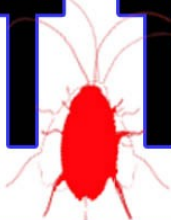


COMMENT TU JOUES



DOUDOU, DIS-DONC ?

SPACE HULK

Space hulk est un jeu stratégique où Marines et Aliens jouent chacun leur tour. Les règles sont assez simples pour qu'on les torde et qu'on les adapte... Alors, en avant ! Tout au long de cet article nous discuterons de l'adaptation de Space Hulk à la dernière scène du scénario Voraces, mais ensuite les bases seront posées pour je l'espère, d'autres adaptations. (C'est d'ailleurs toujours agréable d'avoir des retours sur vos expériences !)

DEROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

L'équivalent des Command Points (Points de Commande)

À chaque tour, un des joueurs (et un seul) explique comment une de ses compétences bénéficie à tout le groupe. « J'ai piraté le système des caméras et je lis les senseurs pour mieux prévoir notre stratégie » ou bien « Je pousse l'équipe en avant en BRISEUR DE GRÈVES » ou « Je vous couvre en AK47 ».

Le joueur fait un jet et marque sa marge en Points de Commande : « Je fais 13 sur mon jet en OPÉRATEUR CODEUR pour les caméras. On aura $13 - 9 = 4$ points d'activation ».

Si son jet est un échec, le Secrétaire Général peut bien lui pourrir la vie : donner des Points de Commande aux méchants, en enlever aux Kamarades, en blesser un, etc.

N'importe lequel des joueurs, peut piocher dans ces points, à n'importe quel instant, que ce soit pour prolonger son tour ou non et agir à travers eux.

Tour des Kamarades

Chaque joueur dispose d'une réserve personnelle de 4 Points d'Activation pour déplacer ou faire agir son personnage. À tour de rôle vos joueurs vont être invités à dépenser leurs points. Cette dépense pourra être complétée au besoin par la fameuse réserve des Points de Commande du groupe dont nous avons parlé dans le paragraphe précédent.

Voici les actions possibles et leur coût en Points d'Activation :

Avancer d'une case = 1 point

Tourner à 90° = 1 point

Ouvrir / fermer une porte = 1 point

Faire un jet de Lutte ou de Kalachnikov = 1 point

Avancer en tirant = 1 point

Reculer = 2 points

Reculer en tirant = 2 points

Faire un pas de coté = 2 points

Se mettre en veille = 2 points

Jeter un cocktail molotov ou un engin explosif voire incendiaire = 2 points.

On ne peut pas tirer ni se battre si l'on a quelqu'un devant soi qui nous bloque la vue.

Description de quelques actions

Se Mettre en Veille. Le joueur ne bouge plus, il est prêt à tirer sur quoique ce soit qui bouge dans son champ de vision. Ainsi pendant le tour des ennemis, si l'un d'entre eux bouge et qu'il est à portée de tir, le Kamarade en veille a le droit de lui tirer dessus **gratuitement** en AK47. Si l'ennemi continue de bouger, le Kamarade pourra lui tirer dessus **à chacun de ses mouvements**, jusqu'à ce que le tour de l'ennemi ou son mouvement s'achève, qu'il soit mort, ou que quelque chose ne vienne modifier le champ de vision du tireur.

Engins incendiaires et explosifs. Vos joueurs auront peut être l'idée de fabriquer des cocktails molotov ou autre (à Space Hulk, il y a le soldat au lance flamme). Laissez-les faire un jet en ACTION PARTISANE.

Seuil du jet en ACTION PARTISANE	Nombre de cases enflammées
9	6
12	8
15	10
20	12

Quand un joueur utilise deux points d'activation pour faire exploser un engin, il enflamme autant de cases que prévu, en ligne droite ou cercle s'il y a la place. Si le feu bute sur une porte ou un mur, il revient vers son lanceur, dans la limite des cases d'expansion qui lui reste. À vous de fixer de combien d'engins disposent vos joueurs (maximum 6 dans le jeu pour le lance flamme) et faites-leur chérir leurs joujoux. On peut considérer qu'un ennemi pris dans l'explosion a une chance sur 6 de s'en tirer, quel que soit ses points de vie, ça simplifie la chose et les joueurs adorent leurs bombinettes après...

Considération stratégique. Si on les affronte en mêlée les adversaires rendent les coups comme il est prévu par les règles de Star Marx. Mais dans cette phase de jeu, pour augmenter le côté tactique du dispositif, ils se contentent de subir si on leur tire dessus. Un joueur qui raterait son score en AK47 ne subira donc aucun dommage. Précisez-le aux joueurs, ça les poussera à réfléchir.

Tour des adversaires

Les adversaires auxquels sont confrontés les joueurs sont en général plus mobiles : pas besoin pour eux de se trimballer en scaphandre. Ils ont 6 points d'activation et les coûts de leur Points d'Activation sont en général moins élevés que ceux des Kamarades. Lorsqu'ils attaquent au contact, ils forcent le joueur à faire un jet en combat.

