

# CHAOS

n°12

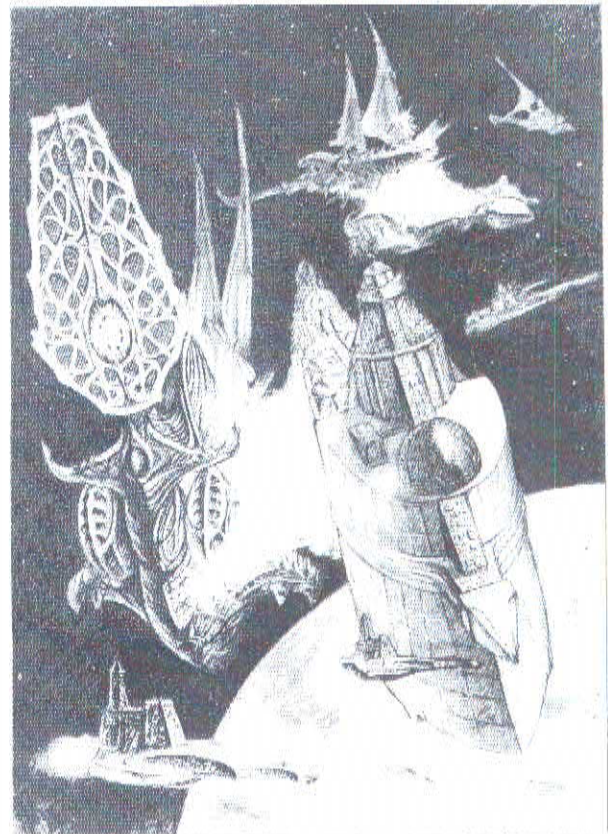
OCTOBRE 1991

SPACE FLEET Règles Avancées - SPACE HULK

## NECROMUNDA

Première partie d'une campagne de SPACE HULK  
par Dean H Bass

Rien ne va plus sur le monde-riche Necromunda : la révolte de l'une des spires conduit à la découverte d'un nid de genestealers. Après le massacre des forces planétaires envoyées pour anéantir le foyer d'infection, le seul recours semble être l'intervention des marines en garnison sur la planète. Si les stealers devaient se répandre dans les spires de Néromunda, la stérilisation de la planète et de ses milliards d'âmes risquerait de devenir nécessaire



## SPACE FLEET

Règles avancées

par Simon Forrest, Jervis Johnson, Andy Jones et Rick Priestley

CHAOS, mensuel publié par AGMAT 79 av. RASPAIL 94250 GENTILLY.

Directrice de publication : Danièle Gaudry

Traductions et mise en page : Alain Boisseau.

Impression : Imprimerie Grenier, Gentilly.

SPACE FLEET, SPACE HULK, DEATHWING, GENESTEALER, SPACE MARINE, CYCOPX, TITANICUS et ADVANCED HEROQUEST sont des marques déposées GAMES WORKSHOP Ltd. Tous droits réservés. Games Workshop et le logo Games Workshop, Citadel Miniatures et le logo Citadel Miniatures sont des marques déposées GAMES WORKSHOP Ltd. Tous droits réservés.

Tous les sujets traités dans CHAOS et toutes les illustrations reproduites dans CHAOS sont propriété de GAMES WORKSHOP Ltd et ne peuvent être reproduits sans autorisation préalable.

Copyright Games Workshop Ltd 1991

Dépôt légal à la date de parution.

**GAMES  
WORKSHOP**

Pour continuer à enrichir vos batailles de l'espace, voici de nouvelles phases de jeu qui vous permettront de jouer les abordages, les captures de vaisseaux et les réparations des appareils endommagés. Vous trouverez également deux nouveaux vaisseaux : un impérial et un eldar. D'autres vaisseaux seront traités dans nos prochains numéros.



# SPACE FLEET

## REGLES AVANCEES

### NOUVELLES REGLES

#### SEQUENCE DE JEU

Les nouvelles règles présentées dans ce numéro de CHAOS ajoutent de nouvelles phases à la séquence de jeu.

La nouvelle séquence de jeu de chaque tour est maintenant :

- 1) Choix des ordres
- 2) Mouvements
- 3) Eperonnages
- 4) Tirs
- 5) Abordages
- 6) Réparations

#### Choix des ordres

Placez comme d'habitude vos pions d'escadrilles sur votre fiche de contrôle selon les ordres que vous désirez donner. Maintenant, vous pouvez également donner des ordres de reformation à vos escadrilles pour modifier leurs formations. Lorsque vous avez donné vos ordres, vérifiez les points suivants et faites le nécessaire :

**Castellans** : pour chacun de vos castellans, mettez le générateur de bouclier en position allumée ou éteinte et placez, si besoin est, le pion approprié.

**Goliaths** : pour chacun de vos goliaths, décidez s'il y a largage de carburant et en quelle quantité. Placez les pions appropriés (les règles concernant les goliaths seront présentées dans un prochain CHAOS).

**Reformations** : si vous avez à reformer des escadrilles, faites-le maintenant.

**Torpilles** : retirez les pions de torpilles «recharge» déjà présents sur vos vaisseaux. Remplacez les pions de torpilles «tirée» par des pions «recharge».

#### Mouvements

Déplacez toutes vos escadrilles selon les ordres que vous leur avez donné. Déplacez ensuite les vaisseaux désemparés qui dérivent d'1 case ou qui avancent à pleine vitesse (selon l'indication du pion placé sur le socle du vaisseau).

#### Eperonnages

Comme précédemment : voir CHAOS n°11.

#### Tirs

Comme précédemment. Après avoir effectué tous les tirs, déterminez pour chaque vaisseau détruit s'il est désemparé ou s'il a explosé.

#### Abordages

Les vaisseaux qui n'ont pas tiré et qui se trouvent dans une case adjacente à un vaisseau ennemi désemparé peuvent lancer un abordage. Si des contre attaques suivent l'abordage, résolvez-les tout de suite (les règles concernant les abordages seront présentées dans un prochain CHAOS).

#### Réparations

Si vous avez des vaisseaux désemparés ou ayant subis des dommages critiques, lancez les dés pour les réparer. Si un vaisseau désemparé doit bouger, tirer ou exploser, résolvez la situation tout de suite.

#### REFORMATION

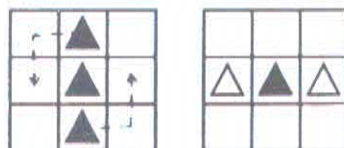
Jusqu'ici, chacune de vos escadrilles devait garder la même formation du début à la fin d'une bataille, même si certains vaisseaux étaient détruits. L'ordre de reformation vous permet de réorganiser vos escadrilles d'une autre façon. Une escadrille qui change de formation ne peut pas effectuer d'autre mouvement lors de ce tour.

Lorsque vous désirez reformer une ou des escadrilles, placez les pions de ces escadrilles sur la case «sur place» de votre fiche de contrôle et posez par-dessus un pion «reform.».

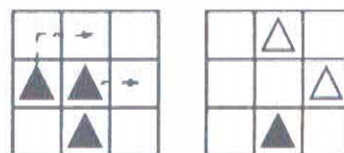
Avant d'effectuer vos mouvements, annoncez à votre adversaire si vous reformez des escadrilles. Les reformations ont lieu avant les mouvements. Si les deux camps ont des reformations à effectuer, ils le font tour à tour, escadrille par escadrille.

Pour reformer une escadrille, laissez l'un des vaisseaux immobile. Les autres vaisseaux peuvent être déplacés d'une case dans n'importe quelle direction mais en gardant la même orientation. Vous devez évidemment donner à vos escadrilles une formation autorisée, c'est à dire que chaque vaisseau doit être adjacent à au moins un autre. S'il est impossible de combler les brèches entre les vaisseaux d'une escadrille (par exemple lorsqu'une escadrille très nombreuse a subi beaucoup de pertes), mettez les vaisseaux isolés aussi près que vous le pouvez du reste de la formation.

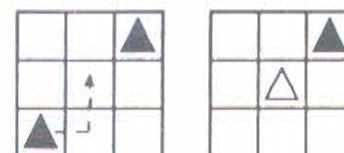
#### EXEMPLES DE REFORMATIONS



Le vaisseau central reste immobile et l'escadrille passe d'une formation en colonne à une formation en ligne.



