



LE TEMPLE DE LA CREVETTE LUMINEUSE

UN SCÉNARIO POUR ROGUE TRADER



LE TEMPLE DE LA CREVETTE LUMINEUSE

Un scénario pour Rogue Trader

Par Marc Dodinot ; Illustration Franz Auberlet
Ce scénario a été publié dans le magazine Casus Belli n°44.

Commentaire

Ce scénario demande un certain travail avant de pouvoir être joué. La description du contexte est anémique quoique le titre soit vraiment alléchant. La disposition des « samouraïs » reste à préciser ainsi que certains détails du plan. Par ailleurs, il aurait été intéressant que l'auteur précise à quelles figurines il pensait à l'époque pour représenter un samouraï à canon laser ! Actuellement, plusieurs gammes de figurines proposent des samouraïs de l'espace (Urban War, void). La réalisation de table elle-même est un sacré défi (à moins d'être un habitué des guerres japonaises en 28mm)... Mais rien que pour le titre, ce scénario vaut le coup !



Quelque part aux confins de l'infini, des hommes d'un empire déchu, poursuivent le combat d'une guerre inachevée. Pour ces guerriers, il n'est qu'un Empire, celui du soleil levant, une loi, l'Hakagure, un seul et unique Empereur, Hiro Hito...

Conscient du danger, l'Empire après la perte d'une équipe de reconnaissance, décide de réduire à néant toute résistance. En fin de matinée, après avoir été déposées pour un vaisseau d'assaut, trois escouades de Space Marines progressent à travers une rizière. Devant eux s'élève une palissade qui dissimule des pagodes et plus haut sur une colline, un temple sorti de la nuit de temps.

Soudain, une voix grésille froidement dans l'interphone :

« Ecrasés par la chaleur du soleil au Zénith, des hommes vont bientôt connaître la libération de la mort... »



EFFECTIFS

EMPIRE

- 3 escouades de Space Marines, soit 30 figurines.
- 1 unité de moto-jets, soit 1 sergent plus 4 hommes.
- 1 officier de communication
- 1 medic

REBELLES

- 5 escouades de samouraï, soit 25 figurines
- 1 escouade de kamikazes, soit 3 figurines
- 10cm de chausse-trappes
- 20cm de mines



ORGANISATION



EMPIRE

Tous les marines et les sergents ont des caractéristiques normales.

- 1 escouade de reconnaissance :

1 sergent et 9 marines équipés de pistolet bolters et de bolters. 2 marines portent des bolters lourds.

- 1 escouade de combat

1 sergent et 9 marines équipés de pistolet bolters et de bolters. Le sergent porte également un gantelet énergétique et une épée énergétique. 2 marines portent des lance-grenades (antichar).

- 1 escouade d'appui

1 sergent et 9 marines équipés de pistolet bolters et de bolters. Les marines portent les armes suivantes : 2 bolters lourds, 1 lance-flammes, 1 lance-grenades (antichar), 1 lance-missiles (antichar) et 1 autocanon.

REBELLES

- 5 escouades de combat :

Chaque escouade se compose d'un officier et de quatre samouraïs. Tous portent une épée énergétique.

Le joueur peut disperser dans les escouades l'équipement suivant comme il se souhaite : 25 catapultes shuriken, 2 lance-grenades (antichar), 3 gravitons, 5 bolters lourds, 1 canon laser, 3 lance-flammes, 10 bolters, 3 fuseurs, 3 fusils à aiguilles. 2 armes maximum par figurine en plus de l'épée énergétique.

- 1 escouade de kamikazes :

3 figurines pouvant agir indépendamment, chaque kamikaze reçoit une épée énergétique et une ceinture contenant 3 grenades à fusion avec lesquelles il se fera sauter au milieu de ses ennemis.

Caractéristiques identiques pour les officiers au héros mineur eldar, pour les samouraïs à l'eldar normal ; pour les kamikazes prendre les caractéristiques des héros majeurs.

