

# SPACE CRUSADE

## REDUX



Livret de règles + missions

v.1.0

--

Edouard le Sec

Pour Bricoludo sur <http://languedesperpent.free.fr>



Crédits : Space Crusade est un jeu de Steve Baker qui n'est plus édité.

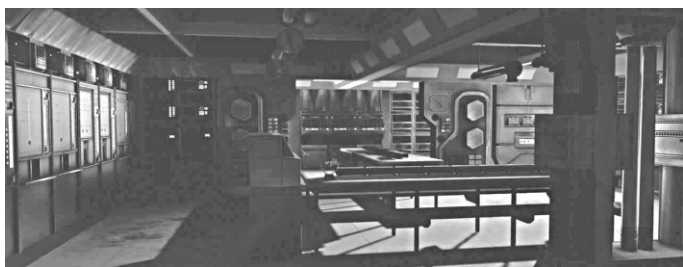
Les illustrations de ce livret proviennent du jeu vidéo *Aliens : Colonial Marines* développé par GearBox et distribué par Sega.

# 1. MISE EN PLACE

**Choix d'une mission** | Les joueurs se mettent d'accord sur une mission. Ils prennent connaissance de son **niveau tactique (NT)**, des **conditions de victoire** et, le cas échéant, des **règles spéciales** de la mission.

**Installation du plateau** | Le plateau de jeu est installé suivant les indications de la mission. Certains éléments de décor sont également installés si cela est requis. D'autres éléments de décor pourront être placés sur le plateau en cours de jeu à mesure de l'exploration de celui-ci par les joueurs.

**Choix du camp** | Les joueurs choisissent quel camp ils incarnent. Ceux qui optent pour le camp des troupes d'assaut (Space Marines, Eldars...) doivent choisir une faction et prennent le matériel correspondant (console de commande et figurines). Il ne peut pas y avoir que des joueurs aliens, mais il est possible de ne compter que sur des joueurs incarnant de troupes d'assaut. Cependant, la plupart du temps, la mission contraint le nombre de joueurs présents dans chaque camp. Elle peut également contraindre les factions en présence.



**Les troupes d'assaut** | Le NT de la mission détermine le grade des joueurs incarnant les troupes d'assaut. Chaque grade correspond à un NT (voir tableau). La somme des NT engagés doit correspondre au NT de la mission. Les joueurs se mettent ainsi d'accord sur la répartition des grades entre eux. La mission peut parfois contraindre les grades disponibles. Une fois son grade connu, chaque joueur constitue son escouade en fonction des indications de sa console de commande. Ils choisissent ainsi leurs troupes, leurs armes ainsi que leurs cartes équipements et commandements. Ils choisissent aussi leur pince d'arrimage parmi celles proposées. Elles déterminent l'endroit par où les escouades débarquent dans le vaisseau en début de partie. Si les joueurs ne peuvent se mettre d'accord, on procède à un tirage au sort.


















**Les aliens** | Les joueurs aliens ont le choix parmi plusieurs catégories d'unités réparties en groupes disposant chacun d'un NT (voir tableau). La somme des NT des groupes engagés doit correspondre au NT de la mission. S'il y a plusieurs joueurs aliens, ils se répartissent

les groupes d'unités entre eux. Chacun s'approprie les jetons blips de ces unités en prenant soin d'avoir une couleur différente de jetons pour chaque joueur. Si les joueurs ont choisi des pions renforts, ils les placent au bord du plateau. Ceux-ci doivent être hors de vue des portes des pinces d'arrimages. Les pions renforts sont les endroits par où les renforts aliens pourront arriver durant la partie. Ils placent ensuite leurs jetons blips face cachée où ils le souhaitent sur le plateau. Tous les jetons qu'ils gardent en main serviront de renforts. Les unités statiques (qui ne peuvent pas bouger comme les œufs) ne peuvent pas servir de renfort. Elles doivent donc être placées sur le plateau de jeu dès le début.

**Ajuster la difficulté** | Sur accord entre les joueurs, la difficulté de la mission peut être modulée en accordant un ou plusieurs niveaux tactiques supplémentaires à un des deux camps.