Le vaisseau à l'arrière reste immobile, les deux vaisseaux de l'avant ne se déplacent que d'une case mais la formation devient totalement différente.



Le vaisseau de l'avant reste immobile alors que l'escadrille se remet en formation après la perte d'un appareil.



## POINTS DE VICTOIRE

Jusqu'ici, le vainqueur de la bataille était le dernier joueur à avoir des vaisseaux en jeu. Les règles sur les vaisseaux désem- parés et capturés permettent de mettre en place un système de points de victoire.

Dans le système de base que nous donnons ici, vous gagnez des points de victoire en détruisant, en capturant ou en rendant désemparé des vaisseaux adverses.

Nous verrons plus tard que certains types de vaisseaux marquent des points de victoire grâce à des actions spécifiques.

La bataille se termine lorsqu'un seul des deux camps a encore des vaisseaux en jeu. Les joueurs font alors le décompte de leurs points de victoire, celui qui en a le plus a gagné.

### Points de victoire

Chaque ennemi détruit :

Chaque ennemi désemparé : 1/2 valeur en points du vaisseau désemparé

Chaque ennemi capturé : 2 x valeur en points du vaisseau capturé

Chaque ennemi hors du plateau :

1/2 valeur en points du vaisseau en fuite

Chaque vaisseau n'est compté qu'une fois : s'il entre dans plusieurs des catégories ci-dessus, ne prenez en compte que celle qui rapporte le plus (ex : si un vaisseau est désemparé puis détruit, ne marquez que les points pour sa destruction).

# VAISSEAUX DESEMPARES

**3 Désemparé : droit devant à pleine vitesse**

Les moteurs sont complètement surchargés et fonctionnent au maximum. Le vaisseau fonce droit devant à sa vitesse maximale : il ne peut ni tourner ni ralentir. Pour les vaisseaux à voile solaire, la vitesse maximale dépend, comme d'habitude, de l'orientation de l'appareil par rapport au vent.

**4 - 6 Détruit**

Retirez le vaisseau du jeu : les dommages qu'il a subi l'ont réduit en pièces détachées.

**7 Détruit : course folle**

Le vaisseau devient incontrôlable alors que ses moteurs lâchent toute leur énergie en un spasme final avant d'exploser. Faites lui relâche immédiatement la même manœuvre que lors de la phase de mouvement précédente.

S'il finit sa course dans la même case qu'un autre vaisseau, ce dernier subit 1D6 de dommages à cause de l'explosion. Le vaisseau fou est ensuite retiré du jeu.

**8+ Détruit : explosion spectaculaire**

Les incendies ravagent l'armurerie, les générateurs laser, les moteurs à plasma et les réservoirs de carburant, provoquant une gigantesque explosion. Retirez immédiatement le vaisseau du jeu.

Lancez ensuite dans le couvercle un nombre de dés égal aux points de dommages originaux du vaisseau détruit. La case centrale du couvercle représente l'emplacement du vaisseau détruit, les cases adjacentes à la case centrale représentent les cases adjacentes à celle du vaisseau détruit.

Si un dé tombe dans une case contenant un vaisseau, ce dernier subit des dommages égaux au résultat de ce dé. La section affectée est celle orientée vers le centre de l'explosion.

## NOTE SUR LES ESCADRILLES

Lorsqu'un vaisseau subit un dommage critique qui réduit sa vitesse à 1, il cesse de faire partie de son escadrille et doit être représenté par un pion d'escadrille à part (vous pouvez colorier ce pion pour le distinguer des autres).

Si le dommage critique est réparé (voir les règles de réparation), le vaisseau continue de se déplacer tout seul. Il pourra réintégrer son escadrille s'il arrive dans une case adjacente à l'un des vaisseaux de celle-ci et que vous donnez un ordre de reformation à l'escadrille.

Un vaisseau désemparé cesse de faire partie de son escadrille. Si ses moteurs arrivent à être réparés, ce vaisseau doit être représenté par un pion d'escadrille à part (vous pouvez colorier ce pion pour le distinguer des autres).

## ERRATA

**CHAOS n°11, page 15**

Dans le tableau de la Flotte Impériale, le nombre correct de Cobras par escadrille est 4 et non pas 1.

**CHAOS n°11, page 5**

Une erreur a été commise dans la fiche de vaisseau de l'IRON-CLAD : les portées en cases de ses armes ne sont pas 1-3, 4-6 et 7-9 mais 1-2, 3-4 et 5-6.

D'autre part, la puissance de ce vaisseau porte sa valeur en points à 100 au lieu de 80.

## DOMMAGE FATAL

Lorsqu'un vaisseau est réduit à 0 points de dommages, laissez-le sur le plateau de jeu et placez un pion de dommage 0 près de lui. Une fois que tous les tirs ont été effectués, lancez le dé pour chaque vaisseau à 0 points de dommages et consultez le tableau ci-dessous pour déterminer s'il est détruit ou désemparé.

Les vaisseaux ayant déjà subi des dommages critiques sont affaiblis et ont plus d'exploser : ajoutez +1 à votre jet de dé pour chaque pion de dommage critique placé près du vaisseau.

**Note : ne lancez pas le dé pour les destroyers Cobra, ils sont toujours détruits lorsqu'ils reçoivent un tir au but.**

## VAISSEAUX DESEMPARES

**1 Désemparé : immobilisé**

Les moteurs sont complètement démolis et le vaisseau ne peut plus bouger du tout : il ne peut même pas changer d'orientation.

**2 Désemparé : dérive d'1 case**

Les moteurs fonctionnent par intermittence et le vaisseau dérive d'une case par tour : lancez un dé à chaque tour pour déterminer



## APPAREILS DESEMPARES

Si un vaisseau est désemparé, retirez-en tous les pions de dommages critiques, laissez-y le pion de dommage 0 et les pions de boucliers qui lui restent (ces boucliers sont toujours en activité).

Placez maintenant deux nouveaux pions près du vaisseau : «désemparé : armes» et le pion «désemparé : moteurs» approprié selon les résultats du tableau précédent.

Un vaisseau désemparé ne peut pas tirer et se déplace selon les instructions du pion «moteur» posé près de lui.

## REPARATIONS

Il existe une possibilité pour que l'équipage arrive à remettre en état un ou plusieurs des systèmes vitaux d'un appareil désemparé, même si ce n'est que temporairement. Voyez la phase de réparations.

## DESTRUCTION DES VAISSEAUX DESEMPARES

A chaque fois qu'un vaisseau désemparé est touché par un tir que ses boucliers (toujours en action) n'ont pas absorbé, lancez un dé et consultez le tableau suivant. Ajoutez +1 par dé qui a touché en faisant un résultat de 6.

D6	Résultat
1 - 3	Aucun effet
4 - 6	Détruit
7	Détruit ; course folle
8+	Détruit ; explosion spectaculaire

Les trois derniers résultats ont les mêmes effets que sur le tableau des vaisseaux désemparés.

# ABORDAGES

Tous les vaisseaux de guerre transportent des troupes entraînées spécialement à l'abordage des navires ennemis. Lorsqu'un vaisseau a été réduit à l'impuissance par des bordées et des torpilles, des équipes d'abordage sont parfois lancées contre lui afin de le capturer. L'attaquant vient bord à bord avec le vaisseau désemparé et lance des milliers d'hommes à l'assaut. Les vaisseaux possèdent à cet effet des téléporteurs et des navettes à court rayon d'action. Bien que ces moyens de transport servent surtout à transborder les hommes et le ravitaillement lors des escales dans des systèmes planétaires, ils s'avèrent également utiles à des fins militaires.

Des équipes d'élite de troupes d'assaut, habituées au combat desespéré à l'intérieur des vaisseaux, sont téléportées dans des secteurs clés comme la passerelle, la salle des machines et les salles de contrôle des armes. Pendant ce temps, d'autres troupes atterrissent dans les baies de lancement ou font entrer leurs navettes dans les trous de la coque.

Certains vaisseaux sont même équipés de torpilles d'abordage qu'ils tirent sur les appareils ennemis. Les torpilles percent un trou dans la coque et leur avant s'ouvre aussitôt, vomissant des soldats lourdement armés qui ouvrent immédiatement le feu sur les défenseurs et s'enfoncent dans les entrailles du vaisseau.

