

SPACE HULK

REGLES DU JEU



SPACE HULK

(1 è r e é d i t i o n)

UN COMBAT DESESPERE ENTRE HUMAINS ET ALIENS!

CONTENU

REGLES DU JEU	1	JOUEURS NOUICES	7	COMBAT CORPS A CORPS	20
L'HISTOIRE	3	PHASE D'ACTION	8	ENGAGEMENT EN CORPS A CORPS	20
LES REGLES	3	ACTIVATION	8	PROCEDURE DU CORPS A CORPS	20
Les Missions.....	3	POINTS D'ACTION (PA)	8	Egalités.....	20
COMMENT JOUER	4	POINTS DE COMMANDEMENT	9	Orientation en corps a corps.....	20
LA CARTE	4	OBTENTION DES PC	9	LES BLIPS	21
Les Sections.....	4	UTILISATION DES PC	9	MOUUMENT DES BLIPS	21
Les Cases.....	4	Garder la trace des PC utilisés.....	9	EXAMEN DES BLIPS	21
Les Portes.....	4	Révéler le nombre de PC.....	10	CONVERSION DES BLIPS	21
Les entrées.....	4	Utilisation des PC pendant votre tour.....	10	Conversion volontaire.....	21
LES PIÈCES DE JEU	4	Utilisation des PC pendant le tour Stealer.....	10	Conversion involontaire.....	21
Les Marines.....	4	MOUUMENT	12	Comment convertir.....	22
Sergents.....	4	Mouvements interdits.....	12	BLIPS ET TIR AU LANCE-FLAMMES	22
Flamer Marines.....	4	ORIENTATION	12	EPUISEMENT DES STEALERS	22
Marines.....	5	Orientation et mouvement.....	12	ZONES D'ENTREE DES BLIPS	23
Les Genestealers.....	5	Changement d'orientation.....	13	Rester en attente.....	23
Blips.....	5	TIR DES MARINES	14	L'attente obligatoire.....	23
Genestealers.....	5	UISEE	14	Stealers dans les zones d'entrée.....	23
LES TOURS DE JEU	5	Ligne de vue.....	14	Sortie de la carte.....	23
PREPARATION DU JEU	6	Blocage de la LDV.....	14	PORTES	24
COMPOSANTS	6	LDV en diagonale.....	14	LES PORTES	24
LES PIONS ET JETONS	6	Angles de tir.....	16	OUVRIR ET FERMER LES PORTES	24
LA CARTE	6	TIR AU STORM BOLTER	16	Portes ouvertes.....	24
LES FIGURINES	6	La portée.....	16	Portes fermées.....	24
Assemblage des figurines.....	6	Tir en rafales.....	16	TIR SUR LES PORTES FERMEES	24
Les socles.....	6	Le tir en état d'alerte.....	17	CORPS A CORPS CONTRE LES PORTES	24
Peindre les figurines.....	6	Comment fonctionne l'état d'alerte.....	17	RÉSUMÉ DE LE SEQUENCE DE JEU	25
LA SEQUENCE DE JEU	7	L'état d'alerte.....	17	SEQUENCE DE JEU	25
TOUR DES MARINES	7	Alertes simultanées.....	17	Tour du joueur Marine.....	25
1. Phase de mise en marche du chrono.....	7	Storm Bolters enravés.....	17	Tour du joueur Stealer.....	25
2. Phase de commandement.....	7	Effets.....	17	RÉSUMÉ DES PC	25
3. Phase d'action.....	7	Désenrayer les Storm Bolters.....	17	RÉSUMÉ DU TIR AU STORM BOLTER	25
TOUR DES GENESTEALERS	7	Avancer et tirer au Storm Bolter.....	18	RÉSUMÉ DU TIR EN RAFALES	25
1. Phase de renforts.....	7	TIR AU LANCE-FLAMMES	18	RÉSUMÉ DU TIR EN ETAT D'ALERTE	25
2. Phase d'actions.....	7	La portée.....	18	RÉSUMÉ DU TIR AU LANCE-FLAMMES	25
3. Phase finale.....	7	Effets du lance-flammes.....	18	RÉSUMÉ DU COMBAT CORPS A CORPS	25
LE CHRONOMETRE	7	Lance-flammes et portes.....	19		
UTILISATION DU CHRONOMETRE	7	Tirs multiples.....	19		
PERTE D'UN SERGENT	7	Munitions.....	19		
		Auto-destruction.....	19		
		Suppression des pions lance-flammes.....	19		

Manuel original (version anglaise)
par Games Workshop

Traduction française originale
par AGMAT

Arrangements, traductions additionnelles
et mise en page de la présente édition
par Yannick Effinger

édition du 1er décembre 2003

Ce document a été entièrement réalisé à l'aide de la suite bureautique libre OpenOffice
(<http://fr.openoffice.org/>)



L'HISTOIRE

Les Genestealers sont des extra-terrestres qui cherchent à conquérir l'univers. Ils voyagent dans d'énormes et antiques vaisseaux délabrés, communément appelés Space Hulks, à la recherche de planètes bonnes à "coloniser".

La victime d'un Stealer subit un sort bien pire que la mort : infectée par les oeufs du monstre elle devient, à son insu, porteuse de la structure génétique du Genestealer. Les enfants qu'elle aura plus tard naîtront en tant que Genestealers qui à leur tour infecteront d'autres humains jusqu'à ce que la planète ne soit plus habitée que par des Genestealers.

Récemment, l'empereur de l'humanité a appris les activités des Genestealers et a pris des mesures pour endiguer le fléau. Le prix à payer est terrible car l'inquisition impériale stérilise les planètes contaminées, exterminant les populations jusqu'au dernier homme, femme ou enfant.

Bien que jusqu'ici elle se soit révélée efficace à 100%, cette technique comporte certains désavantages sans compter les pertes évidentes en ressources et en vies humaines qu'elle occasionne. Si la nouvelle de cette politique de la terre brûlée se répand, les gouvernements locaux risquent de se montrer réticents à révéler aux autorités impériales que leur planète est contaminée, ce qui rendrait beaucoup plus difficile la tâche de contrer l'invasion. Pour cette raison, de grands efforts sont effectués pour localiser, attaquer et détruire les vaisseaux géants des envahisseurs avant qu'ils n'infectent d'autres planètes.

C'est là qu'interviennent les Space Marines.



Dans **Space Hulk**, vous jouez l'assaut d'un des vaisseaux géants par une compagnie de Space Marines du Chapitre des Blood Angels. L'un des joueurs contrôle les Space Marines, les guerriers les plus redoutables de l'Imperium, l'autre joue les Genestealers, terribles envahisseurs d'une autre galaxie. Le combat est à mort.



LES REGLES

La première chose à faire pour jouer à Space Hulk est de lire ces règles. Elle ne sont ni très longues ni très compliquées et tous les points présentant quelques difficultés sont illustrés par des schémas ou des exemples.

La première partie des règles, intitulée "**Comment jouer**" vous donnera une vue d'ensemble du jeu.

Les Missions

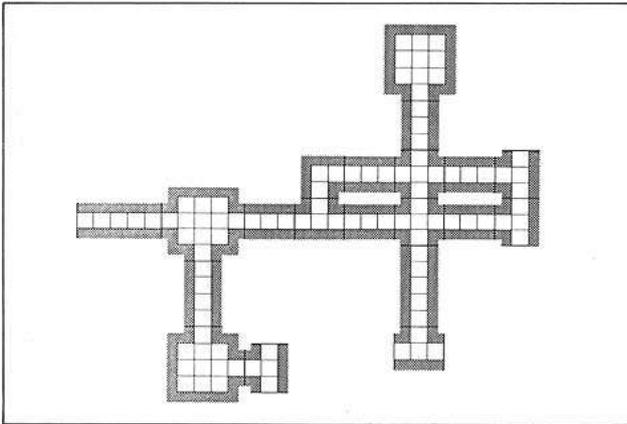
Lorsque vous aurez lu les règles et assemblé les composants du jeu, vous devrez décider quelle *mission* vous allez jouer. Reportez vous alors au livret **MISSIONS** et choisissez l'un des scénarios de jeu proposés. Les missions vous indiquent comment arranger les pièces pour recréer une section du **Space Hulk** où les Humains et les Aliens commencent à jouer, où les renforts arrivent, et les objectifs que vous devez accomplir pour remporter la partie. Chaque mission est différente; chacune demandera une stratégie unique.

Nous avons inclus six missions avec le jeu, et après avoir joué quelques parties pour bien comprendre comment les forces doivent s'équilibrer, vous pourrez créer vos propres missions.

COMMENT JOUER

Dans **Space Hulk**, l'un des deux joueurs joue le rôle des Space Marines, guerriers fanatiques entièrement dévoués à la destruction des ennemis de l'Empereur de l'Humanité, équipés d'un arsenal terrifiant et d'imposantes armures Terminator. L'autre joueur joue le rôle des Genestealers, aliens rapides, vicieux, et dotés d'une force surhumaine. Le jeu se passe à bord d'une des épaves gigantesques connues sous le nom de Space Hulk, dans laquelle les aliens tentent d'envahir l'espace appartenant aux humains.

LA CARTE



Dans Space Hulk, la carte est variable : elle peut être disposée selon des configurations différentes pour représenter un endroit ou un autre à l'intérieur du grand vaisseau. Chacune des six missions donne une configuration différente.

Les Sections

Les éléments qui composent la carte, pièces et couloirs, sont appelés *sections*. Leurs bords sont découpés de telle façon que les sections s'emboîtent les unes dans les autres pour éviter que la carte ne glisse dans le feu de l'action. Les sections ont également pour fonction de déterminer les zones d'effet des lance-flammes (décrites plus en détail plus loin).

Les Cases

Chaque section est divisée en cases. Une case ne peut être occupée que par une seule figurine et une figurine ne peut jamais traverser une case déjà occupée. Cela signifie qu'elles ne peuvent pas se dépasser les unes les autres quand elle se trouvent dans un couloir d'une largeur équivalente à une seule case, – ainsi, si votre lance-flammes se trouve à l'arrière de l'escouade, et que vous voulez lui faire brûler le regroupement de Genestealer tapi droit devant, vous devrez d'abord faire dégager les autres Marines de son passage.

Les Portes

Les missions vous indiquent où placer les portes sur la carte. Les portes représentent les sas et les portes coupe-feu qui parsèment le gigantesque vaisseau. Les deux camps peuvent ouvrir et fermer les portes, mais comme les Genestealers ont l'habitude de s'embusquer derrière pour fondre sur les imprudents, les Marines font souvent sauter les portes hors de leur support au lieu d'utiliser simplement leur mécanisme d'ouverture, privant ainsi leur adversaires d'une cachette éventuelle.

Ces portes, conçues pour empêcher toute fuite d'air ne remplissent plus leur fonction d'origine. Le vaisseau a été heurté

par de si nombreux astéroïdes pendant ses interminables voyages à travers l'espace, que toute l'atmosphère à l'intérieur a fui hors des cloisons.

D'une façon ou d'une autre les Genestealers sont capables de survivre dans le vide. Les Space Marines, protégés par leurs armures Terminator, peuvent également évoluer dans cet environnement, mais le moindre trou signifie une mort horrible pour son propriétaire.

Les entrées

Comme vous avez pu le remarquer dans le plan ci-contre, un certain nombre de couloirs conduisent hors de la carte. Dans les missions, certains de ces couloirs sont des "entrées" qu'utilisent les Genestealers pour amener leurs renforts.



LES PIÈCES DE JEU

Les Marines

Selon la mission, le joueur a sous son contrôle une ou deux escouades de Marines. Chaque escouade est composée d'un sergent et de quatre Marines dont l'un est équipé d'un lance-flammes. Tous sont en armure Terminator, de puissantes exosquelettes qui les rendent beaucoup plus forts que des humains ordinaires et qui leur permettent de survivre dans les environnements les plus hostiles. Chaque Marine est également armé d'un puissant Power-Glove.

Sergents



Ils commandent les escouades et sont particulièrement efficaces en combat corps à corps. La perte d'un Sergent affecte le temps dont dispose le joueur Marines pour effectuer son tour (voir ci-dessous). Les Sergents sont armés de Storm Bolters.

Flamer Marines



Ces Marines sont armés d'un lance-flammes à six coups, arme très efficace pour remplir de flammes une section ou une pièce entière et d'anéantir tous les Genestealers qui s'y trouvent.

Marines

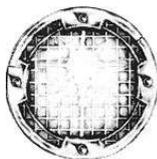


Les Space Marines sont équipés de Storm Bolters. Très efficace contre un Genestealer à distance, un Marine risque d'avoir des problèmes si un Stealer s'approche assez près de lui.

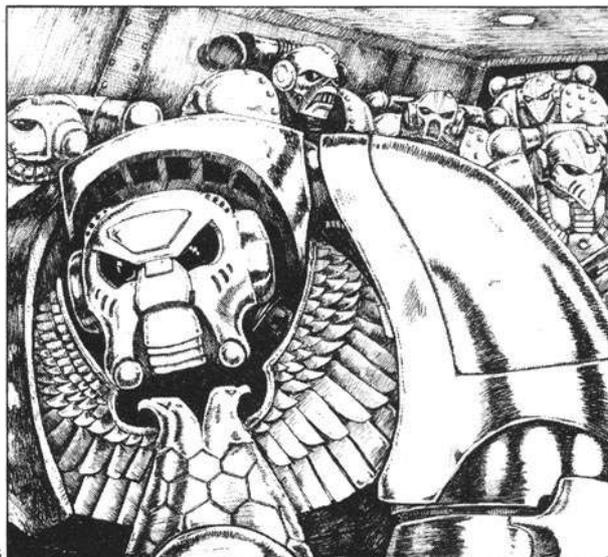
Les Genestealers

Le joueur Genestealer a sous son commandement un nombre illimité de Stealers. Bien qu'il n'en reçoive généralement que très peu au début de la mission, leur nombre s'accroît à mesure que des renforts arrivent en cours de partie.

Blips



Au moment où elles entrent en jeu, les forces du joueur Genestealer sont représentées par des pions "Blip". Chaque Blip représente 1, 2 ou 3 Genestealers se déplaçant ensemble dans les couloirs du Space Hulk. Le joueur Marine ne peut pas savoir combien de Genestealers il a en face de lui jusqu'à ce que l'un de ses Marines voie le Blip ou que le joueur Genestealer choisisse de convertir le Blip (généralement parce que les Stealers sont sur le point d'attaquer).



