

SPACE HULK[®]



LIVRE DE RÈGLES

SOMMAIRE

Rédacteur : cocobon
Dernière modification: 20 mars 2024
Révision : 446
Différences avec la 3^e édition dans ce style

Space Hulk.....	3	Phase de Renforts.....	16
Comment Jouer.....	4	Fin du Tour.....	18
Les Figurines.....	5	Échelles et Objets.....	18
Autres Pièces de Jeu.....	6	Arsenal des Space Marines.....	19
Phase de Commandement.....	9	L'Archiviste.....	22
Phase d'Action.....	10	Le Genestealer Alpha.....	23



UN PRODUIT GAMES WORKSHOP

Copyright © Games Workshop Limited 2014. Space Hulk, GW, Games Workshop, le logo Games Workshop, Citadel et le logo Citadel, 'Eavy Metal, l'Aigle Impérial à Deux Têtes, Space Marine, Tyranide, Warhammer, 40K, Warhammer 40,000 et le logo Warhammer 40,000, White Dwarf et tous les autres noms, marques, logos, lieux, personnages, créatures, races et symboles de race, illustrations et images tirés de l'univers de Warhammer 40,000 sont ®, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2014, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous Droits Réservés.

Données anglaises de catalogage avant publication. Une notice de catalogage est disponible à la British Library. Images utilisées à titre purement illustratif.

Certains produits Citadel peuvent être dangereux s'ils ne sont pas utilisés correctement et Games Workshop déconseille leur utilisation aux enfants de moins de 16 ans sans la surveillance d'un adulte. Quel que soit votre âge, soyez prudent lorsque vous utilisez de la colle, des instruments coupants et des bombes aérosols. Lisez attentivement les précautions d'emploi.

games-workshop.com

Games Workshop Ltd.
Willow Road, Lenton
Nottingham
NG7 2WS
UK

SPACE HULK

Space Hulk est un jeu mettant en scène les combats désespérés opposant les Space Marines Impériaux aux terrifiants extraterrestres Genestealers. L'action se déroule dans un space hulk, l'épave d'un antique vaisseau interstellaire. Il n'y aura qu'un seul vainqueur à ce sanglant conflit !

Dans Space Hulk, un joueur prend le contrôle des surhumains Terminator Space Marines, tandis que son adversaire dirige les extraterrestres Genestealers. Les deux camps vont devoir s'affronter dans les corridors tortueux et les salles ténébreuses d'un vaisseau spatial abandonné. Chaque camp dispose d'objectifs qu'il devra atteindre en écrasant toute opposition.

Les Space Marines Impériaux sont les plus puissants guerriers du genre humain, les défenseurs de l'humanité et les gardiens de l'Imperium. Tous les Space Marines impliqués dans Space Hulk portent la robuste armure Terminator et sont équipés d'un arsenal meurtrier. Seuls les Space Marines sont assez braves pour entrer dans les entrailles cauchemardesques d'un space hulk et faire face à la menace Genestealer qui s'y tapit.

Les Genestealers sont des extraterrestres perfides et répugnants. Ils viennent du fin fond de l'espace et n'ont qu'un seul but : détruire. Ce sont des bêtes sauvages dotées de deux paires de bras, de griffes et de crocs capables de déchirer le métal sans effort. Incroyablement forts, rapides comme l'éclair, naturellement adaptés au combat, ce sont des adversaires implacables.

Space Hulk est un jeu de plateau qui vous permettra de revivre les combats opposant ces deux factions. Tout ce dont vous avez besoin pour jouer se trouve dans cette boîte. Les règles du jeu sont faciles à apprendre mais délicates à maîtriser, et simuleront à merveille des affrontements rapides et sanglants par le biais des différentes missions. Chacune est unique et pose des défis tactiques particuliers. En fait, cette boîte contient pour ainsi dire **seize** mini-jeux !



COMMENT JOUER

Une partie de Space Hulk commence par le choix d'une mission dans le livre des missions. Chacune représente un affrontement particulier. Le livre des missions vous donne les objectifs de chaque camp, la disposition du plateau, les positions de départ des figurines et les règles spéciales éventuelles qui accompagnent le tout.

Au cours de la partie, les participants jouent chacun à leur tour en déplaçant et faisant combattre les forces qu'ils contrôlent. Le joueur Space Marine dispose d'un temps limité pour terminer son tour et doit donc agir le plus rapidement possible. Les Genestealers sont quant à eux si rapides qu'ils ne sont pas sujets à cette limite.

Les forces des Space Marines sont représentées par des figurines en plastique rouge, tandis que les Genestealers utilisent les figurines en plastique bleu et les pions de "blip" en carton. Ces pions représentent des échos radar sur les scanners des Space Marines qui indiquent une présence hostile dans une zone précise. Mais le nombre exact de Genestealers ainsi détectés reste secret tant que le blip n'a pas été converti.

Les blips entrent en jeu par les zones de la carte désignées comme étant des points d'entrée des Genestealers. Ces zones sont les seuls points par lesquels le joueur Genestealer peut faire entrer des blips. **Les blips peuvent attendre en dehors du plateau afin de saisir le bon moment pour frapper, ou arriver sur le plateau aussitôt pour déclencher rapidement une attaque.**

Une fois déployés, le joueur Genestealer doit faire progresser rapidement ses blips vers les Space Marines, en les gardant face cachée pour dissimuler leurs effectifs à son adversaire jusqu'au dernier moment! Un blip n'est généralement converti que lorsqu'un Terminator le voit, et il est dans ce cas remplacé par le nombre indiqué de figurines de Genestealers.

Le joueur Space Marine devra faire preuve de sens tactique en avançant et en tirant, tout en essayant d'éviter le corps à corps, car même l'armure Terminator ne résiste pas aux assauts des Genestealers. À l'inverse, à portée longue, les Genestealers sont extrêmement vulnérables à la grêle de tirs que peuvent déchaîner les fulgurants des Space Marines. Ils devront donc user à bon escient de leur vitesse et de leurs effectifs supérieurs pour aller massacrer l'ennemi.

La partie se termine lorsqu'un camp ou un autre atteint ses objectifs. Une partie de Space Hulk dure assez peu de temps pour pouvoir être rejouée sur-le-champ, les joueurs changeant de camp pour essayer de surpasser les performances de l'adversaire.

CONTENU DE LA BOÎTE

FIGURINES

12 Terminators Space Marines :

- *Sergent avec épée énergétique*
- *Sergent avec marteau tonnerre*
- *6 Space Marines avec fulgurant*
- *Space Marine avec lance-flammes lourd*
- *Space Marine avec canon d'assaut*
- *Space Marine avec griffes éclair*
- *Archiviste avec hache de force*

22 Genestealers

- 1 Genestealer Alpha
- 1 Dépouille de Space Marine
- 1 Artéfact
- 1 C.H.A.T.

LIVRES

Le livre de règles de Space Hulk
Le livre des missions de Space Hulk

PIONS

22 Blips :

- 9 x "un Genestealer"
 - 4 x "deux Genestealers"
 - 9 x "trois Genestealers"
- 21 x Entrée des Genestealers

4 x Brèche

10 x Alerte/Enrayé

10 x Garde

6 x Points de Commandement

12 x Échelle Haut/Bas

6 x Flammes

5 x Générateur de Champ de Force

10 x Zone Space Marine

1 x Barrière de Force

1 x Munitions du Canon d'Assaut

1 x Points Psi

1 x Tour

PLATEAU

28 Couloirs

11 Pièces

8 Intersections

8 Intersections en T

6 Coudes

6 Impasses

4 Fins de Couloir

1 Grande Intersection

2 Vide-ordures

2 Torpilles d'abordage

2 Rampes de torpille d'abordage

1 Turbo-ascenseur

2 Entrées de turbo-ascenseur

PORTES

20 Portes

20 Socles de Porte

ACCESSOIRES

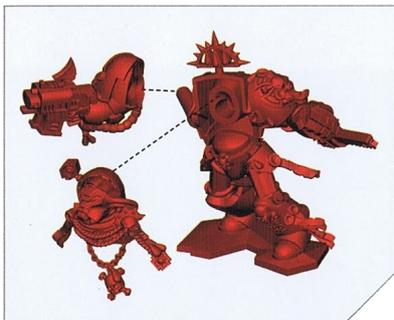
5 Dés

1 Tableau de Contrôle

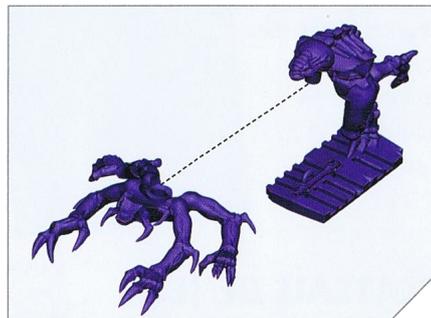
1 Sablier

LES FIGURINES

Toutes les figurines du jeu consistent en éléments séparés qu'il vous faudra emboîter. Choisissez la figurine que vous voulez assembler et retirez soigneusement les éléments de leur grappe. Vos figurines résisteront mieux aux combats si vous collez leurs éléments, et auront un bien meilleur aspect si vous les peignez avec les peintures acryliques de la gamme Citadel.



Chaque figurine doit être assemblée par emboîtement avant le jeu.



Vous pouvez aussi coller les éléments ensemble pour plus de solidité.



