement à la vie du petit monde de la figurine en étant

présents sur de nombreux évènements et concours, en publiant des articles dans la presse spécialisée et sur le net, et en organisant des activités de peinture et de sculpture régulièrement. Depuis Janvier 2005, afin de financer les déplacements, matériel et activités de ses membres, la Team Toulouse Création met son talent au service des professionnels.

Cette blague ! On a tous été néophyte, au début !

WF : Quel matériel vous semble-t-il indispensable pour bien débiter dans la peinture sur figurines ?

VM : Pour débiter dans de bonnes conditions, il n'y a pas de secret, il faut utiliser le matériel créé pour le "hobby" : un X-Acto et une lime pour préparer ses figurines, une bombe de sous-couche (indispensable avant d'attaquer la mise en couleur, blanche ou noire selon sa préférence), un bon pinceau, et bien sûr de la peinture acrylique adaptée. Les magasins d'art et de bricolage sont idéaux pour les mini-outils et les pinceaux, bien moins chers qu'en boutique spécialisée. Mais c'est chez son revendeur de figurines préféré que l'on trouvera les meilleures gammes de peinture.

Créons des liens

- Le blog de Vincent : <http://www.bleusalifonce.com>
- Le site de la Team Toulouse : <http://www.ttcreation.com>

WF : Quels conseils donneriez-vous à un peintre débutant ?

VM : *Le plus important conseil, le plus fondamental, est de ne pas rester tout seul ! Intégrer un groupe de peintres est essentiel pour profiter de l'émulation, recevoir des conseils, s'apercevoir rapidement de ses points forts et points faibles. La technologie actuelle permet de briser les frontières et les forums de discussion pour peintres débutants ont bien fleuri sur la toile. Ne surtout pas hésiter à y participer et à montrer rapidement ses premières œuvres. Pour des conseils plus techniques, lire les tutoriaux sur Internet, visiter les sites des maîtres en la matière, se procurer des livres ou des DVD de peinture, tout cela permet bien évidemment de se faire une culture solide de ce noble art.*

WF : Auriez-vous une technique accessible à un néophyte pour peindre une figurine de manière satisfaisante et plus ou moins rapidement ?

VM : *Pour peindre rapidement une figurine, il faut avant tout travailler ses aplats, c'est à dire la couleur de base de la zone à peindre. Prenons une cape bleu par exemple : avant d'attaquer des éventuels ombrages ou éclaircissements, il faut bien s'assurer que la première couche*

est d'un bleu bien uniforme. Plus les aplats sont propres, plus le travail des couches suivantes est facile. Ensuite, tout est une question de technique. Mais, vu l'échelle, il ne faut pas hésiter à pousser au maximum les contrastes (assombrir jusqu'au noir, éclaircir jusqu'au blanc). L'impact visuel sur une table de jeu n'en sera que plus impressionnant.

WF : Les figurines de Space Hulk sont en plastique. Les peindre requière-t-il une technique différente que de peindre des figurines en plomb ?

VM : *Pas du tout ! Une figurine, qu'elle soit en métal, en résine ou en plastique, reçoit de toute façon la même sous-couche (blanche ou noire). Dès lors, il n'y a plus aucune différence, au niveau visuel et pratique.*

WF : Un néophyte n'ayant aucun talent artistique peut-il atteindre votre niveau, à force d'application? Quelles qualités demande la peinture sur figurines selon vous?

VM : *Cette blague ! On a tous été néophyte, au début ! Il faut surtout s'armer de patience, avoir un peu de temps et de tranquillité pour peindre dans de bonnes conditions, apprendre les techniques de base et les adapter à son propre style. Il faut aussi se réserver une part d'autocritique positive : votre style de peinture ne va forcément pas plaire à tout le monde, mais ne le changez pas pour faire plaisir aux autres, cultivez la différence tout en améliorant votre technique. Les louanges finiront par pleuvoir !*

Pages suivantes :
les oeuvres de Vincent









RESULTATS !

WHITE FLAG 1

C'est vous qui en parlez le mieux !



• *Avec quelle joie, quelle ivresse, ai-je découvert ce monumental magazine, amenant à un degré de perfection inégalé la littérature wargamique ! Ô toi, wargamer esseulé, relève la tête et déploie bien haut le nouvel étendard redempteur : WHITE FLAG !*

Lionel JARRY - LE GRAND QUEVILLY - gagnant du concours White Flag n°1, remporte une boîte de jeu Storm over Stalingrad.

