

# Contre le jeu!

Règles pour le jeu en  
solitaire ou uniquement avec  
des joueurs Marines



Version 1.4

Space Crusade est © MB/Games Workshop, 1990.



# Règles Contre le jeu ! pour Space Crusade

Par Ninjadorg (concept des tables), Usagi3 (traduction, règles, ajouts dans les tables)

Ces règles permettent de jouer à Space Crusade seul, ou à plusieurs contre le jeu. Nous nous intéresserons d'abord aux règles sans les extensions, puis nous verrons ce qu'on peut faire avec ! Nous terminerons par le jeu en campagne. Vous aurez besoin de deux dés ordinaires à 6 faces.

## 1) Règles sans les extensions

Créer une escouade selon les règles ordinaires. Choisir une mission (ou la tirer au sort). Le jeu se déroule comme d'ordinaire, avec les exceptions suivantes :

- une carte d'évènement, sauf si un tableau le demande (auquel cas il peut y en avoir plusieurs) ;
- les blips ne sont pas utilisés : ils sont remplacés par des tables ;
- Renforts : si à la fin du tour des Marines, il n'y a plus d'aliens présents sur le plateau, jeter 1d6. Sur un 6, utiliser la table des monstres. Disposer les créatures dans la salle vide déjà explorée la plus proche des Marines, mais hors de leur vue (même si ce sont des Genestealers). Ces renforts ne jouent pas durant le tour pendant lequel ils sont apparus.
- les Genestealers tués rapportent 5 points aux Marines ;
- si un Etranger qui avait rejoint une escouade est tué, il rapporte des points au jeu (voir jeu en campagne, plus loin) ;
- les monstres suivent les règles de comportement détaillées plus loin.

### **a) Missions :**

Utilisez simplement les missions du Livre des Missions ! Ou tentez de nettoyer entièrement le plateau. **Si vous faites une des missions du jeu, et que vous devez trouver un alien particulier (un Commandant des Marines du Chaos, un Dreadnought...), si vous ne l'avez pas obtenu grâce aux tables, il sera dans la dernière salle inexplorée du plateau.**

### **b) Cartes Evènements**

Comme le jeu est plus simple quand les créatures ennemies sont contrôlées par des règles de comportement, retirez du paquet de cartes les cartes suivantes :

- Contrôle général ;
- Plan de combat ;
- Nouvel ordre ;
- Détecteur du vaisseau-mère ;
- Psycho-attaque ;
- Androïde défectueux.

Comme il est très important de ne jouer que 28 tours au maximum (passé ce délai, les Marines ont un tour, puis tous ceux qui ne sont pas sortis sont perdus), il faudra mélanger toutes les cartes quand la pile sera épuisée et en piocher 6 nouvelles.

Une alternative est d'utiliser une ou plusieurs des cartes Evènements optionnelles de Contre le jeu.

Au début du tour du jeu, tirez une carte Evènement. S'il faut désigner un Marine ou un joueur, tirez au sort.

**Si un tableau demande de tirer une carte Evènement, il faudra en replacer une dans la pile.** Pour ce faire, mélangez les cartes déjà passées, en piocher une au hasard et la placer dans la pile de cartes Evènements restantes. Mélanger la pile.

### **c) Placement des monstres et des étrangers :**

Quand des monstres sont obtenus, il faut les disposer le plus loin possible des Marines dans le lieu où ils ont été générés (salle, couloir), à l'exception des Genestealers, qui sont disposés au contact d'un Marine déterminé au hasard (ces bestioles utilisent les conduits d'aération...). Les Etrangers découverts sont disposés de la même manière : le plus loin possible.

Si la salle est vaste, ne pas disposer les monstres en paquet compact, mais à une case de distance les uns des autres.

#### **d) Comportement des Monstres :**

**Orks** : tentent de se rendre au contact de la cible la plus proche. Se déplacent le plus possible vers la cible la plus proche puis tirent s'ils ne peuvent pas aller au contact. **Les Orques sont des lâches : ils n'attaqueront le sergent que s'il est le seul Marine visible ou le seul survivant !**

**Marines du Chaos** : attaquent à distance la cible la plus proche qui a la valeur d'armure la plus faible. Ne rompent pas le combat au corps à corps, sauf celui avec l'arme lourde qui fuira toujours. Le Marine du Chaos équipé de l'arme lourde tentera toujours de toucher le plus de cibles possible.