L'abordage d'un vaisseau ennemi, même désemparé et dérivant dans l'espace tous ses systèmes d'armes grillés, est loin d'être sans danger. Les téléporteurs sont souvent imprécis et les équipes d'abordage se retrouvent dans des labyrinthes de couloirs étroits, devant combattre pour atteindre leur objectif. Ou bien l'ennemi attend les navettes de pied ferme et le débarquement tourne à la bataille rangée contre des défenseurs bien armés.

Un vaisseau désemparé peut même repousser l'abordage et lancer une contre-attaque sur l'autre vaisseau à l'aide de ses propres téléporteurs et navettes. Il est arrivé qu'un vaisseau attaquant soit capturé par les troupes d'assaut du vaisseau désemparé qu'il avait abordé !

## ABORDAGE D'UN VAISSEAU

Ces règles sont optionnelles : ne les utilisez que si tous les joueurs sont d'accord. Il y a deux bonnes raisons pour vouloir capturer un vaisseau ennemi. D'abord un vaisseau capturé rapporte deux fois plus de points de victoire qu'un vaisseau détruit, ensuite, si vous arrivez à capturer un vaisseau et à le réparer il combattra dans vos rangs pendant toute la bataille.

On ne peut aborder que des vaisseaux désemparés. Pour aborder un vaisseau désemparé, votre vaisseau doit se trouver dans une case adjacente, verticalement, horizontalement ou même en diagonale. L'orientation des vaisseaux n'a pas d'importance.

Vous ne pouvez pas aborder si vous avez ouvert le feu lors de la phase de tir du même tour (vous pouvez marquer les vaisseaux qui ont tiré avec des pions retournés pour les reconnaître).

Pour résoudre l'abordage, considérez les **Forces d'Abordage** (FA) des deux vaisseaux. La force d'abordage d'un vaisseau est égale à son nombre initial de points de dommages. Lancez ensuite un dé et appliquez au résultat les modificateurs suivants puis consultez le tableau des résultats.

### Modificateurs

FA de l'attaquant supérieure de 1 à 3 points :	+1
FA de l'attaquant supérieure de 4 à 5 points :	+2
FA de l'attaquant supérieure de 6 points ou + :	+3
FA du défenseur supérieure de 1 à 3 points :	-1
FA du défenseur supérieure de 4 à 5 points :	-2
FA du défenseur supérieure de 6 points ou + :	-3
Contre-attaque à partir d'un vaisseau désemparé :	-1

### Résultats des abordages

#### 1 ou moins : Contre-attaque

Les équipes d'assaut ont été facilement neutralisées par les défenseurs qui peuvent profiter de l'occasion pour lancer à leur tour une offensive de leurs troupes d'abordage. Le joueur contrôlant le vaisseau attaqué peut choisir ou non de lancer une contre-attaque. Si cela ne l'intéresse pas, considérez ce résultat comme «attaque repoussée» (ci-dessous).

Si le joueur décide une contre-attaque, il lance immédiatement un dé, applique le modificateur approprié (il est maintenant l'attaquant) et consulte ce tableau : il est ainsi possible de capturer le vaisseau qui vous a abordé.

Si le résultat de cette contre-attaque est une nouvelle contre-attaque, elle a lieu immédiatement, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un autre résultat ait été obtenu.

#### 2 à 4 : Attaque repoussée

Après un rude combat dans les coursives et les salles du vaisseau attaqué, les équipes d'abordage doivent se replier. Les deux joueurs gardent le contrôle de leur vaisseau.

Si les deux vaisseaux sont toujours en contact au prochain tour, l'attaquant pourra lancer un nouvel abordage.

#### 5 et plus : Vaisseau capturé

Les équipes d'assaut s'emparent des points clés du vaisseau attaqué, les défenseurs sont tués ou doivent se rendre. Placez un pion «capturé» sur le vaisseau, il appartient maintenant aux forces de l'attaquant.

L'attaquant essaiera de réparer le vaisseau lors des phases de réparations.

Si l'ennemi détruit un vaisseau que vous lui avez capturé, vous perdez les points de victoire de la capture mais c'est vous qui gagnez les points de victoire pour sa destruction.

Si l'ennemi recapture le vaisseau, il ne gagne aucun point de victoire pour cela et vous gagnez les points de victoire pour avoir rendu le vaisseau désemparé.



# REPARATIONS

Lorsque les phases de tir et d'abordage (si vous utilisez ces règles) ont été effectués, vous pouvez essayer de réparer les dommages qu'ont subis vos vaisseaux. Il existe deux sortes de réparations : réparation des vaisseaux désemparés et réparation des dommages critiques.

Vous pouvez tenter de réparer autant de vaisseaux que vous le désirez mais vous ne pouvez lancer les dés qu'une fois par tour pour chaque vaisseau.

## VAISSEAUX DESEMPARES

Vous pouvez lancer les dés pour chaque vaisseau devenu désemparé au tour précédent ou avant ; pas pour les vaisseaux devenus désemparés ce tour-ci. Lancez 2D6 et consultez le tableau des réparations des vaisseaux désemparés. Notez bien que même réparé, un vaisseau désemparé reste à 0 points de dommages. S'il est touché par la suite, vous devrez consulter le tableau de destruction de vaisseaux désemparés.

## TABLEAU DE REPARATION DES VAISSEAUX DESEMPARES

### 2 - 3 Détruit : explosion spectaculaire

L'équipage perd sa bataille contre les réacteurs en surcharge et le vaisseau explose, en une gigantesque boule de feu. Retirez immédiatement le vaisseau du jeu. Lancez ensuite dans le couverte un nombre de dés égal aux points de dommages originaux du vaisseau détruit. La case centrale du couvercle représente l'emplacement du vaisseau détruit, les cases adjacentes à la case centrale représentent les cases adjacentes à celle du vaisseau détruit. Si un dé tombe dans une case contenant un vaisseau, ce dernier subit des dommages égaux au résultat de ce dé. La section affectée est celle orientée vers le centre de l'explosion.

### 4 - 5 Détruit

Le vaisseau explose, succombant à ses blessures ; retirez-le du jeu.

### 6 - 7 Aucun effet

L'équipage n'arrive pas à réparer et la situation reste la même ; relancez au prochain tour.

### 8 Mouvement 1 case

Les moteurs se remettent brièvement en marche avant de stopper de nouveau. Vous pouvez immédiatement effectuer un manœuvrer à vitesse 0 ou 1 (sauf dans la colonne super-manœuvrable). Au tour suivant, le vaisseau continuera de suivre pour son mouvement les instructions de son pion «désemparé : moteurs». Relancez au prochain tour.

### 9 Tir

Les systèmes de tir se remettent brièvement en marche avant de stopper de nouveau. Vous pouvez immédiatement effectuer un tir avec l'arme du vaisseau de votre choix. Au tour suivant, le vaisseau ne tirera pas. Relancez au prochain tour.

### 10 Moteurs réparés

L'équipage a réussi à réparer les moteurs de manière à ce qu'ils tiennent le coup jusqu'à la fin de la bataille ; retirez le pion «désemparé : moteurs». À partir du prochain tour, le vaisseau se déplacera normalement. Représentez-le par un pion d'escadrille spécial car il ne fait plus partie d'aucune escadrille. Ne relancez plus sur ce tableau : les armes ne pourront pas être réparées.

### 11 Armes réparées

L'équipage a réussi à réparer les armes de manière à ce qu'elles restent utilisables jusqu'à la fin de la bataille ; retirez le pion «désemparé : armes». À partir du prochain tour, le vaisseau pourra tirer normalement.

## 12 Moteurs et armes réparés

Ne relancez plus sur ce tableau : les moteurs ne pourront pas être réparés. L'Par m tactile l'équipage a réussi à réparer les moteurs et les armes. Retirez les pions «désemparé : moteurs» et «désemparé : armes». À partir du prochain tour, le vaisseau se déplacera et tirera normalement. Représentez-le par un pion d'escadrille spécial car il ne fait plus partie d'aucune escadrille. Ne relancez plus sur ce tableau.

## DOMMAGES CRITIQUES

Vous pouvez lancer les dés pour chaque vaisseau ayant subi des dommages critiques au tour précédent ou avant ; pas pour les vaisseaux ayant subi des dommages critiques ce tour-ci. Lancez 1D6 pour chaque vaisseau concerné quelque soit le nombre de dommages critiques qu'il ait subi.

