

La Garde Impériale



Cette extension pour Space Crusade a été créée par Usagi3.

Si vous avez des remarques ou des questions, vous pouvez m'écrire à l'adresse mail suivante : usagi3@wanadoo.fr. Cette extension a été téléchargée sur le site d'usagi3, <http://usagi3.free.fr>.

Version 1.5

Space Crusade est © MB/Games Workshop, 1990.



La Garde Impériale est l'organisation militaire de l'Imperium qui permet la survie de la race humaine, elle rassemble des milliards d'hommes originaires de millions de planètes différentes. Elle dispose de tanks lourds et d'une puissante artillerie.

La Garde impériale est présente sur quasiment tous les mondes contrôlés par l'Impérium.

Elle accomplit de gigantesques croisades ordonnées par des inquisiteurs, des ecclésiastes ou des stratèges impériaux pour libérer des systèmes solaires entiers, pour cela elle regroupe des centaines de milliers d'hommes originaires de dizaines de mondes différents mais ne fait jamais combattre des hommes d'origines différentes dans les mêmes compagnies (les approches tactiques différentes, les langues différentes, etc. les entraînements différents feraient alors rapidement baisser l'efficacité). Chaque monde a deux sortes de combattants :

- les forces de défense planétaire (FDP), chargées de la défense de leur monde natal en attendant les renforts qui peuvent parfois prendre des années (ou tout simplement se perdre dans le warp).
- les forces prélevées par la dîme (un impôt planétaire sous forme de soldats, richesses, etc.), qui devront combattre sur des mondes lointains dont les simples soldats ne connaissent souvent même pas le nom.

La Garde impériale est très connue pour ses blindés et son artillerie mobile. Il suffit de dix Basilisks (artillerie mobile) pour raser une ville d'envergure moyenne en quelques heures. Les Lemans Russ sont des blindés redoutables et polyvalents dotés d'un armement à longue portée. Une variante appelée Démolisseur (armée d'un obusier et équipé d'une lame bulldozer) tire moins loin que le standard mais dispose d'une puissance de feu plus grande. Le transport de troupe impérial est la Chimère, elle peut transporter 12 Gardes. Une variante, le Hellhound, ne transporte plus d'hommes mais des réservoirs de prométhéum alimentant un puissant lance-flamme de tourelle. Le marcheur impérial (bipède de combat) est la Sentinelle, elle sert à la reconnaissance grâce à sa rapidité mais son faible blindage la rend incapable de combattre les chars. Une variante, la Sentinelle Cadienne, est équipée d'un blindage lourd et d'un autocanon, et peut faire face aux menaces blindées. Les immenses complexes des forges de la planète Mars produisent des blindés pour les Space Marines, les Gardes impériaux et l'Inquisition. C'est sur ce monde que les forges assemblent et conçoivent également les Titans, gigantesques machines de guerres humanoïdes pilotés par des équipages humains. Mars et les autres mondes forges appartient à l'Adeptus Mechanicus. L'armement standard des gardes impériaux est le fusil laser. Leurs sergents sont majoritairement équipés d'épée tronçonneuse et d'un pistolet laser.

Quand il n'y a pas de Space Marines à proximité, les planètes près desquelles apparaît brutalement un Space Hulk n'ont pas d'autre choix que de l'aborder avec des membres de la Garde Impériale. Ces détachements varient beaucoup en composition, mais comprennent généralement un Officier, un Commissaire et des hommes de troupe. A ceux-ci peuvent se joindre un Psyker, un Cyber-Molosse, un Infirmier, un Prêtre de l'Ecclésiarchie, voire un Ogryn !



Une escouade de la garde Impériale comprend obligatoirement :

- un Officier



Officier Impérial

Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
7	1	1R+1B	1R+1B	6	3 cartes Officier, 4 points de vie

Cartes Officier : L'Officier possède 3 cartes Officier, qui lui donnent de nouvelles capacités. Elles servent aussi à compter son nombre de points de vie restant. Chaque fois qu'il subit une blessure, inclinez une des cartes (qui reste cependant en jeu). Quand toutes les cartes sont inclinées, il mourra lors de sa prochaine blessure.

