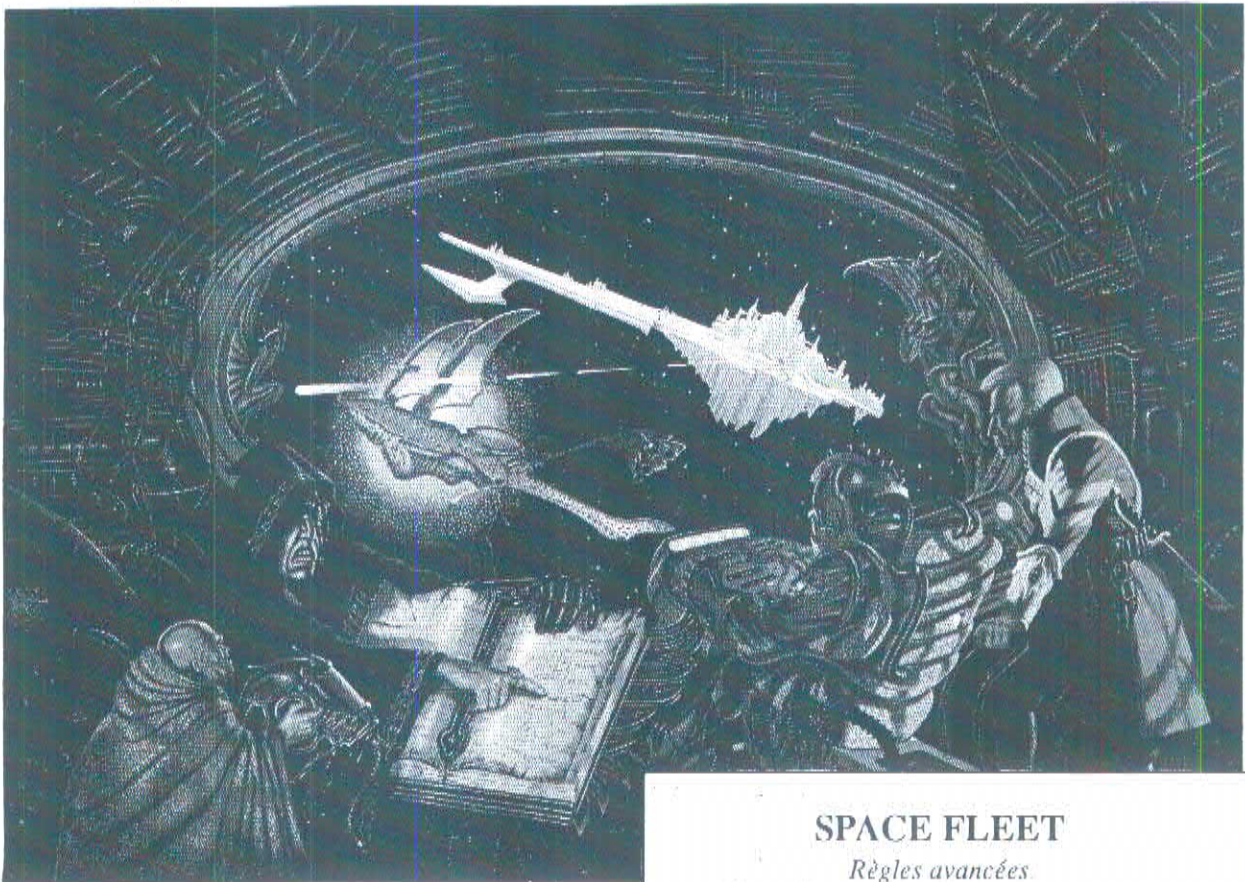


CHAOS

n°13

DECEMBRE 1991

SPACE FLEET Règles Avancées - SPACE HULK



SPACE FLEET

Règles avancées.

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

Dans ce numéro de Chaos : quatre nouveaux vaisseaux pour diversifier vos flottes de guerre.

NECROMUNDA

Suite et fin de la campagne de SPACE HULK

par Dean H Bass

Les Ultramarines arriveront-ils à purger la spire Nautilus avant que l'infection genestealer ne se répande ou la planète entière devra-t-elle être stérilisée ? C'est le résultat de votre jeu qui en décidera.

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, CODEX 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**

SPACE FLEET

REGLES AVANCEES

VAISSEAUX

CUIRASSE DOMINATOR

Le Dominator est issu de la même famille de navires que l'Emperor et le Tyrant mais il est armé du terrifiant canon Inferno. Cet énorme tube prend toute la longueur du vaisseau, ses obus titanesques sont chargés à partir d'une salle immense située à l'arrière du vaisseau, juste au-dessus des moteurs.

Un obus Inferno est un objet de la taille d'un gratte-ciel, bourré d'explosifs. Les obus arrivent à la chambre du canon sur de gros véhicules de transport puis ils sont chargés avec des grues sous la surveillance et les prières d'une armée de techniciens. Au moment de la mise à feu, tout le monde évacue la salle car aucun être humain ne pourrait survivre à la déflagration provoquée par le tir.

L'obus prend une vitesse inouïe en parcourant l'immense affût du canon et se trouve éjecté dans l'espace comme un bolide. Toute la structure du vaisseau a été conçue pour absorber l'onde de choc provoquée par le recul : des cloisons renforcées et des supports de coque nombreux et massifs empêchent le Dominator de voler en éclats à chaque tir.

L'explosion d'un obus produit une boule de feu radioactif de plusieurs kilomètres de diamètre : le vaisseau visé et tous ses voisins sont alors laminés par la chaleur intense, les radiations et les éclats tranchants souvent plus gros que des vaisseaux interplanétaires.

Le canon Inferno est souvent surnommé le Casse-planète car il est souvent utilisé, lors d'assauts planétaires, pour réduire en poussière les grandes cités ennemies, ne laissant que des ruines aplaties autour d'un cratère de plusieurs centaines de mètres. Lorsqu'une planète apprend qu'un Dominator ennemi est entré dans son système, elle capitule presque toujours immédiatement et sans conditions.

Le canon Inferno

Le canon Inferno attaque une zone de 9 cases (3 sur 3) centrée sur la case où se trouve le vaisseau visé. Le vaisseau visé doit se trouver dans la portée de 9 cases et dans l'angle de tir avant fixe de l'arme. Placez le pion «cible du canon Inferno» près du vaisseau cible afin qu'il n'y ait aucune confusion.



Les 9 cases du couvercle représenteront les 9 cases du plateau de jeu attaquées par le canon. Pour chaque case du couvercle dans laquelle tombe un dé, la case correspondante sur le plateau subit l'effet de ce dé.

Le résultat de chaque dé montre combien de points de dommage ont été infligés au vaisseau présent dans la case affectée. Lorsqu'un vaisseau est touché, sa section affectée par l'explosion est celle qui fait face à la case centrale (marquée par le pion «cible») et non celle qui fait face au Dominator.

Si un dé tombe dans une case où il n'y a aucun vaisseau, il ne provoque aucun effet.

Notez bien que vous ne pouvez pas prendre pour cible une case vide : le canon Inferno doit toujours tirer directement sur un appareil ennemi.



Canon Inferno et holo champs

Les holo champs camouflent la position réelle du vaisseau qu'ils protègent : plus l'appareil va vite et plus ceux-ci sont efficaces. Pour représenter ce fait, vous annulez normalement tous les dés de tir dont le résultat est inférieur à la vitesse du vaisseau. Avec le canon Inferno, les choses se passent différemment.