Référez-vous aux photos sur les bords de la boîte ou à la fin du livre des missions pour assembler les figurines



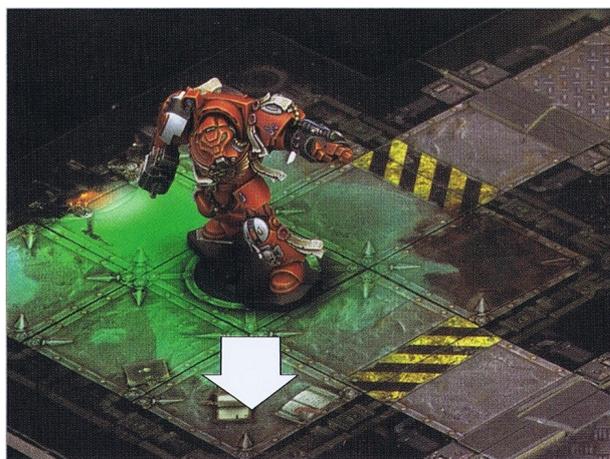
ORIENTATION

En cours de jeu, les figurines évoluent sur les cases du plateau qui indiquent leur position. Toute figurine doit faire face à l'un des côtés de la case qu'elle occupe: elle ne peut pas faire face à l'un des coins.

L'orientation d'une figurine dépend de sa tête. La direction dans laquelle est tournée sa tête indique son orientation. Si l'orientation d'une figurine est ambiguë, indiquez-la à votre adversaire.



Orientation Correcte: La tête de la figurine est orientée vers l'un des côtés de sa case. Elle est donc orientée dans cette direction.



Orientation Incorrecte: La tête de la figurine est tournée vers l'un des coins de sa case. Cette orientation est interdite.

AUTRES PIÈCES DE JEU

LIVRE DES MISSIONS

Space Hulk se joue par le biais des missions. Avant de commencer, les joueurs doivent s'entendre sur la mission qu'ils veulent jouer, choisie dans le livre des missions. Chacune indique la disposition du plateau de jeu, les figurines à utiliser et les objectifs que chaque camp doit atteindre pour remporter la victoire.



LE PLATEAU DE JEU

Les couloirs, les intersections et les salles du space hulk sont représentés par les éléments de plateau fournis dans la boîte. Ils sont conçus pour s'emboîter afin de recréer la carte sur laquelle la mission sera jouée. Chaque mission est accompagnée d'une carte spécifique indiquant comment assembler le plateau.

Le plateau est divisé en cases, parfois appelées espaces, qui régulent les mouvements. Chaque case peut être occupée par une figurine de Genestealer ou de Space Marine, ou par un pion blip. Notez que même si certaines cases semblent très endommagées, cela n'a aucun effet sur le jeu et n'empêche pas les figurines d'y pénétrer.



PORTES

Space Hulk inclut un certain nombre de portes en carton. Elles sont conçues pour être placées, droites, dans les socles spéciaux fournis avec le jeu. Les emplacements des portes nécessaires pour une partie sont indiqués sur la carte de la mission.



LE SABLIER

Le joueur Space Marine ne dispose que d'un temps limité pour terminer son tour, afin de représenter la brutalité et la tension des combats dans un space hulk. Ce laps de temps est mesuré par le sablier fourni avec le jeu.

LES DÉS

Les dés (abrégiés D6) inclus dans le jeu sont utilisés pour résoudre les tirs et les corps à corps.



1. Tableau de contrôle
2. Décompte des points de commandement
3. Décompte des munitions du canon d'assaut
4. Décompte des tours/points psi
5. Entrée des Genestealers
6. Pion des munitions du canon d'assaut
7. Pion de recharge des munitions du canon d'assaut
8. Pion des points psi
9. Pion des points de commandement
10. Pion Enrayé
11. Pion d'Alerte
12. Pion de Garde
13. Zone Space Marine
14. Générateur de champ de force endommagé
15. Générateur de champ de force intact
16. Pion de barrière de force
17. Échelle (haut)
18. Échelle (bas)
19. Pion de flammes
20. Pion de tours
21. Blip - Face cachée
22. Blips - Convertis



BLIPS

Les effectifs des Genestealers ne sont pas connus avec précision par les Space Marines, et ceci est représenté par l'utilisation de pions blips (ou simplement blips) face cachée. Tout blip face cachée peut représenter un, deux ou trois Genestealers. Le joueur Space Marine ne peut pas regarder la valeur des blips, ce qui permet au joueur Genestealer de rassembler ses forces de manière secrète avant qu'elles ne soient enfin révélées en cours de jeu.

PIONS & MARQUEURS

La boîte de jeu contient de nombreux pions. Ceux-ci permettent de tenir le compte des munitions utilisées, des armes qui se sont enrayerées, etc.

TABLEAU DE CONTRÔLE

Space Hulk contient un tableau de contrôle qui vous permet de mettre à jour et de visualiser diverses informations en cours de jeu. Par exemple, il faudra tenir le compte des points de commandement dépensés par les Space Marines, des munitions tirées par un canon d'assaut ou des points psi dépensés par un Archiviste Space Marine **et, dans certaines missions, combien de tours se sont écoulés**. Le tableau de contrôle contient plusieurs zones sur lesquelles vous poserez des pions afin de tenir à jour les données concernant vos escouades de Space Marines.

RÈGLES DE SPACE HULK

Une fois le plateau installé et les figurines déployées comme décrit dans le livre des missions, vous êtes prêts à jouer. Toute partie de Space Hulk se joue en une série de tours: d'abord, le joueur Space Marine joue, puis c'est au tour du Genestealer. Chaque tour est **de plus** divisé en différentes phases.

Lorsque vient votre tour de jouer, vous pouvez déplacer et faire combattre toutes les figurines sous votre contrôle. La séquence de tour ci-dessous résume ce que fait chaque joueur au cours de son tour, et dans quel ordre.

Au début de son tour, chaque joueur reçoit de l'aide: le Space Marine gagne des points de commandement qui permettront à ses figurines d'effectuer des actions supplémentaires durant ce tour, tandis que le joueur Genestealer peut faire entrer des blips ou des figurines en jeu. Après cela, le joueur déplace et fait combattre ses figurines.

Le joueur Genestealer peut prendre tout son temps lors de cette étape, mais le joueur Space Marine n'a qu'un temps limité pour agir, afin de représenter la difficulté d'un combat contre des créatures aussi rapides que les Genestealers.

Après que les joueurs ont terminé leur tour survient une phase de Fin du Tour lors de laquelle les pions superflus et autres marqueurs sont retirés du plateau et on contrôle si l'un des joueurs a gagné la partie.

Aperçu des Points de Commandement

Le joueur Space Marine bénéficie de points de commandement pour effectuer des actions supplémentaires telles que des déplacements ou des tirs additionnels. Pendant son tour, le joueur Space Marine peut dépenser des points de commandement sans restriction, interrompant les actions d'un autre Space Marine s'il le désire, afin d'effectuer l'action souhaitée. Pendant le tour du joueur Genestealer, le joueur Space Marine doit attendre que l'un de ses Space Marines voit un Genestealer faire quelque chose. Il peut ensuite décider de dépenser des points de commandement afin d'effectuer une action à l'aide d'un seul Space Marine situé n'importe où sur le plateau (et pas uniquement celui qui a vu l'action).

TOUR DES SPACE MARINES

Phase de Commandement des Space Marines

Avant tout, le joueur Space Marine doit déterminer le nombre de points de commandement dont il dispose pour ce tour, comme expliqué plus loin. Puis, le joueur Genestealer retourne le sablier.

Phase d'Action des Space Marines

Le joueur Space Marine peut maintenant déplacer les figurines sous son contrôle, les faire combattre ou accomplir d'autres actions. Lorsque le sablier a fini de s'écouler, la phase d'action du Space Marine prend immédiatement fin.

TOUR DES GENESTEALERS

Phase de Renforts

Au début de son tour, le joueur Genestealer détermine le nombre de blips en renforts dont il dispose lors de ce tour et les place à ses points d'entrée, comme expliqué plus loin.

Phase d'Action des Genestealers

Le joueur Genestealer fait agir les Genestealers et/ou les blips sous son contrôle.

FIN DU TOUR

Une fois que le joueur Genestealer a terminé sa phase d'action, le tour se termine sur les mises à jour accomplies lors de la phase de mission.

PHASE DE COMMANDEMENT

Au début de la partie, placez les six pions de points de commandement dans une tasse ou autre récipient opaque. Par la suite, le joueur Space Marine pioche un pion durant sa phase de commandement afin de déterminer le nombre de points de commandement dont il dispose pour ce tour. Après avoir vu le résultat, il place le pion face cachée sur la case "0" du décompte des points de commandement, sur le tableau de contrôle, sans le révéler au joueur Genestealer.

Sergents Space Marines

Les Sergents Space Marines sont les vétérans de centaines de batailles, et ils ont l'habitude de donner des ordres qui seront obéis sans la moindre question. Pour représenter cela, tant qu'il y a au moins une figurine de Sergent Space Marine sur le plateau, le joueur Space Marine peut choisir de remettre le pion de point de commandement qu'il vient de tirer dans son récipient; il mélange alors les pions, puis en tire un autre. Il doit utiliser ce nouveau pion, même si sa valeur est inférieure à celle du premier pion tiré.

Utiliser les Points de Commandement

Le joueur Space Marine peut utiliser ses points de commandement pendant le tour des Space Marines mais aussi pendant celui des Genestealers pour permettre à ses Space Marines d'accomplir des actions supplémentaires. [Ceci est détaillé sur la page de gauche et celles qui suivent.](#)

Décompte des Points de Commandement

Le pion de point de commandement est placé face cachée sur la case "0" du décompte des points de commandement figurant sur le tableau de contrôle.

Il revient au joueur Genestealer de déplacer le pion sur les cases appropriées au fur et à mesure que le joueur Space Marine dépense ses points de commandement.

Le pion tiré est révélé durant la phase de Fin du Tour, bien que le joueur Space Marine puisse le regarder librement pour vérifier combien de points il lui reste. Le joueur Space Marine n'a bien entendu pas le droit d'utiliser plus de points de commandement que le chiffre indiqué sur le pion ; si c'est toutefois ce qu'il a fait, la partie s'arrête sur sa défaite, aux cris de : "tricheur !"

