

# SPACE CRUSADE

## L'ULTIME RENCONTRE



## Compilation des règles

Par Orpayan  
Mise en page : Usagi3

---

Les produits de *Space Crusade* sont des marques déposées chez Games Workshop et MB.  
Les règles "extérieures" ont été adaptées des règles de WH40K 2<sup>e</sup> édition, propriétés de Games Workshop.



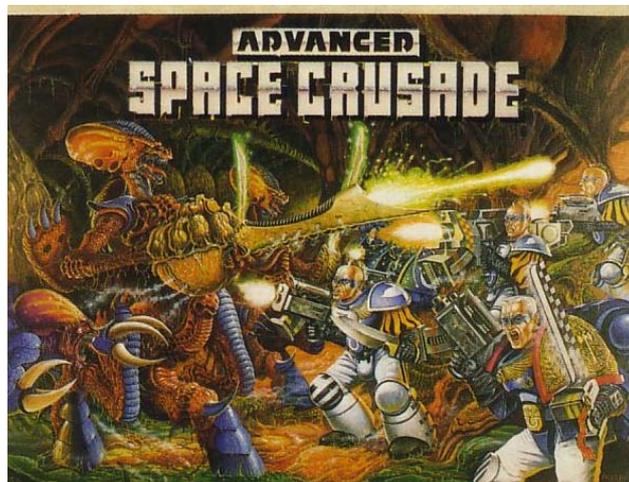
## AVERTISSEMENT

Les produits «*Space Crusade*» sont des marques déposées chez Games Workshop et MB.

Ce livre de règles est une transformation des règles de Warhammer 40,000, propriété de Games Workshop. Les petits textes d'introduction encadrés, ainsi que certaines photos, proviennent de la dernière édition de WH40K. D'autres ont été prises sur la deuxième édition et des magazines White Dwarf et sont aussi propriété de Games Workshop.

Si vous désirez plus d'informations au sujet de l'histoire sordide de WH40K, je vous conseille les ouvrages originels de Games Workshop.

Ce livret est à usage purement privé et ne doit donc pas être utilisé à des fins commerciaux.



# Table des matières

<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>4</b>
<b>HISTORIQUE.....</b>	<b>5</b>
<b>LES REGLES.....</b>	<b>6</b>
1 DESCRIPTION SOMMAIRE DU JEU .....	6
2 DEBUT D'UNE PARTIE .....	6
<i>Les points d'armée.....</i>	<i>6</i>
<i>Les joueurs .....</i>	<i>8</i>
<i>Le Meneur de Jeu .....</i>	<i>8</i>
Les éléments de terrains .....	9
Les terrains.....	10
Zone de déploiement .....	10
<i>Erreur ! Signet non défini.</i>	

## Introduction

Bien que *Space Crusade* ait disparu des magasins de jeu depuis très longtemps, il reste toujours de fervents admirateurs prêts à en découdre avec les Aliens.

Malheureusement, il devient difficile de trouver une boîte de ce jeu sur le marché, même en seconde main.

Je m'étais mis au travail pour compiler tout ce qui a été paru à propos de ce jeu et qui a été l'objet d'un premier livre.

Au fil des missions, je m'étais aperçu qu'il y avait quelques points de règles qui ne concordait pas. J'avais donc réajusté quelques petits détails par-ci, par-là qui ne modifient en rien les règles en elles-mêmes.

Ensuite, j'avais adapté les règles du célèbre jeu de figurines de Games Workshop : *Warhammer 40.000* à la sauce *Space Crusade* et cela a fait aussi l'objet d'un autre livret de règles.

Mais tout cela donnait de petits livrets disséminés un peu partout. Alors j'ai décidé de compiler tout mon travail d'archiviste en un seul et même volume, listes d'armées comprises.

Pourquoi une adaptation de WH40K, me diriez-vous, alors que l'original existe depuis plus longtemps que *Space Crusade* et a déjà fait ses preuves? Ce qui suit n'est que mon avis personnel.

*Space Crusade* possède un immense avantage, par rapport à WH40K. Celui où on n'est pas constamment plongé dans le livre de règles pour un détail de jeu qui n'est jamais expliqué et qui laisse une libre interprétation à chacun. Cela a comme conséquence, parfois pour ne pas dire souvent, de détruire l'ambiance d'une partie, voire même d'une amitié (Eh, oui ! Il existe de petits esprits).

Contrairement à son grand frère (WH40K), *SPACE CRUSADE* n'utilise pas des tableaux de combat. Les résultats se situent uniquement au niveau de ses dés spéciaux : les dés rouges (**R**)

et les dés blancs (**B**). Un jet de dés et le résultat est là, sous les yeux des participants, sans aucune forme quelconque d'interprétation. En un mot comme en cent, "*SPACE CRUSADE*" est une version très simplifiée de WH40K mais qui garde toute l'essence même de cet univers.

La dernière raison, et non des moindres, est l'aspect financier. Le prix des produits Games Workshop, toujours en hausse constante, est un véritable mur infranchissable face aux personnes désargentées. Je ne ferai pas l'apologie des pratiques économique de cette société mais *Space Crusade* peut être La solution puisque chaque joueur n'utilise que 5 à 10 figurines par peloton. C'est, je pense, de cette façon que les gens peu fortunés pourront assouvir leur passion du Hobby, petitement mais sûrement.

Je ne compte pas m'arrêter en si bon chemin. A l'heure où j'écris ces lignes, d'autres projets viendront se greffer autour des règles de *Space Crusade* comme le jeu de rôle, les combats interstellaires et les gestions planétaires (ressources, constructions, diplomatie et combats au niveau stratégique).

Certains passages sont inscrits en italique, précédés d'un petit bloc-notes (☐). Ce sont des commentaires personnels. Ils sont tout à fait facultatifs et libre à chacun de les prendre en considération ou pas. C'est le fruit de nombreuses heures de tests passées entre amis que je remercie, d'ailleurs, chaleureusement. **Ce qui est écrit en vert sont des notes d'Usagi3.**

J'espère ne pas avoir modifié trop de choses pour que *SPACE CRUSADE* reste avant tout un jeu simple et convivial.

Bon jeu à tous et, surtout, bonne chance!

## Historique<sup>2</sup>

Il y a plus de 25 millénaires, l'homme se lança à la conquête des étoiles. La découverte de l'itinéraire Warp engendra la Grande Expansion. Ce qui était un voyage de plusieurs siècles ne prit plus que quelques jours.

### Le vide intersidéral

Le vide intersidéral (ou Warp) est un univers parallèle que les vaisseaux spatiaux peuvent traverser, parcourant ainsi des centaines d'années-lumière en quelques heures. Le vide intersidéral est également le domaine du Chaos.

Dans le vide intersidéral, rien n'est jamais certain, car il s'agit d'un univers où les eaux du pouvoir sont agitées de courants contraires, remous et tourbillons. Des vaisseaux y ont disparu sans raison pour réapparaître tout aussi mystérieusement des siècles plus tard, à des millions d'années-lumière de leur destination prévue. Ces vaisseaux délabrés et méconnaissables sont désignés sous le nom de Space Hulks.

### L'Ère des conflits

Au cours de la Grande Expansion, l'homme s'est aventuré toujours plus loin dans les étoiles. Le pouvoir caché du vide intersidéral lui fut révélé à temps. En pénétrant dans le vide intersidéral l'homme avait réveillé d'anciens démons: les disciples du Chaos s'en étaient échappés. La première guerre, dénommée l'Ere des conflits, avait commencé.

Pendant plus de cinq mille ans, les combats ravagèrent l'humanité. Les nations guerroyèrent, les planètes s'affrontèrent et les systèmes s'anéantirent. Des colonies abandonnées périrent par milliers tandis que les Extraterrestres mirent tout à sac et

s'engraissèrent sur les ruines de l'humanité.

Enfin se présenta un sauveur. L'Ere des conflits qui fut sans doute celle du plus grand péril que connut l'homme, engendra du même coup l'être le plus grand de toute l'histoire humaine, celui qui devait devenir l'Empereur de l'espace, chef suprême des humains. Diplomate avisé, celui-ci recolla les fragments de nos sociétés pour en faire un Empire. Homme d'armes brillant, il conquiert et affirma de nouveau la supériorité de l'homme sur les mondes dominés par le Chaos. Pour cette entreprise, il créa les Marines de l'espace, guerriers suprêmes s'il en est.

### Les Marines de l'espace

"*Legions Astartes*" est le titre officiel de cette organisation guerrière que forment les Marines de l'espace dont les membres sont réputés être les combattants les plus puissants et les plus redoutés de tout l'empire.

De par leur nombre, les Marines de l'espace représentent une petite force, mais leurs aptitudes supra-humaines et la crainte qu'ils inspirent les rendent dix fois plus efficaces que leurs homologues des unités conventionnelles. Tout un chacun dans l'empire les respecte.

Les Marines de l'espace sont organisés en divisions indépendantes ayant chacune leur propre flotte. Une flotte fournit à la division: logement, salles d'entraînement, magasins d'outillage, armureries, silos à navettes et autres aménagements. Chaque flotte sillonne la galaxie à la poursuite des ennemis du genre humain. Les corps expéditionnaires en sortent pour effectuer missions ou campagnes spéciales, puis la rejoignent une fois leurs missions accomplies.



<sup>2</sup> Je conseille à tous la lecture d'innombrables ouvrages à propos de l'histoire de l'Imperium ainsi que de WH40K. Ils sont la plupart disponibles sur la Toile via quelques petites recherches ainsi que chez Games Workshop.

# LES REGLES

## 1 Description sommaire du jeu

Ce jeu est conçu pour 2, 3 ou 4 joueurs.

☐(On peut étendre le nombre de joueurs à 6, extraterrestre compris. Au-delà, la partie serait trop lente et les attentes de jeu trop longues.)

Les joueurs contrôlent un peloton de figurines de n'importe quelle race. Le nombre de figurines dépend du nombre de points d'armée dont vous voulez disposer. Le but est que chaque joueur dispose du même nombre de points d'armée.

Chaque partie peut se dérouler comme une simple mission ou comme une véritable bataille rangée.

Au début de la partie, s'il y a un Meneur de Jeu, celui-ci lit la mission que chaque joueur devra accomplir.

Tandis que le Meneur de Jeu prépare le jeu, les joueurs peuvent créer leur peloton ou compagnie

suivant les listes d'armée prévues pour chaque race de l'univers de Warhammer 40,000. Il est évident que l'univers est si vaste que votre imagination peut créer une nouvelle race.

Ceci fait, le jeu commence par le joueur désigné par le Meneur de Jeu et se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

En règle générale, il s'agit pour les joueurs d'accomplir la mission que le Meneur de Jeu leur a donné. Quand c'est à lui de jouer, un joueur peut déplacer et déclencher le tir de chacune des figurines qu'il contrôle.

Les joueurs marquent des points en éliminant leurs adversaires et en accomplissant leur mission. Ces points peuvent servir à optimiser les capacités des pelotons dans les campagnes de grandes envergures.

## 2 Début d'une partie

### Les points d'armée

Avant de rassembler toutes les règles du jeu, il était important de regarder au cœur du système des points d'armée. C'est l'épine dorsale de l'équilibre des forces en présence, que vous jouiez des scénarii comme dans les règles de base ou que vous désirez participer à une bataille beaucoup plus grande.

Dans les règles de base, les points déjà établis pour n'importe quelle figurine n'étaient pas aussi équilibrés par rapport à leurs caractéristiques.

Ces caractéristiques sont le corps à corps (CC), le Tir, la valeur blindée (VB), le potentiel de déplacement (Mvt) et les points de vie (PV).

Sur base de ces particularités, j'ai essayé de trouver la manière dont les concepteurs avaient trouvé leurs points d'armée. Après bien des calculs à se tirer les cheveux, je crois avoir trouvé le centre même de toutes ces valeurs qui en découleront par la suite.

	Valeur en points d'armée
1 dé rouge (1R)	<b>4</b>
Valeur blindée (VB)	<b>3/1</b>
1 Point de vie (PV)	<b>0/2*</b>
1 dé blanc (1B)	<b>1</b>

\* Si la figurine ne possède qu'un PV, il n'y a aucun Point d'Armée à comptabiliser, c'est gratos!  
On ne les compte qu'à partir du 2<sup>e</sup> PV. Ainsi, un commandant possédant 6PV vaudra (6-1=5x2=10 points d'armée)

**La valeur blindée** vaut 3 points d'armée par point de blindage.

Prenons un exemple: un commandant équipé d'un gantelet énergétique et d'une épée de puissance.

	Armement	CC	Tir	VB	Mvt	PV	PA
Commandant	Gantelet énergétique et épée de puissance	2B+2R	-	2	6	6	<b>26</b>

Détail du calcul: **CC = 2B (2PA) + 2R (8PA) = 10 PA**

**Tir = (0PA)**

**VB = 2 x 3PA = 6 PA**

**PV = 6-1= 5 x 2PA = 10 PA**

**Total : 26 PA**

Maintenant, si l'on prend les caractéristiques de la fiche de contrôle extraterrestre des règles de base, nous avons:

Aliens	CC	Tir	VB	Mvt	PV	PA	Règles de base
Gretchin	1B	2B	0	8	1	<b>3</b>	2
Ork	2B	2B	1	6	1	<b>7</b>	3
Marine du Chaos							
Arme légère	2B	2B	2	6	1	<b>10</b>	5
Arme lourde	2B	2R		4		<b>16</b>	10
Dreadnought mod. VII	2B+2R	2B/2R/2R	4	4	3	<b>44</b>	25
Androïde	2R	3B	2	4	1	<b>17</b>	10
Genestealer	2R	-	3	8	1	<b>17</b>	n.i.

Comme vous pouvez le constater, les valeurs ne correspondent plus entre les règles de base et celles-ci. Si vous désirez continuer à utiliser le tableau d'efficacité au combat des règles de base, je vous suggère de doubler les points des missions.

Nous verrons plus en détail la valeur de chaque figurine de chaque race dans la partie des listes d'armées.

## Les joueurs

Avant de commencer une partie, s'il n'y a pas de Meneur de Jeu, les joueurs choisissent un budget de point d'armée à ne pas dépasser. Ils doivent ensuite compléter leur fiche de peloton et choisir leur armement, l'équipement et leurs ordres.

### La fiche de peloton

Exemple:

Nom/Grade/Fonction	Arme	Mvt	CC	Tir	VB	PV	Equipement	PA
Velasquez, Soldat	<i>Bolter / couteau</i>	6	3B	2B	2	1		11
Tinus Bogar, Soldat	<i>Lance-missiles</i>	4	2B	2R	2	1	Cibleur	20
Legitimus, Vétéran	<i>Canon d'assaut</i>	4	2B	2R	2	1	Cibleur	20
Coverfeld, Sergent	<i>Bolter / Epée Tronçonneuse</i>	6	1R+1B	2B	3	3	Médipac, doigt digital	24
TOTAL								75

**Armes:** tout est décrit dans l'Arsenal

**Grade/Fonction:** ne servent qu'à titre indicatif si vous ne jouez que rarement mais si vous jouez en campagne ou si vous avez un petit faible pour le peloton que vous avez créé, cette colonne donne un cachet supplémentaire si vous en faites un jeu de rôle.

**Mvt:** (mouvement). Les marines équipés d'armes légères et le Commandant se déplacent de 6 cases. Les marines portant des armes lourdes se déplacent de 4 cases.

**CC:** (compétence au Corps à corps). Les lettres **B** désignent les dés blancs et **R** les dés rouges.

**Tir:** comme son nom l'indique, c'est la compétence de tir de la figurine.

**VB:** c'est la valeur blindée. Plus le chiffre est haut, mieux la figurine est protégée.

**PV:** Points de vie. La plupart n'en ont qu'un seul sauf pour les officiers ou les vétérans.

**Equipement:** le matériel dont dispose les pelotons est décrit dans les listes d'armées.

**PA:** (points d'armée). C'est la valeur de la figurine.

## Le Meneur de Jeu

S'il y a un Meneur de Jeu, il peut utiliser les événements décrits un peu plus loin.

Le Meneur de Jeu, s'il est en manque d'inspiration, peut choisir une des missions des règles de base ou de ses extensions et donne les informations au(x) joueur(s) concerné(s).

S'il y a une mission secondaire, celle-ci ne sera lue que si l'évènement « *Capitaine du Vaisseau Mère* » est arrivé.

Il lui faut ensuite préparer le terrain. Pour des missions se déroulant dans des bâtiments, vous pouvez utiliser les **quatre plateaux de jeu** de la boîte de base ou vous en confectionner quelques-uns.

☐ (*Malheureusement, je ne peux les inclure dans ce livre, ne fusse que pour les droits d'auteurs. Mais avec de bons outils, du matériel approprié et un peu de doigté, il est possible de les réaliser.*)

Pour des missions se déroulant à l'extérieur, il en va tout autrement.

La surface de jeu, pour ces règles extérieures comme pour tout jeu de bataille avec figurines, représente une plaine (rouge, verte, bleue, peu importe!) sur laquelle vous placerez différents types de terrains comme une colline, un bois, des mines, un cratère, etc... Il est important de les placer car ils bloquent la ligne de vue et servent surtout de couverture. Faudrait pas que vos soldats se fassent tuer dès la première salve.

La taille de la surface de jeu peut être quelconque, mais il faut se plier à une certaine logique. Il est inutile d'avoir un champ de bataille de 1.80m sur 1.20m pour 2 pelotons (et trois tondus!).

Restons sérieux 2 minutes : tout dépend du scénario, du nombre de joueurs, de la place et des éléments de terrains dont vous disposez.

Les tailles standard sont :

<b>1.20m x 1.20m</b>	c'est la taille la plus commune. On peut jouer jusqu'à 6 joueurs (extraterrestres compris) disposant chacun d'un ou deux pelotons
<b>0.90m x 0.90m</b>	dimension minimum pour une initiation à deux joueurs
<b>1.50m x 0.90 m</b>	pour trois à quatre joueurs. On peut l'utiliser aussi pour une petite bataille à 2 joueurs disposant de plusieurs pelotons voire même de véhicules
<b>1.80m x 1.20m</b>	Taille normale pour une bataille à 2, 3 voire 4 joueurs disposant d'une armée conséquente.

## Les éléments de terrains

Un élément de terrain peut être une colline, un bois, un bâtiment, un étang, des cratères, des aiguilles rocheuses, des crevasses, des haies, murs, etc... La surface de ces éléments ne doit pas dépasser les 30 cm de diamètre. Mais vous pouvez combiner plusieurs petits éléments pour en faire un plus grand.

La plupart du temps, ce sera le MJ (Meneur de Jeu) qui placera le terrain suivant le scénario qu'il a écrit. Mais si vous voulez jouer sans MJ, pas de problème.

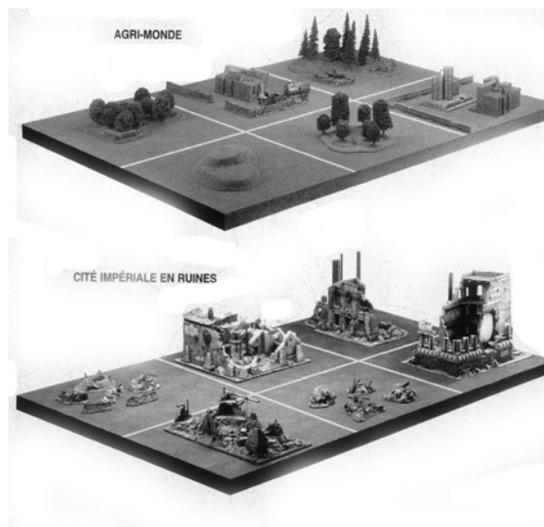
Une bonne façon de placer des terrains équitablement est de quadriller le champ de bataille par des carrés de 60x60cm. Utilisez des pièces, marqueurs ou des dés ou indiquez les intersections des carrés et

numérotez-les de 1 à 6.

A tour de rôle, les joueurs choisissent un élément de terrain ou non, puis lancent 1d6. Le résultat est la zone sur laquelle le joueur pourra placer son élément de terrain. Aucun joueur ne peut ajouter un terrain dans un carré déjà occupé ou déclaré vide. Une fois tous les carrés définis, le champ de bataille est terminé.

S'il y a plus de joueurs que de carrés, déterminez au hasard qui prendra part à la configuration de l'aire de jeu.

Rappelez-vous que le but principal du jeu est de se faire plaisir et que tous les joueurs s'amusez.



## Les terrains

<b>Les terrains dégagés</b>	terrain sans obstacle ou avec obstacles dispersés (broussailles, arbustes, débris,...),
<b>Les terrains difficiles</b>	collines raides ou escarpées, forêts, gués ou eaux peu profondes, marais, tourbières, sable, neige, échelles, ruines, épaves, blocs de pierre, petites crevasses, escaliers, ponts, etc.
<b>Les terrains infranchissables</b>	les grands fleuves profonds, les lacs, les falaises abruptes, les hauts murs les torrents de lave,....
<b>Les obstacles</b>	barrières, murs, tranchées, etc. Ils influencent aussi sur les déplacements suivant leur taille (voir 3.5 <i>modifications dues aux terrains</i> )

## Zone de déploiement

Le jeu se base sur des missions dont l'objectif doit être atteint par les joueurs pour recevoir honneur et récompense. Ces missions peuvent être de n'importe quel type (recherche d'infos, tête de pont, infiltration, etc.), la seule limite est l'imagination du Meneur de Jeu. Il peut donc être difficile de savoir où positionner votre peloton ou votre armée.

Lorsque vous n'êtes que deux joueurs, la solution est simple : placez-vous l'un en face de l'autre et engagez le combat. Vous pouvez aussi suivre certaines missions décrites dans les règles de WH40K.

Lorsque vous êtes plus de 2 joueurs, ajustez votre surface de jeu afin de ne pénaliser personne. Des règles précises sur ces zones de déploiement pourraient faire l'objet d'une

**Les jetons "blips"** représentent l'écho radar provoqué par la présence de vie. Les jetons "blips" s'utilisent donc lorsque les créatures sont assez près (même plateau de jeu ou 12 pas autour du porteur du scanner) pour déclencher un écho, mais pas encore visibles. Le Meneur de Jeu peut utiliser ces pions pour visualiser des individus cachés. Les joueurs ne peuvent voir le nombre de jetons dont dispose le MJ, ni d'en connaître la nature. Mais tout cela ne dépend que du Meneur de Jeu.

Le Meneur de Jeu peut aussi sélectionner des jetons de renforts s'il utilise un scénario prévu à cet effet. Il les garde à portée de sa main tandis que les autres seront rangés. Il n'est pas obligatoire que les joueurs puissent voir le

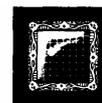
attention particulière si des lacunes se font sentir.

Pour toutes ces raisons, le Meneur de Jeu devra être le plus impartial possible pour les placements. Si l'objectif est d'atteindre un lieu, la distance entre les zones de déploiement et cet objectif devrait être la même pour tous. C'est en fonction du terrain, du nombre de figurines et de la surface de jeu que le MJ placera les zones de déploiement avec le plus de logique et d'objectivité!

Pour avoir une base concrète, la zone de déploiement, de forme rectangulaire, ne devra pas dépasser 16 pas sur 6 (40x15cm). Il y a assez de place pour un peloton de 10 figurines. Pour les Orks, vu le nombre toujours plus grand par rapport aux autres, la zone de déploiement sera de 24 pas sur 8 (60x20cm).

nombre de jetons de renforts dont dispose le Meneur de Jeu, ni même d'en connaître la nature.

**Ceci fait, tout le monde est prêt à commencer une partie**



Jeton Blips



Jetons de renforts

# Table des matières

3 LE TOUR DE JEU .....	11	4.1.1 Ouverture des portes .....	16
<i>Les joueurs</i> .....	11	4.1.2 L'arrivée sur un nouveau plateau de jeu ..	16
<i>Le Meneur de Jeu</i> .....	12	4.1.3 Mise en place des jetons "blip" .....	16
Tableau des événements Space Marines .....	13	4.1.4 Déplacements des jetons "Blip" .....	16
Tableau des événements des Eldars .....	14	4.1.5 Conversion des jetons "blip" .....	17
Renforts Extraterrestres .....	15	4.1.6 Ce qui est visible .....	17
4 LES DEPLACEMENTS .....	16	4.1.7 Les portes blindées .....	17
4.1 <i>Déplacements intérieurs</i> .....	16		

## 3 Le tour de Jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle en commençant par le joueur désigné par le MJ. En règle générale, c'est le joueur qui se trouve à gauche du Meneur de Jeu. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Les joueurs

Lorsque c'est son tour de jouer, le joueur peut, dans l'ordre:

1) Jouer une carte "**Ordre**" (impérativement avant de se déplacer ou de tirer. Elle est ensuite mise de côté pour le reste de la partie). Les "ordres" sont expliqués dans les listes d'armées ;

2) **Déplacer et/ou tirer** avec toutes ou une partie de ses figurines. Le joueur Marine peut déplacer toutes ses figurines puis tirer ou déplacer puis tirer avec ses figurines l'une après l'autre ou tirer puis déplacer

ses figurines. Le joueur Marine ne peut pas déplacer ou tirer 2 fois avec la même figurine durant un même tour, à moins qu'une carte ne le lui permette ;

3) Utiliser les "**Equipements**" (explications dans les listes d'armée).



## Le Meneur de Jeu

Il arrive que le Meneur de Jeu anime ses propres missions ou campagnes. Dans ce cas, il est aussi joueur mais doit rester le plus impartial possible. De toute façon, il n'a rien à gagner dans une partie, sauf l'estime de ses joueurs.

Lorsque c'est à lui de jouer, le Meneur de Jeu peut, dans l'ordre :

1) tirer une carte "**Événement**" qui est jouée immédiatement avant qu'il ne déplace une quelconque figurine;

2) **déplacer et/ou déclencher une attaque** avec toutes les figurines présentes sur le plateau, y compris les jetons "blip". Toutes les données sur les déplacements et les dés de combat se trouvent dans les listes d'armée ;

3) décider d'utiliser un ou plusieurs de ses jetons de **renforts**. Son tour est ensuite terminé.