Genestealers



Lorsque le joueur Stealer est prêt à attaquer ou lorsqu'un Marine voit un Blip, ce Blip est retourné pour voir combien de Stealers il représente. A ce stade, le pion est enlevé de la carte et remplacé par des figurines de Genestealers. Vingt figurines de Stealers sont fournies avec le jeu et c'est là le nombre maximum de forces que le joueur Stealer peut avoir à un moment donné sur la carte. Par contre les figurines de Stealers tués peuvent être réutilisées - et il y aura probablement des tas de Stealers tués en cours de partie !

Les Genestealers ne possèdent pas d'arme longue portée - en fait ils ne possèdent pas d'arme du tout. Ils attaquent en fonçant sur l'ennemi pour le déchiqueter avec leurs griffes. Ceci est risqué face à la puissance de feu des Marines mais lorsqu'ils parviennent à s'approcher assez près, les Stealers sont presque sûrs de tuer leur adversaire en corps à corps.

LES TOURS DE JEU

Space Hulk se joue en tours - un tour pour le joueur Marine, suivi d'un tour pour le joueur Stealer. Les tours sont ensuite divisés en plus petites parties appelées *phases*. Des choses bien précises se passent lors de chaque phase, et il est important que vous les exécutiez dans l'ordre et au bon moment.

Dans la terminologie du jeu, l'ordre des tours et des phases dans une partie s'appelle la *séquence de jeu*.

PREPARATION DU JEU

1. Décidez qui joue les Stealers et qui joue les Marines et choisissez une mission parmi les six fournies dans le livret "Missions".

2. Installez la carte selon les instructions données dans la mission.

3. Prenez une ou deux escouades de Marines selon la mission et posez près de la carte six marqueurs de lance-flammes (Flamer effect marker) pour chaque Flamer Marine en jeu.

4. Placez les 6 pions de points de commandement (Command points counters) dans une tasse; prenez les pions Blip, retournez-les face cachées et mélangez-les, posez-les ensuite dans le couvercle de la boîte. Mettez les figurines des Stealers à portée du joueur qui les contrôle.

5. Le joueur Stealer déploie ses forces (s'il en a en début de partie) puis le joueur Marine place les siennes aux endroits indiqués dans la mission.

6. Le joueur Stealer met en marche le chrono, le joueur Marine tire un pion de points de commandement et la partie commence.

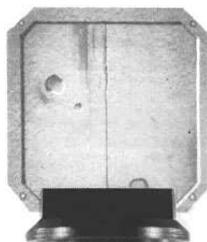
COMPOSANTS

Vous trouverez une liste complète des éléments de jeu au dos de la boîte **Space Hulk**.

LES PIONS ET JETONS



Marqueur Flamer



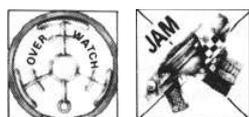
Porte



Blips



C.A.T.



Etat d'alerte / Arme enrayée



Point de commandement

IMPORTANT!

Munissez-vous d'une montre ou d'un réveil avec une trotteuse pour faire office de chronomètre.

LA CARTE

Les termes *couloir* et *pièce* sont utilisés sans distinction à travers ces règles du jeu. Il n'y a pas de différence entre les couloirs et les pièces excepté le fait que les pièces sont plus larges que les couloirs.

LES FIGURINES

Space Hulk est fourni avec deux escouades de Marines complètes, contenant chacune un Sergent, un Flamer Marine, et trois Space Marines. La boîte de jeu contient également vingt Genestealers.

Assemblage des figurines

Avant de commencer à jouer, assemblez les figurines. Retirez toutes les éléments de leur support, de préférence avec un couteau. *Ne coupez pas* la barre qui relie les deux jambes, au bas des figurines : celle-ci sera encollée sur le socle afin que la figurine puisse se tenir debout. Collez les deux paires de bras des Stealers sur leurs torsos à l'aide d'une bonne colle pour plastique. Collez également les lance-flammes sur les mains droites de deux Marines. Ne jetez pas les lance-flammes restants, vous pourriez avoir besoin de Flamer Marines supplémentaires plus tard.

Les socles

Trente deux socles sont fournis avec le jeu Space Hulk, vingt quatre noirs, quatre rouges et quatre gris. Collez les Genestealers sur des socles noirs, collez deux Marines sur des socles noirs (ce seront les sergents), trois Marines et un Flamer Marine sur des socles rouges et trois Marines et le dernier Flamer sur des socles gris. Mettez les deux socles noirs restants de côté. De cette manière vous aurez une escouade rouge et une escouade grise, et deux sergents sur socle noir.

Peindre les figurines

Bien que ce ne soit pas nécessaire pour jouer et apprécier Space Hulk, nous vous recommandons de peindre les figurines (vous trouverez un guide sur les cotés du fond de la boîte). Games Workshop revend une grande variété de couleurs et de pinceaux qui sont spécialement conçus pour les figurines Games Workshop et Citadel.



LA SEQUENCE DE JEU

Space Hulk se joue en tours. La partie démarre avec le tour des Marines, suivi du tour des Stealers. Par la suite, le jeu continue dans le même ordre.

Chaque tour est divisé en phases. Pour être sûr que tout est effectué au moment voulu, suivez scrupuleusement la séquence ci-dessous.

TOUR DES MARINES

1. Phase de mise en marche du chrono

Le joueur Stealer annonce le début du tour du joueur Marine et démarre le chronomètre.

2. Phase de commandement

Le joueur Marine pioche au hasard un pion de points de commandement qui lui indique de combien de points de commandement il dispose pour ce tour.



3. Phase d'action

Le joueur Marine peut activer ses Space Marines, les faire bouger, tirer, attaquer en corps à corps ou les mettre en état d'alerte.

Lorsque le joueur Marine a fini (ou si le temps dont il disposait s'est écoulé), c'est au tour du joueur Genestealer.

TOUR DES GENESTEALERS

1. Phase de renforts

Le joueur Stealer prend les Blips de renfort qu'il doit recevoir à ce tour et les place dans des zones d'entrée.

2. Phase d'actions

Le joueur Stealer active les éléments qu'il a sous son contrôle. Il peut déplacer ses Blips, les convertir en figurines ou attaquer avec ses figurines.

Le joueur Marine peut dépenser des points de commandement pour déplacer, faire tirer ou faire attaquer en corps à corps ses Marines.

3. Phase finale

Au cours de cette phase, le joueur Stealer retire les pions d'état d'alerte (Overwatch) et marqueurs d'effet du lance-flammes (Flamer effect marker). Le joueur Marine révèle le pion de points de commandement qu'il avait pour ce tour. Les joueurs vérifient si l'un des deux camps a gagné la partie. Si la partie n'est pas gagnée, le joueur Stealer remet le chrono en marche et annonce le tour suivant des Marines.

LE CHRONOMETRE

Les Stealers sont bien plus rapides que les humains. Un tour de **Space Hulk** représente quelques secondes de temps réel. Pour les Marines, la survie dépend de leur commandant et de sa capacité à prendre la bonne décision en une fraction de seconde. Pas le temps de peser le pour et le contre. Agissez vite ou vous êtes mort. Ceci est simulé dans le jeu en mettant le joueur Marine sous la pression du temps.

UTILISATION DU CHRONOMETRE

Le joueur Marine a exactement trois minutes pour effectuer son tour. Dès que le joueur Stealer a fini de jouer, il met en marche le chrono pour le tour du joueur Marine. Lorsque trois minutes se sont écoulées, le tour des Space Marines s'arrête immédiatement (le joueur peut cependant lancer les dés pour un combat ou un tir qu'il avait annoncé avant que le temps ne soit écoulé).

Pendant le tour des Marines, le joueur Stealer décompte le temps, d'abord par minutes, puis, pour la dernière minute par 15 secondes : *"OK, vas-y. Tu as trois minutes... deux minutes... une minute... quarante cinq secondes... trente secondes... quinze secondes... c'est fini !"*

PERTE D'UN SERGENT

Lorsqu'un sergent d'une escouade est tué, l'un des Marines survivants prend le commandement. Ce nouveau commandant manque d'expérience et ne possède probablement pas les facultés de décision d'un sergent. Pour représenter ce fait, le joueur Marine perd trente secondes par sergent tué. Ainsi, si vous n'avez plus qu'un sergent en jeu, vous devez effectuer votre tour en deux minutes trente; si les deux sergents sont tués, vous n'avez plus que deux minutes.

JOUEURS NOVICES

Si vous jouez les Marines pour la première fois, vous avez quatre minutes au lieu de trois pour effectuer vos tours. Chaque sergent tué vous enlève quand même trente secondes.

PHASE D'ACTION

Pendant votre phase d'action, vous pouvez déplacer et faire combattre vos figurines une par une. Finissez le mouvement d'une figurine avant de commencer celui d'une autre. Une figurine qui se déplace ou qui combat s'appelle une pièce *active*.

Au cours de votre phase d'action, vous pouvez *activer* certaines pièces, toutes vos pièces ou aucune. Vous n'êtes jamais obligé d'activer une pièce : elle peut rester à sa place sans rien faire, ou jusqu'à ce que l'ennemi la découpe en rondelles !

ACTIVATION

Vous pouvez activer vos pièces dans l'ordre que vous voulez, mais chaque pièce ne peut être activée qu'une seule fois par tour et vous ne pouvez activer qu'une seule pièce à la fois. Lorsque vous avez fini avec une pièce et que vous en avez activé une autre, vous ne pourrez plus activer la première avant le prochain tour.

POINTS D'ACTION (PA)

Une pièce activée reçoit un certain nombre de points d'action que vous dépensez pour la faire bouger, combattre ou effectuer d'autres actions. Cette pièce peut effectuer toutes les actions possibles pourvu qu'elle dispose d'assez de PA : elle peut effectuer des actions différentes ou plusieurs fois la même. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser tous les PA disponibles pour une pièce mais les points que vous n'utilisez pas sont perdus si vous activez une autre pièce ou si votre tour est terminé.

Les Space Marines reçoivent 4 PA

Les Genestealers et les Blips reçoivent 6 PA

Les coûts en PA représentent le temps qu'il faut à une pièce pour effectuer une action. Les coûts en PA sont listés dans le tableau ci-contre.

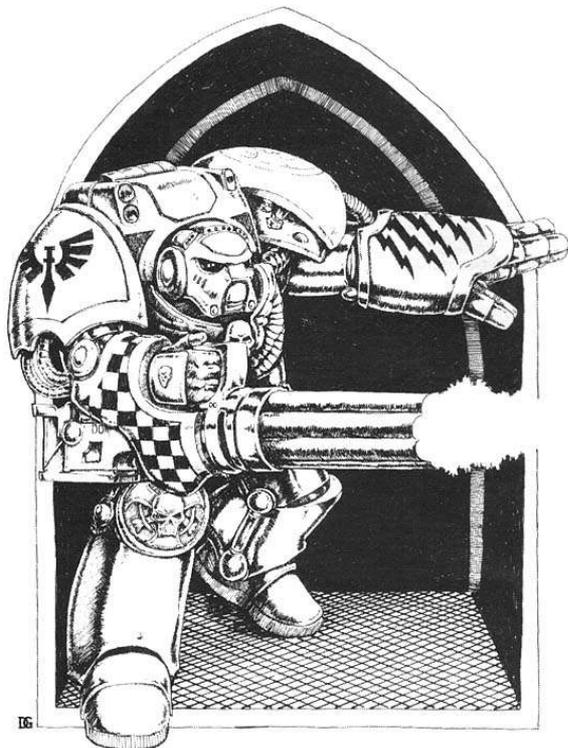


TABLE DES POINTS D'ACTION

CAPITAL DE POINTS D'ACTION

Space Marines

4 PA par phase d'activation

Genestealers et Blips

6 PA par phase d'activation

COÛTS EN POINTS D'ACTION

Action	Marine	Stealer	Blip
Avancer d'une case	1	1	1
Reculer d'une case	2	2	1
Faire un pas de côté	—	2	1
Tourner à 90°	1	0*	—
Tourner à 180°	2	1	—
Tirer au Storm Bolter	1	—	—
Se mettre en état d'alerte	1	—	—
Désenrayer le Bolter	1	—	—
Avancer et tirer au Bolter	1	—	—
Reculer et tirer au Bolter	2	—	—
Tirer au lance-flammes	2	—	—
Combat au corps à corps	1	1	—
Ouvrir/Fermer une porte	1	1	1

* Si le Stealer fait deux tours de 90° en une seule fois, il fait en réalité 180°, et doit payer 1 PA.

Exemple d'utilisation des PA

C'est la phase d'actions du joueur Marine. Il active un Marine, qui peut maintenant dépenser 4 PA. Le Marine avance et tire (1 PA), rate, avance et tire encore une fois (1 PA), rate encore, avance et tire une troisième fois (1 PA), et cette fois touche et tue le Stealer (il a dépensé 3 PA pour y arriver). Poussant un soupir de soulagement, le joueur Marine active un autre Space Marine. Le premier Marine ne peut plus être activé jusqu'au prochain tour, et ses points d'action restants sont perdus.



POINTS DE COMMANDEMENT

Les escouades de Marines envoyés à l'intérieur du Space Hulk sont en communication constante avec le centre de commandement du vaisseau dont ils ont débarqué. Chaque escouade est sous le commandement d'un lieutenant qui suit ses actions grâce à des caméras intégrées aux casques des armures Terminator. Un lieutenant encourage son escouade, signale les mouvements ennemis que les Marines ne peuvent voir, donne des instructions tactiques, etc.

Les lieutenants sont représentés dans le jeu par les *Points de Commandement* (PC). Seuls les Marines ont des PC, les Stealers n'en bénéficient pas.

OBTENTION DES PC

Placez en début de partie les six pions de points de commandement dans une tasse ou un autre récipient opaque. A chaque *phase de commandement*, piochez l'un de ces pions pour déterminer le nombre de PC dont vous disposez pour votre tour et celui des Genestealers.

Une fois que vous en avez pris un au hasard, regardez le pion et placez-le devant vous face cachée.

Les PC devront être dépensés pendant votre tour ou pendant le tour suivant des Stealers : vous n'êtes pas obligé de tous les utiliser, mais les PC non utilisés à la fin du tour des Stealers seront perdus.

Important : Ne dites surtout pas à votre adversaire de combien de PC vous disposez avant la fin de son tour !



UTILISATION DES PC

Les points de commandement s'utilisent exactement de la même manière que les points d'action mais vous pouvez les allouer à n'importe lequel des Marines, actif ou inactif, et vous pouvez les utiliser aussi bien pendant la phase d'action des Stealers que pendant la votre.

