

# SPACE HULK®



## DEATHWATCH OVERKILL

Livre de Règles

# SOMMAIRE

Présentation.....	2	Les figurines du Culte Genestealer.....	12
Règles de base.....	3	Équipements secondaires.....	14
La Deathwatch.....	4	Mission – La découverte.....	14
Autres unités d'élite.....	8	Feuille de références.....	16
Le Culte Genestealer.....	10	<a href="http://sh.chroniques.free.fr/">http://sh.chroniques.free.fr/</a> - Maj 2022	



## PRESENTATION

La Deathwatch : c'est un chapitre très particulier des Space Marines. A la différence des autres Chapitres, les missions que la Deathwatch remplit sont dictées par un Inquisiteur de l'Ordo Xenos et non par un Maître de Chapitre. La Deathwatch est engagée exclusivement dans la guerre contre les Xenos. Les frères rejoignant les rangs de la Deathwatch sont ceux qui possèdent le plus d'expérience en matière de combat contre de tels ennemis. La Deathwatch ne dispose pas de mondes de recrutement, mais elle est constituée uniquement des meilleurs Marines volontaires, issus de l'ensemble des autres chapitres de l'Astartes. Les citadelles d'entraînements et de vie, sont pour la plupart secrètes, et les nouvelles recrues sont acheminées depuis leur monde par des navettes spéciales de la Deathwatch.

Entrer en service dans la Deathwatch est perçu comme un grand honneur par un frère de bataille, et son Chapitre. Cet honneur est si grand que lorsque le Space Marine rejoint de nouveau son Chapitre, il continu, dans beaucoup de cas, à porter l'épaulière distinctive de la Deathwatch.

L'armure de la Deathwatch est intégralement noire à l'exception de l'épaulière et du bras gauche peint en argenté. Le symbole du chapitre est un crâne sur deux tibias croisés recouvrant le symbole de l'Inquisition. Le chapitre ne suit pas les enseignements du Codex Astartes, dans le sens où aucun marquage d'organisation, compagnie ou escouade, n'est présent sur les armures. Au contraire, la Deathwatch se distingue par le fait que l'épaulière droite des armures garde les couleurs du chapitre d'origine du Marine, brisant ainsi toute uniformisation au sein de l'organisation.

Le culte Genestealer : le but des Tyranides est d'infecter les mondes de l'Imperium. Pour cela des flottes ruches attaquent régulièrement un grand nombre de planètes, s'y infiltrent, capturent une partie de la population pour l'infecter et produire des créatures hybrides qui au fur et à mesure des générations deviennent de plus en plus semblable aux humains. Le tout est dirigé par un Patriarche et son imminence grise, le Magnus. Ils trouvent refuge la plupart du temps sous la surface des planètes, dans des mines ou des souterrains abandonnés. Leur présence est difficilement détectable et l'Imperium a souvent recours à des espions chargés de découvrir les lieux où se cache ces monstruosité.

# REGLES DE BASE

## Comment Jouer

Cette variante concernant les Space Marines de la Deathwatch contre le culte Genestealer, est un ajout ne modifiant pas les règles générales de Space Hulk.

## Organisation du tour de jeu

- Tirage des points de commandement (PC) des Space Marines.
- Phase d'Action de tous les Space Marines les uns après les autres,
- Renforts Genestealers.
- Phase d'Action des Genestealers.
- Enlèvement des pions « État d'alerte » et « désenrayement » automatique des armes.

## LA DEATHWATCH

### Points de Commandement

Comme pour les autres formations de Space Marines, l'escouade de la Deathwatch peut utiliser des points de commandement (PC), tirés au hasard et les placer sur le tableau utilisé pour Space Hulk. Les sergents Space Marines sont des 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. Dans Deathwatch Overkill, seul le Sergent Antor Delassio permet de réaliser cela.

Les points de commandement sont utilisables, pendant la phase d'action des Space Marines et/ou des Genestealers.

### Déplacements et Actions

Comme dans la règle de Space Hulk, tous les Space Marines peuvent se déplacer et effectuer des actions, les unes après les autres, dans le même tour de jeu. Pour cela ils peuvent utiliser leur 4 PA + éventuellement des PC, les PC tirés par

tour, comptant pour l'ensemble des Space Marines, qu'ils soient 5 ou 10. Les déplacements des Marines en Armure énergétique ne sont pas identiques aux Terminators, se reporter à la table de références.

