

Advanced Space Crusade



Space Crusade est © MB/Games Workshop, 1990.



Jouer sur le plateau d'Advanced Space

Crusade

Advanced Space Crusade se passe à l'intérieur d'un vaisseau-ruche. A la différence de Space Crusade premier du nom, ce jeu se déroule en deux phases distinctes : une phase d'exploration durant laquelle les Marines progressent péniblement dans les entrailles du vaisseau-ruche, et lorsque les Marines rencontrent des adversaires, une phase de combat rappelant beaucoup Space Hulk. Le but du jeu pour les Tyranides est de repousser les envahisseurs ; les marines, eux, doivent détruire les organes vitaux du vaisseau-ruche (ceci est symbolisé par des points de victoire).

Une autre différence majeure est que les joueurs (Marines ou Alien) disposent d'un capital de points, avec lequel ils composeront l'escouade de leurs rêves.

Si l'on combine Space Crusade et la version Advanced, on obtient un jeu aux règles de combat simples mais fonctionnelles (celles de Space Crusade) avec un concept très différent et donc rafraîchissant, celui d'Advanced Space Crusade. Notons tout de suite que comme ce jeu n'a jamais été édité en France, je vous fournirai ici tout le matériel nécessaire traduit en français (ce jeu n'a pas été distribué en France à ma connaissance), et que pour coller à l'esprit Space Crusade, des simplifications seront faites. Vous aurez besoin d'un dé à 12 faces (D12).

Terminons en précisant que cette variante peut se jouer à 2, 3 ou 4 joueurs. A 3 et 4 joueurs, certains contrôleront un assaut particulier des Marines ou assimilés (centre, flanc gauche ou flanc droit). Il est possible de diviser le nombre de points alloué aux Marines par le nombre de joueurs, pour laisser à chacun le plaisir de constituer la liste de ses troupes ! Le joueur alien est toujours seul.

Table des matières Advanced Space Crusade

1) **Règles Spéciales**

2) **Choisir ses forces**

Marines

Tyranides

Autres

Combien de points par joueur ? / Les Renforts des Tyranides

3) **Préparation du jeu pour le joueur Space Marine**

4) **Préparation du jeu pour le joueur Tyranide**

5) **Le déroulement du jeu : les Phases**

6) **Les Combats**

Les forces disponibles

Préparation secrète du champ de bataille

Disposer le plateau de jeu

Actions Supplémentaires

A la fin d'un combat...

Fuir

7) **Les Rencontres**

Les Objectifs

Les Embuscades

Les Pièges

Les Artefacts

Les Etrangers

1) Règles spéciales

Attention : pas d'utilisation de cartes d'équipement pour les Marines, les Eldars ou les Orks (une exception : les cartes psys des Archivistes), pas de cartes d'Evènements pour le joueur Alien (ceci est géré par les cartes d'exploration, voir plus loin), TOUTES LES FIGURINES N'ONT QU'UN POINT DE VIE (y compris les Sergents, les Exarques, les Dreadnoughts... Toutes, je vous dis !). Pour tirer pour détruire des portes, ou pour détruire un Objectif : tous ces éléments sont considérés comme ayant une valeur d'armure de 3, et n'ont qu'un point de vie.

2) Choisir ses forces

La première chose à faire est de constituer une armada. Tout ce qui est disponible dans Space Crusade l'est aussi dans la version avancée (Orks, Eldars, Eclaireurs, Terminators...). Il suffit en effet de donner un coût en points, et voilà ! C'est intégré.

Sans plus attendre, voici le tableau des points dérivé de la version normale des règles d'Advanced Space Crusade. Tout ce qui apparaît en grisé n'était pas inclus dans les tables originales d'Advanced Space Crusade ; je l'ai ajouté pour vous permettre d'intégrer certaines figurines très appréciées (Tarentules, armes extra-lourdes..).

Forces des Space Marines

Escouade d'Eclaireurs Space Marines : 100 points		
1 Sergent	3 Eclaireurs	1 Eclaireur avec arme lourde
Héros Space Marines : 50 points chacun		
Commandant Space Marine	Chapelain Space Marine	Archiviste Space Marine
Escouade Terminator : 300 points		
1 Sergent	3 Terminators (Griffes énergétiques, Marteau-tonnerre et Bouclier- tempête ou Fulgurant et Gantelet énergétique)	1 Terminator avec arme lourde (canon d'assaut ou lance- flamme lourd)
Escouade tactique Space Marines : 150 points		
1 Sergent	3 Marines	1 Marine avec arme lourde
Escouade Devastator Space Marines : 200 points		
1 Sergent	2 Marines	2 Marines avec arme lourde
Escouade Tarentule Space Marines : 250 points		
1 Sergent	3 Marines	1 Marine avec Tarentule
Escouade anti-dreadnought Space Marines : 300 points		
1 Sergent	2 Marines	1 Marine avec Tarentule et 1 Marine avec arme lourde, OU 1 Marine avec arme lourde et 1 Marine avec arme extra-lourde
Escouade Eldar : 250 points		
1 Exarque	2 Eldars	2 Eldars avec arme lourde

En grisé : escouades non-officielles créées pour inclure des figurines de Space Crusade.

Caractéristiques des Héros :

Ces caractéristiques ont été créées par Usagi3.

L'Archiviste fonctionne comme d'ordinaire. Il dispose des cartes psys habituelles, ainsi que d'un Point de Destinée.

Le Commandant a les mêmes caractéristiques qu'un Sergent Terminator, et il possède 3 Points de destinée. S'il est sur le plateau, il octroie un bonus de +3 au jet de dé pour les Actions Supplémentaires.

Le Chapelain a les mêmes caractéristiques qu'un Sergent Space Marine avec Bolter et Hache Energétique (mais il jette un dé blanc supplémentaire pour toute attaque au corps à corps), et il possède 1 Point de Destinée. S'il est sur le plateau, il octroie un bonus de +3 au jet de dé pour les Actions Supplémentaires.

Les Points de Destinée : Ils représentent leur aptitude à prédire les actions des ennemis, ainsi que leur talent. Vous pouvez dépenser un Point de Destinée pour changer le résultat d'un jet de dé en celui que vous souhaitez. Vous ne pouvez faire cela que si le Héros était directement affecté par ledit jet de dé ; exemples : jet d'attaque du héros ou fait par un ennemi sur le Héros, défense du héros en cas d'attaque au corps à corps. Un Point de destinée utilisé est définitivement perdu.

Forces Tyranides

Tyranides

1 Guerrier Tyranide avec Crachemort	40 points	
1 Guerrier Tyranide avec Epées d'Os	40 points	
2 Genestealer	40 points	
2 Termagants	40 points	
Hybrides Genestealers : 50 points pour 3 Hybrides (choisissez ceux que vous désirez)		
Hybride avec Autocanon	Hybride avec Projecteur de rayon de conversion	Hybride avec Lance-missile

En grisé : escouades non-officielles créées pour inclure des figurines de Space Crusade.

Esclaves Tyranides

Escouade Ork : 100 points		
5 Orks		
Escouade Gretchin : 50 points		
5 Gretchins		
Escouade de Space Marines du Chaos : 150 points		
1 Commandant	3 Marines	1 Marine avec Lance-missile

Forces « autres »

Pour plus de variété, il n'y a pas que les Impériaux à vouloir terrasser les Tyranides pour diverses raisons plus ou moins avouables ! Les forces suivantes peuvent aussi se lancer à l'assaut, mais ne devraient pas se retrouver alliées aux marines (sauf cas très exceptionnel !!).

Autres Forces

Escouade Ork : 150 points		
1 Nob	4 Orks	1 Ork avec arme lourde
Escouade du Chaos : 150 points		
1 Commandant (identique à un Sergent Space Marine)	3 Marines	1 Marine avec Lance-missile
Dreadnought (normal) : 250 points		
1 Dreadnought		
Androïde : 25 points		
1 Androïde		

En grisé : escouades non-officielles créées pour inclure des figurines de Space Crusade.

Après avoir choisi vos forces, vous devrez consigner vos escouades sur une feuille de référence. Chaque escouade devra être identifiée par une lettre majuscule (exemple : j'ai choisi une Escouade d'Eclaireurs. Je note sur la feuille de référence que cette unité sera l'escouade A.)

Prenez ensuite les pions correspondants (pour reprendre l'exemple précédent, on prend le pion d'escouade A).

Le joueur Alien fait de même, mais il a du travail supplémentaire à faire ! Il doit préparer ses renforts. Pour cela, il prend tous les Blips qu'il n'a pas utilisés dans sa feuille de référence. Il peut choisir ce que chaque Blip de renfort représente parmi les Tyranides (soit 1 Tyranide avec Crachemort, soit un Tyranide avec Epée d'os, soit 2 Genestealers, soit 2 Termagants). Notez tout cela sur votre feuille de référence ; ne la montrez pas à votre adversaire ! Puis mélangez tous les blips de renfort et placez-les dans un bol ou un contenant opaque, de manière à pouvoir en tirer au sort si nécessaire à la fin des phases d'exploration.

Combien de points par joueur ? / Les Renforts des Tyranides

Tout dépend de l'ampleur de l'assaut que vous souhaitez mener. Le tableau suivant vous expliquera tout cela en détail.

Tableau des points			
Marines ou assimilés	Tyranides	Table des renforts Tyranides	Points de victoire nécessaires pour les Marines
300	200	Escarmouche	30
600	400	Escarmouche	50
900	600	Raid	70
1200	800	Raid	80
1500	1000	Assaut généralisé	90
1800	1200	Assaut généralisé	100

La colonne Points de victoire détermine les points nécessaires pour que les Marines (ou assimilés) gagnent la partie. Ils sont gagnés en détruisant ou en capturant les organes vitaux du vaisseau-ruche, répartis en 2 groupes : les objectifs principaux et secondaires. Les Marines remportent 30 points par objectif principal détruit ou capturé, et 10 points par objectif secondaire détruit ou capturé. En revanche, s'ils échouent dans une bataille (soit tous tués, soit forcés de battre en retraite), ils perdent un point par figurine éliminée.

La colonne Table des renforts Tyranides représente les Tyranides qui sortent de leur hibernation pendant l'exploration. Ils arrivent en jeu gratuitement, ce qui explique que le joueur alien ait moins de points que son homologue. Les Renforts sont tirés sur la table suivante avec 1 dé à 12 faces (D12). Le nombre de renforts obtenus est le nombre de blips gratuits que le joueur Alien peut tirer au sort dans le bol.

Tableau des renforts			
Résultat du D12	Escarmouche	Raid	Assaut généralisé
1-4	0	0	1
5-6	0	1	2
7-8	1	1	2
9-12	1	2	3

1) Préparation du jeu pour le joueur Marine

Prenez les 36 cartes d'Exploration, ainsi que la grande carte de référence intitulée Moniteur Stratégique des Space Marines. Retirez les 3 cartes des Rencontres d'Objectifs Principaux (Cortex à Energie, Organe Sensoriel et Event Respiratoire), ainsi que les 3 cartes Canalisation. Mettez ces 6 cartes de côté.