Exemple d'utilisation des PC

Le joueur Marine a tiré 4 Points de Commandement. Il peut utiliser 4 PC à n'importe quel moment, pendant son tour ou celui des Genestealers, afin de faire des actions supplémentaires jusqu'à un total de 4 PA : un Marine pourrait ainsi avancer et tirer quatre fois, deux Marines pourraient chacun tirer au lance-flammes, un Marine pourrait tirer au Bolter pendant que trois autres pourraient avancer d'une case, et ainsi de suite.

Garder la trace des PC utilisés

Bien que vous ne devez pas dire au joueur Genestealer combien vous avez reçu de PC pendant votre phase de Commandement, vous devez toujours mettre en évidence le nombre de Points que vous avez utilisés.

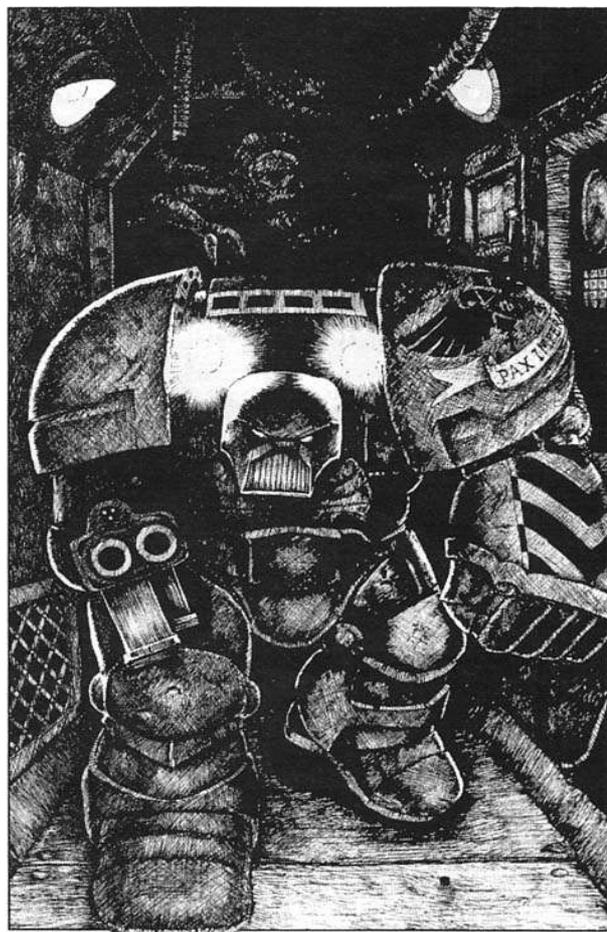
Posez un dé près de vous : la face supérieure du dé indiquera combien de PC ont été dépensés. Si vous n'en avez pas dépensé, mettez le dé à l'écart. Ainsi, chaque fois que vous utiliserez des

PC, pensez à tourner le dé afin qu'il indique le nouveau total de PC que vous avez dépensés.

Exemple pour garder trace des PC utilisés

Si vous dépensez deux PC pour que l'un de vos Marines tire un coup de lance-flammes, tournez le dé de façon à ce qu'il indique le chiffre 2. Si, plus tard dans le tour, vous décidez de dépenser encore un PC, tournez le dé de façon à ce qu'il indique 3.

Astuce de jeu : Puisque le maximum de PC que vous pouvez recevoir est six, évitez de les dépenser tous pendant votre phase d'action car votre adversaire sera alors sûr qu'il ne vous en reste plus pour son tour. Cependant, si vous n'en dépensez par exemple que deux pendant votre tour, il ne pourra pas savoir si c'est le nombre maximum de PC que vous pouvez utiliser ou si vous en gardez en réserve pour lui tirer dessus pendant son tour de jeu.



Révéler le nombre de PC

Pendant la phase finale, vous devez révéler votre pion de points de commandement à votre adversaire. Si vous avez utilisé plus de PC que vous n'en possédiez, vous perdez immédiatement la partie.

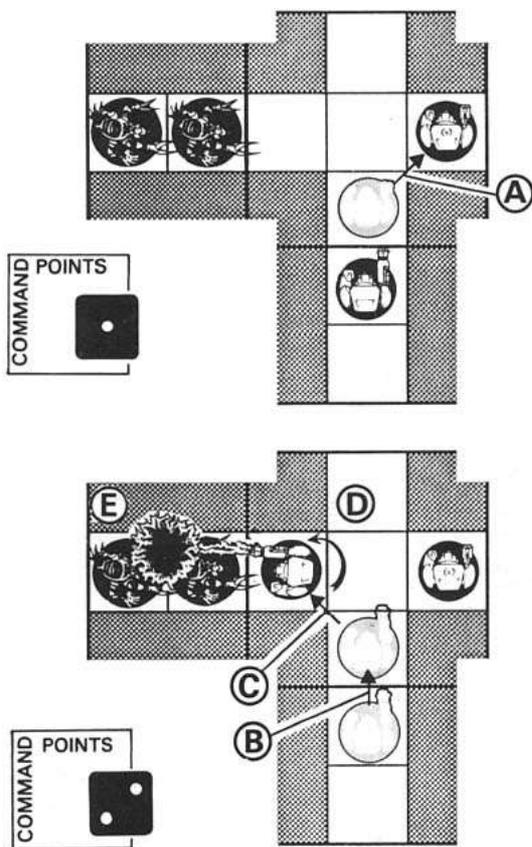
Une fois que vous l'aurez montré à votre adversaire, remettez le pion dans la tasse et mélangez-le avec les autres.

Utilisation des PC pendant votre tour

Pendant la phase d'action des Marines, vous pouvez dépenser des PC sur les Marines que vous désirez, de la manière que vous désirez. Vous pouvez même dépenser des PC sur un Marine inactif alors qu'un autre est actif : la pièce active ne devient pas pour autant inactive.

Vous pouvez également dépenser des PC en combinaison avec des PA (par exemple utiliser 1 PC et 1 PA pour qu'un Marine effectue une action à 2 points).

Exemple d'utilisation des PC pendant le tour Marine



Le joueur Marine dispose de 2 PC. Aucun des deux Marines visibles sur le dessin n'a encore été activé. Le joueur souhaite brûler les deux Stealers derrière le tournant mais un Marine se trouve juste devant le Flamer Marine. Il utilise 1 PC pour déplacer ce Marine dans le couloir de droite (A) puis il active le Flamer Marine qui avance dans le couloir pour 2 PA et se tourne face aux Stealers pour 1 PA (B, C et D). Il ne reste plus qu'un PA au Flamer et il lui faut 2 points pour tirer au lance-flammes : le joueur dépense le dernier PA du Flamer et son dernier PC pour griller les Stealers (E). Il peut maintenant activer le Marine dans le couloir de droite, ce dernier dispose de la totalité de ses 4 PA.

Utilisation des PC pendant le tour Stealer

Vous pouvez utiliser des PC pendant le tour des Stealers, mais seulement à condition que l'un de vos Marines voit un ennemi effectuer une action (Ceci représente le fait que le Lieutenant a vu un mouvement via la caméra du Marine et lui donne des instructions).

Pour voir un Stealer, le Marine doit avoir une Ligne de Vue (LDV) entre lui et l'alien : la LDV est expliquée en détail au chapitre "Tir des Marines". Tout ce qu'il vous faut savoir pour le moment est que le Stealer doit se trouver en face ou sur le côté du Marine et qu'il ne doit pas y avoir d'obstacles entre eux.

De plus, vous ne pourrez dépenser des PC que lorsque le Stealer qui se trouve dans la LDV du Marine aura effectué une action. Ainsi, si le Stealer se contente de rester immobile et n'effectue aucune action pendant son tour, le Lieutenant n'y fera pas attention. Si l'action du Stealer l'entraîne hors de la LDV du Marine (s'il ferme une porte en face du Marine, ou qu'il tourne dans un couloir), vous ne pourrez pas dépenser de PC avec ce dernier.

Pour terminer, pendant le tour des Stealers, vous ne pouvez utiliser des PC que pour une seule action d'un seul Marine à la fois. Vous pouvez dépenser 2 PC pour effectuer une action à 2 points (comme tirer au lance-flammes) mais pas pour effectuer 2 actions à 1 point (comme tirer deux fois au Fulgurant). Le joueur Stealer doit effectuer une autre action avant que vous puissiez dépenser d'autres PC.

Cette règle fonctionne même lorsque plusieurs Marines voient un Stealer effectuer une action : vous ne pouvez dépenser de PC qu'avec un seul Marine. Si le Stealer entreprend ensuite une autre action, vous pouvez utiliser des PC sur le même Marine ou sur un autre qui l'a également dans sa LDV.

Pour utiliser un ou des PC pendant le tour des Stealers, attendez que l'un d'eux effectue une action dans la LDV de l'un de vos Marines et annoncez que vous dépensez des PC avec ce Marine. Lorsque vous avez fini, le joueur Stealer continue son tour (jusqu'à ce que vous l'interrompiez à nouveau).

Comment lire les exemples

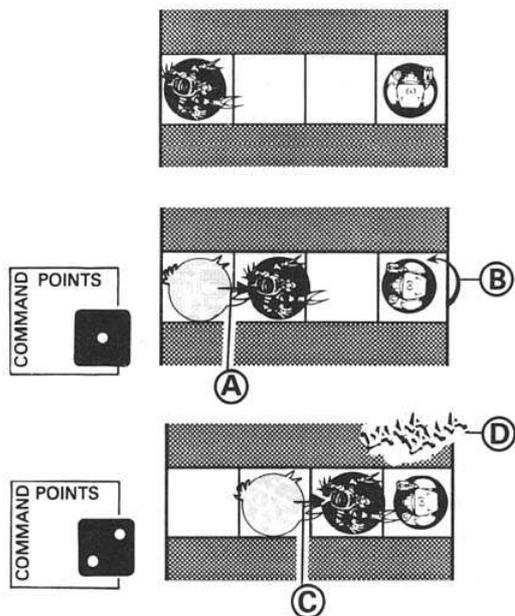


Des schémas, comme celui de gauche, apparaissent à travers ce livret. Dans le texte, les lettres entre parenthèses font référence aux éléments représentés sur les schémas. Par exemple, dans l'exemple à gauche, le texte dit "Il dépense 1 PC pour déplacer le Marine dans le couloir de droite (A)". Le (A) désigne le A entouré d'un cercle qui est représenté sur le schéma, au dessus du texte.

Les figurines estompées indiquent d'où celles-ci démarrent, ou encore les espaces qu'elles traversent, tandis que les figurines non-estompées montrent où elles finissent leur mouvement. Dans l'exemple ci-contre, le Marine (A) quitte la case au dessus du Flamer, et se déplace diagonalement en haut à droite.

Les flèches droites indiquent un déplacement direct, tandis que les flèches courbes indiquent que la figurine a subi une rotation de 90° ou 180°.

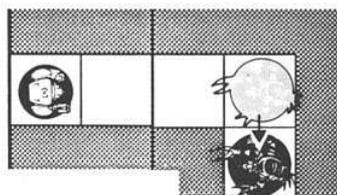
Exemple d'utilisation des PC pendant le tour Stealer



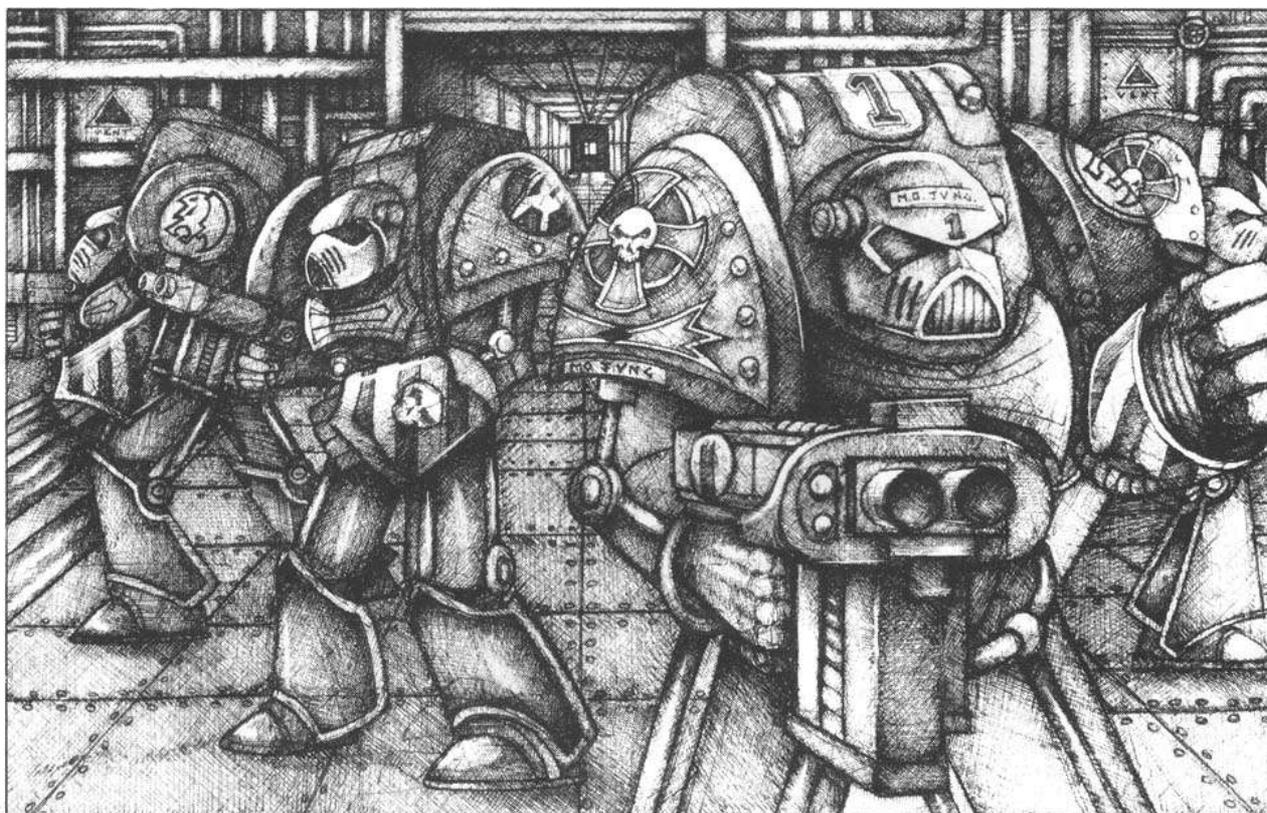
Nous sommes dans la phase d'action des Stealers. Il reste 3 PC aux Marines. Un Marine en train de regarder stupidement dans la mauvaise direction est sur le point de se faire attaquer sur les flancs par un Stealer. Le Stealer avance vers la Marine (A).