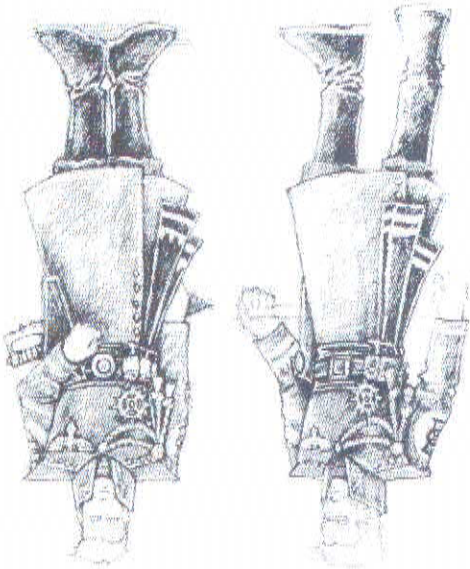
Sur un résultat de 1 à 5, rien ne se produit : les équipes de réparation continuent leur travail et vous relancez le dé au prochain tour.

Sur un résultat de 6, vous pouvez retirer un pion de dommage critique au vaisseau : le travail acharné des mécaniciens et les prières des techno-prêtres ont réparé l'avarie. Si le vaisseau a subi plusieurs dommages critiques, enlevez le pion de votre choix, les autres dommages devront être réparés plus tard et vous relancerez le dé au prochain tour. Seuls les dommages critiques marqués par des pions peuvent être réparés (le dommage «explosion du magasin», par exemple prend effet immédiatement et n'est pas représenté par un pion, il ne peut donc pas être réparé).

Un vaisseau qui a subi des dommages critiques lors de ce tour et qui en avait déjà subi lors de tours précédents ne peut réparer que ceux des tours précédents.

## Générateurs de boucliers

Si vous réparez le dommage critique «boucliers abattus», lancez un D6 pour déterminer combien de boucliers vous récupérez. Disposez ces boucliers entre les sections de votre vaisseau comme vous le désirez du moment que le nombre de boucliers dans chaque section ne dépasse pas le nombre d'origine.



LES GOODWIN



# VAISSEAUX

## CUIRASSE TYRANT

Le Tyrant est assez similaire au vaisseau de ligne Emperor. Chaque type de vaisseau porte dans sa conception le signe distinctif du chantier dont il est issu.

Les chantiers orbitent autour des mondes-forges de l'Adeptus Mechanicus. Ces mondes sont d'immenses usines, leur surface est couverte de complexes industriels, de hauts-fourneaux volcaniques, de cheminées hautes comme le ciel, de carrières abyssales et des grandes forteresses-ateliers des ordres titaniques.

L'Emperor, le Dominator et le Tyrant sont des produits typiques des chantiers de Jupiter. Des quais et des ateliers ciment la planète comme un anneau de lunes où vivent des millions de serviteurs, de techniciens et de drones qui travaillent aux navires de guerre impériaux sous les ordres des artisans et des techno-prêtres. Chaque vaisseau représente un immense programme et beaucoup de travailleurs ne voient pas de leur vivant le fruit de leurs efforts.

Bien qu'il ressemble à l'Emperor, le Tyrant est beaucoup plus maniable. Il peut tenter de déborder l'ennemi pour le prendre sous son feu au lieu de ne compter que sur sa masse et ses puissants projecteurs de boucliers.

Comme l'Emperor, le Tyrant possède un grand éperon énergétique à la proue. Avec sa maniabilité et sa vitesse, un Tyrant se met facilement en position d'éperonnage pour littéralement se creuser un passage à travers la flotte ennemie.

Le Tyrant remplit le même rôle que le cuirassé Gothic : ramenant à la raison les systèmes rebelles, sauvagardant la paix impériale et composant la base des flottes en lutte contre les pirates ou les raiders étrangers.

### Bonus d'éperonnage

Dans les éperonnages frontaux et dans les éperonnages latéraux ou arrière dont il est l'attaquant, le Tyrant a droit à un bonus supplémentaire sur le résultat de son jet de dé. Ce bonus dépend de sa vitesse.

Vitesse	Bonus
1	+1
2	+2

Si le Tyrant est défenseur lors d'un éperonnage latéral ou arrière ou si son éperon a été détruit, ce bonus ne s'applique pas.

Si le Tyrant est défenseur lors d'un éperonnage frontal, ce bonus s'applique *en négatif* sur le jet de dé (-1 ou -2). Ceci est également valable pour les bonus d'éperonnage de l'Emperor.

### Escadrilles

Une escadrille de tyrants se compose de 1 à 3 vaisseaux à 100 points par vaisseau.

## SHADOWHUNTER ELДАР (Chasseur des ombres)

Comme le Wraithship, le Shadowhunter est construit à partir de moelle spectrale et propulsé par une grande voile solaire qui reçoit les courants de photons émis par les étoiles. Le Shadowhunter est plus petit et plus rapide que le Wraithship ; il peut aller très vite tout en effectuant des manœuvres serrées. Ce vaisseau est spécialisé dans les attaques-éclair, lâchant ses torpilles ou ses bordées à courte distance et utilisant sa vitesse et ses holo-champs pour d'enfuir avant la riposte adverse.

Contrairement aux vaisseaux impériaux et au Wraithship, le Shadowhunter n'est pas protégé par des boucliers mais par des

holo-champs. La technologie du bouclier projette des champs de force défensifs, qui absorbent ou dévient les coups, autour du vaisseau. Chaque bouclier peut absorber une certaine quantité d'énergie avant d'être surchargé et de cesser de fonctionner (bouclier abattu). L'énergie se dissipe par la suite mais le processus est beaucoup plus long que la durée d'une bataille.

Les champs holographiques ou holo-champs produisent une distorsion visuelle qui rendent le vaisseau difficile à viser. L'effet de l'holo-champ proportionnel à la vitesse du vaisseau. A faible vitesse, il brouille la forme et les contours du vaisseau qui apparaît comme un nuage de particules multicolores. A grande vitesse, on ne voit plus qu'un faible reflet, comme une brume de chaleur devant le décor d'étoiles scintillantes.

Les holo-champs n'ont cependant qu'un rôle de camouflage et le Shadowhunter est facilement endommagé lorsqu'il est touché. Il doit donc être continuellement en mouvement, fonçant à travers les formations ennemies, délivrant ses attaques et s'enfuyant immédiatement hors de portée.

### Holo-champs

Les holo-champs du Shadowhunter sont d'autant plus efficaces que la vitesse du vaisseau est importante.

Lorsque le vaisseau est attaqué, retirez du couvercle tous les dés dont le résultat est inférieur ou égal à la vitesse présente du Shadowhunter. Les dés restant dans des cases HIT sont des coups au but.

Exemple : si vous attaquez un Shadowhunter se déplaçant à vitesse 4, lancez les dés dans le couvercle puis retirez-en tous les dés qui ont fait 1, 2, 3 ou 4. Seuls les dés ayant fait 5 ou 6 et se trouvant dans des cases HIT touchent le vaisseau.

Ce système signifie qu'un Shadowhunter se déplaçant à vitesse 6 ne peut pas être atteint (aucun dé ne fera plus de 6).

### Mouvement

Les Shadowhunters sont des vaisseaux super manœuvrables, ils ont le droit d'utiliser les colonnes à l'extrême droite et à l'extrême gauche de la fiche de contrôle lors du choix de leurs ordres de mouvement.

### Le vent solaire

La vitesse maximale d'un Shadowhunter eldar dépend de sa position par rapport au vent solaire. En début de partie, avant d'installer ses vaisseaux, le joueur eldar lance un dé pour déterminer la direction du vent solaire pendant la bataille :

D6	Le vent vient de :
1 - 2	la gauche du joueur eldar
3 - 4	la droite du joueur eldar
5 - 6	derrière le joueur eldar

La direction du vent reste la même pendant toute la partie.

### Vitesse maximale

La vitesse maximale d'un Shadowhunter change selon son orientation. Avant de donner leurs ordres à vos escadrilles, vérifiez la vitesse maximale de chacune d'elles.

Le vent vient de :	Vitesse max.
derrière l'escadrille	6
la gauche ou la droite de l'escadrille	5
devant l'escadrille	4

N'oubliez pas que vos escadrilles peuvent être orientées différemment et donc avoir des vitesses différentes.