Mélangez le reste, puis faites 6 piles de 5 cartes, faces cachées.

Prenez une des piles, incorporez dedans une carte Canalisation, mélangez bien. Placez-la dans la case Périmètre Extérieur du Flanc gauche, sur la carte Moniteur Stratégique des Space Marines. Répétez ceci pour les cases Périmètres Extérieurs des cases Centre et Flanc Droit.

Placez les 3 cartes des Objectifs Principaux devant vous, face cachée, et mélangez. Sans les regarder, incorporez-en une dans chacune des 3 piles restantes. Mélangez bien. Disposez chaque pile sur les cases Coeur du vaisseau des flancs gauche et droit, ainsi que celle du centre. Vous utiliserez ces cartes durant la Phase d'Exploration. Voilà pour les cartes d'Exploration.

Placez ensuite les pions de vos Escouades dans les cases Eclaireurs, Force d'assaut et Réserves du Moniteur Stratégique des Space Marines. Respectez les limitations indiquées ! Une escouade maximum dans les cases Eclaireurs, 6 dans les cases Force d'assaut, autant que vous le souhaitez dans la case réserves. Ces cases représentent la formation de vos troupes dans les 3 lignes d'assaut que vous allez devoir gérer : le flanc gauche, le centre et le flanc droit. Les cases Eclaireurs symbolisent vos éclaireurs ; une escouade solitaire explorant des zones inconnues. La force d'assaut suit de près l'escouade de reconnaissance, prête à lui prêter main forte en cas de combat. Les réserves attendent patiemment que vous ayez besoin d'elles ! Vous pourrez changer la disposition de vos escouades lors de la Phase de Déploiement des Space Marines.

2) Préparation du jeu pour le joueur Alien

Prenez la grande carte de référence nommée Vaisseau-Ruche Tyranide. Vous avez également 3 axes de défense à gérer : le flanc gauche, le centre et le flanc droit. Sur chaque axe, vous avez des cases Embuscade (3 blips maximum), première vague d'assaut (10 blips max), et Dernière défense (10 blips max). La case Ruche symbolise vos réserves, elle peut contenir autant de blips que vous le souhaitez. Les Blips gratuits de Renfort apparaissent dans cette case. Les escouades dans les cases Embuscade opèrent loin des autres, pour assaillir les envahisseurs et freiner leur progression. Les escouades de la première vague défendent les Objectifs Secondaires. Enfin, les escouades de la Dernière défense défendent les points vitaux du vaisseau. Vous pourrez modifier la disposition de vos blips lors de la Phase de Déploiement des Tyranides. Gardez à portée de main le récipient contenant vos Blips de renfort, ainsi qu'un dé à 12 faces.

5) Le déroulement du jeu : les Phases

Le jeu se déroule en plusieurs phases distinctes, qui forment un Tour. Ces phases sont :

- 1) Déploiement des Marines
- 2) Exploration
- 3) Rencontres
- 4) Déploiement des Tyranides
- 5) Renforts des Tyranides

PHASE 1 : Déploiement des Marines

Vous pouvez modifier la position de vos escouades sur votre Moniteur Stratégique. Vos escouades peuvent se déplacer d'une case vers le haut ou vers le bas. Le seul moyen de passer d'une ligne d'attaque à une autre (du flanc gauche au centre par exemple) est de repasser par la case Réserve. Vous devez toujours respecter les restrictions sur le nombre d'escouades par case.

PHASE 2 : Exploration

L'exploration du vaisseau se fait simultanément sur vos trois lignes d'attaque. Vous commencez par le Périmètre Extérieur, dans le but de passer ensuite dans le Cœur du vaisseau par une Canalisation. Lors de chaque phase d'exploration, vous pouvez (vous n'êtes pas obligé) retourner la carte du haut du secteur exploré (au début, le périmètre extérieur, après la découverte d'une canalisation, le cœur). Le type de carte détermine la suite des événements. Il va de soi que vous ne retournerez une carte que si vous avez une escouade dans la case Eclaireurs du flanc correspondant !

Carte Passage : vous avez trouvé un nouveau passage qui semble intéressant. Rien de spécial. Si votre escouade dans la case Eclaireurs de cette ligne d'attaque est une escouade d'Eclaireurs Space Marines, vous pouvez retourner immédiatement la carte suivante (si c'est encore une carte Passage, vous vous arrêterez quand même là).

Passage bloqué : Le passage suivi se révèle être un cul-de-sac. Vous devez rebroussez chemin. Laissez cette carte sur le haut de la pile, votre seule action possible lors de la phase d'exploration suivante sera de l'enlever (ceci symbolise la perte de temps due à votre retour en arrière).

Canalisation : Vous avez découvert un passage menant au Cœur du vaisseau ! Ceci vous rapproche de vos objectifs principaux. Laissez cette carte retournée ; lors de la phase d'exploration suivante, vous retournerez les cartes de la pile Cœur de cette ligne d'attaque. Vous pouvez choisir de continuer à explorer le périmètre extérieur. Pour ce faire, continuez à retourner des cartes de la pile Périmètre Extérieur. Comptez les cartes retournées ; quand vous déciderez de revenir à la Canalisation, il vous faudra ce nombre de phases pour y retourner (exemple : après avoir découvert la Canalisation, vous avez retourné 3 autres cartes de la pile Périmètre Extérieur. Il vous faudra 3 autres tours pour revenir à la canalisation et aller au Cœur du vaisseau).

Rencontre : Vous avez trouvé quelque chose... ce peut être un antique artefact englué dans le vaisseau, une escouade d'ennemis vicieux, un prisonnier des Tyranides enfermé dans une poche translucide et attendant le bon vouloir de ses ravisseurs... Vous le découvrirez lors de la phase suivante : la phase des Rencontres.

PHASE 3 : Rencontres

Selon les cartes retournées lors de la phase d'exploration, il pourra y avoir de zéro à trois Rencontres durant cette phase. Il existe 6 types de rencontres : les Objectifs Principaux, les Objectifs Secondaires, les Embuscades, les Pièges, les Etrangers et les Artéfacts.

Objectifs et Embuscades : Si la rencontre consiste en un Objectif, ou une Embuscade, une bataille aura certainement lieu. En cas de rencontre d'un Objectif, vous n'êtes pas obligé d'attaquer de suite : vous aurez le choix entre 3 options au tour suivant. Si c'est une embuscade, vos troupes sont surprises et vous n'avez pas le choix : il faut combattre.

Capturer un Objectif : En tant que Commandant Space Marine, vous devez capturer ou détruire ces Objectifs. Dans certains cas, vous obtiendrez des bonus en les détruisant. La description précise de ces objectifs vous apprendra si un bonus y est associé.

Vous capturerez un Objectif en massacrant toutes les figurines ennemies du plateau, et en détruisant les Téléporteurs pour empêcher l'arrivée de renforts Tyranides. Si vous détruisez l'Objectif, mettez sa carte de côté.

Echouer à la capture de l'Objectif : Si vous avez échoué, laissez la carte retournée en haut de sa pile. Le tour d'après, vous aurez le choix entre 3 options.

- 1) Contourner l'objectif : Défaussez la carte, mais n'en retournez pas une autre : ce tour d'exploration est consacré entièrement à la recherche d'une route sûre qui contourne la zone. Si vos forces ont été oblitérées lors de votre tentative de capture, c'est votre seule option possible, car les Tyranides auront sécurisé la zone.
- 2) Essayer de capturer l'Objectif : Combattez avec toutes les forces que vous aurez pu rassembler lors de votre phase de déploiement. Vous pouvez faire autant d'essais que vous le souhaitez, jouant une bataille par tour jusqu'à ce que vous réussissiez ou que vous choisissiez de contourner l'objectif (par choix, ou parce que vos troupes ont été massacrées jusqu'à la dernière figurine).
- 3) Tenir la position et attendre des renforts ou de nouveaux ordres. La carte reste retournée au dessus de sa pile –ceci vous laisse le temps de redéployer vos forces pour faire une nouvelle tentative (bien sûr, votre adversaire fera de même...). Vous pouvez tenir votre position aussi longtemps que vous le souhaitez, avant de contourner la zone ou de lancer l'assaut.

Pièges, Etrangers et Artéfacts

Dans ces cas-là, la Rencontre est résolue en jetant un D12 sur la table appropriée.

PHASE 4 : Déploiement des Tyranides

Vous pouvez déplacer vos Blips sur votre carte du vaisseau-ruche, exactement comme le joueur Marine. Vous disposez cependant d'une option supplémentaire : les Téléporteurs. Ils ne fonctionnent qu'avec les Tyranides et assimilés (Tyranides, Genestealers, Termagants et Hybrides). Ces blips peuvent aller d'une case vers n'importe quelle autre (même dans une autre ligne de défense, par exemple du centre vers le Flanc Droit) SAUF les cases Embuscades, qui sont trop loin des zones de défense principales. Utiliser un Téléporteur constitue le mouvement du Blip pour ce tour.

PHASE 5 : Renforts des Tyranides

Jetez 1D12 sur la table des Renforts pour voir si vous pouvez tirer au sort un ou plusieurs Blips de renfort. Placez ces renforts dans la Ruche ; ils ne peuvent se déplacer avant le tour suivant.

Après cette phase, on revient au début, avec une nouvelle phase de déploiement des Marines.

Tableau des renforts			
Résultat du D12	Escarmouche	Raid	Assaut généralisé
1-4	0	0	1
5-6	0	1	2
7-8	1	1	2
9-12	1	2	3

6) Les Combats

Les forces disponibles

Dans toutes les rencontres, vos forces initiales ne peuvent être choisies que dans la ligne d'attaque appropriée (centre, flanc gauche ou flanc droit). Donc, quand il sera fait mention d'une escouade dans une case d'Eclaireurs, ce sera l'escouade de cette ligne d'attaque.

Pendant la bataille, le joueur Tyranide pourra peut être téléporter des Blips venant d'autres zones (s'il y a des téléporteurs sur le plateau de jeu).

Règle spéciale concernant les Space Marines Terminators : Les Terminators peuvent être téléportés depuis le vaisseau des Marines. Au début du combat, les Escouades Terminator se trouvant dans la case Réserves peuvent être téléportées dans la zone des combats (placez-les dans la Zone d'Entrée). La téléportation est cependant risquée. Jetez un D12 pour chaque Escouade qui se téléporte ainsi. Sur un résultat de 1, un membre de l'Escouade désigné au hasard a été tué, son corps déchiré par les courants du Warp. Les Personnages Terminators (Archivistes, Commandants) peuvent aussi être téléportés (1D12 par personnage avec les mêmes règles que pour les Escouades : 1, il est mort. Gasp. Pensez à utiliser un point de destinée...). Cette règle peut aussi être étendue aux Eldars (voir **l'Attaque des Eldars**) ; **ces derniers ne sont pas sujets aux incidents de téléportation.**

Embuscades :

Marines : Uniquement l'escouade d'Eclaireurs. Des Renforts arriveront peut être par la suite.