Le Marine a une LDV sur le Stealer en mouvement et le joueur Marine décide de dépenser 1 PC pour le tourner face à son attaquant (B) (un Marine ne peut pas tirer sur les cotés).

Le joueur Marine ne peut plus utiliser de PC tant que les Stealers n'ont pas effectué une autre action visible : il ne peut que regarder le Stealer arriver dans la case adjacente au Marine (C). Après ce mouvement, il interrompt de nouveau le tour de son adversaire et dépense 1 PC pour tirer sur le Stealer qui avance (D). Le tir rate et le Stealer attaque en corps à corps. Si le Marine survit (peu probable !), le joueur pourra utiliser son dernier PC pour tirer de nouveau en tentant de pulvériser le Stealer.



Le Marine ne peut plus voir le Stealer à la fin de son action (un pas de côté dans le couloir), aucun PC ne peut donc être dépensé avec ce Marine.



MOUVEMENT

Les sections de la carte sont divisées en cases. Une pièce peut se déplacer dans n'importe quelle case adjacente et vide, y compris en diagonale, si bien sûr le joueur dépense le nombre de points suffisant. Il est généralement plus coûteux de se déplacer en arrière qu'en avant.

Notez que vous devez payer des PA pour chaque case sur laquelle vous faites passer un Marine. Si, par exemple, vous souhaitez faire avancer votre Sergent de 4 cases, vous devrez payer 4 PA.

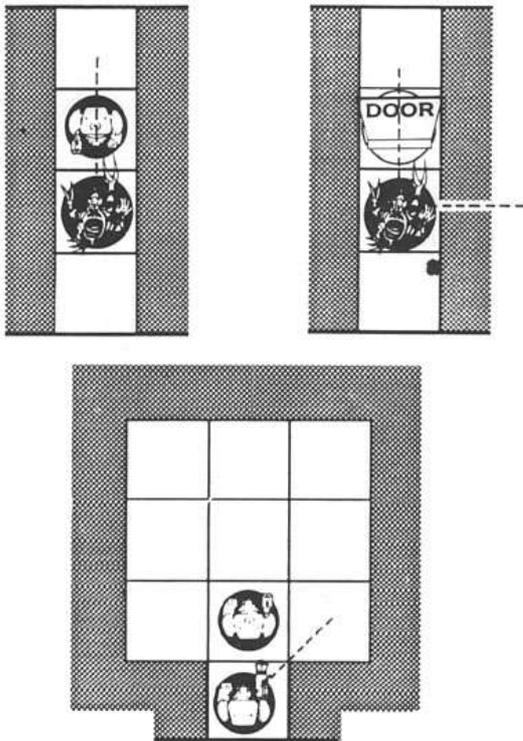
Lorsqu'une pièce se déplace, elle reste orientée comme elle était au tour précédent : vous devez dépenser des PA pour pouvoir changer son orientation.



Mouvements interdits

Vous ne pouvez pas faire avancer une pièce dans une case déjà occupée, une porte fermée, ou à travers un mur. Vous ne pouvez pas non plus déplacer une pièce en diagonale si les cases médianes adjacentes sont occupées par d'autres pièces ou par des coins de mur.

Exemples de mouvements interdits



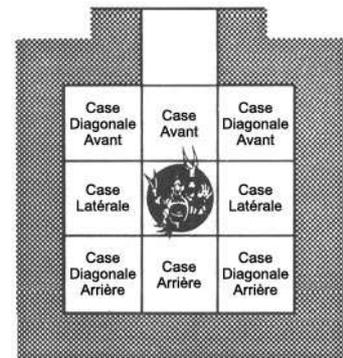
Tous les mouvements décrits ici sont interdits.

ORIENTATION

Les orientations



MAUVAISE ORIENTATION



ORIENTATION CORRECTE

Chaque figurine présente sur la carte doit être orientée vers un des côtés de la case dans laquelle elle se trouve, jamais vers un angle. L'orientation d'une figurine a une conséquence sur son mouvement, ses tirs, ses attaques et sa capacité à ouvrir ou fermer des portes. Les Blips n'ont jamais à se soucier de leur orientation.



Orientation et mouvement

Les figurines doivent dépenser plus ou moins de PA pour se déplacer selon leur orientation.

- Une figurine dépense 1 PA pour avancer dans l'une des trois cases devant elle.
- Une figurine dépense 2 PA pour reculer dans l'une des trois cases derrière elle.
- Un Stealer doit dépenser 2 PA pour aller dans la case directement à sa droite ou directement à sa gauche. Un Marine ne peut pas se déplacer latéralement (bien qu'extrêmement puissante, l'armure Terminator n'est pas vraiment souple - les articulations de son armure ne permettent pas de mouvements latéraux).
- Un Blip n'a pas d'orientation. Il peut avancer dans n'importe quelle direction au prix d'1 PA par case.

N'oubliez pas que les figurines conservent leur orientation quand elles se déplacent. Un changement d'orientation est une action différente du mouvement.

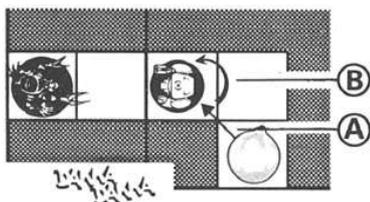


Changement d'orientation

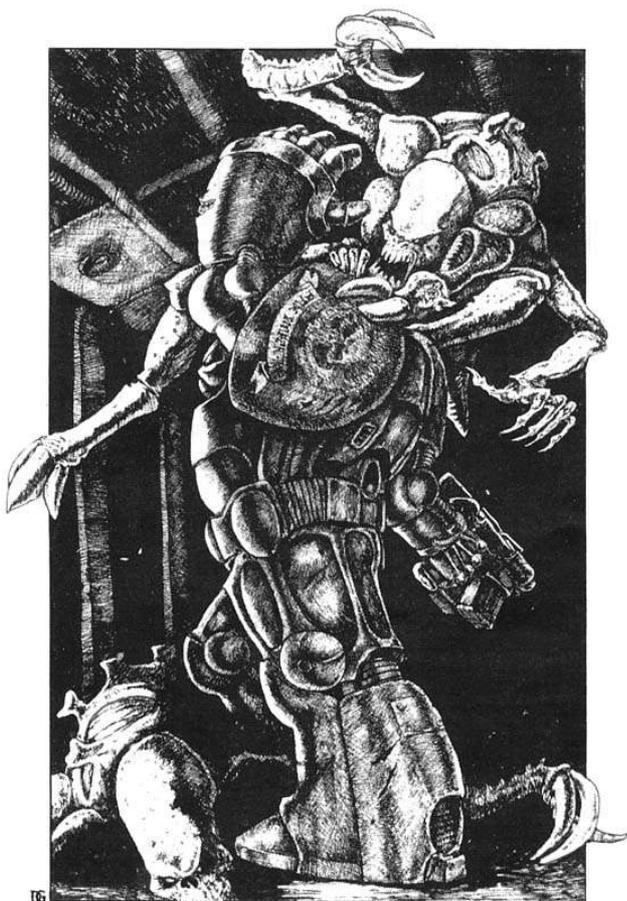
Vous pouvez dépenser des PA pour *tourner* une figurine, c'est à dire changer son orientation de 90° ou de 180° en restant dans la même case.

- Un Marine dépense 1 PA pour tourner de 90°, 2 PA pour tourner de 180°.
- Un Stealer dépense 0 PA pour tourner de 90°, 1 PA pour tourner de 180°. (Il n'a pas le droit de tourner deux fois de suite à 90° gratuitement : cette action est un demi tour de 180° et coûte 1PA.)
- Les Blips n'ayant pas d'orientation, ils ne tournent jamais.

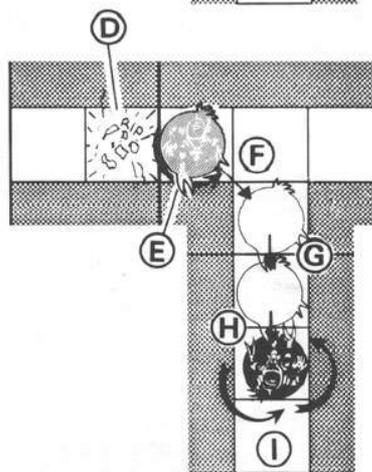
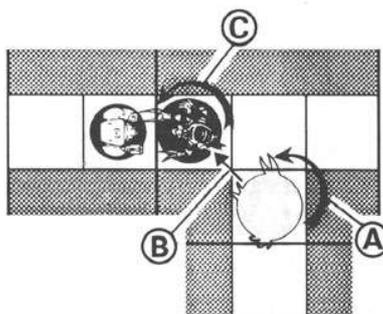
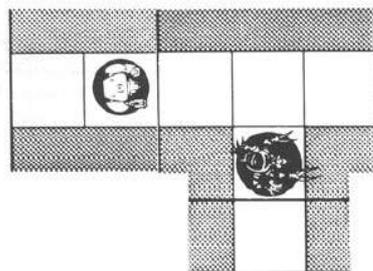
Exemple de rotation



Le Space Marine dépense 1 PA pour avancer diagonalement (A). Il dépense un autre PA pour se tourner de 90° pour faire face au couloir (B). Il dépense ensuite ses 2 PA restant pour pulvériser le Stealer au fond du couloir.



Exemple de rotation



Le Space Marine a négligé de se mettre en état d'alerte (Overwatch), et le Stealer activé (qui dispose de 6 PA) décide de fondre sur lui et de le tuer. Il effectue une rotation de 90° (0 PA) (A), avance (1 PA) (B), tourne à nouveau de 90° (0 PA) (C), arrache la tête du Space Marine (1 PA) (D), tourne à nouveau de 90° (0 PA) (E), descend le long du couloir de 3 cases (3 PA) (F-H), et dépense son dernier PA pour faire un demi-tour à 180° (I).

L'Escouade d'un Marine est sa maison. Le Sergent est son unique parent. La Légion est Dieu. Il ne respecte que l'Empereur, son Chapitre et ses ennemis; il méprise tout le reste. Il ne fait qu'un avec son escouade - avec elle, il partira à l'assaut de la galaxie et vaincra, ou mourra avec un sourire aux lèvres.

- extrait de la *Litanie des armes*.

TIR DES MARINES

Les Marines sont équipés avec les meilleures armes de l'Imperium. Le Storm Bolter, arme standard des Space Marine, tire à très grande vitesse de petits projectiles dotés de têtes explosives, qui peuvent traverser 20 centimètres de plastacier comme s'il s'agissait de papier. Le lance-flammes quant à lui projette un mélange de produits chimiques volatiles qui explose en un véritable brasier. Rares sont les créatures qui ont une chance de s'en tirer, même les Genestealers.

VISÉE

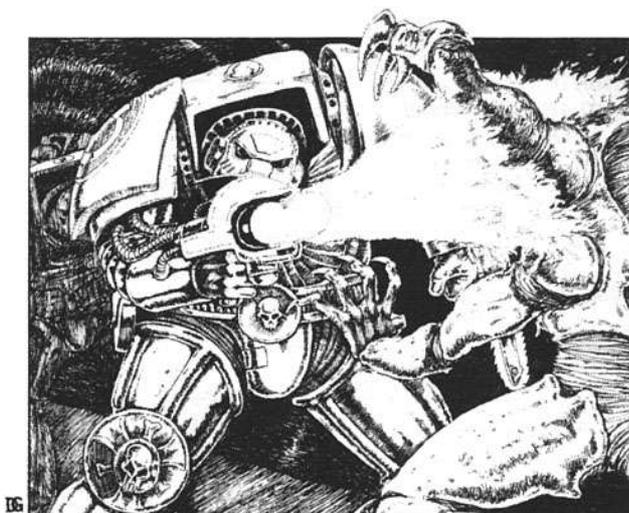
Le terme visée se réfère à la possibilité qu'un Marine de voir sa cible et de placer son arme de manière à pouvoir tirer dessus. Lorsqu'un Marine remplit ces deux conditions, il peut tirer. En général un Marine peut voir devant lui et sur ses côtés mais il ne peut placer ses armes en position de tir que devant lui.

Dans la plupart des cas, un Marine tire au Storm Bolter sur un Stealer ou sur une porte : il doit, pour cela pouvoir viser sa cible. Lorsqu'un Flamer Marine tire au lance-flammes, il tire sur une section entière (couloir ou pièce). Pour cela, il doit pouvoir viser au moins une case de cette section.

En termes de jeu, pour qu'un Marine puisse voir sa cible, celle-ci doit être dans sa ligne de vue (LDV) ; pour qu'il puisse tirer sur sa cible, elle doit se trouver dans son angle de tir.



Note: Les Genestealers n'ont pas d'armes à feu et n'ont donc pas à s'occuper ni de LDV ni d'angles de tir – sauf, bien entendu, pour rester hors de portée des Marines..



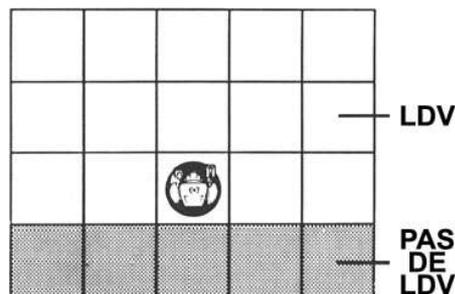
"Admettre la défaite est un blasphème contre l'Empereur."

**- Renfew Commistat, Prêtre,
Iron Hands Legiones Astartes**

Ligne de vue

N'ayant ni yeux ni caméras derrière la tête, les Marines ne peuvent voir que devant eux et sur les côtés. Cependant, comme leur armure est dotée d'un équipement d'amélioration vidéo très sophistiqué, ils peuvent voir à une distance très longue (pourvu qu'il n'y ait rien dans leur passage).