- un Commissaire



Commissaires Impériaux

Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
7	1	1R+1B	1R+1B	6	Ardeur au combat, 2 cartes Commissaire, 3 points de vie

Ardeur au combat : Tout garde dans la même salle ou le même couloir que le Commissaire (y compris l'Infirmier, l'Officier et les Psykers, mais pas les Cyber-Molosses, les Prêtres ni les Ogryns) se sent surveillé, et donne le meilleur de lui-même. Il reçoit 1 dé blanc supplémentaire au combat au corps à corps et au tir.

Cartes Commissaire : Le Commissaire possède 2 cartes Commissaire, qui lui donnent de nouvelles capacités. Elles servent aussi à compter son nombre de points de vie restant. Chaque fois qu'il subit une blessure, inclinez une des cartes (qui reste cependant en jeu). Quand toutes les cartes sont inclinées, il mourra lors de sa prochaine blessure.

- 3 Gardes Impériaux



Gardes Impériaux

Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
7	1	2B	2B	3	-

A cette base de 21 points peuvent se rajouter les troupes suivantes, pour un total de 45 points :

- Autant de Gardes que vous voulez.

Gardes Impériaux					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
7	1	2B	2B	3	-

- Autant de gardes avec arme lourde que vous le souhaitez.



Gardes Impériaux avec arme lourde					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
5	1	2R	2B	6	Voir ci-dessous

Lance-flammes : Le lance-flammes affecte toutes les figurines partiellement recouvertes par le gabarit de lance-flammes.

Lance-Grenade : comme le lance-missiles des Space Marines.

Fuseur : inflige 1 dé blanc supplémentaire de dommages.

Lance-plasma : comme le lance-grenades à plasma des Space Marines.

- 0 ou 1 Psyker Assermenté



Psykers Impériaux					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
7	1	-	2B	4	Pouvoir Psy

Un pouvoir Psy au choix parmi :

-Eclair mental : n'affecte que les créatures dotées d'une âme (toutes sauf les Drones Tau, les Cyber-Molosses...). C'est une attaque à distance portée sur une figurine, infligeant 1 dé rouge + 1 dé blanc de dommages. **Note : les Androïdes et les Dreadnoughts ont une âme ! (Il y a un démon piégé dedans)**

-Court-circuit mental : n'affecte que les objets mécaniques (Tarentules, Motos, Dreadnoughts, Drones, Androïdes, Cyber-Molosses, armures des Marines et Terminators...). C'est une attaque à distance portée sur une figurine, infligeant 2 dés rouges de dommages.

- 0 à 2 Cyber-Molosses



Cyber-Molosses Impériaux					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
8	2	-	2R	5	-

- 0 à 1 Infirmier

Infirmier					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
8	0	-	2B	5	Se jeter à couvert, Soins d'urgence

Se jeter à couvert : Vous pouvez choisir de vous jeter à couvert après que le joueur alien ait déclaré une attaque à distance, mais avant que les dés ne soient jetés. Il ne peut se jeter à couvert que quand il est attaqué. Bougez la figurine d'une case, et placez-la sur le flanc sur la case pour montrer qu'il est allongé au sol. Cela signifie peut être que l'adversaire ne peut plus attaquer, puisqu'il est possible qu'il ne voit plus la figurine dans sa nouvelle case. Si c'est le cas, l'attaque est gaspillée et ne peut pas être utilisée sur une autre cible. Tant qu'elle est sur le flanc, la figurine ne peut pas bouger et n'est pas autorisée à se jeter à couvert de nouveau. Elle jette un dé de moins en cas de combat au corps à corps. En revanche, son armure monte à 1 car elle est plus difficile à toucher. Vous pouvez choisir de relever la figurine quand c'est à elle de se déplacer. Un Infirmier qui se relève ne se déplace plus que de 6 cases, au lieu des 8 cases habituelles.