Si le vaisseau visé par l'Inferno possède des holo champs, vous perdez un nombre de dés de tir égal à sa vitesse pour représenter la difficulté qu'il y a à atteindre une cible quasi-invisible. Si, par exemple, vous tirez sur un Shadowhunter se déplaçant à vitesse 2, vous lancerez 4 dés ($6 - 2 = 4$) au lieu des 6 dés que vous avez normalement en tir.

Lorsqu'un vaisseau équipé d'holo champs se trouve dans l'aire d'explosion mais n'est pas le vaisseau visé, ses holo champs ne le protègent pas du tout : il est pris par hasard dans l'explosion et son invisibilité ne lui est d'aucune utilité.

Canon Inferno et Castellan

Lorsque l'aire d'effet d'un canon inferno se confond avec celle du bouclier d'un Castellan, seuls les dés qui atteignent des cases où se trouvent des vaisseaux affectent le bouclier. Les dés qui tombent dans des cases vides protégées par le bouclier n'ont aucun effet.

CROISEUR THUNDERBOLT

Le Thunderbolt est un vaisseau rapide et maniable produit par les ateliers de Cypra Mundi dans le Segmentum Obscurum. Il possède la proue en forme de fer de lance, typique des vaisseaux de ce monde.

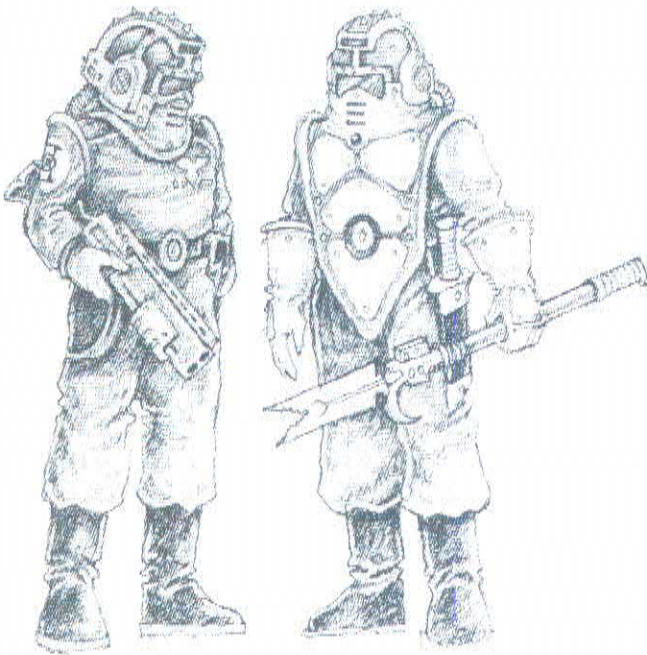
D'autres traits de construction sont également typiques des recherches technologiques de Cypra : la disposition inhabituelle de la turbine à plasma arrière, les stabilisateurs d'inertie et les batteries laser situées à l'avant plutôt que sur les flancs.

Ce croiseur est incroyablement maniable pour un vaisseau de sa taille grâce à ses stabilisateurs d'inertie. Ces appareils, dérivés des systèmes anti-gravité ordinaires, permettent d'exploiter les effets de la masse et de l'inertie pour faire effectuer au vaisseau des virages rapides et serrés dont sont incapables les autres appareils impériaux.

La vitesse et la maniabilité du Thunderbolt, combinées avec ses batteries laser fixées à l'avant en font l'appareil idéal pour les attaques-éclair «aller et retour» contre la flotte ennemie.

Mouvement

Le Thunderbolt est super-manoœuvrable : il peut utiliser les colonnes à l'extrême droite et à l'extrême gauche de la fiche de contrôle lors du choix de ses ordres de mouvement.



VAISSEAU USINE GOLIATH

Le Goliath est une immense raffinerie mobile en même temps qu'un transporteur interstellaire de carburant. Son rôle est l'approvisionnement des mondes industriels et urbains dont les besoins en énergie sont immenses et il transporte sa cargaison des systèmes miniers aux planètes ayant épuisé leurs ressources à travers les immensités intersidérales.

En arrivant près d'une planète minière, le Goliath charge des millions de tonnes de minerais rares et précieux (seuls les minerais rares et précieux justifient le coût de leur transport). Tout au long de son voyage, le vaisseau se charge du raffinage des minerais et de leur transformation en carburant à plasma, la meilleure source d'énergie connue.

Le Goliath nécessite lui-même une énorme quantité d'énergie et la production de chaque tonne de carburant consomme beaucoup plus d'énergie qu'elle n'en rapportera jamais. Heureusement, le Goliath dispose d'une source d'énergie gratuite et interdite aux cités et aux usines planétaires : le pouvoir brut des étoiles. Le Goliath survole de très près la surface des soleils, vampirisant l'énergie qui s'en dégage grâce à des champs de force qui canalisent celle-ci vers les réacteurs du vaisseau.

À la fin de son long voyage, le Goliath aura produit plusieurs millions de tonnes de carburant plasma, mille fois plus énergétique que le carburant nucléaire standard. Tout accident à bord d'un Goliath risque de déclencher une explosion faisant passer une bombe thermo-nucléaire pour un pétard mouillé !

La plupart des Goliath appartiennent aux flottes marchandes et sillonnent des itinéraires reconnus entre mondes miniers et mondes industriels. Lorsqu'ils ont à passer dans des endroits dangereux de l'espace, les Goliaths se regroupent souvent en convois escortés par des vaisseaux de guerre.

Convois

Dans une bataille, tous les Goliaths d'un même camp forment une seule escadrille appelée un convoi. Le convoi peut avoir n'importe quelle taille, depuis un seul vaisseau jusqu'à une demi-douzaine ou même plus. Tous les vaisseaux du convoi obéissent au même ordre et sont représentés par le même pion d'escadrille.

Contrairement aux autres escadrilles, les vaisseaux d'un convoi peuvent être placés dans des cases non adjacentes les unes aux autres mais il ne peut y avoir plus d'une case d'écart entre les vaisseaux.

Mouvement

Lorsqu'un Goliath se déplace à vitesse 2, il ne peut aller que droit devant : ce type de vaisseau n'a pas la maniabilité des appareils de guerre.

Largage de carburant

Chaque Goliath commence une bataille avec 8 mégatonnes de carburant à son bord. Vous pouvez choisir de larguer dans l'espace tout ou partie du carburant que transporte un Goliath. Il se forme un nuage de plasma derrière l'appareil que les moteurs du Goliath mettent à feu alors que celui-ci continue son mouvement. Cette tactique est parfois utilisée par les capitaines des Goliaths lorsque leur vaisseau est serré de trop près par un appareil de guerre ennemi. L'inconvénient principal est la perte de la précieuse cargaison et le largage de carburant n'est utilisé qu'en dernier recours, lorsqu'il s'agit de la survie du vaisseau.

Vous devez déclarer que vous larguez du carburant après la phase d'ordre mais avant que les mouvements des vaisseaux n'aient débuté.

Choisissez combien de mégatonnes de plasma vous lâchez dans l'espace. Vous ne pouvez pas larguer plus de mégatonnes que n'en contient le vaisseau. Placez le pion «explosion de carburant» approprié selon la quantité larguée sur la case où se trouve le Goliath et placez sur le socle du vaisseau le pion «carburant» indiquant la quantité de carburant qui lui reste.