Tyranides : Les Blips de la case Embuscade. Pas de renforts possibles.

Objectifs secondaires :

Marines : L'escouade d'Eclaireurs, plus votre force d'assaut. Placez les figurines sur la Zone d'Entrée des marines. Vous pourrez faire entrer dans la bataille exactement les figurines que vous souhaitez (aussi peu ou autant que vous le jugerez nécessaire).

Tyranides : Tout ou partie des Blips de la case Première vague. Vous pourrez faire venir des renforts de n'importe où sur la carte du vaisseau-ruche (même d'une autre ligne de défense), sauf les Blips dans les cases Embuscade.

Objectifs Principaux :

Marines : L'escouade d'Eclaireurs, plus votre force d'assaut. Placez les figurines sur la Zone d'Entrée des marines. Vous pourrez faire entrer dans la bataille exactement les figurines que vous souhaitez (aussi peu ou autant que vous le jugerez nécessaire).

Tyranides : Tout ou partie des Blips de la case Première vague et de la Dernière défense.

Vous pourrez faire venir des renforts de n'importe où sur la carte du Vaisseau-Ruche (même d'une autre ligne de défense), sauf les Blips dans les cases Embuscade.

Préparation Secrète du champ de bataille

Les marines ne savent pas où ils mettent les pieds. Pour représenter ceci, le joueur Tyranide prépare une Carte Secrète. Chaque élément du plateau a un pion miniature qui le représente (une mini-carte), ainsi qu'un pion portant son numéro, car pour éviter toute confusion, les éléments du plateau et leurs représentations miniatures sont identifiés par un numéro écrit dans un coin. La description de chaque rencontre vous dira quels éléments utiliser. Prenez aussi l'élément Zone d'Entrée des Marines, pour indiquer le point d'entrée des Marines, ainsi que le pion Objectif des marines.

Voici comment générer la carte, à l'abri derrière un écran (le couvercle d'une boîte de jeu par exemple) :

- 1) Mélangez les mini-cartes et placez-les, retournées, devant vous.
- 2) Prenez une des mini-cartes, placez-la devant vous.
- 3) Prenez le pion de Préparation Secrète (pion numéroté) ayant le même numéro et placez-le dans un récipient opaque.
- 4) Tirez au sort une autre mini-carte, connectez-la à la première. Les couloirs doivent se prolonger sur le nouvel élément. Interdiction de placer les éléments en diagonale !
- 5) Mettez le pion portant le numéro de la nouvelle mini-carte placée dans le récipient.
- 6) Secouez le récipient, et piochez un des pions sans regarder. Gardez son numéro en mémoire, et replacez le pion numéroté dans le récipient. Ce numéro vous indiquera à côté de quel élément déjà posé vous allez poser le nouvel élément. Nous appellerons l'élément désigné par ce numéro l'élément sélectionné.
S'il est impossible de placer un élément parce que les 4 côtés de l'élément sélectionné sont tous occupés, mettez de côté le pion numéroté tiré au sort et prenez-en une autre. Il est inutile de replacer la mini carte de l'élément car on ne peut plus placer de nouvel élément à côté de lui.
- 7) Prenez une nouvelle mini-carte. Placez-la sur un des côtés de l'élément sélectionné.
- 8) Placez le pion numéroté correspondant à la mini-carte placée dans le récipient.
- 9) Répétez les étapes 6 à 8 jusqu'à ce que tous les éléments soient placés.
- 10) La description de la Rencontre vous indiquera sur quel élément placer le pion Objectif des Marines. Faites-le, afin de vous rappeler sur quel élément disposer le pion de l'Objectif.
- 11) Enfin, prenez le pion Entrée des Space Marines et disposez-le afin qu'il soit connecté à n'importe quel élément disposé. Il doit être sur un côté disposant de deux couloirs étroits. Réfléchissez bien avant de le placer ! Il est souvent préférable de le placer le plus loin possible de l'objectif des Marines, pour disposer du maximum de temps possible pour assaillir les Marines.

Les Blips : vous pouvez les disposer où vous le souhaitez, SAUF sur la Zone d'Entrée des Marines et sur l'élément qui lui est accolé. Placez-les grossièrement sur la mini carte : vous déciderez de leur emplacement précis quand vous les disposerez sur le plateau de jeu.

Téléporteurs : La description de la rencontre vous indiquera si vous disposez de téléporteurs. Placez les pions des Téléporteurs sur la mini carte où vous souhaitez les implanter. Comme les Blips, vous ne pouvez pas les placer sur la Zone d'Entrée des Marines et sur l'élément qui lui est accolé. Rien ne vous empêche d'en placer plusieurs sur le même élément. Lors de votre tour, vous pourrez téléporter un ou plusieurs Blips de Tyranides (Guerriers Tyranides, Termagants, Genestealers et Hybrides) dans une case adjacente au Téléporteur : cela coûte deux Actions Supplémentaires. Ces Blips peuvent venir de n'importe où sur la carte du Vaisseau-Ruche, sauf des cases Embuscades. Ils peuvent agir lors du tour de leur arrivée et suivent les règles normales de conversion ; par contre, ils ne peuvent pas recevoir d'Action Supplémentaire. Vous pouvez aussi téléporter des Blips ou des figurines hors du champ de bataille ; cela coûte une Action Supplémentaire, et il réapparaît dans la case du Vaisseau-Ruche de votre choix (sauf les cases Embuscades). **Si le Nexus de Téléportation a été capturé ou détruit, les Téléporteurs ne fonctionneront plus.** Un Téléporteur a une armure de 3, et possède 1 point de vie.

Disposer le plateau de jeu

Au début de la bataille, seule la Zone d'Entrée des Marines et l'élément qui lui est accolé sont disposés. Les autres éléments seront placés au fur et à mesure de l'exploration des Marines, quand ils ouvriront les portes. Prenez 6 portes, et placez-les au bout de chaque couloir, sur les côtés de l'élément (y compris contre la Zone d'Entrée des Marines). Ces portes sont fermées.

Le joueur Marine prend toutes les figurines auxquelles il a droit et les dispose sur la Zone d'Entrée. Ces figurines ne sont pas en jeu –elles ne peuvent pas tirer, par exemple, et les ennemis ne peuvent pas non plus les attaquer. Vous n'emmènerez en jeu que les figurines que vous désirez. Vous pouvez décider de ne pas utiliser du tout certaines figurines, mais vous pourrez aussi changer d'avis à tout moment au cours de la bataille.

Placer de nouveaux éléments :

Chaque fois qu'une figurine ouvre ou détruit une porte donnant sur une zone inexplorée, si vous êtes le joueur Tyranide, vérifiez sur votre carte cachée ce qu'il y a derrière ladite porte (rien, élément vide, élément avec Blips, Téléporteur ou Objectif...). Si c'est un élément, disposez-le immédiatement, ainsi que les portes au bout des couloirs, les Blips, les Téléporteurs, et les Objectifs précisés sur votre mini carte cachée. Le placement des Blips obéit à la règle suivante : chaque joueur jette un D12. Celui qui obtient le plus haut score place les Blips à sa convenance, puis l'autre joueur peut bouger chaque Blip d'une case. Les Blips fonctionnent comme dans Space Crusade (déplacement, conversions...). La figurine qui a ouvert la porte peut continuer ses actions s'il lui en reste.

Si la porte ne s'ouvre sur rien, c'est un cul-de-sac. La figurine qui a ouvert la porte ne fait plus rien d'autre, car elle vérifie que le passage est bien complètement bouché.

Actions supplémentaires

Le combat se déroule selon les règles de Space Crusade, à une exception près : les actions supplémentaires. Avant d'accomplir son tour, chaque joueur (Marine et Tyranide) jette un dé à 12 faces sur le tableau ci-dessus pour découvrir s'il disposera d'actions supplémentaires. Cela symbolise un ordre aboyé par un supérieur, ou une injonction de l'Esprit de la Ruche.

Table des Actions Supplémentaires	
D12	Actions Supplémentaires
1-4	0
5-8	1
9-12	2
13-16	3
17+	4

Prenez un pion Action Supplémentaire pour chaque Action Supplémentaire gagnée. Certaines figurines vous autorisent à ajouter un bonus à votre jet de dé. Ainsi, les Sergents rajoutent +2 (par Sergent), les Commandants et les Chapelains +3. Ce bonus ne s'applique que si la figurine est sur le plateau (et pas dans la Zone d'Entrée).

Si la Synapse de l'Esprit de la Ruche a été capturée ou détruite, le Tyranide reçoit une pénalité de -2 sur ce jet de dé.

Ces pions servent à faire accomplir une seconde action à une figurine qui a déjà joué. Les Gretchins ne peuvent pas recevoir d'Action Supplémentaire. Une figurine ne peut recevoir qu'une seule Action Supplémentaire par tour. Les Actions Supplémentaires non utilisées à la fin du tour sont perdues. Après avoir accordé une action supplémentaire à une figurine, laissez le pion Action Supplémentaire à côté d'elle, pour vous rappeler qu'elle ne pourra plus en recevoir d'autre durant ce tour.

A la fin d'un combat...

Une bataille s'achève s'il n'y a plus aucune figurine de Marines sur le plateau (les figurines dans la zone d'entrée ne comptent pas), ou si toutes les figurines Tyranides ont été tuées, qu'il n'y a plus de Blips ni de Téléporteurs sur la plateau. Ce dernier cas signifie que les Marines ont capturé l'objectif. Si tous les marines ont été tués, ils ne pourront plus tenter de conquérir cet objectif ; s'il y a des survivants (dans la zone d'entrée), ils pourront refaire un essai le tour suivant. Comptez les points de victoire des Marines à la fin de chaque bataille : s'ils atteignent le total décidé en début de partie, ils remportent la victoire (rappel : 30 points pour un Objectif Principal, 10 pour un Objectif Secondaire, -1 par figurine tuée en cas de défaite ou de fuite).

Fuir

Quel que soit votre camp, il est possible de faire fuir des figurines. En tant que Marine, ramenez-les simplement dans la Zone d'Entrée. En tant que Tyranide, vous pouvez utiliser les Téléporteurs (rappel : seuls les Tyranides et assimilés peuvent les utiliser). Si les marines ont détruit ou capturé le Nexus de Téléportation, les Téléporteurs ne fonctionnent plus.