### Escadrilles

Une escadrille de Shadowhunters se compose de 2 à 4 vaisseaux à 50 points par vaisseau.

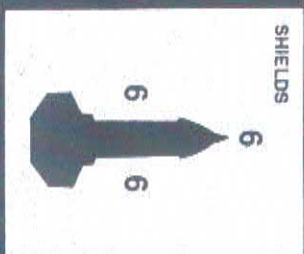
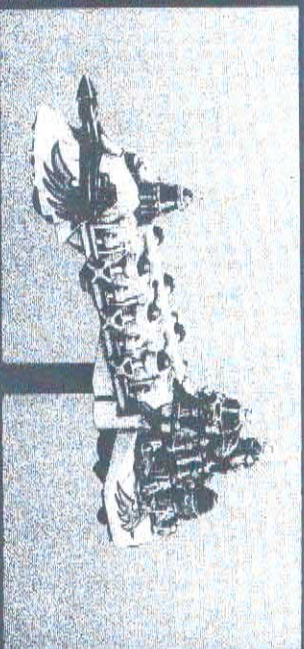


# TYRANT BATTLESHIP

SPEED: 2

DAMAGE: 8

POINTS: 100



## ARMES

ARME	ANGLE DE TIR	PORTEE
Batteries laser	Bordée droite / gauche	6 dés
Laser de proue	Balayage avant	3 dés
		1 dé
		-

## DOMMAGES CRITIQUES

- Générateurs de boucliers : dans un grand flash de lumière, les générateurs cessent de fonctionner. Le vaisseau perd tous ses boucliers restants.
- Batterie gauche : tous les canons laser du côté gauche sont détruits. Le vaisseau ne peut plus tirer de ce côté.
- Batterie droite : tous les canons laser du côté droit sont détruits. Le vaisseau ne peut plus tirer de ce côté.
- Epeçon détruit : un coup direct à l'avant détruit l'epeçon dans une gigantesque explosion. Le vaisseau n'aura plus de bonus d'épeçon et ne peut plus utiliser son laser de proue.
- Moteurs endommagés : le vaisseau est réduit à une vitesse maximale de 1.
- Explosion du magasin : relancez un dé pour déterminer combien de points de dommage supplémentaires subit le vaisseau.

## REGLES SPECIALES

**Bonus d'épeçon :** Le vaisseau Tyrant bénéficie, grâce à son epeçon énergétique, d'un bonus à son jet de dés lors de tous les épéonnages frontaux et lors des épéonnages latéraux ou arrière ou il est attaquant. Ce bonus est fonction de sa vitesse au moment de la collision.

Vitesse	Bonus
1	+1
2	+2

Dans les épéonnages frontaux où le Tyrant est défenseur, ces bonus deviennent négatifs :

Vitesse	Bonus
1	-1
2	-2

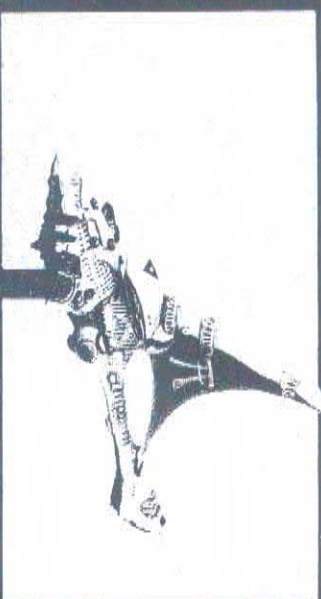
Dans les épéonnages latéraux et arrière ou il est défenseur, le Tyrant n'obtient aucun bonus.

# ELDAR SHADOWHUNTER

SPEED: 4-6

DAMAGE: 5

POINTS: 50



## ARMES

ARME	ANGLE DE TIR	PORTEE
Batteries laser	Balayage avant	3 dés
Torpilles plasma	Avant fixe	1 dé
		1 dé
		1 dé

## DOMMAGES CRITIQUES

- Holo-champs détruits : le vaisseau perd ses holo-champs : tous les dés dans des cases HIT l'atteignent normalement.
- Batteries laser : tous les canons laser sont détruits. Le vaisseau ne peut plus les utiliser.
- Voile endommagée : le vaisseau est réduit à une vitesse maximale de :
 

4 par vent arrière
3 par vent latéral
2 par vent de face
- Torpilles plasma : les tubes lance-torpilles sont détruits. Le vaisseau ne peut plus tirer de torpilles plasma.
- Holo-champs endommagés : les holo-champs ne protègent plus le vaisseau que contre les dés arrière à sa vitesse. Tous les dés dans des cases HIT et agaux à sa vitesse l'atteignent normalement.
- Explosion du magasin : un coup chanceux dans la réserve de munition produit une réaction en chaîne dévastatrice. Relancez un dé pour déterminer combien de points de dommage supplémentaires subit le vaisseau.

## REGLES SPECIALES

**Mouvement :** Les Shadowhunters sont super manoeuvrables.

**Vitesse :** La vitesse maximale d'un Shadowhunter eldar dépend de sa position par rapport au vent solaire. En début de partie, le joueur eldar lance un dé pour déterminer la direction du vent solaire pendant la bataille :

Dé	Le vent vient de :
1 - 2	la gauche du joueur eldar
3 - 4	la droite du joueur eldar
5 - 6	derrière le joueur eldar

La direction de vent reste la même pendant toute la partie. La vitesse maximale d'un Shadowhunter change selon son orientation. Avant de lancer leurs ordres à vos escadilles, vérifiez la vitesse maximale de chacune d'elles.

Le vent vient de :	Vitesse max.
derrière l'escadille	6
la gauche ou la droite de l'escadille	5
devant l'escadille	4

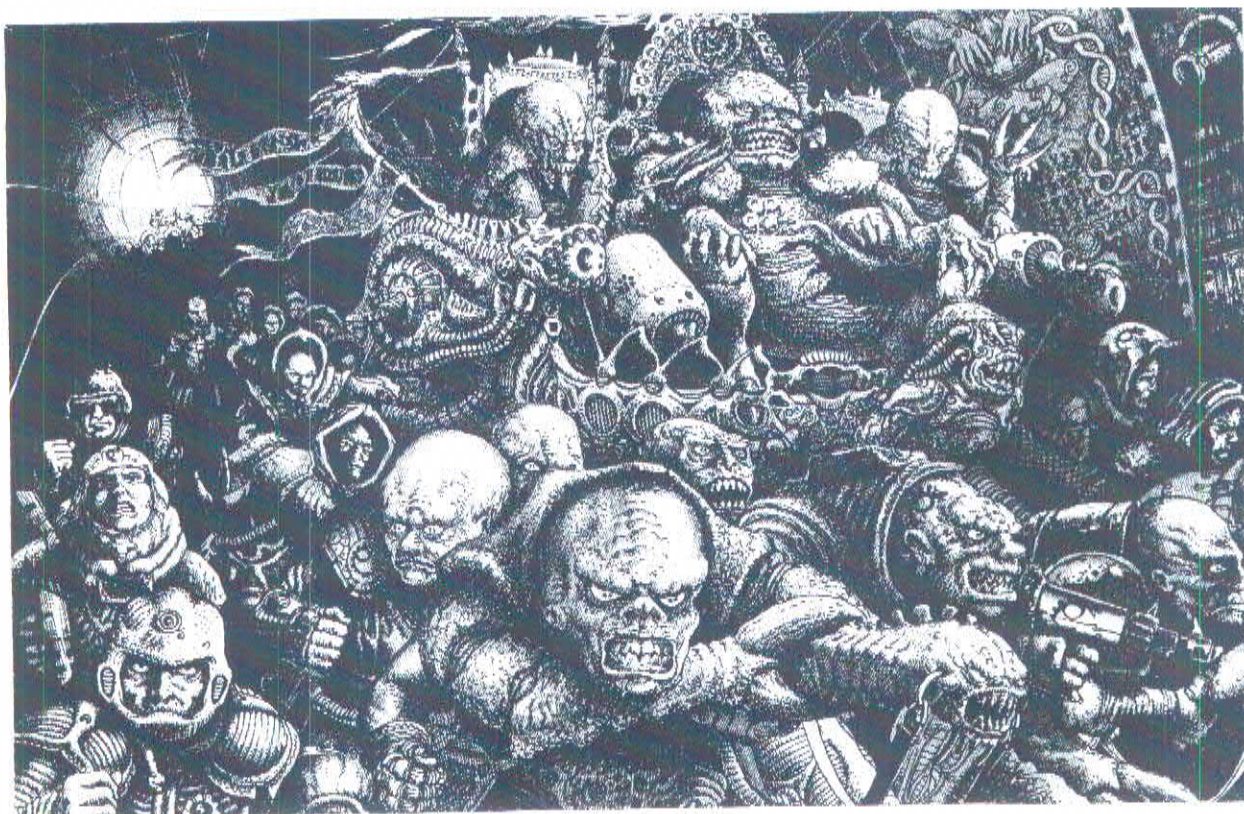
**Holo-champs :** Lorsque vous tirez sur un SHADOWHUNTER retour du couvercle tous les dés qui ont fait un résultat inférieur ou égal à la vitesse du vaisseau : ce sont des tirs ratés.