La ligne de vue



Le Marine ne peut voir que les cases claires

Blocage de la LDV

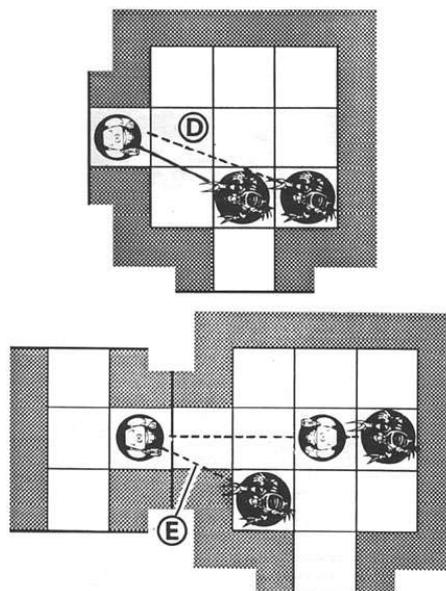
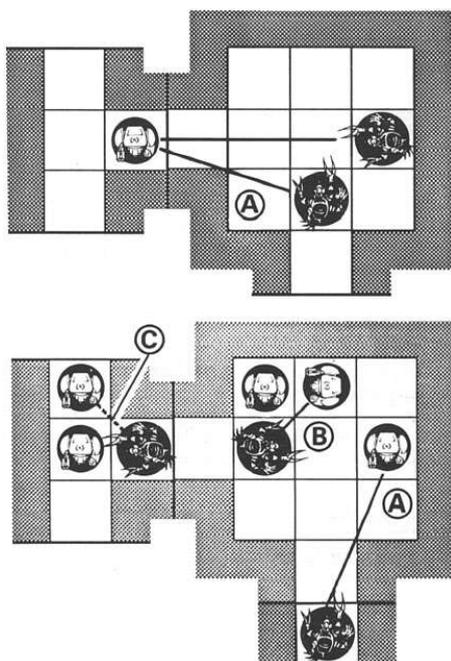
S'il y a une figurine, un mur, un coin de mur, une porte ou une case en feu entre le Marine et sa cible, sa LDV est bloquée.

LDV en diagonale

Il est très facile de déterminer si la LDV est bloquée lorsque la cible est droit devant le Marine : il suffit de voir si l'une des cases qui les sépare est occupée. Par contre, lorsque la cible est placée en diagonale par rapport au Marine, c'est un peu plus compliqué. Tendez une ficelle ou une règle entre le centre de la case du Marine et le centre de la case de la cible : si cette ligne passe au-dessus d'une case contenant un obstacle, la LDV est bloquée.

Lorsque la ligne passe exactement entre deux cases, la LDV n'est bloquée que si ces deux cases sont occupées.

Exemple de lignes de vue



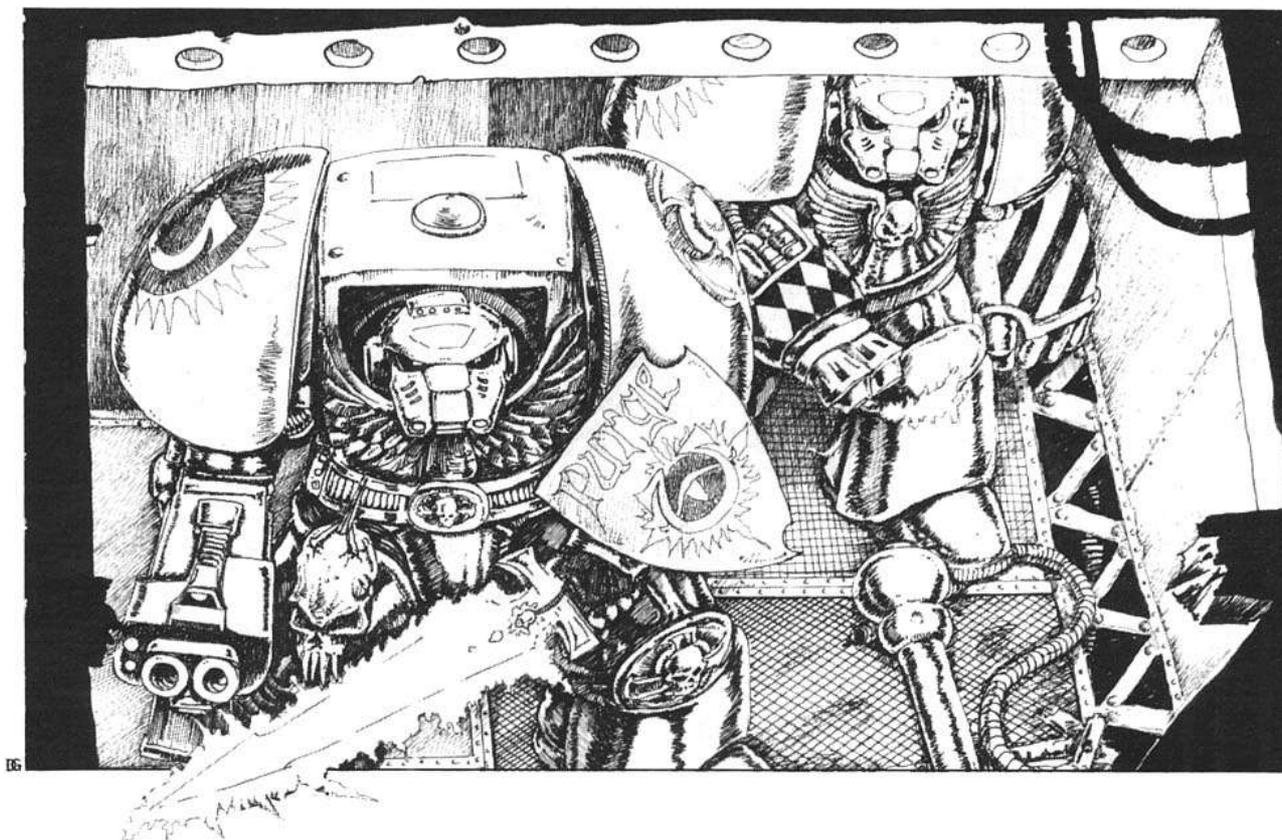
— LDV NON-BLOQUEE
 - - - LDV BLOQUEE

(A), (B), (C), (D), et (E) sont des exemples de LDV diagonales.

(A) et (B) ne sont pas bloquées car elles passent exactement entre deux cases dont une seule est occupée.

(C) est bloquée car les deux cases sont occupées (un coin de mur et un Marine).

(D) et (E) sont bloquées car les LDV passent sur des cases occupées.





TIR AU STORM BOLTER

Vous pouvez tirer au Storm Bolter sur des Genestealers ou sur des portes fermées : lancez 2 dés, si vous faites un 6 sur l'un des deux dés (ou les deux), la cible est détruite et retirée du jeu.

La portée

La portée des Storm Bolters est illimitée. Ils peuvent tirer sur n'importe quelle cible qui se trouve dans leur ligne de vue (LDV) et leur angle de tir.

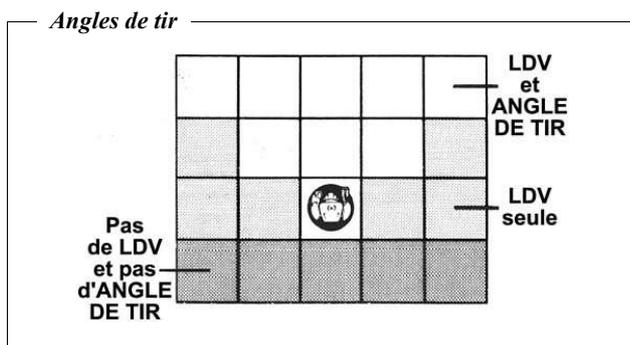
Tir en rafales

Un Marine peut tirer en rafales sur une même cible, et peut ajuster son tir grâce à un ordinateur de visée intégré à son armure. Le système de visée ne peut être efficace que si le Marine reste immobile et tire sans s'arrêter. Si le Marine bouge ou cesse de tirer, l'ordinateur perd la cible et le Marine devra s'en remettre à son habileté.

Lorsqu'un Marine immobile rate son premier tir, le résultat nécessaire pour détruire la cible décroît de 1 à chaque nouveau tir qu'il effectue (à condition qu'il ne bouge pas).

Angles de tir

Les Space Marines ne peuvent tirer que sur des cibles situées devant eux et qui se trouvent dans leur angle de tir. Si la cible est hors de son angle de tir, le Marine doit se tourner avant de pouvoir tirer dessus. Le schéma suivant montre l'angle de tir d'un Marine.



Conseils aux Genestealers : Quand vous attaquez les Space Marines, faites toujours attention à leur LDV et leur angle de tir. Le meilleur moyen consiste à les attaquer par derrière (les cases sombres sur le schéma précédent) : le Marine ne peut ainsi pas vous voir et il lui sera impossible de dépenser des PC pour réagir.

Si vous ne pouvez pas attaquer par derrière, essayez d'attaquer sur le côté (cases grises sur le schéma précédent). Bien qu'il pourra vous voir, vous ne vous trouverez pas dans son angle de tir, et le joueur Marine devra dépenser des PC pour se tourner vers vous, puis dépenser d'autres PC pour vous pulvériser – et il risque d'en manquer.

Si vous devez attaquer en venant en face de lui (cases blanches sur le schéma précédent), il y a des chances pour que perdiez plusieurs Stealers durant l'assaut. Vous feriez mieux d'en avoir deux ou trois (voire plus!) prêts à sauter sur le Marine quand vous ferez le premier pas vers lui.

Conseils aux Space Marines : Placez-vous dos au mur ! Mettez les Marines vulnérables en état d'alerte (voir plus loin), et si vous le pouvez, gardez un ou deux PC pour le tour de votre adversaire, juste au cas où ...

Résultats nécessaires pour toucher

Premier tir:	6 sur l'un ou l'autre dé
Second tir:	5 ou 6 sur l'un ou l'autre dé
Troisième tir:	4, 5 ou 6 sur l'un ou l'autre dé
Quatrième et suivants:	3, 4, 5 ou 6 sur l'un ou l'autre dé

Un Marine ne reçoit ce bonus de tir en rafales que s'il tire continuellement sur la même cible. S'il se déplace, se déplace et tire, ouvre une porte, combat en corps à corps, change de cible ou fait quoi que soit d'autre, si un autre Marine est activé ou si la phase d'action du joueur Marine prend fin, le bonus de tir en rafales est perdu.

N'oubliez pas que le Marine doit dépenser 1 PA pour *chaque* tir.

Les Marines peuvent avoir le bonus de tir en rafales lors de la phase d'action des Stealers s'il dépense des PC pour faire tirer un Space Marine sur un Genestealer plus d'une fois si celui-ci apparaît dans son angle de tir. Notez qu'un Marine ayant commencé un tir en rafales lors du tour précédent perd son bonus et doit recommencer depuis zéro (c'est à dire qu'il doit refaire un 6 pour pulvériser un Stealer au premier tir, 5 ou 6 pour le tir suivant, etc...).

Un Marine en état d'alerte *ne peut pas* bénéficier du tir en rafales.

Exemple de tir en rafales

Pendant le tour des Space Marines, le joueur Marine dépense son dernier PA pour tirer sur un Stealer. Il faut qu'il fasse un 6 sur l'un des deux dés pour toucher sa cible: il tire 1 et 5 et le tir est manqué. Il dépense un PC et tire une nouvelle fois, et cette fois obtient 4 et 5 aux dés. Comme il a bénéficié du bonus du tir en rafales pour avoir tiré deux fois de suite sur la même cible, le 5 est suffisant pour toucher et pulvériser le Stealer.

Le tir en état d'alerte

Un Marine en état d'alerte tire rapidement de petites rafales sur tout ce qui bouge. Il ne prend pas le temps de viser correctement, il tire juste le plus rapidement possible.

Vous pouvez placer un Marine équipé d'un Storm Bolter en état d'alerte pour 2 PA. Placez alors un pion d'alerte (Overwatch) près de la figurine.

Comment fonctionne l'état d'alerte

Un Marine en état d'alerte ouvre le feu, sans dépenser aucun PA ni PC, dès qu'une action se produit dans son angle de tir (du moment qu'aucun obstacle ne se trouve entre lui et sa cible), à une distance maximale de 12 cases. Le tir en état d'alerte ne peut avoir lieu que pendant la phase d'action des Stealers.

Un Marine en état d'alerte ne vise pas une cible en particulier, mais cherche à couvrir une zone entière. Il ne peut de ce fait pas bénéficier du bonus du tir en rafales. Il doit donc toujours faire un 6 sur l'un ou l'autre dé pour détruire sa cible.

Note: bien entendu, si un Marine en état d'alerte tire sur un Stealer qui avance vers lui dans un couloir, il aura le droit de lui tirer dessus à chaque fois que le Stealer bougera, ce qui compense largement l'absence de bonus du tir en rafales.

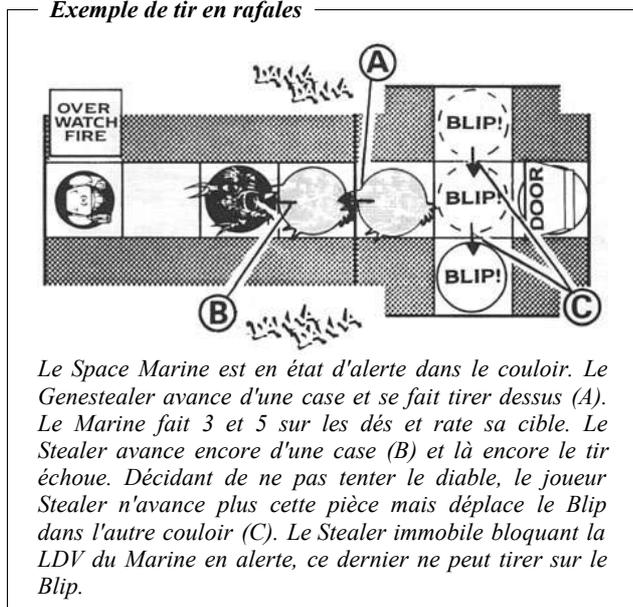


Si un Marine effectue une action ou est attaqué en corps à corps, il perd son état d'alerte. L'état d'alerte peut être retiré volontairement d'un Marine n'importe quand. Le Marine quitte son état d'alerte automatiquement à la fin de la phase finale (mais vous pouvez très bien le remettre en état d'alerte au cours du tour de jeu suivant).

L'état d'alerte

Un Marine en état d'alerte ne peut tirer qu'à une distance de 12 cases maximum : comptez à partir de la première case devant le Marine jusqu'à la case dans laquelle entre la cible.

Exemple de tir en rafales



Le Space Marine est en état d'alerte dans le couloir. Le Genestealer avance d'une case et se fait tirer dessus (A). Le Marine fait 3 et 5 sur les dés et rate sa cible. Le Stealer avance encore d'une case (B) et là encore le tir échoue. Décidant de ne pas tenter le diable, le joueur Stealer n'avance plus cette pièce mais déplace le Blip dans l'autre couloir (C). Le Stealer immobile bloquant la LDV du Marine en alerte, ce dernier ne peut tirer sur le Blip.

Alertes simultanées

Si deux ou plusieurs Marines sont en alerte et couvrent la ou les même cases, ils tirent tous sur les Stealers qui s'y déplacent. Même si le premier tir tue le Stealer, vous devez faire tirer les autres Marines car ils tirent en fait simultanément - et il y a toujours un risque que leurs armes s'enrayent...