### Mise en état d'alerte

Là aussi rien de changé, un Space Marine devra dépenser 2PA ou PC pour ce mettre en état d'alerte. Cet état lui permettra de tirer le premier, sur toutes cibles entrant dans son champ de vision. Un Space Marine attaqué au corps à corps quittera aussitôt l'état d'alerte et ne pourra le remettre qu'en dépensant de nouveau 2PC. L'état d'alerte est automatiquement enlevé à la fin du tour de jeu.

### Mise en garde

Les Space Marines peuvent se mettre en Garde, en dépensant 2PA ou PC. Cela leur permet de relancer un dé lors d'un corps à corps.

### Les lignes de vues

Pour les Space Marines on gardera les mêmes règles qu'avec Space Hulk V3.

### Combat au corps à corps

Les Space Marines en armures énergétiques ont un malus de -1 au corps à corps (1D6-1). Mais la Deathwatch est une unité d'élite et ils bénéficient tous de +1 au corps à corps, ils combattent donc tous avec 1D6 au minimum. De plus les vétérans ou les champions bénéficie de +1 supplémentaire au corps à corps, comme les Sergents et Archivistes, mais seul l'armure Terminator ne pourra être transpercée par les Néophytes et Acolytes Hybrides.

Les Space Marines équipés d'une épée obtiennent une parade, et ceux équipés de 2 lames obtiennent une double attaque et une parade. Un bouclier permet un blocage, l'attaquant jette un dé de moins.

Enfin, on ajoute un bonus de +1 pour certaines armes de corps à corps, comme l'épée de Caliban, le Marteau Tonnerre ou la Lance de gardien.



# LA DEATHWATCH - OVERKILL

Cette section décrit les personnages de la Deathwatch du jeu Overkill, avec leurs différentes capacités aux combats contre les Xenos.

Cette modification des règles pour ce nouveau livret fait suite à la publication des règles pour les cultes Genestealers paru dans le White Dwarf de décembre 2017. Je reprends l'intégralité des règles du W.D. pour les Cultes Genestealers, mais j'y ajoute tous ce qui concerne les Space Marines de la Deathwatch.

La boîte de Deathwatch Overkill comporte 11 figurines de Space Marines. Seulement il y a une figurine que nous ne pourrions pas utiliser dans Space-Hulk, c'est celle du **Sergent Jetek Suberei**. Celui-ci étant sur une moto, cet ensemble n'est pas compatible avec le jeu Space-Hulk.

Dans ma première règle, j'avais écrit que l'on pouvait le transformer en un personnage debout si on le voulait, mais je n'ai pas trouvé cette idée très bonne, ni facilement réalisable, donc on ne l'utilisera pas et avec les 10 autres personnages d'Overkill, cela suffit largement pour jouer à Space Hulk.

La Deathwatch étant constituée de guerriers uniques, tous équipés d'armes différentes, leurs caractéristiques le sont aussi. Vous trouverez en caractère gras, les caractéristiques importantes de chaque Space Marine de la Deathwatch.



## Chapelain Ortan Cassius



Venu du prestigieux chapitre des Ultramarines, Ortan Cassius est un Chapelain équipé d'un pistolet bolter et d'un Crozius Arcanium. C'est un vétéran, il lancera **1D6+1 au corps à corps**, et obtiendra une **parade** comme pour une épée.

Il est porteur du Rosarius qui est une amulette créant un puissant champ de force, protégeant ainsi son porteur de grands maux, quelle que soit la source. **Quand il est attaqué on soustrait -1 à chaque dé de l'attaquant.**

Il récite des liturgies pendant la bataille, ainsi grâce à son Aura, **tous les Space Marines situés dans la même section que lui, gagnent leur combat au corps à corps en cas d'égalité.**

Son **pistolet bolter** lui permet de toucher une cible jusqu'à **12 cases maximum** (6 cases en état d'alerte). Il utilisera 1PA/PC pour tirer. **Tir : 1D6** – élimine la cible sur un **résultat de 6 pour les Genestealers et 5+ pour tous les Hybrides**, sans oublier en plus, le tir soutenu.

Willow Rd  
Lentini,  
Kisseloff

European de Bichau, BB 410

## L'Archiviste Jensus Natorian



Venu du chapitre des Blood Ravens, Jensus Natorian est un archiviste vétérane équipé d'une épée de puissance et d'un pistolet bolter.