**Commandant du Chaos** : attaque à distance la cible la plus proche qui a la valeur d'armure la plus faible. Rompt toujours le combat au corps à corps en s'éloignant le plus possible, avant de tirer.

**Dreadnought** : attaque à distance la cible la plus proche. Ne rompt pas le combat au corps à corps. Si toutes ses armes lourdes à distance ont été détruites, il va au corps à corps sur la figurine la plus proche.

**Androïde** : attaque à distance la cible la plus proche qui a la valeur d'armure la plus faible. Ne rompt pas le combat au corps à corps.

**Genestealer** : Toujours au corps à corps. Se déplace vers la cible la plus proche s'il n'a pas de victime à son contact.

**Gretchin** : Attaque à distance la cible la plus proche qui a la valeur d'armure la plus faible. Rompt toujours le combat au corps à corps en s'éloignant le plus possible, avant de tirer.

## e) Tables

Quand les Marines pénètrent **pour la première fois** dans une salle, utiliser la table Salles. Procéder de même pour un nouveau couloir.

Table des salles – lancer 1d6	
1	Vide
2-5	Monstre (utiliser la table Monstres)
6	Spécial – Lancez 1d6
1	Événement Alien (tirer une carte Evènement)
2	Équipement (choisir une carte Equipement)
3	Ordre (choisir une carte Ordre)
4	Lancer les dés deux fois sur la table des Monstres
5	Lancer les dés trois fois sur la table des Monstres
6	Etranger (utiliser la table Etrangers)

Table des couloirs – lancer 1d6	
1	Spécial –Lancer 1d6
1	Événement Alien (tirer une carte Evènement)
2	Équipement (choisir une carte Equipement)
3	Ordre (choisir une carte Ordre)
4	Lancer les dés deux fois sur la table des Monstres
5	Lancer les dés trois fois sur la table des Monstres
6	Etranger (utiliser la table Etrangers)
2-4	Vide
5-6	Monstres (utiliser la table Monstres)

Monstres- lancer 2d6	
2	Dreadnought (25 points)
3	Space Marines du Chaos : 1 Commandant, 1 arme lourde et 1d3 Marines (5 ou 10 points)
4	1d3 Androïdes (10 points)
5	1d2 Genestealers (5 points)
6	1d3 Orks (3 points) + 1d3 Gretchins (2 points)
7	1d6 Gretchins (2 points)
8	1d3+1 Orks (3 points) + 1d3 Gretchins (2 points)
9	1d3 Genestealers (5 points)
10	1d3 Androïdes (10 points)
11	Space Marines du Chaos : 1 Commandant, 1 arme lourde et 1d3 Marines (5 ou 10 points)
12	Dreadnought (25 points)

Etranger – lancer 1d6	
1-2	Space Marine avec arme lourde
3-4	Space Marine avec fulgurant
5-6	Ork renégat

*Il est permis d'utiliser un Marine d'une autre escouade que celle de départ. Les Etrangers ne bénéficient pas des cartes Equipements et Ordres. Les Etrangers rejoignent l'Escouade du joueur qui les a découverts ; ils n'agissent pas durant le tour où ils sont trouvés.*

## 2) Règles avec extensions

Les règles sont exactement les mêmes, mais vous pouvez jouer avec une escouade de départ parmi les suivantes :

- escouade de Space Marines ordinaires ;
- escouade Eldar (1 Exarque, 1 canon laser, 1 canon shuriken, 1 lance-missiles, 1 catapulte shuriken) ;
- escouade Ork ;
- escouade d'Eclaireurs ;
- escouade de Terminators ;
- escouade de Space Marines avec armes extra-lourdes (comme dans Mission : Dreadnought).

Si les Eldars sont seuls à jouer, utiliser leurs cartes d'Evènements. S'il y a des Eldars et d'autres types d'escouades, quand une carte Evènement doit être tirée, tirez-en **DEUX** : une dans le paquet ordinaire, et une dans le paquet des Eldars.

Vous pouvez utiliser les deux nouvelles tables ci-dessous pour les Etrangers et les Monstres.