# NECROMUNDA

Campagne SPACE HULK / DEATHWING / GENESTEALER : première partie

*Necromunda est un monde de mines, d'usines, de raffineries et de complexes industriels. En fait, la planète toute entière est un grand complexe industriel qui fournit des millions d'articles manufacturés à tous les systèmes proches. Tout ce qui pouvait être utilisé pour l'essor industriel de la planète a été exploité : ses montagnes ont été pulvérisées pour en extraire les minerais, ses océans ne sont plus que des étendues de bouillons chimiques, ses plaines, autrefois fertiles, ont disparues sous les conglomérations urbaines et industrielles qui forment des chaînes de montagnes artificielles aussi élevées que pouvaient l'être les reliefs originels. Ces immenses complexes urbains, bâtis en hauteur, s'appellent des ruches ; les pics et tours qui en émergent sont appelés des spires.*



Chaque génération apporte son lot de construction et de reconstruction, des niveaux d'habitation se créent sans cesse et les ruches continuent de grandir, dominant les déserts à leurs pieds comme des groupes de termitières démesurées. Sous les ruches, et même sous la surface des déserts avoisinants, s'étendent des labyrinthes d'usines désaffectées et des réseaux d'égouts d'un autre âge.

Les spires et les souterrains sont très peuplés, depuis les familles nobles qui vivent aux sommets des spires, plus haut que les brumes perpétuelles de pollution, jusqu'aux fugitifs, hors la loi et mutants qui s'accrochent à une existence misérable dans les galeries les plus profondes de la planète. Parmi les milliards d'habitants de la planète, certains ont la chance de quitter Necromunda (même si ce n'est que temporairement) pour aller travailler sur l'un des grands vaisseaux qui sillonnent le système.

C'est probablement l'un de ces individus qui apporta l'infection sur la planète. Unique survivant d'un vaisseau attaqué ou naufragé récupéré dans une épave, il s'est ensuite fondu dans la multitude innombrable de la ruche et personne n'a rien remarqué jusqu'à la naissance de son enfant. L'homme et sa famille auront ensuite trouvé refuge parmi les bandes de mutants des

souterrains, pourchassées elles-mêmes par les forces du gouverneur, où l'infection se sera répandue en toute tranquillité jusqu'au point de non-retour.

Lorsqu'une révolte sanglante éclata dans Nautilus, l'une des petites spires de la ruche Acropolis, les troupes de défense planétaire furent immédiatement dépêchées pour écraser les rebelles. Les rumeurs concernant des mutants et des psykers firent également intervenir les venators chasseurs de sorcières.

Même ces guerriers expérimentés, habitués à combattre les mutants du monde souterrain ne s'attendaient pas à cela. De nombreux rebelles avaient trois ou quatre bras, un crâne étrangement allongé et une peau bleue violacée. Aux côtés de ces mutants combattaient des monstres terrifiants, capables de couper un homme en deux. Les forces nécromundanes se retirèrent en catastrophe après avoir subi de lourdes pertes.

Le gouverneur, lord Helmwyr, demanda alors assistance au contingent de space marines stationné sur Necromunda. Une force de terminators Ultramarines quitta le monastère-forteresse de la spire Palatine pour intervenir. Si l'infection genestealer devait se répandre hors de la spire rebelle, de milliers, voire des millions de nécromundans devraient être exterminés !



**RÈGLES DE CAMPAGNE**

La campagne se divise en deux parties. Le commandeur des Ultramarines organisera ses troupes en pelotons spécifiques pour chaque mission. Les 4 premières missions seront exécutées par la première vague, chargée de stopper l'expansion des gènesiealers. Si l'invasion peut être contenue dans une partie de la spire Nautlius et si la base des sicalers est découverte, il sera possible de sauver la spire ; sinon, la seule solution sera la destruction de la spire et peut-être même de la ruche toute entière.

Après les 4 premières missions, le joueur marine utilisera sa seconde vague divisée en deux forces : l'une pour intercepter les renforts sicalers et l'autre pour supprimer le patrilarche.

**Première vague**

Avant de commencer la première mission, le joueur marine divisera cette vague en 7 pelotons de 5 marines. La composition des pelotons est libre mais chacun doit comporter un sergent ou un capitaine pour en assurer le commandement. Cette première vague est composée de :

- 1 capitaine avec storm bolter, power sword
- 1 sergent avec storm bolter et power glove
- 2 sergents avec storm bolter et power sword
- 2 archivistes avec lance-flammes et power glove
- 2 marines avec storm bolter et power sword
- 2 marines avec lance-flammes et power glove
- 2 marines avec griffes
- 2 marines avec storm bolter et bouclier
- 2 marines avec storm bolter et power glove
- 2 marines avec storm bolter et hache de force
- 2 archivistes niveau 4 avec storm bolter et hache de force
- 2 archivistes niveau 1 avec storm bolter et hache de force

**VICTOIRE**

Il peut y avoir 5 résultats différents à la fin de la campagne.

**Victoire totale des marines**

Les marines ont gagné les 6 missions. Cela signifie qu'ils ont isolé les stealers dans la spire Nautlius et tué le patrilarche.

**Victoire partielle des marines**

Les marines ont obtenu au moins deux victoires et deux victoires partielles dans les missions 1, 2, 3 et 5 et ils ont gagné la mission 6. Cela signifie que des stealers ont réussi à s'enfuir mais, étant peu nombreux et désorganisés (le patrilarche est mort), ils pourront être localisés et anéantis.

**Victoire partielle des stealers**

Les stealers ont obtenu au moins deux victoires dans les missions 1, 2, 3 et 5. Cela signifie que des stealers ont réussi à s'enfuir et qu'ils ont bon espoir d'établir une nouvelle base quelque part dans la ruche.

**Victoire totale des stealers**

Les stealers ont obtenu au moins trois victoires dans les missions 1, 2, 3 et 5 et ils ont gagné la mission 6. Cela signifie que des stealers ont réussi à s'enfuir en grand nombre et que le patrilarche et les magi sont toujours en vie. La horde pourra installer une nouvelle base secrète et, de là, relancer la rébellion.

**Match nul**

Tout autre combinaison de victoires et de défaites est un match nul.

**MISSION 1 : PREMIER SANG**

ascenseurs et détruire les ascenseurs. Les stealers doivent garder cette route de sortie intacte.

**Forces**

**Space marines**  
Le joueur marine choisit le peloton qu'il désire dans sa première vague.  
**Gènesiealers**  
Le joueur stealer possède 10 blips en jeu dès le début de la partie. Il n'aura des renforts que sous certaines conditions (voir règles spéciales).  
Utilisez les blips d'hybrides selon le tableau suivant :

- A Psyker niveau 4, sans arme
- B Psyker niveau 4 avec lasgun
- C Psyker niveau 4 avec chainword
- D Psyker niveau 4 avec autocannon
- E Non psyker avec boiter
- F Non psyker avec bolli pistol
- G Non psyker avec laspistol
- H Non psyker avec plasma pistol
- I Non psyker avec lance-missiles
- J Non psyker avec conversion beamer

**Objectifs**

Un peloton est désigné pour détruire les ascenseurs : la voie de communication la plus importante avec le reste de la spire.

Dans les secteurs plus élevés de la spire, une petite force de terminators a été concentrée pour éliminer les stealers purs, les hybrides et surtout le patrilarche ; sans leader, la révolte s'éteindra d'elle-même. Leur première tâche sera d'isoler les niveaux supérieurs pour empêcher les stealers de se répandre dans le reste de la ruche et pour bloquer d'éventuels renforts.