Niveau tactique (NT) des troupes d'assaut	
Grade	NT
1	3
2	4
3	5
4	6
5	7

Niveau tactique (NT) des Aliens		NT
Image	Groupe	
	8 zombies	1
	4 zombies réanimateur + 1 zombie master	1
	2 golems + 1 lance-missile ou cmdt	1
	3 goliaths	1
	4 œufs	1
	4 rampants/termagants	1
	2 arachnides	1
	1 dreadnought MK VII <u>ou</u> MK VIII	2
	1 dreadnought MK IX <u>ou</u> MK X	3
	2x 2 cases adjacentes pour l'entrée des renforts	1

Caractéristiques des unités aliens (■ = dé rouge, □ = dé blanc)								
Unité	Ar.	PdV.	Mv.	Tir	CC	Valeur	Spécial	
	Zombie	-	1	8	□□	□	2	
	Zombie réanimateur	1	1	6	□□	□□	3	
	Zombie master	1	2	6	■□	□□	5	
	Golem	2	1	6	□□	□□	5	<i>Peut utiliser les terminaux</i>
	Golem lance-missile	2	1	6	■■	□□	10	<i>Air d'effet et dégâts d'un lance-missile. Peut utiliser les terminaux</i>
	Golem commandant	2	2	4	■■	□□	10	<i>Peut utiliser les terminaux</i>
	Goliath	2	1	4	□□□	■■	10	
	Œuf	-	1	-	-	-	2	<i>Une fois découvert, pond 1 larve/tour (à la fin du tour Alien).</i>
	Larve	-	1	8	-	■	-	<i>Sa victime devient un rampant ou un termagant (la larve meurt)</i>
	Rampant	1	1	5	-	■□	5	<i>Règle de recul</i>
	Termagant	1	1	5	□□	□□□	5	<i>Règle de recul</i>
	Genestealer	3	1	8	-	■■	-	<i>Ne peut apparaître que lors d'événements spéciaux. Règle de recul</i>
	Arachnides	2	2	6	-	■■ □	15	<i>Règle de recul</i>
	Dreadnought Mark VII	4	3	4	□□ + 2 A.lrd.	■■ □□	25	<i>Enlever une arme lourde pour chaque PdV perdue</i>
	Dreadnought Mark VIII	4	3	6	□□ + 2 A.lrd.	■■ □□	30	<i>Enlever une arme lourde pour chaque PdV perdue</i>
	Dreadnought Mark IX	4	5	4	□□ + 4 A.lrd.	■■ □□	40	<i>Enlever une arme lourde pour chaque PdV perdue</i>
	Dreadnought Mark X	4	5	6	□□ + 4 A.lrd.	■■ □□	50	<i>Enlever une arme lourde pour chaque PdV perdue</i>

## 2. TOUR DES TROUPES D'ASSAUT

**Ordre de jeu** | Les joueurs incarnant des troupes d'assaut jouent leur escouade chacun à leur tour, toujours dans le même ordre. Lorsqu'un joueur prend son tour, il peut jouer tout ou partie des figurines de son escouade. Lorsqu'il décide de finir son tour, le joueur à sa gauche peut commencer le sien.

**Jouer les figurines** | A son tour de jeu, chaque joueur peut activer tout ou partie de ses figurines dans l'ordre de son choix. Une figurine activée peut effectuer une des combinaisons suivantes :

*Déplacement + Action*  
*Action + Déplacement*  
*Déplacement soutenu*  
*Action soutenue*

L'action soutenue consiste simplement à pouvoir relancer un dé (au choix) lors du jet de l'action. Le déplacement soutenu permet d'ajouter la moitié de sa capacité de mouvement (arrondi à l'inférieur) à son déplacement.

**Jouer les cartes** | Le joueur peut jouer des cartes équipement ou des cartes ordre au moment qu'il souhaite, selon les conditions et restrictions de chacune. Jouer une carte ne compte pas comme une action. Il n'y a pas de restrictions sur le nombre de cartes qu'il est possible de jouer par tour.

**Découvrir les blips et les décors** | Lorsqu'un jeton blip est visible d'une troupe d'assaut, il est immédiatement révélé et remplacé par sa figurine. Etre visible signifie que l'on peut tracer une ligne depuis le centre des deux cases occupées par les figurines, sans que celle-ci ne traverse des cases où sont présents des obstacles. Une autre figurine n'obstrue pas le champ de vision, même si, pourtant, elle obstrue les lignes de tir.

**Action porte** | Ouvrir ou fermer une porte est une action gratuite. La figurine doit se trouver sur une des quatre cases adjacentes (pas en diagonale). Une porte fermée n'est pas verrouillée. Si elle est verrouillée, la figurine ne peut pas l'ouvrir ainsi. Il faut soit trouver un mécanisme d'ouverture (utilisation d'un terminal), ou bien détruire la porte (blindage 2).