## Tableau des événements Space Marines

1	<b>Androïde Suicide:</b> N'importe quel androïde peut s'auto-détruire après son déplacement. Lancez 2R. Toute figurine occupant une case adjacente subit une attaque d'une force égale au total des 2 dés.	15	<b>Contrôle général:</b> Vous pouvez ouvrir ou fermer autant de portes que vous le souhaitez.
2	<b>Capitaine du vaisseau mère:</b> Lisez le texte se rapportant à la mission secondaire.	16	<b>Assaut général:</b> Tous les androïdes et le dreadnought peuvent doubler leur déplacement normal durant ce tour tout en lançant une attaque.
3	<b>Ork mekaniak:</b> un ork mekaniak utilise une arme expérimentale. N'importe quelle figurine ork peut s'en servir une fois comme d'un lance-grenade au plasma après quoi l'arme explose. Retirez l'ork du jeu.	17	<b>Genestealer:</b> Placez un genestealer à côté de n'importe quelle figurine marine ou commandant. Le genestealer peut attaquer et se déplacer comme d'ordinaire durant ce tour.
4	<b>Androïde défectueux:</b> Ni les androïdes, ni le dreadnought ne pourront se déplacer ou tirer durant ce tour en raison d'une défaillance de contrôle.	18	<b>Explosif anti-personnel:</b> Un marine a mis le pied sur une charge défensive. Choisissez une figurine qui ne soit pas un commandant, et agissez comme si une attaque au lance-missiles avait eu lieu sur la case qu'elle occupe.
5	<b>Gretchin grenadier:</b> N'importe quel gretchin pourra lancer une grenade au lieu de tirer durant ce tour. Une telle attaque se déroule comme une offensive au lance-missiles.	19	<b>Armes enrayées:</b> Jouez cette carte contre l'un des joueurs marines. Celui-ci ne pourra pas se servir de son arme lourde durant son prochain tour.
6	<b>Plan de combat:</b> Tous les joueurs marines rendent leur carte "ordre" et en choisissent une nouvelle.	20	<b>Communications défectueuses:</b> Le joueur marine de votre choix ne pourra utiliser aucune carte "ordre" durant son prochain tour.
7	<b>Téléporteur extraterrestre:</b> 2 figurines extraterrestres du plateau peuvent être échangées.	21	<b>Couloir piégé:</b> Vous pouvez tirer sur n'importe quel marine ou commandant de marines se trouvant sur une case de couloir. Lancez 1R.
8	<b>Couloir piégé:</b> Vous pouvez tirer sur n'importe quel marine ou commandant de marines se trouvant sur une case de couloir. Lancez 1R.	22	<b>Plan de combat:</b> Tous les joueurs marines rendent leur carte "ordre" et en choisissent une nouvelle.
9	<b>Genestealer:</b> Placez un genestealer à côté de n'importe quelle figurine marine ou commandant. Le genestealer peut attaquer et se déplacer comme d'ordinaire durant ce tour.	23	<b>Psycho-attaque:</b> Le vaisseau-mère canalise une psycho-attaque sur le vaisseau extraterrestre. Orks et Gretchins sont affectés et ne peuvent ni tirer, ni bouger durant ce tour.
10	<b>Compte-rendu des opérations:</b> le commandant du joueur marine de votre choix ne pourra ni se déplacer, ni tirer durant son prochain tour car il doit rendre compte à ses supérieurs.	24	<b>Folie furieuse! :</b> N'importe quel ork ou gretchin pourra attaquer 2 fois au corps à corps au cours de ce tour.
11	<b>Redéploiement:</b> Vous pouvez placer un maximum de 3 jetons "Blip" sur un plateau qui a été passé au détecteur. Ces jetons peuvent être pris n'importe où sur le plateau. La règle du jeu s'applique en ce qui concerne les endroits où ces jetons peuvent être placés.	25	<b>Équipement défectueux:</b> Prenez au hasard une carte "équipement" à l'un des joueurs marines. Cet équipement est désormais perdu en raison d'une défaillance.
12	<b>Elite extraterrestre:</b> Vous choisissez n'importe quelle figurine extraterrestre du plateau de jeu qui pourra être utilisée 2 fois durant ce tour.	26	<b>Détecteur du vaisseau mère:</b> Désignez un des joueurs marines qui choisira un des plateaux de jeu. Tous les jetons blips de ce plateau devront être alors révélés.
13	<b>Munitions épuisées:</b> Choisissez n'importe quelle figurine marine portant une arme lourde. Remplacez cette arme lourde par un bolter. S'il n'y a pas de bolter disponible, ce marine ne pourra se battre qu'au corps à corps.	27	<b>Genestealer:</b> Placez un genestealer à côté de n'importe quelle figurine marine ou commandant. Le genestealer peut attaquer et se déplacer comme d'ordinaire durant ce tour.
14	<b>Force d'intervention extraterrestre:</b> Mélangez les jetons de renforts inutilisés et prenez-en 2 au hasard que vous ajoutez à votre réserve.	28	<b>L'envoûtement:</b> Choisissez une figurine marine qui ne soit pas un commandant et lancez 1R. Si vous obtenez un "3", ce marine est corrompu par le Chaos. Remplacez cette figurine par un marine du Chaos s'il y en a un de disponible.

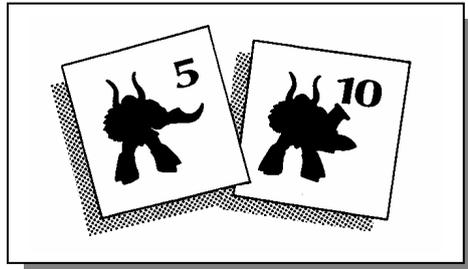
## Tableau des événements des Eldars

1	<b>Orage warp:</b> un orage warp dérègle l'écran psychique. Vous pouvez transférer ce dernier sur n'importe quelle case libre au bord du plateau de jeu.	12	<b>Brouillard du Chaos:</b> Aucun canon laser ne fonctionnera jusqu'au début du prochain tour du joueur E.T.
2	<b>Contre-attaque:</b> 2 jetons "blip" de votre choix, mais se trouvant déjà en jeu, peuvent être déplacées en un quelconque endroit du plateau	13	<b>Téléporteur E.T. :</b> 2 figurines E.T. du plateau de jeu peuvent être échangées.
3	<b>Portail Warp du Chaos:</b> Vous pouvez transporter n'importe quel marine du Chaos sur une autre case du plateau de jeu.	14	<b>Leurre E.T. :</b> Vous pouvez ajouter 2 jetons "blip" factices à votre stock. Une fois découverts, ceux-ci sont immédiatement retirés du jeu et ne comptent pour rien.
4	<b>Commandant du Chaos:</b> Une excellente tactique permet à un maximum de 3 marines du Chaos de se déplacer 2 fois au cours de ce tour. Ceux-ci peuvent donc se déplacer, attaquer, puis se déplacer à nouveau, OU se déplacer 2 fois avant ou après l'attaque.	15	<b>Chef de guerre ork:</b> Un sergent ork est présent et autorise un maximum de 4 orks à se déplacer 2 fois au cours de ce tour. Ceux-ci peuvent donc se déplacer, attaquer, puis se déplacer à nouveau, OU se déplacer 2 fois avant ou après l'attaque.
5	<b>Manque de munitions:</b> Choisissez un des guerriers Eldar porteur d'une arme lourde et remplacez celle-ci par une catapulte shuriken. S'il n'y en a aucune de disponible, ce guerrier ne pourra se battre qu'au corps à corps.	16	<b>Redéploiement:</b> Vous pouvez placer un maximum de 3 jetons "Blip" sur un plateau qui a été passé au détecteur. Ces jetons peuvent être pris n'importe où sur le plateau. La règle du jeu s'applique en ce qui concerne les endroits où ces jetons peuvent être placés.
6	<b>Leurre E.T. :</b> Vous pouvez ajouter 2 jetons "blip" factices à votre stock. Une fois découverts, ceux-ci sont immédiatement retirés du jeu et ne comptent pour rien.	17	<b>Brouillard du Chaos:</b> Aucun canon laser ne fonctionnera jusqu'au début du prochain tour du joueur E.T.
7	<b>Réseau laser de défense:</b> Vous pouvez attaquer n'importe quel bloc de 4 carrés "couloir" avec 2R comme si vous tiriez avec un canon laser.	18	<b>Charge Gretchin:</b> Un maximum de 3 gretchins peuvent se déplacer de 16 cases chacun à leur prochain tour. Ce déplacement peut avoir lieu avant ou après l'attaque.
8	<b>Défaillance électronique:</b> Toutes les portes sont bloquées en position ouverte ou fermée, et le resteront jusqu'au début du prochain tour du joueur E.T. Elles ne peuvent être ni ouvertes ni fermées par télékinésie.	19	<b>Genestealers:</b> Placez, si possible, 2 genestealers en un quelconque endroit du plateau de jeu. Ils peuvent attaquer et se déplacer normalement dès ce tour.
9	<b>Espace Warp:</b> Vous pouvez déplacer l'un des 4 plateaux de jeu de façon à ce que ses côtés soient orientés différemment.	20	<b>Armes enrayées:</b> Vous pouvez enrayer les armes du joueur Eldar. Ses guerriers ne pourront pas se servir de leurs armes lourdes au prochain tour.
10	<b>Transmission psychique:</b> Le Vaisseau Monde envoie une transmission psychique pour appuyer l'escadron. L'exarque peut tirer une carte "ordre" supplémentaire.	21	<b>Attaque psychique:</b> Le Vaisseau Monde déclenche une attaque psychique massive contre le space hulk. Tous les gretchins et les orks en subissent les effets et ne peuvent ni bouger ni tirer durant ce tour.
11	<b>Attaque androïde:</b> Vous pouvez déplacer n'importe quel androïde de 8 cases durant ce tour.	22	<b>Réseau laser de défense:</b> Vous pouvez attaquer n'importe quel bloc de 4 carrés "couloir" avec 2R comme si vous tiriez avec un canon laser.

## Renforts Extraterrestres

Si vous utilisez les pions renforts, voici un aperçu de leur utilisation. Vous pouvez évidemment vous en servir d'une toute autre manière ou ne pas vous en servir du tout.

Le Meneur de Jeu commence la partie avec des jetons de renforts dont le nombre varie selon la mission entreprise. Il peut jouer, jusqu'à six jetons de renforts à la fin de son tour. Toutefois, s'il n'y a aucun jeton "blip" ni figurine Extraterrestre sur le plateau, il doit utiliser six jetons de renforts ou, à défaut, tous ceux qu'il possède.



Le jeton est placé, face visible, sur l'un des côtés, avec les jetons "blip" convertis. La figurine Extraterrestre qu'il représente est alors placée sur l'une ou l'autre des cases du plateau

de jeu prévues pour l'arrivée des renforts. Celles-ci peuvent être indiquées par un "R" sur la carte de mission. Si la figurine correspondante n'est pas disponible, le jeton de renfort ne pourra pas être joué.

Les renforts extraterrestres ne peuvent toutefois pas être placés sur une case qui serait visible à une figurine Marine.



## 4 Les déplacements

Il y a deux règles différentes au sujet des déplacements, selon que la mission se déroule soit à l'intérieur d'un vaisseau ou d'un bâtiment, soit à l'extérieur.

### 4.1 Déplacements intérieurs

Les plateaux de jeu sont divisés en cases sur lesquelles se déplacent les figurines. Ces cases représentent soit des couloirs, soit des salles.

Les listes d'armée indiquent le nombre maximum de cases autorisé pour le déplacement d'une figurine. Celle-ci peut être déplacée dans n'importe quelle direction: horizontale, verticale ou en diagonale. Un joueur peut toujours choisir de déplacer une figurine d'une distance

inférieure à celle indiquée ou de ne pas la déplacer du tout.

Une case ne peut être occupée que par une seule figurine. Il est possible, en revanche, de traverser une case occupée, à condition que le déplacement indiqué soit suffisamment long et que le joueur dont la figurine fait obstacle donne son avis favorable, faute de quoi il faut prendre une autre route ou s'arrêter.

#### 4.1.1 Ouverture des portes

Toute figurine ne peut entrer et sortir des salles qu'en empruntant des portes ouvertes. Une porte s'ouvre quand une figurine vient se placer sur l'une des deux cases qui en forment le seuil et la déclare ouverte. La porte doit alors être retirée du jeu. Les joueurs ne sont pas obligés d'ouvrir une porte s'ils ne le souhaitent pas.

L'ouverture d'une porte ne compte pas dans le déplacement d'une figurine, et celle-ci peut terminer son déplacement une fois la porte ouverte. Les joueurs ne sont pas autorisés à fermer les portes (*sauf carte événement "Contrôle général"*)

#### 4.1.2 L'arrivée sur un nouveau plateau de jeu

Quand une figurine équipée d'un scanner arrive pour la première fois sur l'un des quatre plateaux de jeu, celui-ci doit être passé au détecteur. Le joueur concerné termine le déplacement et/ou le tir de sa figurine, puis

marque une pause avant de continuer son tour. Ainsi, le Meneur de Jeu a le temps de mettre en place autant de jetons "blip" qu'il le souhaite.

Ceci fait, le joueur peut continuer à déplacer et/ou déclencher le tir de ses autres figurines.

#### 4.1.3 Mise en place des jetons "blip"

Lorsqu'un nouveau plateau de jeu est passé au détecteur, le Meneur de Jeu peut placer tous, quelques-uns ou aucun des jetons "blip" en sa possession. Il doit par contre se débarrasser de tous ses jetons "blip" quand le quatrième plateau

de jeu est passé au détecteur. Ces jetons peuvent se placer sur n'importe quelle case qui n'est pas visible pour une figurine. Un seul jeton "blip" peut être placé sur une même case.

#### 4.1.4 Déplacements des jetons "Blip"

Tous les jetons "blip" peuvent se déplacer d'un total de **cinq cases** et sont soumis aux mêmes impératifs de déplacement que les figurines. Ils peuvent ouvrir des portes. Si, en se déplaçant, un jeton "blip" se rend visible aux yeux d'une figurine "Marine", il doit être converti. La figurine peut continuer le déplacement amorcé

selon les indications de la carte. Le nombre de cases déjà parcourues par le jeton "blip" sera déduit du déplacement total de la figurine. Si le nombre de cases déjà parcourues est supérieur au déplacement autorisé pour ce type d'extraterrestre, son déplacement est terminé; en revanche il lui est permis d'attaquer.

#### 4.1.5 Conversion des jetons "blip"

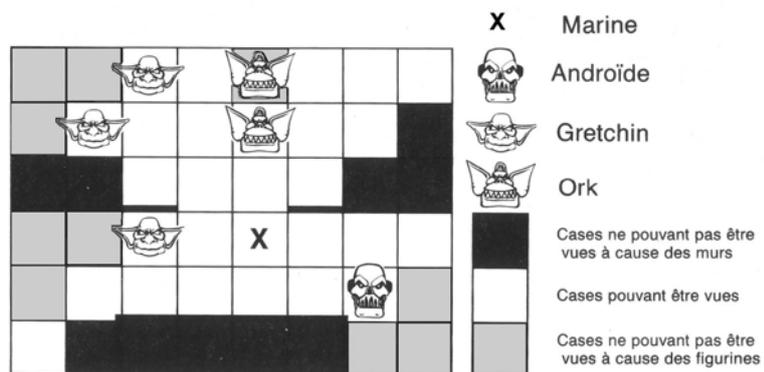
Si une figurine arrive sur une case à partir de laquelle un ou plusieurs "blip" sont visibles, ceux-ci doivent être convertis. Le Meneur de jeu doit alors retourner chacun des jetons "blip" en vue, et le remplacer par la figurine Extraterrestre correspondante. Si celle-ci n'est pas disponible, alors aucune figurine extraterrestre ne sera placée sur le jeu (on peut dire alors qu'il

s'agissait d'un écho "fantôme"). Dans l'un et l'autre cas, le jeton "blip" est retourné et placé face visible sur le bord du plateau de jeu.

Si le "blip" se convertit en Dreadnought, celui-ci doit être placé sur le plateau de jeu de telle façon que sa base recouvre la case que le jeton occupait (le Dreadnought occupe 4 cases).

#### 4.1.6 Ce qui est visible

Pour savoir si une figurine ou un jeton "blip" est visible, imaginez une ligne droite tracée entre les centres des deux cases occupées. Si cette ligne traverse une case occupée par une porte fermée ou un mur, la visibilité est interrompue. Une ligne de visibilité ne peut pas être tracée entre deux figurines qui occupent des cases adjacentes en diagonale. Si une figurine se trouve sur une case traversée par la ligne de visibilité, elle rend impossible le tir sur une figurine située derrière, mais elle n'empêche pas de révéler un "blip".



nombre tranche la question. En cas d'égalité, le joueur dont c'est le tour de jouer doit décider.

(Ce dernier paragraphe est la version "officielle". C'est un système que je n'aime pas du tout. Avant d'arriver à cette extrémité, il y a ce qu'on appelle le FAIR PLAY. N'oubliez jamais que ce n'est qu'un jeu pour se divertir, voire se marrer carrément. Il serait dommage d'en arriver à lancer les dés pour savoir qui à raison.)

#### 4.1.7 Les portes blindées

Les portes blindées fonctionnent comme les portes normales à la seule différence qu'il faut un code pour l'ouvrir. On peut aussi les détruire (au tir ou au corps à corps) en tenant compte que la valeur blindée de ces portes est de 4. Si

l'attaque réussit, la porte blindée est détruite et retirée du jeu. Une fois éliminée, elle ne peut plus resservir. Si le scénario le prévoit, une figurine alien peut ouvrir une porte blindée.

# Table des matières

<b>4.2 DEPLACEMENTS EXTERIEURS.....</b>	<b>19</b>	<i>7.1 Les tirs.....</i>	<i>22</i>
4.2.1 Les mouvements normaux .....	19	7.1.1 Règles intérieures.....	22
4.2.2 Le pas de course.....	19	7.1.2 Règles extérieures .....	23
4.2.3 La charge.....	20	7.2 <i>Le corps à corps.....</i>	<i>27</i>
4.2.4 Orientation .....	20	<b>8 ELIMINATION DES FIGURINES.....</b>	<b>28</b>
4.2.5 Les terrains.....	20	<i>Erreur ! Signet non défini.</i>	
<b>5 DISSIMULATION.....</b>	<b>20</b>		
<b>6 FORMATION DE GROUPE .....</b>	<b>21</b>		
<b>7 LES COMBATS.....</b>	<b>22</b>		

## 4.2 Déplacements extérieurs

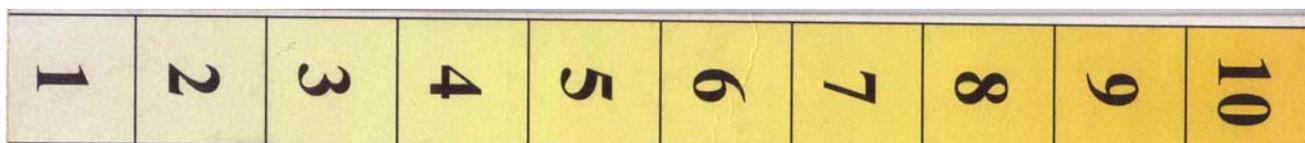
Les plateaux de jeu "extérieurs" ne possèdent pas de quadrillage. A la place, confectionnez une réglette de 2.5cm de large et de 25 ou 30 cm de long sur laquelle vous diviserez la longueur en "cases" de 2.5cm. Cela correspond au pouce anglais que l'on nomme souvent "le pas". Pour les néophytes, il suffira de placer la réglette aux

pieds de la figurine pour la faire se déplacer. Ainsi, si un marine se déplaçant de 6 cases sur le plateau de jeu de "Space Crusade", à l'extérieur, il se déplacera de 6 pas.

Vous pouvez aussi utiliser les réglettes plastiques de Warhammer Battle ou 40k, bien sûr !

Il y a maintenant **3 types de déplacement**:

- 1) le déplacement normal,
- 2) le pas de course,
- 3) la charge.



réglette de mouvement confectionné par notre ami Denis

### 4.2.1 Les mouvements normaux

Voici un aperçu des distances de déplacements pour la plupart des races.

RACE	ARMES ET ARMURES	MOUVEMENT
Space Marines	Armes légères	6 pas
	Armes lourdes / Armure Terminator	4 pas
	Scouts	8 pas
Orks	Armes légères	6 pas
	Armures et/ou Armes lourdes	4 pas
Gretchins		8 pas
Androïdes		4 pas
Tyranides		4 pas
Genestealers	Race pure	8 pas
	Hybrides	6 pas
Eldars	Armes légères	7 pas
	Armes et/ou armures lourdes	3 pas

### 4.2.2 Le pas de course

L'escouade ne fait que courir du double de son déplacement. Donc, il n'y a pas de tir ni de corps à corps durant le tour où la course est effectuée.

De plus, au début, pendant et même à la fin de la course, l'escouade doit être à plus de 8 pas de toute unité ennemie.

### 4.2.3 La charge

On signale la charge avant d'effectuer tout mouvement. La distance de charge est le double du mouvement normal. Si votre Marine se déplace de 6 pas, il pourra charger jusqu'à une distance de 12 pas maximum.

Elle permet un petit bonus au corps à corps (+1B).

On ne peut pas mesurer la distance de charge lors de la déclaration. Si la distance de charge est trop longue, l'unité ne fait qu'un mouvement normal.

Vous pouvez très bien contacter l'ennemi sans avoir à charger. Bien sûr, le bonus de corps à corps ne compte pas.

### 4.2.4 Orientation

Les joueurs peuvent orienter leurs figurines gratuitement (sans points de mouvements!) durant leur déplacement. Une fois placée, la figurine ne peut plus bouger.

Contrairement aux règles de base, l'orientation de la figurine prend toute son importance. Nous verrons cela plus en détails dans le chapitre des tirs.

### 4.2.5 Les terrains

Certain terrains influencent les déplacements:

- Les **terrains dégagés**: mouvement normal
- Les **terrains difficiles**: LE DEPLACEMENT EST REDUIT DE MOITIE (arrondi par excès).
- Les **terrains infranchissables**: (comme son nom l'indique: infranchissable!)
- Les obstacles:

la hauteur et la largeur sont inférieures à 1 pas	mouvement normal
la hauteur est > à 1 pas et < à 2 fois la taille de la figurine	mouvement réduit de moitié
la hauteur excède 2 fois la taille de la figurine	l'obstacle est infranchissable.

Chaque pas compte !

Prenons un exemple. Un scout Space Marine (distance de déplacement = 8pas) veut traverser un bois (terrain difficile) qui se trouve à 4 pas de sa position initiale. Il pourra donc se déplacer de 4 pas en terrain dégagé jusqu'à la lisière et continuer dans le bois à mouvement réduit. Comme il lui reste 4 pas, il se déplacera alors de 2 pas dans le bois.

## 5 DISSIMULATION

Une figurine cachée ne peut être prise pour cible. Elle ne sera localisée que si elle bouge (sauf derrière un mur) ou si elle tire. Une figurine ne peut pas se cacher si elle a chargé. Bien sûr, toutes les grandes figurines ne savent pas se cacher sauf dans les bâtiments. Les trous dans le sol constituent aussi des endroits pour se cacher.

Il y a plusieurs façons de dissimuler une figurine sur la table. L'inconvénient, c'est que l'adversaire la voit même s'il ne sait pas la localiser. Pour donner un peu de suspense durant la partie, je conseillerais aux joueurs d'indiquer les unités cachées, sur un plan de bataille succinctement dessiné, avec leur orientation, leur nombre et la surface du terrain qu'elles

occupent. Si le terrain d'embuscade est trop petit par rapport au nombre de figurines, le surplus est éliminé et ne compte pas comme point de victoire.

Sans scanner ou bio-détecteur, il est difficile de voir un ennemi embusqué. Ce dernier ne sera visible qu'à 4 pas pour un couvert lourd et 6 pas pour un couvert léger (s'il ne tire pas ou ne se déplace pas avant). De plus, les embusqués peuvent être mis en état d'alerte (voir 4.11 *Tenir sa position*).

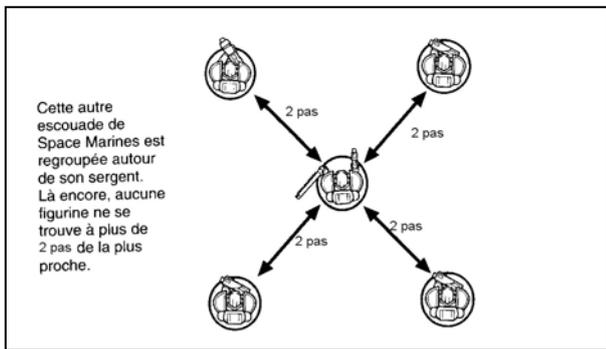
Si votre peloton ne dispose pas de scanner et qu'une de vos figurines est la cible d'un tir ennemi lors de son tour, placez un jeton «blip». Cela représente la première évaluation de

localisation. Vous pouvez tirer sur ce blip mais comme c'est au jugé, lancez un dé de moins.

Un second tir, du même endroit, permet de placer la figurine de l'embusqué. Vous pouvez aussi tirer dessus mais l'embusqué bénéficie d'une sauvegarde de couvert (voir 4.3 *Les couverts*).

## 6 FORMATION DE GROUPE

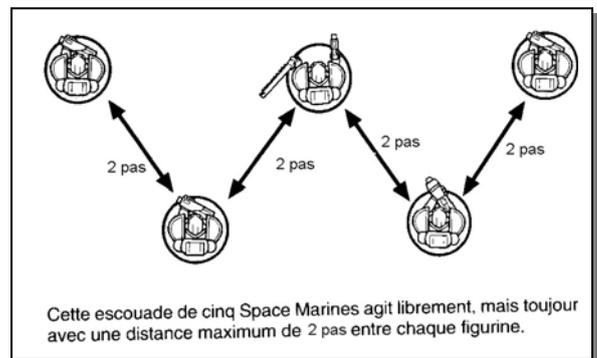
Chaque figurine d'un peloton doit constamment rester à une certaine distance les unes des autres. Chacune ne peut pas se déplacer à sa guise selon votre bon vouloir. Une fois qu'une escouade s'est déplacée, chaque figurine doit rester dans les 2 pas de son équipier. Cette formation peut prendre n'importe quelle forme du moment qu'ils restent ensemble.



Si cette formation est brisée d'une manière quelconque, toutes les figurines doivent rejoindre le chef de peloton dans les plus brefs délais. Si le chef est éliminé, le plus petit nombre de figurines rejoint le plus grand. En cas d'égalité, choisissez comme bon vous semble celles qui rejoindront les autres. S'il n'y a plus de chef, le peloton tentera de rejoindre l'officier le plus proche. Si le cas est impossible ou suicidaire, les survivants rejoindront le couvert le plus proche et resteront jusqu'à ce qu'un officier vienne les prendre en charge. Ils se mettront d'office en état d'alerte.

Tant que la formation du peloton est brisée, les bonus concernant les officiers ou les personnages commandant un peloton ne seront pas applicables, les déplacements ne serviront qu'à reformer le peloton. Les tirs ne sont

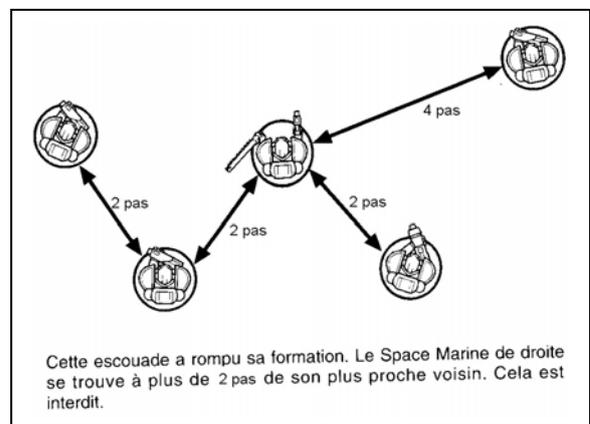
Les scanners permettent de vérifier s'il y a de la vie dans un rayon de 12 pas autour du porteur. La figurine peut effectuer une détection avant ou après son déplacement. S'il elle fait, elle ne pourra que tirer durant ce tour. Pas de corps à corps donc.



effectués que par les figurines qui ont une cohésion d'escouade. Les autres ne se déplacent que pour retrouver cette cohésion. Les figurines hors cohésion ne peuvent que répondre à un corps à corps, elles ne peuvent pas l'intenter.

La formation d'escouade ne s'applique pas à l'intérieur des bâtiments.

Les escadrons de véhicules doivent aussi respecter la cohérence d'unité qui est de 4 pas au lieu de 2.



## 7 LES COMBATS

Chaque figurine ne peut lancer qu'une attaque par tour sauf les dreadnoughts et autres unités spéciales. Cette attaque peut avoir lieu avant ou après le déplacement de la figurine.