Soins d'urgence : Quand un Garde, un Commissaire, un Officier, un Prêtre ou un Psyker est tué (mais pas un Ogryn ou un Cyber-Molosse) dans la même salle ou le même couloir que l'infirmier, jetez un dé blanc. Sur un résultat autre que zéro, la figurine revient en jeu avec un point de vie. L'infirmier ne peut ainsi soigner qu'une figurine par tour du joueur extra-terrestre ou impérial. Si plusieurs figurines sont tuées, le joueur de la garde choisit celle qu'il tentera de sauver.

- 0 à 1 Prêtre de l'Ecclésiarchie



Prêtre de l'Ecclésiarchie					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
8	0	2B	2R	5	Fanatique, Sainte Relique

Fanatique : Le Prêtre peut relancer un dé au corps à corps. Il doit conserver ce second résultat.

Sainte Relique : Si vous avez engagé un Prêtre dans votre Escouade, prenez la carte Sainte Relique. Une fois par partie, le prêtre peut montrer sa relique. Tous les membres de l'escouade (sauf les Cyber-Molosses) se sentent alors galvanisés, et gagnent +1 dé blanc au tir ou au corps à corps. Défausser la carte après usage.

- 0 à 1 Ogryn



Ogryns					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
7	2	1R+1B	2R	10	2 points de vie

Vous ne devez pas dépasser les maximums indiqués (pas plus de 2 Cyber-Molosses par exemple), et vous ne pouvez pas prendre d'Officier ou de Commissaire supplémentaires. Vous disposez en tout de 45 points pour composer votre escouade. S'il vous reste 1 ou 2 points après votre choix, vous pouvez prendre 1 Garde Impérial supplémentaire.

L'escouade a également droit à 4 cartes Equipement et une carte Ordre.

Récapitulatif des points			
Officier	6	Garde	3
Commissaire	6	Garde avec arme lourde	6
3 Gardes	9	Infirmier (0-1)	5
(Base, 21 points)		Psyker (0-1)	4
		Prêtre (0-1)	5
		Cyber-Molosse (0-2)	5
		Ogryn (0-1)	10

Exemples d'Escouades :

Garde Impériale Standard

1 Officier (6), 1 Commissaire (6), 3 Gardes (9) (base, 21)

2 Gardes avec armes lourdes (12), 4 Gardes (12) (recrutement supplémentaire, 24)

Total : 45 points.

1 Officier, 1 Commissaire, 7 Gardes, 2 Gardes avec armes lourdes.

Garde Impériale avec soutien

1 Officier (6), 1 Commissaire (6), 3 Gardes (9) (base, 21)

2 Gardes avec armes lourdes (12), Ogryn (10) (recrutement supplémentaire, 22)

Total 43, il manque 2 points, donc 1 Garde Supplémentaire.

1 Officier, 1 Commissaire, 4 Gardes, 2 Gardes avec armes lourdes, 1 Ogryn.

Garde Impériale spécialisée dans le corps à corps

1 Officier (6), 1 Commissaire (6), 3 Gardes (9) (base, 21)

2 Cyber-Molosses (10), 1 Prêtre (5), 1 Garde avec arme lourde (6), 1 Garde (3) (recrutement supplémentaire, 24)

Total 45

1 Officier, 1 Commissaire, 4 Gardes, 1 Garde avec arme lourde, 1 Prêtre, 2 Cyber-Molosses

Garde Impériale polyvalente

1 Officier (6), 1 Commissaire (6), 3 Gardes (9) (base, 21)

1 Garde avec arme lourde (6), 1 Cyber-Molosse (5), 1 Ogryn (10), 1 Garde (3) (recrutement supplémentaire, 24)

Total 45

1 Officier, 1 Commissaire, 4 Gardes, 1 Garde avec arme lourde, 1 Cyber-Molosses, 1 Ogryn

Les Cartes

Officier Impérial (7 cartes)

Tireur d'élite Votre Officier peut rejeter un dé au tir. Il doit alors conserver le résultat obtenu. Ceci est cumulable avec Arme Améliorée.

Expert du corps à corps Votre Officier peut rejeter un dé au combat au corps à corps. Il doit alors conserver le résultat obtenu. Ceci est cumulable avec Vétéran.