Le Sablier

Le joueur Space Marine n'a qu'un temps limité pour jouer sa phase d'Action, et ce laps de temps est mesuré par le sablier inclus dans le jeu. Il revient au joueur Genestealer de retourner le sablier juste après que le joueur Space Marine a placé le pion de points de commandement sur la case "0" du tableau de contrôle. Lorsque le sablier s'est écoulé, le tour du joueur Space Marine s'arrête sur-le-champ ! Il termine toute action entamée, puis le tour du joueur Genestealer commence.

Une partie de Space Hulk atteint son apogée. Le tableau de contrôle indique que le joueur Space Marine a dépensé 4 points de commandement. Son canon d'assaut n'a plus que deux tirs avant de devoir recharger, et il reste 6 points psi à l'Archiviste.



PHASE D'ACTION

Les règles de Space Hulk expliquent comment se déplacent et combattent les figurines sur le plateau. Ces actions se déroulent pendant la phase d'Action de chaque joueur. Lors de cette phase, chaque figurine sous le contrôle du joueur reçoit un certain nombre de points d'action qu'elle pourra utiliser pour agir.

POINTS D'ACTION

Lors de la phase d'action, chaque figurine et chaque blip dispose d'un certain nombre de points d'action (PA) à dépenser pour agir, comme indiqué sur ce tableau :

Nombre de Points d'Action

Space Marine	4
Genestealer	6
Blip	6

Actions

Les points d'action sont utilisés pour accomplir des actions. Chaque action coûte un certain nombre de PA. Les actions et leur coût en PA sont résumés sur le tableau ci-dessous, et expliqués en détail plus loin. Les différentes actions possibles incluent le mouvement, l'ouverture et la fermeture des portes, les tirs et les attaques au corps à corps.

Lors de sa phase d'Action, le joueur active ses figurines et ses blips un par un. Lorsqu'une pièce de jeu est activée, elle dépense des PA pour agir jusqu'à ce que le joueur décide d'en rester là ou qu'elle tombe à court de PA.



C'est la phase d'action des Space Marines. Le joueur active une figurine de Space Marine près d'une porte, et dispose de 4 points d'action pour la faire agir. La figurine avance de deux cases (2 points d'action), ouvre la porte (1 point d'action), puis tire sur un Genestealer (1 point d'action). Le joueur peut ensuite activer une autre figurine, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les Space Marines aient été activés ou que le sablier soit écoulé. Le joueur ne pourra pas activer une figurine qu'il a déjà activée, hormis s'il dépense des points de commandement.

TABLEAU DES POINTS D'ACTION

Space Marines : 4 Points d'Action
Genestealers & Blips : 6 Points d'Action

Action	Space Marine	Genestealer	Blip
Avancer d'1 case	1*	1**	1
Reculer d'1 case	2*	2**	1
Se déplacer latéralement d'1 case	-	1**	1
Pivoter de 90 degrés	1*	1	-
Pivoter de 180 degrés	-	1	-
Tirer au fulgurant ou au canon d'assaut	1	-	-
Se mettre en état d'alerte/ en garde	2	-	-
Réparer un fulgurant enrayé	1	-	-
Tirer au lance-flammes lourd	2	-	-
Attaquer au corps à corps	1	1	-
Ouvrir/fermer une porte	1	1	1

* Le Space Marine peut tirer avec son fulgurant/canon d'assaut lors de la même action, après le déplacement, sans payer de PA additionnel.

** Le Genestealer peut pivoter de 90 degrés lors de la même action, avant ou après le déplacement, sans payer de PA additionnel.

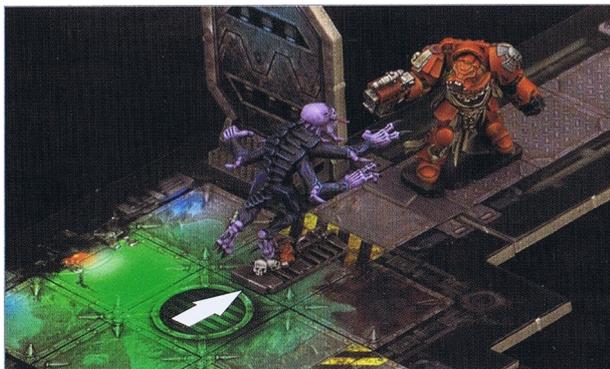
Les actions sont accomplies une par une, et chaque action doit être entièrement résolue avant qu'une autre ne puisse être entreprise. Une fois que toutes ses pièces de jeu ont accompli leurs actions, le tour du joueur est terminé. Un joueur ne peut activer qu'une figurine ou un blip à la fois, et une fois que celle-ci a accompli ses actions, elle ne peut plus être activée lors de ce tour; hormis à l'aide de points de commandement. Les joueurs doivent donc planifier l'ordre d'activation de leurs pièces car ils ne pourront pas revenir sur une pièce activée précédemment.

POINTS DE COMMANDEMENT

À chaque tour, le joueur Space Marine dispose d'un certain nombre de points de commandement (PC). Ils permettent aux Space Marines d'accomplir des actions supplémentaires en plus de leurs 4 PA habituels, et peuvent même être utilisés, dans certains cas, pendant le tour du joueur Genestealer.

Lorsqu'ils sont utilisés pendant le tour du Space Marine, les PC sont traités exactement comme des PA supplémentaires et peuvent être dépensés pour accomplir des actions. Ils peuvent être dépensés sur un seul Marine, ou être partagés entre plusieurs. Les PC peuvent être dépensés par une figurine de Space Marine à n'importe quel moment de la phase d'action, même si ce dernier a déjà été activé ou s'il interrompt l'activation d'un autre Space Marine.

Le joueur Space Marine peut aussi dépenser des PC lors du tour du Genestealer pour réagir aux actions adverses. Les PC peuvent être utilisés pour accomplir des actions hors de la séquence de jeu habituelle, ils peuvent donc être employés pour tirer, fermer une porte, etc., pendant le tour ennemi.



C'est la phase d'action des Genestealers. Le Genestealer utilise un point d'action pour avancer d'une case. En réaction, le joueur Space Marine déclare qu'il dépense un point de commandement pour effectuer une action de tir. Celle-ci est résolue avant que le Genestealer ne puisse entreprendre son action suivante ou qu'un tir d'alerte ne soit fait.

Le joueur peut dépenser des points de commandement durant le tour des Genestealers uniquement si une figurine de Space Marine a une ligne de vue sur un Genestealer qui vient d'accomplir une action (la notion de ligne de vue est expliquée dans les règles de tir, page suivante). Chaque action

ennemie vue par un Space Marine lui permet d'accomplir une seule action (il peut cependant s'agir d'une action qui coûte 2 PA). L'action du Space Marine est résolue immédiatement, dès que l'action du Genestealer est réalisée, avant l'état d'alerte et avant que le Genestealer ne puisse accomplir son action suivante.

SE DÉPLACER & PIVOTER

Un Genestealer, un Space Marine ou un blip peut se déplacer et pivoter. Les actions de déplacement permettent à une pièce de jeu de bouger d'une case, et pivoter leur permet de changer d'orientation. Le coût en PA de ces actions dépend de leur difficulté, comme indiqué ci-dessous.

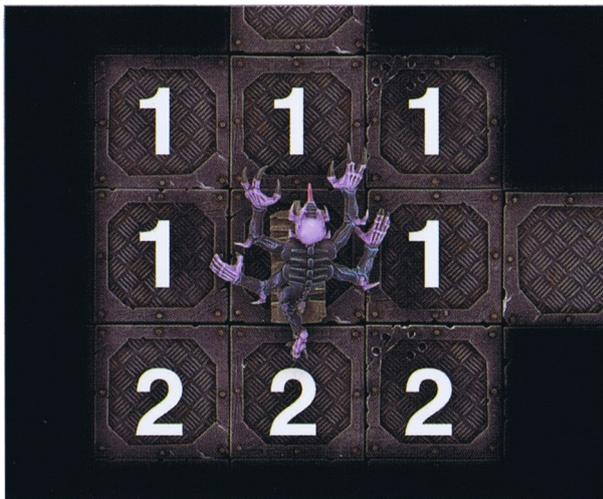
Se déplacer: Avancer d'une case, y compris en diagonale, coûte 1 PA; reculer d'une case, y compris en diagonale, coûte 2 PA. Les blips sont une exception à cette règle, et peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction pour 1 PA (voir leurs règles plus loin). Les Space Marines n'ont pas le droit de se déplacer latéralement: ils doivent pivoter vers une case latérale pour pouvoir s'y rendre. Les Genestealers peuvent se déplacer latéralement d'une case pour 1 PA.

Une figurine ou un blip ne peut pas se déplacer à travers une autre figurine, un autre blip ou une porte fermée. Une figurine ne peut pas se déplacer en diagonale si cela l'oblige à passer entre deux cases contenant un mur et/ou une figurine. Voir les exemples ci-dessous.



Le Genestealer ne peut pas aller dans les cases marquées d'un X, car cela l'obligerait à passer entre le Space Marine et le mur.

Pivoter: Un Genestealer peut pivoter de 90° vers la gauche ou la droite pendant une action de déplacement, avant ou après celle-ci. Ceci ne coûte pas de PA et ne compte pas comme une action distincte. Toute autre rotation compte comme une action distincte. Les Marines peuvent pivoter de 90° pour 1 PA. Les Genestealers peuvent pivoter de 90° ou 180° pour 1 PA.



Ce diagramme illustre le coût en PA d'un déplacement du Genestealer dans les cases adjacentes.



Ce diagramme illustre le coût en PA d'un déplacement du Space Marine dans les cases adjacentes. Notez qu'il ne peut pas se déplacer latéralement.

Sortir du Plateau

Il peut arriver que les figurines doivent quitter le plateau par un point de sortie. Pour ce faire, une figurine doit gagner une case "virtuelle" située juste hors du plateau au point indiqué. Elle ne peut pas revenir ensuite.

