

Codex Space Crusade



Cette extension pour Space Crusade a été créée par Usagi3.
Si vous avez des remarques ou des questions, vous pouvez m'écrire à l'adresse mail suivante : usagi3@wanadoo.fr. Cette extension a été téléchargée sur le site d'usagi3, <http://usagi3.free.fr>.

Version 1.3

Space Crusade est © MB/Games Workshop, 1990.



Sommaire

Introduction

Les Space Hulks

Version

- 1) Les Tyranides
 - a) Les Genestealers
 - b) Les Genestealers Alpha
 - c) Hybrides Genestealers
 - d) Magus
 - e) Les Guerriers Tyranides
 - f) Les Gaunts
 - 1- Termagant
 - 2- Hormagaunt
 - 3- Gaunts à épines
 - 4- Gargouilles
 - g) Spores-Mines à Fragmentation
 - h) Marqueurs d'infestation
 - i) Fosses d'incubations
- 2) Les Orks
 - a) Boyz
 - b) Nobs
 - c) Orks avec armes lourdes
 - d) Motos Orks
- 3) Les Marines du Chaos
 - a) Commandant
 - b) Marines
 - c) Marines avec armes lourdes
 - d) Motos
- 4) Les Eldars Noirs
 - a) Guerrier Eldar Noir
 - b) Sybarite Eldar Noir
- 5) Les Nécrons
 - a) Androïdes
- 6) Les Dreadnoughts
 - a) MK VII
 - b) MK VIII
 - c) MK IX
 - d) MK X
- 7) Démons
- 8) Les inclassables
 - a) Bête du Warp
 - b) Lamias
 - c) Zoats
 - d) Slanns

- 9) Les Eldars
 - a) Guerriers Eldars
 - b) Guerriers Eldars avec armes lourdes
 - c) Exarque
- 10) La Garde Impériale
 - a) Gardes Impériaux
 - b) Gardes Impériaux avec armes lourdes
 - c) Commissars Impériaux
 - d) Psykers Impériaux
 - e) Cyber-molosses
 - f) Officiers de la Garde Impériale
- 11) Les Space Marines
 - a) Eclaireurs
 - 1- Eclaireurs
 - 2- Eclaireurs avec armes lourdes
 - 3- Sergents
 - b) Space Marines
 - 1- Marines
 - 2- Marines avec Armes lourdes
 - 3- Marines avec armes extra-lourdes
 - 4- Tarentules et motos
 - 5- Sergents
 - 6- Chapelains
 - 7- Commandants
 - c) Terminators
 - 1- Terminators
 - 2- Terminators avec armes lourdes
 - 3- Commandant
 - 4- Chapelain
 - 5- Archiviste
- 12) Les Tau
 - a) Guerriers de feu
 - b) Drones
 - c) Carnivores Kroots
 - d) Ethéré
- 13) Les Sœurs de Bataille
 - a) Sœurs de Bataille
 - b) Sœurs de Bataille avec armes lourdes
 - c) Sœur Supérieure
 - d) La Foi
- 14) Les Squats
- 15) Les Ogryns

Introduction

Space Crusade est le fruit de la collaboration des sociétés Games Workshop et Milton Bradley (MB) en 1990, tout comme Heroquest. Il a été enrichi par la suite de deux extensions, l'attaque des Eldars et Mission : Dreadnought. Un article de White Dwarf, le magazine mensuel de Games Workshop, permet de jouer des Terminators (avec les Archivistes), des Orks et des Eclaireurs, et offre au joueur extra-terrestre de nouvelles créatures : Guerriers Tyranides et Hybrides Genestealers. Enfin, un dernier article de White Dwarf nous a offert une campagne en 5 volets, intitulée Le Renégat.

Il résulte de ceci que comme le jeu a ensuite été abandonné, les ajouts les plus récents de Games Workshop à l'univers Warhammer 40k sont absents du jeu (même si on peut noter que les Androïdes ne sont rien d'autres que... Des Nécrons !). J'ai créé de nombreuses additions à Space Crusade, rassemblées dans le volumineux Space Crusade 2, qui comprend également les traductions des articles de White Dwarf.

Ces additions permettent de jouer avec des Tau ou des Sœurs de Bataille, de recruter des Etrangers, et offrent au joueur extra-terrestre toutes les nouvelles créatures fascinantes sorties de l'imagination des équipes de développement de Games Workshop. Le présent Codex vous livre toutes les statistiques de ces créatures pour Space Crusade, ainsi que des illustrations, de l'historique, où les trouver, les blips leur correspondant, si ce sont des ajouts officiels ou non...

Voici comment seront présentées les caractéristiques :

Genestealer					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
8	3	-	2R	5	-

2R signifie 2 dés rouges, 2B 2 dés blancs, 1R+1B 1 dé rouge plus 1 dé blanc. Un tiret (-) signifie que la créature ne peut pas accomplir cela, ou n'est pas concernée.

Pour terminer, il devrait être évident que le présent document ne constitue pas un challenge envers la propriété intellectuelle de Games Workshop. J'encourage en effet l'achat de leurs figurines actuelles ou passées, et je ne fournis aucune caractéristique pour leurs jeux actuels (Warhammer 40k). Space Crusade, lui, n'est plus distribué.

Bon jeu !

Les Space Hulks



Space Crusade est un jeu de plateau avec figurines simulant l'abordage d'un gigantesque vaisseau spatial par des Space Marines. C'est tout ce qui est dit dans le livret d'instructions !! Je pense que donner quelques précisions ne sera pas du luxe...

Ces gigantesques vaisseaux sont appelés des Space Hulks. Ils dérivent habituellement dans une dimension parallèle, le Warp. Parfois, ils apparaissent brutalement de manière imprévisible dans la dimension des Hommes, des Eldars et des Orks...

Qu'est-ce que le Warp tout d'abord ?

Le Warp est une notion fondamentale dans l'univers de Warhammer 40,000. C'est une dimension totalement différente de la nôtre, un univers où les lois de la physique, du temps, etc. sont différentes de celles de notre univers. En fait, le Warp est uniquement composé d'énergie où la matière est normalement absente, et lié à tous les phénomènes psychiques.

On l'appelle aussi « espace », « Immaterium », « Chaos », « Ether » ou « Empyrean ». Il est un miroir déformé de tous les sentiments humains. Des millions de démons vivent dans le Warp. Mais les plus puissants restent les quatre dieux du Chaos, Nurgle, Khorne, Tzeentch et Slaanesh, qui contrôlent d'immenses armées de démons à leurs effigies. En pratique, l'espace Warp permet aux vaisseaux spatiaux de voyager plus vite que la lumière.

Le Warp est une dimension parallèle à la nôtre dans laquelle les lois physiques ne sont pas les mêmes. Dans cette dimension vivent principalement des hérétiques, des pirates et surtout des Démons. Traverser le Warp est aussi dangereux que d'essayer de traverser une mer infestée de requins à la nage. Rares sont les chefs de flotte capables de traverser le Warp.

Les principaux "utilisateurs" du Warp sont les flottes Impériales et les marchands. En effet, on voyage énormément plus vite. Malheureusement, le voyage dans le Warp, en plus du danger qu'il représente, est très aléatoire. En effet, on ne peut nullement savoir le jour et l'heure où une flotte arrivera. On peut comparer le Warp à une mer, lorsqu'un bateau à voile traverse un océan, on ne peut pas savoir s'il va avoir un problème, si le vent sera avec lui, si le temps sera favorable etc. Quoique, nous disposons de satellites pour vérifier cela. Les humains de l'Imperium, eux, ne disposent d'aucun moyen de vérifier le "vent" et les autres informations. C'est pour cela que voyager dans le Warp est très aléatoire. Voici quelques chiffres pour illustrer tout cela : Pour parcourir une année lumière, il faut entre 2 et 6 minutes de voyage dans le warp, et pour parcourir 5 000 années-lumière, il faudra y passer entre 5 jours et trois semaines!

Pour se retrouver dans le Warp, l'Imperium dispose d'une sorte de phare (si l'on compare toujours le Warp à une mer), permettant aux voyageurs du Warp d'essayer de s'y

retrouver. Ce phare est appelé l'Astronomican (ou Astronomicon). Malheureusement, cet Astronomican a deux inconvénients majeurs : il nécessite le sacrifice de plusieurs centaines de psykers (humains dotés de pouvoirs psychiques) chaque jour et sa portée est limitée à une portion de la galaxie.

Une des principales races ayant réussi à maîtriser le Warp est celle des Eldars. Ils connaissent le secret des Portails Warp, permettant des voyages rapides et sans encombre dans le Warp. L'Imperium ne connaît qu'une faible portion de ce réseau de portes appelé La Toile. (définition du Warp de Wikipedia).

Passons aux Space Hulks à présent. Ce sont des amas de vaisseaux, de roches et de glace, dérivant depuis des millénaires dans le Warp ou l'espace matériel. Ils sont régulièrement explorés par des pillards en quête de trésors, mais certains de ces énormes vaisseaux sont infestés de créatures, telles que des extraterrestres ou des serviteurs du Chaos. D'autres sont dirigés par des Orks, qui utilisent les Space Hulks pour mener leurs guerres d'invasions. Si les Space Hulks ne sont souvent que de simples ruines abandonnées, ils peuvent aussi représenter une réelle menace pour l'Imperium, l'Empire des hommes, lorsque leur contenu n'est pas clairement identifié. Les Tyranides utilisent aussi très souvent les Space Hulks, qui sont souvent infestés de Genestealers. (définition extraite de Wikipedia).



On pourrait se demander pourquoi les hommes ne détruisent-ils pas les Space Hulks, tout simplement ? La réponse est simple : ces vaisseaux proviennent du Warp, une dimension dont les coefficients espace-temps sont totalement différents. Cela signifie que les Hulks abritent peut-être des reliques technologiques du passé, dont l'humanité aurait bien besoin pour faire face aux nombreuses menaces qui pèsent sur elles : Orks, Tyranides, Eldars Noirs, sombres forces du Chaos... Les Hulks sont donc tout à la fois une menace et un espoir. Il est donc indispensable de les fouiller minutieusement avant de les détruire...

Pour se défendre, l'Empereur a créé les Space Marines.

Lorsque l'Empereur révéla à l'Humanité sa véritable valeur, la galaxie était en proie à la plus profonde anarchie, le Moyen-Âge Technologique était terminé depuis longtemps, et

les hommes se battaient contre leurs frères plutôt que de s'allier et de créer un univers où l'Humanité pourrait vivre en paix.

Mais pour accomplir cette tâche ô combien compliquée qu'est l'union de toutes les factions humaines sous sa bannière, l'Empereur décida de mettre sur pied une armée de guerriers - les meilleurs de l'Humanité. Ainsi fut décidée la création des Space Marines, dont les premières unités naquirent sur la planète Terra, quelques semaines seulement après que l'Empereur en réussisse la conquête et ne décide d'en faire le centre politique de l'empire à venir (dont le nom sera *Imperium de l'Humanité*)

Ainsi dès le 21ème millénaire, l'Empereur, aidé de ses vaillants guerriers lança la "Grande Croisade", reconquête de la galaxie, planète après planète, et ce jusqu'à la trahison de ses propres fils, la moitié des légions originelles (plus d'une dizaine de milliers de marines se voyaient regroupés en une légion) de Space Marines (soit une dizaine), qui succombèrent à l'appel des Dieux du Chaos et renièrent leur serment d'allégeance envers l'Empereur et se rebellèrent contre leurs anciens frères d'armes.

Depuis la fin de cette période - dont l'Empereur ne sortit pas indemne (Il est désormais maintenu artificiellement en vie dans un champ de stase spécial nommé *Trône d'Or*) - et jusqu'aux sombres âges "*actuels*" de la fin du 41ème Millénaire, les Space Marines continuent le combat, veillant grâce à leurs forces et leurs formidables ressources militaires à la survie de l'Humanité, et ce jusqu'à ce que les desseins de l'Empereur soient accomplis.