Etranger – lancer 1d6		
1	Space Marine – lancer 2d6	
	2 Chapelain	
	3 Space Marine avec Tarentule	
	4 Space Marine avec arme extra-lourde	
		1-2 Canon laser
		3-4 Canon de fusion
	5-6 Faisceau de conversion	
	5 Eclaireur Space marine	
	6-7-8 Space Marine avec fulgurant	
	9 Space Marine avec arme lourde	
	10 Eclaireur Space Marine avec canon bolter	
	11 Terminator	
12 Archiviste		
2	Eldar – lancer 1d6	
	1-3 Eldar avec catapulte shuriken	
	4 Eldar avec canon laser	
	5 Eldar avec canon shuriken	
6 Eldar avec lance-missiles		
3 Ogryn		
4 Squat (50% arme lourde)		
5 Garde Impérial (50% arme lourde)		
6 Ork renégat		

*Relancez si vous obtenez une figurine que vous n'avez pas. Les Etrangers n'agissent pas durant le tour où ils sont découverts. Les caractéristiques des Etrangers sont données plus bas.*

## 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	2 dés rouges	10
Chapelain *	Crozius arcanum, fulgurant	6	2	2	2 dés blancs	2 dés rouges + 1 dé blanc	15

\* Si un Chapelain est en vue d'un Marine (Terminator, Space Marine ou Eclaireur), ce dernier attaque avec 1 dé blanc supplémentaire (que ce soit à distance ou au corps à corps).

Monstres – lancez 2d6	
2	Dreadnought 1 MK X (25 points) 2 MK IX (30 points) 3 MK VIII (40 points) 4-6 MK VII (50 points)
3	Space Marines du Chaos : 1 Commandant, 1 arme lourde et 1d3 Marines (5 ou 10 points)
4	1d3 Tyranides (50% épée os/crachemort, <i>Androïdes si vous n'avez pas de Tyranides</i> ) (10 points)
5	1d2 Genestealers (5 points)
6	1d3 Orks (3 points) + 1d3 Gretchins (2 points)
7	1d6 Gretchins (2 points)
8	1d3 Hybrides Genestealers (sans armes lourdes, <i>Orks si vous n'avez pas d'Hybrides</i> ) (3 points) + 1d2-1 Genestealer (un ou zéro, 5 points)
9	1d3 Gaunts (50% Termagant ou Hormagaunt pour chaque) (4 points) ( <i>ou 1d2 Genestealers, 5 points</i> )
10	1d3 Androïdes (10 points)
11	Space Marines du Chaos : 1 Commandant, 1 arme lourde et 1d3 Marines (5 ou 10 points)
12	Dreadnought 1 MK X (25 points) 2 MK IX (30 points) 3 MK VIII (40 points) 4-6 MK VII (50 points)

*N'utiliser les différents Dreadnoughts que si les équipes sont très expérimentées (jeu en campagne) ou très solides (escouade de marines avec armes lourdes, terminators...). Dans le cas contraire, les Dreadnoughts sont ordinaires.*

Nouvelles règles de comportement :

**Tyranides avec épée-os** : tentent de se rendre au contact de la cible la plus proche. Se déplacent le plus possible vers la cible la plus proche.

**Tyranides avec crachemort** : attaquent à distance la cible la plus proche qui a la valeur d'armure la plus faible. Ne rompent pas le combat au corps à corps.

**Hybrides Genestealers** : attaquent à distance la cible la plus proche qui a la valeur d'armure la plus faible. Rompent toujours le combat au corps à corps en s'éloignant le plus possible, avant de tirer.

**Magus Genestealer** : Fuit les combats et utilise ses capacités de Psyker. Jeter 1d6.

1-2	Aide (tous les Genestealers, Hybrides, Termagants, Hormagants et Tyranides en vue gagnent +1dé blanc à l'attaque à distance ou au corps à corps)
3-5	Décharge mentale (attaque à distance sur la figurine ennemie la plus proche, 2 dés rouges)
6	Appel (le Magus appelle à l'aide ses fidèles. Jetez 1 dé blanc. Le nombre obtenu est le nombre d'Hybrides avec armes légères qui accourent : les placer comme des renforts).

**Termagants et Hormagaunts** : tentent de se rendre au contact de la cible la plus proche. Se déplacent le plus possible vers la cible la plus proche puis tirent s'ils ne peuvent pas aller au contact.