Survivants et morts

Joueur Marine, tenez le compte des figurines tuées : elles ne reviendront pas. Si une Escouade est entièrement exterminée, retirez son pion de votre Moniteur Stratégique.

Joueur Tyranide, tenez aussi le compte de vos figurines tuées sur votre feuille d'armée. Remettez ensuite vos Blips survivants dans votre Vaisseau-Ruche. Si le combat était une Embuscade, replacez-les dans la case Embuscade. Si c'était un Objectif Secondaire, remettez-les dans la case Première Vague. Si c'était un Objectif Principal, remettez-les dans les cases Première Vague et dernière Défense –répartissez-les comme vous le déplacer, en gardant en mémoire la limite de 10 Blips par case. Si des Blips correspondant à des Esclaves ont été tués, retirez-les du jeu. S'il s'agissait d'un Blip Tyranide, remettez-le avec les Renforts : il pourra revenir en jeu (bien sûr, ce ne seront pas les mêmes Tyranides ! Il s'agira de créatures sortant de leur hibernation pour défendre le vaisseau-ruche).

Les Objectifs

Cortex d'Énergie (Objectif Principal)

Sections utilisées : 1 à 6

Pion : pion d'objectif numéro 3, à placer sur la section 2.

Forces initiales des Marines : toutes les Escouades des cases Eclaireurs et Force d'Assaut

Forces Tyranides initiales : Blips des cases Première Vague et Dernière Défense

Téléporteurs : 2 Téléporteurs, à installer où on le souhaite SAUF dans la Zone d'Entrée des Marines et sur le premier élément du champ de bataille.

Règles spéciales : Si une figurine dans les six cases autour du Cortex d'Énergie entreprend une action, jetez un dé à 12 faces. Sur un résultat de 1 à 3, la figurine perd connaissance à cause des pulsations du Cortex ; elle s'évanouit avant d'avoir pu entreprendre son action – placez la figurine au sol. Quand la figurine tentera une autre action, jetez à nouveau le D12. Si ce second jet est un nouvel échec, la figurine sombre dans le coma – retirez la figurine du jeu en tant que blessé grave.

Certaines figurines sont immunisées à ces effets à cause de leurs armures, ou à cause de leur nature : les guerriers Tyranides, les Zoats, et les Terminators.

Organe sensoriel (Objectif Principal)

Sections utilisées : 1 à 6

Pion : pion d'objectif numéro 4, à placer sur la section 2.

Forces initiales des Marines : toutes les Escouades des cases Eclaireurs et Force d'Assaut

Forces Tyranides initiales : Blips des cases Première Vague et Dernière Défense

Téléporteurs : 2 Téléporteurs, à installer où on le souhaite SAUF dans la Zone d'Entrée des Marines et sur le premier élément du champ de bataille.

Règles spéciales : Si les Marines capturent cet Objectif, ils peuvent tirer des informations des flux d'énergie et suivre les mouvements des Tyranides. Les Technoprêtres de l'Adptus Mechanicus sondent l'Organe et détectent les concentrations d'énergie. Même si l'intelligence d'un cerveau alien est difficilement compréhensible pour un être humain, il est possible de reconnaître certains motifs. Ainsi, les Marines pourront avoir une vague idée des déplacements des Tyranides, sans pouvoir préciser qui est où.

Pour représenter ceci, si les Marines capturent l'Organe Sensoriel, le joueur Tyranide doit cesser de dissimuler sa carte du Vaisseau-Ruche. Les Blips restent face cachée, et seul le joueur Tyranide peut les retourner pour voir de quelle Escouade il s'agit.

De plus, les Marines peuvent retirer du jeu toutes les cartes Embuscades dès qu'elles sont retournées.

Event Respiratoire (Objectif Principal)

Sections utilisées : 1 à 6

Pion : pion d'objectif numéro 5 à placer dans la section 2

Forces initiales des Marines : toutes les Escouades des cases Eclaireurs et Force d'Assaut

Forces Tyranides initiales : Blips des cases Première Vague et Dernière Défense

Téléporteurs : 2 Téléporteurs, à installer où on le souhaite SAUF dans la Zone d'Entrée des Marines et sur le premier élément du champ de bataille.

Règles spéciales : Alors que l'Event Respiratoire aspire les gaz impurs du vaisseau, il se forme une brume chimique toxique autour de lui. Considérez cela comme une Grenade Aveuglante (visibilité réduite à 1 case).

Synapse de l'Esprit de la Ruche (Objectif Secondaire)

Sections utilisées : 1 à 6

Pion : pion d'objectif numéro 2 à placer dans la section 2

Forces initiales des Marines : toutes les Escouades des cases Eclaireurs et Force d'Assaut

Forces Tyranides initiales : Blips de la case Première Vague

Téléporteurs : 2 Téléporteurs, à installer où on le souhaite SAUF dans la Zone d'Entrée des Marines et sur le premier élément du champ de bataille.

Règles spéciales : C'est à côté de la Synapse que l'Esprit de la Ruche Tyranide est le plus efficace. Pour cette bataille seulement, le joueur Tyranide obtient un bonus de +2 à son jet pour les Actions Supplémentaires.

Si la Synapse est capturée par les Marines, le joueur Tyranide devra retirer -2 au résultat de son test pour les Actions Supplémentaires (pendant cette bataille et tout le reste de l'assaut). De plus, il retire aussi -2 de ses tests de Renfort.

Sphincter Dermal (Objectif Secondaire)

Sections utilisées : 1 à 6

Pion : pion d'objectif numéro 1 à placer dans la section 2

Forces initiales des Marines : toutes les Escouades des cases Eclaireurs et Force d'Assaut

Forces Tyranides initiales : Blips de la case Première Vague

Téléporteurs : 2 Téléporteurs, à installer où on le souhaite SAUF dans la Zone d'Entrée des Marines et sur le premier élément du champ de bataille.

Règles spéciales : Si les Marines capturent le Sphincter Dermal, ils peuvent l'utiliser pour faire venir des Renforts depuis leur vaisseau. Lors de son prochain Déploiement, le joueur Marine peut choisir deux Escouades et les faire revenir à leur état initial –tout personnage perdu de l'Escouade est immédiatement remplacé. Une Escouade entièrement décimée peut aussi être remplacée. Dans ce cas, le Pion de l'Escouade est placé dans la case Réserves du Moniteur Stratégique.

Nexus de Téléportation (Objectif Secondaire)

Sections utilisées : 1 à 6

Pion : pion d'objectif numéro 6 à placer dans la section 2

Forces initiales des Marines : toutes les Escouades des cases Eclaireurs et Force d'Assaut

Forces Tyranides initiales : Blips de la case Première Vague

Téléporteurs : aucun

Règles spéciales : Le joueur Tyranide peut téléporter des Blips depuis n'importe quelle case du Vaisseau-Ruche (sauf les cases Embuscades) jusqu'au Nexus. Les règles normales concernant la téléportation s'appliquent, mais le Blip est disposé dans toute case proche du Nexus.

Si les Marines capturent le Nexus, les Tyranides ne pourront plus se téléporter pendant tout le reste de l'assaut. Les Blips pourront être déplacés une case à la fois sur la carte du Vaisseau-Ruche, mais il ne pourra plus y avoir de Renforts durant les batailles. Les Marines ne peuvent pas utiliser le Téléporteur eux-mêmes.

Embuscades

Sections utilisées ; 1 à 5

Pion d'Objectif : aucun

Forces initiales des Marines : L'Escouade de la case Eclaireurs

Forces Tyranides initiales : Blips de la case Embuscade

Téléporteurs : aucun

Règles spéciales : Pour cette bataille, les éléments sont placés comme suit :

	5	
3	2	4
	1	
	Zone d'Entrée des Marines	

L'Escouade d'Eclaireurs des Marines est disposée au milieu de l'élément 2, il ne peut pas y avoir plus de une case d'écart entre les figurines.

Les Tyranides sont déployés sur les éléments 3, 4 et 5. Le joueur Tyranide peut placer des Blips, directement des figurines, ou tout mélange de ces deux solutions. Ne faites pas le test de Surprise –les Tyranides se placent où ils le souhaitent. Les Tyranides jouent toujours en premier.

Les Marines doivent exterminer les aliens, ou fuir. Les figurines Marines peuvent fuir par l'élément 1 (côté extérieur, indiqué par la flèche sur le schéma).

Au début de chaque tour des Marines, il se peut que des Renforts fassent leur apparition. Jetez un D12. Sur un résultat de 12, le joueur Marine peut choisir une Escouade de la case Assaut et l'amener du côté extérieur de l'élément 1 (la flèche sur le schéma). Il peut continuer à tester les renforts à chaque tour, et s'il le souhaite, amener une nouvelle Escouade à chaque fois qu'il obtiendra un 12.

Les Pièges

Jetez un D12 sur la table suivante. Les Pièges n'affectent que l'Escouade dans la case de Eclaireurs. Si le Piège n'affecte qu'une figurine de l'Escouade, sélectionnez-la au hasard (jet de dés ou tout autre moyen à votre convenance). Les Pièges ne peuvent être évités – ils se déclenchent dès que la carte est retournée !