Les Space Marines sont les plus puissants être humains de l'univers sombre et désespéré qu'est celui de Warhammer 40000. Mais s'ils font partie de l'humanité, ils sont surtout *sur*-humains, car voulus comme tels. Ils sont supérieurs à l'humain standard, et ce sur tous les niveaux, aussi bien intellectuels que physiques.

Ceci est dû à de multiples interventions chirurgicales, à l'implantation d'organes tiers, génétiquement modifiés, et à une mutation génétique forcée aux radiations et à l'adaptation à leurs nouveaux organes. L'adaptation est douloureuse, mais chaque appelé est conscient de l'issue d'une telle souffrance, celle de devenir l'égal de ses futurs frères d'armes, un des *meilleurs de l'Empereur*.

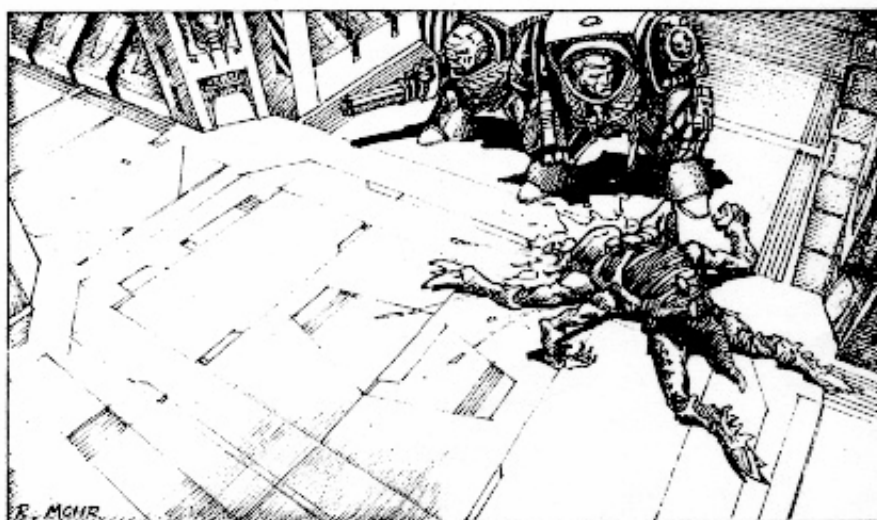
En comparaison des dizaines de milliards d'être humain peuplant les millions de mondes que composent l'Imperium, le nombre de Space Marines paraît ridiculement petit, mais ces forces militaires indépendantes (dans une certaine mesure) du pouvoir impérial, organisées en petites forces de mille combattants, peuvent très bien rivaliser avec plusieurs monde sans craindre pour leur pérennité. Ces forces s'appellent des Chapitres, et chaque Space Marines d'un chapitre possède le même patrimoine génétique que ses frères d'arme, le mélange de génome étant passible d'Excommunicate Hereticus. Nous ne pouvons en estimer le nombre exact mais il semblerait que la galaxie en compte un petit peu plus d'un millier.

Chaque chapitre de Space marine est organisé en 10 compagnies très spécialisées et permettant de répondre efficacement à un engagement militaire précis, même si les détails internes peuvent varier considérablement selon les Chapitres.

Outre les implants, et la modification génétique de l'individu, qui le rendent surpuissant et bien plus apte à la survie qu'un homme normal, un Space Marine possède aussi une armure énergétique, armure bénite et largement au dessus de la gamme standard de qualité qu'aucun autre homme ne pourrait espérer posséder, même certaines races dites Xenos (comprenez par là *Extra-Terrestres*) ne possèdent pas d'équivalent.

En plus de cette protection, le Space Marine est régulièrement équipé d'un fusil Bolter, arme bien plus puissante que les fusils laser des gardes impériaux, eux même déjà bien plus puissants que la plus puissante des mitrailleuses créées par l'humanité du 20ème siècle.

Le Space Marine est tout simplement le seul et ultime rempart de l'humanité face aux forces qui la condamnent à l'extinction.



1) Les Tyranides

Les Tyranides sont des créatures dévouées au combat, engendrées par les toutes puissantes Reines-Nornes. Ils n'utilisent aucun matériel : tout est vivant ! Leurs vaisseaux, leurs armes... Tout est vivant et créé par les Reines-Nornes. Ils sont tous reliés psychiquement à l'esprit-ruche, qui leur permet de coordonner leurs actions. L'objectif des Tyranides est de s'emparer de la matière vivante des mondes propices à la vie (la biomasse), afin d'intégrer son ADN au leur, d'augmenter leur nombre et d'améliorer leur espèce. Les créatures tyranides sont soumises à des taux de mutation très élevés, ce qui leur garantit une capacité d'adaptation extraordinaire. Rassemblés en flottes-ruches, ils fondent sur des planètes prospères, et ne laissent derrière eux qu'un désert stérile.



a) Les Genestealers



Les Genestealers forment l'avant-garde des armées Tyranides, s'infiltrant loin devant les Flottes-Ruches pour semer la confusion chez les ennemis qui se trouvent sur leur chemin. Lorsque la Ruche engage le combat, ils sont en première ligne, submergeant l'adversaire et faisant office de troupes de choc. On en trouve également assez souvent dans les Space Hulks.

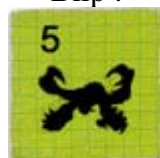


Les Genestealers, pourvus de crocs et de griffes acérées capables de trancher os et armures avec aisance, sont parfaitement adaptés au combat rapproché. Ils y excellent d'ailleurs comme peu d'autres créatures de la galaxie. Un essaim de Genestealers compte de 5 à 10 spécimens. Il existe également des rumeurs à propos de mystérieux Cultes Genestealers : ces derniers seraient capable d'envoyer leur ADN dans un hôte, qui donnera ensuite « naissance » à un horrible hybride tout acquis à la cause tyranide. Cela ne tue pas l'hôte, qui passe sous le contrôle de l'esprit-ruche et devient ce que l'on appelle un consanguin. Parmi ces hybrides, il existe de redoutables psykers : les Magus.

Les Genestealers sont des créatures issues de la boîte de base de Space Crusade. Ils n'apparaissent en jeu que grâce à certaines cartes Evènement, et ne rapportent pas de points aux joueurs Marines qui parviennent à les tuer. Dans Space Crusade 2, un blip Genestealer est fourni afin de les intégrer plus fréquemment dans les parties.

Genestealer					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
8	3	-	2R	5	-

Blip :



b) Les Genestealers Alpha



Fruit de l'évolution constante des Genestealers, Les Alpha sont les guerriers de corps à corps ultimes. Terriblement forts et rapides, leurs griffes dures comme le diamant peuvent déchirer l'adamantium comme du papier. Ce sont des organismes généralement déployés en avant-garde, à la tête d'essaims de Genestealers, afin d'infiltrer les positions ennemies. Leur rôle est de lancer des attaques dévastatrices sur les adversaires faisant peser la plus grande menace sur le reste de la horde. Bien évidemment, ces abominations sont parfaitement à leur aise dans un Space Hulk...

Les Genestealers Alpha sont des créations récentes de Games Workshop. Leurs caractéristiques dans Space Crusade ont été écrites par votre serviteur.

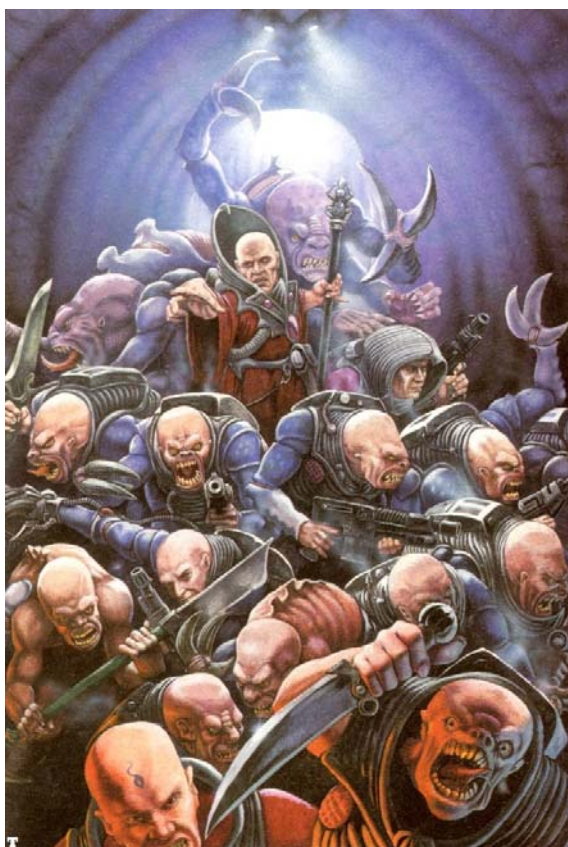
Genestealer Alpha					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
6	4	-	2R+2B	20	-

Blip :

A faire.

c) Hybrides Genestealers

Les Hybrides Genestealers sont le résultat de l'infection d'une créature humanoïde (humain, eldar, ork) par un Genestealer. Ils arborent les traits des deux espèces, et contrairement à leurs géniteurs, ils peuvent se servir d'armes. Au fur et à mesure que les générations passent, de redoutables psykers font leur apparition parmi les Hybrides : les Magus.



Magus et Hybrides, avec Patriarche à l'arrière-plan.

Les Hybrides Genestealers ont été détaillés dans le magazine White Dwarf. Ils sont donc officiels.

Hybride Genestealer					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
6	0	1R+1B	2B	4	-
Hybride Genestealer avec autocanon					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
6	0	2R	2B	5	Comme le canon d'assaut des Marines.
Hybride Genestealer avec lance-missiles					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
6	0	2R	2B	5	Comme le lance-missiles des Marines.
Hybride Genestealer avec projecteur de rayon de conversion					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
6	0	2R	2B	5	Tir : obtenir en dessous de l'armure.

Blips :



Hybride



Hybride avec arme lourde

d) Magus

Les Magus Genestealer agissent en tant que chefs ou grands prêtres d'un culte Genestealer. Ils sont souvent des psykers, mais faibles au combat en comparaison des Genestealers. Ce sont les descendants sur plusieurs générations des Hybrides Genestealers. Les Magus Genestealers sont des créations très anciennes de Games Workshop. Leurs caractéristiques dans Space Crusade ont été écrites par votre serviteur.



Magus Genestealer					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
7	1	2B	2B	10	-

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. Si un joueur Extra-terrestre le contrôle, il peut décider de la capacité utilisée. Si c'est le jeu (règles Contre le jeu !), jeter 1d6.

Capacité psy du Magus Genestealer	
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).

Blip



e) Les Guerriers Tyranides



Les Tyranides ont six membres, et font deux fois la taille d'un homme. Leurs corps sont couverts de plaques osseuses épaisses, qui les protègent comme des armures. Un liquide gluant incolore suinte de leur corps, et goutte de leurs griffes. Ces créatures terrifiantes envahissent la galaxie, tuant tout sur leur passage. On ne peut pas faire la paix avec les Tyranides – seulement une guerre désespérée contre des millions de vaisseaux envahisseurs Tyranides.

Les Tyranides sont extrêmement forts. Un coup d'un des sabots osseux de leurs jambes peut fracasser un crâne humain, tandis que les griffes aiguisées comme des rasoirs de leurs membres du milieu pourraient vous réduire en pièces en une seconde.

Mais ce n'est pas tout. Les Tyranides sont les chercheurs ultimes en génétique. Tout ce qu'ils utilisent est fait de tissus vivants ! Deux exemples de créations Tyranides sont les armes portées par les guerriers Tyranides dans leurs mains : le mortel Crache-mort ou les féroces épées d'os.