## 3. TOUR DES ALIENS

**Ordre de jeu** | Lorsque tous les joueurs incarnant des troupes d'assaut ont joué leur escouade, les joueurs aliens prennent leur tour. Dans la mesure du possible, ils jouent simultanément pour plus de rapidité. Ils doivent jouer, d'abord, leurs figurines découvertes, puis les blips et enfin faire intervenir des renforts s'ils le désirent.

**Jouer les figurines** | A leur tour de jeu, Les joueurs aliens peuvent activer leurs figurines à tour de rôle dans l'ordre de leurs choix. Une figurine activée peut effectuer une des combinaisons suivantes :

*Déplacement + Action*  
*Action + Déplacement*

Contrairement à l'adversaire, ces combinaisons sont limitées pour les Aliens, reflétant la plus grande mobilité et l'expérience des troupes d'assaut.

**Jouer les blips** | Pour déplacer les blips, chaque joueur dispose d'un nombre de points de mouvement égal au niveau tactique qu'il possède. Il distribue ensuite ces points à ces blips. Chaque blip ne peut se déplacer de plus de 5 cases. Un blip qui rentre dans le champ de vision d'une troupe d'assaut doit être révélé. Etre visible signifie que l'on peut tracer une ligne depuis le centre des deux cases occupées par la figurine et le blip, sans que celle-ci ne traverse des cases où sont présents des éléments de décors. Une autre figurine n'obstrue pas le champ de vision, même si elle obstrue les lignes de tir. A tout moment, un alien peut volontairement révéler ses blips. Un blip révélé s'arrête immédiatement. Sa figurine ne pourra agir qu'au prochain tour du joueur alien.

**Faire entrer les renforts** | A chaque tour, un joueur alien ne peut faire rentrer sur le plateau que deux blips par pion renfort dont il dispose. Ceux-ci sont placés sur une case en face d'une entrée de renforts. Si les cases sont déjà occupées ou si en vues d'une troupe d'assaut, les blips renforts ne peuvent y être placés.

**Action porte** | Ouvrir ou fermer une porte non-verrouillée est une action gratuite pour les Aliens, au même titre que pour les troupes d'assaut.



## 4. DÉPLACEMENT

**Petites figurines** | les petites figurines n'occupent qu'une seule case. Elles peuvent se déplacer d'autant de cases que la valeur de leur mouvement ou moins. Le déplacement en diagonal ne coûte également qu'un seul point. La tarentule des Space Marines se déplace en considérant seulement la case de la figurine du soldat qui la manipule. Cependant, à la fin du déplacement, la tarentule doit pouvoir être placée sans être gênée par des éléments de décors.

**Grandes figurines** | Certaines figurines occupent quatre cases en carré. Celles-ci ne peuvent pas se déplacer en diagonale. Notez qu'elles n'avancent pas deux cases par deux cases, mais bien une par une.



## 5. ACTIONS

**Tir** | Une figurine peut tirer sur une cible si celle-ci se trouve dans sa ligne de vue et qu'aucune autre figurine n'obstrue la vision. Le champ de vision d'une figurine, quel qu'elle soit, couvre 360°. Il n'y a donc pas de notion d'orientation de la figurine, excepté pour la tarentule des Space Marines. La figurine attaquante jette les dés correspondant à l'arme de tir qu'elle utilise. La différence entre le résultat et l'armure de la cible constitue le nombre de points de vie perdus par la cible. La plupart des figurines ainsi que les éléments de décors n'ont qu'un point de vie.

**Corps à corps** | Il n'y a pas de distinction entre la figurine attaquante et sa cible. Les deux jettent les dés de corps à corps et comparent les résultats. La figurine ayant accompli plus gros jet de dés l'emporte. La différence entre les deux jets de dés est le nombre de points de vie perdus par le perdant. Si le combat a lieu contre un objet inanimé, la valeur d'armure de celui-ci constitue le seuil que doit dépasser l'attaquant pour faire des dégâts. S'il n'y arrive pas, il ne se passe rien.

**Utiliser un terminal** | Une figurine face à un terminal peut dépenser une action pour l'utiliser. Il lui est alors possible de verrouiller ou de déverrouiller une porte au choix n'importe où sur le plateau ; ou bien d'utiliser une tourelle laser. Si c'est le cas, il en choisit une n'importe où sur le plateau ainsi qu'une cible qui se trouve dans le champ de vision de la tourelle. La tourelle fait deux dés rouges de dégâts. Les Golems sont les seules unités aliens suffisamment intelligentes pour utiliser un terminal.

