

Index des différences avec la 3e édition

2014.....	2	Genestealers, puisque sa ligne de vue passe au travers	
2014.....	2	d'une case occupée par le premier Genestealer, qui bloque	
Données anglaises de catalogage avant publication. Une		la vue vers le Genestealer plus lointain.....	13
notice de catalogue est disponible à la British Library.		Si la ligne de vue passe par les coins de deux cases, elle	
Images utilisées à titre purement illustratif.....	2	est seulement bloquée si les deux cases contiennent des	
anglaises.....	2	obstructions. Ceci est similaire à la règle restreignant les	
anglaises.....	2	mouvements en diagonale (voir page 11 – le Genestealer	
seize.....	3	n'a de ligne de vue sur aucune des cases marquées d'une	
4 x Brèche.....	4	croix rouge).....	13
1 x Tour.....	4	Une fois les victimes retirées, l'action de tir est terminée.	
28.....	4	13
6.....	4	Notez qu'un fulgurant peut s'enrayer si le Marine qui	
2 Torpilles d'abordage 2 Rampes de torpille d'abordage 1		l'utilise obtient un double sur les dés (voir la description	
Turbo-ascenseur 2 Entrées de turbo-ascenseur.....	4	du fulgurant dans l'Arsenal des Space Marines).....	13
Les blips peuvent attendre en dehors du plateau afin de		Un Space Marine en état d'alerte.....	13
saisir le bon moment pour frapper, ou arriver sur le		peut - mais ne doit pas obligatoirement -.....	13
plateau aussitôt pour déclencher rapidement une attaque.	4	, et que les points de commandement correspondants aient	
Une fois déployés.....	4	été dépensés. La cible doit être le Genestealer qui a	
Décompte des tours/points psi.....	7	déclenché l'alerte.....	13
Pion de tours.....	7	Dans ce cas, ces Space Marines peuvent effectuer une	
et, dans certaines missions, combien de tours se sont		action de tir sur le Genestealer. Déclarez combien de	
écoulés.....	7	Space Marines tirent avant de résoudre les actions de tir.	
de plus.....	8	14
et on contrôle si l'un des joueurs a gagné la partie.....	8	14
Aperçu des Points de Commandement.....	8	mais ne tue pas.....	14
Ceci est détaillé sur la page de gauche et celles qui		en une seule et même action.....	14
suivent.....	9	d'attaquer un Genestealer en combat rapproché.....	14
bien que le joueur Space Marine puisse le regarder		à un ennemi situé.....	14
librement pour vérifier combien de points il lui reste.....	9	L'action de corps à corps est alors terminée.....	15
, après le déplacement,.....	10	à quatre cases.....	16
, avant ou après le déplacement,.....	10	page 12.....	17
été activé ou s'il interrompt l'activation d'un autre Space		page 12.....	17
Marine.....	11	immédiatement.....	17
ou qu'un tir d'alerte ne soit fait.....	11	en dehors du plateau.....	17
PA.....	11	convertis.....	17
dès que l'action du Genestealer est réalisée, avant l'état		placés.....	17
d'alerte et.....	11	placés.....	17
Elle ne peut pas revenir ensuite.....	12	Si le blip est converti lors du tour du Space Marine, tous	
Les portes.....	12	les Genestealers sont placés puis le joueur Space Marine	
une figurine doit être dans l'une des cases adjacentes,...	12	continue son tour. Si le blip est converti lors du tour du	
Une porte ne peut être fermée si sa case est occupée par		Genestealer, après que chaque Genestealer soit placé, le	
un Space Marine, un Genestealer, un blip ou autre objet.		joueur Space Marine a l'option de dépenser des points de	
.....	12	commandement et/ou d'effectuer des tirs d'alerte si l'un	
une case en feu.....	12	des Space Marines a une ligne de vue sur les Genestealers	
Tracer une ligne de vue.....	12	tout juste révélés, comme si le Genestealer venait	
Si vous doutez de la ligne de vue entre deux figurines,		d'effectuer une action dans leur ligne de vue. Une fois que	
tracez une ligne droite depuis le centre de la case occupée		toute action résultante est réalisée, le Genestealer suivant	
par l'une d'elles vers le centre de la case de l'autre. La		est placé et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils soient tous	
ligne de vue est bloquée si elle passe par un mur, une case		placés.....	17
en feu ou une case occupée par un Space Marine, un		Si un Genestealer est tué suite à la dépense de points de	
Genestealer, un blip, une porte, un générateur de champ		commandement ou à un état d'alerte, la case qu'il	
de force ou une barrière de force. Toutes ces choses sont		occupait peut à nouveau être utilisée pour y placer des	
désignées comme des "obstructions".....	12	Genestealers issus du même blip ; de plus, la case doit	
Les obstructions dans la case de l'attaquant et de la cible		être réutilisée s'il reste des Genestealers à placer et qu'il	
ne bloquent jamais la ligne de vue.....	12	s'agissait de la case qu'occupait le blip.....	17
Diagonales bloquées.....	13	Lors du tour du Space Marine, le Space Marine avec le	
Le Space Marine de droite voit les deux Genestealers.		canon d'assaut ouvre la porte, révélant le blip qui,	
L'autre Space Marine ne peut voir que le plus proche des		retourné, représente deux Genestealers.....	17