Armes Tyranides

Le Crache-mort est une arme vivante qui crache une minuscule créature vivante. Quand elle touche, la chair corrosive de la créature se répand sur la cible. Ceux qui survivent à la force de l'impact seront empoisonnés par la créature, alors que les armures seront corrodées par ses puissants acides métaboliques.

L'épée d'os est également une créature vivante. La lame est une corne massivement agrandie, avec un bord aiguisé en dents de scie. Dans la garde se trouve le petit cerveau de la créature, qui peut générer un puissant courant électrique sur commande de l'utilisateur. Ce courant se propage le long des nerfs de la lame, illuminant l'épée d'énergie destructive crépitante qui est libérée aussitôt que l'arme touche une cible.

Les Tyranides sont des créations officielles, apparues dans le magazine White Dwarf.

Guerrier Tyranide avec Crachemort					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
4	3	2R	3B	10	-
Guerrier Tyranide avec Epée d'Os					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
4	3	-	2R+3B	10	-

Blips



Tyranide avec Crachemort



Tyranide avec Epée d'Os

f) Les Gaunts

Le Gaunt est agile, rapide et redoutable malgré sa petite taille comparée à celle d'autres Tyranides. Cette créature se déplace sur 4 pattes, et possède 2 membres antérieurs. Il en existe deux sous-espèces principales : le Termagant et l'Hormagaunt. Le Termagant est équipé la plupart du temps de l'arme-symbiote écorcheur. Il représente l'espèce la plus commune du genre Gaunt, et joue le rôle de fantassin de base des hordes tyranides. Les Termagants sont souvent sacrifiés par milliers juste pour épuiser les munitions de l'ennemi avant l'assaut principal.

1- Termagant



Le Termagant est équipé la plupart du temps de l'arme-symbiote écorcheur. Il représente l'espèce la plus commune du genre Gaunt, et joue le rôle de fantassin de base des hordes tyranides. Les Termagants sont souvent sacrifiés par milliers juste pour épuiser les munitions de l'ennemi avant l'assaut principal. Les Termagants sont des créations récentes de Games Workshop. Leurs caractéristiques dans Space Crusade ont été écrites par votre serviteur.

Termagant avec écorcheur					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
7	1	1R	2B	4	-
Termagant avec dévoreur					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
7	1	1R+1B	1B	4	-

Blip



2- Hormagaunt



Rapides et infatigables, les Hormagaunts ont pour unique rôle de se lancer sur l'ennemi afin de l'éventrer. Leurs essaims semblent n'être constitués que de griffes et de plaques de chitine, et sont constamment en mouvement. Cette bio-forme, qui apparaît comme une autre manipulation du genre Gaunt, se tient plus droite, et ses deux paires de membres antérieurs sont dotées de griffes hypertrophiées. Ses membres postérieurs longs et puissants sont repliés sous le corps au repos, et se déplient pour projeter la créature en avant dans une série de grands sauts lorsqu'elle attaque.

Les Hormagaunts sont des créations récentes de Games Workshop. Leurs caractéristiques dans Space Crusade ont été écrites par votre serviteur.

Hormagaunts					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
7	1	-	1R+1B	4	Peut sauter par-dessus une figurine ennemie pendant son déplacement.

Blip



3- Gaunts à épines

Cette bio-espèce est dérivée du Termagant. Elle lui est semblable, mais armée de Poings Epineux. Lorsqu'ils sont activés, les poings épineux projettent une large rafale d'aiguilles acérées et dures comme du diamant, enduites d'une neurotoxine mortelle.

Les Gaunts à Epines sont des créations récentes de Games Workshop. Leurs caractéristiques dans Space Crusade ont été écrites par votre serviteur.

Gaunts-Epines					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
7	1	2B	2B	4	-

Blip

A faire

4- Gargouilles



Les gargouilles sont d'horribles monstres ailés qui constituent souvent la première vague d'un assaut tyranide. Leur principal rôle semble être de repérer les troupes ennemies et d'y semer la confusion et la terreur. Leurs tirs et le battement de leurs ailes de cuir précèdent donc les hordes tyranides, forçant l'ennemi à sortir à découvert pour être assimilé par la ruche. Les Gargouilles ressemblent physiquement aux Termagants, et sont aussi issues du genre Gaunt. Elles sont dotées de grandes ailes membraneuses, de griffes acérées et de queues bardées de pointes. Elles possèdent 6 membres, mais la paire postérieure est atrophiée.

Leur principal atout, le vol, n'est pas très utile dans un Space Hulk aux couloirs étroits. Elles y sont donc très rares.

Les Gargouilles sont des créations récentes de Games Workshop. Leurs caractéristiques dans Space Crusade ont été écrites par votre serviteur.

Gargouilles					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
7	1	1R	2B	4	Vol (peut passer par-dessus les figurines)

Blip

A faire

f) Spores-Mines



Spores-Mines et marqueur d'infestation.

Les Tyranides saturent souvent une zone avec des bombes vivantes appelées Spores-Mines. Elles dérivent dans l'air, se dirigeant vers les sources de chaleur et les mouvements qu'elles détectent. Si un de leurs tentacules effleure une forme de vie autre qu'un tyranide, la spore-mine explose, provoquant une réaction en chaîne sur celles à proximité et arrosant la zone d'esquilles d'os et de sucres acides. Les Spores-Mines sont créées par certaines créatures tyranides, comme les Biovores, les marqueurs d'infestation ou les fosses d'incubation.

Les Spores-Mines sont des créations récentes de Games Workshop. Leurs caractéristiques dans Space Crusade ont été écrites par votre serviteur.

Spores-Mines à Fragmentation					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
1d6	0	-	-	4	Voir ci-dessous.

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, 1R+1B, total des dés sur toutes les figurines). Si une Bio-Spore est détruite à distance, elle explose avec les mêmes conséquences.



Blip



g- Marqueurs d'infestation



Marqueurs d'infestation					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
-	3	-	- (détruit sur 4+)	8	Voir ci-dessous.

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. Le Marqueur d'infestation est une figurine plastique de la boîte Bataille pour Magragge, de Warhammer 40K. Vous pouvez la remplacer par un marqueur ou un pion qui occupe une case du plateau.

Les marqueurs d'infestation sont des créations récentes de Games Workshop. Leurs caractéristiques dans Space Crusade ont été écrites par votre serviteur.

Blip

A faire.

g) Fosses d'incubations



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. La fosse d'incubation est une figurine plastique de la boîte Bataille pour Magragge, de Warhammer 40K. Vous pouvez la remplacer par un marqueur ou un pion qui occupe 4 cases du plateau.

Les fosses d'incubations sont des créations récentes de Games Workshop. Leurs caractéristiques dans Space Crusade ont été écrites par votre serviteur.

Fosse d'incubation					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
-	3	-	- (touché sur 4+)	15	3 points de vie, voir ci-dessous.

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/HormagauntGaunt à Epines)		

Blip

A faire.

2) Les Orks

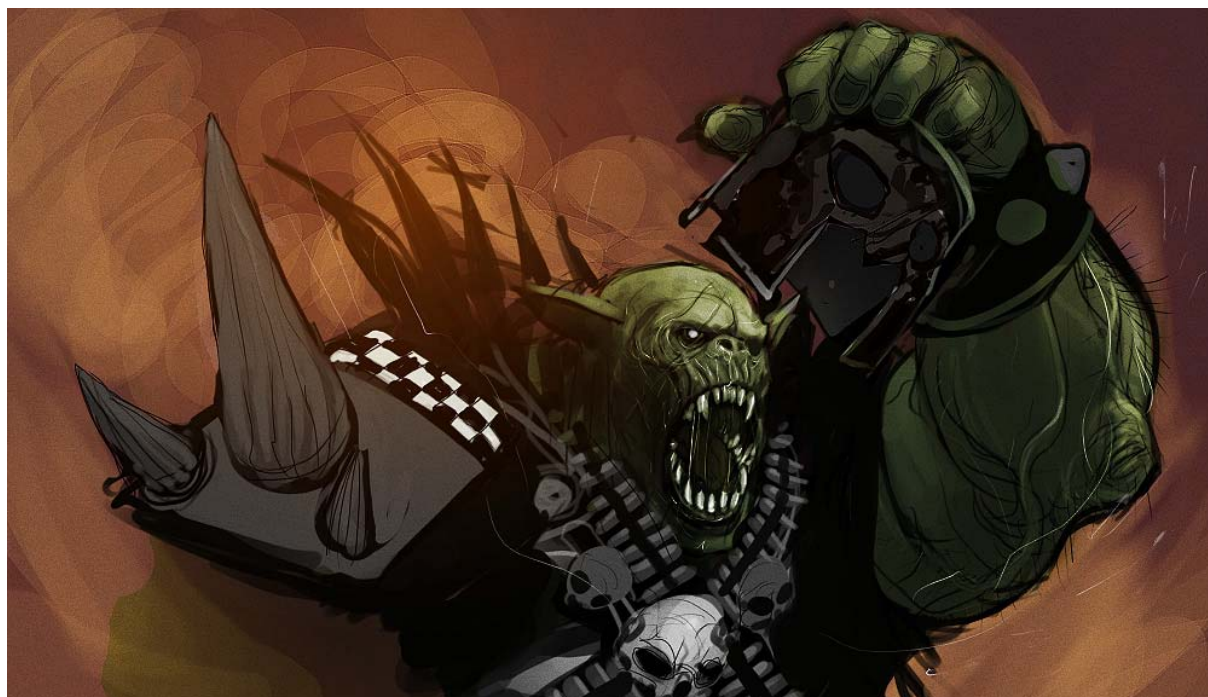
Les Orks de Warhammer 40,000, un jeu de batailles rangées futuristes, ont la même apparence physique que ceux de Warhammer. Ce sont des humanoïdes sauvages appartenant à la famille des gobelinoïdes. Physiquement, ils ont la peau verte, ils sont prognathes et ont une très grande résistance aux blessures. Leur société est intégralement basée sur la guerre, les raids et la puissance physique. Ils sont toujours dirigés par les plus forts de la tribu, par une sorte de cercle vertueux : les orques grandissent quand ils sont puissants, et deviennent plus puissants quand ils grandissent. Cependant, leurs querelles intestines les rendent difficiles à commander. Dans la troisième édition du jeu, la science du 41^e millénaire a toutefois expliqué leur métabolisme : il semblerait que les Orks vivent en symbiose avec des champignons et algues qui leur donnent leur couleur verte, et leur incroyable résistance et potentiel de régénération. Leur culture est semblable : les plus forts dirigent, et deviennent plus grands et plus forts grâce à l'énergie psychique des Orks sous leur commandement. Les précédentes éditions du jeu donnaient d'autres explications sur le métabolisme des Orks.

Les Orks sont divisés en clans, qui ont chacun des particularités culturelles mais aussi physiologiques. L'essentiel des connaissances des Orks est innée ; ainsi, des Orks spéciaux nommés Brikolos naissent avec un savoir inhabituel, comme la médecine ou la mécanique. La technologie orque est rudimentaire et très hasardeuse.

Les brikolos sont maintenant appelés des Mekanos. Ils sont spécialisés de façon innée aux sciences de la mécanique. Se sont ajoutés à cette peuplade les Médikos, qui sont les médecins rudimentaires des Orks.

Contrairement à ce qu'il pourrait paraître, les Orks ne sont pas débiles, encore moins stupides. Ils ont juste une vision plus directe des événements qui composent leur vie. On les dit simples par leur combativité permanente, mais cela n'est qu'une culture différente. De plus, leurs rapports sont non-sexués et leur vie sociale simple, ce qui rend leur société efficace dans des actions comme la guerre.