1	Attrapeur-Fouetteur : Une créature Tyranide, un Attrapeur-Fouetteur, attaque un membre de l'Escouade d'Eclaireurs. Jetez un dé rouge –sur un résultat de 3, il est tué.
2	Canalisation : Un membre de l'Escouade de Eclaireurs trébuche près d'une canalisation donnant sur les profondeurs du Vaisseau-Ruche. Jetez un dé rouge : sur un résultat de 3, il tombe et périt. Si cette canalisation est trouvée alors que les Marines explorent le Périmètre Extérieur, elle peut servir pour atteindre le Cœur du Vaisseau. Si vous le souhaitez, vous pouvez retourner une carte de la pile Cœur du vaisseau au prochain tour.
3	Emprisonné : Alors que l'Escouade d'Eclaireurs entre dans une vaste salle, les énormes sphincters de chaque extrémité se referment. L'Escouade est emprisonnée, et les Escouades suivantes sont obligées de contourner cet endroit. Placez cette Escouade emprisonnée à l'envers, dans la case Réserves. A chaque tour, pendant la phase de Déploiement des Marines, jetez un D12. Sur un résultat de 12, l'Escouade est libre. Les autres Escouades de la Réserve peuvent aider à cette libération : ajoutez un bonus de +1 au D12 pour chaque Escouade de la Réserve qui ne s'est pas déplacée durant ce tour.
4	Tentacule Digestif : Un Tentacule jaillit du mur, et tente d'enlever un membre de l'Escouade d'Eclaireurs ! Jetez un dé rouge : sur un résultat de 3, il est attrapé. Il doit alors se battre au corps à corps (le tentacule se bat avec deux dés blancs). En cas de victoire, le Marine aura la vie sauve ! Autrement...
5	Macrobes Digestifs : L'Escouade d'Eclaireurs est attaquée par ces créations de l'Esprit-Ruche ! Ces créatures parviennent à endommager l'équipement de l'Escouade sur un résultat de 3 sur un lancer de dé rouge. Jetez un D12 : sur 1-6, la valeur d'armure des figurines est réduite de 1. Sur 7 à 12, une arme lourde de l'Escouade est détruite (tirez au sort s'il y en avait plusieurs). Si l'Escouade passe un tour sans se déplacer dans la Réserve, les Technoprêtres de l'Adeptus Mechanicus répareront tous les dommages subis.
6	Flash aveuglant : Des algues luminescentes produisent un éclat de lumière aveuglant ! Jetez un dé rouge pour chaque membre de l'Escouade. Sur un résultat de 3, le membre de l'Escouade est aveuglé : lors des combats, il ne se déplace plus que d'une case, et il ne peut plus se battre à distance ou au corps à corps. Au début de chaque tour, jeter un D12 pour chaque figurine aveuglée ; sur un 12, elle recouvre la vue. Si l'Escouade se rend dans la Réserve et qu'elle y passe un tour sans se déplacer, les membres aveuglés seront guéris.
7	Asservisseur : Un des membres de l'Escouade d'Eclaireurs a été infecté par un parasite Asservisseur. Alors que le parasite se développe, il prend petit à petit le contrôle du Marine. Si la victime prend part à un combat, jetez un D12 pour elle. Sur un résultat de 1, c'est le joueur Tyranide qui contrôlera la figurine –la figurine agira pendant le tour du Tyranide et sera considérée comme un Esclave. Sur tout résultat de 2 à 12, la figurine reste sous le contrôle du joueur Marine, mais le Tyranide peut tenter d'en prendre le contrôle à tous les tours suivants. Si le joueur Marine le désire, il peut ramener son Escouade dans la Réserve et y laisser le membre infecté. Cette Escouade continuera alors le jeu sans ce membre, pour tout le reste de l'assaut.
8	Genestealer : Un Genestealer jaillit d'un mur ! Il attaque un des membres désigné au hasard (menez le combat au corps à corps comme d'ordinaire).
9	Inondation : Les membres de l'Escouade d'Eclaireurs entendent un rugissement... Une gigantesque vague d'ichor bleue-verte leur déferle dessus – ils ont pénétré dans un conduit artériel et se retrouvent entraînés dans le système circulatoire du vaisseau. Placez le pion de l'Escouade dans la Réserve. Considérez cette carte de piège comme si c'était une carte de passage bloqué –laissez la sur le dessus de la pile de cartes, et durant le tour suivant, vous ne pourrez que la retirer du jeu pour explorer une nouvelle route possible.
10	Capture : Les membres de l'Escouade se rendent soudain compte qu'il manque quelqu'un ! La capture a été parfaite, ils n'ont rien remarqué. La figurine capturée a été placée dans un cocon. Si une carte Etrangers est retournée, ce sera le membre capturé qui sera rencontré –il pourra être libéré et combatta aux côtés de l'Escouade qui l'a secouru.

- 11 **Perce-Pied** : Une des créatures Tyranides est enfouie dans le sol du Vaisseau-Ruche, ne laissant qu'un filament à la surface. Dès qu'une figurine marche sur ledit filament, les muscles du corps dissimulé se contractent et envoient violemment à la surface des épines acérées emplies de toxines. Le corps génétiquement modifié des Marines supporte sans problème la douleur, mais les dégâts subis ralentissent le personnage. Son mouvement est réduit de 1 point. Si la figurine attaquée est autre chose qu'un Space Marine, elle est tuée par les toxines.
- 12 **Cocons** : L'Escouade a trouvé une chambre remplie de prisonniers dans des cocons. Les prisonniers sont là depuis bien trop longtemps ; ils sont recouverts d'antennes gluantes et des tuyaux pénètrent dans leurs corps par tous les orifices. Alors qu'un des cocons est ouvert, il explose et un jet de liquide bileux vert recouvre le sauveteur. Le liquide se solidifie au contact de l'air ; le sauveteur voit son armure augmenter de +1, et son mouvement baisser de -1. Si l'Escouade revient dans la case Réserves, les Technoprêtres pourront appliquer des solvants pour dissoudre cette coque.

Les Artéfacts

L'Escouade a découvert un très ancien artefact. Cet artefact a peut être été conçu lors du légendaire Age Sombre de la Technologie, ou est d'origine extra-terrestre. Ce qui est certain, c'est qu'il est mécanique, donc non-Tyranide. Cet artéfact est enkysté dans les murs, couvert d'une coque protégeant le vaisseau du métal toxique pour lui.

Choisissez un membre de l'Escouade qui transportera l'artefact –notez-le sur votre feuille de référence.

Vous pouvez utiliser la table ci-dessous à n'importe quel moment pour identifier l'artefact. Vous n'êtes pas obligé de le faire au moment de sa découverte –vous pouvez attendre que la figurine soit en combat, si vous le souhaitez. Si vous décidez de ne pas l'identifier de suite, vous pouvez le faire lors de la phase de déploiement d'un des tours suivants. Si la description n'indique pas ce qui se produit quand l'engin est activé lors d'une exploration, il n'y a aucun effet immédiat –la figurine pourra l'utiliser lors d'une bataille plus tard.

Pendant une bataille, la figurine peut activer l'artefact au lieu d'attaquer.

1	<u>Engin Jugement Dernier</u> : C'est une bombe très puissante. Si elle est identifiée durant une exploration toute l'Escouade est exterminée. S'il y avait d'autres Escouades sur la même case du Moniteur Stratégique, l'explosion attaque aussi toutes les figurines de ces escouades avec deux dés rouges (jetez les dés pour chaque figurine). Si la bombe est activée durant une bataille, toute figurine ou objet à 8 cases ou moins est immédiatement tué, et tous les autres objets de l'élément subissent une attaque de deux dés rouges. L'explosion détruit l'Engin Jugement Dernier.
2-3	<u>Téléporteur</u> : Cet artefact permet à la figurine de se téléporter sur une courte distance. Quand il est activé pour la 1 ^{ère} fois, la figurine se retrouve téléportée dans une direction aléatoire (déterminez la direction par la méthode de votre choix) : déplacez la figurine aussi loin que possible dans la direction désignée jusqu'à ce qu'elle rencontre un obstacle (mur, porte ou Objectif ; elle peut traverser les autres figurines). A partir de ce moment, le téléporteur peut être contrôlé par la figurine. Il est activé à la place d'une attaque, et la figurine peut être déplacée de 10 cases maximum dans n'importe quelle direction –elle peut traverser les obstacles mais doit achever son mouvement dans une case vide. A chaque téléportation, jetez un D12. Sur un résultat de 1, le téléporteur envoie la figurine dans le Warp pour y connaître une lente agonie. Sur un résultat de 2 à 3, il n'y a plus de batteries après cette téléportation. De 4 à 12, le téléporteur fonctionne parfaitement.
4	<u>Toxine Nerveuse</u> : L'artefact libère un nuage de toxine nerveuse mortelle. Toute figurine à moins de 9 cases est immédiatement tuée. Les Space Marines (y compris les Terminators et les Eclaireurs) sont immunisés à cette toxine grâce à leurs corps modifiés génétiquement, comme toutes les figurines entièrement enfermées dans une armure. La toxine ne peut être utilisée qu'une fois.
5	<u>Projecteur Holographique</u> : Cet artefact produit une image holographique de la figurine pour distraire les ennemis. Le joueur Marine peut placer une figurine non-utilisée à 3 cases de la figurine avec le Projecteur (l'image n'a pas à se trouver en ligne de vue –elle pourrait être derrière une porte fermée, par exemple). Toute figurine ennemie qui peut voir l'image holographique doit l'attaquer (puis sera très surprise du manque de résultat !). A chaque fois que le Projecteur est utilisé, jetez un D12. Sur un résultat de ou 2, la batterie est épuisée et cet artefact ne pourra plus être utilisé.
6	<u>Modifieur de Phase</u> : Quand il est activé, la figurine est entourée par un champ d'énergie brillant qui dévie partiellement les attaques. Quand le champ est activé, augmentez la valeur d'armure de la figurine de +1. L'activation du champ remplace une attaque, mais pour l'arrêter, cela ne coûte qu'un point de mouvement. A chaque fois que la figurine est attaquée, jetez un D12. Sur un résultat de 1, le Champ est saturé et la batterie fond –le Modifieur de Phase est dorénavant hors service.
7-8	<u>Champ Déflecteur</u> : Quand il est activé, la figurine est recouverte par un champ d'énergie brillant qui dévie partiellement les attaques. Augmentez l'armure de la figurine de +1 quand il est activé. Le personnage peut activer le Champ Protecteur au lieu d'attaquer, mais pour l'arrêter, cela ne lui coûte qu'un point de mouvement. A chaque fois que la figurine sera attaquée, jetez un D12. Sur un résultat de 1, le Champ est saturé et la batterie fond –le Champ Déflecteur est hors service.
9	<u>Tunnel du Warp</u> : Cet artefact sert pour de longs voyages, en ouvrant un tunnel au travers du Warp. Malheureusement, il a mal vieilli et quand il est activé, il aspire toutes les personnes environnantes dans le cœur d'une tempête du Warp. S'il est utilisé pendant une exploration, toute l'Escouade est aspirée. S'il est utilisé pendant un combat, la figurine qui l'a utilisé est tuée, et toutes les figurines dans les 6 cases doivent jeter un dé rouge –sur un 3, elles sont aussi aspirées. Ceux qui survivent ne peuvent pas faire d'autres actions pendant ce tour. L'artefact est lui aussi aspiré dans le Warp en même temps que ses victimes.
10	<u>Assassinator</u> : L'Assassinator est un engin qui pourchasse un ennemi précis et l'attaque jusqu'à ce qu'il le tue. L'Assassinator ressemble à un globe noir de la taille d'une tête humaine, muni de lames, de forets et de petits lasers. La figurine active l'Assassinator au lieu d'attaquer, en désignant une cible. L'artefact va ensuite au contact de la cible désignée (il a un Mouvement de 10), car il n'a pas d'attaque à distance. Si on lui tire dessus, il a une armure de 3. Il attaque au corps à corps avec un

dé rouge et un dé blanc. Une fois que la cible est tuée, il revient aussi vite que possible vers la figurine qui le contrôle et se désactive. La figurine en question peut ensuite l'envoyer vers une autre cible en suivant la même procédure que précédemment (au lieu d'une attaque). Si la figurine qui le contrôlait est morte, l'Assassinator s'auto-détruit (traitez cela comme un tir de missile centré sur l'Assassinator).