Ses pouvoirs psychiques lui permettent d'ajouter de la force à la frappe de son épée, +1 par point psi dépensé. il lancera donc **1D6+1 + points psi au corps à corps** et obtiendra une **parade** (l'ennemi devra relancer le meilleur de ses/son dé).

Il commence chaque mission avec **20 points psi**, comme pour la règle de base de Space Hulk . Ses pouvoirs sont la **tempête psychique**, la **barrière de force** et la **prescience**, pouvoirs communs aux Archivistes. Son **pistolet bolter** lui permet de toucher une cible jusqu'à **12 cases maximum** (6 cases en état d'alerte). Il utilisera 1PA/PC pour tirer.

## Le Sergent Antor Delassio

Venu du chapitre des Blood Angels, Antor Delassio est équipé d'une épée tronçonneuse et d'un pistolet flamer.

Pour ses déplacements, il est équipé d'un jet-pack lui permettant de monter ou de descendre d'un niveau rapidement sans dépenser de PA.

Avec son épée tronçonneuse, il lancera **1D6+1 au corps à corps**, et obtiendra une **parade**.

Son **pistolet flamer** lui permettra d'**enflammer une cible** (attention pas une section) situé à **6 cases maximum** , mais ne possède un réservoir que pour **6 tirs**. Un **Genestealer** est tué sur **4+ sur 1D6**, un **hybride** sur **3+**. **Pas de tir en état d'alerte, ni de tir soutenu**.



## Le Champion Zameon Gydrael



Zameon Gydrael est un Champion du chapitre des Dark Angels, c'est le plus vieux et le guerrier le plus expérimenté.

Avec son épée de Caliban, il lancera **1D6+2 au corps à corps**, et obtiendra une **parade**.

Son **pistolet plasma** lui permet le tir à courte distance, **12 cases maximum**, (6 cases en état d'alerte). Il utilisera 1PA/PC pour tirer. Un **Genestealer** est tuée sur **5+ sur 1D6**, un **hybride** sur **4+**. Il y a risque de **surchauffe**. Dès le deuxième tir, on jette un second dé, si le nombre de tirs a été plus importants que le résultat du dé, le pistolet explose tuant Zameon Gydrael, lui seul, la cible visée par lui n'est pas touchée.

## Le Vétéran Vael Donatus



Venu de la 1<sup>er</sup> compagnie du chapitre des Ultramarines, Zael Donatus est équipé d'un bolter avec visée laser.

Étant un vétéran, il lancera **1D6+1 au corps à corps**.

Avec son **bolter**, sa **distance de tir sera illimitée**, sauf en état d'alerte limitée à 12 cases. Il utilisera 1PA/PC pour tirer. Sa **visée laser** lui permet de toucher toutes les cibles sans aucun malus, ainsi il pourra tirer en tir soutenu sur un Hormagaunt.

Tir au bolter : **1D6** - élimine la cible sur un **résultat de 6 pour les Genestealers** et **5+ pour tous les Hybrides**, sans oublier en plus, le tir soutenu.

## Le Vétéran Edryc Setorax

Edryc Setorax est un vétéran du chapitre de la Raven Guard. Il est équipé d'une paire de griffes éclair et d'un jet-pack lui permettant de monter ou descendre d'un niveau rapidement sans dépenser de PA.

Son statut de vétéran et ses griffes éclair lui permettent de lancer **2D6+1 au corps à corps**.



## Le Vétéran Ennox Sorrlock



Venu du chapitre de la Main de Fer, Ennox Sorrlock est armé d'un combi-fuseur. En tant que Vétéran, il combattra **au corps à corps avec 1D6+1**.

Son arme de tir **combine** un **pistolet bolter** et un **fuseur**. Il ne peut pas tirer avec les deux armes en même temps, il devra dire avec qu'elle arme il tire avant de lancer le dé. Il ne pourra tirer qu'**une seule fois par tour de jeu avec le fuseur et à 6 cases maxi**. Il dépensera 2PA pour tirer au fuseur et 1PA/PC pour le pistolet bolter.

Tir au **fuseur** sur **1D6** : Élimine un **Genestealer** sur **3+**, un **hybride** sur **2+**.