**Autres actions** | Certaines missions peuvent proposer des actions particulières comme activer une bombe ou déplacer des objets.

## 6. REGLES SUPPLEMENTAIRES

Tout ou partie des règles supplémentaires peuvent s'appliquer durant une partie de Space Crusade sur un accord préalable entre les joueurs

**Recul** | La règle de recul simule la possibilité de freiner une avancée d'Aliens en faisant feu. Une figurine sujette à cette règle qui est prise pour cible par un tir doit reculer d'autant de cases que la valeur du jet de dés de tir. La figurine recule dans la direction opposée au tir. Pour plus de simplicité, le recul ne peut pas se faire en diagonale, seulement dans l'une des quatre directions perpendiculaires aux cases. S'il y a ambiguïté, c'est le joueur alien qui décide de la direction de recul. Si la figurine ne peut plus reculer en raison d'un obstacle, le jet de tir obtient un bonus de +1. Si l'obstacle est une autre figurine, celle-ci se prend autant de points de dégât que de cases qu'il reste à reculer à l'Alien (même s'il meurt en route), mais ne recule pas.

*Exemple illustrée* : Une arachnide reçoit un tir d'un canon d'assaut dont le résultat est de 3. Elle n'est pas encore morte (blindage : 2, points de vie : 2), mais elle doit reculer de 3 cases. Sur la deuxième case, elle rencontre un Space Marine. L'arachnide encaisse donc en réalité non pas un jet d'une valeur de 3 mais de 4, elle est éliminée. Le Space Marine, lui, doit encaisser 2 points de dégâts (les cases qui restaient à reculer). Son armure est donc suffisante pour lui éviter une fin pittoresque.



**Passerelles** | Les passerelles suspendues peuvent être parcourues par les figurines. Les pylônes qui les relient servent également d'"ascenseurs". Il ne coûte qu'un point de mouvement pour changer de niveau. Ces passerelles permettent de se mouvoir plus rapidement d'un point à un autre du plateau car chacune d'entre elles, ainsi que les plateformes de pylône, ne représente qu'une seule case, et donc qu'un seul point de mouvement.

**Cartes objectifs (OS)** | Il y a 4 cartes par faction décrivant chacune un objectif à accomplir en faveur ou au détriment de cette même faction, et pouvant faire remporter des points de victoire. En début de partie, les joueurs aliens gardent les cartes OS des factions qui sont en jeu, et met de côté les autres. Il mélange le paquet ainsi obtenu. Chaque joueur (excepté les Aliens) pioche deux cartes au hasard et garde celle de son choix. C'est l'objectif secret qu'il peut essayer d'accomplir s'il le souhaite. Un joueur peut librement divulguer ses OS à n'importe qui. Si un joueur gagne un corps à corps contre une figurine adverse, il peut décider de l'interroger au lieu de lui enlever des points de vies. Ce faisant, le joueur interrogé doit montrer une de ces cartes OS à celui qui a gagné le corps à corps. Lorsqu'un joueur pioche une carte OS qui concerne sa faction, celle-ci ne peut donner lieu à des points de victoire. Mais le joueur sait, au moins, que personne d'autre ne la possède. Lorsqu'un jeton blip OS est retourné par un joueur, celui-ci vient de recevoir une transmission secrète de son état-major. Il peut piocher une carte OS supplémentaire. Pour plus d'agressivité, lorsqu'un joueur pioche une carte OS, l'extraterrestre met de côté celles qui correspondent à la dite faction. Ainsi, un joueur tombera toujours sur des cartes OS adverses. Cette règle signifie que l'extraterrestre connaît les cartes qui ont été piochées.

**Éléments de décors** | Les éléments de décor (caisses, bidons...) peuvent occuper une ou plusieurs cases. Chacun à une valeur de blindage bien définie (par exemple, écrite sous le décor lui-même). Ils agissent comme un obstacle, et bloquent les lignes de vue comme un mur. Lorsqu'ils sont détruits, ils sont enlevés du plateau de jeu. Au début de la partie, les Aliens ont une réserve raisonnable d'éléments de décor qu'ils peuvent placer en cours de jeu. Quand une figurine des troupes d'assaut ouvre la porte d'une salle qui était jusqu'alors inexplorée, les joueurs Aliens décident immédiatement d'y placer des décors de la réserve (autant que souhaité). Il faut noter que cette opération s'effectue avant la révélation des blips se situant dans la salle. Ainsi, un décor peut empêcher qu'un blip soit révélé tout de suite en bloquant le champ de vision.