• *40 mots ne suffiront pas pour décrire l'enthousiasme qui m'a envahi suite à la lecture de ce magazine hors du commun. Aussi résumerai-je ma pensée en seulement 2 mots : bravo et respect. Un conseil : changez rien ! - Sebastien*

• *White Flag! ton Drapeau Blanc n'est pas synonyme de défaite! Il nous invite à devenir des No-Lifes du noble art : le Wargame ! Plus de femmes, plus d'enfants, plus de sexe! Juste pousser des petits pions en cartons! White Flag, on t'aime! - Frédéric*

• *Whiteflag1, c'est cinq minutes sur l'ordi, deux sur l'imprimante stratégiquement installée près du boss, quinze à filer, Whiteflag1 caché sous la chemise... C'est aussi la délivrance : du bonheur à feuilleter à l'abri des regards, dans les toilettes du personnel ! - Renaud*

• *White Flag, la plus belle surprise de la rentrée! Un fanzine accessible, drôle, informatif, instructif et beau comme un Tigre ! En un mot : chatoyant ! Jamais autant de stratèges ne furent autant redevables envers si peu. - Stavros*

www.LudikBazar.com

Le premier site
de destockage
de jeux de simulation

MISSION

XIII ERADICATION

FORCES & DEPLOIEMENT

- **Space Marines** : le joueur Space Marine dispose d'une escouade, qui consiste en un Sergent avec fulgurant et épée énergétique, un Space Marine avec canon d'assaut et gantelet énergétique et trois Space Marines avec fulgurant et gantelet énergétique. Le joueur Space Marine déploie l'escouade sur les cases de départ indiquées sur la carte.
- **Genestealers** : le joueur Genestealer commence la mission avec un blip et reçoit deux blips de renfort par tour. Les blips peuvent arriver par n'importe quelle zone d'entrée.

