

Carte Mission Suicide

Mission Suicide

Mission Suicide est une célèbre mission du jeu de plateau Space Hulk (La mission N°1 dans l'édition 2009, mission N°2 dans l'édition 2014). C'est une mission célèbre car assez difficile à gagner du côté Space Marine.

Cet article explique comment j'ai réussi la carte.

Cette carte a été créée par un joueur : Danivalguz et applique les règles du jeu de plateau

Cette technique n'est peut-être pas la meilleure, n'hésitez donc pas à la commenter et l'enrichir !



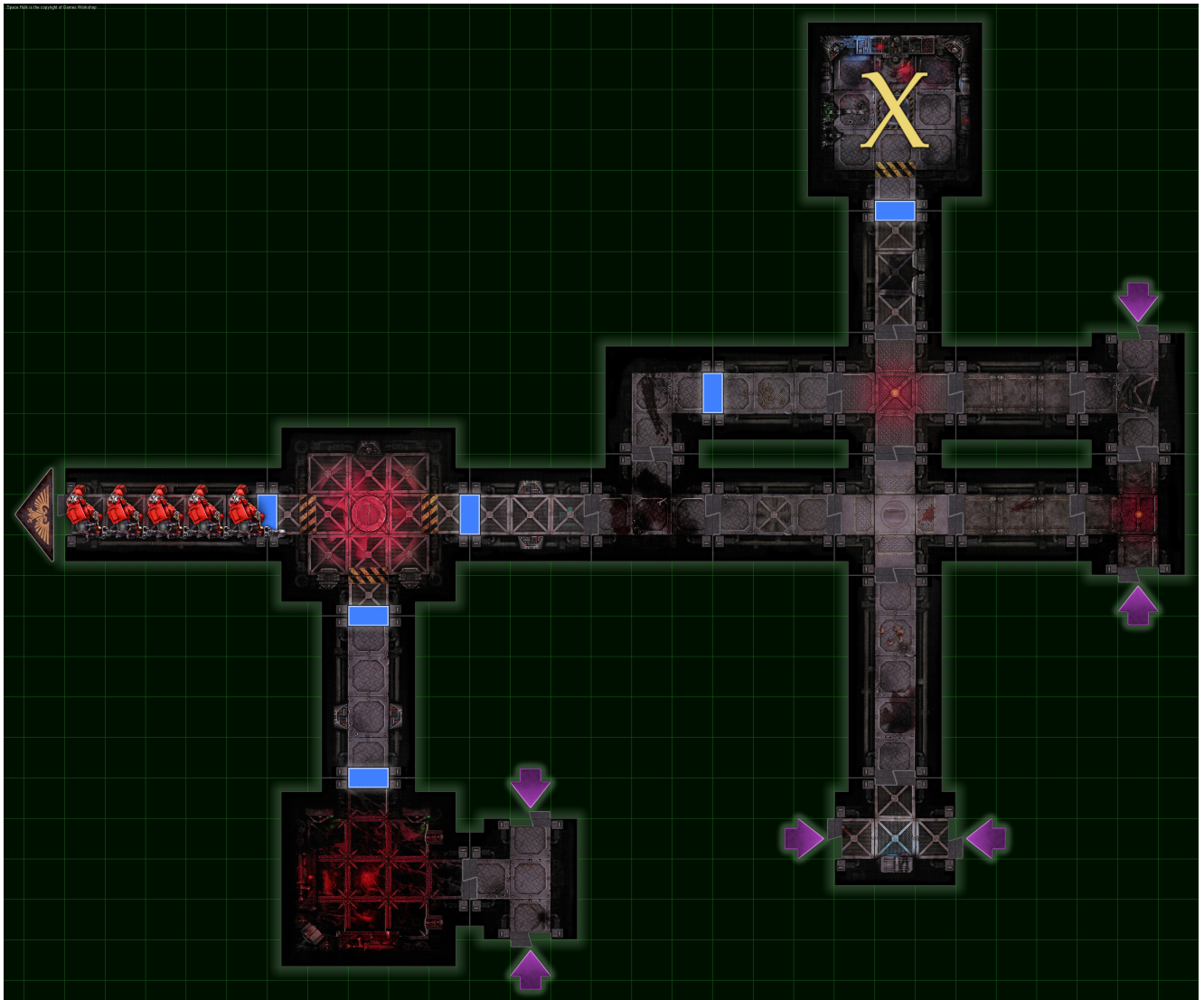
1/ Briefing

Texte de la mission originale de l'abordage du Sin of Damnation : *Alors qu'ils établissaient une tête de pont pour défendre les torpilles, les Blood Angels détectèrent un groupe de nacelles de sauvetage sur l'un des vaisseaux. Les détruire devint une priorité, de crainte que les Genestealers les emploient pour fuir le Space Hulk afin d'échapper à leur destruction. Les croiseurs d'attaque du chapitre surveillaient les abords du navire pour éliminer tout appareil tentant de le quitter, mais leurs tirs risquaient de freiner la progression des Space Marines, et manquaient de précision pour les cibles aussi petites.*

Les nacelles étaient contrôlées par un mécanisme central situé dans une salle non loin, et ne pouvaient quitter le space hulk sans que l'ordre en soit donné depuis cette salle. L'escouade Lorenzo reçut les mission de détruire totalement les contrôles afin d'empêcher le largage de nacelles.

La salle de contrôle se trouvait à plusieurs centaines de mètres du périmètre impérial, et le Capitaine Raphaël savait que l'escouade Lorenzo aurait sans doute à subir de lourdes pertes. Mais la menace Genestealer devait être contenue à tout prix...

Il faut donc mettre le feu dans la salle de contrôle se trouvant au nord est.



Cliquez pour agrandir

2/ Mon choix d'équipe

Cette carte a été créée par un joueur (Danivalguz) et les règles sont celles du jeu de plateau :

- Il n'y a pas de cartes !
- L'équipe est imposée :
 - 1 [sergent](#) avec épée + fulgurant