**Bio-Spores** : dérivent vers le plus grand groupe de cibles et tente d'arriver au contact pour exploser en touchant le plus de figurines possibles.

## Caractéristiques des Monstres

Unité	Arme	Mouvement	Armure	Points de vie	Attaque à distance	Attaque au corps à corps	Valeur
Magus Genestealer *	Fulgurant	7	1	1	2 dés blancs	2 dés blancs	10 points
Termagant	Ecorcheur	7	1	1	2 dés blancs	2 dés blancs	4 points
Hormagaunt	Griffes	8	1	1	NA	1 rouge et un blanc	4 points
Bio-Spore **	Explosion	1d6	0	1	NA	1 dé rouge et 1 dé blanc	4

\* Le Magus Genestealer est un Psyker, comme les Archivistes des Marines. Quand c'est son tour de jouer, au lieu d'attaquer, il peut faire usage de ses talents psy.

1-2	Aide (tous les Genestealers, Hybrides, Termagants, Hormagaunts et Tyranides en vue gagnent +1dé blanc à l'attaque à distance ou au corps à corps)
3-5	Décharge mentale (attaque à distance sur la figurine ennemie la plus proche, 2 dés rouges)
6	Appel (le Magus appelle à l'aide ses fidèles. Jetez 1 dé blanc. Le nombre obtenu est le nombre d'Hybrides avec armes légères qui accourent : les placer comme des renforts).

\*\* Les Bio-Spores dérivent dans les airs en se rapprochant de leurs cibles. Quand elles arrivent au contact, elles explosent (même rayon d'action qu'un missile, total des dés sur toutes les figurines). Si une Bio-Spore est détruite à distance, elle explose avec les mêmes conséquences.

### **3) Variante : utiliser les blips plutôt que les tables de monstres**

Pour accomplir les missions du Livret des Missions, il peut être plus pratique d'utiliser les blips. Ainsi, vous pourrez faire exactement la mission demandée sans tomber deux fois sur un Dreadnought, par exemple !! Les règles de comportement restent en vigueur, ainsi que les tables des Etrangers et les cartes d'Evènement : tout ce qui change est noté ci-dessous. Les avantages de cette méthode sont : moins de lancers de dés, quantité des monstres paramétrable, plus grande fidélité aux missions, comptage des points facilité, vision des blips avant de rentrer quelque part. Inconvénients ? Moins de variété (moins de créatures disponibles, sauf si vous utilisez les Blips de Space Crusade 2 !), moins de suspense (« ouf ! Le Dreadnought est passé ! »), moins de logique (vous pouvez obtenir un Ork, un Commandant du Chaos et un Androïde !!), risque de Blips non-utilisés en fin de partie ou de dernier plateau quasiment vide.

#### **Placement des Blips :**

Suivez les règles du livret : quand un Marine ou assimilé pénètre pour la première fois sur un nouveau plateau de jeu, faites les tirages pour toutes les salles et tous les couloirs, et disposez les blips de manière à ce qu'ils soient les plus éloignés possible des portes, et si possible à une case de distance les uns des autres. Evidemment, ne regardez pas ce qu'il y a sous les blips !! Les blips seront convertis quand la porte de la salle sera ouverte, ou qu'un Marine pénétrera dans le couloir. Lors du placement des Blips sur le dernier plateau à explorer, il faut placer tous ceux qui restent (à l'exception des Renforts). S'il en reste après les tirages, les disposer d'abord dans les salles (1 par salle, en commençant par celles où il y en a le moins), puis dans les couloirs (1 par couloir, en commençant par ceux où il y en a le moins). Recommencer dans les salles s'il en reste encore.

**Les Blips ne restent pas immobiles dans les salles et les couloirs à attendre, ce serait bien trop simple ! Au tour du jeu, chaque Blip avance de 2 cases en direction de la figurine la plus proche.** Ils ouvrent toute porte à leur contact. Si cela les amène en vue d'un Marine, les convertir. La créature qui vient d'apparaître peut jouer normalement selon ses règles de comportement. N'oubliez pas d'enlever de son Mouvement les cases parcourues alors qu'elle était un Blip !