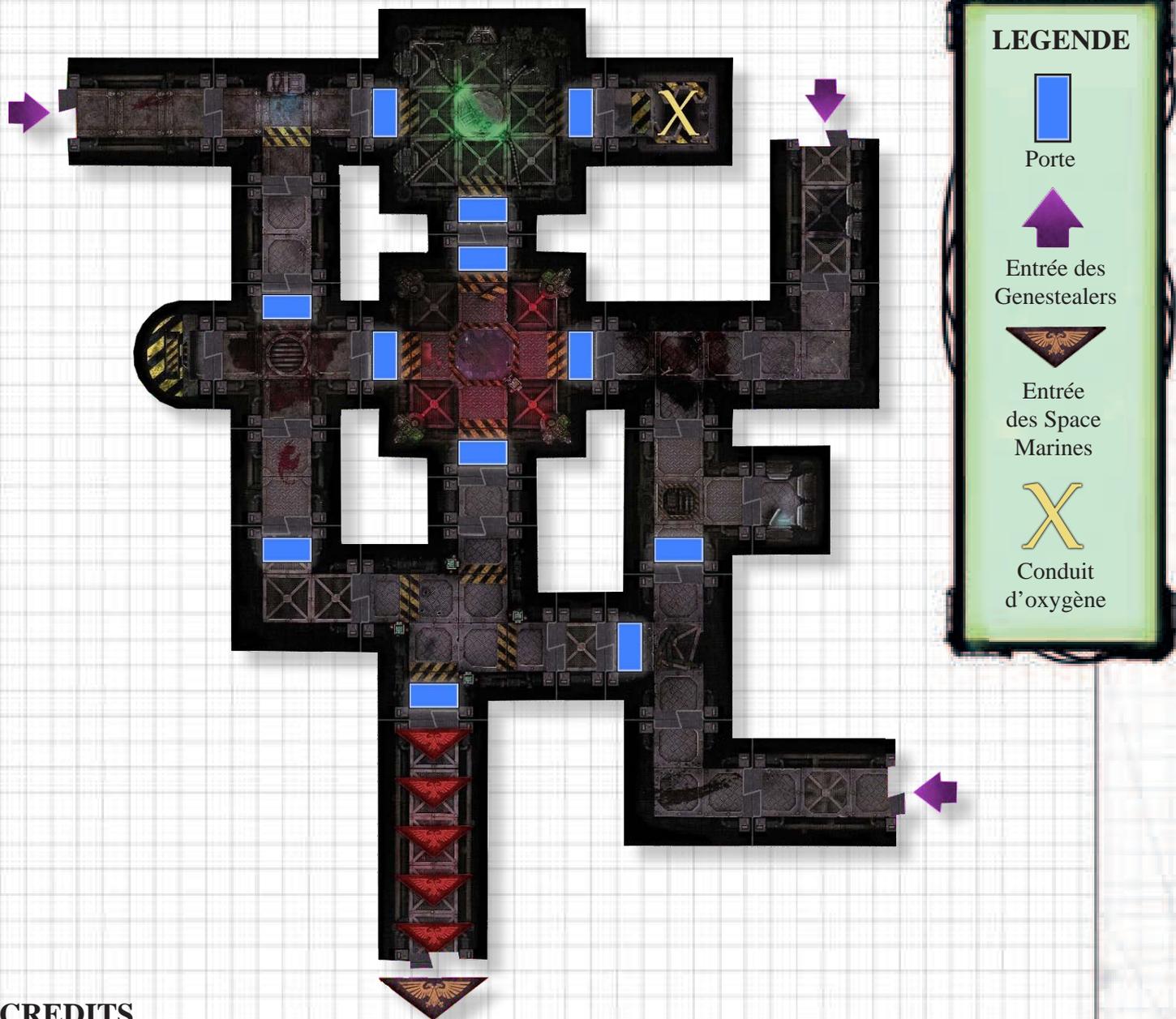
REGLES SPECIALES

Aucune.

VICTOIRE

- Le joueur Space Marine gagne s'il tire deux fois au canon d'assaut sur le conduit d'oxygène, indiqué sur la carte. Lorsque cela se produit, la partie se termine immédiatement sur une victoire des Space Marines. Le canon d'assaut a le droit de viser une case vide pour atteindre son objectif.
- Le joueur Genestealer gagne s'il tue le Space Marine armé du canon d'assaut ou si celui-ci tombe à court de munitions avant d'avoir tiré deux fois sur le conduit d'oxygène.

On a détecté une zone du vaisseau où de nombreux Genestealers semblent concentrés : le centre de la ruche, probablement. Non loin, a été localisé l'un des conduits principaux irrigant la zone en oxygène. L'ordre a donc été donné de le détruire, afin d'asphyxier le plus grand nombre de tyranides. Les hommes de l'escouade Lorenzo ont été désignés pour accomplir cette mission.



LEGENDE



Porte



Entrée des
Genestealers



Entrée
des Space
Marines



Conduit
d'oxygène

CREDITS

Space Hulk est un jeu créé par : Richard Halliwell. **Illustrations :** John Blanche, Alex Boyd, Rob Carey, Paul Dainton, Dave Gallagher, Neil Hodgson, Nuala Kinrade, Adrian Smith. **Conception graphique :** Carl Dafforn, Emma Parrington, Mark Raynor. **'Eavy Metal :** Fil Dunn, Neil Green, Darren Latham, Keith Robertson, Joe Tomaszewski, Anja Wettergen, Kirsten Williams. **Concepteurs de jeu :** Alessio Cavatore, Robin Cruddace, Graham Davey, Andy Hoare, Jervis Johnson, Andrew Kenrick, Phil Kelly, Jeremy Vetock, Matthew Ward. **Equipe Hobby :** Dave Andrews, Nick Bayton, Mark Jones, Chad Mierzwa, Chris Peach, Stuart White. **Sculpture de figurines :** Mike Anderson, Juan Diaz, Martin Footitt, Jes Goodwin, Colin Grayson, Mark Harrisson, Alex Hedström, Matt Holland, Neil Langdown, Alan Perry, Ally Morrisson, Trish Carden, Brian Nelson, Seb Perbet, Dale Stringer, Dave Thomas, Tom Walton, Johny Ware. **Production & reprographie :** Simon Burton, Chris Eggar, Marc Elliott, Kris Jaggars, Madeleine Tighe. **Version française :** Philippe Beaubrun, Sébastien Delmas & Laurent Philibert-Caillat.

MISSION

XIII

SAUVETAGE

FORCES & DEPLOIEMENT

- **Space Marines** : le joueur Space Marine dispose de deux escouades. L'escouade 1 consiste en un Sergent avec épée énergétique, un Space Marine avec lance-flammes lourd, deux Space Marines avec fulgurant et un Space Marine avec griffes éclairs. L'escouade 2 consiste en un Sergent avec marteau Tonnerre et bouclier Tempête, un Space Marine avec canon d'assaut et trois Space Marines avec fulgurant. L'escouade 1 se déploie sur la zone de départ A et l'escouade 2 sur la zone de départ B, indiquées sur la carte.
- **Genestealers** : le joueur Genestealer commence la mission avec quatre blips et reçoit deux blips de renfort par tour. Les blips peuvent arriver par n'importe quelle zone d'entrée.