Déplacez votre vaisseau selon ses ordres lors de la phase de mouvement. Notez bien que si le Goliath ne se déplace pas à vitesse 2 à ce moment, il sera pris dans l'explosion du carburant largué.

Le carburant largué dans l'espace explose pendant la phase de tir. Lors de l'explosion, lancez dans le couvercle un dé par mégatonne de carburant largué.

L'explosion attaque une zone de 9 cases (3 sur 3) centrée sur la case où se trouve le pion «explosion de carburant».

Les 9 cases du couvercle représenteront les 9 cases du plateau de jeu attaquées par l'explosion. Pour chaque case du couvercle dans laquelle tombe un dé, la case correspondante sur le plateau subit l'effet de ce dé.

Le résultat de chaque dé montre combien de points de dommage ont été infligés au vaisseau présent dans la case affectée. Lorsqu'un vaisseau est touché, sa section affectée par l'explosion est celle qui fait face à la case centrale (marquée par le pion).

Si un dé tombe dans une case où il n'y a aucun vaisseau, il ne provoque aucun effet.

Le carburant brûle encore au tour suivant : laissez le pion sur le plateau de jeu. Relancez les dés de la même manière et avec les mêmes résultats qu'au tour précédent puis retirez le pion.

Destruction d'un Goliath

Lorsqu'un Goliath est réduit à 0 point de dommage, il est détruit, ne lancez pas les dés pour déterminer s'il est désemparé. Même s'il a largué toute sa cargaison, les résidus de carburant dans ses soutes font que le Goliath à 0 point de dommage n'est plus qu'un brûlot irrécupérable.

S'il reste du carburant à bord du Goliath au moment où celui-ci est détruit, retirez la figurine et posez à sa place le pion «explosion de carburant» correspondant à tout le carburant qu'il y avait à bord. Déterminez les effets de l'explosion à ce tour et au tour suivant comme en cas de largage de carburant.

Eperonnage d'un Goliath

Si un Goliath contenant du carburant est éperonné ou éperonne un autre vaisseau, il est automatiquement détruit dans une gigantesque explosion. L'autre vaisseau subit les dommages ordinaires de l'éperonnage mais, quelque soit le résultat, le Goliath est détruit.

Posez ensuite sur la case de l'éperonnage le pion «explosion de carburant» correspondant à tout le carburant qu'il y avait à bord. Déterminez les effets de l'explosion à ce tour et au tour suivant comme en cas de largage de carburant.

Points de victoire

Les Goliaths rapportent des points de victoire en fonction du carburant qu'ils ont réussi à garder :

Vous marquez **25 points** pour chaque mégatonne de carburant qui vous reste en fin de partie (ne comptent que les Goliaths qui sont toujours sur le plateau ou qui l'ont quitté par le bord de table adverse).

Chaque Goliath ennemi détruit rapporte **50 points**.

TRANSPORT DE TROUPES GALAXY

Le Galaxy est le vaisseau utilisé pour transporter les régiments de la garde impériale de système en système. Ce n'est pas un vaisseau de guerre à proprement parler, bien que les flottes d'intervention comportent souvent des escadrilles de Galaxy chargées des débarquements et des opérations planétaires.

Les unités de la garde impériale sont recrutées parmi les meilleurs guerriers de l'Imperium : gangsters des mondes urbains, milices des mondes industriels, braves des tribus des mondes sauvages ou chevaliers des planètes médiévales.

Aux périodes prévues par l'Administratum, des vaisseaux de transport de troupes (dont certains sont des Galaxy) vont recruter des guerriers d'élite sur les planètes. Commence ensuite un long voyage dans l'espace lors duquel les recrues sont entraînées aux armes et aux tactiques de la garde impériale. Les soldats reçoivent un lasgun et une armure légère et sont endoctrinés dans la religion impériale. Lorsqu'ils arrivent à destination, ils constituent une force homogène et efficace, leurs talents naturels de guerriers encore améliorés par leur entraînement.

Certains régiments sont envoyés conquérir et pacifier des mondes venant d'être découverts. Ils s'y installent parfois comme garnison permanente, constituant une nouvelle élite guerrière sur la planète. D'autres régiments se déplacent de bataille en bataille, livrant d'innombrables combats au service de l'Imperium.

Les Galaxys et les régiments de la garde qu'ils transportent font souvent partie intégrante d'une flotte de guerre lorsqu'il y a des planètes à conquérir. Les gardes effectuent leur débarquement lorsque les vaisseaux de guerre ont détruit les appareils ennemis et bombardé les défenses au sol.

Bien que cela ne soit pas leur rôle principal, les Galaxys sont très utiles dans les abordages. Les milliers de soldats hyper entraînés qu'ils transportent leur donnent souvent un avantage décisif sur des vaisseaux bien plus gros qu'eux.

Troupes

Un Galaxy transporte 4 régiments de la garde impériale. Si ce nombre vient à être réduit, placez un pion indiquant le nombre de régiments restant à bord (3, 2, 1 ou 0) sur le socle du vaisseau.

Abordage

Lorsqu'un Galaxy aborde un vaisseau ou se fait aborder, il y a un modificateur sur le jet de dé d'abordage. Ce modificateur est fonction du nombre de régiments se trouvant à bord du Galaxy.

Nombre de régiments	Modificateur lorsque le Galaxy est	
	Attaquant	Défenseur
4	+4	-4
3	+3	-3
2	+2	-2
1	+1	-1
0	pas d'abordage	0

Notez qu'un Galaxy ne peut pas aborder un autre vaisseau s'il n'a plus de régiment à son bord. Contrairement aux vaisseaux de guerre, un Galaxy n'a pas de troupes d'assaut intégrées à son équipage.



Régiments



Occupants

Lorsqu'un Galaxy aborde et capture un vaisseau ennemi, il doit laisser un régiment à bord du vaisseau capturé : réduisez d'1 le nombre de régiments du Galaxy et placez un pion «occupants» sur le socle du vaisseau capturé.

Points de victoire

Les Galaxys rapportent des points de victoire en fonction des régiments qu'ils ont réussi à garder en vie. Les régiments occupant des vaisseaux ennemis capturés comptent, bien sûr, dans ce total. Ne comptent que les Galaxys qui sont toujours sur le plateau ou qui l'ont quitté par le bord de table adverse. Si un Galaxy sort du plateau par un bord autre que celui de l'adversaire, ses régiments survivants ne rapportent rien mais l'adversaire marque des points si le vaisseau est désarmé ou si certains de ses régiments ont été détruits.

Chaque régiment survivant rapporte **50 points**.

Chaque régiment ennemi détruit rapporte **50 points**.

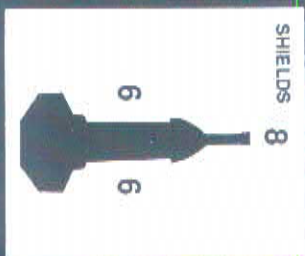
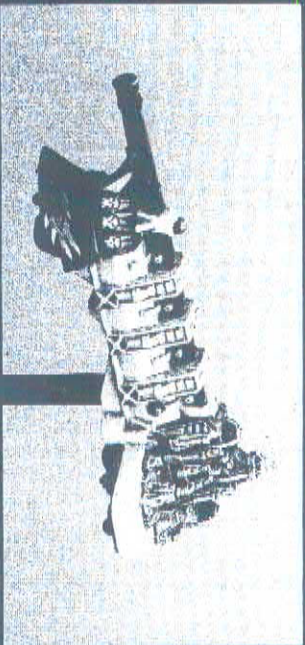
Chaque Galaxy ennemi détruit rapporte **50 points**.