Les figurines peuvent attaquer soit en tirant, soit en combattant au corps à corps mais pas les deux au cours d'un même tour.

### 7.1 Les tirs

#### 7.1.1 Règles intérieures

On ne peut tirer que sur une cible visible. Chaque type d'arme possède une portée maximum. Le type de dés à lancer dépend du type d'arme utilisé par la figurine qui tire.

Remarque: Il y a deux types de dés de combat: les dés blancs (**B**) et les dés rouges (**R**). Les dés de combat servent pour les tirs et les combats au corps à corps. Le type d'arme et le nombre de dés à lancer, pour chaque type de combat (tir ou corps-à-corps) est décrit dans le chapitre « Arsenal ».

☐ (En ce qui concerne les dés, pour ceux qui ne possèdent pas la boîte de base, voici une petite explication. Les dés blancs ont 4 faces sur 6 sur lesquelles sont inscrits "0", une autre face porte le chiffre "1" et la dernière le "2". Pour les dés rouges, 3 faces portent le "0", une le "1", une le "2" et la dernière le "3".

Vous pouvez prendre des dés normaux (rouges et blancs aussi de préférence mais vous pouvez en choisir de couleurs différentes juste pour les différencier) et utilisez seulement le "1", "2" (et "3" pour les dés rouges). Les autres résultats ("4", "5", "6") comptent comme "0". Et voilà, le tour est joué!

Pour **tirer**, lancez les dés de combat appropriés et calculez le **total** obtenu. Si celui-ci est **supérieur à la valeur blindée** de la cible, vous aurez **touché au but**. La cible perd alors un point de vie pour tout point obtenu supérieur à sa valeur blindée. La valeur blindée de chaque figurine est indiquée dans les listes d'armée

Remarque: Certains équipements vous permettent de relancer un dé après avoir lancé les dés de combat. Vous n'y êtes pas obligé, mais si vous le faites, il vous faut utiliser le résultat obtenu.

Beaucoup de figurines n'ont qu'un seul point de vie et sont donc éliminés dès qu'un tir les atteint. D'autres en possèdent plusieurs et il faut donc parfois plusieurs tirs pour les éliminer.

Toute figurine éliminée est retirée du jeu et le joueur l'ayant tuée peut en récupérer les points d'armée. Ces derniers sont transformés en points d'expérience pouvant servir à faire évoluer les figurines.



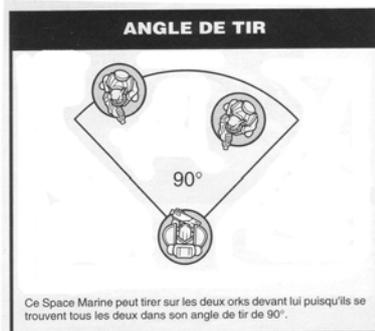
## 7.1.2 Règles extérieures

Si le scénario ou la bataille se déroule à l'extérieur, sur un plateau de jeu sans case, procédez de la façon suivante :

Comme pour les règles de base, les tirs peuvent se dérouler avant ou après les déplacements sauf si

l'escouade charge ou effectue un pas de course. A l'inverse, si vous tirez d'abord, vous ne pourrez effectuer qu'un mouvement normal par la suite.

### 7.1.2.1 Orientation



La direction à laquelle votre figurine fait face indique l'orientation réelle du soldat qu'elle représente. La même règle s'applique aux véhicules, aux armes d'appui et à toutes les figurines sur la table. La figurine voit dans les 45° de part et d'autre de son socle. Si une figurine ennemie coupe la limite de cette zone, elle subit le résultat le plus haut d'un des dés de combat.

### 7.1.2.2 Ligne de vue

Pour pouvoir tirer, une figurine doit voir sa cible. Dans les règles de base, il y avait les cases pour se repérer. Ici, il faut utiliser le gabarit "Angle de tir" (voir en fin de ce livret). Prenez-le gabarit et placez-le au contact du socle de la figurine. Le petit triangle sur ce gabarit devra être placé face aux yeux de la figurine.

La ligne de vue n'est pas bloquée si le tireur se trouve sur une élévation d'au moins 2 pas.

La ligne de vue est bloquée par:

- 1) les collines, grands rochers et autre immeuble;
- 2) les haies, murs et buissons haut de 2 pas au moins et large d'un pas minimum;
- 3) les bois au-delà de 2 pas que ce soit dans le bois ou à l'orée;
- 4) les figurines de même taille et plus grandes



### 7.1.2.3 Les couverts

Les couverts sont divisés en 2 catégories: solides et légers.

Les couverts **solides** sont les murs, les fossés, les tranchées, les véhicules, les rochers, les angles d'un bâtiment.

Les couverts **légers** sont la végétation en général (bois, haies,...) et les cratères causés par des explosifs.

Ces couverts peuvent influencer sur les tirs (voir 4.6 *Modificateurs aux tirs*).



### 7.1.2.4 Choix d'une cible

Lorsqu'un joueur déclare qu'une figurine tire, il désigne la cible, SANS MESURER LA DISTANCE. Si la cible est hors de portée de l'arme, rien ne se passe.

On ne pourra tirer sur des cibles à couverts que si elles ont été localisées.

### 7.1.2.5 Localisation

On ne pourra localiser les figurines cachées qu'à 6 pas si elles se trouvent à couvert léger (à l'orée du bois par exemple) et à 4 pas si elles se trouvent en couvert solide.

Dans tous les autres cas, dès qu'une figurine tire, elle est immédiatement localisée.

Voir aussi 3.6 *Dissimulation* pour d'autres détails.

### 7.1.2.6 Modifications aux tirs

Si une figurine tire sur une cible à vitesse rapide, l'adversaire relance 1 de vos dés.

Si vous tirez sur une grande cible, vous pouvez relancer un dé.

Si la cible se trouve à couvert léger et est touchée, elle lance 1B. Le résultat est le nombre de blessures annulées;

Si la cible se trouve à couvert solide et est touchée, elle lance 1R. Le résultat est le nombre de blessures annulées;

Si la cible se trouve dans un bunker ou une forteresse et est touchée, elle lance 1B+ 1R. Le résultat est le nombre de blessures annulées;

### 7.1.2.7 Lancer de grenades

Avant de commencer quoique ce soit, il faut absolument faire la différence entre les tirs de missiles et les lancers de grenades.

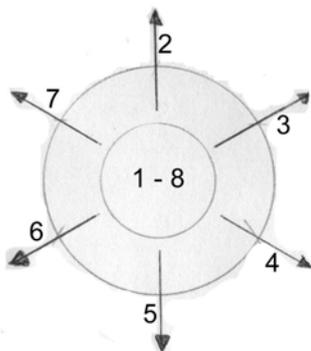
Un bon exemple pour expliquer cette différence : les grenades et les missiles antichars. Ces derniers sont placés dans un lance-missiles (quoi de plus logique) et le tir se fait comme dans les règles de base : droit au but avec un gabarit circulaire sur un point choisi par le joueur attaquant qui se trouve dans la portée du lance-missiles.

Le lancement de grenades se déroule de façon différente. Certaines doivent être lancées (pour les écrans de fumée par exemple) tandis que d'autres servent de bonus lors d'une charge ou d'un corps à corps.

Pour le lancer, la distance maximum est de 10 pas (sauf avis contraire dans les différents codex). Les joueurs estiment la distance puis lance le dé d'artillerie (1d6) et le dé de dispersion (dé spécial de Warhammer). Le résultat est la direction que prend vraiment la grenade en plaçant le gabarit de lancer au contact du socle de la figurine.

Ce dé spécial de dispersion est constitué de 4 faces représentant une flèche et de 2 symboles signifiant que la grenade est tombé juste à l'endroit indiqué par le joueur.

Si vous ne possédez pas de dé de dispersion, remplacez-le par un dé à 8 faces et utilisez le gabarit ci-dessous



### 7.1.2.8 Tir soutenu

La plupart des armes ne peuvent tirer qu'une seule fois, ce qui représente en fait une courte rafale. Certaines armes spéciales ne sont pas restreintes à un seul tir mais peuvent tirer plusieurs rafales sur une ou plusieurs cibles. On appelle cela le tir soutenu. Les armes pouvant effectuer des tirs soutenus sont indiquées dans l'Arsenal ou dans une des listes d'armée.

**DISPERSION**

Distance estimée: 8 pas

Dé de dispersion

4

Dé d'artillerie (1d6)

4 pas

Distance estimée: 8 pas

Le Space marine lance une grenade à fragmentation sur un groupe d'ork. Son estimation de la distance (8 pas) tombe sur l'Ork A. Il lance ensuite 1d6 et le dé de dispersion. Malheureusement, la grenade ricoche et explose un peu plus loin (4 pas). L'Ork C se trouve partiellement sous le gabarit d'explosion. Il ne reçoit comme dégâts que le total des deux valeurs les plus hautes des 3 dés blancs (3B).

Les armes effectuant des tirs soutenus fonctionnent exactement comme le canon d'assaut décrit dans les règles de base. S'il y a plusieurs cibles dans l'angle et la portée de tir, vous pouvez les toucher pour autant que le résultat des dés vous le permette.

### 7.1.2.9 Tenir sa position

L'état d'alerte est une règle spéciale qui permet aux figurines de passer leur tour pour pouvoir tirer lors du tour ennemi. Cette règle est très pratique pour mettre au point des embuscades contre la progression des troupes ennemies. Cela permet entre autre à deux escouades d'avancer en se protégeant mutuellement, la première se déplaçant pendant que l'autre est en état d'alerte et inversement.

Le joueur doit déclarer quelles troupes se mettent en état d'alerte. Seules des escouades entières peuvent se mettre en état d'alerte. En effet, il faut garder la cohérence d'unité. Si quelques figurines sont en état d'alerte alors que les autres de la même unité se déplacent, la cohésion d'unité est brisée. De plus, l'état d'alerte est un ordre que donne l'officier, raison de plus pour que toutes les figurines restent ensemble.

Les véhicules (ainsi que les troupes embarquées) et les personnages (héros ou chef de peloton) peuvent aussi se mettre en état d'alerte. Placez alors un pion "Alerte" sur la figurine représentant le chef de peloton. Toutes les figurines de l'escouade ne peuvent alors ni bouger, ni tirer dans leur tour.

### 7.1.2.10 Le pilonnage

Certains tirs sont soudains et traumatisants. Les obus sifflent ou des tirs de snipers viennent de nulle part, et les soldats n'ont d'autres choix que de se jeter au sol.

Si une ou plusieurs figurines d'une unité sont éliminées à cause des armes de pilonnage de la part

Durant le tour ennemi, elles peuvent tirer à partir du moment où une figurine adverse se déplace dans sa ligne de vue et son angle de tir ou que l'adversaire lui tire dessus.

La figurine en état d'alerte peut tirer plusieurs fois dans le tour ennemi mais sur des cibles différentes. Il n'y a donc qu'un tir par cible. La relance des dés, dû à certains équipement ou aux règles de jeu, ne s'applique pas. Le tir peut s'effectuer avant, pendant ou après le déplacement des figurines ennemies.

Les troupes ne peuvent pas lancer de grenades lorsqu'elles sont en état d'alerte.

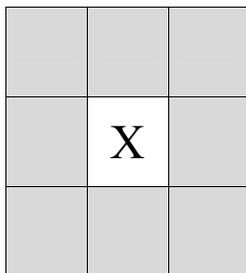
A la fin d'un tour de jeu, les pions "Alerte" non utilisés sont retirés du jeu.

**Remarque :** il existe certaines unités, comme les snipers par exemple, qui malgré leur tir rend difficile leur localisation. Pour représenter cela, le joueur dont les unités ne disposent pas de scanner (de n'importe quel type), placera un blip là où est parti le premier tir. A partir du deuxième tir de la même figurine, le joueur «sniper» place alors sa figurine.

d'une unité ennemie, elle ne peut plus se déplacer, ni tirer, ni effectuer de combat rapproché lors de son prochain tour. Ce dernier ne servira qu'à reformer la cohésion d'unité si nécessaire ou de s'abriter vers le terrain le plus proche. L'unité peut par contre répondre aux attaques au corps à corps.

## 7.2 Le corps à corps

Le combat au corps à corps, également appelé combat rapproché, est le mode de combat le plus violent et le plus désespéré, de redoutables adversaires frappant de leurs épées, tailladant de leurs griffes acérés, mordant, ruant et combattant frénétiquement. Le corps à corps est plus important pour certaines troupes que pour d'autres. Par exemple les genestealers ne peuvent combattre qu'au corps à corps mais ce sont des adversaires redoutables ! Les Space Marines sont des troupes polyvalentes, capables de bien se comporter au corps à corps et d'utiliser correctement les armes à feu. Par contre, les gretchins sont trop petits et trop faibles pour combattre efficacement au corps à corps. Peut-être auront-ils plus de chance s'ils ont la supériorité numérique...



Au lieu d'ouvrir le feu, une figurine peut se lancer dans un combat au corps à corps. Une telle attaque peut avoir lieu avant ou après le déplacement de la figurine. Pour provoquer une autre figurine au corps à corps, vous devez vous trouver sur une case adjacente à la sienne si la mission se déroule à l'intérieur des bâtiments. Si vous n'utilisez pas de case pour vous déplacer, il y a un corps à corps lorsqu'il y a un contact socle à socle entre figurines ennemies. Les figurines peuvent combattre dans toutes les directions et non pas seulement devant elles. Vous pouvez donc frapper dans un angle de 360°.

Ceci représente le guerrier tournoyant sur lui-même, esquivant et avançant, réalisant des bottes désespérées et faisant tout pour terrasser son adversaire.

### 7.2.1 Résolution

Chacun des deux adversaires lance les dés de combat correspondant à l'aptitude au corps à corps de sa figurine (**CC**). Le nombre de dés que doit lancer une figurine dépend du type d'armes que celle-ci a choisi au début de la partie. Toutes ces indications figurent sur les listes d'armées. En général, il s'agit de 2 dés blancs (**2B**).

Les joueurs comparent les points obtenus sur les dés. Le plus grand nombre l'emporte. Le

vaincu perd un point de vie pour tout point supérieur à son propre total, c'est à dire que si son dé indique 1 et celui de son adversaire 4, il perd 3 points de vie.

Si les deux adversaires obtiennent le même nombre de points sur les dés; il y a égalité et aucun des deux ne perd de point de vie.

Toute figurine éliminée doit être retirée du jeu.

### 7.2.2 Modificateurs aux combats

Charge	+ 1B
Position élevée	relance d'un dé
Obstacle léger entre 2 figurines	La figurine touchée lance 1B. Le résultat est le nombre de blessures évité
Obstacle lourd entre 2 figurines	La figurine touchée lance 1R. Le résultat est le nombre de blessures évité
Encombrement (porteur d'arme lourde et extra-lourde ou d'équipement de taille similaire)	l'adversaire relance un de vos dés
Immobilisé, embourbé	l'adversaire relance un de vos dés

### 7.2.3 Les combats multiples

Lorsque deux figurines ou plus combattent un seul adversaire, celles-ci possèdent un avantage certain. La limite est de 4 contre 1. Après le premier combat, chaque figurine supplémentaire possède l'avantage de relancer un nombre de dés de combat. Ainsi, après le premier combat, la deuxième figurine peut relancer un dé. La troisième peut relancer 2 dés et la dernière, 3 dés de combat. Même si le joueur ne dispose que 2 dés de combat, la quatrième figurine peut relancer jusqu'à trois fois un dé.

Exemple: Un marine (2B en corps à corps) se fait attaquer par une bande de 4 orks ( 2B en CC chacun). Le premier combat se déroule normalement: le marine fait 0-2, l'ork 0-0 et meurt. Le deuxième ork attaque. Le marine fait 2-2 (quel bol!), l'ork fait 1-0 et relance un des 2

dés (le plus petit forcément à moins d'être suicidaire ou masochiste): résultat 2. Le résultat est quand même en faveur du marine (4-3). Le troisième ork lance un 2-0 et le marine 2-1. L'Ork pourrait relancer les 2 dés mais un des résultats indique un maximum (2), le joueur relance une première fois le « 0 » pour avoir de nouveau un résultat nul. Il relance alors une seconde et dernière fois pour un résultat final de 1. Ce qui donne une égalité (3-3 ; ce sera pour le prochain tour). Le dernier ork fait un 1-0 et le marine un 2-0. L'ork relance le "0" pour le même résultat (manque de bol!). Il relance une deuxième fois et fait un 1. C'est une égalité. Le joueur peut décider de s'arrêter là mais tente le dernier jet et fait un 2. Le marine perd un point de vie. S'il n'en avait qu'un, il meurt.

### 7.2.4 Formation d'escouades

Les figurines engagées au corps à corps ne sont pas soumises aux règles de formation, elles peuvent être à plus de 2 pas de leur peloton. Toutefois, une fois l'engagement terminée, elles

seront à nouveau liées aux règles de formation et devront réintégrées leur unité le plus tôt possible (dès le tour suivant minimum).

## 8 ELIMINATION DES FIGURINES

Si une figurine en élimine une autre, le joueur vainqueur doit noter la valeur de la figurine éliminée (exprimée en points d'armée) sur sa fiche de peloton. Les points sont comptabilisés en fin de partie et permettent aux figurines d'être plus expérimentés.

La valeur des figurines se trouve dans les listes d'armée.



<b>L'ARSENAL .....</b>	<b>29</b>
RÈGLES PARTICULIÈRES .....	29
LES ARMES DE CORPS À CORPS .....	30
LES ARMES DE TIR .....	33

## L'ARSENAL

Dans ce chapitre, vous trouverez les caractéristiques des différents types d'armes existant dans le mondes du 41<sup>e</sup> Millénaire, parues dans le livre "Arsenal" de la 2<sup>e</sup> édition de WH40K. Cet arsenal est loin d'être exhaustif, de nouvelles armes peuvent apparaître.

Certaines armes ont été réajustées au niveau des attributions des dés blancs et rouges, d'autres ont du être calculées car elles n'avaient pas été inventoriées. Il y avait aussi quelques discordances dans les articles parus dans le magazine White Dwarf, les règles de base et les extensions. J'ai donc arrangé tout cela en espérant ne pas avoir trop gonflé certaines armes.

Certaines armes sont plus spécifiques à une race particulière. Elles seront alors décrites dans les codex appropriés.

### Règles particulières

Avant de commencer l'éventail de l'arsenal, voici quelques petites règles particulières au sujet des tirs.

#### Le tir soutenu

La plupart des armes ne peuvent tirer qu'une seule fois, ce qui représente en fait une courte rafale. Certaines armes spéciales ne sont pas restreintes à un seul tir mais peuvent tirer plusieurs rafales sur une ou plusieurs cibles. On appelle cela le tir soutenu. Les armes effectuant des tirs soutenus fonctionnent exactement comme le canon d'assaut. Le joueur qui utilise ces armes avec cette capacité peut diviser le total obtenu sur les dés entre toutes les cibles visibles dans l'angle du tireur.

#### Les gabarits

La plupart des armes tirent un projectile qui frappe une cible précise mais certaines armes particulières tirent un obus ou une décharge qui explose et inflige des dommages sur une large zone. D'autres armes effectuent des tirs



multiples provoquant des effets similaires. La zone d'effet des tirs ou des explosions d'une arme de ce type est représentée par un cercle en carton. Ces cercles sont appelés gabarits d'explosions ou gabarits d'aire d'effet et varient en taille. Selon leur zone d'effet, les armes utilisent des gabarits d'explosion de taille différente.

Lorsque vous désirez faire feu avec une arme utilisant un de ces gabarits, désignez une figurine cible. Ensuite, mesurez la distance entre le tireur et la cible pour connaître la portée. Si la cible est hors de portée, le tir a échoué. Sinon, lancez les dés de combat appropriés de l'arme en question.

Les figurines situées entièrement sous le gabarit subissent la totalité des résultats des dés. Les figurines partiellement sous le gabarit subissent le résultat du plus haut des dés.

**Les pistolets.** Ce type d'arme peut s'utiliser aussi bien au tir qu'au corps à corps et peut être utilisé en combinaison avec les armes de corps à corps. Cela ne concerne pas le lance-flamme léger, le lance-toile et le pistolet à plasma.

**Surchauffe !** Il arrive que les armes à plasma surchauffe de manière dangereuse. Si le résultat des dés est maximum, non seulement l'arme inflige les dégâts normalement sur la cible mais

en plus il explose. Le porteur subit **2R** de dégâts. De plus, la déflagration s'étend sur les 8 cases voisines avec le résultat le plus haut d'un des 2R. A l'extérieur, utilisez le gabarit de 4 cm de rayon ; les figurines se trouvant sous le gabarit subissent la totalité des dégâts et celles se trouvant partiellement sous le gabarit ne subissent que le résultat le plus haut d'un des 2R.

**Armes jumelées.** Certaines armes de même type et de même calibre sont utilisées simultanément. Pour représenter ceci, vous lancez le nombre de dés approprié et vous les répartissez comme bon vous semble. Exemple : Deux bolters jumelés (2x2B) sur une moto. Vous lancez les **4B**, résultat : 0,0,1,2. Vous les répartissez ensuite comme s'il s'agissait de 2 bolters distincts : 0-0 et 1-2 ou bien 0-1 et 0-2 ou tout autre combinaison qui pourrait vous servir au mieux.

### Les types d'armes

Les armes sont cataloguées en 6 catégories bien distinctes:

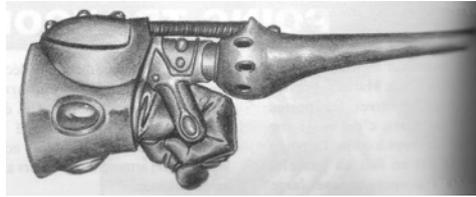
- A) Les armes de corps à corps
- B) Les pistolets
- C) Les armes de base
- D) Les armes lourdes
- E) Les armes d'appui
- F) Les grenades et missiles

Certaines armes possèdent un astérisque (\*). Cela vous réfère à une explication plus en détail sous le tableau des armes correspondant.

### Les armes de corps à corps

Armes de Corps à Corps	Dés de combat	Notes
Armes blanches à 1 main	1B	
Armes blanches à 2 mains	2B	
Baiser d'Arlequin (*)	2R	Arme Eldar
Epée os	1R	Arme tyranide.
Epée ou hache énergétique, épée de puissance ou épée tronçonneuse	1R + 1B	
Epée de puissance Terminator	2R	Arme Terminator.
Gantelet énergétique	1R + 1B	Arme Terminator et pour officier Marine
Griffes d'éclairs ou de puissance	2R + 2B	Toujours par paire. Arme Terminator
Hache énergétique Archiviste	2R + 2B	Arme archiviste. Voir codex Space Marines.
Mandibules (*)	(spécial)	Arme eldar
Marteau Tonnerre (*)	2R	Auto-destruction
Masque de Banshee(*)	(spécial)	Arme eldar
Matraque énergétique (*)	2B	
Poing tronçonneur	2B + 2R	Arme Terminator

\* **Le baiser d'Arlequin** est exclusivement utilisé par les Arlequins eldars. Son nom eldar signifie "le baiser du mal". C'est une arme tubulaire qui se fixe sur le dessus de l'avant bras. Par un simple mouvement du poignet, l'Arlequin projette 100m d'un filament de l'épaisseur d'une molécule. Si



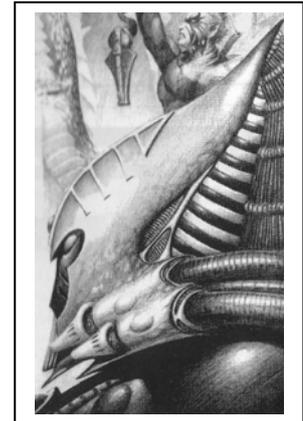
l'extrémité de l'arme est en contact avec l'ennemi, le filament transperce armure et chair puis se déroule à l'intérieur de son corps et le réduit à l'état de pulpe informe en moins de temps qu'il ne le faut pour le dire. Le filament retourne ensuite dans l'arme, prêt à être réutilisé.

\* **Les mandibules** des Heaumes des guerriers aspects Scorpions comportent un logement d'arme de chaque côté, comme les mandibules d'un Chaque logement contient une arme appelée mandibule. Il s'agit d'une arme exceptionnelle également connue sous le nom de Dard du Scorpion. Les mandibules sont des armes à bout portant, utilisables seulement à une distance de quelques dizaines de centimètres.

L'arme est activée grâce à un implant psychique situé dans le casque et libère un flot de minuscules aiguilles vers la cible. Ces aiguilles ne peuvent pas provoquer beaucoup de dégâts en elles-mêmes, bien qu'elles puissent lacérer la chair, elles agissent comme un réseau conducteur pour un intense rayon laser.

Ce rayon laser vaporise les minuscules aiguilles qu'il transforme en plasma, ce qui fait

fondre l'armure ou le blindage de la cible. Les mandibules sont des armes de première frappe, conçues pour désorienter l'ennemi ou le tuer avant même l'engagement en corps à corps : elles entrent en jeu lorsque l'ennemi du Guerrier Aspect n'est plus qu'à un mètre ou deux, ce qui permet à l'aider de lancer une attaque avant que l'ennemi ne puisse réagir.



**Règle spéciale:** L'eldar possède 2 attaques lorsqu'il charge, l'une avec les mandibules, l'autre avec les armes normales. Le bonus de charge ne compte pas lorsqu'il utilise les mandibules. L'adversaire peut lancer les dés 2 fois pour tenter de se défendre.

\* Le porteur du **marteau-Tonnerre** peut s'auto-détruire au lieu d'attaquer. Il est éliminé et toutes les figurines qui lui sont adjacentes sont attaquées par **2R + 4B**.

**Le bouclier d'orage** qui va de paire avec le marteau-tonnerre fonctionne comme suit: si le Terminator prends des blessures lancez **1R**. Le résultat est le nombre de blessure dévié par le bouclier.

\* **Le masque de Banshee** renferme un **nerveux** qui est submergé par un raz-de-marée d'énergie psychique.

amplificateur psychosonique spécial qui intensifie le cri de guerre eldar en un hurlement strident. Les Banshees sont entraînées à faire ressortir leur rage lorsqu'elles chargent, puis à l'utiliser en concentrant et en projetant cette onde psychique en direction de l'ennemi. Les adversaires exposés à ce cri souffrent d'une paralysie presque totale de leur système



**Règle spéciale:** lors d'une charge, l'adversaire perd un dé de combat au corps-à-corps au choix de l'attaquant. Le bonus de charge ne compte pas, l'eldar étant trop concentré sur son cri de guerre.

Le masque ne fonctionne pas à l'intérieur des bâtiments à cause du confinement des lieux. De plus la résonance du cri pourrait aussi paralyser le guerrier Aspect eldar.

\* Si **la matraque énergétique**, contrairement aux autres armes, touche son adversaire, celui-ci tombe dans l'inconscience et ne recouvre ses esprits qu'en fin de partie.