**Règle optionnelle : si le Blip objectif de la mission est tiré lors de l'exploration du premier ou du second plateau, le remélanger aux autres et en prendre un autre. Ainsi, l'objectif ne pourra être atteint qu'au 3<sup>ème</sup> plateau minimum.**

#### **Renforts :**

Ils arrivent par les cases marquées d'un R, comme dans les règles normales. Contrairement à ce qui se fait avec un joueur Extra-terrestre, les laisser retournés (face cachée). En piocher un au hasard quand les règles le demandent, c'est-à-dire :

-quand il n'y a pas de blips sur le plateau lors du tour du jeu (automatique) : 1d6 Renforts.

-lors du tour du jeu, jeter 1 dé rouge. Sur tout résultat autre que zéro, 1 Renfort entre en jeu.

Les Blips de renfort se comportent normalement : ils avancent de 2 cases par tour, etcetera. S'il y a plusieurs sortes de Blips de Renfort (verts, bleus, noirs...), en prendre un différent à chaque fois. Exemple : on me demande de prendre 4 Blips, et j'ai des Blips verte et bleus. Je dois en prendre 1 vert, 1 bleu, 1 vert et encore un bleu.

Si j'avais en plus des noirs, je ferais ainsi : 1 vert, 1 bleu, 1 noir, puis à nouveau 1 vert (et le prochain sera un bleu).

## Les tables

Salles – lancer 1d6	
1	Vide
2-5	Blips
6	<b>Spécial * – lancez 1d6.</b>
1	Événement Alien (tirer une carte Évènement)
2	Équipement (choisir une carte Équipement)
3	Ordre (choisir une carte Ordre)
4	Lancer sur la table des Blips en ajoutant un Blip au résultat
5	Lancer sur la table des Blips en ajoutant deux Blips au résultat
6	Etranger (utiliser la table Etrangers)

Couloirs – lancer 1d6	
1	<b>Spécial * – lancez 1d6.</b>
1	Événement Alien (tirer une carte Évènement)
2	Équipement (choisir une carte Équipement)
3	Ordre (choisir une carte Ordre)
4	Lancer sur la table des Blips en ajoutant un Blip au résultat
5	Lancer sur la table des Blips en ajoutant deux Blips au résultat
6	Etranger (utiliser la table Etrangers)
2-4	Vide
5-6	Blips

\* Placez un pion « Spécial » dans la salle. Vous ne lancerez le dé pour découvrir exactement de quoi il s'agit qu'en y entrant !

Blips – lancer 1d6	
1	1d2 Blip
2-3	1d2 + 1 Blips
4-5	1d2 + 2 Blips
6	1d2 + 3 Blips

### Renforts :

Ils arrivent par les cases marquées d'un R, comme dans les règles normales. Contrairement à ce qui se fait avec un joueur Extra-terrestre, les laisser retournés (face cachée). En piocher un au hasard quand les règles le demandent, c'est-à-dire : -quand il n'y a pas de blips sur le plateau lors du tour du jeu (automatique) : 1d6 Renforts.

-lors du tour du jeu, jeter 1 dé rouge. Sur tout résultat autre que zéro, 1 Renfort entre en jeu.

Les Blips de renfort se comportent normalement : ils avancent de 2 cases par tour, etcetera. S'il y a plusieurs sortes de Blips de Renfort (verts, bleus, noirs...), en prendre un différent à chaque fois. Exemple : on me demande de prendre 4 Blips, et j'ai des Blips verte et bleus. Je dois en prendre 1 vert, 1 bleu, 1 vert et encore un bleu. Si j'avais en plus des noirs, je ferais ainsi : 1 vert, 1 bleu, 1 noir, puis à nouveau 1 vert (et le prochain sera un bleu).

#### 4) Jeu en campagne

En solo ou à plusieurs, les règles de campagne du livret de règles OU celles de Space Crusade 2 peuvent s'appliquer ! Un cas particulier : les Etrangers. Lancez 1d6 pour chaque Etranger vivant à la fin de la mission. Sur 1 à 3, il quitte l'escouade. Sur 4 à 6, il reste avec définitivement jusqu'à sa mort. Si le cas des joueurs est simple à gérer, comment appliquer les avantages au jeu, s'il gagne ?

Voici donc les avantages du jeu selon son grade et ses distinctions du Chaos !