Chaque Galaxy ennemi désarmé rapporte **25 points**.

CIBLE DU CANON INFERNO	EXPLOSION DE CARBURANT 1 Mégatn.	EXPLOSION DE CARBURANT 2 Mégatn.	0	0	1	1	2	2
EXPLOSION DE CARBURANT 3 Mégatn.	EXPLOSION DE CARBURANT 4 Mégatn.	EXPLOSION DE CARBURANT 5 Mégatn.	***** Boucliers abattus	***** Boucliers abattus	***** Boucliers abattus	***** Canon Inferno détruit	3	3
EXPLOSION DE CARBURANT 6 Mégatn.	EXPLOSION DE CARBURANT 7 Mégatn.	EXPLOSION DE CARBURANT 8 Mégatn.	***** Batteries laser détruites	***** Batteries laser détruites	***** Bordée droite détruite	***** Bordée gauche détruite	4	5
V. DE LIGNE EMPEROR 	CUIRASSE GOTHIC 	CUIRASSE IRONCLAD 	***** Téléporteurs détruits	***** Stabilisateur d'inerte endommagé	***** Torpilles vortex détruites	***** Commandes endommagées		
VITESSE MAX. 3	VITESSE MAX. 2	VITESSE MAX. 2	***** Moteurs endommagés Vit. max : 1	***** Moteurs endommagés Vit. max : 1	***** Moteurs endommagés Vit. max : 1	***** Moteurs endommagés Vit. max : 1		
CUIRASSE TYRANT 	CUIRASSE DOMINATOR 	CROISEUR FIRESTORM 	CAPTURE +++ Plus aucun tir	DESEMPARE ARMES +++ Plus aucun tir	DESEMPARE ARMES +++ Plus aucun tir	DESEMPARE ARMES +++ Plus aucun tir		
VITESSE MAX. 2	VITESSE MAX. 2	VITESSE MAX. 4	CAPTURE +++ Droit devant à vitesse maximale	DESEMPARE MOTEURS +++ Immobilisé	DESEMPARE MOTEURS +++ Immobilisé	DESEMPARE MOTEURS +++ Dérive 1 case (voir tableau)	CARBURANT 7 Mégatn.	CARBURANT 6 Mégatn.
CROISEUR THUNDERBOLT 	DESTROYER COBRA 	V. BOUCLIER CASTELLAN 	BOUCLIER ABATTUS	BOUCLIER ABATTUS	1	1	CARBURANT 5 Mégatn.	CARBURANT 4 Mégatn.
SUPER M. VITESSE MAX. 4	SUPER M. VITESSE MAX. 6	VITESSE MAX. 4	2	2	3	3	CARBURANT 3 Mégatn.	CARBURANT 2 Mégatn.
V. USINE GOLIATH 	TRANSPORT GALAXY 		4	5	6	7	CARBURANT 1 Mégatn.	CARBURANT 0 Mégatn.
VITESSE MAX. 2	VITESSE MAX. 2							

DOMINATOR BATTLESHIP

SPEED: 2 DAMAGE: 8 POINTS: 100



SHIELDS 8

ARMES

ARME	ANGLE DE TIR	1 - 2	3 - 4	5 - 9
Batteries laser	Bordée droite / gauche	3 dés	1 dé	-
Canon Inferno	Avant fixe	6 dés	6 dés	6 dés

PORTEE

DOMMAGES CRITIQUES

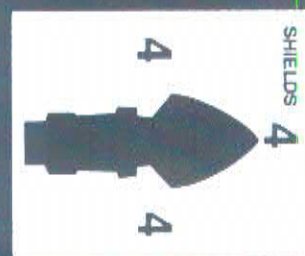
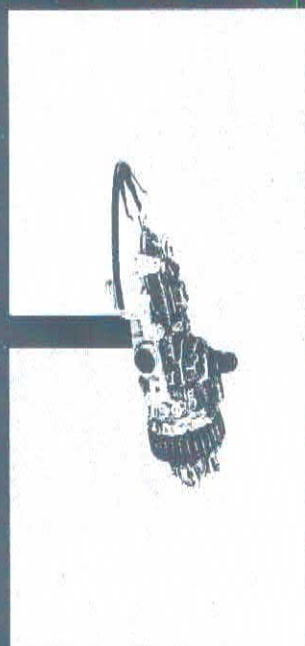
- Générateurs de boucliers : dans un grand flash de lumière, les générateurs cessent de fonctionner. Le vaisseau perd tous ses boucliers restants.
- Batterie gauche : tous les canons laser du côté gauche sont détruits. Le vaisseau ne peut plus tirer ce côté.
- Batterie droite : tous les canons laser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

REGLES SPECIALES

Le canon Inferno
Le canon Inferno attaque une zone de 9 cases (3 sur 3) centrée sur la case où se trouve le vaisseau visé. Le vaisseau visé doit se trouver dans la portée de 9 cases et dans l'angle de tir avant/fixe de l'arme. Placez le pion «cible du canon Inferno» près du vaisseau cible afin qu'il n'y ait aucune confusion.
Les 9 cases du coucoude représenteront les 9 cases du plateau de jeu attaquées par le canon. Pour chaque case du coucoude dans laquelle tombe un dé, la case correspondante sur le plateau subit l'effet de ce dé.
Le résultat de chaque dé montre combien de points de dommage ont été infligés au vaisseau présent dans la case affectée. Lorsqu'un vaisseau est touché, sa section affectée par l'explosion est celle qui fait face à la case ciblée (marquée par le pion «cible») et non celle qui fait face au Dominator.
Si un dé tombe dans une case où il n'y a aucun vaisseau, il ne provoque aucun effet.

THUNDERBOLT CRUISER

SPEED: 4 DAMAGE: 4 POINTS: 60



SHIELDS 4

ARMES

ARME	ANGLE DE TIR	1 - 3	4 - 5	6
Batteries laser	Balayage avant	3 dés	2 dés	1 dé
Torpille vortex	Avant fixe	1 dé	1 dé	1 dé

PORTEE

DOMMAGES CRITIQUES

- Générateurs de boucliers : dans un grand flash de lumière, les générateurs cessent de fonctionner. Le vaisseau perd tous ses boucliers restants.
- Batteries laser : tous les canons laser sont détruits. Le vaisseau ne peut plus les utiliser.
- Stabilisateurs d'artillerie endommagés : le vaisseau n'est plus super manœuvrable et ne peut plus utiliser les colonnes à l'extrême droite et à l'extrême gauche de la fiche de contrôle lors du choix de ses ordres de mouvement.
- Torpilles vortex : les tuzes lance-torpilles sont détruits. Le vaisseau ne peut plus tirer de torpilles vortex.
- Moteurs endommagés : le vaisseau est réduit à une vitesse maximale de 1.
- Explosion du magasin : un coup chanceux dans la réserve de munition produit une réaction en chaîne dévastatrice. Lancez un dé pour déterminer combien de points de dommage supplémentaires subit le vaisseau.