## Les armes de tir

PISTOLETS	Dés de combat	Notes: portée 10 pas / cases
Fuseur	2R	
Lance-flammes léger*	2R	Petit gabarit ou portée de 4 pas/cases
Lance-toile*	2B / 2R	
Pistolet à aiguilles	2B	
Pistolet à plasma	2R	Voir le <i>Lance-plasma</i> . Surchauffe !
Pistolet automatique	2B	
Pistolet bolter	2B	
Pistolet laser	2B	
Pistolet mitrailleur	2B	
Pistolet shuriken	2B	Arme eldar

**Le lance-flammes léger.** Si vous ne disposez pas du petit gabarit en forme de larme, les tirs s'effectuent de manière orthogonale ou diagonale (utilisez la réglette de déplacement si vous êtes en extérieur) jusqu'à une portée de 4

**Le lance-toile** est une arme vraiment hors du commun, rarement présent sur les grands champs de bataille. Il est essentiellement utilisé par les forces anti-émeutes pour contenir les foules dans un but de neutralisation et non de mutilation. Cette arme utilise un type de munitions unique en son genre: un emploi chimique spécial appelé poisse. Lorsque le pistolet tire, une masse sombre de filaments gluants jaillit sur la cible. Dès leur exposition à l'air ambiant, ces filins se solidifient et s'enchevêtrent, formant instantanément une toile visqueuse. Cette toile entrave et étreint la cible, prévenant alors le moindre mouvement de sa part. Plus la victime se débat, plus la toile se resserre sur elle et, si l'infortuné insiste trop, la toile est capable de l'étouffer, voire de le broyer.

pas/cases au bout de laquelle les flammes s'étendent sur une zone carrée de 4 cases. Toute figurine se trouvant sur cette ligne de feu subit **2R** de dégâts (*comme pour le lance-plasma*).

**Règle spéciale:** Lancez **2B**. Si le résultat est supérieur à 0, la cible est enchevêtrée. A son tour, celle-ci peut tenter de s'extirper de la toile. S'engage alors un combat normal entre la toile et la victime. Les dés de combat de la toile sont **2R**.

Si la victime perd le combat (quelque soit l'écart entre les 2 résultats), elle perd 1PV;

Si la toile perd le combat, la victime s'est libérée mais ne reprendre le cours de la bataille qu'au tour suivant.

!!! Même immobile, la victime peut encore tirer (pas sur la toile bien évidemment) !!!

!!! On ne peut utiliser d'autres armes ou pièces d'équipement lors d'un CC avec la toile !!!

Armes de base	Dés de combat	Notes: portée 20 pas
Arbalète	2B	
Arc	1B	
Bolter	2B	
Catapulte shuriken	2B	Arme eldar
Crache-mort	2R	Arme tyranide
Ecorcheur	2B	Arme tyranide
Fulgurant	1R + 1B	Arme Terminator et officier marine
Fusil	2B	
Fusil à aiguilles	2B	
Fusil d'assaut	2B	
Fusil laser*	2x2B	Tirs concentrables
Lance-flammes*	2R	Gabarit moyen ou portée de 9 pas/cases
Lance-plasma*	2R	Surchauffe !
Mousquet	2B	

**Le fusil laser** se comporte de la même façon que le canon laser mais à une portée et des dégâts moindres. Le porteur peut tirer 2 fois au cours d'un même tour. Ces 2 tirs doivent avoir lieu avant ou après les déplacements du porteur. Chaque tir du fusil laser affecte une zone carrée

de 4 cases. Toutefois, seules les cases se trouvant dans la ligne de vue du tireur sont affectées. Pour l'extérieur, il s'agit du gabarit de 2,5cm de rayon. Vous pouvez concentrer les 2 tirs sur une même zone. Il vous est alors possible d'attaquer avec **4B**.

**Le lance-flammes** Si vous ne disposez pas du gabarit moyen en forme de larme, les tirs s'effectuent de manière orthogonale ou diagonale (utilisez la règle de déplacement si vous êtes en extérieur) jusqu'à une portée de 9

pas/cases au bout de laquelle les flammes s'étendent sur une zone carrée de 4 cases. Toute figurine se trouvant sur cette ligne de feu subit **2R** de dégâts.

**Le lance-plasma** utilise ses règles à l'intérieur des bâtiments: tir orthogonal ou diagonal.

Ces armes tirent sur toutes les figurines qui se trouvent alignées soit horizontalement, soit verticalement, soit en diagonale. Le total obtenu par les dés est comparé à la valeur blindée de chacune des figurines se trouvant dans la ligne de tir choisie. Toute figurine, amie ou ennemie, prise dans la ligne de tir subit l'attaque avec la même force. La ligne de tir n'est interrompue que lorsqu'elle se heurte à un mur ou à une porte close.

*convient plus que les lance-grenades, ceux-ci faisant partie des règles avancées)*

Exemple : Dans l'exemple illustré, le joueur en possession du lance-plasma (**X**) peut tirer dans l'une des trois directions possibles. Les dés ayant totalisé 4, tous les extraterrestres dans la ligne de tir choisie seront frappés par une force 4. L'extraterrestre sur la case **B** sera lui aussi frappé par une force 4, que l'extraterrestre occupant la case **A** ait été éliminé ou non. Dans cet exemple, le lance-plasma ne peut atteindre qu'une seule case en diagonale avant de heurter le mur.

☐ (Dans les règles originelles, la description ci-dessus concerne le lance-grenades au plasma. J'ai préféré utiliser les définitions propres à WH40K. Ainsi donc, le terme de lance-plasma

4						
4						
4	4					
X	4	4	A	4	B	4

Armes lourdes	Dés de combat	Notes: Portée 30 pas
Autocannon	2R	Fonctionne comme le canon d'assaut. Arme Ork
Bolter lourd *	2R	Obus Feu d'Enfer*
Canon d'assaut*	2R	Tir soutenu
Canon d'assaut Terminator	2R + 1B	Tir soutenu
Canon laser*	1R	Tirs concentrables
Canon shuriken*	1R + 1B	3 tirs.
Canon de fusion*	3R	Gabarit de 5 cm pour extérieur
Cyclone*		Arme Terminator. Voir règles
Faisceau de conversion*	3R	
Lance-flammes lourd	2R	Grand gabarit ou portée de 12 pas/cases
Lance-plasma lourd	2R + 2B	Voir lance-plasma. Surchauffe !
Lance-toile lourd*		
Lance-missiles*		Voir missiles
Mitrailleuse	2R	Tir soutenu comme le canon d'assaut
Multi-fuseur		Voir canon de fusion. Portée de 20 pas

**Le Bolter lourd** s'utilise de deux façons différentes.

- (1) Sur cible individuelle avec **2R**
- (2) Le Feu d'Enfer. Ce type de tir fonctionne exactement comme le lance-missiles mais après le tir, il faut un tour complet pour qu'il refroidisse et pour le recharger. Pendant ce temps le porteur ne peut ni tirer, ni se déplacer.

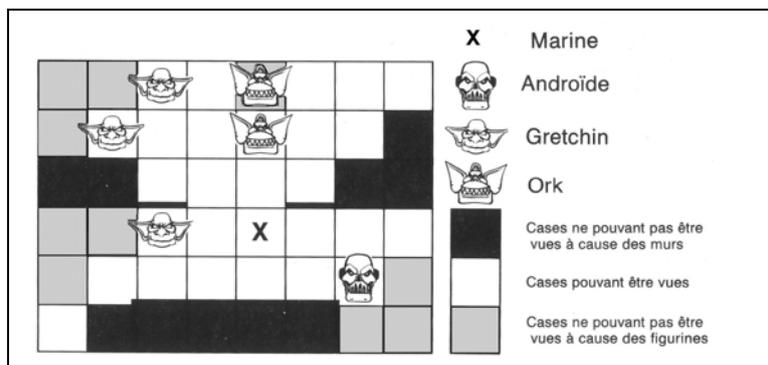
#### Le canon d'assaut et canon d'assaut Terminator:

Le joueur qui utilise ces armes peut diviser le total obtenu sur les dés entre toutes les cibles visibles. C'est ce qu'on appelle le **tir soutenu**. Une figurine éliminée peut mettre à découvert d'autres cibles qui peuvent à leur tour être touchées si le total indiqué sur les dés est suffisant.

Exemple: Le joueur lance deux dés armes lourdes et obtient un total de 4 points. Il a donc 4 choix possibles:

- 1 point contre chacun des Gretchins, le dernier étant perdu car il ne peut affecter ni l'Ork, ni l'Androïde dont la valeur blindée est trop élevée;

- 2 points contre l'Ork le plus proche et 2 points (1 pour chaque) contre deux des trois Gretchins;
- 2 points contre l'Ork le plus proche, puis 2 points contre le deuxième Ork que l'élimination du premier rend maintenant visible;
- 3 points contre l'Androïde et 1 point contre l'un des trois Gretchins.



## Le canon laser :

Le canon laser peut tirer trois fois à chaque tour. Ces trois tirs doivent avoir lieu avant ou après le déplacement de la figurine. Elle ne peut pas tirer une fois, se déplacer, puis tirer les deux coups restants. Chaque tir du canon laser touche une surface de quatre cases (voir figure 2 ci-dessous), mais seules les cases se trouvant dans la ligne de visibilité du tireur sont affectées. En extérieur, la zone est un gabarit circulaire de 2.5cm de diamètre.

Pour chaque utilisation du canon laser, vous devez lancer un **1R**: toutes les figurines se trouvant dans les cases concernées subiront alors l'attaque correspondant au nombre de points obtenu sur le dé. Vous pouvez également décider de concentrer un ou plusieurs tirs de canon laser sur les mêmes cases. Vous devez alors lancer **2R**, voire **3R** pour une attaque; le total obtenu sur les dés déterminera l'impact de l'attaque sur le secteur visé

## Exemple:

Le joueur aux commandes du canon laser décide d'orienter son premier tir sur la zone en gris clair. Le dé indique 2, score qui s'applique à chacun des gretchins présents dans la zone visée: trois d'entre eux sont éliminés, mais le quatrième s'en sort, car bien qu'il se trouve dans la zone visée, la case sur laquelle il se tient n'est pas directement dans la ligne de visibilité du tireur. Ce même joueur décide ensuite de grouper les deux tirs restants sur la zone en gris foncé. Il lance donc deux dés et obtient un total de 3, ce qui lui permet d'éliminer les deux Androïdes.

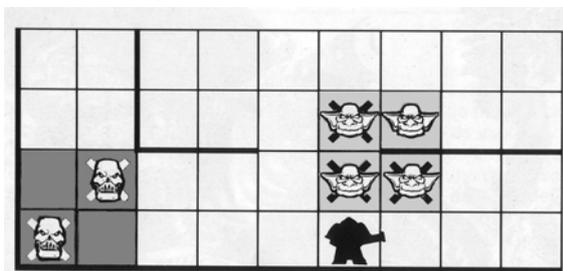
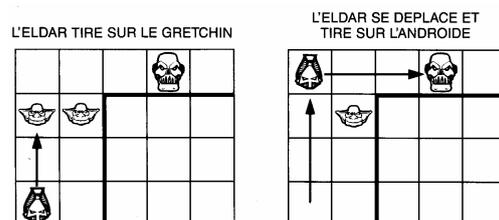


Figure 2

## Le canon shuriken:

Il s'agit d'une version plus grosse et plus puissante de la catapulte shuriken. Il a une puissance de tir beaucoup plus grande et ses projectiles ont une vélocité plus élevée. Cette puissance de tir lui permet de placer plusieurs impacts sur une même cible. Il s'ensuit qu'un Eldar tirant avec cette arme peut attaquer 3 fois en utilisant **1R+1B** contre 3 cibles maximum, chaque tir étant compté séparément. Ces attaques peuvent être réparties avant et après le déplacement de l'Eldar. Il peut, par exemple, tirer 2 fois, se déplacer, puis tirer de nouveau.

Exemple: Sur le dessin ci-contre, un guerrier eldar armé d'un canon shuriken sait qu'il y a non seulement un androïde juste au tournant mais également 2 gretchins qui lui bloquent le passage. Lorsque c'est à lui de jouer, il commence par tirer sur un des gretchins qu'il élimine en obtenant deux "1". Ensuite, il se déplace et passe à côté de l'autre gretchin de façon à se placer dans le champ de vision de l'androïde. Ceci fait, il utilise son deuxième tir contre l'androïde et le détruit en lançant un "3" et un "1". Enfin, il tire sur le deuxième gretchin mais le manque car les dés indiquent, eux, "0".



### Le canon de fusion ou multi-fuseur:

Cette arme tire sur toutes les figurines se trouvant sur une rangée de cases en ligne droite horizontalement, verticalement ou en diagonale. Chacune des figurines concernées subit une attaque correspondant au total des points obtenus sur les 3 dés. Le joueur attaque les figurines successivement dans l'ordre où il les rencontre et relance à chaque fois les 3 dés. La ligne de tir est arrêtée par un mur ou par une porte fermée.

#### Exemple:

Le canon de fusion est actionné dans un couloir où 3 figurines se trouvent dans la ligne de tir.

Le joueur lance trois dés et obtient un total de 7 contre le Gretchin que par conséquent il élimine. Il relance les trois dés et obtient un total de 2, insuffisant pour toucher l'Androïde. Un troisième lancer des dés totalise 4 contre l'Ork et l'élimine.

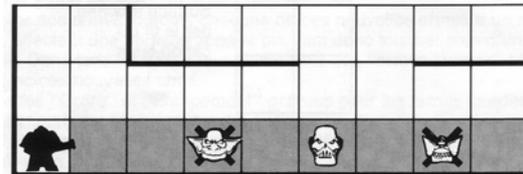


Figure 5

### Le lance-missiles Cyclone

Il est monté sur un Terminator et fonctionne comme un lance-missiles normal. Le Terminator n'a pas de pénalité de mouvement et vous pouvez choisir de l'équiper d'un système de guidage (voir *listes d'armée Space Marines*), auquel cas vous pouvez relancer un dé lors des tirs. Vous pouvez laisser tomber le système de guidage au profit d'une autre arme. La possibilité de relancer le dé est alors annulée. Le cyclone ne dispose que de 12 missiles anti-char (voir règles sur les missiles pour connaître les dégâts).

### Le faisceau de conversion:

Le faisceau de conversion affecte une rangée de cases alignées horizontalement, verticalement ou en diagonale. Le faisceau de conversion court en ligne droite jusqu'à ce qu'un mur ou une porte fermée l'arrête. La dernière case de la ligne de tir est la plus touchée. Toute figurine s'y trouvant subit une attaque correspondant au total obtenu sur les trois dés. L'impact du faisceau de conversion provoque une explosion qui se répercute sur toutes les cases adjacentes. Celles-ci subissent une attaque correspondant au total obtenu sur les dés moins 1. L'explosion ne touche pas les figurines se trouvant derrière un mur ou une porte fermée. Les autres cases se trouvant sur la ligne de tir sont également affectées par l'explosion. L'effet sur chacune d'elles se calcule en retranchant 1 du score affectant la case précédente et ce, jusqu'à ce que la valeur de l'attaque soit nulle. Attention! Si le faisceau de conversion est tiré de trop près, le tireur risque de subir lui aussi les effets de l'explosion! Pour l'extérieur, utilisez la règlette de mouvement pour décompter les points de l'explosion et prenez le gabarit de 4cm de rayon. L'endroit de l'impact c'est le centre du gabarit.

Exemple Etudiez la figure 8 pour apprécier l'impact du faisceau de conversion. Un Marine décide d'en orienter le tir vers le couloir, sous peine de subir lui-même les effets de l'explosion s'il tirait dans une autre direction. Il lance trois dés et obtient un total de 6. Le schéma indique la force de l'attaque sur chacune des cases affectées par le tir. Au point d'impact initial, contre le mur, celle-ci est de 6. Sur les cases adjacentes, l'attaque a une valeur de 5, cette valeur déclinant au fur et à mesure qu'on s'éloigne du point d'impact initial. Il apparaît alors que le Marine tireur est épargné par l'explosion.

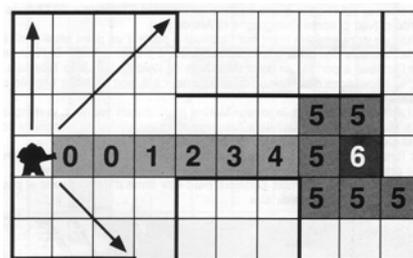


Figure 8

## Le lance-flammes lourd:

(☐ la règle, parue dans le "White Dwarf" anglais n°134, indique que cette arme fonctionne comme le lance-missiles).

Si vous ne disposez pas du grand gabarit en forme de lame, les tirs s'effectuent de manière orthogonale ou diagonale (utilisez la règle de

déplacement si vous êtes en extérieur) jusqu'à une portée de 12 pas/cases au bout de laquelle les flammes s'étendent sur une zone carrée de 9 cases. Toute figurine se trouvant sur cette ligne de feu subit **2R** de dégâts.

**Le lance-toile lourd** fonctionne de la même façon que le lance-toile normal excepté que les dés de combat passent à **3R**.

## Le lance-missiles et l'obus "Feu d'enfer":

Ces armes doivent tirer sur une case plutôt que sur une figurine; il se peut toutefois que la case visée soit occupée par une figurine. Si c'est le cas, celle-ci subira une attaque d'une force égale au total indiqué sur les dés. De plus, toute figurine occupant une case adjacente subira les effets du souffle dont la force est égale au plus fort des deux nombres indiqués sur les dés. Le souffle n'affecte pas les figurines occupant les cases adjacentes situées de l'autre côté d'un mur ou d'une porte close.

### Exemple:

Dans cet exemple, la case la plus sombre est la cible. Les **2R** indiquant respectivement 2 et 3,

la case visée subit une attaque de force 5 et toutes les cases adjacentes subissent un effet de souffle de force 3. Les cases au-delà du mur ne sont pas affectées par le souffle.

		3	
3	5	3	
3	3	3	

Figure 6



## Les armes d'appui

*Certaines armes sont si énormes qu'un homme seul serait incapable de les manœuvrer. Elles sont généralement installées sur des véhicules ou des fortifications, mais elles sont aussi parfois montées sur des châssis individuels lorsqu'elles doivent être déployées en terrain délicat. Ces puissantes pièces d'appui sont souvent motorisées et se déplacent sur roues ou chenilles, voire sur des plates-formes antigrav dans le cas de races avancées.*

Ces armes ne sont opérationnelles qu'à l'extérieur des bâtiments. Un seul tir de la part de ces monstres et le plateau de jeu, ainsi que toutes les figurines, volent en éclats.

Les armes d'appui possèdent les mêmes caractéristiques que la tarentule: une Valeur Blindée (VB) de 6 (de face) et un déplacement de 4 pas/cases.

Toutes les armes d'appui nécessitent l'emploi de 2 figurines minimum (sauf la tarentule), ce sont les servants.

Les pièces d'appui se déplacent OU tirent durant le tour du joueur concerné. Il faut au moins une figurine pour déplacer la pièce d'appui.



Traverser un terrain difficile peut être dangereux. Lancez 1B par pièce d'appui se trouvant dans un terrain difficile. Le résultat est le nombre de PV perdus. Les premiers à encaisser les coups sont les servants.

Chaque servant doit se trouver dans les 2 pas autour de la pièce d'appui pour que celle-ci fonctionne.

Pour les tirs, les servants doivent avoir une ligne de vue sauf s'il s'agit d'une arme de barrage.

Les unités des pièces d'appui ne peuvent pas déclarer de charge, si elles contiennent encore des pièces.

Armes d'appui	Dés de combat	PA	Notes: portée 40 pas
Canon à distorsion*	Spécial		Arme eldar. Gabarit 5cm
Démolisseur	3R/fig.	12	Gabarit de 5cm de rayon
Mortier taupe*	Spécial		Portée de 50 pas
Obusier*	4R	16	comme le canon d'assaut. Gabarit 5cm
Rapière*	3x4R	48	3 tirs/tubes. Portée 50 pas
Rayonneur laser*	6x1R	24	3 tirs/tubes. Arme eldare
Tarentule*	3x2R	24	Portée 30 pas
Thudd Gun*	4x2R	32	
Transmutteur*	Spécial		

## Le canon à distorsion

*C'est une arme eldar qui utilise la technologie du Warp, permettant aux vaisseaux spatiaux de se déplacer très rapidement. Cette arme émet un bourdonnement qui augmente en intensité jusqu'à devenir un hurlement perçant au moment du tir. Le canon crache alors un rayon de ténèbres sur sa cible, créant une fissure temporaire dans les structures de l'univers réel et du Warp. La cible est enveloppée par les ténèbres et déchirée entre sa réalité et celle du Warp. Cette dissociation entre les deux mondes provoque l'explosion pure et simple de la cible. Les créatures vivantes sont immédiatement disloquées tandis que les véhicules et les bâtiments sont détruits. La distorsion de l'espace peut influencer sur les troupes se trouvant à proximité, qui peuvent ressentir l'altération de la substance de l'univers. Le seul désavantage de cette arme est son manque de précision,*

*inévitable pour une arme qui modifie la réalité durant son tir. Le canon à distorsion est monté sur une plate-forme anti-grav qui permet à ses deux servants de le mettre facilement en batterie.*

**Règles spéciales:** malgré la plate-forme anti-grav, le canon ne se déplace que de 4 pas. Il nécessite deux Eldar pour le guider. Il est assez long à recharger, c'est pourquoi il ne peut pas se déplacer ni tirer dans le même tour.

Pour les tirs, lancez **1B**.

Si le résultat est **0**, la cible est détruite.

Si le résultat est **1**, la cible est téléportée (voir tableau ci-dessous).

Si le résultat est **2**, la cible est déplacée de 2d6 pas dans une direction aléatoire (utilisez le dé ou le gabarit de dispersion).

Tableau de téléportation	
1	La cible réapparaît sur un bord de table déterminé au hasard.
2	La cible se déplace aléatoirement de 4d6 pas
3	La cible se déplace aléatoirement de 6d6 pas
4	La cible est déplacé d'1d6 pas et est renversée. S'il s'agit d'un véhicule, il reste immobilisé et ne sait plus tirer jusqu'à la fin de la partie. S'il s'agit d'une figurine, il lui faut tout son potentiel de mouvement pour se relever.
5	La cible est déplacée de 2d6 pas à 10m d'altitude. Elle tombe et s'écrase lui causant une mort instantanée. Les figurines se trouvant sous la zone du crash (gabarit 5cm) subissent 2DR de dégâts Pour les véhicules, ils s'écrasent automatiquement et explosent. Toute figurine se trouvant sous l'impact sont détruits, les autres se trouvant dans les 2 pas de l'impact subissent 2DR de dégâts.
6	La cible est déplacée de 2d6 pas et se rematérialise à 10m sous terre. La coexistence des différentes molécules provoque une explosion. Placez le gabarit de 5cm. Toute figurine sous l'impact subit 2DR. Les autres se trouvant partiellement prennent le score le plus haut.

## Le mortier Taupe

*C'est une ingénieuse trouvaille de la Guilde des Ingénieurs squats. Copié par l'Imperium, il devint l'une des armes de prédilection de la Garde Impériale. Le mortier Taupe tire des torpilles souterraines. Ces projectiles creusent leur chemin en direction de leur cible, esquivant ainsi tous les reliefs et autres barrières défensives. La torpille en elle-même est un engin radioguidé, capable de frayer son chemin à travers la roche la plus dure. Cette arme est bien entendu très utile aux squats dont les mondes sont souvent rocheux et les forteresses souterraines invulnérables face à une artillerie conventionnelle.*

De par son mode de fonctionnement particulier, la procédure d'utilisation d'un mortier Taupe est sensiblement différente de celle des armes conventionnelles.

Primo, le joueur désigne une cible (sans vérifier la portée), en n'importe quel point de la table, il n'est pas nécessaire que ce soit une figurine, cette cible peut se situer dans n'importe quelle direction, elle doit juste être visible par au moins l'un des deux servants.

Secundo, le joueur jette **1R** pour déterminer la précision du tir à l'aide du tableau de précision ci-dessous.

Tableau de précision	
<b>0</b>	<b>Déviati</b> on. Système de guidage défectueux.
<b>1</b>	Explosion en profondeur. Gabarit de 2.5cm. Tout ce qui se trouve au-dessus de l'explosion est détruit. Tout ce qui se trouve au bord est sauf.
<b>2</b>	Explosion en surface. Gabarit de 5cm. <b>2R</b> de dégâts.
<b>3</b>	Explosion aérienne. Gabarit de 7.5cm. <b>3R</b> de dégâts.

**L'obusier** est une version plus importante du canon d'assaut, tirant des obus plus gros et plus dévastateur. C'est l'une des armes les plus destructrices et les plus imposantes que l'on puisse trouver sur un champ de bataille. Il n'est monté que sur des véhicules. Le fonctionnement est le même que le canon d'assaut excepté que la cible se trouve sous le gabarit de 5cm

## Le destructeur laser Rapière

*C'est une arme antichar constituée de quatre énormes tubes lasers. Les quatre chambres de fission séparées sont conçues pour concentrer leurs rayons en un seul point précis. Ainsi une énergie laser incommensurable peut être accumulée en un seul point et dirigée contre une cible, ce qui rend la Rapière bien plus puissante qu'un simple canon laser. Toutefois la Rapière est tellement lourde et encombrante qu'elle doit être transportée sur des affûts motorisés. Les servants effectuent les opérations de tir et de mouvement à l'aide d'un boîtier de contrôle à distance.*

**Règles spéciales:** bien qu'il doive être motorisé, le destructeur ne se déplace que de 4 pas par tour. Grâce aux chenilles, le rapière peut se déplacer à mi-vitesse en terrain difficiles et peut franchir des obstacles de 1 pas de haut sans pénalité.

Les servants doivent rester dans les 4 pas de l'arme, distance efficace du boîtier de contrôle.

L'angle de tir n'est que de 45° de part et d'autre du canon. Il faut beaucoup de temps pour diriger un tir. C'est pourquoi le rapière ne peut que se déplacer ou tirer durant le même tour. Comme pour les canons laser, le rapière peut tirer 3 fois et même concentrer tout ses tirs en une seule fois. Ce qui fait un maximum de 12 tirs. Gabarit 5cm

## Le rayonneur laser (Sierbahn en eldar)

Il a été construit par les eldars pour équiper les Marcheurs de Combat et les dreadnoughts. Cependant les gardiens eldars des unités de soutien en utilisent une version sur plate-forme anti-grav. Cette arme se compose de six chambres de fission qui peuvent tirer simultanément sur une ou plusieurs cibles. Le rayonneur est comparable à la tarentule mais en plus sophistiqué et n'est utilisé que par les eldar. Les plates-formes anti-grav sont utilisées pour

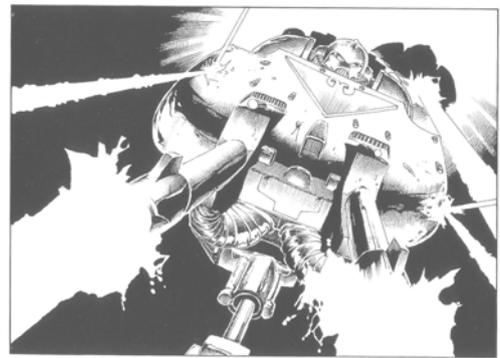
servir d'affût aux armes trop lourdes pour être portées.

**Règles spéciales:** Déplacement de 4 pas et ne peut pas traverser les obstacles et les terrains difficiles. L'angle de tir est de 45° de part et d'autre du laser. Comme pour la famille des lasers, le rayonneur peut tirer 3 fois dans un même tour et concentrer ses tirs en une seule fois. Ce qui ferait un total de 18 tirs. Gabarit 5cm sur la cible.

## La Tarentule

C'est une arme de soutien mobile. Dans le déroulement normal d'un tour, un joueur peut décider de déplacer la Tarentule ou de tirer avec elle. A la différence des autres figurines, la Tarentule ne peut pas se déplacer et tirer au cours d'un même tour, sauf si certaines cartes "Ordre" sont jouées.