Portes

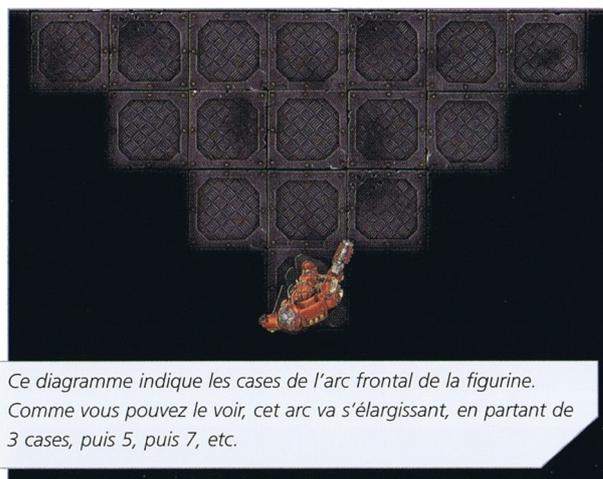
Les portes bloquent les lignes de vue et les mouvements lorsqu'elles sont fermées, mais n'ont aucun effet sur le jeu lorsqu'elles sont ouvertes. Au début d'une partie, les portes sont fermées. Pour ouvrir ou fermer une porte, une figurine doit être dans l'une des cases adjacentes, et la porte doit se trouver dans une des trois cases auxquelles la figurine fait face. Ouvrir ou fermer une porte coûte 1 PA. Une porte ne peut être fermée si sa case est occupée par un Space Marine, un Genestealer, un blip ou autre objet.

ACTIONS DE TIR

Les Space Marines sont équipés de fulgurants ou de puissantes armes lourdes. Ils peuvent utiliser ces armes pour tirer sur les figurines de Genestealers ou sur les portes fermées en accomplissant une action de tir. Le coût de cette action varie en fonction de l'arme employée: tirer au fulgurant ou au canon d'assaut coûte 1 PA, et tirer au lance-flammes lourd coûte 2 PA. Les Genestealers ne disposent d'aucune arme de tir et doivent tuer leurs ennemis au corps à corps!

Ligne de Vue

Un Space Marine doit pouvoir voir sa cible pour être en mesure de lui tirer dessus. La ligne de vue d'un Space Marine couvre les cases situées dans son arc frontal, comme indiqué sur le schéma ci-dessous. La distance à laquelle une figurine peut voir est illimitée tant que rien ne bloque sa vue. S'il y a une figurine, un mur, une case en feu ou une porte entre le Space Marine et sa cible, il ne peut pas la voir.

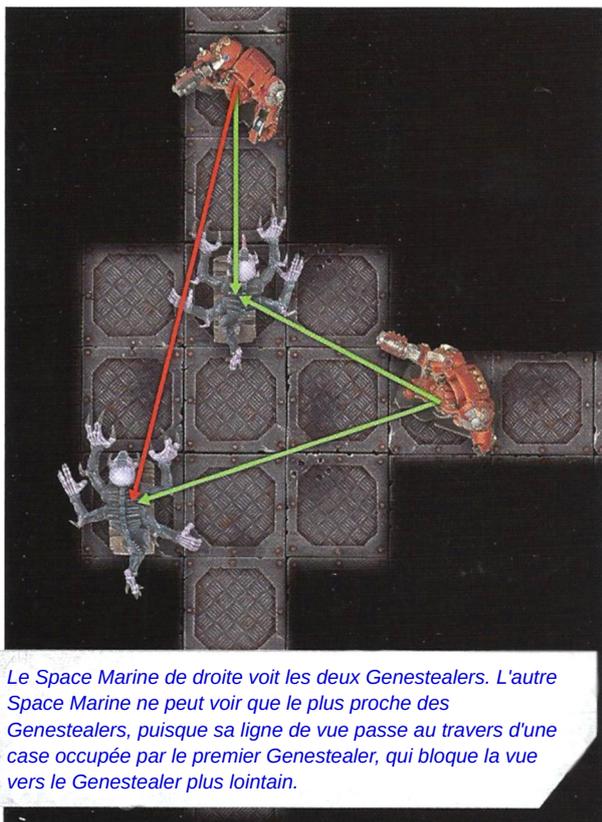


Ce diagramme indique les cases de l'arc frontal de la figurine. Comme vous pouvez le voir, cet arc va s'élargissant, en partant de 3 cases, puis 5, puis 7, etc.

Tracer une ligne de vue

Si vous doutez de la ligne de vue entre deux figurines, tracez une ligne droite depuis le centre de la case occupée par l'une d'elles vers le centre de la case de l'autre. La ligne de vue est bloquée si elle passe par un mur, une case en feu ou une case occupée par un Space Marine, un Genestealer, un blip, une porte, un générateur de champ de force ou une barrière de force. Toutes ces choses sont désignées comme des "obstructions".

Les obstructions dans la case de l'attaquant et de la cible ne bloquent jamais la ligne de vue.



Le Space Marine de droite voit les deux Genestealers. L'autre Space Marine ne peut voir que le plus proche des Genestealers, puisque sa ligne de vue passe au travers d'une case occupée par le premier Genestealer, qui bloque la vue vers le Genestealer plus lointain.

Diagonales bloquées

Si la ligne de vue passe par les coins de deux cases, elle est seulement bloquée si les deux cases contiennent des obstructions. Ceci est similaire à la règle restreignant les mouvements en diagonale (voir page 11 – le Genestealer n'a de ligne de vue sur aucune des cases marquées d'une croix rouge).

Portée

Certains tirs souffrent d'une portée limitée. Pour mesurer la portée entre le tireur et sa cible, comptez le nombre de cases se trouvant entre les deux figurines, dont celle occupée par la cible mais pas celle du Space Marine.

Détruire sa Cible

Lorsqu'un Space Marine effectue une action de tir, il jette un ou plusieurs dés, et s'il obtient des résultats assez hauts, sa cible est détruite. Par exemple, un Space Marine avec fulgurant doit jeter deux dés et détruit sa cible si l'un des deux obtient un résultat de 6.

Les Space Marines ont accès à diverses armes de tir, dont les fulgurants, les canons d'assaut et les lance-flammes. Les règles de ces armes, et les résultats à obtenir pour détruire leur cible se trouvent dans la section Arsenal des Space Marines de ce livre, pages 19-21. Une fois les victimes retirées, l'action de tir est terminée.

ACTION DE MISE EN ALERTE

Un Space Marine armé d'un fulgurant ou d'un canon d'assaut peut dépenser 2 PA pour se mettre en état d'alerte, lequel durera jusqu'à la fin du tour. Un Space Marine armé d'un lance-flammes lourd ne peut pas être placé en alerte.

Un Space Marine en état d'alerte se tient prêt à ouvrir le feu, ce qui lui permet de tirer durant le tour des Genestealers. Placez un pion d'alerte près de la figurine pour montrer son état.



Le joueur Space Marine dépense 2 points d'action pour placer ce Terminator en état d'alerte. Il pose le pion adéquat près de la figurine pour montrer son état.

Notez qu'un fulgurant peut s'enrayer si le Marine qui l'utilise obtient un double sur les dés (voir la description du fulgurant dans l'Arsenal des Space Marines). Si un Space Marine est attaqué au corps à corps ou accomplit n'importe quelle autre action (hormis la réparation d'une arme enrayerée), il perd aussitôt son état d'alerte. Les pions d'alerte sont retirés durant la phase de mission s'ils n'ont pas été perdus plus tôt.

Tir en Alerte

Un Space Marine en état d'alerte peut effectuer des actions de tirs durant le tour des Genestealers sans dépenser de points d'action. Il peut - mais ne doit pas obligatoirement - effectuer une action de tir à chaque fois qu'un Genestealer accomplit une action dans sa ligne de vue et à 12 cases ou moins de lui. Le tir d'alerte est résolu après que le Genestealer a terminé son action, et que les points de commandement correspondants aient été dépensés. La cible doit être le Genestealer qui a déclenché l'alerte.

Alertes Croisées

Il peut arriver qu'un Genestealer accomplisse une action dans l'arc de tir de plusieurs Space Marines en alerte. Dans ce cas, ces Space Marines peuvent effectuer une action de tir sur le Genestealer. Déclarez combien de Space Marines tirent avant de résoudre les actions de tir.



Le Genestealer avance d'une case en pivotant de 90° vers la gauche en une seule et même action. Ceci déclenche le tir d'alerte des deux Space Marines, qui peuvent effectuer une action de tir.



Lors de la phase d'action des Genestealers, le premier avance d'une case vers le Space Marine (1). Celui-ci tire mais ne tue pas sa cible. Le Genestealer dépense un deuxième point d'action pour avancer de nouveau d'une case (2), et le Space Marine tire une deuxième fois. Cette fois, il tue le Genestealer. Le deuxième Genestealer avance en diagonale vers le couloir latéral (3). Le Space Marine n'a pas de ligne de vue sur cette case et ne peut donc pas lui tirer dessus.

ACTION D'ATTAQUE AU CORPS À CORPS

Les Genestealers n'ont que leurs griffes pour détruire leurs ennemis, et un Marine désespéré peut essayer d'attaquer un Genestealer en combat rapproché. Dans les deux cas, il s'agit d'attaques au corps à corps.

Effectuer une Attaque au Corps à Corps

Une figurine peut effectuer une action d'attaque au corps à corps pour s'en prendre à un ennemi situé droit devant elle. Une fois la figurine dans la position requise, l'action coûte 1 PA.

Résoudre un Corps à Corps

Lors d'un corps à corps, les deux joueurs jettent chacun un certain nombre de dés, puis comparent les résultats. Les Genestealers jettent trois dés, et les Space Marines un seul. Choisissez pour chaque camp le dé qui a obtenu le résultat le plus haut, et comparez-les : la figurine qui a obtenu le plus haut résultat remporte le corps à corps. En cas d'égalité, c'est un match nul et aucune figurine n'est blessée.