Il est dit dans la bibliothèque interdite que si un jour les Orks de la galaxie entière arrivaient à s'entendre, ils pourraient conquérir l'univers.





Orks					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
6	1	2B	2B	3	-

a. Nobs



Nobz Orks avec pistolet à plasma					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
6	2	2R (touche tout en ligne droite)	2B	10	-

Nobz Orks avec bolter et épée énergétique					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
6	2	2B	2R	10	-

Nobz Orks avec pince énergétique et Kikoup'					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
6	2	-	2R+2B	10	-

b. Orks avec armes lourdes



Orks avec arme lourde					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
4	2	2R (touche tout en ligne droite)	2B	6	-

c. Motos Orks



Les Motos Orks sont des créations récentes de Games Workshop. Leurs caractéristiques dans Space Crusade ont été écrites par votre serviteur.

Motos Orks					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
10	1 (2 contre les tirs)	2R (tire deux fois par tour)	Voir ci- dessous	10+4 (pilote)	Voir ci- dessous

La moto ne peut pas se déplacer en diagonale, ni ouvrir les portes. La valeur blindée du pilote est de 2, mais uniquement contre les tirs venant de l'avant (elle reste à 1 pour les autres tirs et en cas de corps à corps). Le pilote se défend au corps à corps avec 1 dé blanc (il pilote...), mais s'il charge avant de se battre au corps à corps (minimum 2 cases de déplacement), il frappe avec 2 dés rouges (2R). La moto ne peut tirer que sur les figurines situées dans son arc de feu (voir les règles de la Tarentule dans Mission : Dreadnought). La moto peut tirer deux fois par tour. Les adversaires peuvent choisir d'attaquer directement la moto, qui a une valeur blindée de 5 et 1 point de vie (la moto ne riposte pas au corps à corps). Si la moto est détruite, le pilote devient un Ork ordinaire. La moto rapporte 10 points au joueur qui la détruit. Si le pilote est tué, la moto tombe à terre. N'importe quel Ork peut remplacer le pilote, mais perd son arme spéciale s'il en avait une.

3) Les Marines du Chaos

Lors de l'Hérésie d'Horus, la moitié des légions Space Marines se rebellèrent contre l'Empereur de l'Humanité. Ces légions furent défaites et elles se réfugièrent dans l'Œil de la Terreur. Contrairement aux légions restées loyales, elles n'ont pas été divisées en chapitres plus petits mais de par la nature même du Chaos, il y a beaucoup de divisions, surtout dans certaines légions comme les World Eaters. Les différentes légions sont : Emperor's Children, Iron Warriors, Night Lords, World Eaters, Death Guard, Thousand Sons, Lunar Wolves/Sons Of Horus/Black Legion, Word Bearers et Alpha Legion.

À ces légions, on peut ajouter les quelques Space Marines ayant rallié le Chaos après l'Hérésie d'Horus, l'exemple le plus connu est celui des Astral Claws qui, mené par Lord Huron, a trahi l'Imperium, faillit entraîner d'autres chapitres dans sa trahison et a été ensuite rebaptisé Red Corsairs. Désormais il accueille en son sein des traîtres Space Marines quels que soient leurs chapitres d'origine. Ce chapitre est stationné non pas dans l'Œil de la terreur mais dans un autre point de contact entre la réalité et le Warp : le Maelström.

Le Warp a eu des effets sur les marines renégats. Outre les mutations que quasiment tous possèdent, leur durée de vie a été considérablement rallongée et beaucoup des marines du Chaos actuels ont combattu lors de l'Hérésie d'Horus. Même si elles ont toutes rallié le Chaos, les légions en ont chacune une vision différente.

La Black Legion est la plus diversifiée, liant et rompant des contrats avec les démons, elle est celle dont les armées peuvent être le plus diversifiées. Les World Eaters sont une légion où tous les membres sont inféodés à Khorne et sont des Bersekers déments (bien que des marines d'autres légions ont pu rejoindre Khorne)

Les Thousand Sons sont les servants de Tzeentch dont les membres de base sont victimes d'un sortilège les privant de la faculté de penser alors que leurs chefs sont des sorciers accomplis.

La Death Guard est la légion de Nurgle. Les Emperor Children sont soumis à Slaanesh et ont modifié leur ouïe pour mieux ressentir les sons. Les Night Lords sont des guerriers nocturnes et rapides contractant peu de contrats avec les démons (dans les versions plus vieilles de l'histoire ce chapitre était aussi sous le contrôle de Khorne). L'Alpha Legion encourage le développement des cultes du Chaos. Les Word Bearers sont des dévots, adorant le Chaos comme autant de divinités d'un panthéon, ils combattent selon les visions de leur chefs, les apôtres noirs (dans l'une des ancienne versions, ils étaient des Space Marines de Khorne).

Les Iron Warriors sont des guerriers spécialistes du siège et de la mécanique. Ils s'allient rarement à des démons.

a. Commandant du Chaos



Le Commandant du Chaos est officiel.

Commandant Space Marine du Chaos					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
6	2	2R	2B	10	-

b. Marines du Chaos



Les marines du Chaos viennent de la boîte de base : ils sont officiels.

Space Marines du Chaos					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
6	2	2B	2B	5	-

c. Marines du Chaos avec armes lourdes

Ils viennent de la boîte de base ; ils sont officiels.

Space Marines du Chaos avec arme lourde					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
4	2	2B	2B	10	Lance-missiles

Lance Missiles : souffle sur les cases adjacentes à celle visée, égal au plus fort des deux nombres indiqués par les dés.

d. Motos



Les Motos ont été développées par votre serviteur ; elles ne sont pas officielles.

Motos du Chaos					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
10	2 (3 contre les tirs)	2R (tire deux fois par tour)	Voir ci-dessous	10+5 (pilote)	Voir ci-dessous

La moto ne peut pas se déplacer en diagonale, ni ouvrir les portes. La valeur blindée du pilote est de 3, mais uniquement contre les tirs venant de l'avant (elle reste à 2 pour les autres tirs et en cas de corps à corps). Le pilote se défend au corps à corps avec 1 dé blanc (il pilote...), mais s'il charge avant de se battre au corps à corps (minimum 2 cases de déplacement), il frappe avec 2 dés rouges (2R). La moto ne peut tirer que sur les figurines situées dans son arc de feu (voir les règles de la Tarentule dans Mission : Dreadnought). La moto peut tirer deux fois par tour. Les adversaires peuvent choisir d'attaquer directement la moto, qui a une valeur blindée de 5 et 1 point de vie (la moto ne riposte pas au corps à corps). Si la moto est détruite, le pilote devient un Space Marine du Chaos ordinaire. La moto rapporte 10 points au joueur qui la détruit. Si le pilote est tué, la moto tombe à terre. N'importe quel Space Marine du Chaos peut remplacer le pilote, mais perd son arme spéciale s'il en avait une.

4) Les Eldars Noirs

Ces mystérieux pirates Eldars, également appelés Raiders, sortent de nulle part et attaquent sans avertissement ni aucune pitié. Ils s'en prennent le plus souvent à des navires ou à des mondes, et ravagent des communautés entières dans une indescriptible soif de sang et de batailles. Ils raffolent de la guerre et du sang et n'ont aucune pitié sur le champ de bataille. Ils semblent même tirer beaucoup de plaisir du malheur et des souffrances qu'ils infligent aux autres. On peut même dire qu'ils ne désirent rien autant que la satisfaction de leurs caprices sadiques et la collecte des âmes torturées des mourants. Les malchanceux qui ne succombent pas sous le feu de leurs terribles armes sont capturés et emmenés dans l'endroit mystérieux et impie que ces pirates considèrent comme leur demeure, pour y être réduits en esclavage. Il est d'ailleurs probable que leur maîtrise de la technologie Warp leur permette de vivre au sein même de cette dimension.

Ces bandes de brigands ont parfois loué leurs services en tant que mercenaires, mais se sont toujours montrés des alliés peu fiables. En effet, les Eldars Noirs ne respectent rien, pas même leurs seigneurs.

Ces guerriers maléfiques adoptent pour leurs uniformes des couleurs crépusculaires.

a. Guerrier Eldar Noir



Les Eldars noirs ne sont pas officiels. Leurs caractéristiques dans Space Crusade sont dérivées de celles des Eldars.

Eldar Noir					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
7	2	1R+1B	3B	6	-

b. Sybarite Eldar Noir



Le Sybarite Eldar Noir n'est pas officiel.

Sybarite Eldar Noir					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
7	2	2B, 2 fois par tour	3B	10	-



5) Les Nécrans

La race Nécran est une race disparue/réapparue. Elle présente un aspect extérieur ressemblant à des guerriers de métal, et des traits psychologiques qui les font préférer l'autodestruction à la défaite ou la capture. Les Nécrans peuvent se téléporter et n'ont pas de reflet dans le Warp. On trouve les premiers écrits parlant d'eux dès 1993, un encart dans le magazine White Dwarf les rendant jouables officiellement en février 98 (en France) avec une gamme de figurines dédiées. Les Nécrans ne bénéficieront cependant de leur codex propre qu'en 2002.

a. Androïdes



Même si l'apparition officielle des Nécrans date de 1993, soit 3 ans après Space Crusade, il est clair dès qu'on pose les yeux sur la figurine de l'Androïde qu'il y a un rapport entre les deux !!

Cette créature fait partie de la boîte de base du jeu ; elle est donc officielle. Libre à vous de l'appeler Androïde ou Nécran !

Androïde					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
4	2	3B	2R	10	-



6) Les Dreadnoughts

a. MK VII



Le MK VII vient de la boîte de base ; il est donc officiel.

Dreadnought MK VII					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
4	4	2B + 2 armes lourdes	2R+2B	25	-

Les armes lourdes représentent des points de vie. Il en a donc 3. Il perd une arme lourde pour chaque point de vie perdu.

- b. MK VIII
- c. MK IX
- d. MK X



7) Démons

Les pouvoirs du Chaos ne sont pas seuls dans l'espace Warp. Les puissances du Chaos sont la matrice du Warp, maintenues cohérentes d'une manière ou d'une autre mais elles sont aussi esclaves des courants générés par celle-ci. En résultat, ils ont créé des serviteurs -les démons du Chaos- qui sont moins liés avec l'Éther. Ils sont séparés de la matrice du Warp et le flux et le reflux du Warp les affectent moins.

Les démons sont des êtres complètement différents de leurs maîtres et sont les plus nombreuses des créatures du Warp. Un démon naît quand une puissance du Chaos donne un peu de son pouvoir accumulé pour créer une entité à part entière. Ce morceau de pouvoir acquiert des sens, des pensées et une signification, donnant une personnalité et une conscience qui se déplace dans le Warp. La puissance peut récupérer le pouvoir et l'indépendance qu'il a donnés à son enfant n'importe quand, ce qui lui en assure la loyauté absolue. C'est seulement la perte de son pouvoir qui peut "tuer" un démon. Son esprit est dissout dans les tourbillons et les courants du Warp. Détruire la forme physique d'un démon ne détruit que sa présence dans la réalité, son essence Warp n'est pas affaiblie.

Les démons n'ont pas d'existence physique dans le Warp mais ils projettent dans la réalité une forme d'un certain type. Leur apparence bizarre et inhumaine indique évidemment leur présence mais aussi leur statut et leur allégeance. Ces formes sans substance sont le reflet des pensées des mortels habitants l'espace réel. Dans le Warp leur forme sera identique. Leur instinct grégaire et leur héritage commun fait que deux démons du même type projetteront la même forme. Leur silhouette vient des reflets des pensées et des sentiments de leur puissance génitrice - les démons de Khorne, par exemple, auront des formes violentes à l'extrême.