Storm Bolters enrayés

Un Marine en état d'alerte tire extrêmement vite. A dire vrai, il tire plus vite que ce que son arme peut supporter et il risque à tout moment de l'enrayer : si le Marine fait un double avec ses deux dés son Storm Bolter s'enraye (si c'est un double 6, son arme s'enraye juste après avoir pulvérisé sa cible). Retournez le pion d'alerte sur la face "enrayée" (Jam).

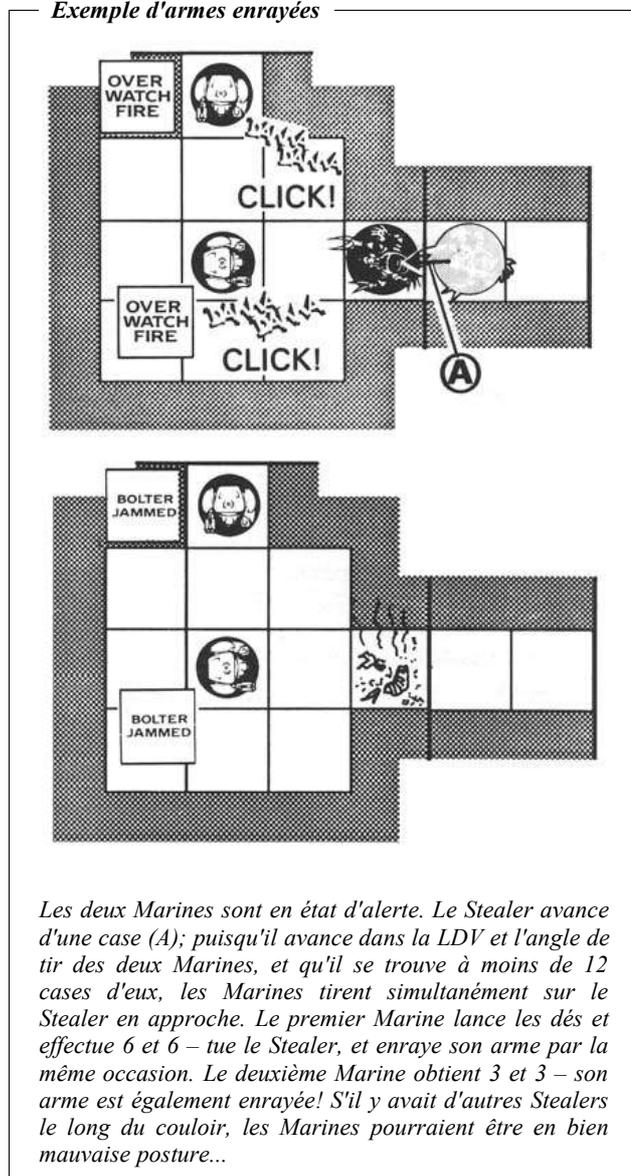
Effets

Un Marine dont le Storm Bolter est enrayé perd son état d'alerte et ne peut plus tirer tant qu'il n'a pas décoincé son arme.

Désenrayer les Storm Bolters

Pour désenrayer son arme, un Marine doit dépenser 1 PA ou 1 PC. Il peut ensuite tirer normalement.

Exemple d'armes enrayées



Les deux Marines sont en état d'alerte. Le Stealer avance d'une case (A); puisqu'il avance dans la LDV et l'angle de tir des deux Marines, et qu'il se trouve à moins de 12 cases d'eux, les Marines tirent simultanément sur le Stealer en approche. Le premier Marine lance les dés et effectue 6 et 6 - tue le Stealer, et enrayer son arme par la même occasion. Le deuxième Marine obtient 3 et 3 - son arme est également enrayerée! S'il y avait d'autres Stealers le long du couloir, les Marines pourraient être en bien mauvaise posture...

Avancer et tirer au Storm Bolter

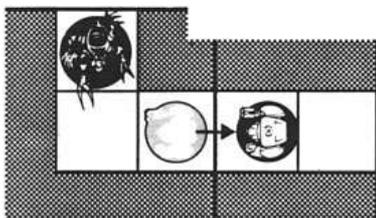
Un Marine peut se déplacer et tirer au Storm Bolter simultanément en dépensant 1 ou 2 PA (selon la direction dans laquelle il se déplace; voir la table des coûts en PA). Le tir se passe normalement mais le Marine ne peut pas bénéficier du bonus de tir en rafales. De plus, tout bonus de tir en rafales précédent est perdu.

Pour la résolution du tir, la case prise en compte est celle sur laquelle le Marine se rend. S'il se déplace sur une case d'où il ne peut pas voir la cible ou si la cible ne se trouve pas dans son angle de tir, le Marine ne peut pas tirer sur cette cible.



Exemples de l'action "avancer et tirer"

Un Marine dépense 1 PA pour avancer et tirer. Le tir rate, et le Marine dépense un autre PA pour tirer une nouvelle fois, cette fois en restant immobile. Comme la première action du Marine contenait un mouvement et un tir, il ne bénéficie pas du bonus du tir en rafales : il lui faut toujours un 6 pour toucher le Stealer. S'il rate à nouveau son tir et décide de tirer encore une fois, mais sans se déplacer, il bénéficiera du bonus de tir en rafales pour avoir tiré deux fois sur la même cible sans bouger.



Le mouvement en arrière du Marine fait sortir le Stealer de sa LDV, il ne peut donc pas bouger et tirer sur l'alien.

TIR AU LANCE-FLAMMES

Contrairement au Storm Bolter qui tire sur une cible précise, le lance-flammes couvre une section entière de pièce ou de couloir, l'arrosant de flammes avec de fortes chances de tuer tout ce qui s'y trouve.

Il n'y a pas de jet de dé à effectuer pour déterminer si le lance-flammes touche sa cible : du moment que la case visée se trouve dans la LDV et dans l'angle de tir du Flamer Marine, ainsi que dans la portée du lance flammes, le coup atteint son but.

Un Flamer Marine peut viser une case contenant une figurine mais pas une case contenant une porte fermée.

La portée

Un lance-flammes à une portée maximale de 12 cases : une case au moins de la section visée doit se trouver à 12 cases (ou à moins) du Flamer Marine. Comptez le nombre de cases en partant de la case juste devant le Flamer Marine, jusqu'à la case ciblée.

Effets du lance-flammes

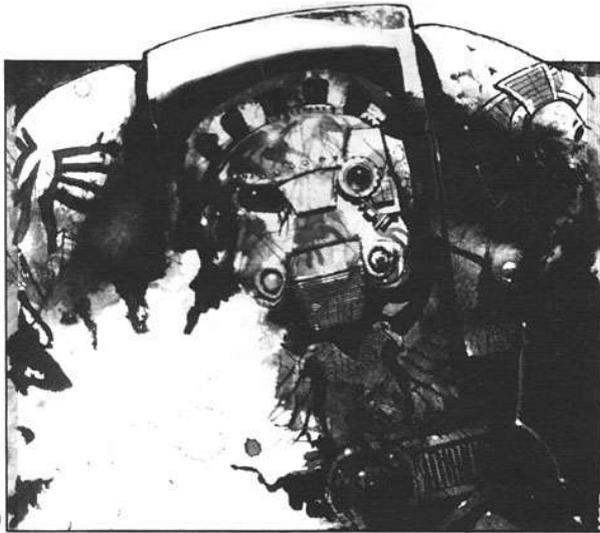
Un tir de lance-flammes affecte une section entière sauf si une partie de celle-ci est bloquée par une porte (voir plus loin). Lorsqu'une section est touchée, placez-y un pion "lance-flammes" (Flamer effect marker). Lancez un dé pour chaque pièce (figurine ou Blip) présente dans cette section : sur un résultat de 2 ou plus, la pièce est détruite.

En plus de tuer des Stealers, un tir de lance-flammes rend la section touchée impraticable : aucune pièce ne peut entrer dans une section en proie aux flammes avant que le pion "lance-flammes" n'ait été retiré à la fin du tour. Les pièces survivantes à l'intérieur de la section peuvent s'y déplacer ou en sortir librement, mais aucune autre ne peut y entrer.

Comme le tir remplit la section entière de fumée et de flammes, un Marine n'a pas de LDV à travers la pièce. Il a cependant une LDV sur toute cible qui se trouve tout au bord de la section en flammes, tant qu'il n'y a pas de case en feu entre lui et sa cible.

Note : Il est quelquefois intéressant de mettre le feu à une section vide pour empêcher les Stealers d'y entrer.





©

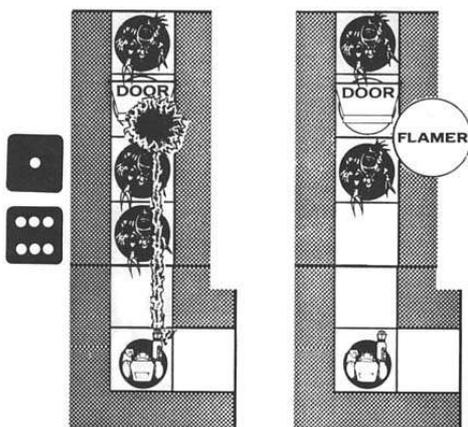
Lance-flammes et portes

Un tir de lance-flammes ne détruit pas les portes fermées, pas plus qu'il ne passe à travers. Ainsi, si un Flamer Marine ne peut voir qu'une seule case d'une section et que celle-ci contient une porte fermée, il ne peut pas tirer sur cette section.

De même, si une section en feu contient des portes fermées, les cases situées au-delà de ces portes ne sont pas affectées. Si une figurine ouvre stupidement une porte donnant sur une partie enflammée de la même section, le feu se propage immédiatement dans la partie dans laquelle elle se trouve. Le joueur Marine lance un dé pour voir si les victimes succombent aux flammes.

Une figurine se trouvant dans une section différente peut ouvrir sans risque une porte donnant sur une section en feu mais elle ne peut pas y entrer.

Exemple de tir au lance-flammes avec les portes



Le Flamer Marine tire dans la section adjacente à celle où il se trouve. Son tir touche deux Stealers, mais ne risque pas de brûler le Stealer caché derrière la porte fermée. Le Marine jette un dé pour chacune des cibles et obtient 1 et 6, laissant un Stealer en vie et grillant l'autre sur place. Le survivant peut se déplacer librement dans la section. Si la porte dans le couloir est ouverte, les flammes envahissent le reste de la section et le Marine doit lancer un dé pour voir si le Stealer qui s'y trouve survit aux flammes ou non. S'il survit, il peut se déplacer librement dans la section.

Tirs multiples

Vous pouvez tirer au lance-flammes plusieurs fois dans le même tour sur une même section (si des Stealers ont survécu à un premier tir, par exemple). Il suffit de dépenser d'autres PA, de placer un autre marqueur "lance-flammes" et de jeter les dés pour voir si les figurines survivent dans les flammes.

Munitions

Un Flamer Marine emporte avec lui assez de "jus" pour tirer six fois au lance-flammes – et c'est pourquoi il y a six marqueurs pour chaque lance-flammes. Quand un Flamer Marine effectue un tir, prenez garde à utiliser le bon marqueur quand vous le posez dans la section : quand il n'a plus de marqueurs, le Marine n'a plus de munitions et ne pourra plus tirer jusqu'à la fin de la partie.

Malheureusement, les Flamer Marines n'emportent pas d'arme secondaire. Une fois qu'ils ont épuisé tout le combustible, ils doivent se battre à mains nues...

Auto-destruction

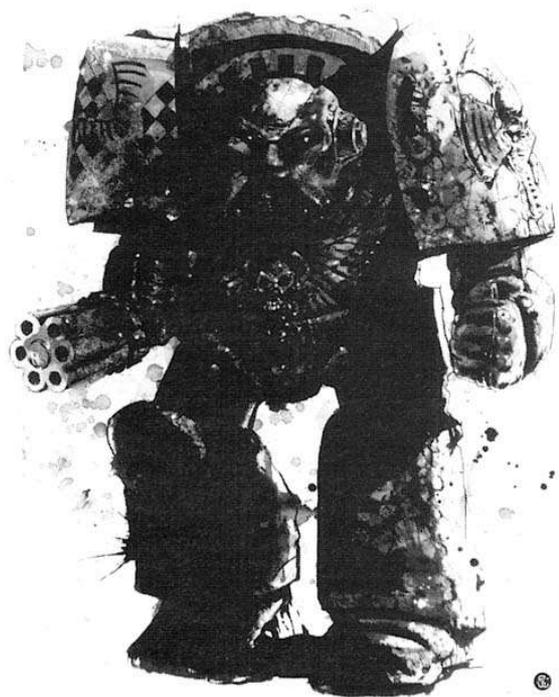
En dépensant 1 PA, un Flamer Marine peut délibérément faire exploser son lance-flammes, détruisant toutes les pièces et toutes les portes dans la section où il se trouve. Le Marine doit avoir encore au moins une charge de combustible (1 pion lance-flammes) pour pouvoir s'auto-détruire.

Après que le Marine se soit auto-détruit, enlevez *tous* les Blips, portes et figurines de la section concernée, puis placez un marqueur "lance-flammes" comme à l'accoutumée.

Note : L'auto-destruction est le seul moyen pour un Flamer Marine de mettre le feu à la section dans laquelle il se trouve.

Suppression des pions lance-flammes

Lors de la phase finale le joueur Stealer enlève *tous* les pions "lance-flammes" présents sur la carte et les retire du jeu.



©

COMBAT CORPS A CORPS

Les Genestealers ne possèdent pas d'arme et leur seule chance d'atteindre les Marines est de les attaquer en combat corps à corps. Ils sont bien plus rapides et bien plus forts que les Space Marines, même équipés de leurs fantastiques armures Terminator et leurs terribles Power-Gloves. Les Space Marines ne font généralement pas le poids contre les Stealers en combat rapproché.

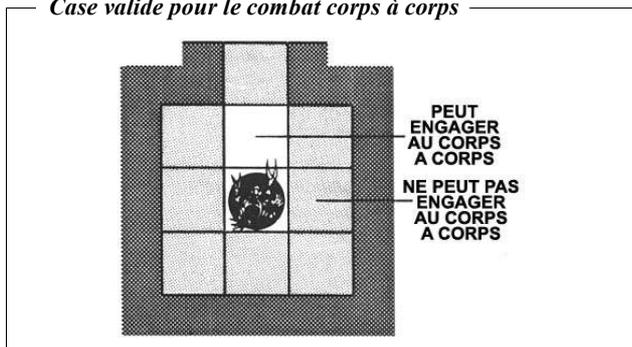
ENGAGEMENT EN CORPS A CORPS

Les Marines et les Stealers peuvent s'engager en corps à corps. Les Blips n'attaquent jamais en corps à corps. Les Marines aux Storm Bolters enrayés peuvent engager un Stealer au corps à corps sans aucune pénalité.