Bonus du Sergent Space Marine

Les Sergents Space Marines sont des vétérans. Pour représenter cela, ils ajoutent +1 au résultat de leur dé lors d'un corps à corps contre un ennemi situé devant eux.



Une figurine ne peut attaquer que la case située devant elle. Dans cet exemple, le Genestealer ne peut attaquer une figurine ennemie que si elle se trouve dans la case cochée. Elle ne peut pas attaquer une figurine dans une case marquée d'un X.

Effets du Corps à Corps

Si l'attaquant remporte le corps à corps, le défenseur est tué et retiré du jeu. Si le défenseur remporte le corps à corps et fait face à l'attaquant, c'est ce dernier qui est tué et retiré. Si le défenseur gagne le combat ou obtient une égalité et ne fait pas face à l'attaquant, il peut pivoter pour lui faire face. **L'action de corps à corps est alors terminée.**



Le Genestealer dépense un point d'action pour attaquer le Space Marine. Le joueur Genestealer jette trois dés et conserve le meilleur résultat. Il obtient 2, 4 et 5, son résultat est donc de 5.

Le Space Marine jette un seul dé et obtient un 4. Le Genestealer remporte donc le combat, et le Space Marine est tué.



Le Genestealer avance d'une case pour 1PA, puis attaque le Space Marine par le flanc pour un autre PA.

Si le Space Marine remporte le combat, il ne tuera pas le Genestealer, mais pourra pivoter pour lui faire face.

Attaquer une Porte au Corps à Corps

Une figurine peut attaquer une porte au corps à corps comme s'il s'agissait d'une figurine. Évidemment, la porte ne jette aucun dé. L'attaquant doit obtenir un 6 sur l'un de ses dés pour la détruire.

ACTION DE GARDE

Un Space Marine peut dépenser 2 points d'action pour se mettre en garde. Un Space Marine en garde se tient prêt à se défendre au corps à corps, ce qui peut lui donner un avantage crucial s'il est assailli. Placez un pion de garde près de la figurine pour signaler son état. Si le Space Marine accomplit n'importe quelle autre action, il perd son pion de garde. Un Space Marine ne peut pas être à la fois en garde et en alerte.

Un Space Marine en garde peut relancer un de ses dés lors d'un corps à corps. Il peut choisir de le relancer après avoir vu le résultat des dés lancés par le Genestealer.

Un seul dé peut être relancé, et le nouveau résultat est conservé, même s'il est moins avantageux que le premier !

Un Space Marine reste en garde jusqu'à la fin du tour, même s'il est attaqué par un Genestealer. Le pion est retiré pendant la phase de Fin du Tour.



Le Genestealer dépense un point d'action pour attaquer le Space Marine. Il obtient 2, 4 et 5, son résultat est donc de 5. Le Space Marine obtient un résultat de 4, mais étant en garde, il choisit de relancer le dé. Il obtient alors un 6, ce qui lui permet de remporter le combat. Le Genestealer est tué et le Marine reste en garde.

PHASE DE RENFORTS

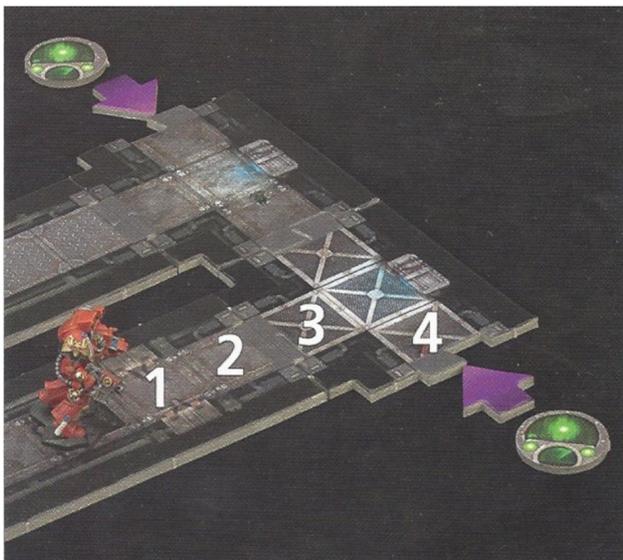
Chaque mission indique le nombre de blips dont le joueur Genestealer dispose au début de la partie, et combien il en reçoit en renforts à chaque tour. Jusqu'à ce qu'un blip soit révélé, seul le joueur Genestealer sait combien de Genestealers il représente.

Au début de la partie, mélangez les blips et empilez-les face cachée. Le joueur Genestealer ne peut pas regarder les blips qu'il reste dans la pile, mais il peut vérifier à tout moment la valeur des blips qu'il a piochés ou qui se trouvent sur le plateau de jeu. Le joueur Space Marine ne peut pas regarder la valeur d'un blip tant qu'il n'a pas été révélé.

Les blips de départ et en renforts sont piochés sur le dessus de la pile au moment approprié (les blips de départ lors du déploiement, et ceux en renforts lors de la phase de Renforts). Une fois les blips requis piochés et examinés par le joueur Genestealer, ce dernier peut les placer à n'importe quelles entrées indiquées sur la carte de la mission. Lorsque la pile de blips est épuisée, prenez les blips utilisés et mélangez-les pour former une nouvelle pile face cachée. Les blips sont tirés normalement sur le dessus de cette nouvelle pile.

PLACER LES BLIPS

Un blip doit d'abord être placé face cachée sur la table devant un point d'entrée (le joueur Genestealer peut vérifier sa valeur avant de le placer). Tant que le blip est à cet endroit, il n'est pas considéré comme étant sur le plateau de jeu et ne prend pas part à la partie. Pour entrer en jeu, le blip se déplace simplement sur la première case du plateau située au



Le joueur Genestealer pioche deux blips en renforts et les place devant deux zones d'entrées différentes. Le blip de la zone d'entrée du bas va devoir attendre un tour, car un Space Marine se trouve à quatre cases de la case de la zone d'entrée.

niveau du point d'entrée en dépensant normalement 1 PA pour se déplacer d'une case. À partir de cet instant, il prend part à la partie et se déplace et combat comme expliqué ci-dessous.

Blips en Attente

Un blip n'est pas obligé d'entrer immédiatement en jeu. Il peut attendre devant une entrée, généralement le temps que d'autres blips arrivent. Vous pouvez laisser un blip en dehors du plateau, devant une zone d'entrée. Jusqu'à trois blips peuvent attendre devant une zone d'entrée.

Si un Space Marine se trouve à six cases ou moins de la case d'une zone d'entrée au début de la phase du Genestealer, tout blip en renfort doit attendre jusqu'à la fin du tour. Il peut entrer en jeu dès le tour suivant du joueur Genestealer si celui-ci le désire, même si un Space Marine est toujours présent.

MOUVEMENT D'UN BLIP

Un blip dispose de 6 PA par tour. Il n'a pas d'orientation et peut se déplacer dans n'importe quelle direction pour 1 PA. Il ne peut que se déplacer et ouvrir ou fermer des portes (pour 1 PA). Il ne peut pas attaquer ni effectuer d'autre action, quelle qu'elle soit.

Un blip ne peut pas se déplacer volontairement dans la ligne de vue d'un Space Marine. Si cela se produit accidentellement, le blip revient dans la dernière case où il se trouvait hors de la ligne de vue et ne peut plus rien faire jusqu'à la fin du tour. Un blip ne peut pas se déplacer dans une case adjacente à celle d'un Space Marine, même si celui-ci est tourné dans une autre direction et n'a pas de ligne de vue sur le blip.

CONVERTIR UN BLIP

Un blip peut être converti de deux façons: volontairement ou involontairement. Dans tous les cas, le blip est retourné pour voir combien de figurines de Genestealers doivent être placées. Il est ensuite mis de côté face visible à côté du plateau.

Conversion Volontaire

Le joueur Genestealer peut convertir un blip en Genestealers en le révélant lors de sa phase d'Action: il révèle le blip au lieu de l'activer. Si le blip a agi de n'importe quelle manière lors de cette phase d'Action, il ne peut pas être converti. Le joueur Genestealer peut choisir de convertir un blip qui se trouve en dehors du plateau, devant une zone d'entrée.



Aucun Space Marine ne peut voir les blips. Le joueur Genestealer peut les convertir volontairement lors de sa phase d'action.

Conversion Involontaire

Si à n'importe quel moment lors du tour un Space Marine peut tracer une ligne de vue jusqu'à un blip (voir page 12), celui-ci est **immédiatement** converti. Si cela se produit lors du tour du joueur Genestealer, les Genestealers révélés peuvent être activés si le blip n'a encore effectué aucune action lors de ce tour.

Souvenez-vous qu'un blip ne peut pas se déplacer dans la ligne de vue d'un Space Marine, cependant, le joueur Genestealer peut déplacer une figurine ou ouvrir une porte qui bloquait la ligne de vue d'un Space Marine, ce qui permet à ce dernier de voir un blip. Il s'agira alors d'une conversion involontaire.

Placer des Genestealers Révélés

Quand un blip est révélé, un Genestealer est placé sur la case qu'il occupait. Tout Genestealer supplémentaire doit être placé dans une case vide adjacente à la première. Si le blip était **en dehors du plateau** devant une zone d'entrée, les figurines sont placées devant la zone d'entrée et peuvent entrer en jeu de la même façon qu'un blip.

Dans le cas d'une conversion volontaire, le joueur Genestealer place les figurines. S'il s'agit d'une conversion involontaire, c'est le joueur Space Marine qui les dispose. Quel que soit le joueur qui les place, c'est le joueur Genestealer qui choisit l'orientation des Genestealers qui sont **convertis**.