Les moins puissants des dieux chaotiques peuvent aussi donner naissance à des démons. Les ondulations de l'espace Warp peuvent créer des puissances mineures à courte durée de vie, certaines peuvent même investir toute leur énergie dans un seul démon. Elles "deviennent" démons et gagnent une certaine indépendance vis à vis des courants incessants du Warp, échangeant la possibilité d'acquérir un pouvoir plus grand contre une certaine stabilité. Ces démons sont des êtres crus et insensés et même selon des critères chaotiques, ils sont fantomatiques, seules les puissances les plus faibles choisissent un tel état.

Il y a un autre groupe de créature dans le Warp. Celles qui n'ont pas ou peu d'allégeance envers les puissances du Chaos. Les Spectres Astraux, les Chiens du Warp ou autres Enslavers sont de ce genre de créatures qui vivent dans le Warp mais qui ne sont pas des créatures du Chaos. Cependant le danger qu'elles représentent pour les hommes n'en est pas pour autant diminué.

Dans l'univers, les démons entrant dans la réalité n'ont pas de formes propres. Ils sont des créatures du Warp sans existence physique, créés par l'énergie des dieux du Chaos. Dans le Warp, un démon n'a pas besoin d'un corps physique mais dans la réalité il lui faut un corps hôte, un mortel.

Les démons peuvent se manifester eux-mêmes dans l'esprit des psykers non protégés qui utilisent le Warp pour manifester leurs pouvoirs. Mais plus communément, les démons pénètrent dans l'espace réel grâce à des cultes secrets d'adorateurs du Chaos qui utilisent des anciens rituels arcanes pour ouvrir un portail dans la réalité. Ces rituels doivent être patiemment préparés, ils sont longs et dangereux, demandent le service de nombreux participants et exigent toujours un sacrifice de sang. Un hôte (volontaire ou pas) est aussi nécessaire.

Les conditions attachées à ces rituels sont telles qu'ils sont limités aux groupes organisés d'adorateurs du Chaos comme les sectes, les bandes de renégats et les Space Marines des légions traîtresses. Ces rituels sont la seule manière d'utiliser les pouvoirs du Chaos sous forme démonique.

8) Les inclassables

a. Bête du Warp

Ces bêtes sont typiquement associées aux Eldars Noirs.



Les Bêtes du Warp sont des créations récentes de Games Workshop, elles ont été adaptées pour Space Crusade par votre serviteur. Elles sont donc non officielles.

Note : vous pouvez utiliser des chiens du Chaos, ça passe très bien aussi !

Bêtes du Warp					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
8	1	NA	3B	4	-

b. Lamias



Les Lamias sont des créatures ressemblant à des chauves-souris qui habitent normalement dans les dômes abandonnés de la sous-ruche, sur Necromunda. Elles se suspendent tête en bas, guettant les imprudents qui leur passeraient dessous. Les Lamias attaquent en enveloppant la tête de leurs proies de leurs ailes de cuir. Puis elles mordent et griffent les yeux, le visage et le cou tout en maintenant l'étreinte de leurs ailes. Si la Lamia n'est alors pas retirée du cou de sa victime très rapidement, celle-ci connaîtra une fin rapide en étouffant.

Les Lamias ont été adaptées à Space Crusade par votre serviteur. Elles sont donc non officielles.

Lamias					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
8	1	-	2B	3	Vol (passent par-dessus les figurines)

c. Zoats



Les Zoats sont d'abord apparus dans la première édition du jeu Rogue Trader (Warhammer 40k), où ils étaient décrits comme une race Xénos séparée des Tyranides (mais à leur service). Ils ont été abandonnés par Games Workshop dès la seconde édition de Warhammer 40k et ils ont depuis été complètement disparus de la circulation (même si on trouve une allusion page 25 du dernier Codex Tyranides). Ils étaient de redoutables combattants, avaient une force et une endurance impressionnantes, et étaient également de puissants psykers. Le lien exact entre les Zoats et les Tyranides est un secret perdu depuis longtemps, mais il semblerait d'après de très anciennes sources que les Zoats n'aient pas été assimilés par les Tyranides, comme d'ordinaire, mais plutôt réduits en esclavage. C'étaient d'imposantes créatures puissantes et étranges, d'apparence centauroïde, avec deux bras musclés et une absence totale de bouche. Les Zoats communiquaient télépathiquement, et étaient très doués pour comprendre les civilisations étrangères (langages, habitudes, pratiques) des autres races ; ils jouaient donc le rôle de diplomates pour l'esprit de la ruche, d'ordinaire pourtant peu enclin aux négociations.

On prétend qu'ils excellaient dans ce rôle, mais les Tyranides cessèrent de les utiliser lorsqu'ils se rebellèrent.

Bien qu'ils soient utilisés pour communiquer avec les autres races, les Zoats étaient des combattants respectables. On les dit sauvage, sans peur et féroces au combat. Malgré cela, leur combat contre les Tyranides ne pouvait connaître qu'une issue, et la plupart des Zoats tentèrent alors de fuir.

Ils furent ainsi les premiers organismes Tyranides à atteindre la Bordure Est, et sont jusqu'à présent les seules entités Tyranides ayant établi un contact avec l'Imperium des hommes. Les Zoats furent traités avec beaucoup de curiosité par leurs interlocuteurs, et on prétend qu'ils voyageaient dans des flottes d'immenses vaisseaux en forme de conque. Cependant, leur physique et leurs contacts fréquents avec les autres races du Secteur, ainsi que leur fréquentes tentatives pour s'installer sur divers mondes amena l'Imperium à les déclarer Xenos Horribilis. Cela déclencha la violente guerre Zorastra-Atilla au 38^{ème} millénaire, qui dura 50 années et culmina par la destruction du dernier de leurs immenses vaisseaux étranges au dessus de la planète Zorastra. Comme il n'y a plus jamais eu signe de vie de ces créatures, il est généralement admis qu'ils ont été exterminés jusqu'au dernier.

Les Zoats ont été adaptés à Space Crusade par votre serviteur. Ils sont donc non officiels.

Zoats					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
6	2	2B	2R	6	-

d. Slanns



Les Anciens sont aussi appelés les Urfolks ou plus couramment les anciens Slann. C'est une race d'humanoïdes amphibiens semblables à des crapauds, elle est réputée pour être la plus ancienne de la galaxie. Ce sont des êtres extrêmement évolués et intelligents, avec une vision philosophique du monde et du warp. Ils auraient trouvé une nouvelle vérité spirituelle qui les aurait détournés de la conquête matérielle, et mené à la décadence. Ils ont développé un immense empire dans le Warp. Ce sont les créateurs de nombreuses races comme les Krorks à la peau verte (les descendants sont les Kroot et les Orks), les Jokaero, les Rashan, les K'nib (premiers Eldars) et les humains.

Leurs décadence serait aussi due à leurs conflit contre les Necrontyr et par extension contre les C'tan. Selon certains, quelques Anciens ont survécus et se sont installés sur la planète de Warhammer Battle, mais selon des sources plus vraisemblables, ils seraient en fait leurs serviteurs, cela dans le but de rejoindre des univers qui n'ont pas forcément de relations.

Quelques individus à moitié fous se trouveraient dans certains Space Hulks...

Les Slanns ont été adaptés à Space Crusade par votre serviteur. Ils sont donc non officiels.

Slanns					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
6	0	2B	2B	3	-

9) Les Eldars

À première vue, les Eldars ressemblent à des humains. Mais en y regardant de plus près, il y a de nombreuses différences. Ils sont un peu plus grands et plus minces. Ils ont les oreilles pointues et la peau pâle. Leurs traits sont plus fins que ceux des humains. Leur cœur bat environ deux fois plus vite que celui des humains. Ils vivent environ 1000 ans mais ne sont adultes qu'à partir de 50 ans environ.

La plupart des Eldars ont un minimum de pouvoirs psychiques et ce sans entraînement. Les Eldars peuvent paraître prétentieux du fait que quoi qu'ils fassent, ils le font souvent mieux que les autres races. Ils sont plus agiles, parlent mieux le langage humain que les humains eux-mêmes. Ils sont également plus intelligents.

Les Eldars ressentent tout plus fortement que les humains, les joies, les peines etc.

Il y a bien longtemps, les Eldars étaient une des races les plus puissantes de la galaxie. Mais ils se vautrèrent dans la luxure, engendrant ainsi une entité démoniaque connue sous le nom de Slaanesh. La naissance de cette divinité tua la plupart des Eldars, n'épargnant que les exodites, des Eldars revenus à une vie plus saine et fruste, et ceux qui pressentaient la catastrophe s'étaient réfugiés à bord de gigantesques vaisseaux-mondes. Quand aux Eldars Noirs, qui perpétuent le mode de vie dépravé d'antan, certains les soupçonnent d'effectuer des sacrifices permanent à Slaanesh pour pouvoir continuer à vivre.

Chaque Eldar porte sur sa poitrine une sorte de bijou, une pierre-esprit. Quand un Eldar meure, son âme est capturée par cette pierre et la pierre est placée dans le "réseau d'infinité" du vaisseau monde (ou de la planète des exodites). La pierre et le réseau d'infinité sont en moelle spectrale ce qui fait qu'ils fusionnent, l'âme parcourant alors le réseau d'infinité rencontrant les autres âmes eldares qui y sont. Si ce n'était pas fait, les âmes eldars dériveraient dans le Warp et seraient dévorées par des créatures démoniaques, surtout Slaanesh qui depuis son réveil aime se nourrir d'âmes eldares.

a. Guerriers Eldars



Les Eldars proviennent de l'extension l'attaque des Eldars. Ils sont donc officiels.

Guerriers Eldars					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
7	2	2B	3B	5	-

b. Guerriers Eldars avec armes lourdes



Les armes lourdes eldares proviennent de l'extension l'attaque des Eldars. Elles sont donc officielles.

Guerriers Eldars avec armes lourdes					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
3	2	Selon arme	3B	10	-

Canon Shuriken : le canon shuriken peut attaquer 3 fois en un tour, en lançant à chaque fois 1 dé rouge et 1 dé blanc. L'Eldar répartir ces attaques avant ou après son déplacement, comme il le souhaite.

Canon Laser : il peut tirer 2 fois par tour, en lançant 1 dé rouge à chaque fois. Il affecte une zone carrée de 4 cases, situées en ligne de vue. Toutes les figurines de cette zone subissent la totalité des dégâts. Il est possible de concentrer les deux tirs sur la même zone, qui subit alors 2 dés rouges de dégâts.

Lance-Missiles : Fonctionne comme celui des Space Marines.



c. Exarque



Les Exarques Eldars sont les leaders des Eldars qui se lancent dans l'exploration des Space Hulks. Ils viennent de l'extension l'attaque des Eldars. Ils sont donc officiels.

Exarque Eldar					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
7	2	2B (tire 2 fois par tour)	3B	10	Cartes Exarque

Un Exarque possède 5 cartes Exarques à choisir en début de partie (parmi 10). A chaque fois qu'il subit une blessure, il doit défausser une de ces cartes. Quand il n'en a plus, il n'a plus qu'un point de vie, comme les autres Eldars.



10) La Garde Impériale

a. Gardes Impériaux



Les pelotons d'infanterie forment la colonne vertébrale de la Garde Impériale. Il s'agit de l'unité de combat la plus répandue et même si sa force réside dans le nombre, elle a accès à un éventail d'armes dévastatrices.

Leurs caractéristiques dans Space Crusade ont été créées par votre serviteur ; ils sont donc non-officiels.

Gardes Impériaux					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
7	1	2B	2B	4	-

b. Gardes Impériaux avec arme lourde



Leurs caractéristiques dans Space Crusade ont été créées par votre serviteur ; ils sont donc non-officiels.