En «**état d'alerte**» il ne pourra tirer qu'avec son **pistolet bolter**. Résultat voir le Chapelain.



## Drenn Redblade

C'est le plus jeune du groupe, il vient du chapitre des Space Wolves. Il est armé d'une épée tronçonneuse, d'un long poignard et d'un pistolet bolter.

Grâce à son épée tronçonneuse et son poignard, il fera une attaque avec ses deux armes **au corps à corps et lancera ainsi 2D6**, et obtiendra un **blocage**.

Son **pistolet bolter** lui permet de toucher une cible jusqu'à **12 cases maximum** (6 cases en état d'alerte). Il utilisera 1PA/PC pour tirer. Tir : **1D6** - élimine la cible sur un **résultat de 6 pour les Genestealers** et **5+ pour tous les Hybrides**, sans oublier en plus, le tir soutenu.

## Rodricus Grytt

Rodricus Grytt a préféré rejoindre les rangs de la Deathwatch plutôt que de devenir capitaine de la 9ème compagnie des Imperial fists. Il est équipé d'une arme lourde, le dévastateur.

**Au corps à corps**, il lancera **1D6**.

Le **dévastateur** est une arme similaire au bolter lourd. On utilise 1 PA/PC par tir. Sa **distance de tir est illimitée**, sauf en état d'alerte limitée à 12 cases.

Tir au **dévastateur** : sur **2D6**, élimine tous **Genestealers** sur **5+** et **Hybrides** sur **4+**. **Tir soutenu, et en état d'alerte son arme s'enrayera s'il fait un double**.



## Garran Branabar

Venu du chapitre des Salamanders, Garran Branabar est le seul équipé d'une armure Terminator. Son équipement comprend un **lance-flammes lourd** doté de réservoirs supplémentaires fixés dans son dos, lui donnant une autonomie de **8 tirs** et un **fuseur** fixé sur son gant de puissance. Il ne pourra pas utiliser les deux armes simultanément.

Avec le **lance-flammes lourd**, tous les **Hybrides d'une section** sont tués, **2+ pour chaque Genestealers**.

Avec le **fuseur** dont la distance de tir est de **6 cases maxi**, il dépensera 2PA pour tirer, et ne pourra tirer qu'une seule fois par tour, et seulement pendant son tour de jeu.

Tir au **fuseur** sur **1D6** : Élimine un **Genestealer** sur **3+**, un **hybride** sur **2+**.

Grâce à son armure Terminator, il lancera **1D6+1 au corps à corps**, et sera protégé des attaques des acolytes et néophytes hybrides.



# Autres unités d'élite

Cette section décrit les autres personnages des Kill Teams de La Deathwatch, avec leurs différentes armes et capacités aux combats contre les Xenos. Les valeurs sont pour des « non » vétérans.

## Armes de Tir

**Armes combinées** : ces armes reprennent les caractéristiques des deux armes (sauf pour le lance-flammes léger qui ne pourra pas avoir de réservoir supplémentaire). Le joueur doit déterminer avec quelle arme il tire, avant de lancer le dé.

- **Pistolet Bolter** : tir à 12 cases maxi (6 cases en état d'alerte). 1D6, élimine la cible sur un résultat de 6 pour les Genestealers et 5+ pour tous les Hybrides.

- **Bolter** : tir illimité (12 cases en état d'alerte). 1D6, élimine la cible sur un résultat de 6 pour les Genestealers et 5+ pour tous les Hybrides.

- **Bolter Lourd** : tir illimité, (12 cases en état d'alerte). 2D6, élimine la cible sur un résultat de 5+ pour les Genestealers et 4+ pour tous les Hybrides.

- **Fulgurant** : tir illimité (12 cases en état d'alerte). 2D6 - élimine la cible sur un résultat de 6 pour les Genestealers et 5+ pour tous les Hybrides.

- **Pistolet plasma** : tir à 12 cases maxi, (6 cases en état d'alerte). 1D6, élimine la cible sur un résultat de 5+ pour les Genestealers et un hybride sur 4+. Il y a risque de surchauffe. Dès le deuxième tir, on jette un second dé, si le nombre de tirs a été plus importants que le résultat du dé, le pistolet explose tuant son porteur, la cible visée n'est pas touchée.



- **Lance-flammes lourd** : tir à 12 cases maxi, chaque Hybride dans la section ciblée est tué automatiquement, 2+ pour chaque Genestealers. 6 tirs maximum.