Armure Carapace Votre Officier est équipé d'une Armure Carapace. Sa valeur de blindage passe à 2.

Charismatique Tout garde dans la même salle ou le même couloir que l'Officier (y compris l'Infirmier et les Psykers, mais pas les Cyber-Molosses, les Prêtres, le Commissaire ni les Ogryns) se sent privilégié, et donne le meilleur de lui-même. Il reçoit 1 dé blanc supplémentaire au combat au corps à corps et au tir.

Groupe de commandement Votre Escouade reçoit 2 Gardes supplémentaires. S'ils sont tués, ils rapportent des points au joueur extra-terrestre et vous en font perdre, comme des gardes ordinaires.

Vétéran Votre Officier est un vétéran endurci par de nombreuses campagnes. Il maîtrise de nombreuses techniques de combat rapproché, ce qui lui donne un bonus de + 1 dé blanc au corps à corps. Ceci est cumulable avec Expert du Corps à Corps.

Arme améliorée Votre Officier, au fil des campagnes, a modifié son arme de tir. Elle est à présent plus précise, mieux équilibrée et légèrement plus puissante. Il obtient un bonus de + 1 dé blanc au tir. Ceci est cumulable avec Tireur d'Elite.

Commissaire (7 cartes)

Cruel Votre Commissaire a une grande réputation de cruauté. Son bonus d'ardeur au combat passe à 2 dés blancs, au lieu d'un. Ceci ne fonctionne que dans la salle ou le couloir où il se trouve, et n'est donc pas compatible avec le Haut-Parleur.

Tir précis Le Commissaire sait où tirer pour faire mal... Ceci lui confère un bonus de +1 dé blanc au tir.

Assistant Votre Commissaire bénéficie de l'aide d'un Assistant. Celui-ci a les mêmes caractéristiques qu'un Garde. S'il est adjacent au Commissaire quand celui-ci reçoit une blessure (que ce soit au corps à corps ou par un tir), il peut la prendre à sa place. Il se suicide si le Commissaire meurt avant lui.

Fanatique Le Commissaire peut relancer un dé au corps à corps. Il doit conserver ce second résultat.

Haut-parleur Grâce à un puissant Haut-Parleur, le Commissaire motive ses troupes avec bien plus d'efficacité. Son ardeur au combat est efficace dans tout le plateau où se trouve le Commissaire. Ceci n'est pas cumulable avec Cruel.

Coups vicieux Le Commissaire sait où frapper pour faire mal... Ceci lui confère un bonus de +1 dé blanc au corps à corps.

Commissaire Yarrick : Cette carte est très spéciale, car elle vous permet de recruter le célèbre héros dans votre escouade. Il remplace alors le Commissaire ordinaire. Cette carte coûte 9 points (le Commissaire Yarrick revient en tout à 15 points, puisqu'un Commissaire coûte 6 points. La nouvelle valeur de base de l'armée passe donc de 21 à 30). Yarrick possède 5 points de vie, et les cartes suivantes : Tir Précis, Pince de combat (carte spécifique), Champ de force (carte spécifique) et Autorité (mêmes effets que la carte Cruel).

Si Yarrick meurt, c'est la panique dans l'escouade ! Jetez un dé blanc pour chaque figurine (sauf les Cyber-molosses). Sur un 2, retirez la figurine du jeu (elle s'enfuit).

Pince de Combat : Grâce à cet équipement, Yarrick combat au corps à corps avec 2 dés rouges et 1 dé blanc. **Cette carte ne peut être utilisée que par le Commissaire Yarrick.**

Champ de Force : chaque fois que Yarrick subit une blessure, jetez un dé blanc. Sur tout autre résultat que zéro, la blessure est annulée. **Cette carte ne peut être utilisée que par le Commissaire Yarrick.**

Colonel-Commissaire Gaunt : Cette carte est très spéciale, car elle vous permet de recruter le célèbre héros dans votre escouade. Il remplace alors le Commissaire ordinaire. Cette carte coûte 9 points (le Colonel-Commissaire Gaunt revient en tout à 15 points, puisqu'un Commissaire coûte 6 points. La nouvelle valeur de base de l'armée passe donc de 21 à 30). Gaunt possède 5 points de vie, et les cartes suivantes : Coup vicieux, Epée de Heironymo (carte spécifique), Cape de camouflage (carte spécifique) et Autorité (mêmes effets que la carte Cruel).