Gardes Impériaux avec arme lourde					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
5	1	2R	2B	8	-

Fuseur :

Lance-plasma :

c. Commissars Impériaux



Les Commissars surveillent les troupes, et veillent au moindre signe de lâcheté ou de sédition. Ils ont le droit d'abattre sans sommation quiconque leur semble avoir un comportement suspect, et les Gardes Impériaux donnent toujours le meilleur d'eux-mêmes quand ces hommes redoutables ne sont pas loin.

Leurs caractéristiques dans Space Crusade ont été créées par votre serviteur ; ils sont donc non-officiels.

Commissars Impériaux					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
7	1	1R+1B	1R+1B	8	Ardeur au combat, 2 points de vie

Ardeur au combat : Tout garde adjacent au Commissar (y compris l'Officier et les Psykers, mais pas les cyber-molosses ni les Ogryns) se sent surveillé, et donne le meilleur de lui-même. Il reçoit 1 dé blanc supplémentaire au combat au corps à corps et au tir.

d. Psykers Impériaux

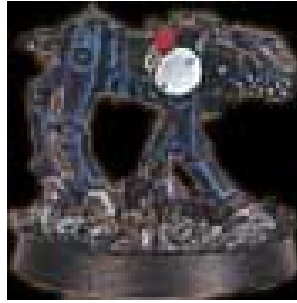


Ces individus taciturnes et solitaires peuvent utiliser leurs pouvoirs psychiques pour conseiller l'officier supérieur du régiment. Ils peuvent transmettre ses ordres, le protéger des attaques psychiques...

Leurs caractéristiques dans Space Crusade ont été créées par votre serviteur ; ils sont donc non-officiels.

Psykers Impériaux					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
7	1	-	2B	4	Rafale Psy

e. Cyber-molosses



Leurs caractéristiques dans Space Crusade ont été créées par votre serviteur ; ils sont donc non-officiels.

Cyber-Molosses Impériaux					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
8	2	-	2R	5	-

f. Officier Impérial



Le Tactics Imperium a recours à des titres précis pour désigner les nombreux grades : les chefs de peloton sont appelés lieutenants, les chefs de compagnie capitaines et ceux de régiments colonels. En pratique, la Garde Impériale est recrutée sur tant de mondes, nombre d'entre eux ayant leur propre dialecte, voire des langues totalement différentes que les titres utilisés peuvent varier grandement.

Leurs caractéristiques dans Space Crusade ont été créées par votre serviteur ; ils sont donc non-officiels.

Officiers Impériaux					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
7	1	1R+1B	2R	10	3 cartes Officier

Les Officiers disposent de 3 cartes Officier. À chaque fois qu'ils subissent une blessure, ils en perdent une. Quand ils n'en ont plus, ils n'ont plus qu'un point de vie.

11) Les Space Marines

a. Eclaireurs



A la fin de son entraînement de base, un Space Marine intègre la Compagnie des Eclaireurs de son chapitre. Les Eclaireurs Space Marines sont rapides et mobiles, et se spécialisent dans les dangereuses missions de reconnaissance derrière les lignes ennemies. Leur commandant est un Sergent Space Marine vétérans dont l'expérience et le courage servent de modèles aux Eclaireurs.

C'est seulement quand un Eclaireur Space Marine a fait ses preuves au combat qu'il est autorisé à porter la précieuse armure énergétique qui montre qu'il fait partie des troupes d'élite de l'Empereur.

Les Eclaireurs Space Marines sont armés d'un pistolet bolter et d'un large couteau de combat. Le commandant Eclaireur Space Marine est lui aussi armé d'un pistolet bolter, mais porte une tronçonneuse à la place du couteau de combat. Un des Eclaireurs Space Marines est équipé d'un canon bolter qui a été spécialement adapté pour tirer des obus feu d'enfer.

Se jeter à couvert

Les Eclaireurs Space Marines sont très agiles et peuvent se jeter à couvert pour éviter une attaque à distance. La seule exception est l'Eclaireur portant le canon bolter, trop alourdi par son arme pour pouvoir esquiver.

Vous pouvez choisir de vous jeter à couvert après que le joueur alien ait déclaré une attaque à distance, mais avant que les dés ne soient jetés. Seuls les Eclaireurs Space Marines attaqués ont le droit de se jeter à couvert.

Bougez l'Eclaireur d'une case, et placez-le sur le flanc sur la case pour montrer qu'il est allongé au sol. Cela signifie peut être que l'adversaire ne peut plus attaquer, puisqu'il est possible qu'il ne voit plus l'Eclaireur dans sa nouvelle case. Si c'est le cas, l'attaque est gaspillée et ne peut pas être utilisée sur une autre cible.

Tant qu'il est sur le flanc, l'Eclaireur ne peut pas bouger et n'est pas autorisé à se jeter à couvert de nouveau. Il jette un dé de moins en cas de combat au corps à corps. En revanche, son armure monte à 2 car il est plus difficile à toucher.

Vous pouvez choisir de relever un Eclaireur quand c'est à lui de se déplacer. Un Eclaireur qui se relève ne se déplace plus que de 6 cases, au lieu des 8 cases habituelles.

i. Eclaireurs

Ils proviennent d'un numéro anglais de White Dwarf ; ils sont donc officiels.

Eclaireurs Space Marines					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
8	1	2B (portée 12)	2B	5	Se jeter à couvert

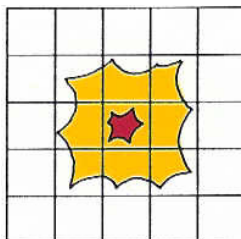
ii. Eclaireurs avec arme lourde

Ils portent un canon bolter, qui peut tirer au choix comme un bolter, ou peut tirer un obus feu d'enfer. Les obus feu d'enfer sont des armes épouvantables. Ils sont faits d'un cristal creux rempli d'un mélange d'acide caustique et de poison mortel. Quand l'obus explose, les débris de cristal déchirent les chairs, tandis que son contenu brûle et empoisonne ses victimes. Un seul obus feu d'enfer peut être chargé dans l'arme à un moment donné, et un nouveau doit être chargé après que le premier soit tiré.

Ils proviennent d'un numéro anglais de White Dwarf ; ils sont donc officiels.

Eclaireurs avec armes lourdes					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
6	1	2R	2B	10	Obus feu d'enfer

L'obus feu d'enfer attaque de la même manière que le lance-missile et jette le même nombre de dés. Une fois l'obus tiré, l'arme doit être rechargée avant de pouvoir à nouveau tirer un obus feu d'enfer. Recharger prend tout un tour à l'Eclaireur qui ne peut alors ni bouger, ni combattre pendant qu'il recharge. L'arme peut cependant être utilisée comme bolter jusqu'à ce qu'elle soit rechargée. Quand l'obus a été tiré, placez un marqueur « Hellfire - Out of ammo » (feu d'enfer – plus de munitions) à côté de la figurine pour montrer qu'elle ne peut plus tirer de nouvel obus jusqu'à ce qu'elle recharge son arme – enlevez alors le marqueur.



iii. Sergents

Le commandant des Eclaireurs est un Sergent Space Marine vétéran dont l'expérience et le courage servent de modèles aux Eclaireurs.

Ils proviennent d'un numéro anglais de White Dwarf ; ils sont donc officiels.

Sergents Eclaireurs					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
8	2	1R+1B (portée 12)	1R+1B	10	Se jeter à couvert

b. Space Marines

Les Space Marines sont les plus puissants être humains de l'univers sombre et désespéré qu'est celui de Warhammer 40000. Mais s'ils font partie de l'humanité, ils sont surtout *sur*-humains, car voulus comme tels. Ils sont supérieurs à l'humain standard, et ce sur tous les niveaux, aussi bien intellectuels que physiques.

Ceci est dû à de multiples interventions chirurgicales, à l'implantation d'organes tiers, génétiquement modifiés, et à une mutation génétique forcée aux radiations et à l'adaptation à leurs nouveaux organes. L'adaptation est douloureuse, mais chaque appelé est conscient de l'issue d'une telle souffrance, celle de devenir l'égal de ses futurs frères d'armes, un des *meilleurs de l'Empereur*.

i. Marines



Les Space Marines proviennent de la boîte de base ; ils sont donc officiels.

Space Marines					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
6	2	2B	2B	5	-



ii. Marines avec Armes lourdes



Ces armes lourdes proviennent de la boîte de base du jeu et sont donc officielles.

Space Marines avec armes lourdes					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
4	2	2R	2B	10	Voir arme ci-dessous.

Canon d'assaut : peut diviser le total obtenu sur les dés entre toutes les cibles visibles.

Lance-Grenades à plasma : tire en ligne droite en affectant toutes les figurines, jusqu'à ce qu'un obstacle soit rencontré.

Lance Missiles : souffle sur les cases adjacentes à celle visée, égal au plus fort des deux nombres indiqués par les dés.



iii. Marines avec armes extra-lourdes



Les armes extra-lourdes ont été introduites par l'extension Mission : Dreadnought. Elles sont donc officielles. Elles ont comme caractéristique commune de faire lancer 3 dés rouges, mais leurs effets spéciaux dépendent de chaque arme extra-lourde. Le canon Tarentule et le Moto sont considérées comme des armes extra-lourdes.

Space Marines avec armes extra-lourdes					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
4	2	2R	3B	10	Voir arme ci-dessous.

Canon-Laser : cette arme peut tirer jusqu'à 3 fois par tour, en lançant à chaque fois 1 dé rouge. La zone touchée est un ensemble de 4 cases formant un carré ; ces cases doivent se trouver en ligne de vue du Marine. Le tireur peut choisir de tirer plusieurs fois dans la même zone : ainsi, s'il tire 3 fois dans le même carré de 3 cases, les figurines en vue subiront 3 dés rouges de dégâts. Ouch.

Canon de Fusion : il fonctionne comme le lance-grenades à plasma, en touchant toutes les figurines en ligne droite jusqu'à un objet solide (mur, porte). Il faut lancer les 3 dés rouges pour chaque figurine touchée.

Faisceau de Conversion : il tire également en ligne droite, comme le canon de fusion. La case la plus touchée est la dernière, qui subit la totalité des 3 dés rouges. L'explosion affecte aussi toutes les cases adjacentes à cette dernière case, qui subissent ce total – 1 de dégâts. Le faisceau touche aussi toutes les figurines situées dans les cases qu'il traverse. Pour connaître les dégâts qu'elles subissent, partez de la dernière case, et retranchez 1 du total pour chaque case que vous parcourez en revenant en arrière vers le tireur. Le tireur lui-même peut d'ailleurs être touché...

iv. Tarentules



Le canon Tarentule est une arme de soutien mobile. Il est constitué de deux parties : son artilleur, un Marine ordinaire, et la Tarentule elle-même. Peu maniable, cet équipage peut se déplacer OU tirer, mais pas les deux à la fois. La Tarentule a été introduite dans l'extension Mission : Dreadnought, elle est donc officielle.

Space Marines avec Tarentule					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
6	2 (4) 6 (canon)	2R	2B	10+5	Voir arme ci-dessous.

L'armure de l'artilleur passe à 4 pour toutes les attaques venant de l'arc de tir de la Tarentule. Si la Tarentule est détruite, l'artilleur devient un Space Marine ordinaire avec fulgurant. Si l'artilleur est tué, n'importe quel Marine peut le remplacer, mais il perd alors son arme lourde ou extra-lourde (s'il en avait une). La Tarentule et son Marine occupent 3 cases (horizontales ou diagonales). Les déplacements sont comptés depuis la case avant. L'équipage peut pivoter de 90 degrés (ou de 180) **autour de sa case centrale**. Ce pivotement est gratuit.

La Tarentule peut tirer 3 fois par tour, de la même manière que le canon-laser. Comme elle possède deux canons jumelés, chaque tir inflige 2 dés rouges (au lieu d'1 pour le canon-laser). En concentrant tous ses tirs dans la même zone de 4 cases, la Tarentule y inflige donc 6 dés rouges de dégâts !