A l'instar des autres figurines, la Tarentule obstrue la ligne de visibilité des autres Marines voulant tirer. En revanche, les autres joueurs Marines peuvent voir au-delà de la Tarentule quand il s'agit de localiser les jetons "blip" se trouvant sur leur ligne de visibilité.



## Les artilleurs

Tous les Marines ont été formés au maniement de la Tarentule. Pour utiliser la Tarentule, un Marine doit être équipé de la Console de Contrôle de la Tarentule et se tenir sur la case qui se trouve juste derrière celle-ci.

En raison du système de défense de la Tarentule, les artilleurs Marines voient automatiquement leur valeur blindée passer de 2 à 4. Toutefois, ceci ne s'applique que si l'artilleur est la cible d'une figurine se trouvant à l'intérieur de l'Arc de feu de la Tarentule (voir *Arc de feu*).

Ainsi, une figurine ennemie tirant sur l'artilleur à partir d'un point situé dans l'arc de feu de la Tarentule doit obtenir un total supérieur à 4 avec les dés. Si

l'ennemi attaque l'artilleur à partir d'un point situé hors de l'Arc de feu de la Tarentule, il ne lui est pas nécessaire d'obtenir un total supérieur à 2, soit la valeur blindée normale de l'artilleur.

Si l'artilleur est éliminé, le joueur peut, durant son tour, le remplacer par un autre Marine. Le nouvel artilleur échange alors les armes en sa possession contre la Console de contrôle de la Tarentule. Il ne peut toutefois déplacer et tirer avec la Tarentule au cours d'un même tour, sauf si un ordre le lui permet.

Si la Tarentule est détruite, l'artilleur peut être armé d'un bolter et poursuivre le jeu en tant que Marine ordinaire.

## Déplacement

La Tarentule ne peut se déplacer que lorsqu'un artilleur la manœuvre. Elle occupe alors trois cases, lesquelles doivent former une ligne droite, verticale ou horizontale, mais en aucun cas diagonale. Au cours de son déplacement, la Tarentule peut traverser des cases occupées par d'autres figurines Marines, mais ne peut pas arrêter son déplacement si l'une ou l'autre des trois cases qu'elle occupe abrite une autre figurine.

La Tarentule peut se déplacer de six cases à la fois. Son déplacement se compte toujours à partir du bord avant. Il lui est possible de changer de direction en pivotant à 90° ou à 180° sur la case centrale qu'elle occupe. Cette manœuvre ne compte pour rien dans le déplacement de six cases autorisé.

## Arcs de feu :

La Tarentule ne peut tirer que sur les cibles qui se trouvent au moins partiellement dans son Arc de feu et se situent sur la ligne de visibilité de l'artilleur. Les cibles totalement hors de l'Arc de feu ne peuvent pas être atteintes.

Exemple:

Sur la figure 5, les cases se trouvant dans l'Arc de feu de la Tarentule sont indiquées en gris clair. Les cases marquées d'une croix sont celles qui ne se trouvent pas sur la ligne de visibilité de l'artilleur et qui ne

## Les tirs

La Tarentule peut tirer **trois fois** à chaque tour. Elle possède deux canons laser qui tirent comme le canon laser, simultanément. Pour chacun des trois tirs, le joueur Marine lance donc **2R** (1 pour chaque canon laser), ce qui signifie qu'en groupant ses tirs sur une même zone, la Tarentule peut déployer une

## Les Ordres

Certains ordres peuvent permettre à la Tarentule de se déplacer et/ou de tirer plusieurs fois au cours d'un même tour. Le pouvoir de ces ordres est particulièrement fort, car la Tarentule ne peut

Exemple:  
Sur la figure 4, la Tarentule commence son déplacement sur les cases en gris foncé et s'avance d'abord de

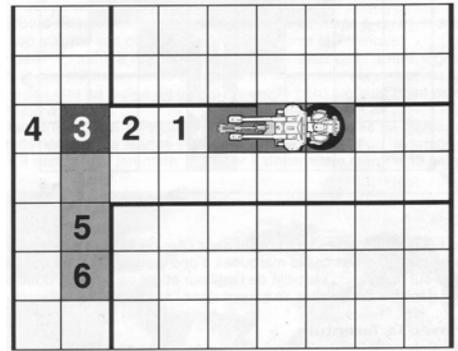


Figure 4

quatre cases. Elle pivote ensuite à 90° et avance de deux cases supplémentaires pour arriver sur les cases en gris clair.

peuvent donc pas être atteintes en dépit du fait qu'elles se situent dans l'Arc de feu de la Tarentule. Pour l'extérieur, l'arc de feu se situe dans les 45° de part et d'autre du centre de la tarentule.

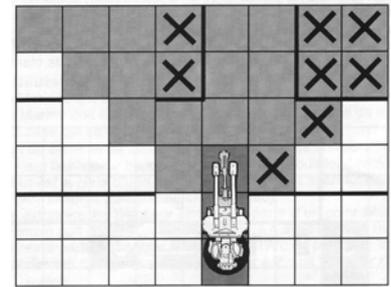


Figure 5

attaque correspondant au lancer de quatre, voire de six dés!

Rappel: les cases ne peuvent être touchées que si elles se trouvent dans l'Arc de feu de la Tarentule et sur la ligne de visibilité de l'artilleur.

normalement que se déplacer ou tirer. Ces ordres qui autorisent ces deux manœuvres sont: "Par sections!", "Déplacez-vous!" et "Feu!".

## Coups portés à la Tarentule

**Tirs** : La Tarentule a une **valeur blindée de 6**. Elle peut être attaquée selon la procédure normale. La valeur de l'attaque doit dépasser sa valeur blindée. Elle perd un point de structure par point supérieur à sa valeur blindée. La tarentule ne possède qu'un point de structure.

**Corps à corps** : Quand l'adversaire attaque la Tarentule au corps à corps, il doit décider de diriger son attaque soit contre l'artilleur, soit contre la Tarentule:

### Le Thudd Gun

*Le canon quadruple est appelé Thudd Gun à cause du bruit caractéristique (thudd-thudd-thudd-thudd) qu'il fait lorsqu'il tire. Le Thudd Gun a été conçu par la Guilde des Ingénieurs squats, puis adopté par l'Adeptus Mechanicus. Cette arme tire une salve de quatre projectiles, produisant un réseau de quatre explosions au sol. Le Thudd Gun est une arme exceptionnellement lourde et c'est pour cela qu'elle est montée sur un affût automoteur. L'équipage du Thudd Gun porte un boîtier de contrôle pour effectuer les mouvements et les tirs. Les servants sont capables de réaliser des tirs en cloche, pour essayer d'atteindre les positions ennemies impossibles à toucher par des tirs directs.*

### Le Transmuteur

*Le Transmuteur ou Convecteur Moléculaire projette un rayon de haute intensité qui transforme la matière en énergie. Le Transmuteur est par conséquent l'arme idéale contre les véhicules, les bâtiments ou tout autre cible volumineuse et solide. Son principal désavantage réside dans le temps qu'il met à convertir la matière en énergie, une cible très mobile peut donc aisément lui échapper. Le Transmuteur est exceptionnellement lourd et encombrant, nécessitant une importante source d'énergie pour recycler les immenses batteries qui alimentent son tube de tir. Pour compenser cette inertie, les Transmuteurs sont généralement montés sur des affûts auto-propulsés. Les servants du Transmuteur se tiennent à une distance respectable pour le télécommander.*

**Règles spéciales:** Déplacement de 4 pas et ne peut pas traverser les obstacles et les terrains difficiles.

Il faut beaucoup de temps pour diriger un tir. C'est pourquoi le canon ne peut que se déplacer ou tirer durant le même tour.

Le Transmuteur met beaucoup de temps pour alimenter ses tirs. Ainsi une cible agile et vélocité peut

(a) L'artilleur peut répondre à une attaque en lançant **2B**.

(b) La Tarentule elle-même ne lance aucun dé en combat au corps à corps. La valeur de l'attaque doit être au moins de 6, et la Tarentule perd alors un point de structure par point supérieur à 6.

Si l'attaque réussit, la Tarentule est alors détruite et retirée du plateau de jeu. L'artilleur redevient simple Marine et peut alors être équipé d'un bolter.

**Règles spéciales:** Déplacement de 4 pas et ne peut pas traverser les obstacles et les terrains difficiles.

Il faut beaucoup de temps pour diriger un tir. C'est pourquoi le canon ne peut que se déplacer ou tirer durant le même tour.

L'angle de tir est de 45° de part et d'autre du canon. Les 4 tirs sont envoyés en même temps. Ce qui fait un total de **8R** sous un gabarit de 7.5cm.

Le Thud Gun peut tirer en salve. Déterminez la distance normalement pour le premier tir et utilisez le gabarit "salve" pour les suivants (emploi d'1dé à 12 faces). Si vous ne disposez pas de ce gabarit, utilisez une montre à aiguille.

échapper à ses tirs plus facilement que s'il s'agissait d'un tir de bolter ou de laser. Le résultat se fait donc en fonction de la vitesse de la cible. La zone d'effet a aussi son importance (voir tableau)

Portée du tir	Zone d'effet
0-15 pas	Gabarit 2.5cm
16-25 pas	Gabarit 5 cm
26-40 pas	Gabarit 7.5cm

Les dégâts diffèrent avec la vitesse. Déterminez la vitesse que la cible a effectuée ce tour. Le nombre de dés à lancer se trouve dans le tableau ci-dessous.

Déplacement	Dés de combat
0-1-2	4R
3-4	3R
5-6	2R
7-8	1R

## Les grenades et missiles

**Grenades antichars** : s'utilisent lors des corps à corps. Bonus de **2R** en plus lors d'une charge ou d'un corps à corps contre des dreadnoughts et des véhicules autres que les landspeeders et les motos

**Missiles antichars** : **3R** sur cible

**Grenades et missiles à fragmentation** : **3B**. Gabarit de 5cm. Pour l'intérieur, zone carrée de 9 cases ; les figurines se trouvant cases adjacentes à celles du milieu ne subissent que le total des 2 plus hauts scores. Même chose pour les figurines se trouvant partiellement sous le gabarit.

**Grenades et missiles à fusion** : **3B**. Gabarit de 2.5cm. Pour l'intérieur, zone carrée de 4 cases

**Grenades et missiles aveuglants** : Les figurines se trouvant dans la zone du gabarit de 5 cm ne peuvent ni bouger ni tirer dans ce tour. Si elle est attaquée, elle combat avec un dé de moins choisit par le défenseur. Pour les autres, le gabarit est considéré comme un obstacle pour les lignes de tir

**Grenades et missiles défoliants** : Toute végétation détruite sous le gabarit de 5 cm

**Grenades et missiles à plasma** : **2R**. Gabarit de 4cm et zone carrée de 9 cases pour l'intérieur. Les dégâts fonctionnent comme pour le lance-missiles.

**Grenades asphyxiantes** : Gabarit de 4cm ou zone carrée de 9 cases. Les Space Marines, les guerriers Aspects, les dreadnoughts, les Terminators et les véhicules clos ne sont pas affectés. Pour les autres, il faut lancer **1B** pour chaque figurine. Si le score = 0, la figurine est neutralisée. Elle ne fait rien pendant 1 tour.

**Grenades hallucinogènes** : Gabarit de 4cm ou zone carrée de 9 cases. Les Space Marines, les guerriers Aspects, les dreadnoughts, les Terminators et les véhicules clos ne sont pas affectés. Pour les autres, il faut lancer **1R** pour chaque figurine. Si le score = 0, la figurine a des hallucinations. Lancez 1d10 et consultez la table ci-dessous:

Score	Effets
1	<b>1R</b> . Score = 0 => nouveau jet sur la table Score ≠ 0 => la figurine est libérée de son hallucination
2	<b>1R</b> . Score = 0 => ne peut rien faire durant ce tour Score ≠ 0 => la figurine est libérée de son hallucination
3	La figurine ne peut rien faire jusqu'à ce que l'illusion se dissipe. Lancez 1d6 au début de vos tours suivants. Sur un 6, l'illusion disparaît.
4	La figurine ne peut pas se déplacer mais tire sur le couvert le plus proche, sans tenir compte de ce qui s'y trouve jusqu'à ce qu'un 6 sur 1d6 vienne la libérée.
5	La figurine se déplace le plus vite possible vers le bord de table le plus proche pour retourner chez lui
6	La figurine se déplace aléatoirement durant chaque tour, battant des bras comme un oiseau, en regardant le ciel, jusqu'à ce qu'elle quitte la table.
7	La figurine perd tout contrôle, tirant dans tous les sens en criant comme un forcené. Lors de son tour, elle se déplace et tire aléatoirement. La figurine continue ainsi jusqu'à la fin de la partie ou lorsqu'elle quitte la table.
8	Lors de son tour, la figurine tire sur la figurine la plus proche (allié ou ennemi) quitte à se déplacer s'il le faut. Elle continuera ainsi jusqu'à la fin de la partie.
9	La figurine reste dans cette position jusqu'à la fin de la partie, marmonnant doucement, sans rien faire.
10	Lors de son déplacement, la figurine se déplace aléatoirement aussi rapidement que possible, hurlant comme un dément. Elle continue à agir de cette manière jusqu'à ce qu'elle quitte la table. Elle ne peut rien faire d'autre.

**Grenades photoniques** : Gabarit de 4cm ou zone carrée de 9 cases. Idem aveuglantes mais test à chaque tour avec **1R**. Le résultat est le nombre de tours pendant lesquels l'unité reste aveuglée. Si elle est attaquée, elle combat avec un dé de moins choisis par le défenseur.

**Grenades à radiation** : Lancez **1R**. Le résultat est la taille du gabarit d'explosion (1=4cm ; 2=5cm ; 3=7.5cm). Toute figurine dans la zone subit une attaque de **3R**.

**Grenades Cauchemar** : Zone carrée de 9 cases ou gabarit de 5cm. Les Space Marines, les guerriers Aspects, les dreadnoughts, les Terminators et les véhicules clos ne sont pas affectés. Pour les autres, il faut lancer **1B** pour chaque figurine contaminée. Si le résultat est 0, la figurine prend peur: elle ne tire pas pendant ce tour et ne se déplace que pour se mettre à couvert. Si elle y est déjà, elle ne bouge pas. Aux tours suivants, lancez **1B**. La figurine ne reprendra ses esprits que si le résultat est positif.

**Grenades melta** Ajoutez **2R** au corps à corps.

**Grenades P.E.M.** : (ou Parasite Electro-Magnétique). Elles émettent des ondes qui créent des interférences dans les circuits délicats et qui surchargent les instruments. Cette grenade n'affecte que les véhicules, les dreadnoughts, les robots, les marcheurs de combat et les Terminators. L'explosion couvre une zone de 4cm. Toute figurine mécanique sous le gabarit, même partiellement, ne peut ni tirer, ni se déplacer, ni combattre au corps à corps durant 1 tour.

**Grenades Vortex** : déchire le temps et l'espace réel et forme un minuscule trou noir. Cette grenade utilise un gabarit de 4cm. Toute figurine se trouvant sous le gabarit est détruite automatiquement. Celles couvertes partiellement subissent **3R** de dégâts. Les véhicules même touchés partiellement sont détruits automatiquement. La zone Vortex bloque la ligne de vue et on ne peut pas tirer au travers. Les effets durent 2 tours. Cette grenade n'est utilisée que par les Officiers et n'en possèdent qu'une par partie.



# Table des matières

<b>LES PERSONNAGES .....</b>	<b>48</b>
LES SUITES.....	49
LES FONCTIONS.....	49
<b>LES UNITES SPECIALES .....</b>	<b>50</b>
7.1 LES MOTOS.....	50
7.2 LES MOTOJETS .....	51
7.3 LES CRÉATURES MONSTRUEUSES .....	52
7.4 LES FANTASSINS AUTOPORTÉS .....	52
7.5 LES DREADNOUGHTS .....	53
7.5.1 <i>Les déplacements</i> .....	53
7.5.2 <i>Les armes</i> .....	53
7.5.3 <i>Les points de vie</i> .....	54
7.5.4 <i>Catégories de Dreadnought</i> .....	54
<b>LES VEHICULES.....</b>	<b>55</b>
LES TYPES DE VÉHICULES .....	56
<i>Les véhicules découverts</i> .....	56
<i>Les véhicules rapides</i> .....	56
<i>Les marcheurs</i> .....	56
<i>Les antigrav</i> .....	56
<i>Les chars</i> .....	57
LE BLINDAGE .....	57
CAPACITÉ DE TRANSPORT ET POINTS D'ACCÈS..	57
<i>Embarquement / débarquement</i> .....	58
LES DÉPLACEMENTS .....	58
LES EFFETS DU TERRAIN .....	59
LES TIRS.....	60
<i>Tir à partir d'un véhicule</i> .....	60
<i>Tir contre les véhicules</i> .....	60
<i>Tirs avec des armes à gabarit</i> .....	60
LE CORPS À CORPS .....	61
HORS DE CONTRÔLE ! .....	61

## LES PERSONNAGES

*Toutes les armées de la galaxie comptent dans leurs rangs des individus exceptionnels et qui s'élèvent au-dessus du lot. Vétérans, officiers brillants, prophètes exaltés, chefs de guerre impitoyables peuvent être présent sur le moindre champ de bataille, inspirant de hauts faits d'armes (ou les actes les plus fanatiques) tout en étant souvent plus vifs, plus forts et plus habiles au combat. Certains possèdent d'effrayants pouvoirs psychiques ou manipulent des énergies dévastatrices. Ces redoutables individus sont appelés personnages et certaines règles s'y appliquent.*

Marines	Humains	Eldars	Orks	PV	PA
Space Marine	Soldat	Gardiens	Boys	1	0
Vétéran	Vétéran	Aspects	Balaizboyz	2	4
Sergent	Sergent			3	6
Sergent vétéran	Sergent vétéran	Archonte		4	8
Lieutenant Primus	Lieutenant	Maître Archonte / Exarque	Nob	5	10
Lieutenant Senoris	Capitaine	Exarque	Kaptain Korsair	6	12
Capitaine	Commissaire	Grand Prophète / Exarque		7	14
Commandant	Colonel	Exarque	Big Boss	8	16

Il y a deux types de personnages : les chefs, officiers, vétérans commandant au moins une escouade auxquelles ils sont attachés et les personnages indépendants. Ces derniers sont représentés par des figurines individuelles et considérées comme des unités à part entière. L'un de leurs principaux avantages est de pouvoir rejoindre d'autres unités, ainsi peuvent-ils soutenir leurs troupes là où le besoin s'en fait sentir.

Les personnages se distinguent des troupes grâce à leur expérience et leur bravoure sur les champs de batailles. Lorsqu'un individu survit à une mission, il acquiert de l'expérience. Lorsqu'il en a assez, son Etat-major peut le faire monter en grade. Les personnages commencent au niveau des vétérans.

Arrivé au grade ultime, l'individu abandonne les exploits tactiques au profit de batailles plus vastes (voir règles stratégiques).

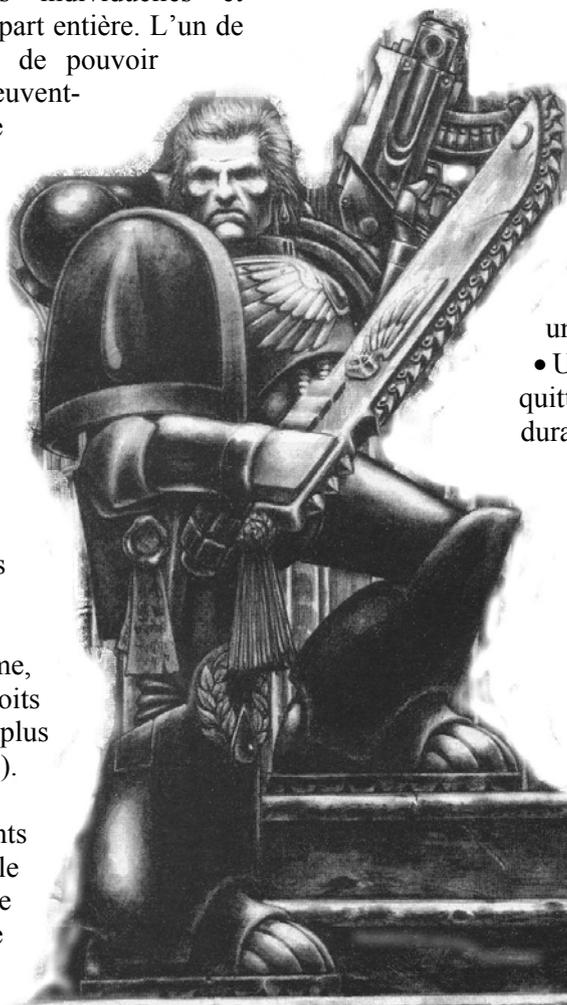
Les personnages indépendants peuvent arpenter librement le champ de bataille ou rejoindre temporairement une unité s'ils le désirent. Lorsqu'un personnage indépendant rejoint une unité, il

doit obéir aux règles de cohérence jusqu'à ce qu'il la quitte. Un personnage indépendant et l'unité qu'il accompagne se déplacent et chargent à la vitesse de la figurine la plus lente tant qu'ils restent ensemble.

Pour rejoindre une unité, il suffit que le joueur contrôlant le personnage déclare qu'il la rejoint, et déplace (suivant son potentiel de mouvement) la figurine à 2 pas ou moins du reste de l'unité, respectant ainsi la cohérence d'unité. Notez qu'un personnage ne peut en rejoindre un autre pour former une unité de personnages.

- Un personnage indépendant ne peut quitter ou rejoindre une unité que durant son déplacement.
- Un personnage indépendant ne peut rejoindre qu'une unité qui respecte sa cohésion.
- Si l'unité a été bloquée par un pilonnage, le personnage ne peut pas la quitter tant qu'elle reste bloquée.

Un personnage indépendant peut rejoindre une unité qui possède des capacités spéciales mais celles-ci ne lui sont pas transmises, et vice-versa (sauf cas contraire indiqué dans les listes d'armée).



## Les suites

Certains personnages mènent au combat une garde rapprochée ou une unité spéciale, cela est décrit dans les différentes listes d'armée. Un personnage indépendant accompagné d'une telle unité ne peut pas la quitter et en rejoindre une autre tant que ses hommes sont encore en vie. Si cette unité est détruite, la figurine retrouve son statut de personnage indépendant et peut à nouveau passer d'une unité à l'autre.

La garde rapprochée s'utilise de la façon suivante. Si un tir est dirigé contre le personnage indépendant et le blesse, c'est une des figurines de la garde rapprochée qui fait barrage de son corps contre les coups portés contre son chef. Seule exception, les unités, les armes ou les personnages spéciaux qui possèdent la capacité du sniper. Pour les corps à corps, on procède de la même façon. Les unités attaquent d'abord la garde rapprochée avant de s'en prendre au personnage.

## Les fonctions

Tout personnage indépendant ou chef d'escouade d'un certain grade (5PV+), peut permettre aux unités qu'ils commandent de relancer un nombre de dé de combat (au tir comme au corps à corps). Le nombre de dés dépend du statut des personnages.

Statut du personnage	
5PV	1 relance
6PV	2 relances
7Pv	3 relances
8PV et plus	4 relances



# LES UNITES SPECIALES

## 7.1 Les motos

*Les troupes à motos excellent dans les raids, elles peuvent alors mettre à profit leur vitesse pour frapper au cœur des territoires ennemis, remplir leur mission et s'échapper avant toute riposte. Un commandant avisé saura reconnaître l'utilité des motos et les utilisera pour effectuer des reconnaissances et pour prendre de flanc un ennemi plus lent.*

Les motos ne sont pas considérées comme des véhicules mais comme de l'infanterie. Elle diffère cependant de cette dernière sur plusieurs points. Les changements sont détaillés ci-dessous.

### 1) Les déplacements

Motos	18 pas
Motos d'assaut	16 pas

Les motos se déplacent de la même façon que l'infanterie : il y a donc le **mouvement normal**, le **pas de course** et la **charge**. Pour ces deux derniers, la distance de déplacement est doublée. Il est cependant interdit de charger ou d'effectuer une course dans ou à travers des terrains difficiles.

Les motos qui utilisent leurs boosters pour une charge ou une course demande beaucoup de concentration pour les pilotes. Ils ne peuvent donc pas tirer lors de ce déplacement. Par contre, pendant un tour complet, tous les tirs s'effectuant sur les motos à vitesse rapide, bénéficient d'une sauvegarde comme en couvert lourd (1R) pour représenter la difficulté de toucher des cibles aussi rapides.

Les terrains influent sur le déplacement. Les obstacles sont fortement déconseillés et les terrains difficiles se traversent à vitesse réduite de moitié (arrondi par défaut). Vous pouvez décider de passer outre, il vous faudra lancer 1 ou 2B et consultez le tableau ci-dessous :

Vitesse réduite	Autre vitesse
1B	2B
Le score = nombre de blessures	2+ : moto immobilisée 4+ : moto détruite

### 2) Les tirs

Les tirs s'effectuent, pour les armes fixes, généralement placées sur le guidon, à 45° de par et d'autre de la moto. Pour l'arme mobile, placée la plupart du temps sur les motos d'assaut ou les trikes orks par exemple, l'angle de tir est de 180°.

Les tirs peuvent s'effectuer avant ou après le déplacement comme pour l'infanterie mais aussi pendant. Il est très difficile de viser juste lorsqu'on est en pleine action. Pour refléter cela, effectuez les tirs des motos ou des motards normalement. Si la cible est touchée, elle peut lancer 1R comme s'il s'agissait d'un couvert. Le résultat est le nombre de blessures qui partent dans la nature. Si, en plus, la cible est déjà à couvert, elle peut relancer le dé si le premier ne lui convient pas.

Les motos et motos d'assaut bénéficient d'une protection supplémentaire traduite en points de vie (voir les listes d'armée).

### 3) Le corps à corps

Le corps à corps se déroule de la même façon que l'infanterie. Le bonus de charge est 1R au lieu de 1B. Il n'y a pas de sauvegarde comme pour les tirs.

**Règle particulière:** tous les types de motos peuvent effectuer une attaque éclair. Cela consiste à charger une unité ennemie se trouvant dans la distance de charge et de se dégager par la suite. Vu la difficulté de cette charge particulière, les cibles qui se font charger bénéficient d'une sauvegarde de couvert de 1B.

Si une moto perd tous ses PV lors d'une attaque éclair, la moto devient hors de contrôle (voir 8.8).



## 7.2 Les motojets

*Les motojets sont propulsés par des moteurs anti-gravifiques qui leur permettent de planer à quelques mètres au-dessus du sol et d'effectuer des pointes de vitesse par-dessus les obstacles. Elles sont idéales pour effectuer de raids surprises et causer des dégâts importants en frappant depuis des couverts, avant de mettre à profit leur agilité pour s'enfuir. Les eldars sont passées maîtres dans l'art de la technologie antigrav, et leurs motojets sont redoutés par tous ceux qui les ont affrontés.*

Les motos ne sont pas considérées comme des véhicules mais comme de l'infanterie. Elle diffère cependant de cette dernière sur plusieurs points. Les changements sont détaillés ci-dessous.

### 1) Les déplacements

Motojet	20 pas
---------	--------

Les motojets se déplacent de la même façon que l'infanterie : il y a donc le mouvement normal, le pas de course et la charge. Pour ces deux derniers, la distance de déplacement est doublée. Il est cependant interdit de charger dans ou à travers des terrains difficiles car on considère qu'elles doivent raser le sol pour engager le combat.