Lors d'une conversion volontaire, les Genestealers ne peuvent pas être placés en ligne de vue d'un Space Marine. Ils le peuvent lors d'une conversion involontaire. Dans ce cas, placer un Genestealer compte comme une action, le Space Marine peut donc effectuer un tir s'il est en état d'alerte, ou dépenser un point de commandement pour effectuer une action.

S'il n'y a pas suffisamment de cases vides adjacentes à la première, les Genestealers qui ne peuvent pas être placés sont perdus. Toutefois, ils ne comptent pas comme des pertes dans le cadre des conditions de victoire de la mission. La même règle s'applique s'il n'y a plus assez de figurines de Genestealers. Les figurines livrées dans la boîte sont le nombre

maximum de Genestealers pouvant se trouver sur le plateau de jeu.

Si le blip n'a pas encore été activé le tour où il est converti, les Genestealers **placés** sont libres d'agir normalement. Si le blip a été activé avant d'être converti, les Genestealers **placés** ne peuvent pas agir lors de ce tour.

Si le blip est converti lors du tour du Space Marine, tous les Genestealers sont placés puis le joueur Space Marine continue son tour. Si le blip est converti lors du tour du Genestealer, après que chaque Genestealer soit placé, le joueur Space Marine a l'option de dépenser des points de commandement et/ou d'effectuer des tirs d'alerte si l'un des Space Marines a une ligne de vue sur les Genestealers tout juste révélés, comme si le Genestealer venait d'effectuer une action dans leur ligne de vue. Une fois que toute action résultante est réalisée, le Genestealer suivant est placé et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils soient tous placés.

Si un Genestealer est tué suite à la dépense de points de commandement ou à un état d'alerte, la case qu'il occupait peut à nouveau être utilisée pour y placer des Genestealers issus du même blip ; de plus, la case doit être réutilisée s'il reste des Genestealers à placer et qu'il s'agissait de la case qu'occupait le blip.



Lors du tour du Space Marine, le Space Marine avec le canon d'assaut ouvre la porte, révélant le blip qui, retourné, représente deux Genestealers. Le premier est placé sur la case que le blip occupait (1). Comme il s'agit d'une conversion involontaire, le second Genestealer est placé par le joueur Space Marine plus loin dans le couloir (2). Cependant, le joueur Genestealer choisit l'orientation de ses figurines.

PHASE DE FIN DU TOUR

La phase de Fin du Tour sert à vérifier si l'un des deux joueurs a rempli ses conditions de victoire et à préparer le plateau de jeu pour le tour suivant. Les pions qui ont des effets temporaires sont éventuellement retirés et les joueurs s'assurent que la configuration du plateau est correcte avant de débiter un nouveau tour.

Les joueurs vérifient les conditions de victoire pour voir si l'un d'entre eux a gagné, en se référant aux règles de la mission (généralement, un événement particulier doit se produire ou un objectif doit être atteint). **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.**

Le joueur Space Marine révèle alors son pion de points de commandement pour prouver qu'il n'en a

pas utilisés plus qu'il n'en avait le droit. Il remet ensuite le pion avec les autres. Les points de commandement inutilisés sont perdus. **Les joueurs retirent ensuite** les marqueurs de flammes, d'état d'alerte, d'enrayement, etc. **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.**

Vous pouvez alors commencer un nouveau tour.

ÉCHELLES ET OBJETS

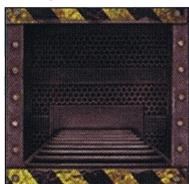
Certaines missions incluent des échelles qui mènent à un autre niveau du Space Hulk, ou des objets qui peuvent être ramassés et transportés. Si la mission utilise ces règles, cela sera précisé dans sa section règles spéciales.

ÉCHELLES

Certaines missions se jouent sur deux plateaux connectés par des échelles, un des plateaux étant situé virtuellement en dessous de l'autre. Placez les pions de haut et de bas d'échelles sur les emplacements appropriés de chaque plateau, comme indiqué sur la carte de la mission.

Les deux pions d'une même échelle sont considérés comme étant adjacents. Une figurine se tenant sur une des cases peut donc tirer ou attaquer au corps à corps une figurine située sur l'autre case, comme si elles étaient face à face sur des cases adjacentes, **sans tenir compte de l'orientation de chaque figurine.** Se déplacer de la case d'une échelle à l'autre située sur le second plateau de jeu coûte 1 PA pour un Genestealer et 2 PA pour un Space Marine.

Lancez un dé lorsqu'un Space Marine se déplace sur une case contenant un haut d'échelle (**y compris s'il monte**). Sur un résultat de 1, il tombe dans la case en dessous. Il reste orienté de la même façon mais perd tous les PA qu'il lui restait avant de tomber (il peut toutefois utiliser des points de commandement pour effectuer d'autres actions). Toute figurine située dans la case en dessous est tuée. **Un Space Marine ne peut pas tomber volontairement d'une échelle.**



Haut
d'échelle



Bas
d'échelle

OBJETS

Il peut arriver que l'objectif d'une mission soit de placer un objet en un endroit précis, ou au contraire d'en récupérer un. Cela est indiqué dans le Livre de Missions. Un objet est placé sur une case comme une figurine.



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.

Un Space Marine ou un Genestealer qui se déplace sur une case contenant un objet le ramasse automatiquement et le transporte dès cet instant. Une figurine qui porte un objet peut effectuer normalement ses actions et n'est gênée en aucune façon. Elle peut choisir de lâcher l'objet sur une case où elle se déplace et le laisser derrière elle. Une figurine lâche automatiquement un objet si elle est tuée. Un blip ne peut pas se déplacer sur une case contenant un objet.

Une figurine peut donner un objet à une autre figurine **du même camp** située dans la case qui lui fait face. Il s'agit d'une action qui coûte 1 PA à la figurine. Celle qui reçoit l'objet n'a pas à effectuer d'action ou à dépenser de points d'action afin de le récupérer.

ARSENAL DES SPACE MARINES

Les Space Marines disposent d'un arsenal varié décrit dans cette section du livre de règles. Vous n'avez pas besoin de connaître les règles de toutes les armes pour débiter; vous pourrez les apprendre lorsque cela s'avérera nécessaire.

FULGURANT

La plupart des Terminator Space Marines sont équipés d'un fulgurant. C'est une arme effectuant des tirs en rafales capables de faucher les Genestealers et d'éventrer les portes. Tirer au fulgurant coûte 1 PA à un Space Marine. Lorsqu'il tire de cette façon, la portée est illimitée. Lancez deux dés pour résoudre le tir. Si au moins un des dés obtient 6, la cible est détruite et retirée du jeu.

Se Déplacer et Tirer

Un Space Marine peut se déplacer ou pivoter tout en tirant avec son fulgurant. Il paye alors 1 ou 2 PA pour le déplacement ou le pivotement et pour tirer au fulgurant "gratuitement" après que l'action de déplacement a été résolue.

Tir Soutenu

Si un Space Marine tire avec son fulgurant sur une cible **mais ne la tue pas (y compris en tirant après un déplacement ou pivotement)**, il gagne un bonus de tir soutenu s'il se sert de son action suivante pour tirer de nouveau sur la même cible **sans bouger**. Le bonus de tir soutenu s'applique également à un Space Marine en état d'alerte qui effectue **plus d'un tir** sur la même cible.



Le Space Marine dépense un point d'action pour se déplacer d'une case et tirer. Il obtient 1 et 3 et rate le Genestealer. Il se déplace de nouveau droit devant, et tire pour la seconde fois. Il obtient deux fois 5, mais rate car il ne bénéficie pas du bonus de tir soutenu parce qu'il s'est déplacé. Il dépense un troisième PA pour rester immobile et tirer, et obtient 1 et 5. Cette fois, il tue le Genestealer car il bénéficie du bonus de tir soutenu.

Un Space Marine qui bénéficie du bonus de tir soutenu détruit sa cible sur un résultat de 5 ou 6 sur au moins un des deux dés, au lieu du résultat habituel de 6.

Le bonus de tir soutenu est perdu si le Space Marine **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.**

Tirer sur les Portes

Un Space Marine armé d'un fulgurant peut tirer sur une porte fermée comme il tire sur un Genestealer. Les règles précédentes s'appliquent, y compris le bonus de tir soutenu. Si la porte est détruite, elle est retirée du jeu. **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.**