Une figurine ne peut attaquer une autre figurine en corps à corps que si elle est située dans la case juste devant elle. Une figurine ne peut jamais engager un combat corps à corps si la cible se trouve dans les cases arrières, latérales ou diagonales.

L'engagement en corps à corps n'est *jamais* obligatoire, vous pouvez très bien ignorer une figurine ennemie qui se trouve juste en face de vous. Un Marine peut tirer sans aucune pénalité sur un Stealer placé dans la case juste devant lui.

Case valide pour le combat corps à corps



PROCEDURE DU CORPS A CORPS

L'attaquant dépense ses PA pour attaquer. La cible n'a pas à dépenser de PA pour se défendre. L'attaquant et le défenseur lancent ensuite un ou plusieurs dés. Le meilleur résultat des dés pour chaque joueur est pris en compte et le plus haut chiffre gagne. Le perdant du combat corps à corps est tué.

- Les Stealers lancent 3 dés en combat corps à corps et choisissent le meilleur résultat des trois.
- Les Marines et les Flamer Marines lancent 1 dé.
- Les Sergents lancent 1 dé et ajoutent +1 au résultat.

Case valide pour le combat corps à corps

Un Genestealer attaque un Space Marine en combat corps à corps: le Stealer obtient 2, 3 et un autre 3 aux dés; le Space Marine obtient 4. Comme le résultat du Marine est plus élevé que tous les résultats du Stealer, le Marine gagne et le Stealer est pulvérisé.

Un Stealer attaque un Sergent. Le plus haut résultat obtenu aux dés par le Stealer est un 6; par chance, le Sergent obtient également un 6. Comme il rajoute +1 à son résultat, il gagne et pulvérise le Stealer.

Egalités

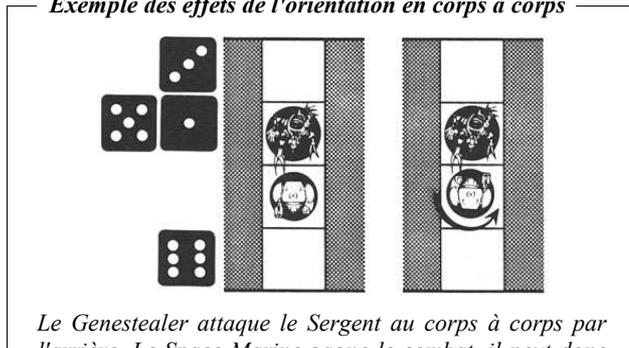
En cas d'égalité des résultats, le combat reste sans effet. L'attaquant peut bien entendu attaquer de nouveau en dépensant d'autres PA.

Orientation en corps a corps

Une pièce attaquée de flanc ou par derrière ne peut pas tuer son adversaire : elle ne peut qu'essayer d'esquiver en attendant de pouvoir se tourner pour lui faire face.

Un défenseur qui ne fait pas face à son attaquant et qui perd le combat est tué comme en temps normal. Si le résultat est une égalité ou si le défenseur gagne le combat alors qu'il ne fait pas face à l'attaquant, le défenseur peut se tourner pour faire face à l'ennemi sans dépenser de points.

Exemple des effets de l'orientation en corps à corps



LES BLIPS

Dans le jeu, les Marines sont en territoire inconnu. Les radars de leur vaisseau d'assaut leur a donné une vague idée de la configuration du Space Hulk, mais il leur est impossible de déterminer combien de Genestealers y sont embusqués.

Pour faire face à ce problème, les Marines sont équipés de *Sensoriums*, ou détecteurs de vie. Quand les Marines sont à l'intérieur du Hulk, les *Sensoriums* scannent constamment les couloirs environnants à la recherche de formes de vie aliennes, et affichent un point lumineux sur un écran (ce qui a donné le surnom de "Blip" au Stealers) dès qu'une concentration de masse vivante est détectée. Ils ne sont par contre pas très précis et ne pourront ainsi pas déterminer si un écho provient d'un Stealer, de deux, ou d'un groupe de trois Stealers. De ce fait, avant qu'un Marine ne *voie* vraiment un Blip, il ne pourra pas savoir exactement combien de Stealers il a détecté.

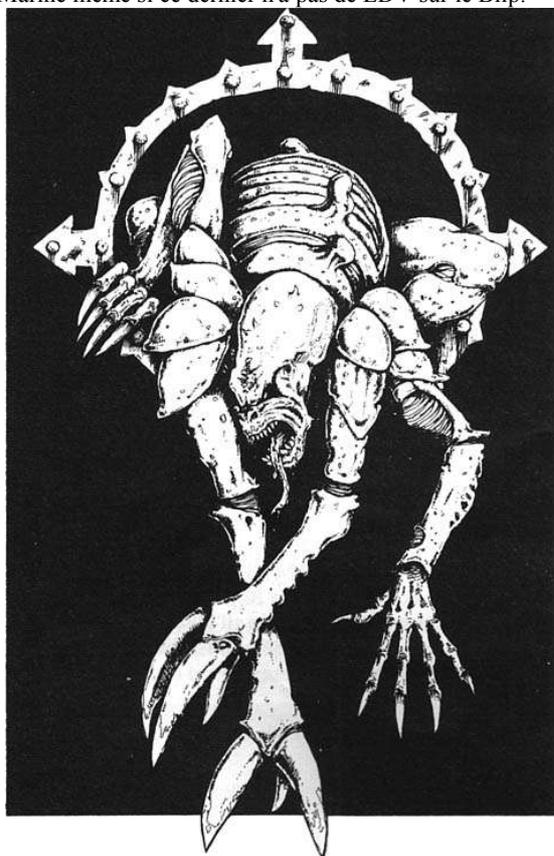
Les Genestealers entrent en jeu sous forme de *Blips*, pions qui peuvent représenter un, deux ou trois Stealers. Le joueur Stealer déplace ces Blips sur la carte, face cachée, jusqu'à ce qu'il décide de les convertir en figurines, ou jusqu'à ce qu'un Marine ait une LDV sur l'un d'eux.

Une fois activé, un Blip dispose de 6 PA, tout comme un Stealer. Un Blip ne peut utiliser ces points que pour se déplacer et pour ouvrir et fermer des portes : un Blip ne peut jamais attaquer.

MOUVEMENT DES BLIPS

Les Blips se déplacent à peu près comme les autres pièces, mais :

- Les Blips n'ont pas d'orientation : ils se déplacent dans n'importe quelle direction pour 1 PA; il n'ont jamais besoin de se tourner.
- Les Blips *ne peuvent pas* entrer volontairement dans la LDV d'un Marine. Si par accident cela devait arriver, le joueur Marine le signale et vous devez remettre le Blip dans la dernière case hors LDV qu'il a occupé. Le mouvement de ce Blip prend fin immédiatement : il ne pourra rien faire d'autre lors de cette phase d'action.
- Les Blips *ne peuvent pas* entrer dans une case adjacente à un Marine même si ce dernier n'a pas de LDV sur le Blip.



EXAMEN DES BLIPS

Le joueur Stealer peut examiner ses Blips, et ainsi voir combien de Stealers ils représentent, quand il le désire. Le joueur Marine ne peut retourner les Blips que lorsqu'ils sont sur le point d'être convertis.

CONVERSION DES BLIPS

Il y a deux façons de convertir les Blips en Stealers : la conversion volontaire (c'est le joueur Stealer qui convertit le Blip) et la conversion involontaire (c'est le joueur Marine qui convertit le Blip).

Conversion volontaire

Le joueur Stealer ne peut convertir un Blip en Stealers que pendant sa phase d'action. Il convertit le Blip *au lieu* de l'activer; si le Blip a déjà effectué une *quelconque* action lors de cette phase, il ne peut pas le convertir.

Les Stealers fraîchement convertis peuvent être activés normalement pendant cette phase; chacun d'eux dispose pleinement de ses 6 PA.

Conversion involontaire

Les Marines provoquent une conversion involontaire lorsqu'ils acquièrent une LDV sur un Blip. Dans le cas de la conversion involontaire c'est le joueur *Marine* qui convertit le Blip et non le joueur Stealer.

Si un Marine acquiert une LDV sur un Blip pendant le tour du *joueur Stealer* (en dépensant par exemple des PC pour tuer un Stealer qui lui cachait le Blip), c'est une conversion involontaire, et c'est le Marine qui convertit le Blip. Si le Blip n'a pas encore été activé, les Stealers qui apparaissent *peuvent* être activés comme en temps normal. Si le Blip a déjà été activé, les Stealers ne peuvent pas être activés.

Si un Blip ne peut entrer dans la LDV d'un Marine, le joueur Stealer peut par contre déplacer un Genestealer qui bloquait la LDV d'un Marine, et de ce fait permettre au Marine d'acquérir une LDV sur le Blip. Ceci est une conversion involontaire, et c'est le joueur *Marine* qui place les nouveaux Stealers correspondant à ce Blip.

Comment convertir

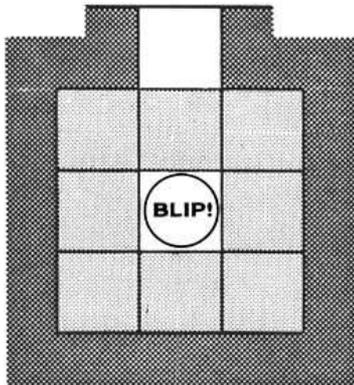
Retournez le Blip pour voir combien de Stealers il représente. Retirez le Blip de la carte et placez le nombre approprié de figurines. L'une des figurines est placée dans la case où se trouvait le Blip, les autres dans des cases libres adjacentes.

En cas de conversion volontaire le joueur Stealer ne peut pas placer de figurine dans la LDV d'un Marine; en cas de conversion involontaire, le joueur Marine peut placer les figurines comme il le désire, aussi bien dans que hors des LDV de ses Space Marines.

S'il n'y a pas assez de cases disponibles pour placer tous les Stealers, les figurines en trop sont perdues.

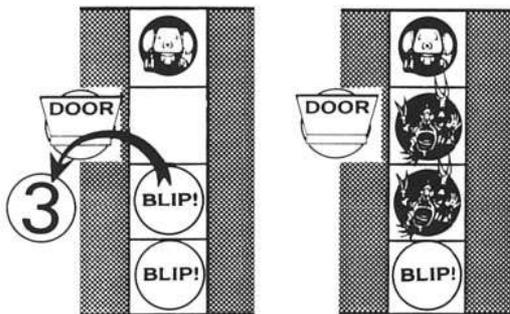
Lorsque les Stealers ont été placés sur la carte, le joueur *Stealer* leur donne l'orientation qu'il désire, même si c'est le joueur Marine qui les a placés dans le cas d'une conversion involontaire.

Cases autorisées pour la conversion des Blips



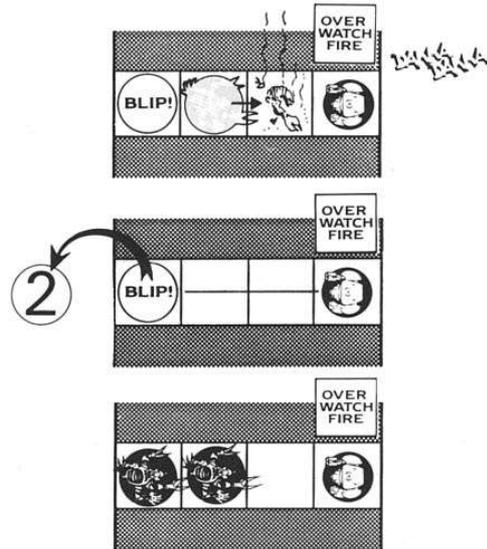
Si le Blip est converti, la première figurine doit être placée dans la case où se trouvait le pion Blip. Les autres peuvent être placés dans n'importe quelle case grisée.

Exemple de conversion d'un Blip



Le Marine vient d'ouvrir une porte et obtient une LDV sur le Blip qui était derrière. Ce Blip représente 3 Genestealers. Comme cette conversion est involontaire, c'est le joueur Marine qui place les Stealers (dans ce cas particulier, cela ne fait pas grande différence). Il place un Stealer dans la case où se trouvait le Blip et un autre dans la seule case libre adjacente. Comme il n'y a pas assez de place, le troisième Stealer est perdu. Ensuite le joueur Stealer oriente ses deux figurines vers le Marine. Les Stealers nouvellement placés bloquant la LDV du Marine, le second Blip, derrière eux, n'est pas converti.

Exemple de conversion d'un Blip



Le Stealer se précipite vers le Marine en état d'alerte. Le Marine jette les dés et obtient un 6 et un 2 : le Stealer est détruit et le Marine a maintenant une LDV sur le Blip. Le Blip est converti et représente 2 Stealers. Le joueur Marine place les figurines et le joueur Stealer leur donne l'orientation qu'il souhaite. Si le premier des deux Stealers bouge, le Marine en état d'alerte lui tirera dessus automatiquement.

BLIPS ET TIR AU LANCÉ-FLAMMÉS

Tout comme les Stealers, les Blips pris dans une section en feu sont détruits sur un jet de dé de 2 ou plus. Le joueur Marine n'effectue qu'un seul jet de dé par Blip, quelque soit le nombre de Stealers représenté par le Blip.



EPUISEMENT DES STEALERS

Dans le cas improbable où il y a énormément de Stealers sur la carte et pas assez de figurines pour convertir les Blips, tous les Stealers supplémentaires sont perdus. Par contre, lorsqu'un Stealer de la carte est tué, sa figurine peut immédiatement être réutilisée lors de la prochaine conversion : ainsi, si vous n'aviez que trois figurines en stock, vous auriez pu convertir un Blip en trois Stealers, les faire attaquer les Marines et mourir, puis reprendre les même figurines pour convertir un autre Blip, les faire attaquer les Marines et mourir, etc, etc...

"Nous en avons tué quarante; ils nous en ont tué trente-neuf. Nous avons gagné."

- Marine Mikkos Pocassa

ZONES D'ENTRÉE DES BLIPS

Tous les Blips arrivent en jeu par les *zones d'entrée*, zones qui se situent à l'extérieur, au bout des couloirs qui mènent en dehors de la carte. Pendant la phase de renforts des Stealers, piochez vos Blips de renfort dans la boîte, regardez-les et placez-les dans une ou plusieurs zones d'entrée. Vous pouvez avoir jusqu'à 3 Blips dans une même zone d'entrée, et les autres Blips devront être placés dans une autre zone. Un Blip doit dépenser 1 PA pour passer de sa zone d'entrée à la première case du couloir.