REGLES SPECIALES

- Avant de débiter la partie, placez un marqueur à côté du tableau de contrôle Space Marine. Ce marqueur et ceux qui lui seront assimilés plus tard sont appelés "marqueurs de recherche".
- A chaque fois qu'un Space Marine a une ligne de vue sur la case centrale d'une pièce marquée sur la carte par une croix, il doit lancer un dé pour savoir s'il trouve l'archiviste dans cette pièce. Si le résultat du dé est inférieur ou égal au nombre de marqueurs de recherche, l'archiviste est placé sur la case centrale de la pièce, en position couchée (pour signifier qu'il est inconscient). Si le résultat du dé est supérieur, ajoutez un marqueur de recherche et placez un autre marqueur sur la pièce pour indiquer qu'elle a été fouillée. L'archiviste ne s'y trouve donc pas.
- Un Genestealer situé sur la case centrale d'une pièce empêche qu'elle soit fouillée. Par ailleurs, tirer au lance-flammes sur une pièce rend ensuite sa fouille impossible.
- Relever l'archiviste coûte 1 PA à un Space Marine se trouvant sur une case adjacente et lui faisant face. On tire alors deux dés et on retranche au résultat obtenu le nombre de marqueurs de recherche. Ce résultat final correspond au nombre de points Psi à indiquer sur le tableau de bord. L'archiviste intègre ensuite l'escouade l'ayant ranimé, à compter du tour suivant.
- Les Genestealers ne peuvent pas attaquer l'archiviste tant qu'il est inconscient, trop occupés à repousser d'abord les Space Marines conscients! De plus, tant qu'il reste couché, l'archiviste bloque les mouvements mais pas les lignes de vue.

VICTOIRE

Le joueur Space Marine gagne si l'archiviste s'échappe par la zone de sortie indiquée sur la carte. S'il est tué, le joueur Genestealer remporte la partie.

Conseils

JOUEUR GENESTEALER

To be or not to be chair à canon

Bien que vos renforts arrivent à l'infini, vos troupes n'ont pas grande chance de survivre en se jetant sur un Space Marine en alerte, au fond d'un couloir. Les utiliser comme chair à canon, en espérant un enrayement de bolter, diminuera le plus fréquemment vos forces, au prix d'un faible espoir de réussite. Envisagez plutôt cette tactique comme solution de soutien, quand vos troupes sont nombreuses, là où le tireur est assez proche pour subir un corps à corps ou quand vous sentez l'ennemi à court de points de Commandement. A l'opposé, la meilleure option sera souvent d'amasser vos soldats, au coin des couloirs, en vue de lancer une vague d'assauts, au moment où l'ennemi se mettra à découvrir. Pour les Space Marines, négocier le passage des salles, virages et croisements correspond à ce grand moment de danger.

Bloquer les lignes de vue

Déplacer vos soldats pour obstruer la ligne de vue d'un Space Marine en alerte peut procurer plusieurs avantages : couvrir d'autres Genestealers et leur permettre de s'infiltrer dans des couloirs adjacents, sans être pris pour cibles. De plus, lors du tour suivant, cela

obligera l'ennemi à tirer sur les Genestealers restés en vue et, par conséquent, lui fera dépenser des points d'action et réduira ses possibilités. Dans le meilleur (et plus rare) des cas, les Genestealers encore en vie au tour suivant pourront tenter de s'approcher davantage du tireur.

Amasser les troupes

En début de partie, lorsque l'objectif de mission prévoit la destruction d'une salle ou l'évacuation ennemie par une zone spécifique, une tactique simple et efficace consiste à amener en masse des Genestealers sur la zone de l'objectif, d'y attendre l'ennemi et de l'empêcher, par exemple, d'y tirer à distance. Pensez aussi à laisser fermées les portes de ladite zone. Enfin, n'oubliez pas de disperser vos troupes sur plusieurs sections, au cas où l'indélicat frère Zaël et son lance-flammes lourd seraient à portée de tir.

“Là où le sang a coulé, l'arbre de l'oubli ne peut grandir”

Se déclarer au plus tard !

Au moment d'aborder les passages délicats et de prendre nécessairement des risques, le joueur Space Marine prendra ses décisions en estimant le nombre de Genestealers à portée de griffes. Ne convertir vos blips qu'au dernier moment, laissant ainsi l'ennemi dans l'incertitude quant au nom-



bre de Genestealers en approche, doit perturber ses choix tactiques. Incertitude et temps de jeu limité devraient aider à provoquer des erreurs commises sous la précipitation et l'hésitation. Pour ne laisser aucun indice à l'ennemi, jouez vos blips comme s'ils étaient tous égaux à 3, en laissant des espaces entre eux.