Comme il peut y avoir des conditions de victoire variables, il est possible qu'une condition de victoire soit atteinte mais que la partie ne se termine pas pour autant.....	Dans le cas d'un canon d'assaut, ce bonus.....
.....18	lors d'un tir.....
Le joueur Space Marine révèle alors.....20
.....18	peut incinérer des ennemis en masse.....
Les joueurs retirent ensuite.....21
.....18	Genestealer visible.....
Si la mission dure un nombre de tours défini, placez le pion de tours sur la case 1 de la piste de décompte des tours/points psi au début du jeu, et avancez-le d'une case lors de chaque phase de fin de tour.....21
.....18	même si le Genestealer ou la case vide est dans une section occupée par un Space Marine.....
, sans tenir compte de l'orientation de chaque figurine...18	tous les deux.....
y compris s'il monte.....21
.....18	même s'il s'agit d'une section d'une seule case ou d'une pièce entière.....
Un Space Marine ne peut pas tomber volontairement d'une échelle.....21
.....18	d'abord.....
Un objet ne peut pas être attaqué, mais on peut attaquer son porteur. Un objet posé sur une case ne bloque pas les lignes de vue, et un Space Marine peut tirer à travers comme s'il n'était pas là.....21
.....18	, le cas échéant.....
Un Space Marine ou un Genestealer.....21
.....18	et le placement de Genestealers lors de la conversion de blips.....
du même camp.....21
.....18	Les blips qui seraient convertis dans une section en feu sont immédiatement détruits, avant que tout Genestealer n'ait pu être placé.....
mais ne la tue pas (y compris en tirant après un déplacement ou pivotement).....21
.....19	un dé choisi par le joueur Space Marine.....
sans bouger.....	tours/.....
.....1922
plus d'un tir.....	(1 point psi).....
.....1922
perd sa ligne de vue sur la cible, effectue une action autre qu'un tir, si une figurine de Genestealer autre que la cible effectue une action et lorsque la phase de Fin du Tour est arrivée.....	(2 points psi).....
.....1922
Si une porte dans la ligne de vue d'un Space Marine en état d'alerte se ferme, à 12 cases ou moins, il peut lui tirer dessus.....	tracer une ligne de vue.....
.....1922
bien qu'il puisse effectuer d'autres actions, comme passer en garde.....	(3 points psi).....
.....1922
Réparer un enrayement.....	lancez un dé pour chaque Genestealer ou blip qui s'y trouve : il est détruit sur un résultat de 4 ou plus.....
.....1922
Réparer un enrayement.....	Dans cette quatrième édition du jeu, nous avons inclus quatre nouvelles missions ainsi que les sections spéciales de plateau qui y sont nécessaires. Les joueurs de l'édition précédente pourront remarquer que les règles ont été raffinées mais ont très peu changé, les seuls ajouts et ajustements étant des clarifications rendant les règles plus simples à utiliser et à comprendre, ainsi qu'une manière plus directe de déterminer les "lignes de vues" entre figurines.....
.....1923
le joueur Space Marine peut retourner le pion pour indiquer que le Space Marine est de nouveau en état d'alerte ou le retirer complètement. Si le Space Marine était passé en garde, il doit retirer le pion de tir soutenu. Tous les pions enrayement sont retirés à la fin du tour, lors de la phase de Fin du Tour, ainsi que tous les pions état d'alerte.....	Mises à part ces modifications de règles, nous sommes certains que même les joueurs vétérans seront enthousiasmés par les nouvelles missions qui viennent avec cette version du jeu et par l'opportunité qu'elles offrent d'être embarqué dans des torpilles d'abordage alors qu'elles heurtent violemment le Space Hulk, de combattre dans le vide spatial, et plus encore. Elles font de cette quatrième édition la version de Space Hulk la plus complète et variée jamais publiée, et un vibrant hommage au talent de Hal.....
.....1923
généralement.....	
.....19	
pour le combat au corps à corps. Il permet au Space Marine.....	
.....19	