Voici les actions possibles et leur coût en Points d'Activation :

Bouger dans quelque sens que ce soit = 1 point

Attaquer au contact = 1 point

Ouvrir / fermer une porte = 1 point

Alors que les joueurs sont symbolisés, en général, par des figurines, vous pouvez symboliser les adversaires par des jetons tant qu'ils restent hors de vue. Ils ne sont pour le moment que des bruits, des échos sur d'éventuel radar, ou des mouvements captés par les caméras de surveillance qu'un éventuel Kamarade aurait pu pirater. Sous chaque jeton, vous pouvez coller une gourmette de couleur ou un petit autocollant avec un chiffre de 1 à 3 dessus.

Dans le scénario Voraces :

- 1 correspond à 1d6 petits zhadnyĩ ;

- 2 correspond à deux individus moyens ;

- 3 à un gros.

Vous trouverez, page 7, les caractéristiques, pour Star Marx, des zhadnyĩ selon leur taille.

Vous pouvez à tout moment révéler ce que ce jeton représente, et le remplacer par les zhadnyĩ correspondants, ou alors attendre que le jeton arrive en vue des Kamarades. Dans ce dernier cas, il est révélé automatiquement. **Quand vous déployez vos zhadnyĩ vous pouvez le faire comme vous le voulez à partir de la case du jeton.** Ainsi, pour le scénario

Voraces, si c'est un jeton marqué d'un 1, et que vous avez tiré 4 larves sur le dé, vous allez pouvoir vous déployer sur 4 cases, et vous rapprocher terriblement des joueurs...

Si un engin explosif touche un jeton non déployé, parce que le couloir fait un angle ou un truc du genre, c'est tout le jeton qui meurt s'il doit mourir,

Vous pouvez aussi décider de **fusionner vos zhadnyï**, révélés ou non. Alors, ils s'entredévorent et ils se combinent pour devenir un spécimen de type supérieur, éventuellement pour en faire un Boss.

Pour symboliser les zhadnyï une fois déployés, nous recommandons des chamallow de couleur, qu'on mange quand on les a tués (au lance flamme c'est délicieux !).

Quand un joueur rate un jet en combat, à vous décider si **vous le paralysez et si donc vous l'englobez et avancez d'une case** (oui, oui, sur la case où se trouve le Kamarade). De toute façon, s'il y a paralysie, le joueur derrière peut agir pour essayer de libérer son Kamarade en dépensant des Points de Commande. Ce signe particulier des zhadnyï peut, si vous l'utilisez, faire bien pencher la balance du côté des nemtsy... c'est cruel !

Une fois que tout le monde a agi, on reprend au début, tirage des Points de Commande, tour des joueurs, tour des adversaires, etc.

Objectif

Dans le scénario Voraces, l'objectif est de pénétrer dans la salle du turbo-vilbrequin monophasé et d'y déposer un engin incendiaire (et si les joueurs ont grillé toutes les charges que vous leur aviez confiées, tant pis pour eux !). Vous pouvez compliquer la mission en leur demandant ensuite de sortir du plan (par n'importe quelle sortie ou par la sortie de votre choix), en fixant un nombre de tours limite, toujours si vous le souhaitez.



DONJON NOËL

Rien à voir avec Space Hulk mais ce petit délire saisonnier nous amuse beaucoup, aussi nous ne résistons pas à l'envie de vous présenter le Donjon Noël. À l'origine, nous faisons ça dans un monde d'héroïc-fantasy mais le principe est facilement adaptable à n'importe quel univers (et n'importe quel jeu) !

Pour organiser un Donjon Noël, il vous suffit de trouver un scénario Donjon classique. Pas la peine de lire le scénario seul le plan et la description des pièces seront utilisés.

À Star Marx, les Kamarades tombent sur une épave abandonnée ou bien sur des ruines d'une civilisation Nemtsy depuis longtemps disparue. C'est bientôt Noël et l'un des personnages a l'idée saugrenue de piller le complexe : chaque joueur va devoir trouver un cadeau pour un de ses compagnons. Les Kamarades sont donc lâchés dans le donjon avec pour but de trouver un trésor qui puisse servir de cadeau à quelqu'un d'autre. En principe, le groupe se sépare pour garder la surprise. Évidemment tout le donjon va être détourné pour pouvoir organiser le réveillon de Noël le plus mémorable qui soit : tronçons de monstre rissolés dans le vin blanc, guirlandes de toiles d'araignées, miroirs brisés pour les décorations, costumes cousus dans les tentures et les tapis, etc.

À tour de rôle, les joueurs lisent la description d'une pièce du donjon et la transposent dans le décor où vous jouez. Le lecteur fait jouer sa scène au Kamarade à qui s'est le tour de jouer.

PLAN POUR SPACE HULK

Faire exploser le turbo-vilbrequin monophasé