Les cartes Ordres Par section, Déplacez-vous et Feu peuvent permettre à la Tarentule d'accomplir des actions qui lui seraient normalement impossibles (se déplacer et tirer par exemple).

Le joueur qui attaque l'équipage canon-artilleur doit préciser la cible de son assaut : le canon ou l'artilleur.



v. Motos



Les motos Space Marines sont considérées comme des armes extra-lourdes. Elles sont parfois amenées à bord des Space Hulks pour assister les escouades, même si leur maniabilité les limite alors forcément.

Les Motos sont non officielles. Leurs caractéristiques dans Space Crusade ont été écrites par votre serviteur.

Motos des Space Marines					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
10	2 (3 contre les tirs)	2R (tire deux fois par tour si elle ne s'est pas déplacée)	1B (corps à corps en défense) 2R (après charge de 2 cases minimum)	10+5 (pilote)	Voir ci-dessous

La moto ne peut pas se déplacer en diagonale, ni ouvrir les portes. La valeur blindée du pilote est de 3, mais uniquement contre les tirs venant de l'avant (elle reste à 2 pour les autres tirs et en cas de corps à corps). Le pilote se défend au corps à corps avec 1 dé blanc (il pilote...), mais s'il charge avant de se battre au corps à corps (minimum 2 cases de déplacement), il frappe avec 2 dés rouges (2R). La moto ne peut tirer que sur les figurines situées dans son arc de feu (voir les règles de la Tarentule dans Mission : Dreadnought). La moto peut tirer deux fois par tour si elle ne s'est pas déplacée (dans le cas contraire, elle ne tire qu'une fois). Les adversaires peuvent choisir d'attaquer directement la moto, qui a une valeur blindée de 5 et 1 point de vie (la moto ne riposte pas au corps à corps). Si la moto est détruite, le pilote devient un Space Marine ordinaire. La moto rapporte 10 points au joueur qui la détruit. Si le pilote est tué, la moto tombe à terre. N'importe quel Space Marine peut remplacer le pilote, mais perd son arme spéciale s'il en avait une.



vi. Sergents



Les Sergents commandent les escouades de Space Marines déployées dans les Space Hulks. Présents dans la boîte de base, ils sont officiels.

Ils disposent de 6 points de vie, et peuvent être équipés de 3 manières différentes.

Sergent Space Marines avec pistolet fulgurant et hache de puissance					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
6	2	2B	2R	10	6 points de vie
Sergent Space Marines avec gant énergétique et épée de puissance					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
6	2	-	2R+2B	10	6 points de vie
Sergent Space Marines avec fulgurant lourd					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
6	2	2R	2B	10	6 points de vie



vii. Chapelains



Les Chapelains sont des leaders quasi-religieux, vérifiant en permanence que tout ce qu’accomplissent les Marines de leur Chapitre est conforme au Code du Chapitre.

Leurs caractéristiques dans Space Crusade ont été créées par votre Serviteur. Ils ne sont donc pas officiels.

Chapelains Space Marines					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
6	2	2B	2R+1B	15	2 points de vie

Si un Chapelain est adjacent à 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) grâce à la ferveur inspirée par ce leader religieux.

viii. Commandants



Les Commandants Space Marines supervisent habituellement l’exploration du Space Hulk depuis le vaisseau-mère, mais il arrive exceptionnellement qu’ils montent à bord.

Leurs caractéristiques dans Space Crusade ont été créées par votre Serviteur. Ils ne sont donc pas officiels.

Commandants Space Marines					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
6	2	1B+1R	2R+1B	20	3 points de vie

Si un Commandant est adjacent à 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) grâce à la ferveur inspirée par ce leader militaire.

c. Terminators

L'armure Terminator est construite à partir de plaques d'alliage céramite-adamantium, et se révèle incroyablement solide. L'armure est puissamment armée, elle contient aussi un système de survie en milieu hostile ainsi qu'une source d'énergie indépendante. Quasiment tous les chapitres de Space Marines ont des armures Terminator, et entraînent leurs meilleurs éléments à les utiliser. Ces armures sont très précieuses et souvent très anciennes. Beaucoup portent des cicatrices ou des médailles commémorant leurs actions passées, et elles sont traitées avec le respect dû à d'anciens artefacts.

La plupart des Space Marines Terminators sont armés avec un gantelet énergétique et un fulgurant. Parfois, des armures Terminators sont équipées d'une paire de griffes énergétiques ou avec un marteau-tonnerre et un bouclier-tempête. Ces armes rendent les Terminators quasiment invincibles au combat au corps à corps.

Les Space Marines Terminators utilisent également des armes lourdes. Ces armes sont plus grandes et plus dangereuses que les versions portées par les Space Marines en armures énergétiques, car les armures Terminators permettent de porter des poids bien plus importants.



i. Terminators



Les Terminators proviennent d'un numéro anglais de White Dwarf. Ils sont donc officiels.

Terminators Space Marines (fulgurant et gantelet énergétique)					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
4	3	1R+1B	1R+1B	10	-

Terminators Space Marines (marteau-tonnerre et bouclier-tempête)					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
4	3	-	2R	10	Voir ci-dessous.

Marteau-tempête : Le marteau-tonnerre utilise cette énergie pour délivrer des coups d'une force explosive. Les Terminators avec marteau-tonnerre n'attaquent qu'au corps à corps. Un Terminator avec marteau-tonnerre peut attaquer en diagonale.

Auto-destruction du marteau-tonnerre: au lieu d'attaquer, le Terminator peut faire s'auto-détruire le marteau-tonnerre. S'il fait cela, il meurt, mais toutes les figurines adjacentes au Terminator sont attaquées par deux dés d'arme lourde (rouges) et quatre dés d'armes légères (blancs). Un Terminator ne libèrera cette force dévastatrice que quand il se saura perdu mais choisira de vendre chèrement sa vie.

Bouclier-tempête : le bouclier-tempête est utilisé pour éviter les dégâts. Si le Terminator subit des blessures, jeter un dé d'arme lourde (rouge). Le nombre sur le dé indique le nombre de blessures annulées par le bouclier – les blessures annulées n'affectent pas le Terminator.

ii. Terminators avec armes lourdes

Les Terminators proviennent d'un numéro anglais de White Dwarf. Ils sont donc officiels.

Terminators avec armes lourdes					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
4	3	Selon arme	1R+1B	15	-

Canon d'assaut : fonctionne comme celui des Space Marines, mais lance 1 dé blanc supplémentaire.

Lance-flammes lourd : il envoie un jet de produits chimiques brûlants qui prend la forme d'une boule de feu. Le lance-flammes lourd attaque la même zone que le lance-missile (la

case visée et toutes les cases adjacentes). Toutes les figurines dans cette zone seront attaquées par le total des deux dés rouges.

iii. Commandant Terminator

Leurs caractéristiques dans Space Crusade ont été créées par votre Serviteur. Ils ne sont donc pas officiels.

Commandants Terminators					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
4	3	1B+1R	2R+1B	25	3 points de vie

Si un Commandant est adjacent à 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) grâce à la ferveur inspirée par ce leader militaire.

iv. Chapelain Terminator



Les Chapelains sont des leaders quasi-religieux, vérifiant en permanence que tout ce qu'accomplissent les Marines de leur Chapitre est conforme au Code du Chapitre.

Leurs caractéristiques dans Space Crusade ont été créées par votre Serviteur. Ils ne sont donc pas officiels.

Chapelains Terminators					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
4	3	2B	2R+1B	20	2 points de vie

Si un Chapelain est adjacent à 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) grâce à la ferveur inspirée par ce leader religieux.

v. Archivistes Terminator



Les Archivistes des Space Marines sont des psykers très performants entraînés à l'utilisation de leurs pouvoirs au combat. Les Archivistes porte une version spécifique de l'armure Terminator, l'armure Aegis. Elle possède une coiffe psychique modifiée qui entoure la tête de l'Archiviste et l'aide à annuler les attaques psychiques dangereuses. En plus d'un fulgurant ordinaire, les Archivistes portent des armes énergétiques mortelles. Elles sont basées sur une psi-matrice méticuleusement assemblée, qui autorise le psyker à canaliser son énergie au travers de l'arme pour des effets dévastateurs.

Les Archivistes proviennent d'un exemplaire de White Dwarf anglais. Ils sont donc officiels.

Archivistes Terminators					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
4	3	1R+1B	2R+2B	15	Pouvoirs Psy

Pour représenter les pouvoirs psychiques des Archivistes, nous avons créé un set de cartes spéciales à utiliser avec votre jeu de Space Crusade. Nous avons fourni à chaque joueur Space Marine 12 cartes pour représenter quelques unes des capacités psy des Archivistes.

Ces cartes sont réparties en 4 groupes : le groupe Psionique (jaune), le groupe Puissance (rouge), le groupe Télékinésie (vert) et le groupe Temps (bleu). Au début de chaque partie, les joueurs Space marines qui ont un Archiviste dans leur escouade peuvent sélectionner QUATRE cartes parmi ces 12. Vous ne pouvez choisir qu'une carte de chaque couleur.

Si un Archiviste veut utiliser ses pouvoirs psy, le joueur en informe le joueur alien au début du tour et place la carte appropriée, face visible, sur la table. Il ne peut jouer ainsi qu'une carte par tour.

L'Archiviste ne peut faire aucune autre action quand il emploie une carte psy, sauf si les règles disent le contraire. Toutes les cartes psy sont retirées du jeu après leur utilisation.

Note : Ces cartes sont disponibles dans Space Crusade 2, traduites en français.

12) Les Tau

Les Tau (les Tau ne prend jamais de « s » au pluriel) sont une civilisation très jeune, ayant évolué de façon différente selon leur milieu (voir la théorie de la Divergence Adaptative par Frère Zachary Santiago), donnant les castes citées plus loin. Leur seul point commun est leur peau bleu-gris, leur taille moyenne, et leur allure humanoïde. Ils ne détruisent pas leurs ennemis mais les rallient à eux. Ils combattent pour le bien suprême et tentent de fonder un empire basé sur des valeurs d'abnégation pour le bien suprême, quitte à réduire à néant les civilisations s'opposant à leur incorporation dans l'empire. Ils utilisent la technologie afin de détruire ceux qui n'accepteraient pas leur alliance, tel que le fusil à impulsion ou le fusil à plasma. Les Tau se sont entourés de nombreuses civilisations mais celle qui a participé le plus à l'expansion du monde tau est celle des Kroots. Vivant en parenté, ils compensent aisément les défaillances des Tau au corps à corps mais ont la fâcheuse caractéristique de manger leurs victimes. Les Tau espèrent qu'un contact prolongé permettra de leur faire oublier ce rite, mais celui-ci fait en fait partie de la stratégie évolutive des Kroots : en effet, leur ADN ne conserve que les côtés utiles du code génétique de leurs proies, leur conférant ainsi les capacités les plus avantageuses pour le parenté.

Les Tau forment une race jeune et ambitieuse unie dans le but d'apporter à la galaxie le bien suprême. Tandis que l'Imperium s'écroule peu à peu, l'empire Tau croît en puissance dans les bordures orientales. Les Tau proposent aux races qu'ils rencontrent de les rejoindre. Certaines races font maintenant partie de l'empire tel les Kroots, des mercenaires carnivores, et les Vespides. L'empire compte même des humains qui ont rejoint le bien suprême quand l'Imperium s'est retiré du golfe de Damoclès et a abandonné plusieurs groupes d'humains.