Enrayements

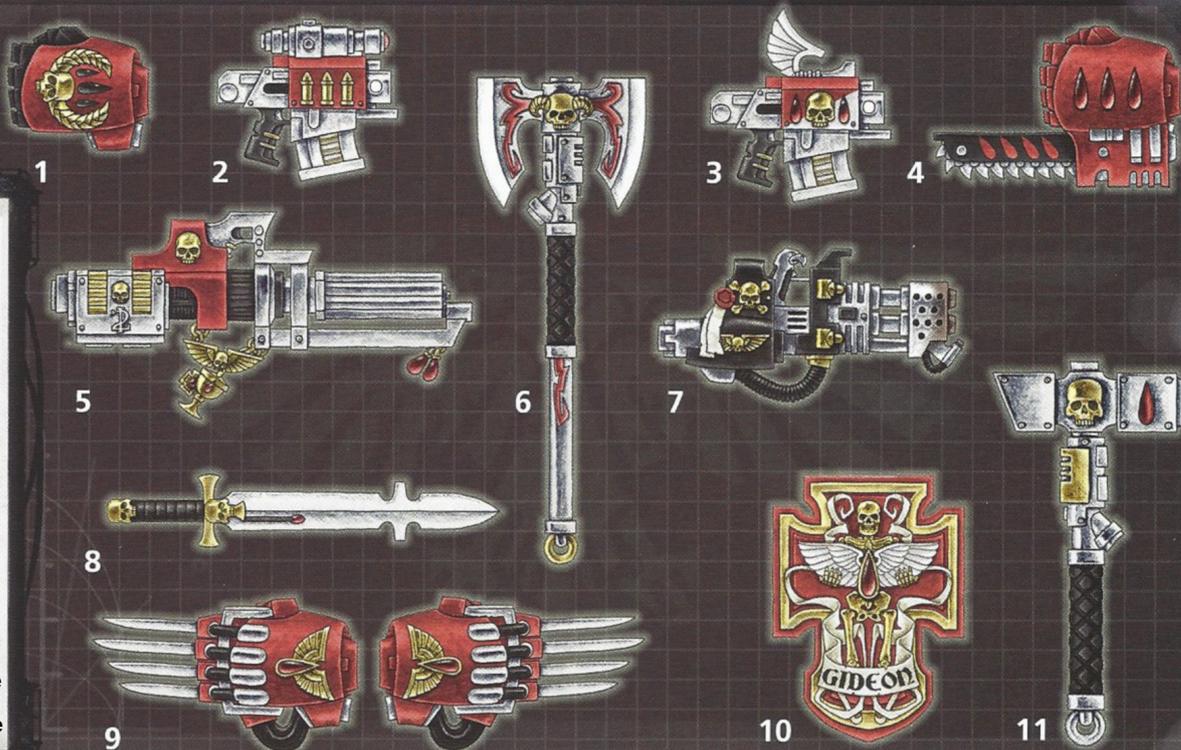
Un Space Marine en état d'alerte utilise une quantité importante de bolts, il n'est donc pas rare que son arme tombe à court de munitions ou s'enraye. Si le joueur Space Marine obtient un double sur ses dés quand il tire en état d'alerte, son fulgurant s'enraye: retournez le pion état d'alerte sur la face "enrayé" pour indiquer cela. S'il obtient un double 6 (ou un double 5 s'il bénéficie du bonus de tir soutenu), le Genestealer est tué puis le fulgurant s'enraye.

Un Space Marine ne peut pas tirer avec un fulgurant enrayé tant qu'il ne l'a pas réparé, **bien qu'il puisse effectuer d'autres actions, comme passer en garde**. Réparer un enrayement coûte 1 PA. Une fois l'enrayement réparé, **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.

GANTELET ÉNERGÉTIQUE

L'armure Terminator incorpore **généralement** un gantelet énergétique **pour le combat au corps à corps**. **Il permet au Space Marine de réduire en miettes n'importe quel matériau**. Les effets de cette arme terrifiante sont inclus dans les règles de corps à corps décrites précédemment dans ce livre. Aucune règle spéciale additionnelle ne s'applique.

1. Gantelet Énergétique
2. Fulgurant équipé d'un viseur laser
3. Fulgurant
4. Poing tronçonneur
5. Canon d'Assaut
6. Hache de Force
7. Lance-flammes lourd
8. Épée Énergétique
9. Griffes Éclair
10. Bouclier Tempête
11. Marteau Tonnerre



CANON D'ASSAUT

Le canon d'assaut est une arme lourde utilisée par les Terminator Space Marines. Ses canons rotatifs libèrent une grêle d'obus à même de réduire en charpie un Genestealer. Tirer au canon d'assaut coûte 1 PA à un Space Marine. Lorsqu'il tire de cette façon, la portée est illimitée. Lancez trois dés pour résoudre le tir. Si au moins un des dés obtient 5 ou 6, la cible est détruite et retirée du jeu.

Un Space Marine peut se déplacer ou pivoter tout en tirant avec son canon d'assaut. Il paye alors 1 ou 2 PA pour le déplacement ou le pivotement et pour tirer au canon "gratuitement" après que l'action de déplacement a été résolue. De plus, un canon d'assaut reçoit un bonus de tir soutenu de la même façon qu'un fulgurant. **Dans le cas d'un canon d'assaut, ce bonus** signifie qu'il détruira sa cible sur un résultat de 4, 5 ou 6.

Munitions de Canon d'Assaut

Un canon d'assaut possède suffisamment de munitions pour tirer dix fois. Le décompte des munitions d'un canon d'assaut est effectué sur le tableau de contrôle. Au début de la partie, placez le pion de munitions du canon d'assaut d'assaut sur le nombre 10 de sa barre de munitions. À chaque fois que le canon d'assaut tire, y compris en état d'alerte, le joueur Genestealer déplace le pion d'un cran vers le chiffre inférieur. Une fois les dix tirs effectués, le canon d'assaut ne peut plus faire feu.

Canon d'Assaut et État d'Alerte

Un Space Marine avec canon d'assaut peut être mis en état d'alerte au même coût qu'un Space Marine avec fulgurant. Il **pourra tirer** tant qu'il lui restera des munitions. Un canon d'assaut ne s'enraye jamais.

Recharger le Canon d'Assaut

Les munitions d'un canon d'assaut sont contenues dans une boîte attachée à l'arrière de l'arme. Le Space Marine équipé d'un canon d'assaut transporte une boîte de munitions de rechange et peut ainsi recharger son arme à tout moment pour 4 PA. Remettez alors le pion sur le nombre 10 de la barre de munitions, mais retournez-le pour qu'il indique "rechargé". Une fois ces dix autres tirs effectués, le canon d'assaut ne peut plus être rechargé.

Incident de Tir du Canon d'Assaut

Bien qu'ils soient fabriqués dans un alliage spécial, les fûts d'un canon d'assaut peuvent atteindre des températures très élevées s'ils font feu **de manière** prolongée. Dans un tel cas, les risques d'incidents de tir sont réels. Si un canon d'assaut d'assaut a été rechargé et que les trois dés de tir obtiennent le même résultat **lors d'un tir**, il explose (la cible peut tout de même être détruite si les dés obtiennent un résultat suffisant). Le Space Marine portant le canon d'assaut est tué. De plus, le joueur Space Marine doit lancer un dé pour chaque figurine ou porte située dans la même section du plateau de jeu. Celles-ci sont détruites sur un résultat de 4 ou plus.

POING TRONÇONNEUR

Un poing tronçonneur est utile pour découper les cloisons et les portes. Un Space Marine armé d'un poing tronçonneur détruit automatiquement une porte s'il l'attaque au corps à corps, aucun jet de dé n'est requis. Bien qu'il soit plus meurtrier qu'un gantelet énergétique, un poing tronçonneur est plus encombrant, si bien qu'il compte comme un gantelet énergétique lors d'un corps à corps contre un Genestealer.

LANCE-FLAMMES LOURD

Un lance-flammes lourd **peut incinérer des ennemis en masse**. Tirer au lance-flammes lourd coûte 2 PA à un Space Marine. Cela ne peut pas être combiné avec une autre action. Il peut viser tout **Genestealer visible** ou une case vide située jusqu'à 12 cases, **même si le Genestealer ou la case vide est dans une section occupée par un Space Marine**.



Le Space Marine peut voir une ou plusieurs cases de la salle et tire dedans avec son lance-flammes lourd. Le pion de flammes est placé dans la salle pour indiquer qu'elle est incendiée. Chaque Genestealer de la section est atteint, même si le Space Marine ne peut pas les voir tous les deux et sera tué sur un résultat de 2 ou plus.

Aire d'Effet

Un lance-flammes lourd affecte une section entière du plateau, **même s'il s'agit d'une section d'une seule case ou d'une pièce entière**. Lorsqu'un lance-flammes lourd tire sur une case ou une figurine, placez **d'abord** un pion de flammes au milieu de la section où la cible se situe. Lancez **ensuite** un dé pour chaque figurine ou blip dans la section, **le cas échéant**. La figurine ou le blip sera détruit sur un résultat de 2 ou plus. Vous pouvez tirer plus d'une fois dans la même section.

Effet Persistant

Une fois mis en place, le pion de flammes reste jusqu'à ce qu'il soit retiré lors de la phase de Fin du Tour. Toutes les cases d'une section incendiée sont bloquées en ce qui concerne le mouvement, les lignes de vue **et le placement de Genestealers lors de la conversion de blips**. Les figurines qui ont survécu aux

flammes peuvent se déplacer, mais doivent effectuer un jet pour voir si elles sont tuées à chaque fois qu'elles pénètrent sur une case incendiée. Notez qu'il est possible de tracer une ligne de vue jusqu'à une cible située sur une case au bord de la section incendiée, tant que la ligne de vue ne traverse pas une case incendiée. **Les blips qui seraient convertis dans une section en feu sont immédiatement détruits, avant que tout Genestealer n'ait pu être placé.**

Munitions Limitées

Un lance-flammes lourd dispose de suffisamment de carburant pour tirer six fois, ce qui correspond au nombre de pions de flammes fournis. Défaussez chaque pion après utilisation pour vous souvenir des tirs qu'il vous reste.

Lance-flammes Lourd et Portes

Un lance-flammes lourd ne peut pas tirer à travers ou détruire des portes. Si une section incendiée possède des portes fermées, les cases au-delà de ces portes ne sont pas affectées. Cependant, la porte ne peut pas être ouverte tant que le pion flammes n'a pas été retiré.

GRIFFES ÉCLAIR

Ce sont des gantelets dotés de lames énergétiques. Ils sont souvent portés par paires, ce qui empêche le Space Marine d'utiliser un fulgurant. Un Space Marine équipé de griffes éclair qui se bat au corps à corps de face lance deux dés et ajoute 1 au meilleur des deux résultats. Notez que lorsqu'il est en garde, il ne peut relancer qu'un seul dé, pas les deux.

ÉPÉE ÉNERGÉTIQUE

Il s'agit d'une arme rare et très efficace offerte aux Space Marines qui ont prouvé leur valeur au combat. Lorsqu'il se bat au corps à corps de face, un Space Marine armé d'une épée énergétique peut parer une attaque, ce qui oblige l'adversaire à relancer **un dé choisi par le joueur Space Marine**. Si le Space Marine est en garde, il peut choisir de parer avant de décider s'il va relancer un de ses dés.