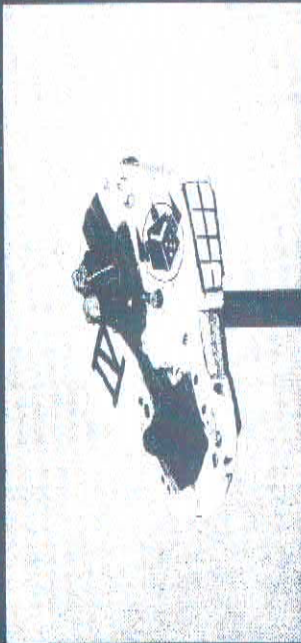
REGLES SPECIALES

Mouvement : les Thunderbolts sont supermanœuvrables

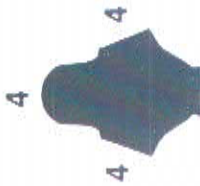


GALAXY TROOP SHIP

SPEED: 2 DAMAGE: 6 POINTS: FREE



SHIELDS



ARMES

ARME ANGLE DE TIR 1-2 PORTEE 3-4 5-6

Batteries laser Toutes directions 2 dés 1 dé

DOMMAGES CRITIQUES

- 1 Batteries laser : tous les canons laser sont détruits, le vaisseau ne peut plus les utiliser.
- 2 Téléporteurs détruits : le galaxy ne peut plus aborder de vaisseau ennemi ni débarquer des troupes sur une planète.
- 3 Pertes humaines : l'explosion touche les quartiers d'habitation du vaisseau faisant de nombreuses victimes. Réduisez d'1 le nombre de régiments à bord.
- 4 Pertes humaines : l'explosion touche les quartiers d'habitation du vaisseau faisant de nombreuses victimes. Réduisez de moitié le nombre de régiments à bord (arrondissez le nombre restant au chiffre supérieur si nécessaire).
- 5 Moteurs endommagés : le vaisseau est réduit à une vitesse maximale de 1.
- 6 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

Troupe
Un Galaxy transporte 4 régiments de la garde impériale. Si ce nombre vient à être réduit, placez un pion indiquant le nombre de régiments restant à bord (3, 2, 1 ou 0) sur le socle du vaisseau.

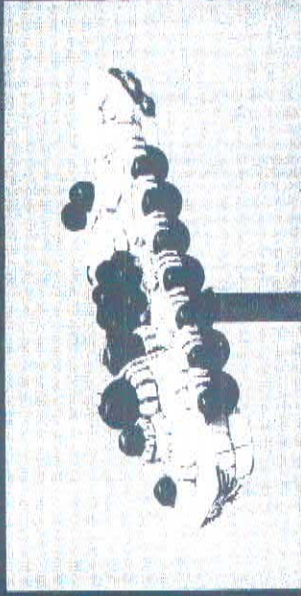
Abordage
Lorsqu'un Galaxy aborde un vaisseau ou se fait aborder, il y a un modificateur sur le jet de dé d'abordage. Ce modificateur est fonction du nombre de régiments se trouvant à bord du Galaxy.

Nombre de régiments	Modificateur lorsque le Galaxy est Attaquant	Défenseur
4	+4	-4
3	+3	-3
2	+2	-2
1	+1	-1
0	pas d'abordage	0

Un Galaxy ne peut pas aborder un autre vaisseau s'il a plus de régiment à son bord.
Lorsqu'un Galaxy capture un vaisseau ennemi, il doit laisser un régiment à bord du vaisseau capturé. Réduisez d'1 le nombre de régiments du Galaxy et placez un pion «occupants» sur le socle du vaisseau capturé.

GOLIATH FACTORY SHIP

SPEED: 2 DAMAGE: 12 POINTS: FREE



ARMES

ARME ANGLE DE TIR 1 PORTEE 2 3

Batteries laser Toutes directions 2 dés 1 dé

DOMMAGES CRITIQUES

- 1 Batteries laser : tous les canons laser sont détruits. Le vaisseau ne peut plus les utiliser.
- 2 Perte de carburant : le vaisseau perd la moitié (arrondi au chiffre supérieur si nécessaire) du carburant qui lui reste. Le carburant explose dans la case juste derrière le vaisseau provoquant une explosion sur 9 cases.
- 3 Commandes endommagées : le vaisseau ne peut plus larguer de carburant dans l'espace.
- 4 Réservoirs touchés : tout le carburant qui reste dans le Goliath explose. Le carburant explose dans la case où se trouve le vaisseau provoquant une explosion sur 9 cases. Le Goliath est immédiatement détruit.
- 5 Réservoirs crevés : le vaisseau perd la moitié (arrondi au chiffre supérieur si nécessaire) du carburant qui lui reste. Le carburant part dans une direction aléatoire, parcourant 1 case par mégatonne et provoquant 1 dé de dommage à tous les vaisseaux qu'il rencontre.
- 6 Moteurs endommagés : le vaisseau est réduit à une vitesse maximale de 1.

REGLES SPECIALES

Mouvement
Lorsqu'un Goliath se déplace à vitesse 2, il ne peut aller que droit devant.

Explosions de carburant
* Chaque Goliath commence une bataille avec 8 mégatonnes de carburant à son bord.
* Vous devez déclarer si vous larguez du carburant après la phase d'ordre.
* Si un Goliath contenant du carburant est détruit ou éparpillé, le carburant explose sur la case du Goliath derrière le Goliath.
* Lors de l'explosion, lancez dans le couvercle un dé par mégatonne de carburant largué. Les 9 cases du couvercle représenteront les 9 cases du plateau de jeu atteintes par l'explosion. Pour chaque case du couvercle dans laquelle tombe un dé, la case correspondante sur le plateau subit l'effet de ce dé.
* Le résultat de chaque dé montre combien de points de dommage ont été infligés au vaisseau présent dans la case affectée. Lorsqu'un vaisseau est touché, sa section affectée par l'explosion est celle qui fait face à la case centrale (marquée par le pion).
* Le carburant brûle encore au tour suivant.

NECROMUNDA

Campagne SPACE HULK / DEATHWING / GENESTEALER : suite et fin

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 disparu 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. Lorsqu'une révolte sanglante dans Nautilus, l'une des petites spires de la ruche Acropolis, s'avéra être une offensive genestealer, Le gouverneur, lord Helmawr, demanda assistance au contingent de space marines stationné sur Necromunda.

MISSION 3 : LA TUERIE

Grâce aux reconnaissances précédentes et aux rapports des deux premiers groupes d'assaut, on savait maintenant que le gros de la force genestealer avait été contenu et se trouvait isolé. Il ne restait plus qu'un seul point sensible par lequel les stealers risquaient d'effectuer une percée. Il s'agissait d'un couloir d'accès important, relié à un dédale de galeries secondaires et de tunnels de service.

En réussissant à repousser les genestealers au-delà de ce couloir, les marines pourraient considérer que la première partie de leur mission serait terminée. Ils pourraient ensuite se concentrer sur l'extermination des survivants.

Deux pelotons furent rapidement dépêchés à travers les zones peu défendues de la spire pour attaquer le couloir. Leur tâche consistait à tuer tous les genestealers massés à cet endroit et à verrouiller le couloir contre toute incursion future. Face à eux se trouvait une importante force de stealers prêts à repousser leur attaque.

Objectifs

Les marines doivent éliminer tous les genestealers tout en empêchant de traverser leurs lignes. Les stealers essaieront de tuer tous les marines et de faire sortir certains des leurs par le bord opposé du plateau. La mission se termine à la fin du tour 12.

Forces

Space marines

Prenez deux des quatre pelotons restants de la première vague.

Genestealers

Le joueur stealer prend tous les blips (y compris ceux de GENESTEALER) et en retire 12 sans les regarder.

Cinq blips tirés au hasard constituent la force de départ des genestealers ; les autres entreront comme renforts à raison de deux blips par tour.