Les motojets qui utilisent leurs boosters pour une charge ou une course demande beaucoup de concentration pour les pilotes. Ils ne peuvent donc pas tirer lors de ce déplacement. Par contre, pendant un tour complet, tous les tirs s'effectuant sur les motojets à vitesse rapide, bénéficient d'une sauvegarde comme en couvert lourd (**1R**) pour représenter la difficulté de toucher des cibles aussi rapides.

Les terrains n'influent pas sur le déplacement car les motojets les survolent. Elles peuvent s'arrêter sur un terrain difficile, mais ne pourront pas bénéficier d'une sauvegarde de couvert car elles se trouvent en fait au-dessus du terrain.

Si le joueur désire bénéficier de cette sauvegarde de couvert, les motojets se trouvent alors dans les terrains difficiles. Elles doivent alors les traverser à vitesse réduite de moitié (arrondi par défaut) avec un léger risque d'endommager la motojet (voir tableau ci-dessous). Vous pouvez décider de passer outre et utiliser la vitesse normale auquel cas il vous faudra lancer 1 ou 2B et consultez le tableau ci-dessous :



Vitesse réduite	Autre vitesse
1B	2B
Le score = nombre de blessures	2+ : motojet immobilisée 4+ : motojet détruite

### 2) Les tirs

Les tirs s'effectuent, pour les armes fixes, généralement placées sur l'avant de la coque, à 45° de par et d'autre de la motojet. S'il y a une arme mobile, l'angle de tir est de 180°.

Les tirs peuvent s'effectuer avant ou après le déplacement comme pour l'infanterie mais aussi pendant. Il est très difficile de viser juste lorsqu'on est en pleine action. Pour refléter cela, effectuez les tirs des motojets ou des pilotes normalement. Si la cible est touchée, elle peut lancer 1R comme s'il s'agissait d'un couvert. Le résultat est le nombre de blessures qui partent dans la nature. Si, en plus, la cible est déjà à couvert, elle peut relancer le dé si le premier ne lui convient pas.

Les motojets bénéficient d'une protection supplémentaire traduite en points de vie (voir les listes d'armée).

### 3) Le corps à corps

Le corps à corps se déroule de la même façon que l'infanterie. Le bonus de charge est 1R au lieu de 1B. Il n'y a pas de sauvegarde comme pour les tirs.

**Règle particulière:** tous les types de motojets peuvent effectuer une attaque éclair. Cela consiste à charger une unité ennemie se trouvant dans la distance de charge et de se dégager ensuite. Vu la difficulté de cette charge particulière, les cibles qui se font chargées bénéficient d'une sauvegarde de couvert de 1B.

Si une motojet perd tous ses PV lors d'une attaque éclair, elle devient hors de contrôle (voir 8.8).

### 7.3 Les créatures monstrueuses

*Certaines créatures comme les Avatars, les Carnifex et les Démons Majeurs sont gigantesques et dominant leurs adversaires. Elles sont capables de soulever des chars, transporter des armes énormes et abattre des hommes par dizaines.*



Ce type d'unité agit différemment d'une unité d'infanterie normale sur le champ de bataille. Ces changements sont détaillés ci-dessous.

**1) Les déplacements :** les créatures monstrueuses abattent tous les obstacles sur leur chemin. Ils peuvent donc traverser les terrains difficiles et les obstacles (suivant la proportion de leur grandeur) comme s'il s'agissait d'un terrain dégagé.

**2) Les tirs :** les figurines plus petites que les créatures monstrueuses ne bloquent pas la ligne de vue. Elles peuvent donc tirer sur des cibles se trouvant derrière d'autres unités. De plus, grâce à

leur force incommensurable, elles peuvent parfois porter deux armes et donc tirer deux fois par tour. Cela ne veut pas dire pour autant que ces créatures soient ambidextres. Il y a donc un des 2 tirs qui sera moins efficace que l'autre. Pour représenter cela, le joueur adverse pourra relancer 1 dé de combat de la créature monstrueuse sur un des deux tirs.

Par contre, les créatures monstrueuses sont si grandes qu'on peut les toucher plus facilement. Pour refléter cela, l'adversaire peut relancer 1 dé de combat au tir uniquement.

**3) Le corps à corps :** Une créature monstrueuse est si énorme que ses coups puissants se moquent des armures, et ses adversaires sont atrocement mutilés et/ou écrasés. Cette force prodigieuse est comptée dans les caractéristiques de la créature.

### 7.4 Les fantassins autoportés

*Certaines troupes utilisent des équipements pour se déplacer avec célérité afin d'engager rapidement l'ennemi ou l'attaquer de flanc. Les Space Marines utilisent des réacteurs dorsaux dont les turbines fournissent une poussée suffisante pour effectuer de grands bonds dans les airs et négocier les obstacles. Les autres races ont souvent leur propre version de ces équipements, depuis les engins bruyants des orks jusqu'aux élégantes ailes antigravifiques des Aigles Chasseurs. Il arrive que la technologie utilisée soit plus sophistiquée, à l'instar des araignées spectrales et de leurs téléporteurs miniatures.*

Ces troupes diffèrent de l'infanterie sur certains points décrits ci-dessous.

Les réacteurs dorsaux, de tous types, permettent aux fantassins d'effectuer des bonds de 10 pas maximum.

Durant ce bond, donc pendant leur déplacement, ils peuvent tirer sur les figurines se trouvant en dessous d'eux. Aucun bonus ni malus n'est porté en compte mais si ces fantassins autoportés tirent durant leur déplacement, ils ne peuvent pas charger une unité ennemie. Ils ne peuvent même pas les contacter mais peuvent se placer à 2 pas de l'ennemi.

Soyez sûr du déplacement de ce type d'unité car à la fin de leur mouvement, ils atterrissent (sauf s'il est spécifié

autrement dans les listes d'armée).

Ce bond est optionnel : ils peuvent à la place se déplacer normalement. Ces fantassins autoportés ne sont pas ralentis par les terrains difficiles ni par les obstacles ou d'autres figurines. Toutefois, s'ils terminent leur mouvement dans un terrain difficile, lancez 1B. Le résultat est le nombre de blessures infligées à cause du terrain.



## 7.5 Les Dreadnoughts

Le Dreadnought est une redoutable machine de guerre mise au point par les disciples du Chaos. C'est un adversaire craint et respecté de tous.

### 7.5.1 Les déplacements

Le Dreadnought occupe 4 cases au lieu d'une. Au cours d'un déplacement, il peut traverser des cases occupées par d'autres figurines extraterrestres, mais ne peut pas s'arrêter si l'une des quatre cases qu'il occupe contient une autre figurine. Pour déplacer le Dreadnought, il faut toujours compter à partir du bord avant de son socle. Le Dreadnought peut à tout moment changer le sens de sa marche en pivotant sur place. Ceci n'est pas compté comme un déplacement.

Le Dreadnought ne peut pas se déplacer en diagonale.

#### Franchissement des portes

En raison de sa taille le Dreadnought doit se baisser pour franchir une porte. Quand il est en position basse, il ne peut tirer avec aucune de ses armes. Il est donc programmé pour ne jamais s'arrêter sous une porte et, par conséquent, n'est pas autorisé à le faire. Si son déplacement n'est pas suffisamment long pour lui permettre de franchir entièrement la porte, il doit s'arrêter et ne pourra la franchir qu'au prochain tour du joueur Extraterrestre.

	4	3	2	2	
	4	3	1	1	
		X			
		X			

#### Exemple:

Le Dreadnought commence sur les quatre cases foncées. Il se déplace de quatre cases, d'abord sur les deux cases marquées 1, puis sur celles marquées 2. Le Dreadnought alors se tourne et s'avance sur les cases marquées 3, puis sur celles marquées 4. Il termine donc son déplacement sur les quatre cases grisées.

De cette position, il lui est possible de tirer avec toutes ses armes, vers n'importe quelle case à l'exception de celles marquées d'un "X" (à cause des murs).

### 7.5.2 Les armes

Le Dreadnought commence la partie avec des bolters montés sur son corps (considérés comme 1 seule arme) et 2 ou 4 armes lourdes. Avant de le placer sur le plateau de jeu, le joueur Extraterrestre doit choisir les armes qu'utilisera le Dreadnought et les monter sur la figurine.

Quand le Dreadnought ouvre le feu, il peut le faire avec ses 3 ou 5 armes. Celles-ci tirent l'une après l'autre. Elles peuvent toutes viser la même cible ou viser chacune une cible différente.

Le Dreadnought peut utiliser ses armes pour tirer sur une cible visible à partir de l'une de ses 4 cases.

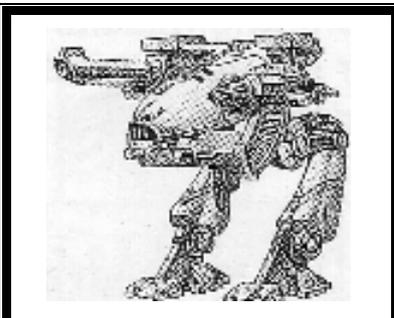
### 7.5.3 Les points de vie

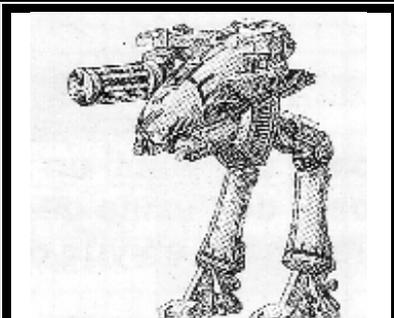
Le Dreadnought a 3 ou 5 points de vie. Quand il perd son premier point de vie, le joueur Extraterrestre doit lui retirer une de ses armes lourdes. Au second point de vie perdu, sa deuxième arme lourde lui sera retirée (le

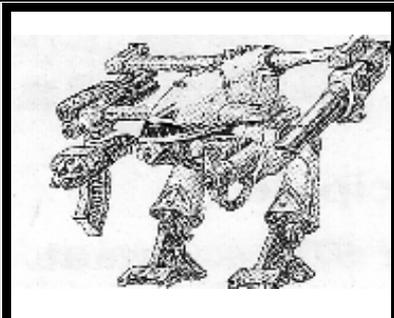
Dreadnought ne peut plus utiliser les armes qui lui ont été enlevées). Même ainsi, il peut encore jouer le total de ses dés de combat pour le corps à corps. Ce n'est qu'en perdant son dernier point de vie qu'il sera éliminé du jeu.

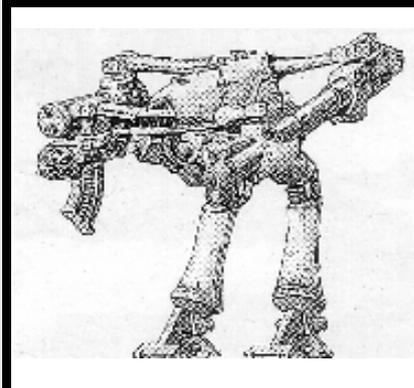
### 7.5.4 Catégories de Dreadnought

Les Marines de l'espace ont donné un nom aux divers Dreadnoughts rencontrés jusque là. Le nom et les possibilités de chacun d'eux sont indiqués ci-dessous:

	<b>Dreadnought Modèle VII Catégorie "Malveillant"</b>	
	<b>Déplacement</b>	<b>4</b>
	<b>Armes</b>	2 armes lourdes ou extra-lourdes. Bolters montés sur structure principale
	<b>Valeur blindée</b>	<b>4</b>
	<b>Points de vie</b>	<b>3</b>
	<b>Valeur</b>	<b>16+</b> (sans les armes)

	<b>Dreadnought Modèle VIII Catégorie "Maraudeur"</b>	
	<b>Déplacement</b>	<b>6</b>
	<b>Armes</b>	2 armes lourdes ou extra-lourdes. Bolters montés sur structure principale
	<b>Valeur blindée</b>	<b>4</b>
	<b>Points de vie</b>	<b>3</b>
	<b>Valeur</b>	<b>16+</b> (sans les armes)

	<b>Dreadnought Modèle IX Catégorie "Dominateur"</b>	
	<b>Déplacement</b>	<b>4</b>
	<b>Armes</b>	4 armes lourdes ou extra-lourdes. Bolters montés sur structure principale
	<b>Valeur blindée</b>	<b>4</b>
	<b>Points de vie</b>	<b>5</b>
	<b>Valeur</b>	<b>20+</b> (sans les armes)

	<b>Dreadnought Modèle X Catégorie "Abominable"</b>	
	<b>Déplacement</b>	<b>6</b>
	<b>Armes</b>	4 armes lourdes ou extra-lourdes. Bolters montés sur structure principale
	<b>Valeur blindée</b>	<b>4</b>
	<b>Points de vie</b>	<b>5</b>
	<b>Valeur</b>	<b>20+</b> (sans les armes)

## LES VEHICULES

*Ce chapitre décrit la façon dont combattent et se déplacent les véhicules plus gros que les motos. Leurs règles sont différentes de celles de l'infanterie de façon à mettre en exergue leurs forces et faiblesses particulières. Les véhicules peuvent se mouvoir rapidement en transportant un terrifiant arsenal, alors que les projectiles des fantassins rebondissent sur leur blindage. Certains escouades bien armées peuvent cependant exploiter la configuration du terrain pour contrer ces pesantes machines et les neutraliser, ce qui est d'autant plus facile si elles ne sont pas protégées par de l'infanterie.*

Comme pour les Dreadnoughts dans les règles de base, les véhicules possèdent aussi une valeur blindée et des Points de structure (ou points de vie, comme vous voulez)

Voici un descriptif des différents types de véhicules rencontrés dans "Space Crusade". Le tableau ci-dessous n'est qu'un indicatif. Il sert de

base pour des véhicules qui n'ont pas encore été inventé. Les véhicules de certaines races sont assez spécifiques que pour avoir des caractéristiques un peu différentes. Il suffit de consulter les listes d'armée pour avoir tous les détails.

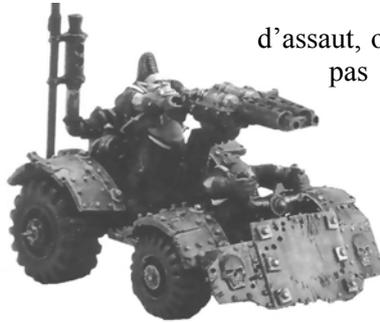
Véhicules	Équipage	VB	PV	C-C
Marcheurs de combat	1	4	Nbre d'armes	2B + 2R
Blindés	4	4	Nbre d'armes	3B + 2R
Landspeeder	1/2	2	2	2B
Buggy ork	2/3	2	1	1B + 2R
Truk ork	=> 10	3	Nbre d'Orks	2B + 2R

## Les types de véhicules

Il existe de nombreux types de véhicules, certains très rapides, d'autres qui volent ou marchent plutôt que se déplacer sur des roues ou des chenilles. Les différents types de véhicules sont *rapide*, *char*, *découvert*, *antigrav* et *marcheur*. Certains véhicules sont définis par une combinaison de ces traits, de sorte qu'il existe des *antigrav rapides* et des *marcheurs découverts*.

### Les véhicules découverts

Certains véhicules ne sont pas totalement clos, exposant leur équipage à l'hostilité de l'environnement. Cela peut accroître le champ de vision des unités de reconnaissance, à simplifier l'embarquement et le débarquement des troupes



d'assaut, ou bien tout simplement parce qu'il n'a pas été possible de faire autrement. Les équipages et les troupes embarquées sur ces véhicules ont une plus grande liberté de mouvement et de meilleurs angles de vision, mais l'absence de cabine fermée les rend vulnérables.

### Les véhicules rapides

La majorité des véhicules les plus rapides sur un champ de bataille sont les antigrav, comme le landspeeder Space Marine. Ils évitent les problèmes liés aux terrains qui ralentissent les véhicules conventionnels.



Quelques engins à roues ou à chenilles sont également capables de vitesses élevées, le plus souvent grâce à leur légèreté ou à des moteurs surpuissants, voire une combinaison des deux.

### Les marcheurs

Certains terrains sont impraticables pour les véhicules classiques. Pour cette raison, beaucoup d'armées utilisent des engins mus par des jambes mécaniques. Ces véhicules sont souvent capables d'emporter



autant d'armes qu'un char sur un châssis plus petit et plus léger : ils combinent le solide blindage d'un tank avec la maniabilité d'une infanterie. Mais il arrive parfois qu'ils soient immobilisés dans les terrains difficiles.

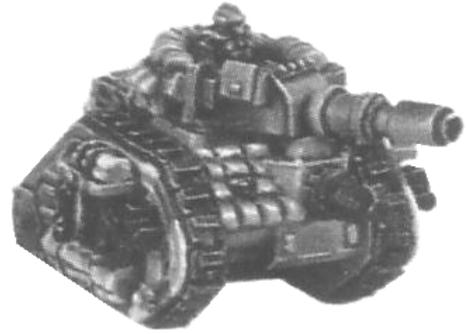
### Les antigrav

La plupart des véhicules se déplacent sur roues, chenilles ou jambes, mais certaines machines sont équipées de propulseurs antigrav qui leur permettent de manœuvrer quelques mètres au-dessus du champ de bataille. Il ne s'agit pas de vol, mais de répulsion gravifique dans un plan limité. Les antigrav sont souvent des véhicules rapides, mais pas systématiquement.



## Les chars

Les chars sont courants dans le 41<sup>e</sup> millénaire. La plupart des races alignent quelques véhicules lourdement armés, qu'il s'agisse de l'énorme Lemman Russ de la Grade Impériale ou des véhicules antigrav propres aux eldars. Les chars sont souvent conçus pour être polyvalents, ce qui inclut aussi bien le transport de troupes que la destruction de blindés et l'appui de l'infanterie à l'aide de leur arsenal.



## Le blindage

Cette caractéristique vous renseigne sur la solidité du véhicule. Pour infliger des dommages, les résultats des dés de tirs doivent dépasser leur Valeur Blindée (VB). En fait tout fonctionne comme pour les dreadnoughts décrits dans les règles de base. Les dégâts supérieurs à la VB diminuent la structure des véhicules.

Une fois que ces Points de Structure (PS) tombent à 0, les hommes d'équipage sortent du véhicule (même principe que pour un débarquement expliqué plus loin) avec leur arme de base (même si certains possédaient des armes lourdes). Les points de structure sont souvent le nombre d'armes dont dispose le véhicule. Chaque point de structure en moins équivaut à une arme en moins au choix du joueur propriétaire.

La valeur blindée de certains véhicules dépend parfois de leur aspect et de leur conception. Je pense souvent aux gens qui customise grandement leurs blindés. Cette valeur varie entre 2 et 4 et est décrite plus en détails dans les listes d'armées respectives.

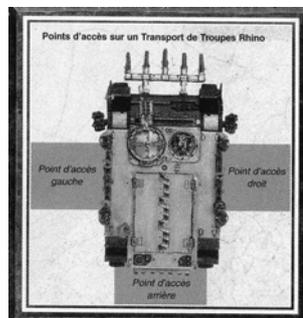
Les points de structure (ou points de vie c'est selon) varient en fonction du nombre d'armes que portent les véhicules (comme les dreadnoughts des règles de base) ou du nombre d'individus embarqués. Je fais référence, entre autre, à des unités spéciales de buggy ou truk orks dont vous pouvez lire les descriptions détaillées dans la liste d'armée appropriée.

Lors d'un tir, si un véhicule subit des dégâts supérieurs au total de sa valeur blindée et des Points de Structure originels, celui-ci explose. Il en va de même lors d'un combat rapproché : l'ennemi lui inflige plus de dégâts que ses Points de Structure, il explose également. L'équipage et tout ce que le véhicule transportait est détruit automatiquement. Toutes les figurines se trouvant dans un rayon de 3 pas subissent une attaque de 2R. Les figurines se trouvant partiellement à la limite des 3 pas ne prennent que le résultat le plus haut d'un des deux dés.

## Capacité de transport et points d'accès

Certains véhicules sont capables de transporter des véhicules d'infanterie. La capacité de transport indique le nombre de figurines de taille humaine qu'il peut embarquer. Certaines unités, comme les Terminators par exemple, ne peuvent embarquer à bord de véhicules.

Il suffit de consulter les listes d'armée pour savoir quelles sont les unités qui



peuvent embarquer à bord de véhicules de transport.

Les points d'accès précisent les ouvertures empruntées par les passagers pour embarquer ou débarquer, généralement ce sont les écoutilles représentées sur la figurine.

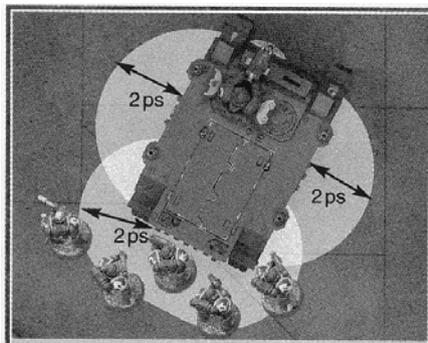
## Embarquement / débarquement

Une unité d'infanterie ne peut pas embarquer puis débarquer volontairement d'un véhicule lors d'un même tour de joueur, mais elle peut être forcée de le faire par les dommages infligés au véhicule, ou parce qu'une règle spéciale de leur liste d'armée les y autorise.

Embarquer et débarquer ne s'effectue que durant le déplacement.

### *L'embarquement*

Une unité peut embarquer à bord d'un véhicule en amenant ses figurines dans un rayon de 2 pas autour d'un ou plusieurs de ses accès. Si certaines figurines sont trop loin, leurs camarades attendront et ne pourront embarquer lors de ce tour.



Si le véhicule s'est déplacé avant que les passagers n'embarquent, il ne pourra plus se déplacer lors de ce tour.

S'il ne l'a pas encore fait, il peut se déplacer dès que l'unité est à bord.

### *Le débarquement*

Une unité qui débute son mouvement à bord d'un véhicule peut débarquer avant ou après que celui-ci ne bouge. Quand l'unité débarque, les figurines sont déployées dans un rayon de 2 pas autour d'un ou plusieurs de ses accès, dans une formation cohérente.

- Si le véhicule a déjà bougé, l'infanterie ne peut rien faire d'autre que débarquer et se déployer. Elle ne peut pas débarquer du tout si le véhicule a effectué une marche forcée. Une fois que les figurines ont débarqué, le véhicule ne peut plus se déplacer ni même pivoter sur place.

- Si le véhicule n'a pas encore bougé, les troupes peuvent se déplacer normalement après avoir débarqué. Le transport est de même libre de se déplacer immédiatement à la vitesse de son choix.

Il est impossible de débarquer à moins d'un pas d'une figurine ennemie. Si les passagers sont obligés de débarquer (parce que le véhicule a été

détruit par exemple) et que les accès sont bloqués par des troupes ennemies, ceux qui ne peuvent le faire sont considérées comme pertes. Après avoir débarqué, les figurines peuvent tirer ou se battre au corps à corps si elles se trouvent en contact de socle avec l'ennemi. Elles ne pourront pas se déplacer ni charger sauf si le véhicule est découvert ou qu'il ne s'est pas déplacé avant que les passagers ne débarquent.

Les figurines peuvent descendre à n'importe quel endroit du trajet du véhicule. Ce dernier doit être en vitesse réduite ou à l'arrêt. Les figurines qui débarquent peuvent commencer leur mouvement à partir des côtés ou de l'arrière du véhicule. Vous pouvez faire descendre autant de figurine que vous le désirez.

## Les déplacements

La plupart des véhicules se déplacent d'une distance pouvant aller jusqu'à **12 pas**. C'est plutôt lent mais cela représente un déplacement en pleine campagne plutôt que sur une route. Beaucoup de véhicules avanceront encore plus lentement pour utiliser leurs armes.

Certains véhicules du même type ont un potentiel de mouvement différent qui est détaillé dans les listes d'armée. Le tableau ci-dessous vous en montre un aperçu succinct.

Vous pouvez à chaque tour **modifier la vitesse** des véhicules : soit en diminuant de moitié, soit en augmentant du double de leur

potentiel de mouvement (c'est une marche forcée ou une course).

**Les marcheurs de combat** se déplacent de la même façon que l'infanterie mais ne peuvent pas charger. Ils ne peuvent doubler leur potentiel de déplacement que pour un mouvement de marche auquel cas ils ne peuvent évidemment tirer.

Les véhicules tournent aussi souvent qu'ils le désirent durant leur déplacement, en pivotant sur l'axe central plutôt qu'en «dérapant» sur le côté (certaines races comme les orks disposent de cette faculté de rouler n'importe comment. Tout cela est décrit dans les listes d'armée). Tourner ne

diminue en rien leur mouvement, les véhicules peuvent combiner marches avant et arrière dans un même tour tant qu'ils ne dépassent pas leur mouvement maximum. Un véhicule qui ne s'est

pas déplacé peut pivoter librement pour permettre aux armes de disposer d'une ligne de vue.

Véhicules	Mvt en pas
Dreadnought	4
Marcheurs de combat	6
Blindés	12
Landspeeders	20
Buggy ork	16
Truk ork	14

### Les effets du terrain

Les véhicules (autre que les marcheurs de combat et les antigrav) qui traversent un terrain difficile, y entrent ou en sortent, peuvent généralement se frayer un chemin, mais risquent de rester coincés, de s'embourber, etc. Il est important, avant de commencer la partie, que les joueurs ou le MJ décrètent quel terrain est difficile, infranchissable et/ou dangereux pour les véhicules mais pas pour les autres types d'unités.

Dès qu'un véhicule traverse, entre ou sort d'un terrain difficile, il doit effectuer un test de **terrain dangereux**. A vitesse réduite, le joueur lance **1B**. Le résultat est le nombre de point de structure (PS) que perd le véhicule. A vitesse normale ou plus rapide, le joueur lance **2B**. Si le résultat est **2+**, le véhicule est immobilisé pour le reste de la partie. Si le résultat est le maximum (**4**), le véhicule se retourne ou s'embourbe de façon définitive et compte comme étant détruit. L'équipage et les passagers sortent du véhicule comme pour un débarquement mais ne peuvent

rien faire durant ce tour. Si le véhicule est immobilisé alors qu'il comptait entrer en terrain difficile, il s'arrête juste avant.

Les **antigrav** sont capables de gagner rapidement de l'altitude pour survoler les obstacles éventuels. Du coup, ils ignorent les terrains qu'ils survolent et peuvent même s'arrêter au-dessus d'un terrain difficile (mais pas au-dessus de figurines ennemies). Les antigrav ne peuvent jamais être en profil bas grâce au terrain au-dessus duquel ils se trouvent : ils comptent davantage sur leur mobilité pour survivre aux tirs ennemis.

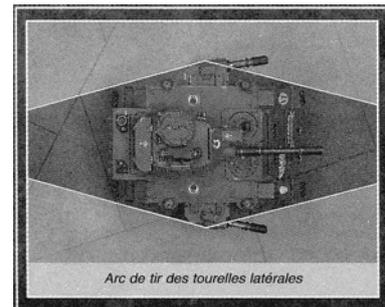
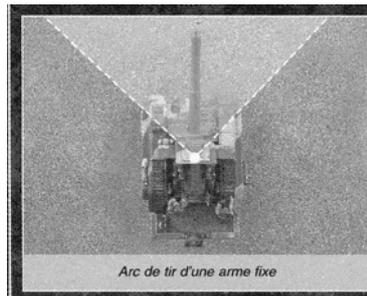
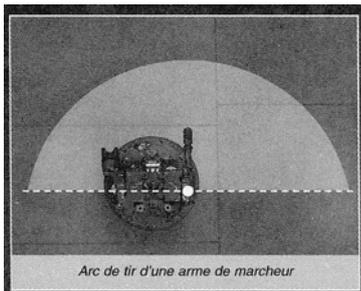
Les terrains difficiles affectent les **marcheurs de combat** de la même façon que l'infanterie. Ils ne se déplacent que de la moitié de leur potentiel de mouvement. Si, par contre, ils effectuent un mouvement de marche dans le dit terrain, le joueur qui les contrôle lance **1B**. Le résultat est le nombre de point de structure (PS) que perd le marcheur de combat.

## Les tirs

*Certains véhicules, particulièrement les chars, transportent un terrifiant arsenal capable de raser des bunkers, incinérer sur place l'infanterie ennemie ou pulvériser les blindés adverses. En termes de potentiel destructeur, les véhicules font partie des armes les plus terrifiantes à la disposition d'un commandant, certains d'entre eux doivent cependant sacrifier leur mobilité pour pouvoir utiliser leur arsenal correctement, ce qui obligera souvent son équipage à faire des choix cruciaux.*

### Tir à partir d'un véhicule

Comme pour les fantassins, un véhicule doit pouvoir voir sa cible sur laquelle il compte faire feu. La ligne de vue est tracée directement depuis l'emplacement de l'arme. Les armes montées sur les véhicules ont souvent un arc de tir limité et ne peuvent tirer sur des cibles situées hors de cet arc.



Les armes montées sur les marcheurs ont un angle de tir frontal de 180°. Les armes fixes ont un angle de tir de 90° vers l'avant. Les tourelles peuvent pivoter de 360° sans que cela ne soit compté comme un déplacement.

Si des armes sont jumelées, elles tirent toutes sur la même cible (comme la tarentule).

Les troupes transportées à bord de véhicules peuvent aussi tirer mais les armes lourdes ne sont autorisées que sur des véhicules découverts. L'adversaire pourra relancer un de vos dés à chaque tir si le véhicule se déplace à vitesse normale. A vitesse réduite, il n'y a ni bonus ni malus au tir de l'escouade

transportée. A grande vitesse, personne ne tire aussi bien l'infanterie que le véhicule lui-même. L'équipage ne tire pas, trop occupé à conduire le véhicule ou à charger les armes.

**Les fumigènes** sont utilisés pour masquer un véhicule derrière des nuages de fumée, ce qui est utile lorsqu'il se déplace en terrain découvert. Une fois par partie, un véhicule peut utiliser ses fumigènes après s'être déplacé. Mettez un peu de coton au tour du véhicule pour signaler qu'il est caché. Le véhicule ainsi dissimulé ne peut pas tirer lors du même tour et tout dégât l'endommageant peut être annulé en lançant 1B. Le résultat est le nombre de point de structure annulé.

### Tir contre les véhicules

N'importe quelle unité peut prendre pour cible un véhicule ennemi. Certaines armes toucheront plus facilement les blindés que d'autres.

Les modificateurs de taille et de vitesse s'appliquent aux tirs (ajouts ou retraits). Si une figurine tire sur une cible à vitesse rapide, l'adversaire relance 1 de vos dés. Si vous tirez sur une grande cible, vous pouvez relancer un dé.

Le véhicule est touché si le résultat du tir dépasse sa VB (comme pour les dreadnoughts dans les règles de bases). Pour les véhicules découverts, toute figurine a la possibilité de tirer sur le conducteur mais celui-ci dispose d'une sauvegarde comme un couvert léger (1B). Cette sauvegarde ne fonctionne pas si ce sont des sniper ou des individus possédant des armes

appropriées qui leur tirent dessus. Si le conducteur ou le pilote est tué, le véhicule devient incontrôlable.

Les véhicules ne tirent pas avantage des couverts de la même façon que l'infanterie : leur simple taille les rend de toute façon assez faciles à viser ! Cependant, ils peuvent utiliser le terrain et profiter du relief pour cacher leurs parties les plus vulnérables. Si au moins 50% de la surface du côté visé est masqué par du terrain, d'autres véhicules, des pièces d'appui, des épaves ou des créatures monstrueuses, la cible est considérée comme étant à couvert léger. Le joueur, dont un de ses véhicules est pris pour cible et touchée, peut lancer 1B. Le résultat est le nombre de dégâts annulé.

### Tirs avec des armes à gabarit

Le véhicule subit la somme totale des dés. Il n'existe pas de couverture partielle ou totale.

## Le corps à corps

*En combat rapproché, les véhicules sont aussi dangereux que vulnérables. D'un côté, les blindés peuvent facilement disperser l'infanterie en lui fonçant dessus, mais d'un autre un véhicule immobilisé est une proie facile, que l'assaillant peut détruire aisément en tirant sur son équipage à travers les meurtrières ou en plaçant des grenades sur ses points faibles.*

Le corps à corps se déroule de la façon suivante. Après avoir déclaré la charge du véhicule, si la distance de ce dernier atteint ou traverse l'unité ennemie chargée, celle-ci doit s'écarter. Avant que la charge ne soit effective, vous pouvez pivoter votre char dans la direction de votre choix. Il ne pourra plus changer de direction durant toute la distance de charge. Si une unité ennemie est traversée par une charge de char, elle doit s'écarter par le plus court chemin tout en gardant la cohérence d'unité.

Les mouvements lents des **marcheurs** ne leur permettent pas de charger, ni de tenter d'écraser l'infanterie ennemie.

**La mort ou la gloire !** Une des figurines de l'unité chargée peut choisir d'arrêter le char plutôt que de l'esquiver. Cela reste une manœuvre suicidaire ! Celle-ci se déroule comme un corps à corps normal. Le véhicule ajoute 1R supplémentaire grâce à la charge (ce bonus ne compte pas si le véhicule est hors contrôle). La figurine peut aussi ajouter ses bonus comme pour certaines grenades (voir *Arsenal*). Chaque adversaire lance les dés. La différence entre les deux résultats est le nombre de dégâts infligé au perdant.

Une **collision** se produit si un véhicule se déplace sur plus de la moitié de son déplacement et percute un autre véhicule, un bâtiment ou un autre obstacle qu'il ne peut pas franchir. Lancez les dés comme pour un corps à corps avec les modificateurs qui s'imposent (bonus de charge par exemple).

Les **marcheurs** de combat sont considérés comme de l'infanterie et n'entre pas dans les collisions des véhicules.

Les **antigrav** peuvent choisir de passer par-dessus les troupes au sol sans que cela ne ralentisse les uns ou les autres. Les troupes adverses peuvent engager les antigrav, car le combat rapproché tient compte aussi bien des tirs à bout portant et des jets de grenades que du corps à corps proprement dit. Les *chars antigrav* peuvent malgré tout choisir de foncer sur une unité adverse pour effectuer un corps à corps habituel.

L'**infanterie** peut être très dangereuse pour les véhicules lorsqu'elle en est proche. Avec un équipement adapté, les fantassins peuvent anéantir un véhicule en tirant par les meurtrières, en plaçant des charges explosives sur les réservoirs, en brisant les écoutilles pour attaquer l'équipage, ou tout autre acte de destruction original. Le combat rapproché entre l'infanterie et les véhicules, à l'arrêt ou en fin de mouvement, se déroule comme un corps à corps normal avec tous les modificateurs qui s'imposent.

### **Hors de contrôle !**

Dans certaines circonstances, un véhicule peut échapper au contrôle de son équipage. Le véhicule, ainsi que l'escouade se trouvant à bord, ne pourront pas tirer au prochain tour. S'il ne s'est pas déplacé, le véhicule pivotera aléatoirement (aidez-vous du dé ou du gabarit de dispersion). S'il s'est déplacé au tour précédent, effectuer le pivot avant un déplacement aléatoire de 3D6 pas sans dépasser leur limite de mouvement. Si le véhicule percute quelque chose, il ne dispose pas du bonus de charge de 1R.

# Table des matières

<b>LES PERSONNAGES .....</b>	<b>48</b>
LES SUITES.....	49
LES FONCTIONS.....	49
<b>LES UNITES SPECIALES .....</b>	<b>50</b>
7.1 LES MOTOS.....	50
7.2 LES MOTOJETS .....	51
7.3 LES CRÉATURES MONSTRUEUSES .....	52
7.4 LES FANTASSINS AUTOPORTÉS .....	52
7.5 LES DREADNOUGHTS .....	53
7.5.1 <i>Les déplacements</i> .....	53
7.5.2 <i>Les armes</i> .....	53
7.5.3 <i>Les points de vie</i> .....	54
7.5.4 <i>Catégories de Dreadnought</i> .....	54
<b>LES VEHICULES.....</b>	<b>55</b>
LES TYPES DE VÉHICULES .....	56
<i>Les véhicules découverts</i> .....	56
<i>Les véhicules rapides</i> .....	56
<i>Les marcheurs</i> .....	56
<i>Les antigrav</i> .....	56
<i>Les chars</i> .....	57
LE BLINDAGE .....	57
CAPACITÉ DE TRANSPORT ET POINTS D'ACCÈS..	57
<i>Embarquement / débarquement</i> .....	58
LES DÉPLACEMENTS .....	58
LES EFFETS DU TERRAIN .....	59
LES TIRS.....	60
<i>Tir à partir d'un véhicule</i> .....	60
<i>Tir contre les véhicules</i> .....	60
<i>Tirs avec des armes à gabarit</i> .....	60
LE CORPS À CORPS .....	61
HORS DE CONTRÔLE ! .....	61

## LES PERSONNAGES

*Toutes les armées de la galaxie comptent dans leurs rangs des individus exceptionnels et qui s'élèvent au-dessus du lot. Vétérans, officiers brillants, prophètes exaltés, chefs de guerre impitoyables peuvent être présent sur le moindre champ de bataille, inspirant de hauts faits d'armes (ou les actes les plus fanatiques) tout en étant souvent plus vifs, plus forts et plus habiles au combat. Certains possèdent d'effrayants pouvoirs psychiques ou manipulent des énergies dévastatrices. Ces redoutables individus sont appelés personnages et certaines règles s'y appliquent.*

Marines	Humains	Eldars	Orks	PV	PA
Space Marine	Soldat	Gardiens	Boys	1	0
Vétéran	Vétéran	Aspects	Balaizboyz	2	4
Sergent	Sergent			3	6
Sergent vétéran	Sergent vétéran	Archonte		4	8
Lieutenant Primus	Lieutenant	Maître Archonte / Exarque	Nob	5	10
Lieutenant Senoris	Capitaine	Exarque	Kaptain Korsair	6	12
Capitaine	Commissaire	Grand Prophète / Exarque		7	14
Commandant	Colonel	Exarque	Big Boss	8	16

Il y a deux types de personnages : les chefs, officiers, vétérans commandant au moins une escouade auxquelles ils sont attachés et les personnages indépendants. Ces derniers sont représentés par des figurines individuelles et considérées comme des unités à part entière. L'un de leurs principaux avantages est de pouvoir rejoindre d'autres unités, ainsi peuvent-ils soutenir leurs troupes là où le besoin s'en fait sentir.

Les personnages se distinguent des troupes grâce à leur expérience et leur bravoure sur les champs de batailles. Lorsqu'un individu survit à une mission, il acquiert de l'expérience. Lorsqu'il en a assez, son Etat-major peut le faire monter en grade. Les personnages commencent au niveau des vétérans.

Arrivé au grade ultime, l'individu abandonne les exploits tactiques au profit de batailles plus vastes (voir règles stratégiques).

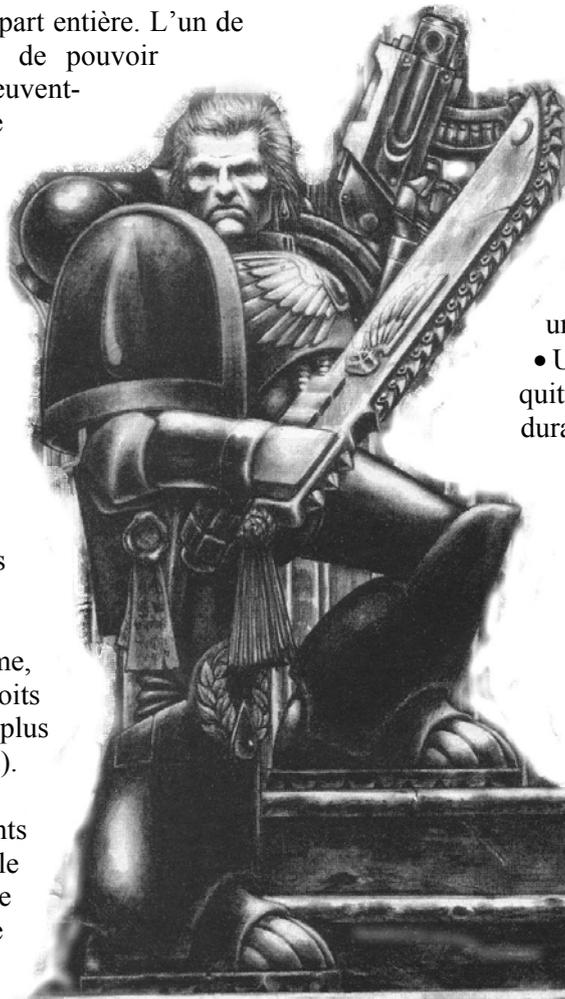
Les personnages indépendants peuvent arpenter librement le champ de bataille ou rejoindre temporairement une unité s'ils le désirent. Lorsqu'un personnage indépendant rejoint une unité, il

doit obéir aux règles de cohérence jusqu'à ce qu'il la quitte. Un personnage indépendant et l'unité qu'il accompagne se déplacent et chargent à la vitesse de la figurine la plus lente tant qu'ils restent ensemble.

Pour rejoindre une unité, il suffit que le joueur contrôlant le personnage déclare qu'il la rejoint, et déplace (suivant son potentiel de mouvement) la figurine à 2 pas ou moins du reste de l'unité, respectant ainsi la cohérence d'unité. Notez qu'un personnage ne peut en rejoindre un autre pour former une unité de personnages.

- Un personnage indépendant ne peut quitter ou rejoindre une unité que durant son déplacement.
- Un personnage indépendant ne peut rejoindre qu'une unité qui respecte sa cohésion.
- Si l'unité a été bloquée par un pilonnage, le personnage ne peut pas la quitter tant qu'elle reste bloquée.

Un personnage indépendant peut rejoindre une unité qui possède des capacités spéciales mais celles-ci ne lui sont pas transmises, et vice-versa (sauf cas contraire indiqué dans les listes d'armée).



## Les suites

Certains personnages mènent au combat une garde rapprochée ou une unité spéciale, cela est décrit dans les différentes listes d'armée. Un personnage indépendant accompagné d'une telle unité ne peut pas la quitter et en rejoindre une autre tant que ses hommes sont encore en vie. Si cette unité est détruite, la figurine retrouve son statut de personnage indépendant et peut à nouveau passer d'une unité à l'autre.

La garde rapprochée s'utilise de la façon suivante. Si un tir est dirigé contre le personnage indépendant et le blesse, c'est une des figurines de la garde rapprochée qui fait barrage de son corps contre les coups portés contre son chef. Seule exception, les unités, les armes ou les personnages spéciaux qui possèdent la capacité du sniper. Pour les corps à corps, on procède de la même façon. Les unités attaquent d'abord la garde rapprochée avant de s'en prendre au personnage.

## Les fonctions

Tout personnage indépendant ou chef d'escouade d'un certain grade (5PV+), peut permettre aux unités qu'ils commandent de relancer un nombre de dé de combat (au tir comme au corps à corps). Le nombre de dés dépend du statut des personnages.

Statut du personnage	
5PV	1 relance
6PV	2 relances
7Pv	3 relances
8PV et plus	4 relances



# LES UNITES SPECIALES

## 7.1 Les motos

*Les troupes à motos excellent dans les raids, elles peuvent alors mettre à profit leur vitesse pour frapper au cœur des territoires ennemis, remplir leur mission et s'échapper avant toute riposte. Un commandant avisé saura reconnaître l'utilité des motos et les utilisera pour effectuer des reconnaissances et pour prendre de flanc un ennemi plus lent.*

Les motos ne sont pas considérées comme des véhicules mais comme de l'infanterie. Elle diffère cependant de cette dernière sur plusieurs points. Les changements sont détaillés ci-dessous.

### 1) Les déplacements

Motos	18 pas
Motos d'assaut	16 pas

Les motos se déplacent de la même façon que l'infanterie : il y a donc le **mouvement normal**, le **pas de course** et la **charge**. Pour ces deux derniers, la distance de déplacement est doublée. Il est cependant interdit de charger ou d'effectuer une course dans ou à travers des terrains difficiles.

Les motos qui utilisent leurs boosters pour une charge ou une course demande beaucoup de concentration pour les pilotes. Ils ne peuvent donc pas tirer lors de ce déplacement. Par contre, pendant un tour complet, tous les tirs s'effectuant sur les motos à vitesse rapide, bénéficient d'une sauvegarde comme en couvert lourd (1R) pour représenter la difficulté de toucher des cibles aussi rapides.

Les terrains influent sur le déplacement. Les obstacles sont fortement déconseillés et les terrains difficiles se traversent à vitesse réduite de moitié (arrondi par défaut). Vous pouvez décider de passer outre, il vous faudra lancer 1 ou 2B et consultez le tableau ci-dessous :

Vitesse réduite	Autre vitesse
1B	2B
Le score = nombre de blessures	2+ : moto immobilisée 4+ : moto détruite

### 2) Les tirs

Les tirs s'effectuent, pour les armes fixes, généralement placées sur le guidon, à 45° de par et d'autre de la moto. Pour l'arme mobile, placée la plupart du temps sur les motos d'assaut ou les trikes orks par exemple, l'angle de tir est de 180°.

Les tirs peuvent s'effectuer avant ou après le déplacement comme pour l'infanterie mais aussi pendant. Il est très difficile de viser juste lorsqu'on est en pleine action. Pour refléter cela, effectuez les tirs des motos ou des motards normalement. Si la cible est touchée, elle peut lancer 1R comme s'il s'agissait d'un couvert. Le résultat est le nombre de blessures qui partent dans la nature. Si, en plus, la cible est déjà à couvert, elle peut relancer le dé si le premier ne lui convient pas.

Les motos et motos d'assaut bénéficient d'une protection supplémentaire traduite en points de vie (voir les listes d'armée).

### 3) Le corps à corps

Le corps à corps se déroule de la même façon que l'infanterie. Le bonus de charge est 1R au lieu de 1B. Il n'y a pas de sauvegarde comme pour les tirs.

**Règle particulière:** tous les types de motos peuvent effectuer une attaque éclair. Cela consiste à charger une unité ennemie se trouvant dans la distance de charge et de se dégager par la suite. Vu la difficulté de cette charge particulière, les cibles qui se font charger bénéficient d'une sauvegarde de couvert de 1B.

Si une moto perd tous ses PV lors d'une attaque éclair, la moto devient hors de contrôle (voir 8.8).



## 7.2 Les motojets

*Les motojets sont propulsés par des moteurs anti-gravifiques qui leur permettent de planer à quelques mètres au-dessus du sol et d'effectuer des pointes de vitesse par-dessus les obstacles. Elles sont idéales pour effectuer de raids surprises et causer des dégâts importants en frappant depuis des couverts, avant de mettre à profit leur agilité pour s'enfuir. Les eldars sont passées maîtres dans l'art de la technologie antigrav, et leurs motojets sont redoutés par tous ceux qui les ont affrontés.*

Les motos ne sont pas considérées comme des véhicules mais comme de l'infanterie. Elle diffère cependant de cette dernière sur plusieurs points. Les changements sont détaillés ci-dessous.

### 1) Les déplacements

Motojet	20 pas
---------	--------

Les motojets se déplacent de la même façon que l'infanterie : il y a donc le mouvement normal, le pas de course et la charge. Pour ces deux derniers, la distance de déplacement est doublée. Il est cependant interdit de charger dans ou à travers des terrains difficiles car on considère qu'elles doivent raser le sol pour engager le combat.

Les motojets qui utilisent leurs boosters pour une charge ou une course demande beaucoup de concentration pour les pilotes. Ils ne peuvent donc pas tirer lors de ce déplacement. Par contre, pendant un tour complet, tous les tirs s'effectuant sur les motojets à vitesse rapide, bénéficient d'une sauvegarde comme en couvert lourd (**1R**) pour représenter la difficulté de toucher des cibles aussi rapides.

Les terrains n'influent pas sur le déplacement car les motojets les survolent. Elles peuvent s'arrêter sur un terrain difficile, mais ne pourront pas bénéficier d'une sauvegarde de couvert car elles se trouvent en fait au-dessus du terrain.

Si le joueur désire bénéficier de cette sauvegarde de couvert, les motojets se trouvent alors dans les terrains difficiles. Elles doivent alors les traverser à vitesse réduite de moitié (arrondi par défaut) avec un léger risque d'endommager la motojet (voir tableau ci-dessous). Vous pouvez décider de passer outre et utiliser la vitesse normale auquel cas il vous faudra lancer 1 ou 2B et consultez le tableau ci-dessous :

Vitesse réduite	Autre vitesse
1B	2B
Le score = nombre de blessures	2+ : motojet immobilisée 4+ : motojet détruite

### 2) Les tirs

Les tirs s'effectuent, pour les armes fixes, généralement placées sur l'avant de la coque, à 45° de par et d'autre de la motojet. S'il y a une arme mobile, l'angle de tir est de 180°.

Les tirs peuvent s'effectuer avant ou après le déplacement comme pour l'infanterie mais aussi pendant. Il est très difficile de viser juste lorsqu'on est en pleine action. Pour refléter cela, effectuez les tirs des motojets ou des pilotes normalement. Si la cible est touchée, elle peut lancer 1R comme s'il s'agissait d'un couvert. Le résultat est le nombre de blessures qui partent dans la nature. Si, en plus, la cible est déjà à couvert, elle peut relancer le dé si le premier ne lui convient pas.

Les motojets bénéficient d'une protection supplémentaire traduite en points de vie (voir les listes d'armée).

### 3) Le corps à corps

Le corps à corps se déroule de la même façon que l'infanterie. Le bonus de charge est 1R au lieu de 1B. Il n'y a pas de sauvegarde comme pour les tirs.

**Règle particulière:** tous les types de motojets peuvent effectuer une attaque éclair. Cela consiste à charger une unité ennemie se trouvant dans la distance de charge et de se dégager ensuite. Vu la difficulté de cette charge particulière, les cibles qui se font chargées bénéficient d'une sauvegarde de couvert de 1B.

Si une motojet perd tous ses PV lors d'une attaque éclair, elle devient hors de contrôle (voir 8.8).



### 7.3 Les créatures monstrueuses

*Certaines créatures comme les Avatars, les Carnifex et les Démons Majeurs sont gigantesques et dominant leurs adversaires. Elles sont capables de soulever des chars, transporter des armes énormes et abattre des hommes par dizaines.*



Ce type d'unité agit différemment d'une unité d'infanterie normale sur le champ de bataille. Ces changements sont détaillés ci-dessous.

**1) Les déplacements :** les créatures monstrueuses abattent tous les obstacles sur leur chemin. Ils peuvent donc traverser les terrains difficiles et les obstacles (suivant la proportion de leur grandeur) comme s'il s'agissait d'un terrain dégagé.

**2) Les tirs :** les figurines plus petites que les créatures monstrueuses ne bloquent pas la ligne de vue. Elles peuvent donc tirer sur des cibles se trouvant derrière d'autres unités. De plus, grâce à

leur force incommensurable, elles peuvent parfois porter deux armes et donc tirer deux fois par tour. Cela ne veut pas dire pour autant que ces créatures soient ambidextres. Il y a donc un des 2 tirs qui sera moins efficace que l'autre. Pour représenter cela, le joueur adverse pourra relancer 1 dé de combat de la créature monstrueuse sur un des deux tirs.

Par contre, les créatures monstrueuses sont si grandes qu'on peut les toucher plus facilement. Pour refléter cela, l'adversaire peut relancer 1 dé de combat au tir uniquement.

**3) Le corps à corps :** Une créature monstrueuse est si énorme que ses coups puissants se moquent des armures, et ses adversaires sont atrocement mutilés et/ou écrasés. Cette force prodigieuse est comptée dans les caractéristiques de la créature.

### 7.4 Les fantassins autoportés

*Certaines troupes utilisent des équipements pour se déplacer avec célérité afin d'engager rapidement l'ennemi ou l'attaquer de flanc. Les Space Marines utilisent des réacteurs dorsaux dont les turbines fournissent une poussée suffisante pour effectuer de grands bonds dans les airs et négocier les obstacles. Les autres races ont souvent leur propre version de ces équipements, depuis les engins bruyants des orks jusqu'aux élégantes ailes antigravifiques des Aigles Chasseurs. Il arrive que la technologie utilisée soit plus sophistiquée, à l'instar des araignées spectrales et de leurs téléporteurs miniatures.*

Ces troupes diffèrent de l'infanterie sur certains points décrits ci-dessous.

Les réacteurs dorsaux, de tous types, permettent aux fantassins d'effectuer des bonds de 10 pas maximum.

Durant ce bond, donc pendant leur déplacement, ils peuvent tirer sur les figurines se trouvant en dessous d'eux. Aucun bonus ni malus n'est porté en compte mais si ces fantassins autoportés tirent durant leur déplacement, ils ne peuvent pas charger une unité ennemie. Ils ne peuvent même pas les contacter mais peuvent se placer à 2 pas de l'ennemi.

Soyez sûr du déplacement de ce type d'unité car à la fin de leur mouvement, ils atterrissent (sauf s'il est spécifié

autrement dans les listes d'armée).

Ce bond est optionnel : ils peuvent à la place se déplacer normalement. Ces fantassins autoportés ne sont pas ralentis par les terrains difficiles ni par les obstacles ou d'autres figurines. Toutefois, s'ils terminent leur mouvement dans un terrain difficile, lancez 1B. Le résultat est le nombre de blessures infligées à cause du terrain.



## 7.5 Les Dreadnoughts

Le Dreadnought est une redoutable machine de guerre mise au point par les disciples du Chaos. C'est un adversaire craint et respecté de tous.

### 7.5.1 Les déplacements

Le Dreadnought occupe 4 cases au lieu d'une. Au cours d'un déplacement, il peut traverser des cases occupées par d'autres figurines extraterrestres, mais ne peut pas s'arrêter si l'une des quatre cases qu'il occupe contient une autre figurine. Pour déplacer le Dreadnought, il faut toujours compter à partir du bord avant de son socle. Le Dreadnought peut à tout moment changer le sens de sa marche en pivotant sur place. Ceci n'est pas compté comme un déplacement.

Le Dreadnought ne peut pas se déplacer en diagonale.

#### Franchissement des portes

En raison de sa taille le Dreadnought doit se baisser pour franchir une porte. Quand il est en position basse, il ne peut tirer avec aucune de ses armes. Il est donc programmé pour ne jamais s'arrêter sous une porte et, par conséquent, n'est pas autorisé à le faire. Si son déplacement n'est pas suffisamment long pour lui permettre de franchir entièrement la porte, il doit s'arrêter et ne pourra la franchir qu'au prochain tour du joueur Extraterrestre.

	4	3	2	2	
	4	3	1	1	
		X			
		X			

#### Exemple:

Le Dreadnought commence sur les quatre cases foncées. Il se déplace de quatre cases, d'abord sur les deux cases marquées 1, puis sur celles marquées 2. Le Dreadnought alors se tourne et s'avance sur les cases marquées 3, puis sur celles marquées 4. Il termine donc son déplacement sur les quatre cases grisées.

De cette position, il lui est possible de tirer avec toutes ses armes, vers n'importe quelle case à l'exception de celles marquées d'un "X" (à cause des murs).

### 7.5.2 Les armes

Le Dreadnought commence la partie avec des bolters montés sur son corps (considérés comme 1 seule arme) et 2 ou 4 armes lourdes. Avant de le placer sur le plateau de jeu, le joueur Extraterrestre doit choisir les armes qu'utilisera le Dreadnought et les monter sur la figurine.

Quand le Dreadnought ouvre le feu, il peut le faire avec ses 3 ou 5 armes. Celles-ci tirent l'une après l'autre. Elles peuvent toutes viser la même cible ou viser chacune une cible différente.

Le Dreadnought peut utiliser ses armes pour tirer sur une cible visible à partir de l'une de ses 4 cases.

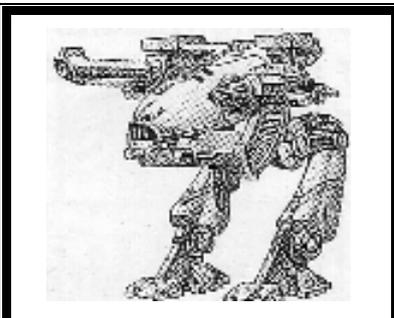
### 7.5.3 Les points de vie

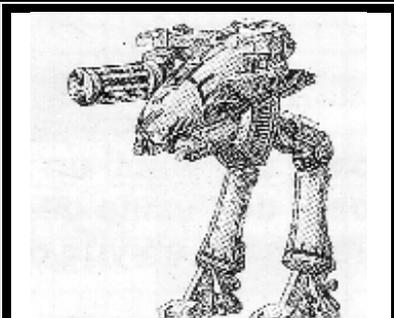
Le Dreadnought a 3 ou 5 points de vie. Quand il perd son premier point de vie, le joueur Extraterrestre doit lui retirer une de ses armes lourdes. Au second point de vie perdu, sa deuxième arme lourde lui sera retirée (le

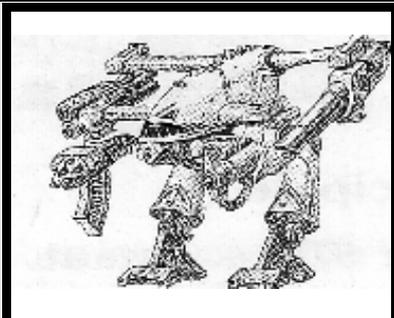
Dreadnought ne peut plus utiliser les armes qui lui ont été enlevées). Même ainsi, il peut encore jouer le total de ses dés de combat pour le corps à corps. Ce n'est qu'en perdant son dernier point de vie qu'il sera éliminé du jeu.

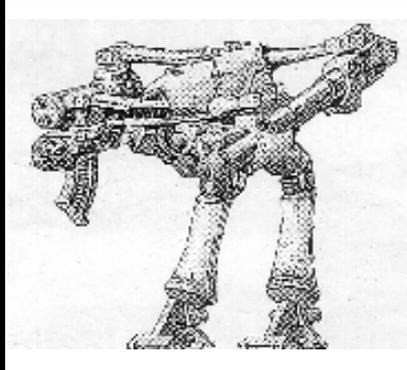
### 7.5.4 Catégories de Dreadnought

Les Marines de l'espace ont donné un nom aux divers Dreadnoughts rencontrés jusque là. Le nom et les possibilités de chacun d'eux sont indiqués ci-dessous:

	<b>Dreadnought Modèle VII Catégorie "Malveillant"</b>	
	<b>Déplacement</b>	<b>4</b>
	<b>Armes</b>	2 armes lourdes ou extra-lourdes. Bolters montés sur structure principale
	<b>Valeur blindée</b>	<b>4</b>
	<b>Points de vie</b>	<b>3</b>
	<b>Valeur</b>	<b>16+</b> (sans les armes)

	<b>Dreadnought Modèle VIII Catégorie "Maraudeur"</b>	
	<b>Déplacement</b>	<b>6</b>
	<b>Armes</b>	2 armes lourdes ou extra-lourdes. Bolters montés sur structure principale
	<b>Valeur blindée</b>	<b>4</b>
	<b>Points de vie</b>	<b>3</b>
	<b>Valeur</b>	<b>16+</b> (sans les armes)

	<b>Dreadnought Modèle IX Catégorie "Dominateur"</b>	
	<b>Déplacement</b>	<b>4</b>
	<b>Armes</b>	4 armes lourdes ou extra-lourdes. Bolters montés sur structure principale
	<b>Valeur blindée</b>	<b>4</b>
	<b>Points de vie</b>	<b>5</b>
	<b>Valeur</b>	<b>20+</b> (sans les armes)

	<b>Dreadnought Modèle X</b> Catégorie "Abominable"	
	<b>Déplacement</b>	<b>6</b>
	<b>Armes</b>	4 armes lourdes ou extra-lourdes. Bolters montés sur structure principale
	<b>Valeur blindée</b>	<b>4</b>
	<b>Points de vie</b>	<b>5</b>
	<b>Valeur</b>	<b>20+</b> (sans les armes)

## LES VEHICULES

*Ce chapitre décrit la façon dont combattent et se déplacent les véhicules plus gros que les motos. Leurs règles sont différentes de celles de l'infanterie de façon à mettre en exergue leurs forces et faiblesses particulières. Les véhicules peuvent se mouvoir rapidement en transportant un terrifiant arsenal, alors que les projectiles des fantassins rebondissent sur leur blindage. Certains escouades bien armées peuvent cependant exploiter la configuration du terrain pour contrer ces pesantes machines et les neutraliser, ce qui est d'autant plus facile si elles ne sont pas protégées par de l'infanterie.*

Comme pour les Dreadnoughts dans les règles de base, les véhicules possèdent aussi une valeur blindée et des Points de structure (ou points de vie, comme vous voulez)

Voici un descriptif des différents types de véhicules rencontrés dans "Space Crusade". Le tableau ci-dessous n'est qu'un indicatif. Il sert de

base pour des véhicules qui n'ont pas encore été inventé. Les véhicules de certaines races sont assez spécifiques que pour avoir des caractéristiques un peu différentes. Il suffit de consulter les listes d'armée pour avoir tous les détails.

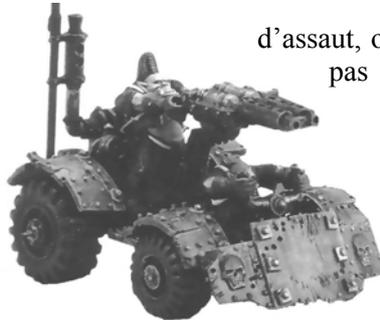
Véhicules	Équipage	VB	PV	C-C
Marcheurs de combat	1	4	Nbre d'armes	2B + 2R
Blindés	4	4	Nbre d'armes	3B + 2R
Landspeeder	1/2	2	2	2B
Buggy ork	2/3	2	1	1B + 2R
Truk ork	=> 10	3	Nbre d'Orks	2B + 2R

## Les types de véhicules

Il existe de nombreux types de véhicules, certains très rapides, d'autres qui volent ou marchent plutôt que se déplacer sur des roues ou des chenilles. Les différents types de véhicules sont *rapide*, *char*, *découvert*, *antigrav* et *marcheur*. Certains véhicules sont définis par une combinaison de ces traits, de sorte qu'il existe des *antigrav rapides* et des *marcheurs découverts*.

### Les véhicules découverts

Certains véhicules ne sont pas totalement clos, exposant leur équipage à l'hostilité de l'environnement. Cela peut accroître le champ de vision des unités de reconnaissance, à simplifier l'embarquement et le débarquement des troupes



d'assaut, ou bien tout simplement parce qu'il n'a pas été possible de faire autrement. Les équipages et les troupes embarquées sur ces véhicules ont une plus grande liberté de mouvement et de meilleurs angles de vision, mais l'absence de cabine fermée les rend vulnérables.

### Les véhicules rapides

La majorité des véhicules les plus rapides sur un champ de bataille sont les antigrav, comme le landspeeder Space Marine. Ils évitent les problèmes liés aux terrains qui ralentissent les véhicules conventionnels.



Quelques engins à roues ou à chenilles sont également capables de vitesses élevées, le plus souvent grâce à leur légèreté ou à des moteurs surpuissants, voire une combinaison des deux.

### Les marcheurs

Certains terrains sont impraticables pour les véhicules classiques. Pour cette raison, beaucoup d'armées utilisent des engins mus par des jambes mécaniques. Ces véhicules sont souvent capables d'emporter



autant d'armes qu'un char sur un châssis plus petit et plus léger : ils combinent le solide blindage d'un tank avec la maniabilité d'une infanterie. Mais il arrive parfois qu'ils soient immobilisés dans les terrains difficiles.

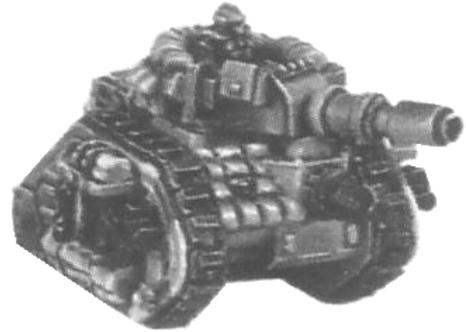
### Les antigrav

La plupart des véhicules se déplacent sur roues, chenilles ou jambes, mais certaines machines sont équipées de propulseurs antigrav qui leur permettent de manœuvrer quelques mètres au-dessus du champ de bataille. Il ne s'agit pas de vol, mais de répulsion gravifique dans un plan limité. Les antigrav sont souvent des véhicules rapides, mais pas systématiquement.



## Les chars

Les chars sont courants dans le 41<sup>e</sup> millénaire. La plupart des races alignent quelques véhicules lourdement armés, qu'il s'agisse de l'énorme Lemman Russ de la Grade Impériale ou des véhicules antigrav propres aux eldars. Les chars sont souvent conçus pour être polyvalents, ce qui inclut aussi bien le transport de troupes que la destruction de blindés et l'appui de l'infanterie à l'aide de leur arsenal.



## Le blindage

Cette caractéristique vous renseigne sur la solidité du véhicule. Pour infliger des dommages, les résultats des dés de tirs doivent dépasser leur Valeur Blindée (VB). En fait tout fonctionne comme pour les dreadnoughts décrits dans les règles de base. Les dégâts supérieurs à la VB diminuent la structure des véhicules.

Une fois que ces Points de Structure (PS) tombent à 0, les hommes d'équipage sortent du véhicule (même principe que pour un débarquement expliqué plus loin) avec leur arme de base (même si certains possédaient des armes lourdes). Les points de structure sont souvent le nombre d'armes dont dispose le véhicule. Chaque point de structure en moins équivaut à une arme en moins au choix du joueur propriétaire.

La valeur blindée de certains véhicules dépend parfois de leur aspect et de leur conception. Je pense souvent aux gens qui customise grandement leurs blindés. Cette valeur varie entre 2 et 4 et est décrite plus en détails dans les listes d'armées respectives.

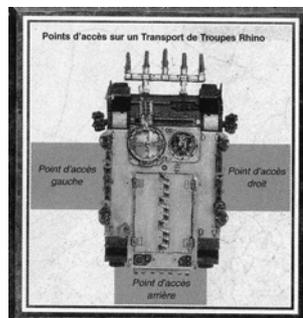
Les points de structure (ou points de vie c'est selon) varient en fonction du nombre d'armes que portent les véhicules (comme les dreadnoughts des règles de base) ou du nombre d'individus embarqués. Je fais référence, entre autre, à des unités spéciales de buggy ou truk orks dont vous pouvez lire les descriptions détaillées dans la liste d'armée appropriée.

Lors d'un tir, si un véhicule subit des dégâts supérieurs au total de sa valeur blindée et des Points de Structure originels, celui-ci explose. Il en va de même lors d'un combat rapproché : l'ennemi lui inflige plus de dégâts que ses Points de Structure, il explose également. L'équipage et tout ce que le véhicule transportait est détruit automatiquement. Toutes les figurines se trouvant dans un rayon de 3 pas subissent une attaque de 2R. Les figurines se trouvant partiellement à la limite des 3 pas ne prennent que le résultat le plus haut d'un des deux dés.

## Capacité de transport et points d'accès

Certains véhicules sont capables de transporter des véhicules d'infanterie. La capacité de transport indique le nombre de figurines de taille humaine qu'il peut embarquer. Certaines unités, comme les Terminators par exemple, ne peuvent embarquer à bord de véhicules.

Il suffit de consulter les listes d'armée pour savoir quelles sont les unités qui



peuvent embarquer à bord de véhicules de transport.

Les points d'accès précisent les ouvertures empruntées par les passagers pour embarquer ou débarquer, généralement ce sont les écoutilles représentées sur la figurine.

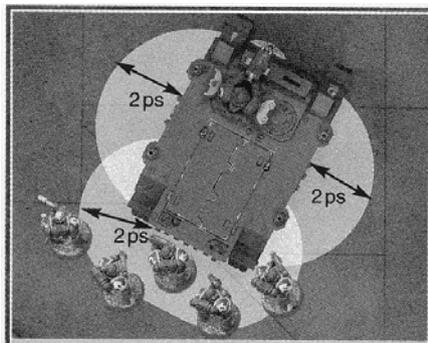
## Embarquement / débarquement

Une unité d'infanterie ne peut pas embarquer puis débarquer volontairement d'un véhicule lors d'un même tour de joueur, mais elle peut être forcée de le faire par les dommages infligés au véhicule, ou parce qu'une règle spéciale de leur liste d'armée les y autorise.

Embarquer et débarquer ne s'effectue que durant le déplacement.

### *L'embarquement*

Une unité peut embarquer à bord d'un véhicule en amenant ses figurines dans un rayon de 2 pas autour d'un ou plusieurs de ses accès. Si certaines figurines sont trop loin, leurs camarades attendront et ne pourront embarquer lors de ce tour.



Si le véhicule s'est déplacé avant que les passagers n'embarquent, il ne pourra plus se déplacer lors de ce tour.

S'il ne l'a pas encore fait, il peut se déplacer dès que l'unité est à bord.

### *Le débarquement*

Une unité qui débute son mouvement à bord d'un véhicule peut débarquer avant ou après que celui-ci ne bouge. Quand l'unité débarque, les figurines sont déployées dans un rayon de 2 pas autour d'un ou plusieurs de ses accès, dans une formation cohérente.

- Si le véhicule a déjà bougé, l'infanterie ne peut rien faire d'autre que débarquer et se déployer. Elle ne peut pas débarquer du tout si le véhicule a effectué une marche forcée. Une fois que les figurines ont débarqué, le véhicule ne peut plus se déplacer ni même pivoter sur place.

- Si le véhicule n'a pas encore bougé, les troupes peuvent se déplacer normalement après avoir débarqué. Le transport est de même libre de se déplacer immédiatement à la vitesse de son choix.

Il est impossible de débarquer à moins d'un pas d'une figurine ennemie. Si les passagers sont obligés de débarquer (parce que le véhicule a été

détruit par exemple) et que les accès sont bloqués par des troupes ennemies, ceux qui ne peuvent le faire sont considérées comme pertes. Après avoir débarqué, les figurines peuvent tirer ou se battre au corps à corps si elles se trouvent en contact de socle avec l'ennemi. Elles ne pourront pas se déplacer ni charger sauf si le véhicule est découvert ou qu'il ne s'est pas déplacé avant que les passagers ne débarquent.

Les figurines peuvent descendre à n'importe quel endroit du trajet du véhicule. Ce dernier doit être en vitesse réduite ou à l'arrêt. Les figurines qui débarquent peuvent commencer leur mouvement à partir des côtés ou de l'arrière du véhicule. Vous pouvez faire descendre autant de figurine que vous le désirez.

## Les déplacements

La plupart des véhicules se déplacent d'une distance pouvant aller jusqu'à **12 pas**. C'est plutôt lent mais cela représente un déplacement en pleine campagne plutôt que sur une route. Beaucoup de véhicules avanceront encore plus lentement pour utiliser leurs armes.

Certains véhicules du même type ont un potentiel de mouvement différent qui est détaillé dans les listes d'armée. Le tableau ci-dessous vous en montre un aperçu succinct.

Vous pouvez à chaque tour **modifier la vitesse** des véhicules : soit en diminuant de moitié, soit en augmentant du double de leur

potentiel de mouvement (c'est une marche forcée ou une course).

**Les marcheurs de combat** se déplacent de la même façon que l'infanterie mais ne peuvent pas charger. Ils ne peuvent doubler leur potentiel de déplacement que pour un mouvement de marche auquel cas ils ne peuvent évidemment tirer.

Les véhicules tournent aussi souvent qu'ils le désirent durant leur déplacement, en pivotant sur l'axe central plutôt qu'en «dérapant» sur le côté (certaines races comme les orks disposent de cette faculté de rouler n'importe comment. Tout cela est décrit dans les listes d'armée). Tourner ne

diminue en rien leur mouvement, les véhicules peuvent combiner marches avant et arrière dans un même tour tant qu'ils ne dépassent pas leur mouvement maximum. Un véhicule qui ne s'est

pas déplacé peut pivoter librement pour permettre aux armes de disposer d'une ligne de vue.

Véhicules	Mvt en pas
Dreadnought	4
Marcheurs de combat	6
Blindés	12
Landspeeders	20
Buggy ork	16
Truk ork	14

### Les effets du terrain

Les véhicules (autre que les marcheurs de combat et les antigrav) qui traversent un terrain difficile, y entrent ou en sortent, peuvent généralement se frayer un chemin, mais risquent de rester coincés, de s'embourber, etc. Il est important, avant de commencer la partie, que les joueurs ou le MJ décrètent quel terrain est difficile, infranchissable et/ou dangereux pour les véhicules mais pas pour les autres types d'unités.

Dès qu'un véhicule traverse, entre ou sort d'un terrain difficile, il doit effectuer un test de **terrain dangereux**. A vitesse réduite, le joueur lance **1B**. Le résultat est le nombre de point de structure (PS) que perd le véhicule. A vitesse normale ou plus rapide, le joueur lance **2B**. Si le résultat est **2+**, le véhicule est immobilisé pour le reste de la partie. Si le résultat est le maximum (**4**), le véhicule se retourne ou s'embourbe de façon définitive et compte comme étant détruit. L'équipage et les passagers sortent du véhicule comme pour un débarquement mais ne peuvent

rien faire durant ce tour. Si le véhicule est immobilisé alors qu'il comptait entrer en terrain difficile, il s'arrête juste avant.

**Les antigrav** sont capables de gagner rapidement de l'altitude pour survoler les obstacles éventuels. Du coup, ils ignorent les terrains qu'ils survolent et peuvent même s'arrêter au-dessus d'un terrain difficile (mais pas au-dessus de figurines ennemies). Les antigrav ne peuvent jamais être en profil bas grâce au terrain au-dessus duquel ils se trouvent : ils comptent davantage sur leur mobilité pour survivre aux tirs ennemis.

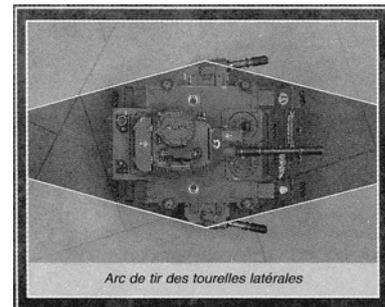
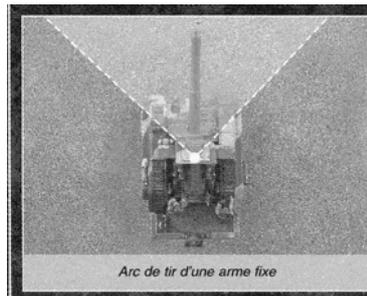
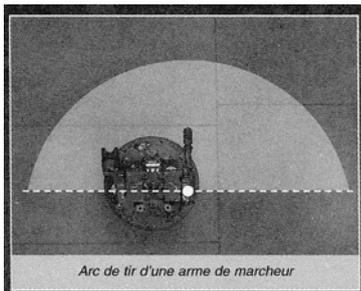
Les terrains difficiles affectent **les marcheurs de combat** de la même façon que l'infanterie. Ils ne se déplacent que de la moitié de leur potentiel de mouvement. Si, par contre, ils effectuent un mouvement de marche dans le dit terrain, le joueur qui les contrôle lance **1B**. Le résultat est le nombre de point de structure (PS) que perd le marcheur de combat.

## Les tirs

*Certains véhicules, particulièrement les chars, transportent un terrifiant arsenal capable de raser des bunkers, incinérer sur place l'infanterie ennemie ou pulvériser les blindés adverses. En termes de potentiel destructeur, les véhicules font partie des armes les plus terrifiantes à la disposition d'un commandant, certains d'entre eux doivent cependant sacrifier leur mobilité pour pouvoir utiliser leur arsenal correctement, ce qui obligera souvent son équipage à faire des choix cruciaux.*

### Tir à partir d'un véhicule

Comme pour les fantassins, un véhicule doit pouvoir voir sa cible sur laquelle il compte faire feu. La ligne de vue est tracée directement depuis l'emplacement de l'arme. Les armes montées sur les véhicules ont souvent un arc de tir limité et ne peuvent tirer sur des cibles situées hors de cet arc.



Les armes montées sur les marcheurs ont un angle de tir frontal de 180°. Les armes fixes ont un angle de tir de 90° vers l'avant. Les tourelles peuvent pivoter de 360° sans que cela ne soit compté comme un déplacement.

Si des armes sont jumelées, elles tirent toutes sur la même cible (comme la tarentule).

Les troupes transportées à bord de véhicules peuvent aussi tirer mais les armes lourdes ne sont autorisées que sur des véhicules découverts. L'adversaire pourra relancer un de vos dés à chaque tir si le véhicule se déplace à vitesse normale. A vitesse réduite, il n'y a ni bonus ni malus au tir de l'escouade

transportée. A grande vitesse, personne ne tire aussi bien l'infanterie que le véhicule lui-même. L'équipage ne tire pas, trop occupé à conduire le véhicule ou à charger les armes.

**Les fumigènes** sont utilisés pour masquer un véhicule derrière des nuages de fumée, ce qui est utile lorsqu'il se déplace en terrain découvert. Une fois par partie, un véhicule peut utiliser ses fumigènes après s'être déplacé. Mettez un peu de coton au tour du véhicule pour signaler qu'il est caché. Le véhicule ainsi dissimulé ne peut pas tirer lors du même tour et tout dégât l'endommageant peut être annulé en lançant 1B. Le résultat est le nombre de point de structure annulé.

### Tir contre les véhicules

N'importe quelle unité peut prendre pour cible un véhicule ennemi. Certaines armes toucheront plus facilement les blindés que d'autres.

Les modificateurs de taille et de vitesse s'appliquent aux tirs (ajouts ou retraits). Si une figurine tire sur une cible à vitesse rapide, l'adversaire relance 1 de vos dés. Si vous tirez sur une grande cible, vous pouvez relancer un dé.

Le véhicule est touché si le résultat du tir dépasse sa VB (comme pour les dreadnoughts dans les règles de bases). Pour les véhicules découverts, toute figurine a la possibilité de tirer sur le conducteur mais celui-ci dispose d'une sauvegarde comme un couvert léger (1B). Cette sauvegarde ne fonctionne pas si ce sont des sniper ou des individus possédant des armes

appropriées qui leur tirent dessus. Si le conducteur ou le pilote est tué, le véhicule devient incontrôlable.

Les véhicules ne tirent pas avantage des couverts de la même façon que l'infanterie : leur simple taille les rend de toute façon assez faciles à viser ! Cependant, ils peuvent utiliser le terrain et profiter du relief pour cacher leurs parties les plus vulnérables. Si au moins 50% de la surface du côté visé est masqué par du terrain, d'autres véhicules, des pièces d'appui, des épaves ou des créatures monstrueuses, la cible est considérée comme étant à couvert léger. Le joueur, dont un de ses véhicules est pris pour cible et touchée, peut lancer 1B. Le résultat est le nombre de dégâts annulé.

### Tirs avec des armes à gabarit

Le véhicule subit la somme totale des dés. Il n'existe pas de couverture partielle ou totale.

## Le corps à corps

*En combat rapproché, les véhicules sont aussi dangereux que vulnérables. D'un côté, les blindés peuvent facilement disperser l'infanterie en lui fonçant dessus, mais d'un autre un véhicule immobilisé est une proie facile, que l'assaillant peut détruire aisément en tirant sur son équipage à travers les meurtrières ou en plaçant des grenades sur ses points faibles.*

Le corps à corps se déroule de la façon suivante. Après avoir déclaré la charge du véhicule, si la distance de ce dernier atteint ou traverse l'unité ennemie chargée, celle-ci doit s'écarter. Avant que la charge ne soit effective, vous pouvez pivoter votre char dans la direction de votre choix. Il ne pourra plus changer de direction durant toute la distance de charge. Si une unité ennemie est traversée par une charge de char, elle doit s'écarter par le plus court chemin tout en gardant la cohérence d'unité.

Les mouvements lents des **marcheurs** ne leur permettent pas de charger, ni de tenter d'écraser l'infanterie ennemie.

**La mort ou la gloire !** Une des figurines de l'unité chargée peut choisir d'arrêter le char plutôt que de l'esquiver. Cela reste une manœuvre suicidaire ! Celle-ci se déroule comme un corps à corps normal. Le véhicule ajoute 1R supplémentaire grâce à la charge (ce bonus ne compte pas si le véhicule est hors contrôle). La figurine peut aussi ajouter ses bonus comme pour certaines grenades (voir *Arsenal*). Chaque adversaire lance les dés. La différence entre les deux résultats est le nombre de dégâts infligé au perdant.

Une **collision** se produit si un véhicule se déplace sur plus de la moitié de son déplacement et percute un autre véhicule, un bâtiment ou un autre obstacle qu'il ne peut pas franchir. Lancez les dés comme pour un corps à corps avec les modificateurs qui s'imposent (bonus de charge par exemple).

Les **marcheurs** de combat sont considérés comme de l'infanterie et n'entre pas dans les collisions des véhicules.

Les **antigrav** peuvent choisir de passer par-dessus les troupes au sol sans que cela ne ralentisse les uns ou les autres. Les troupes adverses peuvent engager les antigrav, car le combat rapproché tient compte aussi bien des tirs à bout portant et des jets de grenades que du corps à corps proprement dit. Les *chars antigrav* peuvent malgré tout choisir de foncer sur une unité adverse pour effectuer un corps à corps habituel.

L'**infanterie** peut être très dangereuse pour les véhicules lorsqu'elle en est proche. Avec un équipement adapté, les fantassins peuvent anéantir un véhicule en tirant par les meurtrières, en plaçant des charges explosives sur les réservoirs, en brisant les écoutilles pour attaquer l'équipage, ou tout autre acte de destruction original. Le combat rapproché entre l'infanterie et les véhicules, à l'arrêt ou en fin de mouvement, se déroule comme un corps à corps normal avec tous les modificateurs qui s'imposent.

### **Hors de contrôle !**

Dans certaines circonstances, un véhicule peut échapper au contrôle de son équipage. Le véhicule, ainsi que l'escouade se trouvant à bord, ne pourront pas tirer au prochain tour. S'il ne s'est pas déplacé, le véhicule pivotera aléatoirement (aidez-vous du dé ou du gabarit de dispersion). S'il s'est déplacé au tour précédent, effectuer le pivot avant un déplacement aléatoire de 3D6 pas sans dépasser leur limite de mouvement. Si le véhicule percute quelque chose, il ne dispose pas du bonus de charge de 1R.