La société Tau est divisée en 5 castes:

- la caste de feu qui forme les combattants....
- la caste de l'air qui forme les pilotes spatiaux, les messagers.....
- la caste de la terre, celle des bâtisseurs, des ouvriers, des ingénieurs, des scientifiques....
- la caste de l'eau formée des diplomates, ambassadeurs, marchands,.....
- la caste des éthérés qui dirige l'empire et s'assure que tous les Tau œuvrent pour le bien suprême.

Les Tau ont une espérance de vie d'un peu plus de quarante ans et n'ont aucune aptitude pour le corps à corps. Ils préfèrent le combat à distance et possèdent un arsenal impressionnant. Etant une race non exposée au Warp, les Tau ne comptent aucun psyker dans leurs rangs.

a. Guerriers de feu Tau



Leurs caractéristiques pour Space Crusade ont été créées par votre serviteur. Ils ne sont donc pas officiels.

Guerriers de Feu Tau					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
7	1	1R+1B	1B	5	-

b. Drones Tau



Leurs caractéristiques pour Space Crusade ont été créées par votre serviteur. Ils ne sont donc pas officiels.

Drones					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
6	2	2R	1B	7	-

c. Carnivores Kroots



Les Kroots sont originaires du monde de Pech, et sont une espèce de chasseurs vivant dans des milieux boisés, dont l'apparition n'est pas clairement datée, mais dont la "découverte" par la race Tau date de leur première vague d'expansion.

Organisation

Les Kroots s'organisent sous forme de parentés, sorte de système tribal regroupant les individus de même famille, qui peuvent aussi former des équivalents aux escouades classiques en temps de guerre.

Les parentés sont dirigés par des Mentors, qui agissent tels des chefs de meute, servant aussi de diplomates le cas échéant.

Les Kroots sont avant tout des mercenaires, et ne servent pas que les Tau. Du moment qu'ils sont payés, ils travailleront pour tout le monde, même si ils entretiennent avec les Tau des relations privilégiées.

Anatomie

Les Kroots, grands et bien que d'apparences frêle, possèdent en réalité une musculature dont la puissance est largement supérieure à celle d'un humain normal, de par la densité de leurs fibres musculaires. Ils pratiquent sans problème la nécrophagie, et mangent ainsi les cadavres sur les champs de bataille, quelque soit leur origine. Cette particularité permet aux Kroots d'assimiler certains gènes d'autres espèces: en effet, l'estomac du kroot, qui digère un peu près n'importe quelle matière, peut amener l'individu à assimiler une partie de l'ADN d'un aliment ingurgité, s'il peut lui être utile. Ainsi, les Mentors sont des individus qui ont souvent pris connaissance de cette capacité, pouvant conduire leurs congénères à ingurgiter telle ou telle espèce, afin de modifier en seulement quelques générations, l'ensemble du patrimoine génétique d'une Parenté.

Leurs caractéristiques pour Space Crusade ont été créées par votre serviteur. Ils ne sont donc pas officiels.

Carnivores Kroots					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
7	1	2B	1R+1B	5	-

d. Ethéré



Les Ethérés sont les leaders spirituels du peuple Tau, les guidant sur la voie du Bien Suprême.

Leurs caractéristiques pour Space Crusade ont été créées par votre serviteur. Ils ne sont donc pas officiels.

Ethéré Tau					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
7	1	1R+1B	2B	10/20	Voir ci-dessous.

- Inspiration : Tout Tau qui peut voir l’Ethéré (ligne de vue) reçoit un dé blanc supplémentaire au tir. Cela ne fonctionne pas sur les Drones ou sur les créatures converties (voir plus loin).
- Perte irremplaçable : Si l’Ethéré meurt, les Tau sont complètement démoralisés : cette perte est pour eux irremplaçable. Aussi, l’Ethéré vaut 10 points pour le joueur extra-terrestre, mais enlève 20 points au joueur Tau.
- Points de vie de l’Ethéré : il n’en a pas. Il possède 5 capacités spéciales ou équipements, symbolisées par les cartes Ethéré. Chaque fois qu’il devrait subir une blessure, défaussez une de ces cartes. Quand il n’a plus de carte, il ne lui reste plus qu’un point de vie (comme les autres combattants Tau). Une seule blessure suffit alors à le tuer. Entre deux missions, il peut récupérer la totalité de ses cartes.

13) Les Sœurs de Bataille

Les ténèbres entourant l'Imperium sont palpables, et le danger qu'elles représentent demande à l'humanité courage et détermination. Mais la menace de l'ennemi intérieur est bien plus subtile. Les hérétiques, les mutants et les psykers risquent à tout moment de faire basculer des planètes entières dans l'anarchie, ce qui aurait des conséquences bien plus graves qu'une invasion extraterrestre. C'est pour éviter cela qu'a été créé l'Ordo Hereticus : traquer ces humains déviants et les abattre sans pitié. Les Inquisiteurs Chasseurs de Sorcières peuvent lever des armées d'un simple geste, même s'ils préfèrent généralement faire appel à l'inflexible Adepta Sororitas. Nul n'est à l'abri du châtiment d'un Inquisiteur de l'Ordo Hereticus.

Les membres de l'Adepta Sororitas, plus connues sous le nom de Sœurs de Bataille, sont les puissantes guerrières de l'Ecclésiarchie. Quand les hommes se sont vus interdire de combattre pour le Ministorum, des dévotes se sont levées pour défendre la foi. Leur ferveur envers l'Empereur est égale à celle des Chevaliers Gris et leurs armes et armures aussi puissantes que celles des terribles Space Marines.

L'Ordo Hereticus existe pour surveiller les serviteurs de l'Empereur, et éviter qu'ils ne sombrent dans la corruption. Il est particulièrement vigilant envers les psykers... C'est l'équivalent de l'Inquisition du 41 millénaire, au service exclusif de l'Empereur-Dieu.

La majorité des Ordres Militants est composée de Sœurs de Bataille. Élevées dans les orphelinats de la Schola Progenium, elles sont très disciplinées et entièrement dévouées à l'Empereur. Leur plus grande force est leur foi indéfectible envers Lui, au nom duquel elles apportent aux hérétiques, aux mutants et aux sorciers le châtiment qu'ils méritent.

(textes extraits du site de Games Workshop présentant les Chasseurs de Sorcières)



a. Sœurs de Bataille



Leurs caractéristiques pour Space Crusade ont été créées par votre serviteur. Elles ne sont donc pas officielles.

Sœurs de Bataille					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
7	2	2B	2B	5	Foi

b. Sœurs de Bataille avec armes lourdes

Leurs caractéristiques pour Space Crusade ont été créées par votre serviteur. Elles ne sont donc pas officielles.

Sœurs de Bataille avec armes lourdes					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
5	2	Selon arme	2B	5	Foi

Lance-flammes : 2 dés rouges, affecte toutes les figurines recouvertes par le gabarit.

Fulgurant : 2 dés rouges, fonctionne comme le canon d'assaut.

Bolter lourd : 2 dés rouges et 1 dé blanc.



c. Sœur Supérieure



Leurs caractéristiques pour Space Crusade ont été créées par votre serviteur. Elles ne sont donc pas officielles.

Sœur Supérieure					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
7	2	2B	2R	10	Foi

d. La Foi

Les Sœurs de Bataille n'ont pas de cartes d'Ordre. Elles utilisent leur Foi aveugle en l'Empereur-Dieu pour accomplir des actes de foi.

Les Sœurs commencent avec 6 points de Foi. Elles en gagnent un à chaque fois qu'un membre de leur escouade est tué (Martyre). Le total maximum de points de foi que peut posséder une escouade est de 6.

En dépensant un point de Foi, les Sœurs peuvent tenter d'invoquer un acte de foi. **Ce point de Foi est perdu, que l'acte réussisse ou pas.** On ne peut tenter un acte de foi qu'une fois par tour d'un joueur. Cela signifie que le joueur des Sœurs peut en invoquer un pendant son tour, et également un autre pendant le tour du joueur extra-terrestre (le seul qui peut alors être utilisé est l'Esprit du Martyr, pour tenter de sauver une Sœur).

Les voies de l'Empereur étant impénétrables, dépenser un point de Foi ne suffit pas à garantir la réussite du miracle attendu. Il faut en plus effectuer un test. Il consiste à lancer un dé (rouge ou blanc, selon l'acte de foi). Si le dé montre un résultat autre que zéro, le miracle se produit.

Les 4 actes de foi possibles sont : la main de l'Empereur, le Divin Guide, la Passion et l'Esprit du Martyr. Le joueur des Sœurs choisit quel acte de foi il souhaite invoquer ; il a parfaitement le droit de tenter plusieurs fois le même acte de foi au cours de la partie.

Main de l'Empereur : + 1 dé rouge au combat corps à corps de toute l'escouade.
Test : ne pas faire zéro avec un dé rouge.

Divin Guide : +1 dé rouge au combat à distance de toute l'escouade. Test : ne pas faire zéro avec un dé rouge.

Passion : toute l'escouade attaque deux fois, avant ou après le déplacement, au contact ou à distance. Test : ne pas faire zéro avec un dé blanc.

Esprit du Martyr : alors qu'une Sœur semblait tuée, elle est miraculeusement indemne. Test : ne pas faire zéro avec un dé blanc. Si c'était la Sœur Supérieure, elle revient au nombre de points de vie qu'elle avait juste avant l'attaque qui a failli la tuer.

14) Les Squats



Les squats sont l'extrapolation des nains à l'univers de *Warhammer 40,000*. Ils descendent de colons humains ayant évolué différemment après plusieurs millénaires sur des planètes à forte gravité, mais riches en minéraux.

Ils sont trapus, portent souvent la barbe ou des moustaches, apprécient la bière, et sont d'excellents combattants.

Les squats sont un des « peuples disparus » de l'univers de *Warhammer 40 000*. Ils étaient présents dans les premières et secondes éditions du jeu, mais ont disparu depuis avant la troisième édition, le *codex* qui devait leur être consacré n'étant en fait, jamais paru.

Le *Codex Imperialis* de la version 2 de *Warhammer 40K* parle d'un système politique de 700 guildes qui régit les mondes miniers squats. Comme pour *Warhammer* avec les nains, les squats haïssent plus que tous les orks et ont une très bonne mémoire, ce qui fait d'eux de grands rancuniers. Ils n'ont pas d'aversion pour la technologie comme les Technoprêtres de Mars de l'Adeptus Mechanicus, même s'ils utilisent le même arsenal : armes à bolts principalement, haches et armes de corps à corps et gilet pare-balles ou armure carapace. Seulement trois profils d'unité étaient sortis. Ce sont l'équivalent des nains de l'univers de *Warhammer Fantasy Battle*. On y retrouve à peu près les mêmes unités, comme les Brise-fer par exemple.

Ces règles n'ont plus cours ni dans la V3 ni dans la V4 de *Warhammer 40,000*, ils ne sont donc plus sur le marché en tant que figurines.

Les Squats auraient été exterminés par une flotte-ruche tyranide.

Leurs caractéristiques pour Space Crusade ont été créées par votre serviteur. Ils ne sont donc pas officiels.

Squats					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
5	1	2B	3B	5	-



15) Les Ogryns



Les Ogryns sont des abhumains à la taille gigantesque et à la carrure impressionnante. Ils sont utilisés au sein de la garde impériale pour servir de soutien aux fantassins au corps à corps.

Les Ogryns mesurent en moyenne entre 2 mètres et 2 mètres 50 et sont extrêmement massifs, d'où une force et une endurance au combat bien supérieure à celle d'un humain normal. Néanmoins, ils font preuve d'une certaine stupidité, ce qui rend l'influence de l'entraînement limitée. Ils apprécient peu les endroits confinés, et préfèrent évoluer à pieds que transportés par un véhicule quelconque.

Leurs caractéristiques pour Space Crusade ont été créées par votre serviteur. Ils ne sont donc pas officiels.

Ogryns					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
7	2	1R+1B	2R	10	2 points de vie