11 **Combi-arme :** L'arme est un lance-missile qui se fixe sur l'arme de la figurine, et l'autorise à faire deux attaques à la fois. Le joueur Marine choisit s'il tire avec une arme ou les deux. S'il tire avec les deux, traitez les deux attaques séparément. Si le lance-missile de la combi-arme est utilisé, jetez un D12. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, il n'a plus de munition et ne peut pas être rechargé.

12 **Portail Démoniaque :** L'artefact est une création du Chaos qui permet aux Cultistes de conjurer des Démons pour accomplir leurs desseins. Malheureusement, la figurine qui l'utilise ne connaît pas les invocations correctes... Quand le Portail Démoniaque est activé, un vortex noir tournoyant s'ouvre devant la figurine et une immense main griffue en sort. Elle agrippe la figurine et la broie tandis qu'elle l'entraîne vers elle pour mourir au milieu d'une meute hurlante de Démons, dans les Royaumes du Chaos. Le Portail Démoniaque se transforme ensuite en un petit amas de poussière.

Les Etrangers

Les créatures capturées par les Tyranides ne sont pas toujours immédiatement « consommées » ou « transformées » par la Reine Norne. Ils peuvent être temporairement stockés, enfermés dans un cocon. Ces cocons sont souvent rencontrés lors des explorations des Vaisseaux-Ruches, et leurs prisonniers peuvent être secourus. Certains auront été gardés trop longtemps et seront morts. D'autres seront devenus les hôtes de descendants Tyranides et ne seront plus qu'un amas grouillant de larves. Certains seront découverts vivants, même si leur corps et leur âmes auront bien souvent soufferts de leur captivité.

Tout Etranger secouru rejoint l'Escouade qui l'a sauvé. Le joueur Marine reçoit un Point de Victoire pour chaque Etranger. Si l'Etranger est tué, il perd ce Point de Victoire.

Quand un Etranger est découvert, le joueur Marine doit jeter deux dés. Le premier indiquera la race de l'Etranger, et le second son comportement quand il attaquera (que ce soit au contact ou à distance).

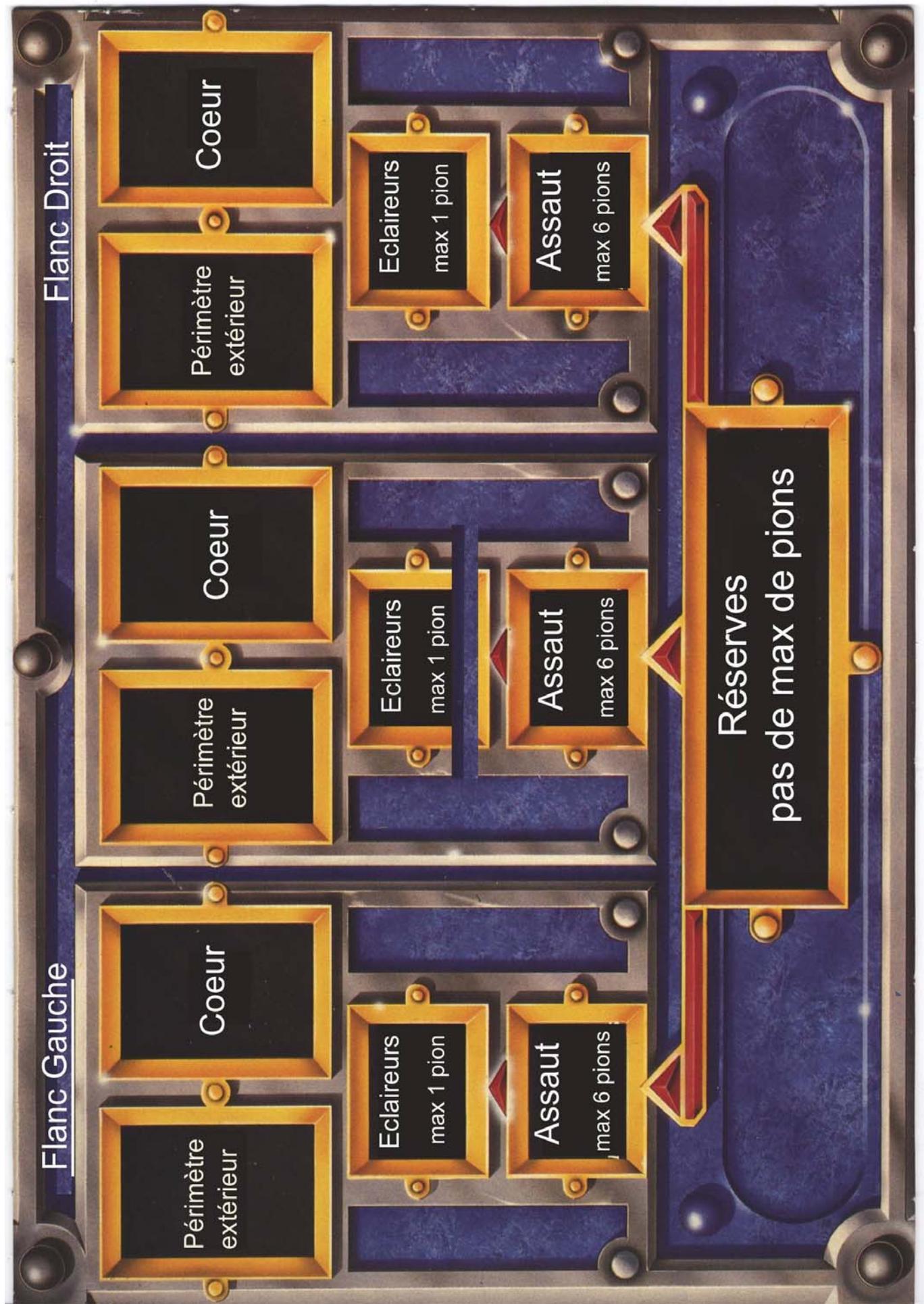
<u>Table des Etrangers découverts</u>	
1-3	Squat
4-5	Eldar
6-8	Garde Impérial (-1 au second jet de dé)
9	Ogryn (+6 au second jet de dé)
10-11	Space Marine (+2 au second jet de dé)
12	Inquisiteur (jetez un dé à 6 faces pour le second jet de dé, et ajoutez +3 -1D6+3)

Table des conditions des Etrangers

1-2	La vue des Tyranides qui l'ont emprisonné a choqué l'Etranger. Il ne pourra pas effectuer d'attaques au corps à corps (mais peut en revanche se défendre). S'il parvient à tuer un ennemi, il parviendra à surmonter sa peur.
3-4	L'Etranger a un talent psy latent, et il s'est accordé à l'Esprit-Ruche dans le cocon. L'Etranger peut dorénavant anticiper partiellement les réactions des Tyranides – augmentez son armure de 1.
5-6	L'Etranger reconnaît cette zone du Vaisseau-Ruche. Le joueur Tyranide place immédiatement tous les éléments du champ de bataille, avec les Objectifs et les Téléporteurs. Il n'a pas à placer les Blips jusqu'à ce qu'une figurine ennemie ne parvienne dans cet élément.
7-8	Pendant qu'il était dans le cocon, l'Etranger a été infecté avec les larves d'une créature Tyranide. Si cette figurine est blessée, elle explose et les larves se répandent sur les figurines des cases adjacentes. Les figurines ainsi recouvertes ne feront aucune action durant le reste de ce tour et le tour suivant, trop occupées à se débarrasser des larves.
9-10	Avant d'être placé dans son cocon, l'Etranger a reçu un Asservisseur Tyranide et se retourne contre ses sauveurs. Le joueur Tyranide contrôle désormais cette figurine et lui fait accomplir immédiatement une action. Elle est désormais considérée comme un Esclave et joue donc pendant le tour des Tyranides.
11-12	La vue des Tyranides emplît l'Etranger de rage. La figurine se rue sur l'ennemi le plus proche et le combat au corps à corps, avec un bonus de +1 dé blanc pour représenter sa fureur.

Caractéristiques des Etrangers :

Unité	Arme	Mouvement	Armure	Points de vie	Attaque à distance	Attaque au corps à corps	Valeur
Squat	Pistolaser	5	1	1	2 dés blancs	3 dés blancs	5
Eldar	Catapulte Shuriken	7	2	1	2 dés blancs	3 dés blancs	5
Garde Impérial	Pistolaser	7	1	1	2 dés blancs	2 dés blancs	5
Ogryn	Armes de corps à corps	8	2	2	NA	1 dé rouge et 1 dé blanc	10
Inquisiteur	Fulgurant	4	3	1	1 dé rouge et 1 dé blanc	2 dés blancs	5

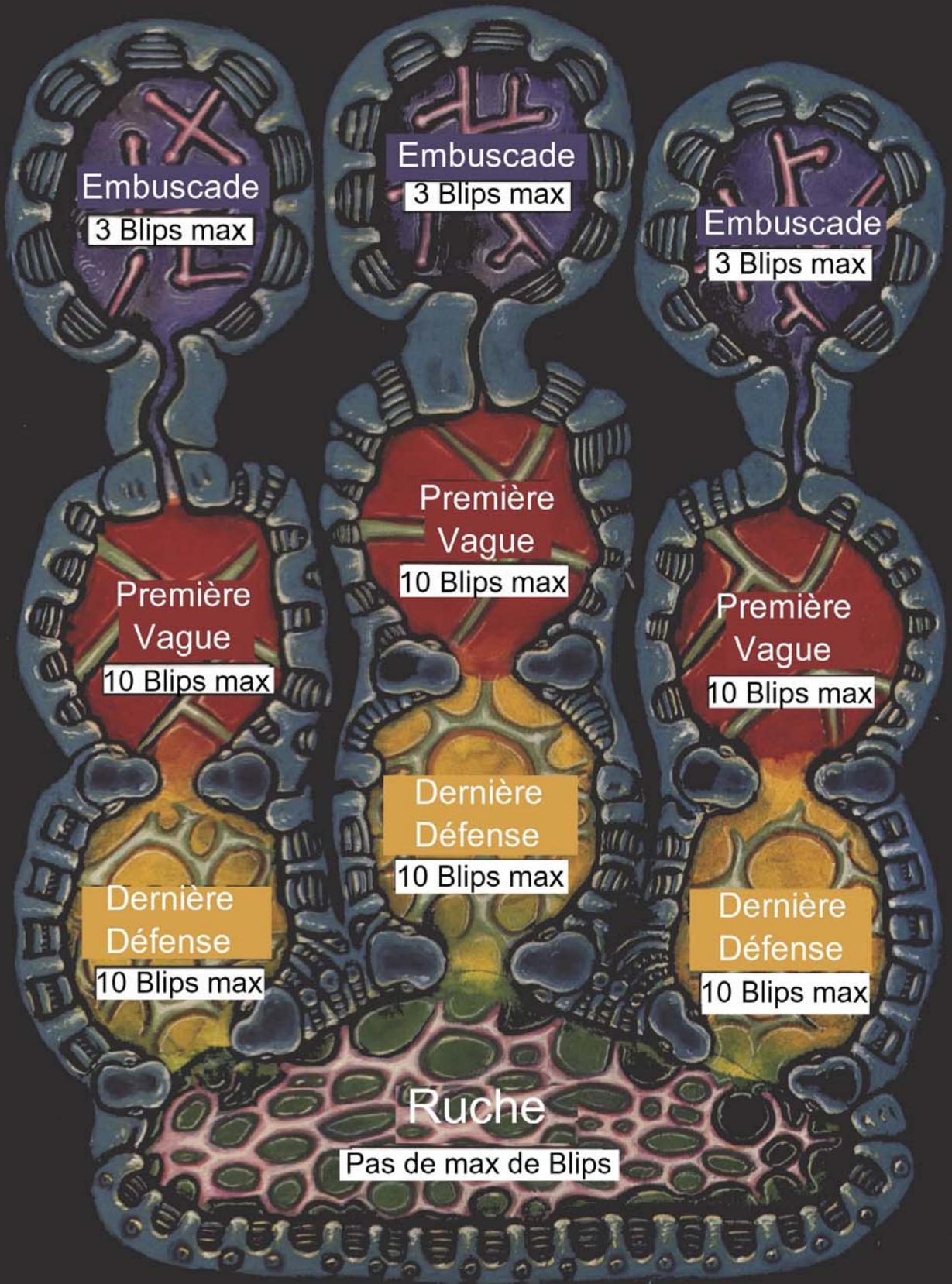


Moniteur Stratégique des Space Marines (ou assimilés)