Protéger les entrées

Pour les Space Marines, l'une des tactiques fondamentales consiste à se placer à au moins six cases d'un point d'entrée pour y ralentir l'arrivée de vos renforts. Votre force résidant dans le surnombre, empêcher l'ennemi de se poster à cette distance doit être l'une de vos priorités. Quand un Space Marine est ainsi affecté à la surveillance d'une entrée, il est fréquent qu'il se mette en alerte pour vous accueillir à coups de salves de joie de fulgurant. En général, il vaudra mieux abandonner l'entrée, devenue trop dangereuse. Mais l'erreur serait de le faire systématiquement. Et, si vous continuez à y amener des renforts à chaque tour, l'avantage procuré à l'ennemi sera momentané seulement.

JOUEUR SPACE MARINE

Etablir un plan et s'y tenir

Les couloirs sont étroits et vos soldats s'y gêneront pour y manœuvrer ou tirer sur l'ennemi. Pour cette raison, il est primordial d'établir votre stratégie avant le début de mission. Le déploiement de départ de vos Space Marines doit ainsi prévoir leurs actions à venir et la voie que chacun empruntera. Il vous faudra ensuite vous tenir coûte que coûte à ce plan d'attaque. Si l'un des vôtres tombe, priez l'empereur de vous trouver à portée d'objectif, car le temps d'élaborer un plan B ne vous sera pas laissé.



En alerte !

outre le simple fait de rester en vie, mettre vos Space Marines en état d'alerte ou en garde vous permettra d'empêcher l'avancée des Genestealers et de couvrir la vôtre, tout en agissant gratuitement pendant le tour ennemi, réservant vos propres actions à faire autre chose. Les leaders les plus optimistes vous conseilleront de toujours conserver au moins deux cases entre

vos tireurs en alerte et sa cible. Le premier tir manquera le plus souvent, tandis que la seconde salve (tir soutenu) doit toucher sa cible. Au-delà de trois cases de distance, pensez à garder un point de Commandement, au cas où un bolter s'enrayerait. Des escouades entières ont ainsi été sauvées du massacre. Même si conserver un point est un luxe qu'il est parfois difficile de s'offrir...

Sergent, au front !

Vos sergents vous permettent de retirer un pion Commandement en cas de mauvaise pioche. Quand une seule escouade est en jeu, on peut se demander s'il est opportun de mettre le sergent en première ligne, au risque de le perdre, lui et son avantage décisif. En considération de la capacité au corps à corps du sergent Lorenzo (vétérant + épée énergétique + « en garde » éventuellement), le doute est vite levé. La réponse est encore plus évidente pour le sergent Gidéon, véritable bête de contact, ne possédant aucune arme de tir.

Ainsi, même si cela comporte un risque, il est impératif que votre sergent guide les troupes et repousse l'ennemi au contact, si nécessaire, ce dont les autres soldats sont bien incapables.

Pas de panique !

Lorsque deux escouades sont en jeu, le temps limité, décompté par le sablier, peut vous faire faire de grossières erreurs. Pour éviter cela,

donnez d'abord vos ordres aux soldats dont l'action est évidente, celle qui n'interfère pas avec les autres. Au lieu de vous gratter les fesses, sachez également réfléchir à l'organisation de votre prochain tour, pendant le temps de jeu adverse. Si vous êtes une femme, vous saurez faire les deux choses en même temps, n'est-ce pas ?

“Selon les astronomes modernes, l'espace est limité. Voilà une pensée très réconfortante, particulièrement pour les gens qui ne se rappellent jamais où ils ont mis les choses.”

Woody Allen

On vide les chargeurs !

Les noms des frères Zaël et Léon vous seront vite familiers. L'un est porteur du lance-flammes lourd, l'autre du canon d'assaut. Ces deux armes de destruction massive sont d'une terrible efficacité, mais leurs munitions sont limitées. Ainsi, une fois leur chargeur vide, ces armes et leur porteur n'auront plus la moindre utilité. C'est en tous cas l'idée que cela suggère. En pratique, chaque mission étant plutôt courte, vous n'aurez pas forcément à vous restreindre, pour peu que vous ne mettiez pas le canon d'assaut en alerte. Quand l'objectif de mission ne requiert pas de tirer au lance-flammes, n'hésitez pas à l'utiliser pour ouvrir la voie, en enflammant des intersections ou des entrées, et permettre à l'escouade entière de progresser en relative sécurité.

À JEU DE RÔLE

MAGAZINE



ÉTINCELLES

Le gagnant des Demiurges en Herbe III en jeu complet.

NUMÉROS ANCIENS DISPONIBLES SUR www.lesjdr.com

Jeux d'Ombres et le jeu de rôle amateur

Contient encore plus de scénarios , encore plus d'aides de jeu de vos jeux favoris.

Et toutes vos rubriques habituelles

Encore disponible