Le premier objectif des marines consiste à isoler la spire Nautlius et à s'assurer que des stealers ne s'échappent pas partout dans la ruche Acropolis. D'après les rapports des forces nécomandanes, la plupart des stealers purs et des hybrides psychiques se trouvent confinés dans un petit secteur en haut de la spire Nautlius, probablement pour défendre leur patrilarche. Des pelotons de marines en armure ordinaire, renforcés par les forces nécomandanes ont investi les parties inférieures de la spire pour en extirper les rebelles. Ces derniers sont pour la plupart des membres humains des familles, dévoués jusqu'à la mort aux stealers mais épargnés par les mutations.



### Déploiement

Le joueur marine place chacune de ses figurines à un point d'entrée différent, il devra définir lui-même ses points d'entrée en début de mission (voir règles spéciales).

### Les marines jouent les premiers.

Le joueur stealer place ses 10 blips sur le jeu avant que le joueur marine ne choisisse ses points d'entrée.

### Règles spéciales

Les deux camps utilisent les cartes psi.

### Entrées des marines

Au premier tour, après que les blips aient été placés sur le jeu, chaque marine se fraie un chemin à coup d'explosifs pour entrer par le plafond dans ce niveau de la spire.

Faire un trou dans le plafond coûte 1 PA. Toutes les règles sur les trous (voir Deathwing) s'appliquent pour le passage des marines. La position du point d'entrée est marqué par un pion d'ombre de trou (Deathwing).

Si un blip est dans la LDV d'un trou, ce blip est converti avant que le marine ne saute. Les marines ne sont pas obligés d'entrer immédiatement dans le complexe : s'ils ont des cibles en vue, ils peuvent tirer au lieu de sauter.

Les stealers sont là pour garder les ascenseurs et ils ne peuvent pas monter par les trous.

### Ascenseurs

Les ascenseurs sont constitués par les deux nouveaux éléments de plateau que vous trouverez plus loin.

Lorsque la porte d'un ascenseur a été ouverte ou détruite, un space marine peut mettre l'appareil hors d'usage avec le même résultat aux dés que s'il s'agissait d'une porte. Lorsqu'une arme à air d'effet est utilisée contre un stealer dans un ascenseur, relancez le dé pour déterminer si l'appareil est détruit (même

résultat que pour une porte). Lorsque la porte d'un ascenseur est détruite, l'appareil fonctionne toujours : il devra être lui-même détruit.

Si un Jinx est utilisé contre un ascenseur, l'appareil cesse de fonctionner mais ne compte pas comme détruit. Si un Blast est utilisé contre la porte d'un ascenseur, l'appareil est automatiquement détruit. Un Vortex détruit un ascenseur et est retiré du jeu.

Lorsque la porte d'un ascenseur est ouverte (et non détruite), elle se referme automatiquement lors de la phase finale du tour.

### Renforts stealers

Si un ascenseur au moins est encore en marche au 10ème tour des stealers, un blip de renfort arrivera par tour et par ascenseur en marche. Les blips se placent dans les ascenseurs et sont convertis immédiatement ; un ascenseur peut contenir 4 stealers, s'il y a des figurines en excès, elle sont perdues.

Les nouveaux arrivants ont 2 PA de moins que la normale lors de leur premier tour pour représenter le temps qu'ils ont passé dans l'ascenseur. Le premier stealer à sortir de l'ascenseur doit dépenser 1 PA pour en ouvrir la porte (à moins que celle-ci n'ait été détruite).

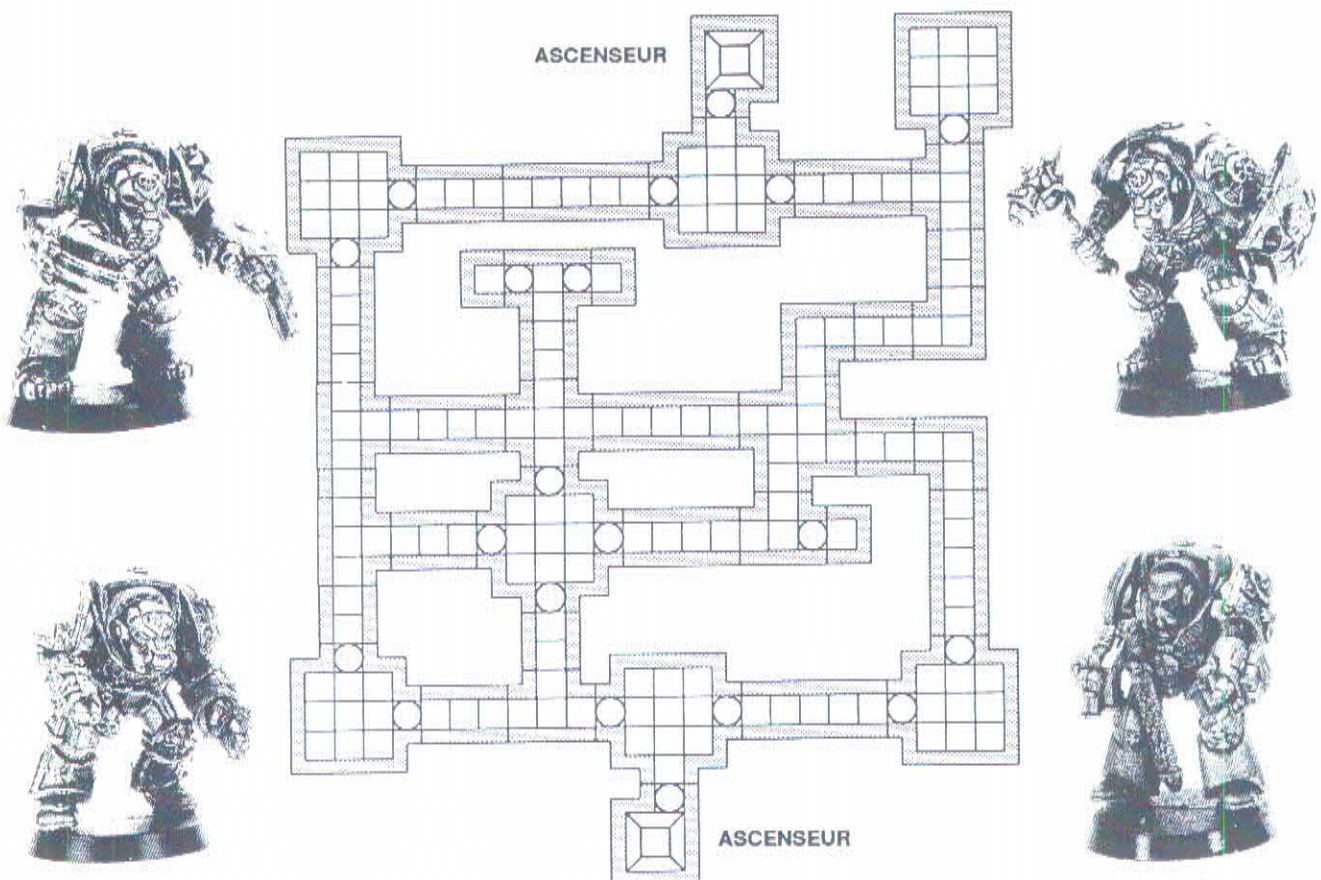
S'il reste des stealers dans un ascenseur au début d'un tour du joueur stealer, le blip de renfort pour ce tour et cet ascenseur est perdu.

### Victoire

Si les marines détruisent les deux ascenseurs et tuent tous les stealers ils remportent une victoire.

Si les marines arrivent à détruire les ascenseurs mais n'ont aucun survivant ils remportent une victoire partielle.

Si un ascenseur au moins reste en marche, les stealers ont gagné.





## MISSION 2 : PAS D'ISSUE !

Au moment où se produisait le premier assaut, deux pelotons furent envoyés dans un large corridor reliant la spire Nautilus et le reste de la ruche Acropolis. Ce corridor constituait une partie importante de la voie ferrée qui ravitaillait la spire autrefois. Il est désaffecté depuis longtemps et les rails ont disparu, emportés par les clans de la spire pour être transformés en objets plus utiles.