Si Gaunt meurt, c'est la panique dans l'escouade ! Jetez un dé blanc pour chaque figurine (sauf les Cyber-molosses). Sur un 2, retirez la figurine du jeu (elle s'enfuit).

Epée de Heironymo : Grâce à cette épée, Gaunt combat au corps à corps avec 2 dés rouges et 2 dés blancs. **Cette carte ne peut être utilisée que par le Colonel-Commissaire Gaunt.**

Cape de Camouflage : Si Gaunt est touché par un tir, jetez un dé blanc. Sur tout autre résultat que zéro, la blessure est annulée. **Cette carte ne peut être utilisée que par le Colonel-Commissaire Gaunt.**

Ordre (6 cartes)

En avant ! Toutes les figurines de l'escouade peuvent se déplacer deux fois. Elles peuvent attaquer avant, après ou entre les déplacements. Défausser après usage.

Par sections ! Chaque membre de l'escouade peut soit tirer deux fois, soit se déplacer deux fois. Défausser après usage.

Tir combiné : Jusqu'à 3 Gardes adjacents (l'Officier et le Commissaire peuvent en faire partie) peuvent combiner leurs dés d'attaque à distance en un tir unique. Défausser cette carte après usage.

Renforts Devant la difficulté manifeste de la mission, l'Officier demande des renforts au vaisseau-mère. 3 gardes supplémentaires sont déployés dans la zone d'entrée de la Garde. Cette carte ne peut pas être jouée avant que 3 gardes (avec ou sans armes lourdes, y compris l'infirmier) ne soient morts. Défausser après usage.

Baïonnette au canon ! Les Gardes équipés de fusils radiants laser, sans arme lourde (pas l'Officier ni le Commissaire ou l'Ogryn) gagnent un bonus de +1 dé blanc au corps à corps pendant un tour. Défausser après usage.

Tir de couverture : Tous les Gardes de l'escouade (y compris l'Officier et le Commissaire) peuvent tirer deux fois durant ce tour. Ils peuvent tirer deux fois puis se déplacer, se déplacer puis tirer deux fois, ou tirer, se déplacer puis tirer à nouveau. Défausser cette carte après usage.

Équipement (11 cartes)

Narthecium Cet équipement sauve un Garde de la mort sur tout autre résultat que zéro en lançant un dé rouge. Il peut être réutilisé jusqu'à ce qu'il réussisse. S'il est utilisé avec succès sur une figurine ayant plusieurs points de vie, elle n'en récupère qu'un. Inefficace sur les cyber-molosses. Défausser après réussite.

Bombe Melta : un des membres de l'Escouade peut jeter 2 dés rouges supplémentaires au corps à corps. Défausser après usage.

Scanner : Cet appareil est un scanner à courte portée, capable d'identifier quelle créature se cache derrière un blip. Au début de chacun de vos tours, vous pouvez retourner deux jetons « blip » se trouvant n'importe où sur le plateau et voir ce qu'ils dissimulent. Cette carte est valable pour toute la mission.

Viseurs : les fusils radiants lasers des Gardes sont équipés de viseurs. Tous les Gardes sans armes lourdes (pas l'Officier ni le Commissaire ou l'Ogryn) peuvent rejeter un dé lors d'un tir. Ils doivent conserver ce second résultat. Reste toute la mission.

Radio de Commandement : permet de garder une carte Ordre en défaussant cette carte.

Fumigènes : Jouer cette carte à la fin de votre tour. Toutes les créatures dans une salle ou un couloir ne peuvent pas attaquer pendant un tour. Défausser après usage.