#### **Grades**

<b>Missions réussies</b>	<b>Grade</b>	<b>Avantages</b>
0	Marine du Chaos	Aucun.
1	Guerrier du Chaos	La première fois qu'un résultat Spécial est obtenu, tirez DEUX cartes Evènements.
2	Champion du Chaos	Les deux premières fois où un résultat Spécial est obtenu, tirez DEUX cartes Evènements.
3	Commandant du Chaos	Les trois premières fois où un résultat Spécial est obtenu, tirez DEUX cartes Evènements.
4	Seigneur du Chaos	Remporte la campagne.

#### **Distinctions du Chaos**

Si les Blips sont utilisés, donner les blips de renfort supplémentaires comme indiqué dans le livret de missions. Si vous utilisez les tables de montres, utilisez la table ci-dessous.

<b>Nombre de distinctions du Chaos</b>	<b>Avantage</b>
1	Peut rejeter un résultat Vide sur les tables (ou 1 blip de Renfort).
2	Peut rejeter deux résultats Vide sur les tables (ou 2 blips de Renfort).
3	Peut rejeter trois résultats Vide sur les tables (ou 3 blips de Renfort).
4 ou plus	Peut rejeter quatre résultats Vide sur les tables (ou 4 blips de Renfort).

#### 5) Table des Monstres étendue

La table suivante peut faire apparaître tous les monstres de Space Crusade 2. Elle utilise un dé à 100 faces (d100), simulé en lançant deux dés à 10 faces (d10) de couleurs différentes. Ce type de dé se trouve facilement dans n'importe quel magasin de jeu de rôle. Un des dés représente les dizaines, l'autre les unités. Un résultat de deux zéros est interprété comme un 100.

**Exemples** : 0 et 3 : 3. 2 et 4 : 24. 0 et 0 : 100.

Si vous ne disposez pas de certaines figurines, relancez les dés !

01	Dreadnought MK X (25 points) + 1d2 Androïdes (10 points)	62	1d3+1 Eldars Noirs (7 points)
02	Dreadnought MK X (25 points)	63-64	1d3 Eldars Noirs (7 points)
03-04	1d3 + 1 Androïdes (10 points)	65	1d2 Eldars Noirs (7 points)
05-06	1d2 Androïdes (10 points)	66	1 Eldar Noir (7 points)
07-08	1 Androïde (10 points)	67	1d3 Tyranides avec Crachemort (10 points)
09	Escouade de Marines du Chaos : Commandant, Arme lourde, 1d3 Marines (10 et 5 points)	68	1d2 Tyranides avec Crachemort (10 points)
10	1d3 Marine du Chaos + Arme lourde (5 et 10 points)	69	1 Tyranide avec Crachemort (10 points)
11	1d3 Marines du Chaos (5 points)	70	1d3 Tyranides avec épée-os (10 points)
12	1d2 Marine du Chaos (5 points)	71	1d2 Tyranides avec épée-os (10 points)
13	1 Marine du Chaos (5 points)	72	1 Tyranide avec épée-os (10 points)
14-15	1d6 + 2 Orks (3 points)	73	1d2 Tyranides avec crachemort + 1d2 Tyranides avec épée-os (10 points)
16-17	1d6 Orks (3 points)	74	1d3 Bio-Spores (4 points)
18-19	1d3 Orks (3 points)	75	1d2 Bio-Spores (4 points)
20-21	1d2 Orks (3 points)	76	1 Bio-Spore (4 points)
22-23	1 Ork (3 points)	77-78	1d3 Bio-Spores (4 points) + Marqueur d'infestation (10 points)
24-25	1d3 Orks (3 points) + 1d3+1 Gretchins (2 points)	79-80	Marqueur d'infestation (10 points)
26-28	1 Ork (3 points) + 1d6 Gretchins (2 points)	81-82	Fosse d'incubation (15 points)
29-31	1d6 + 1 Gretchins (2 points)	83	1d3+1 Bêtes du Warp (4 points)
32-34	1d3 Gretchins (2 points)	84	1d2 Bêtes du Warp (4 points)
35-37	1d2 Gretchins (2 points)	85	1 Bête du Warp (4 points)
38-39	1 Gretchin (2 points)	86	1 Ork avec arme lourde (6 points) + 1d3 Orks (3 points) + 1d3 Gretchins (2 points)
40	1d6 Termagants (4 points)	87	Nob Ork (10 points) + 1 Ork avec arme lourde (6 points) + 1d3 Orks (3 points) + 1d3 Gretchins (2 points)
41	1d3 Termagants (4 points)	88	Fosse d'incubation (15 points) + Genestealer (5 points)
42	1d2 Termagants (4 points)	89	2 Tyranides avec crachemort et 2 Tyranides avec épée-os (10 points)
43	1 Termagant (4 points)	90	Marqueur d'infestation (10 points) + 3 Bio-Spores (4 points)
44	1d6 Hormagaunts (4 points)	91	3 Androïdes (10 points)
45	1d3 Hormagaunts (4 points)	92	Escouade complète d'Eldars Noirs : Sybarite (10 points) + 4 Eldars Noirs (7 points)
46	1d2 Hormagaunts (4 points)	93	1d2 Termagants (4 points) + 1d2 Hormagaunts (4 points) + 1d2 Genestealers (5 points)
47	1 Hormagaunt (4 points)	94	Escouade complète de Marines du Chaos : Commandant (10 points), Arme lourde (10 points), Marines du Chaos (5 points)
48	1d3+1 Termagants (4 points) + 1d3+1 Hormagaunts (4 points)	95	Covent Genestealer : 1 Magus (10 points), 1d3 Hybrides (3 points), 1d2 Genestealers (5 points)
49	2 Genestealers (5 points)	96	Dreadnought MK IX (30 points)
50-51	1 Genestealer (5 points)	97	Dreadnought MK VIII (40 points)
52	1 Genestealer (5 points) + 2 Hybrides (3 points)	98	Dreadnought MK VII (50 points)
53	1d6 Hybrides (3 points)	99	Jeter 2 fois sur cette table.
54-55	1d3 Hybrides (3 points)	100	Jeter 3 fois sur cette table.
56-57	1d2 Hybrides (3 points)		
58	1 Hybride (3 points)		
59	1 Magus (10 points) + 1d6 Hybrides (3 points)		
60	1 Magus (10 points) + 1d3 Hybrides (3 points)		
61	1d3 Eldars Noirs (7 points) + Sybarite (10 points)		