BOUCLIER TEMPÊTE

Il s'agit d'un bouclier doté d'un champ de force. Un Space Marine portant un bouclier tempête peut bloquer les coups d'un ennemi l'attaquant par-devant : celui-ci lance un dé de moins que la normale au corps à corps.

MARTEAU TONNERRE

Lorsque cette arme frappe un ennemi, elle libère une décharge d'énergie terrifiante. Un Space Marine armé d'un marteau tonnerre reçoit un bonus de +1 sur le résultat de son dé quand il se bat de face au corps à corps. Notez que cela signifie qu'un Sergent Space Marine équipé d'un marteau tonnerre reçoit un bonus de +2 à son jet de dé quand il se bat de face au corps à corps (+1 parce que c'est un Sergent et +1 pour avoir un marteau tonnerre).

L'ARCHIVISTE

Les Archivistes d'un chapitre Space Marine sont dotés de capacités psychiques qu'ils mettent à profit pour améliorer leurs talents martiaux et peser sur l'issue des combats. Les règles d'une mission vous préciseront si un Archiviste fait partie des forces dont dispose le joueur Space Marine.

VÉTÉRAN

Un Archiviste est un guerrier très expérimenté qui ajoute +1 au résultat de son dé lors lorsqu'il se bat de face au corps à corps, comme un Sergent Space Marine.

POINTS PSI

L'Archiviste commence chaque mission avec 20 points psi. Ceux-ci peuvent être dépensés de deux façons:

- Pour améliorer le résultat du dé de l'Archiviste au corps à corps (voir la description de la hache de force ci-dessous).
- Pour utiliser un pouvoir psychique (voir les pouvoirs psychiques ci-dessous).

Le pion psi livré dans la boîte vous permet de noter le nombre de points psi qu'il reste à l'Archiviste. Au début de la partie, placez le pion sur le nombre 20 de la barre de **tours**/points psi du tableau de contrôle. Le joueur Genestealer doit déplacer le pion au fur et à mesure que l'Archiviste dépense des points psi. Une fois que les 20 points psi ont été dépensés, l'Archiviste ne peut plus utiliser ses compétences psychiques jusqu'à la fin de la partie.

HACHE DE FORCE

La hache de force de l'Archiviste lui permet de canaliser son énergie psychique en une attaque de corps à corps mortelle. Pour représenter cela, les points psi peuvent servir à donner un bonus au jet de dé de l'archiviste au corps à corps quand il est de face. Chaque point dépensé ajoute 1 au résultat. Les points sont dépensés une fois les dés lancés et après toutes les relances effectuées.

POUVOIRS PSYCHIQUES

Un Archiviste peut utiliser un et un seul pouvoir psychique par tour du joueur Space Marine. Cela lui coûte un certain nombre de points psi selon le pouvoir utilisé. Notez qu'utiliser un pouvoir psychique ne compte pas comme une action; cela ne coûte aucun PA, et il est possible d'utiliser le pouvoir à n'importe quel moment du tour du joueur Space Marine, même lorsqu'un Space Marine autre que l'Archiviste effectue une action.



Prescience (1 point psi)

Grâce à ses facultés de divination, l'Archiviste permet aux Space Marines d'agir avec une plus grande coordination. Le pouvoir psychique prescience permet au joueur Space Marine de décaler le pion de commandement vers le cran inférieur sur la barre de commandement. Le pion ne peut pas être déplacé au-delà de 0. Ce pouvoir coûte 1 point psi.

Barrière de Force (2 points psi)

L'Archiviste crée une barrière psychique. Placez le pion de barrière de force dans une case libre à 12 cases ou moins de l'Archiviste (aucune ligne de vue n'est requise). La barrière de force reste en place jusqu'à la fin du tour. Elle est retirée lors de la phase de Fin du Tour. Tant qu'elle est en place, aucune figurine ne peut la traverser ou **tracer une ligne de vue** à travers. Ce pouvoir coûte 2 points psi.

Tempête Psychique (3 points psi)

L'Archiviste libère une attaque psychique sur ses ennemis. Il peut viser un Genestealer ou un blip à six cases ou moins, ou une section dont au moins une case est située à six cases ou moins (aucune ligne de vue n'est requise). Si ce pouvoir vise un seul Genestealer ou blip, celui-ci est détruit sur un résultat de 2 ou plus sur un dé. S'il vise une section, **lancez un dé pour chaque Genestealer ou blip qui s'y trouve : il est détruit sur un résultat de 4 ou plus**. Les portes et les Space Marines ne sont pas affectés. Ce pouvoir coûte 3 points psi.

LE GENESTEALER ALPHA

Les plus vieux et les plus gros Genestealers sont appelés Genestealers Alpha. Ils sont encore plus féroces et intelligents que leur progéniture. Les règles d'une mission vous préciseront si un Genestealer Alpha fait partie des forces dont dispose le joueur Genestealer.

RÉVÉLER LE GENESTEALER ALPHA

Si une mission indique qu'un Genestealer Alpha est présent, alors une et une seule fois au cours de la mission le joueur Genestealer peut décider qu'un blip de valeur "3" qu'il révèle est en fait le Genestealer Alpha. Au lieu de placer trois Genestealers, il place la figurine de Genestealer Alpha sur la case précédemment occupée par le blip. Lorsqu'il est révélé, le Genestealer Alpha est traité comme un Genestealer qui suit les règles spéciales ci-dessous:

DIFFICILE À TUER

Un Genestealer Alpha est beaucoup plus résistant qu'un Genestealer ordinaire. Les tirs ne le tuent que si au moins deux des dés obtiennent le résultat nécessaire pour tuer leur cible: une seule touche n'a aucun effet. Cette règle ne s'applique pas au corps à corps. Notez que cela signifie qu'un lance-flammes lourd ne peut pas tuer un Genestealer Alpha.

COUP PUISSANT

Le Genestealer Alpha est redoutable en combat rapproché. Lorsqu'il se bat de face au corps à corps contre un ennemi, il ajoute son meilleur et son plus mauvais résultat pour déterminer son résultat final. Par exemple, s'il obtient comme résultats 6, 6 et 3, il ajoute 6 et 3 pour obtenir un total de 9. S'il est obligé de jeter moins de trois dés, il utilise le total de tous ses dés.



IMMUNISÉ AUX TEMPÊTES PSYCHIQUES

La force mentale du Genestealer Alpha lui permet d'ignorer les effets d'une tempête psychique.

NOTES DE CONCEPTION

SPACE HULK FUT ÉDITÉ POUR LA PREMIÈRE FOIS EN 1989. IL A ÉTÉ CONÇU PAR L'EXCENTRIQUE MAIS TALENTUEUX RICHARD HALLIWELL (HAL POUR LES INTIMES), ET S'EST RAPIDEMENT AFFIRMÉ COMME UN CLASSIQUE DES JEUX DE PLATEAU, SI BIEN QUE DES LÉGIONS DE FANS LUI SONT RESTÉS LOYAUX JUSQU'À AUJOURD'HUI. PLUSIEURS SUPPLÉMENTS SONT PAR LA SUITE PARUS POUR CETTE PREMIÈRE ÉDITION, LUI AJOUTANT DES RÈGLES COMME CELLES DES ARCHIVISTES OU DU CANON D'ASSAUT.

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.

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.

FEUILLE DE RÉFÉRENCE

SÉQUENCE DU TOUR

Tour du Space Marine

- Phase de Commandement
- Phase d'Action

Tour du Genestealer

- Phase de Renforts
- Phase d'Action

Phase de Fin du Tour

TABLEAU DES POUVOIRS PSYCHIQUES

Pouvoir	Coût	Effet
Prescience	1	Reculez d'un cran le pion de commandement.
Barrière de Force	2	Portée 12. La barrière bloque la case.
Tempête Psychique	3	Portée 6. Cible unique détruite sur 2+. Cibles dans la section détruites sur 4+.
Hache de Force	-	+1 au résultat du corps à corps part point psi.

TABLEAU DES POINTS D'ACTION

Space Marines : 4 Points d'Action

Genestealers & Blips : 6 Points d'Action

Action	Space Marine	Genestealer	Blip
Avancer d'1 case	1*	1**	1
Reculer d'1 case	2*	2**	1
Se déplacer latéralement d'1 case	-	1**	1
Pivoter de 90 degrés	1*	1	-
Pivoter de 180 degrés	-	1	-
Tirer au fulgurant ou au canon d'assaut	1	-	-
Se mettre en état d'alerte/ en garde	2	-	-
Réparer un fulgurant enrayé	1	-	-
Tirer au lance-flammes lourd	2	-	-
Attaquer au corps à corps	1	1	-
Ouvrir/fermer une porte	1	1	1



* Le Space Marine peut tirer avec son fulgurant/canon d'assaut lors de la même action sans payer de PA additionnel.

** Le Genestealer peut pivoter de 90 degrés lors de la même action sans payer de PA additionnel.

TABLEAU DE TIR

Arme	Portée	Dés	Tué sur	Notes
Fulgurant	Illimitée*	2	6	État d'alerte, tir soutenu, enrayement
Lance-flammes lourd 12		1	2+	Aire d'effet, effet persistant, 6 tirs
Canon d'assaut	Illimitée*	3	5+	État d'alerte, 10 tirs, rechargement, tir soutenu

* La portée est de 12 cases en état d'alerte.

CORPS À CORPS

Figurine	Dés d'Assaut	Notes
Genestealer	3D6	-
Genestealer Alpha	3D6	Coup puissant
Space Marine avec gantelet énergétique	1D6	-
Space Marine avec griffes éclairs	2D6+1	-
Sergent avec épée énergétique	1D6+1	Parade
Sergent avec marteau tonnerre et bouclier tempête	1D6+2	Blocage
Archiviste avec hache de force	1D6+1+ ?	Points psi