Pistolets laser : Vos Gardes sans armes lourdes et l'Infirmier (pas l'Officier ni le Commissaire, les Cyber-Molosses, les Prêtres ou l'Ogryn) peuvent lancer 1 dé blanc supplémentaire au corps à corps. Reste toute la mission.

Baïonnette (Ogryn) : +1 dé blanc au corps à corps, incompatible avec Arme Modifiée (Ogryn). Reste toute la mission.

Arme modifiée (Ogryn) : 2 dés rouge au tir. Incompatible avec Baïonnette (Ogryn). Reste toute la mission.

Mini-Lasers (Cyber-Molosses) : + 1 dé blanc au corps à corps. Reste toute la mission.

Blindage renforcé (Cyber-Molosses) : leur armure passe à 3.

Carte spéciale du Prêtre de l'Éclésiarchie

Ne prenez cette carte que si vous avez un Prêtre dans votre Escouade. Elle est gratuite : elle ne compte pas dans votre total de cartes autorisées. Son coût est inclus dans celui du Prêtre.

Sainte Relique : Une fois par partie, le prêtre peut montrer sa relique. Tous les membres de l'escouade (sauf les Cyber-Molosses) se sentent alors galvanisés, et gagnent +1 dé blanc au tir ou au corps à corps. Défausser la carte après usage.

Que faut-il pour jouer les gardes Impériaux dans Space Crusade ?

Il vous faut une boîte de Troupes de Choc. Elle contient de quoi assembler 20 Gardes, dont certains avec armes lourdes (lance-flammes et lance-grenades) et deux Sergents (qui peuvent servir d'Officier). Sa référence est 99120105008, elle coûte 30 euros.

Si vous souhaitez un Officier en métal, vous pouvez les acheter par deux en blister (99060105166, XX euros) ou à l'unité sur le site VPC de Games Workshop (vu que vous n'en aurez besoin que d'un, je recommande cette solution !). Celui-ci est très bien par exemple : réf. 9947010516602, 6,25 euros.



Les Cyber-Molosses sont également disponibles sur le site de VPC : référence 9947059913810, 3 euros.



Les Ogryns sont disponible en boutique ou sur le site de VPC, pour 13 euros (ouch !). Très belles figurines quand même, il faut le reconnaître ! 3 modèles au choix.

Pour un Psyker Assermenté, vu qu'il ne vous en faut qu'un, passez par la VPC ! Il en existe 3 modèles, je vous recommande celui-ci : référence 9947010517303.



Pour le Prêtre de l'Ecclésiarchie, il s'achète en blister (réf 99060108022) ou à l'unité sur le site de VPC. Je vous conseille celui-ci parmi les 3 disponibles : réf. 9947010802203.



Pour l'infirmier, je crains que cela n'existe pas... Peignez en blanc un de vos Gardes, confiez-lui une valise blanche avec une croix rouge dessus, cela devrait faire l'affaire ! (en fait, ça existe, mais c'est cher et vendu avec un porte-étendard...)

La Garde Impériale dans Space Crusade 2

Voici la progression de la Garde Impériale pour le jeu en campagne de Space Crusade 2. Le Commissaire garde toujours 2 cartes et 3 points de vie. L'Officier a un point de vie de plus qu'il n'a de cartes (exemple : 2 cartes, 3 points de vie). Vous avez le droit de réorganiser votre escouade à votre convenance entre chaque mission.

Rappels : pas de Distinctions avec ce système. L'Officier, le Commissaire et les 3 Gardes de base ne sont pas comptés dans le total des points.

Grade	Cartes Ordre	Cartes Equipement	Nombre de points	Cartes de l'Officier
Sergent	1	4	16	2
Lieutenant Primus	1	5	21	2
Lieutenant Senioris	2	6	31	3
Capitaine Primus	2	7	36	3
Capitaine Senioris	3	8	46	4

La Garde Impériale dans Space Crusade

Voici la progression de la Garde Impériale pour le jeu en campagne de Space Crusade.

Grade	Cartes Ordre
Sergent	1
Lieutenant Primus	2
Lieutenant Senioris	3
Capitaine Primus	4
Capitaine Senioris	Remporte la campagne.