- **Infernus** (combi Bolter / Lance-flammes Léger) : le nombre de tir du lance-flammes sera de 6 maxi. C'est une Arme Lourde.

- **Fusil à pompe** : tir à 6 cases maxi (6 en état d'alerte). 1D6, élimine la cible sur un résultat de 5+ pour les Genestealers et 4+ pour tous les Hybrides.

- **Canon Frag ou Dévastateur** : tir illimité (12 cases en état d'alerte). 2D6 - élimine la cible sur un résultat de 5+ pour les Genestealers et 4+ pour tous les Hybrides.

## Armes de Corps à corps (non vétéran)

- **Marteau Tonnerre** : 1D6 +1 au corps à corps.

- **Épée de Caliban** : 1D6 +1 au corps à corps, et le Space Marine bénéficie d'une parade.

- **Bouclier Tempête** : Le Space Marine bénéficie d'un blocage et d'une protection contre les tirs.

- **Masse Énergétique** : 1D6+1

- **Épées Énergétiques** : 1D6, le Space Marine bénéficie d'une parade.

- **Épées Tronçonneuse** : 1D6, le Space Marine bénéficie d'une parade.

- **Double épées** : 2D6, le Space Marine bénéficie d'une parade.





## Grand Maître

Le Grand Maître est un authentique membre de la Deathwatch et un chef incomparable sur les champs de batailles, il prend part aux combats. Il a un sens inné de la tactique et de la stratégie, et est capable d'évaluer les hordes d'ennemies en un instant, en identifiant leurs faiblesses. Cela lui permet de diriger ses Kill Teams avec des ordres précis et concis. **Cela lui permet de retirer un Point de Commandements.**

Le Grand maître est équipé d'une **armure énergétique**, et d'une **lance de gardien**. Il combattra avec **1D6+3 au corps à corps**.

La lance est équipée d'un **bolter** : tir illimité (12 cases en état d'alerte) et tir soutenu. **1D6**, élimine la cible sur un résultat de **6 pour les Genestealers** et **5+ pour tous les Hybrides**.

---

## Capitaine Artemis

Le capitaine Artemis est un guerrier né et un chef hors pair. Il est devenu l'arme suprême de la lutte contre les Xenos. Cela lui permet aussi de retirer un Points de Commandements.

Artemis se bat à l'aide d'une **épée énergétique** et d'un **combi-Bolter-Hellfire**. Il combattra avec **1D6+2 au corps à corps**, et bénéficiera d'une **parade**.

Le **combi-Bolter-Hellfire** : il s'agit d'un lance-acide-toxique ne possédant que 6 tirs. **1D6**, tir jusqu'à 6 cases sur **une seule cible** dans la LDV, **4+ pour tuer un Genestealer**, **3+ pour les hybrides**. Bolter, voir armes de tir.



---

## Capitaine Terminator

Les armures Terminators ne peuvent pas être pénétrées par les griffes des néophyte et acolytes hybrides.

Ce capitaine est équipé d'une épée énergétique et d'un **fulgurant**. Il combattra au **corps à corps** avec **1D6+3**, et bénéficiera d'une **parade**.

Concernant l'utilisation d'autres Terminators de la Deathwatch, au corps à corps ils combattent tous de base avec 1D6+1. Les Capitaines auront un bonus de +2 à ce chiffre et les Vétéran, Sergent et Champion un bonus de +1. Les mêmes règles sur les armes, que les autres chapitres, s'appliqueront dans Space Hulk.



# Le Culte Genestealer

Dans cette section nous allons voir les différentes forces du culte Genestealer, et comment les employer dans Space Hulk, et aussi contre la Deathwatch. Vous pouvez retrouver une grande partie de ces règles dans le White Dwarf de décembre 2017.

## Deux façons de jouer le culte Genestealer.

**1°) Avec la boîte Deathwatch Overkill** : si vous jouez avec les figurines de cette boîte, toutes les missions se dérouleront avec l'ensemble des figurines. **C'est à dire que si vous jouez les 10 Space Marines de la Deathwatch, vous pourrez prendre l'intégralité des figurines du culte de la boîte Overkill.** Vous pourrez donc convertir les blips en figurines selon le tableau de révélation des figurines (voir plus loin). Mais chaque figurine ne pourra être jouée qu'une seule fois. