

# SPACE CRUSADE

Règles additionnelles, par Fanfoué



Space Crusade est la propriété de MB et Games Workshop. Ce livret est réservé à l'usage privé et ne doit pas être employé à des fins commerciales.

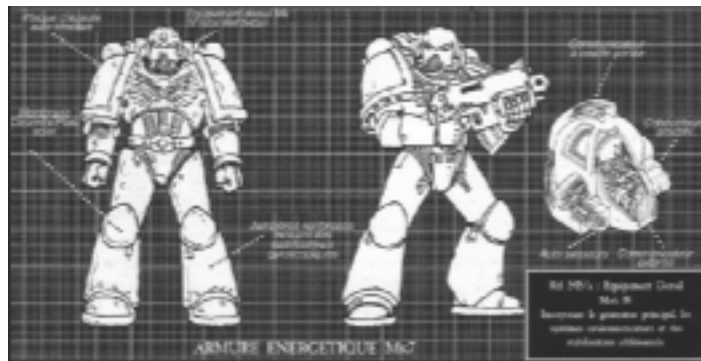
# TABLE DES MATIERES

1 – Orientation des figurines .....	3
2 – Tir visé et tir instinctif.....	4
<i>Tir visé</i> .....	4
<i>Tir instinctif</i> .....	5
3 – Tirs de fulgurants / bolters .....	5
<i>Tir groupé</i> .....	5
<i>Tir rapide</i> .....	5
4 – Vétérans Space Marines .....	6
Compétences de vétérans .....	6
- <i>Chasseur de Xenos</i> .....	6
- <i>Prudent</i> .....	6
- <i>Calme et serein</i> .....	6
- <i>Réflexes éclairs</i> .....	7
- <i>Contre attaque</i> .....	7
Vétéran survivant à une mission .....	7

## 1 – Orientation des figurines :

Lorsqu'une figurine est statique, elle regarde dans une direction donnée, qui détermine son orientation. La figurine peut alors voir tout ce qui se passe devant elle, mais pas ce qui se passe derrière ou sur les côtés (important pour la révélation des blips qui peuvent alors passer dans le dos des marines). De plus, l'orientation a un impact sur les combats car la plupart des armures sont plus efficaces de face. Ainsi, toutes les figurines à l'exception du Dreadnought suivent les règles suivantes :

- Si une figurine est prise pour cible de dos, son Blindage est diminué de 1 (contre les Gretchins, le tireur peut relancer un dé de combat)
- Si une figurine est prise pour cible sur le côté, les règles normales s'appliquent
- Si une figurine est prise pour cible de face, le joueur peut forcer le tireur à relancer un dé « arme légère » de son choix. La carte « viseur » permet d'annuler la relance obligatoire.



Explications : les armures sont réalisées pour la guerre plus que pour les escarmouches, donc la plupart du temps l'ennemi se trouve en face ou sur les côtés, mais rarement dans le dos. Ainsi les armures ne protègent pas aussi efficacement le dos des soldats. De même, le générateur de l'armure énergétique est contenu dans le pack dorsal qui est donc plus fragile. Lorsqu'une figurine est visée de face, elle peut voir le tireur braquer son arme, et a éventuellement le temps de réagir et de se jeter à terre, de se baisser, de faire un pas de côté etc., la relance du dé simule cette esquive de fortune que la figurine ne peut pas tenter si elle ne voit pas venir le tir. Une arme utilisant les dés « arme lourde » noie littéralement la cible sous un déluge de projectiles ou dans une gerbe de flammes ou de gaz ; on comprend donc qu'il est impossible d'esquiver une rafale de canon d'assaut ou un missile. C'est pourquoi les dés « arme lourde » ne sont pas soumis à cette règle.

Le Dreadnought est une véritable machine à tuer extrêmement blindée, mais qui n'a pas la mobilité d'un fantassin. Ainsi, son blindage est aussi épais de face que de dos, mais il ne peut pas esquiver les tirs.

Pour les corps à corps, l'orientation d'une figurine se traduit ainsi :

- Lorsque la figurine est attaquée de face, les règles de combat normales s'appliquent.
- Lorsque la figurine est attaquée sur le côté, l'attaquant gagne si le résultat du combat est une égalité.
- Lorsque la figurine est attaquée de dos, l'attaquant gagne si le résultat donne une égalité. Un résultat de défense supérieur à l'attaque se transforme en égalité.

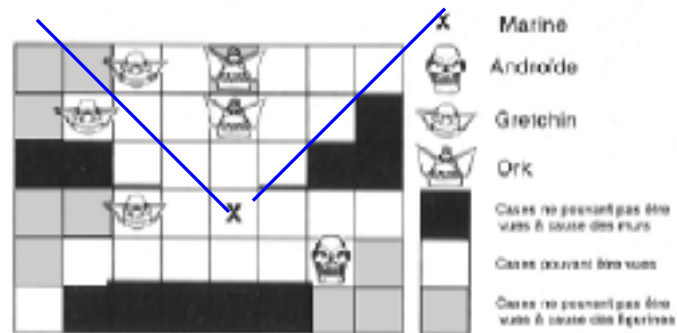
Explications : en combat rapproché, une figurine peut se défendre et contre attaquer lorsque son adversaire se trouve face à elle sans problèmes. Si l'attaquant est sur le côté, bien que la

*contre attaque soit possible, elle est moins aisée. De dos, le défenseur n'a aucune chance de tuer son agresseur mais peut par contre tenter d'esquiver les attaques.*

Pour déterminer les cases visibles, il faut déterminer la ligne de vue de la figurine. Tracez une ligne depuis le centre de la case occupée par la figurine et qui traverse les cases suivant leur diagonale, et répétez cette opération en plaçant la face avant de la figurine entre les deux droites obtenues. Toutes les cases qui se trouvent dans ou entre ces lignes droites et qui ne sont pas bloquées par un mur ou une porte sont visibles (voir schéma ci-dessous).

En cas de litige sur la face touchée par un tir, on adopte toujours la solution la plus avantageuse pour la cible.

Exemple d'orientation des figurines : le Space Marine est tourné vers le haut sur le schéma et peut voir tout ce qui se trouve entre les deux lignes bleues. Il est donc capable de voir les deux Orks face à lui ainsi que le Gretchin situé à 2 cases à gauche de l'orque le plus au Nord. Les deux Gretchins restant ainsi que l'Androïde peuvent faire feu sur le Space Marine et ils le frapperaient de profil...



Ces règles visent à ajouter des stratégies de placement des figurines de façon à limiter au maximum les pertes dues aux tirs adverses et aux corps à corps. On comprend également toute la saveur des couloirs...

## 2 – Tir visé et tir instinctif :

*Tir visé :* lors de l'exploration des Space Hulks, le temps est une ressource précieuse qu'il est bon de ne pas gaspiller. C'est pour cela que les Space Marines sont formés à avancer tout en tirant parti de leur arme. Néanmoins, certaines situations font que les marines ont le temps ou doivent prendre le temps de viser avant de faire feu pour améliorer la précision de leurs tirs. En termes de jeu, toute figurine (sauf le dreadnought) qui choisit de ne pas se déplacer peut relancer un dé lorsqu'elle fait feu, comme si son arme était équipée d'un viseur. Si l'arme est déjà équipée d'un viseur, le joueur peut effectuer deux relances (soit sur deux dés différents, soit deux fois sur le même dé).



*Tir instinctif* : une figurine qui explore un Space Hulk est toujours sur ses gardes et est capable de tirer au jugé sur un objet en mouvement. Si, au cours de son tour, une figurine n'a pas tiré ou combattu au corps à corps, elle peut alors faire un tir instinctif lors du tour de son (ses) adversaires. Dès qu'une figurine ennemie entre dans son champ de vision ou fait feu, la figurine peut faire gratuitement un tir sur elle en considérant que la cible est de face (car elle regarde dans toutes les directions avant d'avancer). Ce tir n'est possible qu'une et une seule fois par tour. Si le tir obtient au moins un résultat de 1, la figurine visée est stoppée net même si elle n'est pas éliminée pour représenter le traumatisme causé par un tir venu de nulle part alors qu'elle ne fait que progresser. Par contre, elle peut tirer ou combattre si elle ne l'a pas déjà fait. Le joueur qui effectue un tir instinctif ne peut pas choisir de ne pas tirer sur une cible car dans l'enfer et l'obscurité d'un Space Hulk, nul n'a le temps de réfléchir et tout mouvement ou coup de feu représente un danger. De plus, le résultat du tir doit être affecté à la même figurine (il n'est pas possible d'utiliser la règle du canon d'assaut ou du tir rapide des fulgurants).

Explications : cette règle est mise en place pour permettre aux Space Marines de progresser tout en sécurisant certaines zones du vaisseau, et aux extra terrestres d'inciter les marines à réfléchir au chemin qu'ils empruntent. De plus, cela peut mener les Gretchins à jouer pleinement leur rôle de chair à canon en entrant volontairement les premiers dans des zones couvertes par les marines pour essayer les tirs et permettre aux xenos plus dangereux d'avancer sereinement.

### 3 – Tirs de fulgurants / bolters :

J'ai toujours trouvé que les fulgurants n'étaient pas du tout avantageux dans les règles de Space Crusade, et je n'ai d'ailleurs jamais vu un joueur aligner plus d'un seul fulgurant dans son escouade. J'ai donc imaginé ces règles pour redynamiser un peu cette arme qui, rappelons-le, est l'arme de base des Space Marines et une arme redoutable en général !

*Tir groupé* : les membres d'un même chapitre de Space Marine apprennent à combattre ensemble et à tirer parti du fulgurant, même contre les ennemis les plus puissants. Lors de la phase du joueur marine, si plusieurs marines se trouvent sur des cases adjacentes les unes aux autres et font feu sur la même cible, le joueur effectue un seul tir pour tous les marines en lançant alors un nombre de dés « arme légère » égal à 1 + (nombre de marines qui tirent). Ainsi, deux marines lancent 3 dés, trois marines lancent 4 dés, etc. et ce faisant, même les fulgurants, s'ils unissent leurs forces et avec un peu de chance, peuvent vaincre le Dreadnought ! Attention cependant car cela oblige les marines à se tenir côte à côte pour utiliser cette règle. Les Space Marines du chaos peuvent aussi employer cette règle.

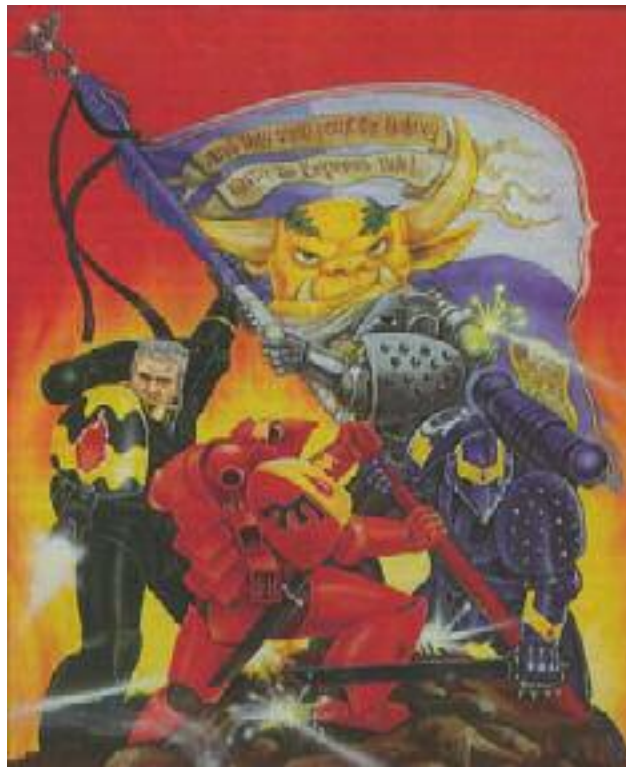


*Tir rapide* : lorsqu'un marine fait feu avec son fulgurant, il peut affecter séparément les résultats de chacun des deux dés (attention, il ne s'agit pas du total des points). Ainsi, dans le meilleur des cas, le marine peut éliminer deux Gretchins **ou** deux Orks **ou** un Gretchin et un Ork **ou** un xenos plus résistant. Vous remarquerez qu'avec cette règle, il est impossible de tuer 4 Gretchins ou un Marine du Chaos **et** un Gretchin. Le fulgurant devient donc plus

intéressant mais n'en devient pas non plus une machine à tuer. Bien qu'ils n'y voient aucun intérêt, rien n'empêche les marines du chaos d'employer cette règle...

#### 4 – Vétérans Space Marines :

Certains Space Marines s'illustrent parmi leurs camarades par leurs talents qui leur ont permis de survivre au cours des missions. Ils deviennent alors, au fur et à mesure de leur carrière, plus fiables et plus efficaces au combat. Lorsqu'un marine survit à une mission, il gagne une compétence de vétéran. Un marine est limité à une compétence de vétéran par figurine. En contrepartie, un vétéran tué rapporte +5 points au joueur xenos en fin de partie.



Compétences de vétérans :

- *Chasseur de Xenos [race à préciser]* : à force de les croiser dans les couloirs, le marine a acquis des connaissances précieuses sur une certaine race de xenos. Il connaît les points faibles et la façon de combattre de ces créatures et est capable d'exploiter ce savoir en situation. A chaque fois que le marine combat ou tire sur une de ces créatures, il a le droit de relancer un de ses dés de combat.

- *Prudent* : ce n'est pas un hasard si le marine a survécu ! Il sait se déplacer prudemment et présente toujours les zones les plus résistantes de son armure à ses adversaires. Le marine ne peut pas être pris pour cible par un Tir Instinctif xenos quand il se déplace (par contre il peut être visé s'il attaque), et lorsqu'il est attaqué (au contact ou à distance) de côté, on applique les règles de face (le marine peut toujours esquiver ou égaliser).

- *Calme et serein* : le marine ne cède jamais à la panique et garde son calme en toutes circonstances, même dans les couloirs sombres d'un Space Hulk. Il peut toujours choisir

d'ignorer une cible lorsqu'il doit faire un tir instinctif car ce marine sait discerner les menaces sérieuses, et il peut choisir de se déplacer de deux cases de moins lors de son tour pour tirer avec les effets d'un tir visé (il peut relancer un dé et se déplacer de deux ou quatre cases).

- *Réflexes éclairs* : plus d'une fois, le marine s'en est sorti avec plus de peur que de mal grâce à ses réflexes éclairs. Il est capable, au dernier moment, de faire un pas de côté ou en arrière qui déstabilise l'adversaire et lui permet d'éviter une mort certaine. A chaque fois que le marine est blessé, lancez un dé « arme lourde ». Sur un résultat de 3, le marine esquive au dernier moment ; déplacez la figurine d'une case. S'il ne peut pas se déplacer, il ne peut pas utiliser cette compétence. De plus, son Blindage n'est pas diminué lorsqu'il est pris pour cible de dos (il se retourne toujours au dernier moment pour présenter son profil).

- *Contre attaque* : même si ça ne l'a pas directement sauvé, ce soldat doit sa survie en partie à sa capacité à riposter dès qu'il est assailli. Du coup, les xenos se méfient de ce soldat et il n'est que rarement attaqué, ce qui augmente ses chances de sortir indemne des affrontements. Une et une seule fois par tour, lorsque la figurine subit un tir ennemi, le joueur marine effectue lui aussi un tir en retour sur la figurine qui l'attaque. Dans les corps à corps, en cas d'égalité, le vétérans inflige une blessure à son adversaire.



Si un vétérans survit à une deuxième mission, le joueur a alors le choix :

1°) il conserve ce soldat en l'état en le gardant en tant que vétérans avec sa compétence.

2°) il conserve le statut de vétérans du soldat mais décide de lui accorder une autre compétence pour remplacer l'actuelle.

3°) il choisit de renoncer au statut de vétérans et échange la compétence du soldat contre l'honneur de porter l'armure Terminator, le gantelet énergétique et le stormbolter. Le profil passe donc à

Tir 1R+1B et Tir rapide      Contact 2R      Blindage 3      Mouvement 4 PV 1

Un Terminator qui survit à une mission gagne alors à son tour une compétence de vétérans. Le maximum pour une figurine quelle qu'elle soit est d'une compétence de vétérans.

Le sergent peut échanger 3 badges de distinction pour acquérir une compétence de vétéran, ou 5 badges pour porter l'armure Terminator. Le profil passe alors à  
Tir 1R+1B et Tir rapide      Contact 2R+2B      Blindage 3      Mouvement 4 PV 6

Une figurine tuée dans une mission perd son statut de vétéran et son armure Terminator, et sera remplacée à la prochaine mission par un Space Marine normal.

Ces règles sont destinées à donner un aspect de progression aux escouades. Les compétences rendent certains soldats plus fiables, mais ne les rend pas surpuissants ; ils ne sont pas plus forts ou plus résistants mais renforcent leur mental ou acquièrent des techniques de combat.