Flanc Gauche

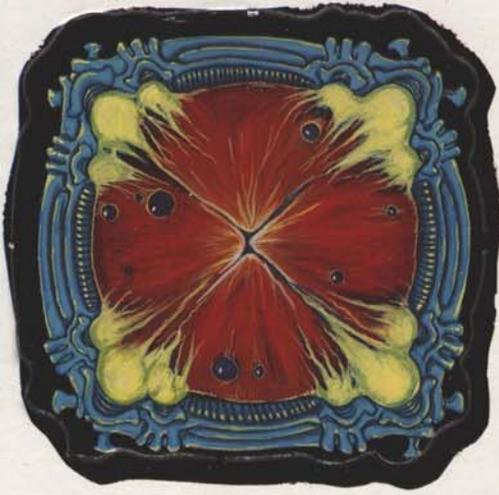
Centre

Flanc Droit



Carte du Vaisseau-Ruche pour le joueur Tyranide

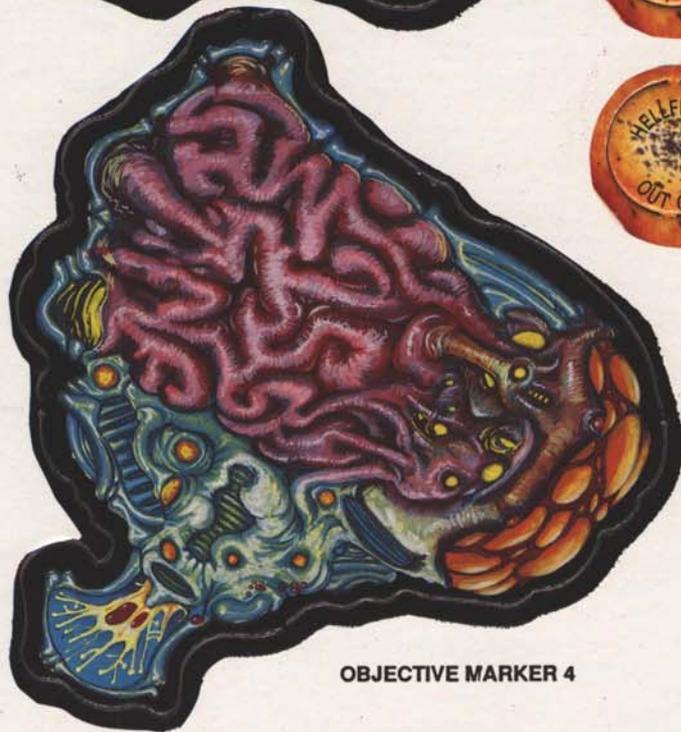
OBJECTIVE MARKER 1



OBJECTIVE MARKER 2



OBJECTIVE MARKER 3



OBJECTIVE MARKER 4

ADVANCED SPACE CRUSADE SHEET 1

© 1990 Games Workshop Ltd. All Rights Reserved.

Pions d'Objectifs (1)

OBJECTIVE MARKER 5



OBJECTIVE MARKER 6



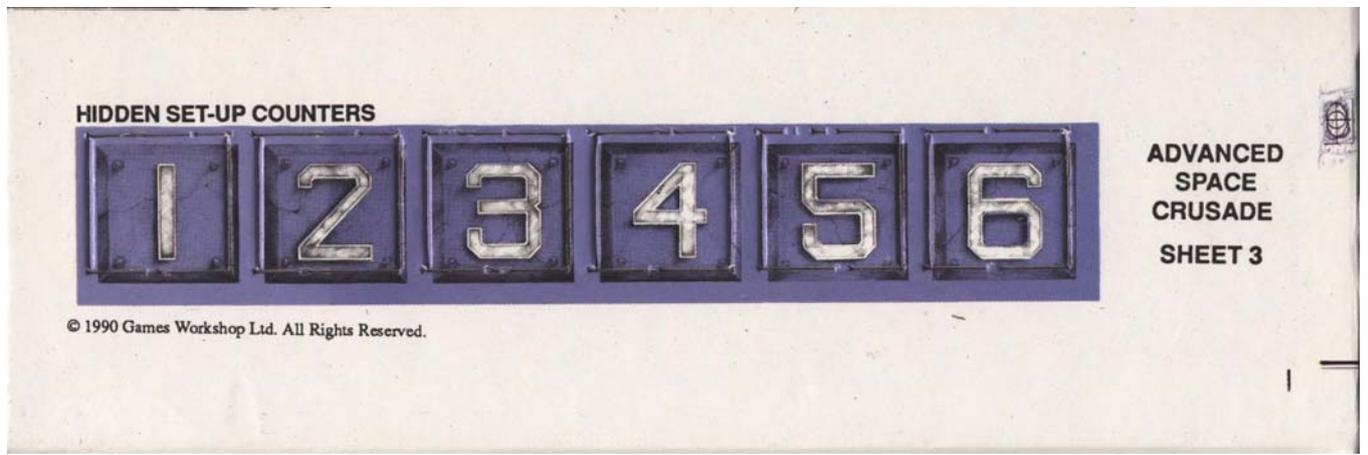
TYRANID GUN COUNTERS



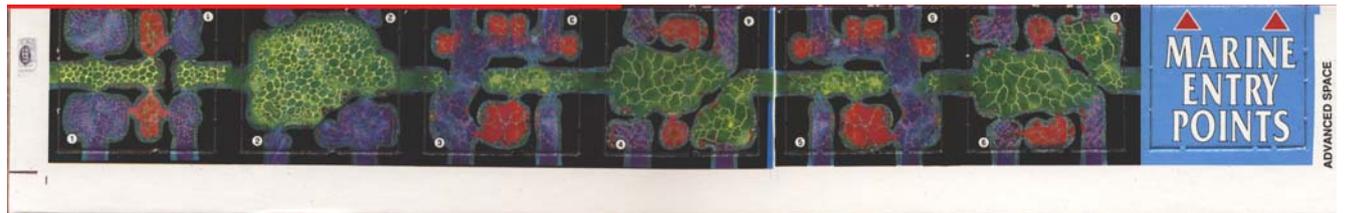
TYRANID TRANSPORT COUNTERS

ADVANCED SPACE CRUSADE SHEET 2 © 1990 Games Workshop Ltd. All Rights Reserved.