 - 1 lourd avec lance flamme
 - 3 [assauts](#) avec fulgurant et gantelet énergétique

Evidemment l'unité à ne surtout pas perdre est le lance-flamme (un seul) car il doit mettre le feu à la pièce. Sa protection

est capitale !



4/ Déroulé de la mission & stratégie

J'ai placé en tête un marine d'assaut, puis le sergent suivi du lance flamme. 2 assauts fermaient la marche. Dès l'ouverture de la porte, j'ai placé un marine pointant vers le couloir sud en overwatch. Je l'ai laissé sur place, mais me suis tenu prêt à le faire reculer dans le couloir en cas de pertes trop importantes.

La surveillance du grand couloir se trouvant dans l'alignement de la salle d'arrivée n'est pas un gros problème. Le Sergent, maintenant en tête, ouvre la marche. En comptant bien les points (attention, pas de cartes ! mais des PE qui tombent régulièrement), j'ai fait tourner le Sergent vers le nord en faisant le ménage. En effet, dans cette carte les Genestealers sont très nombreux et submergent très rapidement l'équipe. Les tenir à distance est très complexe. L'idée a été d'emprunter le couloir le plus au nord en laissant un assaut surveiller le grand couloir. Le lance flamme est resté en permanence entre le Sergent (devant lui) et un assaut pour couvrir ses

arrières.

Arrivé à l'intersection permettant de rejoindre la salle au nord j'ai fait avancer le Sergent vers l'est, toujours tout droit. Le Flamme à tourner vers le nord en utilisant un maximum de point pour rejoindre au plus vite la salle. Le dernier Marine est resté en Overwatch pour couvrir l'intersection.

Le Rush a été payant et il s'en est fallu de peu puisque le sergent et les 2 assaut dans les grands couloirs sont morts, laissant le marine resté près du point d'entrée et le lance flamme sans aucun renfort. Heureusement, 3 PA on suffit : 1 pour ouvrir la porte de la salle de contrôle et 2 pour y mettre le feu.

Sur le fil !



N'hésitez pas à commenter.

Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi publier vos retours de missions : [contactez-moi](#) !