Placez vos Blips de manière à ce que leur zone d'entrée soit évidente (bien en face du couloir dans lequel ils s'avanceront). S'il y a contestation entre plusieurs zones d'entrée (si par exemple les Blips ont été déposés à égale distance entre deux entrées), un tirage de dé déterminera par quel couloir les Blips entreront.

Lorsqu'un Blip est placé sur une zone d'entrée il ne peut pas en changer : il doit soit entrer sur la carte, soit rester en attente dans cette zone.

Rester en attente

Les Marines ne peuvent pas attaquer les Blips ou les Stealers dans les zones d'entrée. Les Flamer Marines ne peuvent pas tirer au lance-flammes dans une zone d'entrée (mais ils peuvent très bien noyer un couloir adjacent à une zone d'entrée sous les flammes). Les Blips dans une zone d'entrée ne sont pas obligés d'entrer tout de suite sur la carte : ils peuvent attendre dans leur zone d'entrée tant que le joueur Stealer le désire, en totale sécurité. La LDV ne sort jamais de la carte et les Blips dans les zones d'entrée ne peuvent pas subir de conversion involontaire.

L'attente obligatoire

Si un Marine se trouve à six cases ou moins d'une case adjacente à une zone d'entrée, les Stealers et les Blips ne peuvent pas entrer au tour où ils sont placés dans la zone d'entrée : ils doivent attendre au moins un tour. Par contre, il peuvent entrer le tour suivant tout à fait normalement. Pour déterminer la distance à laquelle se trouve un Marine, comptez les cases par le chemin le plus court, sans tenir compte des portes, des sections en feu, de l'orientation de la figurine ou des figurines et Blips qui se trouvent sur le chemin.

Si un Blip ou un Stealer attendait déjà lorsqu'un Marine arrive à 6 cases ou moins d'une zone d'entrée, il n'est pas obligé d'attendre davantage : il peut entrer sur la carte si le joueur Stealer le désire.

Important : les Blips ne sont jamais obligés d'attendre plus d'un tour ! Ils peuvent sortir le tour d'après et les tours suivants si le joueur Stealer le souhaite.

Stealers dans les zones d'entrée

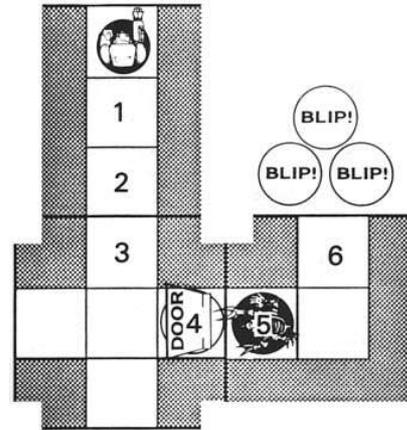
Les Blips peuvent être convertis en Stealers dans les zones d'entrée. Les Stealers peuvent également attendre dans la zone d'entrée, et sont même obligés de le faire si leur Blip est arrivé ce tour-ci et qu'un Space Marine se trouve à 6 cases ou moins. Trois Stealers au maximum, en plus des trois Blips, peuvent attendre dans une zone d'entrée.

Si un Marine occupe une case adjacente à une zone d'entrée, les Stealers qui s'y trouvent et qui ne sont pas obligés d'attendre peuvent l'attaquer au corps à corps depuis la zone d'entrée en dépensant 1 PA.

Sortie de la carte

Une fois entré sur la carte, un Stealer ou un Blip ne peut en aucun cas en ressortir.

Exemple de conversion d'un Blip

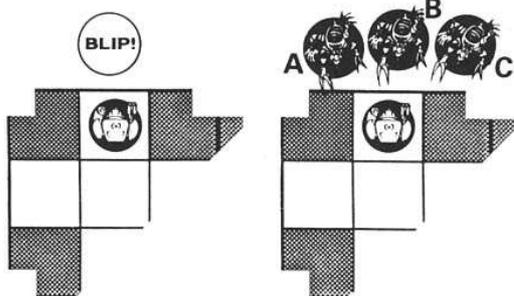


Les trois Blips sont arrivés en jeu ce tour-ci. Puisque le Flamer Marine se trouve à une distance de six cases de l'entrée, les Blips ne peuvent pas entrer sur la carte.

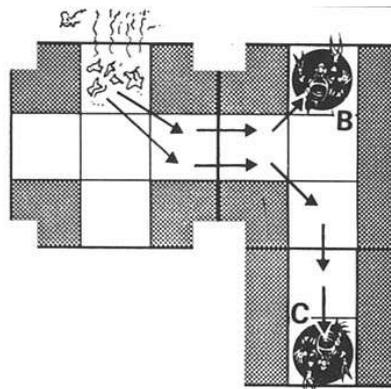


Un Bibliothécaire en Aegis suit lance une attaque psychique sur un Genestealer

Exemple de Stealers dans la zone d'entrée



Au tour précédent, un Marine s'est avancé dans une case adjacente à une entrée. Pendant sa phase de déploiement, le joueur Stealer a placé un Blip dans la zone d'entrée. Le Marine se trouvant dans la limite des 6 cases (il se trouve à zéro cases pour être exact), le Blip a été obligé d'attendre. Ce tour-ci, le Marine quelque peu imprudent est resté où il se trouvait. Le Blip peut attendre ou entrer selon la volonté du joueur Stealer.



Le joueur Stealer convertit son Blip en 3 Genestealers. Le Stealer A attaque le Marine et se fait misérablement tuer. Le Stealer B attaque à son tour, faisant égalité au premier round de combat mais éliminant son adversaire au second. Triomphant, le Stealer B utilise les 4 PA qu'il lui reste pour avancer de 4 cases. Le joueur active ensuite le Stealer C. Comme il n'a encore engagé aucun combat, il dispose encore de ses 6 PA. Il enjambe avec précaution le cadavre du Marine et avance de 6 cases.

PORTES

Le Space Hulk est parsemé de portes en diaphragmes. La fonction la plus importante des portes est de bloquer les LDV et les effets des lance-flammes. Les Genestealers se cachent souvent derrière des portes fermées, attendant le bon moment pour les ouvrir et attaquer les Marines imprudents.

LES PORTES

Les portes du Space Hulk sont représentées par des pions. Chaque mission vous indique où placer les portes. Lorsqu'une porte est fermée, placez le pion au milieu de la case. Lorsqu'elle est ouverte, placez le pion sur le côté de la case. Lorsqu'une porte est détruite, retirez le pion du jeu.

OUVRIR ET FERMER LES PORTES

Une figurine peut ouvrir ou fermer une porte si cette dernière se trouve dans l'une des 3 cases devant la figurine (avant droite, avant, avant gauche). Un Blip peut ouvrir ou fermer une porte si cette dernière est située dans une case adjacente, y compris en diagonale. Il suffit simplement de dépenser le nombre de PA approprié (le Stealer ou le Marine presse le bouton) et de déplacer le pion porte en conséquence.

Une porte ne peut pas être fermée si une figurine ou un Blip se trouve sur sa case.

Portes ouvertes

Les cases contenant des portes ouvertes sont traitées comme des cases vides ordinaires.

Portes fermées

Une figurine ne peut jamais entrer dans une case contenant une porte fermée. De plus, une LDV ne passe pas à travers une porte fermée.

Une porte fermée bloque l'effet d'un tir de lance-flammes (voir plus haut).

TIR SUR LES PORTES FERMÉES

Un Marine peut tenter de détruire une porte fermée en tirant dessus avec son Storm Bolter. La procédure est la même que pour un tir ordinaire : il faut faire un 6 pour détruire la porte et le bonus de tir en rafales peut s'appliquer. Il ne peut y avoir de tir en état d'alerte contre une porte. Un Marine *ne peut pas* tirer sur une porte ouverte.

Les tirs de lance-flammes n'ont aucun effet sur les portes (mais l'auto-destruction d'un lance-flammes les détruit, qu'elles soient ouvertes ou fermées).

CORPS A CORPS CONTRE LES PORTES

Les Genestealers et les Marines peuvent attaquer des portes fermées : ils doivent faire un 6 pour détruire une porte. Les Marines lancent un dé comme d'habitude (le bonus de +1 pour le Sergent compte). Les Genestealer lancent trois dés et gardent le meilleur résultat des trois chiffres obtenus.

RESUME DE LE SEQUENCE DE JEU

SEQUENCE DE JEU

Tour du joueur Marine

- 1 Phase de chronomètre
- 2 Phase de points de commandement
- 3 Phase d'action des Marines

Tour du joueur Stealer

- 1 Phase de renfort
- 2 Phase d'action des Genestealers
- 3 Phase finale

RESUME DES PC

- 1 Le joueur Marine tire un pion de points de commandement.
- 2 Les PC, tout comme les PA, sont dépensés par les Marines afin qu'ils puissent effectuer leurs actions. 1 PC peut être dépensé pour effectuer une action qui nécessite 1 PA; 1 PC peut être combiné avec 1 PA pour effectuer une action qui nécessite 2 PA.
- 3 Le joueur Marine peut dépenser des PC avec les Marines pendant la phase d'action des Marines comme il le souhaite.
- 4 Le joueur Marine peut dépenser des PC pendant la phase d'action des Stealers. Seuls les Marines ayant une LDV sur un Stealer actif peuvent en dépenser. Les Marines ne peuvent effectuer qu'une seule action à la fois, et le joueur Stealer doit effectuer au moins une action avant que le Marine ne puisse redépenser un PC.
- 5 Révéler les PC tirés à la phase finale

RESUME DU TIR AU STORM BOLTER

- 1 La cible doit se trouver dans l'angle de tir et la LDV.
- 2 Dépenser les PA requis.
- 3 Lancer deux dés. La cible est détruite si l'un des deux (ou les deux) dés est un 6.

RESUME DU TIR EN RAFALES

- 1 Ne s'applique que quand le Marine tire sur la même cible sans interruption. Pour bénéficier de ce bonus, le Marine ne doit effectuer aucune autre action hormis tirer avec son Storm Bolter; si le Marine est attaqué au corps à corps, si un autre Marine effectue une action ou si le tour prend fin, le bonus est perdu.
- 2 A partir du second et des tirs en rafale suivants, le chiffre requis pour toucher sa cible est réduit:

Tir en rafales	Chiffre requis pour toucher sa cible (sur n'importe lequel des dés)
Premier tir	6
Second tir	5 ou 6
Troisième tir	4, 5 ou 6
Quatrième tir et suivants	3, 4, 5 ou 6

RESUME DU TIR EN ETAT D'ALERTE

- 1 Seuls les Marines armés d'un Storm Bolter peuvent se mettre en état d'alerte. Seuls les Marines en état d'alerte peuvent tirer en état d'alerte.
- 2 Le tir en état d'alerte intervient pendant la phase d'action des Stealers. Le tir est automatique contre n'importe quelle cible qui effectue une action dans la LDV et l'angle de tir d'un Marine en état d'alerte, à une distance maximum de 12 cases. Le tir est résolu *après* l'action du Stealer.
- 3 Le joueur Marine lance deux dés. Si l'un des deux résultats obtenu est un 6, la cible est détruite. Si le joueur Marine fait un double, le Bolter du Marine est enrayé (tourner le pion overwatch).
- 4 Retirez tous les pions overwatch dans la phase finale.

RESUME DU TIR AU LANCE-FLAMMES

- 1 Le Flamer Marine inonde de flammes une section ou une salle entière. Au moins une case de la section ciblée doit se trouver dans le LDV et l'angle de tir du Marine. Si la case ciblée contient une porte fermée, le Marine ne peut pas tirer.
- 2 Le Flamer Marine atteint automatiquement la section ciblée. Placez-y un marqueur de lance-flammes.
- 3 Les portes fermées bloquent l'effet du lance-flammes : les figurines derrière la porte ne sont pas affectées. Les portes, ouvertes ou fermées, ne sont pas affectées non plus.
- 4 Le joueur Marine lance un dé pour chaque figurine ou Blip qui se trouve dans la section en flammes. Ne lancez qu'un seul dé pour chaque Blip, quel que soit le nombre de Stealers que celui-ci représente. Sur un résultat de 2 ou plus, la figurine est détruite.
- 5 Aucune figurine ne peut entrer dans une salle enflammée, et celles qui ont survécu lors du tir de lance-flammes peuvent se déplacer librement.
- 6 Retirez les marqueurs lance-flammes dans la phase finale.

RESUME DU COMBAT CORPS A CORPS

- 1 Seuls les Marines et les Stealers peuvent attaquer au corps à corps; les Blips n'en ont pas le droit. Pour effectuer une attaque, la cible doit se trouver dans la case devant la figurine attaquante (pas en diagonale, ni de côté, ni derrière).
- 2 Seul l'attaquant dépense un PA pour attaquer; le défenseur ne dépense aucun PA pour se défendre.
- 3 L'attaquant et le défenseur lancent tous deux les dés. Les Genestealers lancent trois dés et prennent en compte le plus haut chiffre obtenu; les Sergents lance un dé et ajoutent +1 au résultat; les Marines et Flamer Marines lancent un dé. Le joueur qui obtient le chiffre le plus haut remporte le combat.
- 4 Si l'attaquant l'emporte, le défenseur est retiré. En cas d'égalité, il n'y a aucun effet. Si le défenseur l'emporte, l'attaquant est retiré (à moins que le défenseur ne fasse pas face à l'attaquant).
- 5 Si le défenseur ne fait pas face à l'attaquant, le défenseur ne tue pas l'attaquant. En cas d'égalité ou si le défenseur l'emporte, le défenseur peut se tourner en face de l'attaquant sans dépenser de PA.

TABLE DES POINTS D'ACTION

CAPITAL DE POINTS D'ACTION

Space Marines

4 PA par phase d'activation

Genestealers et Blips

6 PA par phase d'activation

COUTS EN POINTS D'ACTION

Action	Marine	Stealer	Blip
Avancer d'une case	1	1	1
Reculer d'une case	2	2	1
Faire un pas de coté	—	2	1
Tourner à 90°	1	0*	—
Tourner à 180°	2	1	—
Tirer au Storm Bolter	1	—	—
Se mettre en état d'alerte	1	—	—
Désenrayer le Bolter	1	—	—
Avancer et tirer au Bolter	1	—	—
Reculer et tirer au Bolter	2	—	—
Tirer au lance-flammes	2	—	—
Combat au corps à corps	1	1	—
Ouvrir/Fermer une porte	1	1	1

* Si le Stealer fait deux tours de 90° en une seule fois, il fait en réalité 180°, et doit payer 1 PA.