

Megamix: jeu en campagne



Space Crusade est © MB/Games Workshop, 1990.



Megamix

Megamix, comme son nom l'indique, vous propose quelques idées pour mélanger tout ce qui a été vu dans Space Crusade 2.




Un Lance-Flamme en armure Terminator tente de convertir un Tyranide en barbecue.

Dans l'absolu, il paraît très tentant de se dire qu'on peut avoir dans la même partie des Eclaireurs, des Orks, des Eldars, des Terminators (avec Archiviste tiens, pourquoi pas ?), des Space Marines... Sauf que ça ne fonctionnerait pas. Surtout dans le cas des Eldars, et encore plus si on joue avec l'extension Mission : Dreadnought. En effet, les Orks, Terminators (sans Archivistes) et Eclaireurs sont équilibrés avec une équipe de Space Marines standard (celle de la boîte de base). Autrement dit, il va falloir trouver un système d'équilibre pour toutes les factions !






Des Eclaireurs se tiennent prêts à l'assaut.

Premier cas : vous n'avez pas Mission : Dreadnought. Du coup, tout est équilibré (mais attention ! Pas d'Archiviste avec les Terminators), à part les Eldars. Pour les affaiblir, il faut utiliser le nouveau système de grades. Pour rappel :

Escadron Eldar	Réputation	Cartes Ordre	Cartes Equipement	Guerriers	Armes Lourdes	Cartes Exarque	Points de Vie
	Vengeur	1	2	5	2	3	1
	Boureau	1	3	6	3	3	1
	Chasseur Furtif	2	4	7	4	4	1
	Nemesis	2	5	8	5	4	1
	Avatar	3	6	9	6	5	1

Le niveau de reconnaissance Vengeur correspond à peu près à une escouade classique de Space Marines. Par contre, les niveaux de reconnaissance suivants seront plus puissants que les équivalents des Space Marine. Donc, pas de jeu en campagne avec à la fois des Eldars et des Marines. Snif. Par contre...

Second cas : vous avez Mission : Dreadnought. En combinant les forces supplémentaires des Marines, et en utilisant le nouveau système de grades déjà présenté, vous pouvez faire une campagne mêlant Eldars et Space Marines. Pour rappel :

Poings Impériaux	Grade	Cartes Ordre	Cartes Equipement	Marines	Armes Lourde	Armes Extra Lourde	Points de vie
	Sergent	2	2	4	2	0	4
	Lieutenant Primus	2	3	4	2	1	4
	Lieutenant Senioris	3	4	5	3	1	5
	Capitaine Primus	3	5	5	3	2	5
	Capitaine Senioris	4	6	6	3	3	6
Anges Sanguinaires	Grade	Cartes Ordre	Cartes Equipement	Marines	Armes Lourde	Armes Extra Lourde	Points de vie
	Sergent	2	3	4	1	0	4
	Lieutenant Primus	2	4	4	2	0	4
	Lieutenant Senioris	3	5	5	2	1	5
	Capitaine Primus	3	6	5	3	1	5
	Capitaine Senioris	4	7	6	3	2	6
Ultramarines	Grade	Cartes Ordre	Cartes Equipement	Marines	Armes Lourde	Armes Extra Lourde	Points de vie
	Sergent	1	4	4	1	0	4
	Lieutenant Primus	1	5	4	2	0	4
	Lieutenant Senioris	2	6	5	2	1	5
	Capitaine Primus	2	7	5	3	1	5
	Capitaine Senioris	3	8	6	3	2	6

Mais dans ce cas, que faire des Terminators, Orks et Eclaireurs ? Simple : il faut aussi leur créer de nouveaux grades. L'équivalent d'une arme extra lourde chez les Terminators sera un Archiviste, chez les Orks, un Mercenaire (comme sur la carte Equipement Ork), et chez les Eclaireurs, un Vétéran. Tout cela a été créé par votre serviteur, Usagi3, à l'exception des grades des Space Marines et des Eldars.

Notes : les Commandants (ou Nob, Exarques...) ne sont pas compris dans le total des Marines (ou Eldars, Boyz...). Les Archivistes, Mercenaires Orks et Eclaireurs Vétéran non plus. Par contre, les armes lourdes et extra-lourdes oui ! Les Distinctions ne sont pas utilisées dans ce système.

Exemples

Le tableau des Poings Impériaux indique 4 Marines, 2 armes lourdes et pas d'armes extra lourdes pour le grade Sergent. Il y aura donc dans l'escouade : un Commandant et 4 Marines (dont 2 avec armes lourdes). Autre exemple utilisant cette fois-ci les Terminators. Le grade Capitaine Senioris indique : 5 Marines, 3 armes lourdes et 1 Archiviste. Il y aura donc 7 figurines dans l'escouade : le Commandant, les 5 Terminators (dont 3 avec armes lourdes) et l'Archiviste.

Marines – Poings Impériaux

Grade	Cartes Ordre	Cartes Equipement	Marines	Armes Lourdes	Armes Extra lourdes *	Points de vie du Commandant
Sergent	2	2	4	2	0	4
Lieutenant Primus	2	3	4	2	1	4
Lieutenant Senioris	3	4	5	3	1	5
Capitaine Primus	3	5	5	3	2	5
Capitaine Senioris	4	6	6	3	3	6

* L'arme extra lourde peut être une Tarentule, une moto ou une des armes extra-lourdes de Mission : Dreadnought.