Badges de Distinction	Cartes Equipement
0	4
1	5
2	6
3	7
4 ou plus	8

Pourquoi jouer la Garde Impériale à Space Crusade ?

Plusieurs raisons viennent immédiatement à l'esprit. D'abord, ce sont des hommes ordinaires, comme vous et moi. Pas de surhomme génétiquement modifié ici : de simples soldats confrontés aux abominations qui hantent les Space Hulks.

Ensuite, la variété des options ! L'Officier et le Commissaire peuvent être personnalisés grâce à leurs cartes, et le reste de l'escouade est à définir ! Vous pouvez recruter des troupes variées, tels que les Cyber-Molosses (bonne armure, bon combat au corps à corps), les Gardes (polyvalents), un Infirmier (très utile quand on a beaucoup de figurines dans son escouade...), un Psyker (personnalisable anti-machines ou anti-personnel), un Prêtre (très bonne unité de corps à corps plus la carte Sainte Relique), un Ogryn (bonne force de frappe !!), sans oublier les Gardes avec armes lourdes (puissance de feu considérable). Les cartes Ordre et Equipement permettent d'encore accentuer les points forts de votre escouade.

Encore une raison ? Les figurines ! Des GIs dans un Space Hulk, ça le fait ! Les Cyber-Molosses, les Psykers, les Prêtres, les Ogryns sont aussi de très belles figurines, assez originales.

Une dernière ? La stratégie. Vous allez voir, ça change ! N'utilisez pas la Garde comme des Space Marines, vous seriez surpris du résultat ! Leur armure de 1 les rend très vulnérables aux attaques à distance. Restez groupés, procédez lentement en sécurisant au fur et à mesure, voilà la clef du succès.

Règle optionnelle : nouvelles recrues pour la Garde Impériale

Si vous parvenez à mettre la main dessus (ces figurines étant depuis très longtemps épuisées), vous pouvez intégrer des Squats dans votre escouade de la garde. Les Squats ne sont pas affectés par l'ardeur au combat du Commissaire, car ils ne partagent pas la Foi en l'Empereur des autres citoyens Impériaux. Les Squats peuvent être soignés par l'Infirmier de l'escouade (si elle en comprend un).



0-2 Squats

Squat					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
4	1	2B	2B	2	-

0-1 Squat en exo-armure

Squat en exo-armure					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
4	3	2B	2R	10	-

0-1 Squat avec arme lourde

Squat avec arme lourde					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
4	1	2R	2B	8	-

La Garde Impériale peut aussi demander de l'aide à l'Adepta Sororitas, les Sœurs de Bataille.



Sœur avec bolter					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
7	2	2B	2B	5	-

Si la présence de Démons ou d'autres créatures du Warp est soupçonnée, il est également possible de recruter des Chevaliers Gris.



Chevalier Gris					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
6	2	1R+1B	2R	10	Immunité psychique

Immunité psychique : chaque fois qu'un Chevalier Gris est la cible d'une attaque psychique, jetez un dé rouge. Sur tout autre résultat que zéro, le pouvoir psychique est annulé.

ATTENTION : Les Sœurs de Bataille et les Chevaliers Gris présents n'appartiennent pas à la Garde Impériale. Ils ne sont présents que pour apporter de l'aide, et n'ont pas à obéir aux ordres de l'Officier. Ils ne sont donc pas affectés par les cartes d'Ordre de la Garde Impériale. De plus, il est impossible de recruter d'autres unités des Sœurs ou des Chevaliers (Sœurs Séraphines, Soeurs avec armes lourdes, Chevalier Gris avec psycanon...). Les Sœurs ne sont pas assez nombreuses pour accomplir des actes de Foi. Les Chevaliers Gris ne sont pas affectés par l'Ardeur au combat du Commissaire, car comme tous les Space Marines ils ne considèrent pas l'Empereur comme un Dieu. Les Sœurs y sont par contre sensibles. Les Sœurs et les Chevaliers Gris ne peuvent pas être soignés par l'infirmier de l'escouade, incompetent vis-à-vis des organismes lourdement modifiés.