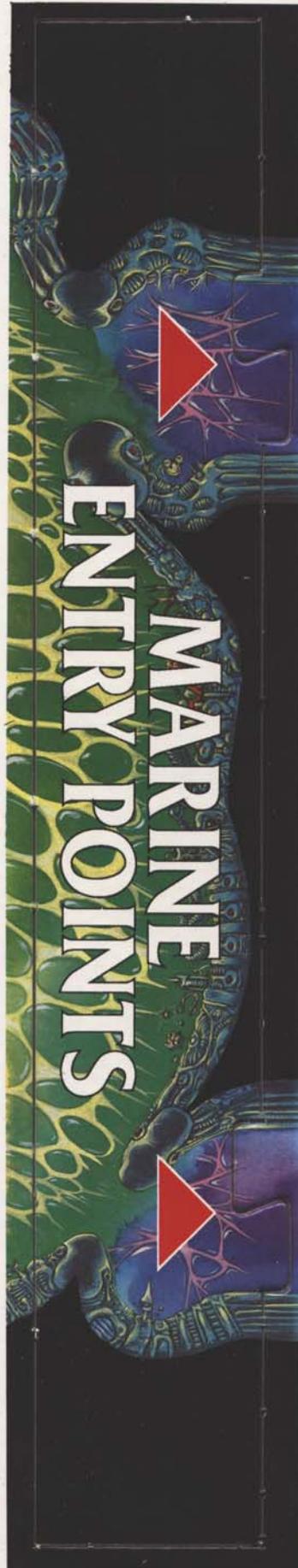
Pions d'Objectifs (2) et Téléporteurs



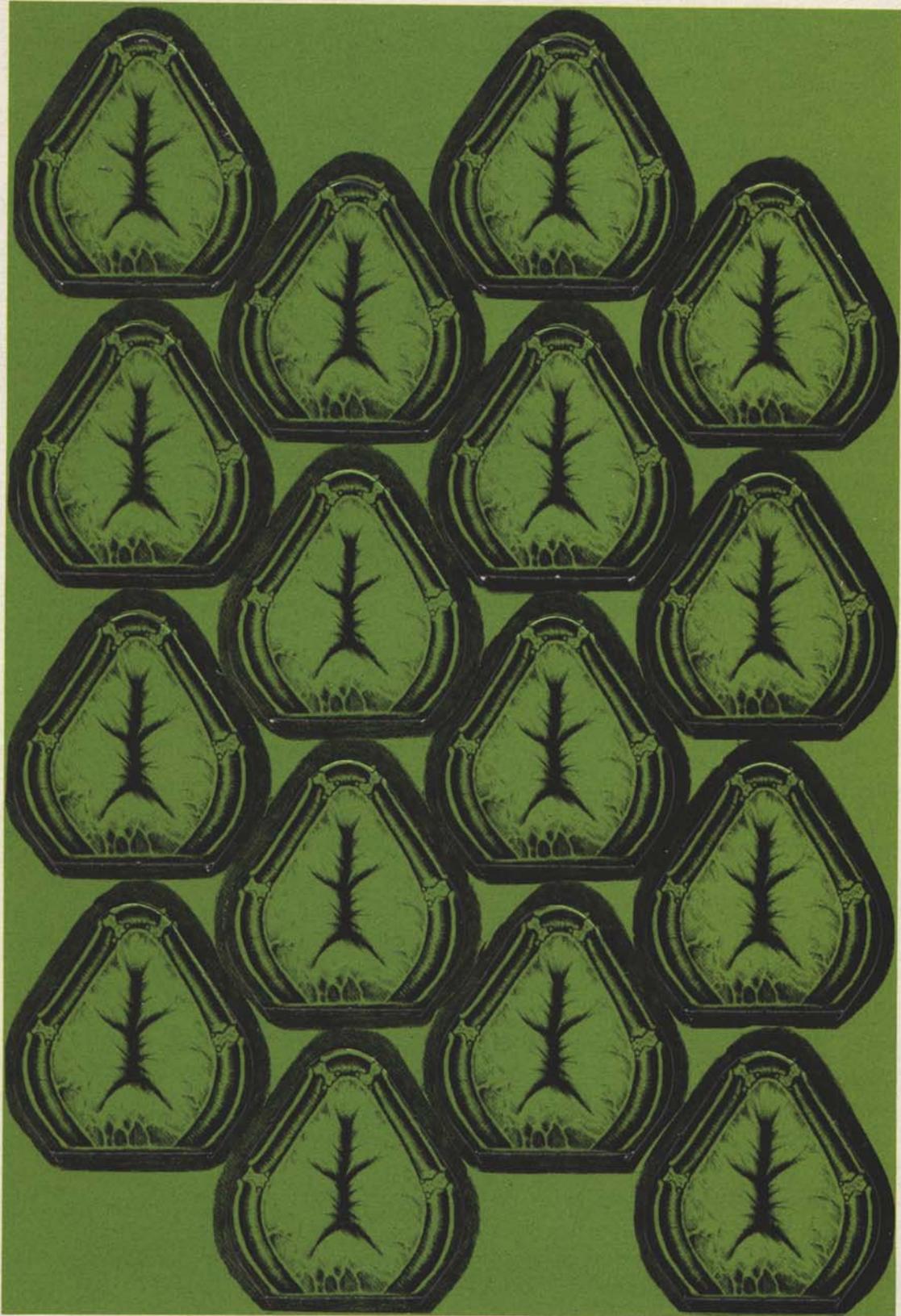
Pions pour Préparation Secrète du Champ de Bataille



Mini-cartes pour Préparation Secrète du Champ de bataille



Zone d'Entrée des Marines



DOORS

ADVANCED SPACE CRUSADE SHEET 7 © 1990 Games Workshop Ltd. All Rights Reserved.

Portes



Blips (recto)

OVERWATCH COUNTERS



TYRANID BLIPS



SLAVE BLIPS



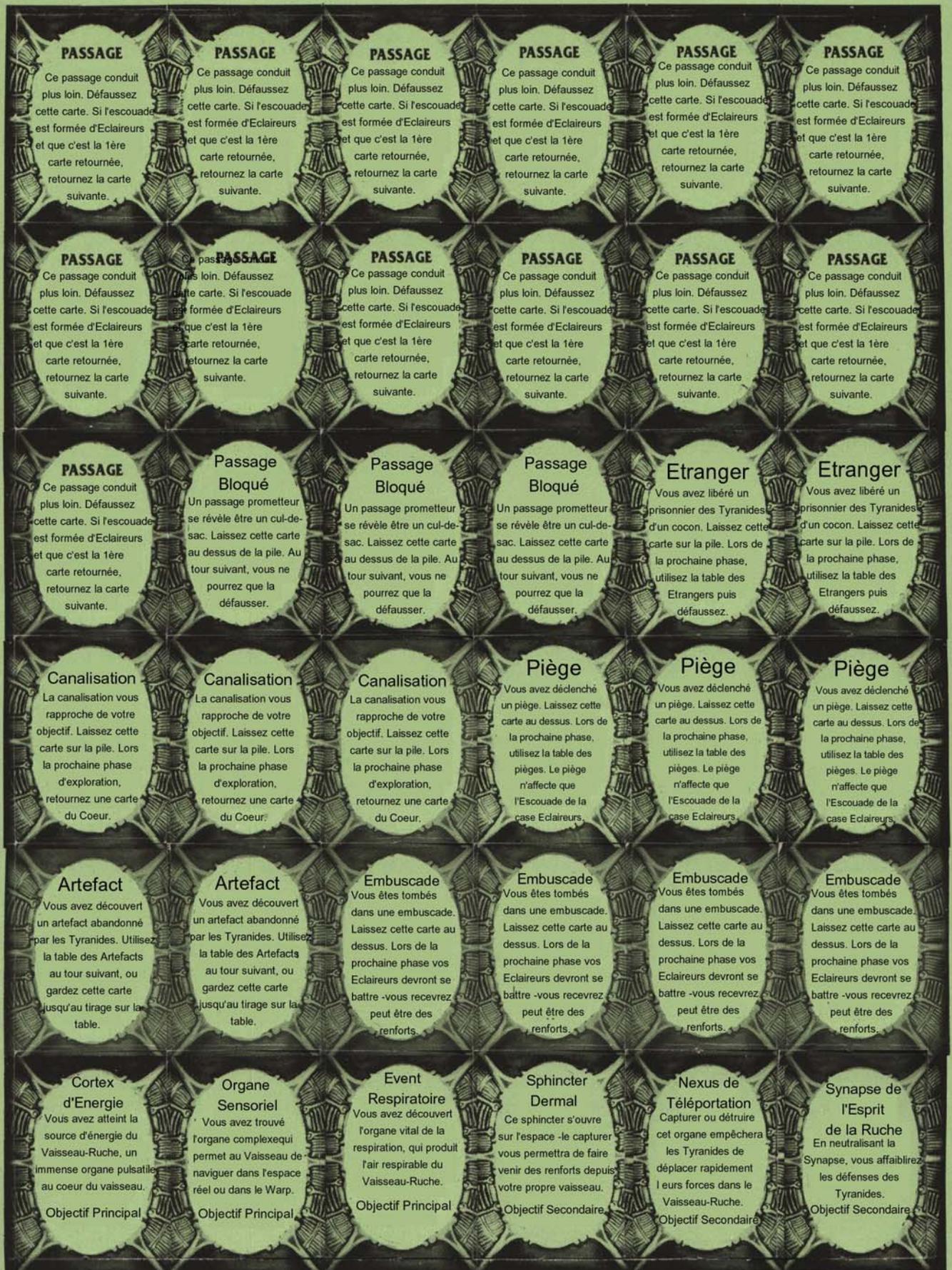
Blips (verso)



EXPLORATION CARDS

ADVANCED SPACE CRUSADE SHEET 9

Cartes d'Exploration (recto)



Cartes d'Exploration (verso)

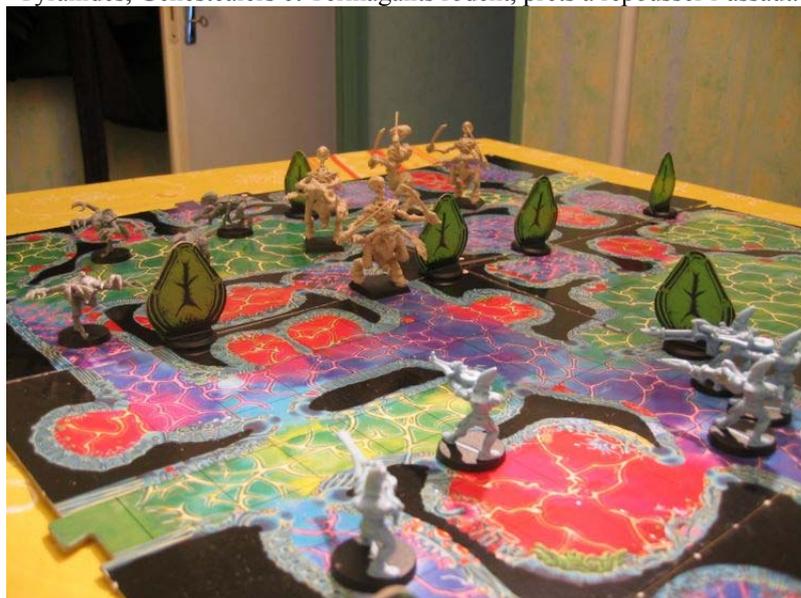
Quelques photos de Space Crusade 2 en utilisant les éléments d'Advanced Space Crusade...



Space Marines explorant le vaisseau-ruche...



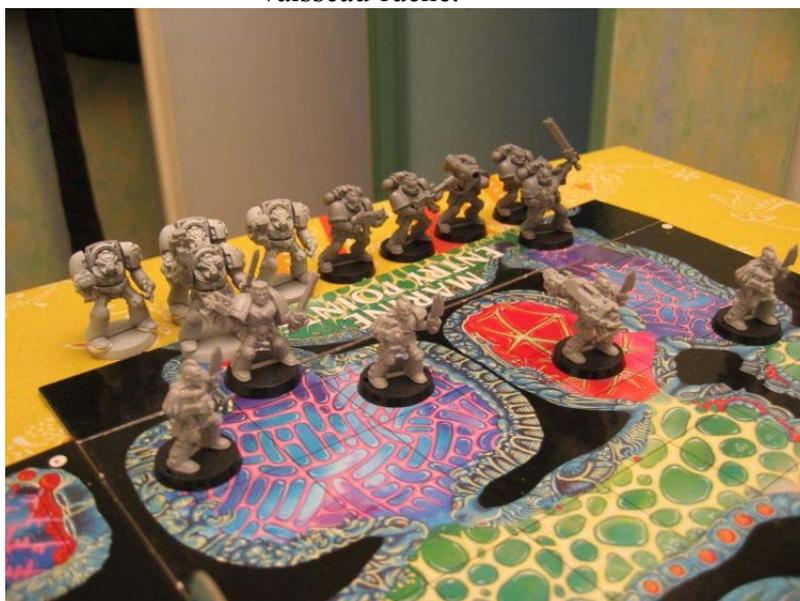
Tyranides, Genestealers et Termagants rôdent, prêts à repousser l'assaut.



Des Eldars s'apprêtent à livrer bataille.



Des Space Marines du Chaos, escortés par un Dreadnought, pénètrent dans le vaisseau-ruche.



Des Eclaireurs pénètrent sur le plateau. Dans la Zone d'Entrée, des Marines et des Terminators attendent leur tour.



La Tarentule est prête à faire feu !



La tarentule en action.



Des esclaves des Tyranides, des Orks et des Gretchins lobotomisés, se ruent à l'assaut des Ultramarines.



Deux Tyranides et un Genestealer s'apprêtent à défendre un Objectif.