**Tourelle laser** | Les tourelles laser ont une valeur de blindage de 2. Elles peuvent être utilisées par l'intermédiaire d'un terminal pour faire feu sur une figurine dans son champ de vision. Une tourelle laser fait deux dés rouges de dégâts.

**Couverture** | Appelé plus communément "overwatch", La couverture peut remplacer une des combinaisons qu'une figurine peut effectuer lors de son activation. Le joueur doit alors signaler, avec un jeton, sur le plateau, et de façon claire, qu'elle est l'axe de couverture de la figurine. Un axe de couverture doit partir de la figurine et être perpendiculaire à un des quatre côtés d'une case. Durant le tour d'un autre joueur, si quelque chose ou quelqu'un vient à traverser l'axe de couverture, alors la figurine en couverture ouvre automatiquement le feu. Le jeton est alors retiré du plateau et la figurine ne pourra plus effectuer de tir de couverture jusqu'à la fin du tour de table. Notez que les Aliens ne sont pas assez disciplinés pour se mettre en position de couverture.





# DESTRUCTION D'UNE INSTALLATION INFECTEE

Niveau tactique | 15 | Troupes d'assault | 3 factions

**Mission 001a | Secteur HD24006| Astéroïde GV38-4** | Ces dernières années, l'affaiblissement de la fédération contrôlant le système HD 24006 en raison de ses luttes incessantes avec les systèmes voisins, l'a peu à peu coupé de ses anciennes installations minières. Face à la disparition d'une gestion centralisée et au manque de ravitaillement, celles-ci ont alors du faire fassent à une insalubrité et une désorganisation grandissante. La station minière de l'astéroïde GV38-4 est ainsi malgré elle un lieu d'incubation d'une race alien nocive. Afin d'éviter tout risque de prolifération au sein du système, la fédération a décidé la destruction de la station. En raison de la disparition de son corps d'élite, la fédération a engagé plusieurs groupes de mercenaires afin d'accomplir cette mission. Ceux qui détruiront les générateurs en premiers auront une prime.

**Mission** | Il y a deux générateurs (occupants 2 cases chacun, en bleu sur la carte). La destruction de chaque générateur rapporte 40 points de victoire (Ar : 2, PdV : 2). Lorsque le premier est détruit, il ne reste plus que 5 tours avant la destruction de la base. Cette échéance est ramenée à 2 tours lorsque le second générateur est mis hors service. Pour totaliser leurs points, les assaillants doivent bien sûr regagner leur arrimage avant la destruction de la station.

**Règles spéciales** | La pince (la grosse croix noire) peut être contrôlée via les terminaux. Elle fait 2 dés rouges de dégâts à une figurine se trouvant dans la même salle.



# OPERATION DE SAUVETAGE

**Niveau tactique | 20 | Troupes d'assault | 4 factions**

**Mission 002a | Secteur HD37605** | *Un assaut conjoint de deux escouades a été mené à bord d'un Space Hulk détecté dans le secteur HD-37605. Les forces ennemies sous-estimées ont contraint les soldats de se disperser pour se mettre précipitamment à l'abri. Un échec de la mission, et plus encore la perte complète des unités engagées, remettrait en cause la coalition formée dans ce système. Deux escouades supplémentaires sont envoyées en renforts pour récupérer les troupes en déroute.*

**Mission** | Les deux escouades qui attendent d'être secourues sont appelées les « rescapés ». Les deux autres escouades sont les « sauveteurs ». Un maximum de rescapés doit être ramené vivants dans les vaisseaux de la coalition. Les sauveteurs gagnent chacun 5 points de victoire par soldats (les leurs exclus) ramenés dans leurs pinces d'arrimages respectives. Les rescapés gagnent 5 points par soldats de leurs escouades qui réussissent à rejoindre les pinces d'arrimages.

**Règles spéciales** | Les terminaux de commandes ne servent qu'à utiliser les lasers. Les portes ne peuvent pas être actionnées par ce moyen. Les portes qui sont indiquées blindées en début de partie ont deux points de vie (les aliens ont eu le temps de les souder pour isoler un peu plus les troupes). Les troupes de rescapés doivent être déployées dans les salles indiquées sur le plan. Il faut au moins deux figurines par salles. Les figurines d'escouades différentes peuvent se déployer dans la même salle.