Marines – Anges sanguinaires

Grade	Cartes Ordre	Cartes Equipement	Marines	Armes Lourdes	Armes Extra lourdes *	Points de vie du Commandant
Sergent	2	3	4	1	0	4
Lieutenant Primus	2	4	4	2	0	4
Lieutenant Senioris	3	5	5	2	1	5
Capitaine Primus	3	6	5	3	1	5
Capitaine Senioris	4	7	6	3	2	6

L'arme extra lourde peut être une Tarentule, une moto ou une des armes extra-lourdes de Mission : Dreadnought.

Marines - Ultramarines

Grade	Cartes Ordre	Cartes Equipement	Marines	Armes Lourdes	Armes Extra lourdes *	Points de vie du Commandant
Sergent	1	4	4	1	0	4
Lieutenant Primus	1	5	4	2	0	4
Lieutenant Senioris	2	6	5	2	1	5
Capitaine Primus	2	7	5	3	1	5
Capitaine Senioris	3	8	6	3	2	6

* L'arme extra lourde peut être une Tarentule, une moto ou une des armes extra-lourdes de Mission : Dreadnought.

Eldars

Réputation	Cartes Ordre	Cartes Equipement	Guerriers	Armes Lourdes	Cartes Exarque	Points de vie de l'Exarque
Vengeur	1	2	5	2	3	1
Bourreau	1	3	6	3	3	1
Chasseur Furtif	2	4	7	4	4	1
Némésis	2	5	8	5	4	1
Avatar	3	6	9	6	5	1

Terminators

Grade	Cartes Ordre	Cartes Equipement	Marines	Armes Lourdes	Archiviste	Points de vie du Commandant
Sergent	1	0	3	1	0	4
Lieutenant Primus	1	1	3	2	0	4
Lieutenant Senioris	2	2	4	2	0	5
Capitaine Primus	2	3	4	2	1	5
Capitaine Senioris	3	4	5	3	1	6

Orks

Grade	Cartes Ordre	Cartes Equipement	Boyz	Armes Lourdes	Mercenaire	Points de vie du Nob
Balaiz Boy	1	4	8	1	0	4
Gros Balaiz	1	5	9	2	0	4
Chef	2	6	10	2	0	5
Boss	2	7	11	3	1	5
Big Boss	3	8	12	3	1	6

Eclaireurs

Grade	Cartes Ordre	Cartes Equipement	Marines	Armes Lourdes	Vétéran	Points de vie du Commandant
Sergent	1	4	5	1	0	4
Lieutenant Primus	2	5	5	2	0	4
Lieutenant Senioris	3	6	6	2	0	5
Capitaine Primus	4	7	6	3	1	5
Capitaine Senioris	4	8	7	3	1	6

Caractéristiques des nouveaux personnages introduits :

Mercenaire Ork : comme la carte Mercenaire, à savoir un Ork ayant les mêmes caractéristiques qu'un Nob (armes au choix parmi les possibilités des Nobs), sauf 1 point de vie. Cumulable avec ladite carte Equipement (il est donc possible d'avoir deux Mercenaires).

Vétéran Eclaireur : mêmes caractéristiques que le Commandant, sauf 1 point de vie.

Et le joueur alien ?

A présent, il convient de s'occuper du joueur alien... Il faut qu'il ait de quoi occuper tout ce beau monde !
Les règles suivantes devraient l'y aider :

- 1) Si les Eldars sont présents, le joueur alien prendra devant lui les deux paquets de cartes Evènement : celui du jeu de base, et celui de l'extension Eldar. Il en tire une de chaque paquet par tour.
- 2) Selon son grade, en plus des avantages listés dans le jeu de base, le joueur alien bénéficiera de jetons de renfort supplémentaires, en nombre différent suivant le nombre de joueurs qu'il affronte.

Grade	Cartes Evènements acquises	Renforts pour 1 joueur	Renforts pour 2 joueurs	Renforts pour 3 joueurs	Renforts pour 4 joueurs	Renforts pour 5 joueurs
Marine du Chaos	0	0	0	0	0	0
Guerrier du Chaos	1	1 Genestealer	2 Genestealers	3 Genestealers	4 Genestealers	5 Genestealers
Champion du Chaos	2	1 Genestealer et 1 Tyranide	2 Genestealers et 2 Tyranides	3 Genestealers et 3 Tyranides	4 Genestealers et 4 Tyranides	4 Genestealers et 4 Tyranides
Commandant du Chaos	3	1 Genestealer et 2 Tyranides	1 Genestealer et 3 Tyranides	1 Genestealer et 4 Tyranides	1 Genestealer et 5 Tyranides	1 Genestealer et 6 Tyranides
Seigneur du Chaos	4	2 Genestealers et 2 Tyranides	2 Genestealers et 3 Tyranides	2 Genestealers et 4 Tyranides	2 Genestealers et 5 Tyranides	2 Genestealers et 6 Tyranides

Les jetons de renfort des Genestealers et des Tyranides sont dans la section du matériel non officiel. En ce qui concerne les Tyranides, l'alien choisit s'il les souhaite armés de Crache-morts ou d'épées d'os. Si vous n'avez pas de figurines de Tyranides, vous pouvez les remplacer par des Androïdes.

Quelques illustrations de Megamix en action...



Les leaders : un Nob Ork, un Sergent Space Marine de Space Crusade, un sergent Eclairer, un Sergent en armure Terminator, un Sergent Space Marine de Bataille pour Magragge, un sergent Space Marine du Chaos, et un Exarque Eldar.



Les hommes du rang : un Eldar, un Space Marine de Space Crusade, un Space Marine de Bataille pour Macragge, un Eclairer, Un Terminator, un Ork et un Space Marine du Chaos.



Tyranides et Termagants à l'assaut !



Ultramarines avec canon Tarentule contre Genestealers et Termagants.