Au moment où les terminators atteignaient le couloir, les genestealers firent irruption par les plafonds dans l'espoir de garder le contrôle de l'ancienne voie ferrée et de se ménager ainsi une route d'évasion en cas de défaite.

Une fois dispersés dans la vaste ruche, les stealers deviendraient impossibles à traquer.

### Objectifs

Les marines doivent contenir les stealers pendant 15 tours. Les stealers doivent tuer tous les marines dans la même limite de temps.

### Forces

#### Space marines

Le joueur marine choisit 2 pelotons non encore utilisés dans sa première vague.

#### Genestealers

Le joueur stealer fait entrer 1 blip par tour et par entrée ouverte (voir règles spéciales) pendant les 12 premiers tours.

Utilisez les blips d'hybrides selon le tableau suivant :

- A Psyker niveau 4, sans arme
- B Psyker niveau 4 avec lasgun et powersword
- C Psyker niveau 4 avec bolt pistol et chainsword
- D Psyker niveau 4 avec lance missiles
- E Psyker niveau 4 avec autocannon
- F Non psyker avec bolter
- G Non psyker avec plasma gun
- H Non psyker avec lascannon
- I Non psyker avec conversion beamer
- J Non psyker avec lasgun et powersword

### Déploiement

Le joueur marine place ses pelotons dans la section marquée M sur la carte.

### Les marines jouent les premiers.

Le joueur stealer place 1 blip à chaque entrée créée (voir règles spéciales).

### Règles spéciales

Les deux camps utilisent les cartes psi.

### Entrées des stealers

Au début du premier tour de jeu des stealers le joueur stealer place sur le plateau 2 pions d'ombre de trou (Deathwing) : ce sont les deux premières entrées des stealers.

Le joueur stealer place de même une troisième entrée au début de son quatrième tour et une quatrième entrée au début de son huitième tour.

Ces pions peuvent être placés n'importe où sur le plateau sauf dans la zone de déploiement des marines et dans la section située juste derrière celle-ci.

Les space marines peuvent bloquer les entrées mais, pour ce faire, il faut qu'un marine se tienne sur la case contenant le pion marquant l'entrée.

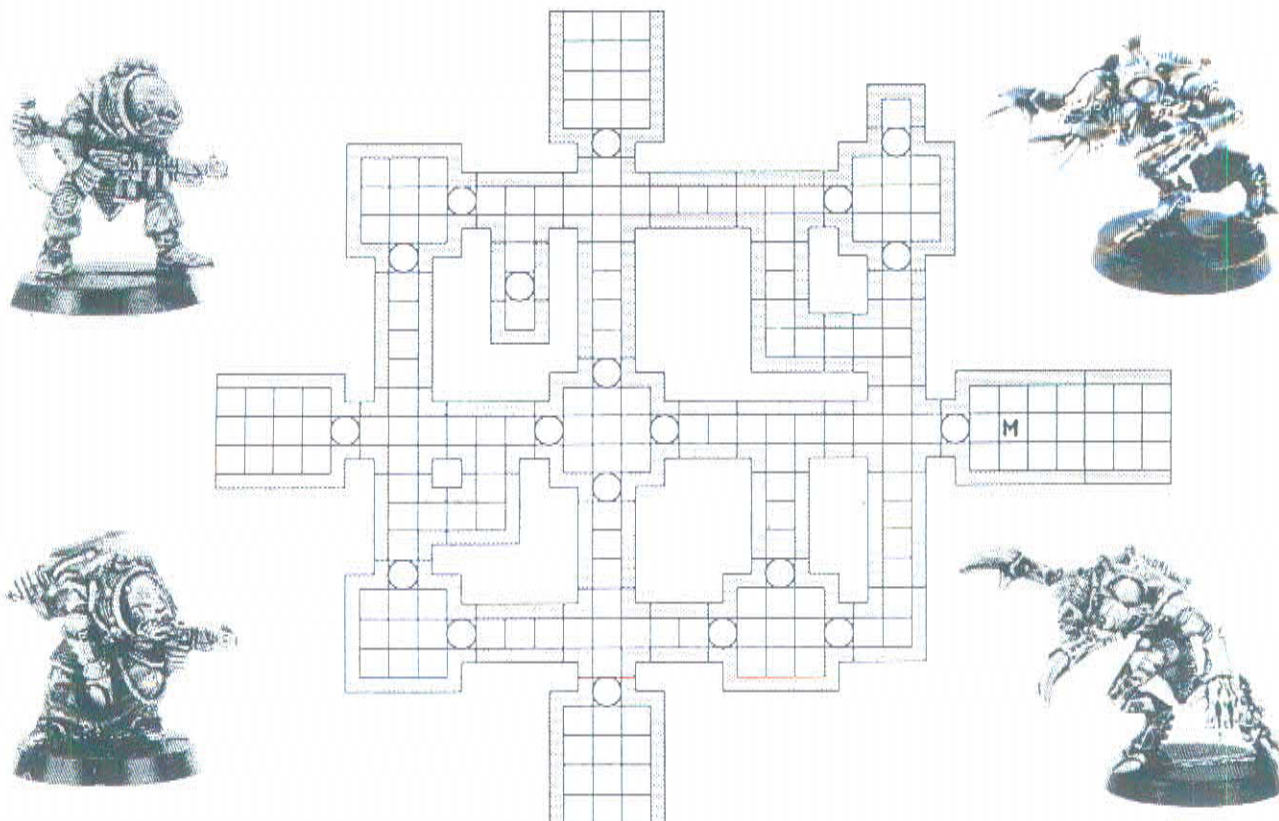
### Victoire

La mission se termine à la fin du tour 15.








Si les marines ont tué tous les stealers et ont au moins 4 survivants, ils remportent une victoire.

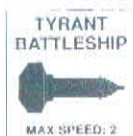
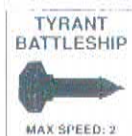
Si les marines n'ont pas tué tous les stealers mais qu'ils ont au moins 4 survivants, ils remportent une victoire partielle.

Si les marines n'ont pas tué tous les stealers et qu'ils ont moins de 4 survivants, les stealers ont gagné.





REFORM.	REFORM.	REFORM.	REFORM.
DOMMAGE CRITIQUE ***** Boucliers abattus	DOMMAGE CRITIQUE ***** Boucliers abattus	DOMMAGE CRITIQUE ***** Boucliers abattus	DOMMAGE CRITIQUE ***** Boucliers abattus
DOMMAGE CRITIQUE ***** Boucliers abattus	DOMMAGE CRITIQUE ***** Batteries laser détruites	DOMMAGE CRITIQUE ***** Moteurs endommagés Vit. max : 1	DOMMAGE CRITIQUE ***** Bordée gauche détruite
DOMMAGE CRITIQUE ***** Holo-champ détruit	DOMMAGE CRITIQUE ***** Holo-champ endommagé	DOMMAGE CRITIQUE ***** Torpilles plasma détruites	DOMMAGE CRITIQUE ***** Voile endommagée Vit. max : 2 - 4
DOMMAGE CRITIQUE ***** Bordée droite détruite	DOMMAGE CRITIQUE ***** Eperon détruit	DESEMPARE ARMES *** Plus aucun tir	DESEMPARE ARMES *** Plus aucun tir
DESEMPARE ARMES *** Plus aucun tir	DESEMPARE ARMES *** Plus aucun tir	DESEMPARE ARMES *** Plus aucun tir	DESEMPARE ARMES *** Plus aucun tir
DESEMPARE ARMES *** Plus aucun tir	DESEMPARE ARMES *** Plus aucun tir	DESEMPARE MOTEURS *** Immobilisé	DESEMPARE MOTEURS *** Immobilisé
DESEMPARE MOTEURS *** Droit devant à vitesse maximale	DESEMPARE MOTEURS *** Droit devant à vitesse maximale	DESEMPARE MOTEURS *** Droit devant à vitesse maximale	DESEMPARE MOTEURS *** Immobilisé
DESEMPARE MOTEURS *** Dérive 1 case (voir tableau)	DESEMPARE MOTEURS *** Dérive 1 case (voir tableau)	DESEMPARE MOTEURS *** Dérive 1 case (voir tableau)	<b>CAPTURE</b>
			
			<b>CAPTURE</b>



Photocopiez ces éléments en autant d'exemplaires que vous le désirez, collez-les sur du carton et découpez-les.