## Nouvelles règles de comportement !

**Ork avec arme lourde** : Reste à distance, et tire sur la figurine ayant la plus faible valeur d'armure. Rompt systématiquement le combat.

**Nob Ork** : selon son armement. Pistolet à plasma : reste à distance, tire sur la figurine ayant la plus faible valeur d'armure, rompt le combat. Autres armes : va au contact, tire s'il ne peut pas atteindre de cible au corps à corps.

**Eldars Noirs** : vont au contact, tirent s'ils ne peuvent pas atteindre de cible au corps à corps.

**Sybarite Eldar Noir** : 50% reste à distance ou va au contact.

**Marqueur d'infestation** : Reste immobile, tenter de générer de nouvelles Bio-Spores à chaque tour. Le Marqueur d'infestation est la partie visible d'un odieux organisme produisant des Bio-Spores. Il peut être détruit à distance (armure 3) ou au corps à corps (sur un résultat de 4 ou plus). Au début du tour du joueur Extra-terrestre (ou du jeu, dans Contre le jeu !), lancer un dé rouge. Sur tout résultat autre que zéro, placer une Bio-Spore contre le marqueur d'infestation. Elle peut jouer dès son apparition.

**Fosse d'incubation** : Reste immobile, tenter de générer de nouvelles créatures à chaque tour. La Fosse d'incubation est un organisme Tyranide chargé de produire les créatures qui défendront le Space Hulk. Ils ne sont détruits qu'après avoir perdu 3 points de vie, selon les mêmes règles que le Marqueur d'infestation. Au début de chaque tour du joueur extra-terrestre, jetez un dé à 6 faces pour savoir ce que produit la Fosse... Les créatures produites peuvent agir dès le tour de leur apparition. Elles rapportent le nombre de points ordinaires au joueur qui les détruit.

Production de la Fosse d'incubation			
1-2	Rien ce tour-ci... +1 au résultat du dé au prochain tour.	5	Genestealer
3	1 Bio-Spores	6+	Tyranide (50% crachemort/épée-os)
4	1 Gaunt (50% Termagant/Hormagaunt)		

**Bête du Warp** : Va au contact le plus rapidement possible, vers la cible la plus proche.