Ce sont les seuls blips disponibles pour cette mission : à chaque fois qu'un blip est converti, il est retiré du jeu. Après dix tours, il n'y aura donc plus de renforts genestealers.

Utilisez les blips d'hybrides selon le tableau suivant

- A Psyker niveau 4 sans arme
- B Psyker niveau 4 avec bolt pistol
- C Psyker niveau 4 avec laspistol
- D Psyker niveau 4 avec plasma gun
- E Psyker niveau 4 avec conversion beamer
- F Non psyker avec bolter
- G Non psyker avec heavy bolter
- H Non psyker avec autocanon
- I Non psyker avec lance-missiles
- J Non psyker avec power sword

Déploiement

Space marines

Déployez un peloton dans chacune des 2 sections de couloirs marquées M. **Les marines jouent les premiers.**

Genestealers

Les cinq premiers blips sont placés un par un dans les cinq pièces. Les renforts entreront par les zones fléchées.

Règles spéciales

Les deux camps utilisent les cartes psi.

Attente

Les stealers ne sont soumis à la règle d'attente obligatoire que si un marine se trouve à 2 cases ou moins de leur zone d'entrée. Si un stealer parvient à sortir du plateau par une zone d'entrée des marines, il est sauvé. Il ne peut pas revenir sur le plateau.

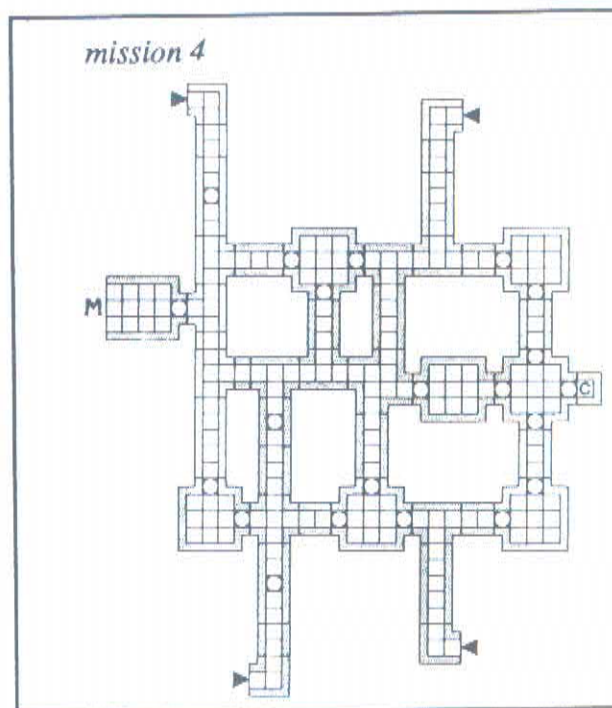
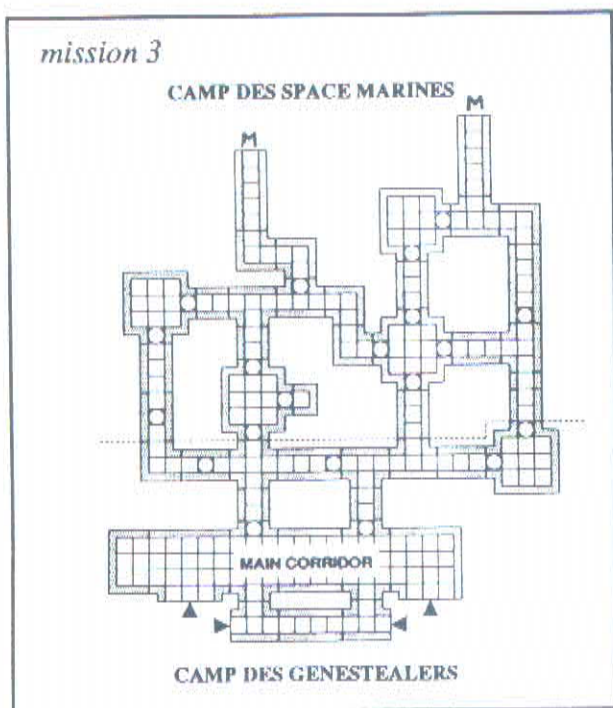
Victoire

La mission prend fin au douzième tour des stealers. Si aucun genestealer n'a survécu, les marines ont gagné.

S'il y a encore des stealers en jeu mais qu'aucun d'eux ne se trouve dans le camp des marines (au-dessus du pointillé), les marines remportent une victoire partielle.

S'il y a des stealers dans le camp des marines ou si tous les marines ont été tués, les stealers ont gagné.

Si deux stealers arrivent à sortir du plateau par les zones d'entrée des marines avant la fin du tour 12, la mission s'arrête immédiatement sur une victoire genestealer.



MISSION 4 : INTERROGATION

La dernière force d'assaut de la première vague reçut pour mission de localiser le patriarche et le gros des défenses ennemies à l'intérieur de la spire. Dès que l'endroit aurait été repéré, l'attaque principale, effectuée par les pelotons de la seconde vague, pourrait commencer. Les Ultramarines ne voulaient pas perdre un temps précieux ni des hommes de valeur à tâtonner, à la merci de genestealers embusqués, dans les dédales de la spire.

Pour localiser les genestealers, les space marines devaient interroger les ordinateurs de gestion des rares services automatiques encore en activité dans cette partie de la spire Nautilus. Ils étaient convaincus que les genestealers étaient implantés à cet endroit depuis assez longtemps pour que leurs allées et venues et leurs utilisations des sources d'énergie aient été enregistrées par les ordinateurs. S'ils se trompaient, les pelotons terminators Ultramarines de la seconde vague d'assaut auraient à se lancer à l'aveuglette dans une véritable chasse aux fantômes, risquant au pire de les mener tout droit dans un piège.

Atteindre les ordinateurs ne serait pas chose facile. En extraire des informations tout en contenant les genestealers tiendrait de l'exploit. Cette méthode était pourtant la seule manière d'écraser rapidement la rébellion et de sauver le reste de la ruche Acropolis de la contamination et de l'extermination.

Objectifs

Les space marines essaient d'obtenir des informations des ordinateurs de maintenance. Les genestealers doivent les empêcher en les tuant tous ou en détruisant le panneau de contrôle des ordinateurs.

Forces

Space marines

Prenez les deux pelotons restants de la première vague.

Genestealers

Le joueur stealer commence avec 2 blips et reçoit 2 blips de renfort par tour. Lorsque les marines atteignent le panneau de contrôle, les renforts stealers passent à 3 blips.

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 plasma gun |
| D | Psyker niveau 4 avec lance-missiles |
| E | Psyker niveau 4 avec autocanon |
| F | Non psyker avec bolter |
| G | Non psyker avec laspistol |
| H | Non psyker avec heavy bolter |
| I | Non psyker avec heavy plasma gun |
| J | Non psyker avec conversion beamer |

Déploiement

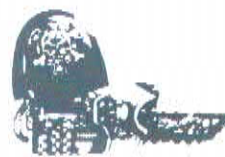
Space marines

Déployez vos pelotons dans la section de couloir marquée M.

Les marines jouent les premiers.

Genestealers

Les blips entrèrent par les zones fléchées.



Règles spéciales

Les deux camps utilisent les cartes psi.

Les marines peuvent verrouiller les entrées des stealers.

Panneau de contrôle

Le panneau de contrôle est la case marquée C sur la carte. Lorsque le premier marine l'atteint, il peut dépenser 1 PA pour allumer les lasers automatiques.

Il faut un total de 25 PA pour collecter toutes les données nécessaires à partir du panneau de contrôle.

Notez tous les PA que dépensent les marines pour rassembler les informations. Des marines différents peuvent collecter les données lors de tours différents mais un seul marine peut le faire par tour.

Si la pièce est affectée par un «warp time», chaque PA dépensé compte comme un demi PA.

Lorsque le premier PA destiné à la collecte des informations est dépensé, les genestealers se rendent compte des intentions de leurs ennemis et essaient de détruire le panneau de contrôle. A partir de ce moment, ils reçoivent 3 blips de renfort par tour.

Le panneau de contrôle est détruit sur les mêmes résultats qu'une porte.

Si un «jinx» est lancé sur la section contenant le panneau de contrôle, tous les PA utilisés auparavant pour obtenir des données sont perdus ; il faudra recommencer depuis le début lorsque le «jinx» aura cessé de faire effet. Tant que le «jinx» est en action, aucune collecte de données ne peut être effectuée.

Lasers automatiques

Les 4 lasers automatiques sont des armes accrochées aux

plafonds qui ouvrent le feu sur toute forme de vie passant au-dessous d'eux. Utilisez 4 pions «power field generator» de Deathwing pour les représenter.

Les 4 pions seront placés par le joueur marine dans des sections de couloirs (pas dans des pièces, ni sur des carrefours, ni sur des tournants).

Au début de la mission, les lasers ne sont pas en marche ; ils peuvent être activés à partir du panneau de contrôle pour 1 PA. Toute figurine passant sous un laser doit lancer un dé : un marine ou un stealer pur est tué sur un résultat de 6, un hybride est tué sur un résultat de 4, 5 ou 6.

Si le panneau de contrôle est détruit, les lasers automatiques cessent de fonctionner : retirez les pions les représentant.

Un blip ne peut pas passer sous un laser : il doit s'arrêter avant ou avoir été converti avant de bouger. On ne peut pas, lors de la conversion d'un blip, placer une figurine sous un laser.

Les lasers sont incrustés dans les plafonds et ne peuvent pas être détruits, même par un «vortex». Un «jinx» dans une section contenant un laser l'empêche de fonctionner temporairement : il se remet en marche lorsque le «jinx» cesse de faire effet. Un «jinx» affectant le panneau de contrôle n'affecte pas les lasers.

Victoire

Si les marines arrivent à dépenser 25 PA pour rassembler les informations, ils remportent une victoire totale.

S'ils n'arrivent à dépenser que 15 à 24 PA, ils remportent une victoire partielle.

S'ils ont dépensé moins de 15 PA pour la collecte des informations au moment où les genestealers les exterminent ou détruisent le panneau de contrôle, les stealers ont gagné.

Notez bien le résultat de cette mission car il affecte les forces disponibles lors des deux prochaines.

MISSION 5 : DIVISER POUR SAIGNER

Les données des ordinateurs furent précieuses. Combinées avec les rapports de reconnaissance et les bio-scans de la spire, elles permirent aux marines de découvrir qu'il ne restait plus que deux concentrations importantes de genestealers. L'une d'elle assurait la protection du patriarche, l'autre avait été envoyée vers les niveaux inférieurs pour briser l'encerclement des marines et se répandre dans toute la ruche.

Grâce aux manoeuvres d'isolation, le second groupe de genestealer avait été repoussé avant qu'il n'ait pu mener à bien sa mission. Ce groupe se repliait maintenant vers le patriarche. Les marines savaient que, dans les étroits tunnels de la spire, ils n'avaient aucune chance de battre la totalité des stealers rassemblés en une même force : leur seul espoir consistait à intercepter les deux groupes avant leur jonction.

Deux pelotons de la seconde vague furent chargés de bloquer les voies d'accès au niveau inférieur afin d'arrêter les stealers qui en remontaient. Ces dix Ultramarines devaient constituer une ligne infranchissable.

Objectifs

Les marines doivent contenir les stealers qui tentent de franchir le cordon et quitter le terrain par leurs zones de sortie marquées par des **flèches blanches** sur la carte. La mission dure 15 tours.

Forces

Space marines

Prenez deux pelotons de la seconde vague.

Si les stealers ont gagné la mission 4, les marines n'ont pas eu accès aux renseignements des ordinateurs et ont dû dépêcher des hommes supplémentaires en mission de reconnaissance. Pour représenter ce fait, retirez 1 marine (au choix du joueur marine) de chacun des deux pelotons.

Genestealers

Le joueur stealer commence avec 2 blips et reçoit 2 blips de renfort par tour. Si les stealers ont gagné la mission 4, ou si les marines n'y ont remporté qu'une victoire partielle, le joueur stealer commence avec 4 blips au lieu de 2. Ceci représente le fait que les stealers ont eu du temps pour se préparer alors que les marines devaient effectuer des reconnaissances.

Utilisez les blips d'hybrides selon le tableau suivant

- A Psyker niveau 3 avec bolter
- B Psyker niveau 3 avec lascanon
- C Psyker niveau 3 avec plasma gun
- D Psyker niveau 3 avec lance-missiles
- E Psyker niveau 3 avec conversion beamer
- F Non psyker avec bolter et chainsword
- G Non psyker avec lasgun
- H Non psyker avec autocanon
- I Non psyker avec heavy plasma gun
- J Non psyker avec heavy bolter

Déploiement

Space marines

Déployez vos figurines où vous le désirez, orientées comme vous le voulez et en état d'alerte si vous le désirez.

Les genestealers jouent les premiers.

Genestealers

Les blips entrèrent par les zones d'entrée des stealers.

Règles spéciales

Les deux camps utilisent les cartes psi.

Caisses et débris

Avant le début du jeu, le joueur marine peut placer où il veut sur le plateau tous les pions de caisses et de débris.

Portes

Avant le début du jeu, le joueur marine peut ouvrir (et non détruire) jusqu'à 6 portes de son choix.

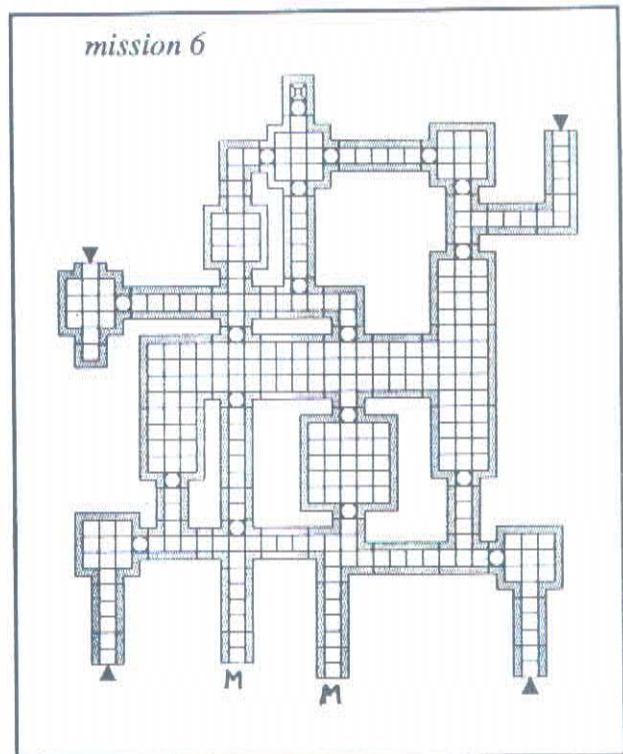
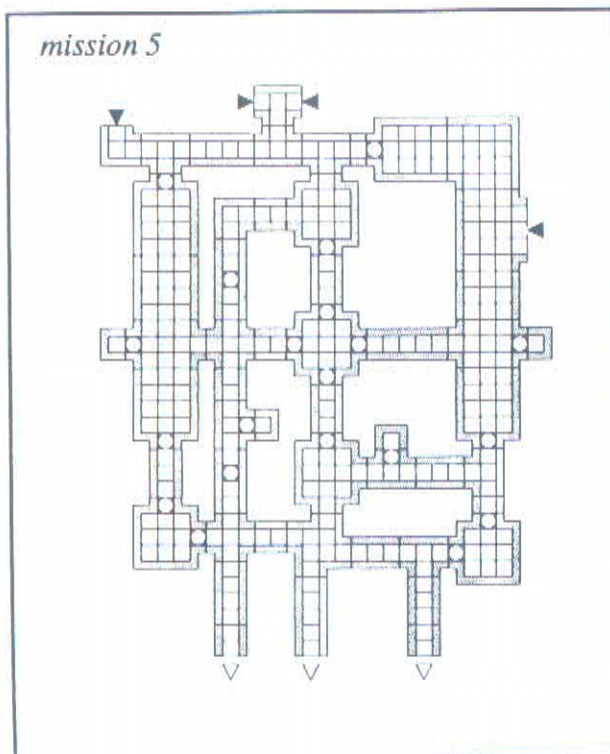
Victoire

La mission s'arrête à la fin du tour 15.

Si aucun genestealer n'a pu sortir du plateau par les zones prévues à cet effet, les marines remportent une victoire totale.

Si 1 à 5 genestealers sont sortis du plateau par les zones prévues à cet effet, les marines remportent une victoire partielle.

Si plus de 5 genestealers sont sortis du plateau par les zones prévues à cet effet, les stealers ont gagné.



MISSION 6 : POISON

Après avoir isolé de leur patriarche une grande partie des genestealers, il ne restait plus aux marines qu'une dernière tâche à effectuer : éliminer le maître de la horde. Mais le patriarche et un certain nombre de magi s'étaient terrés dans une position imprenable (et visiblement préparée pour ce type de situation) tout en haut de la spire. Les marines savaient qu'ils finiraient par vaincre mais leurs pertes risquaient d'être terribles.

La solution se trouvait dans les plans qu'avaient fournis les ordinateurs. Un conduit d'aération parcourait la spire de bas en haut et se trouvait accessible à de nombreux niveaux. Trop étroit pour permettre le passage à des stealers ou à des marines, ce

conduit pouvait néanmoins servir à introduire un poison mortel au cœur de la forteresse des genestealers.

Les précédentes missions destinées à piéger les genestealers s'étaient payantes. Les marines disposaient maintenant de deux containers d'un agent hautement toxique développé par les xénobiologistes impériaux. Si un seul container de ce gaz invivable pouvait être placé dans le conduit, son contenu s'élèverait pour aller envahir la position des genestealers, tuant le patriarche et ses forces restantes sans sacrifier de vie humaine supplémentaire. Seuls les stealers présents entre eux et le conduit pouvaient faire obstacle à leur victoire.

Objectifs

Les marines essaient de placer au moins un container dans le conduit d'aération, les genestealers doivent les en empêcher.

Forces

Space marines

Prenez les deux pelotons restants de la seconde vague, plus deux marines avec fulgurant et power glove pour porter les containers.

Si les stealers ont gagné la mission 4, les marines n'ont pas eu accès aux renseignements des ordinateurs et ont dû dépêcher des hommes supplémentaires en mission de reconnaissance. Pour représenter ce fait, retirez 1 marine (au choix du joueur marine) de chacun des deux pelotons.

Genestealers

Le joueur stealer commence avec 2 blips et reçoit 2 blips de renfort par tour. Si les stealers ont gagné la mission 4, ou si les marines n'y ont remporté qu'une victoire partielle, le joueur stealer commence avec 4 blips au lieu de 2. Ceci représente le fait que les stealers ont eu du temps pour se préparer alors que les marines devaient effectuer des reconnaissances. Si les stealers ont gagné la mission 5, leurs renforts passent à 3 blips par tour à partir du tour 5.

Utilisez les blips d'hybrides selon le tableau suivant

- A Psyker niveau 4 avec chainsword
- B Psyker niveau 4 avec powersword
- C Psyker niveau 4 avec las pistol
- D Psyker niveau 4 avec lasgun
- E Psyker niveau 4 avec bolt pistol
- F Psyker niveau 4 avec bolter
- G Non psyker avec plasma pistol
- H Non psyker avec plasma gun
- I Non psyker avec autocanon
- J Non psyker avec lance-missiles

Déploiement

Space marines

Déployez vos figurines sur les sections de couloirs marquées M

Le camp qui a remporté la mission 4 joue le premier.

Genestealers

Les blips entreront par les zones d'entrée des stealers.

Règles spéciales

Les deux camps utilisent les cartes psi.

Les marines peuvent verrouiller les entrées des stealers.

Blips d'embuscade

Lorsqu'un blip d'embuscade représente un stealer, il s'agit obligatoirement d'un magus (psyker de niveau 4 sans arme). La main du joueur stealer passe alors à 5 cartes et revient à 4 lorsque le magus est tué.

Tant qu'un magus est en jeu, le joueur stealer ne peut plus utiliser les blips d'embuscade. Si le magus en jeu est le second depuis le début de la mission, les blips d'embuscade sont retirés du jeu.

Containers

Les containers de gaz toxique sont très lourds et les marines qui les transportent ne peuvent pas se déplacer de plus de 4 cases par

tour : aucun PC ne peut être utilisé pour les faire avancer davantage. Un marine porteur d'un container ne peut pas utiliser ses armes mais il peut poser sa charge pour 1 PA afin de pouvoir tirer. Reprendre un container posé coûte 2 PA.

Un porteur de container attaqué en corps à corps est tué automatiquement sans pouvoir se défendre. Si un porteur est tué ou pose son container et s'en va, un autre marine peut prendre l'objet pour 2 PA. Un marine équipé de griffes ne peut pas porter un container.

Un container ne peut être détruit que par un «vortex».

Pour représenter les containers portés par des figurines ou laissés sur le plateau, vous pouvez utiliser des pions «power field generator» de Deathwing.

Le conduit est la case qui se trouve tout en haut de la carte : lorsqu'un porteur de container atteint le conduit d'aération, il lui faut dépenser 1 PA pour amorcer le gaz et 1 PA pour jeter le container dans le conduit.

Lorsqu'un container n'est plus porté par un marine, un hybride genestealer peut s'en emparer car ces créatures sont assez fortes pour porter une telle charge. Un genestealer pur ne s'emparera jamais d'un container.

Un hybride doit dépenser 2 PA pour prendre un container et 1 PA pour le lâcher. Un hybride qui porte un container ne peut ni tirer, ni se battre, ni utiliser ses pouvoirs psi.

Les hybrides ne peuvent pas faire sortir les containers du plateau de jeu mais ils peuvent les emporter le plus loin possible des marines.

Victoire

Si un container amorcé est placé dans le conduit, les space marines ont gagné : le poison se propage dans toute la partie supérieure de la spire, anéantissant tous les genestealers.

Tout autre résultat est une victoire des genestealers.

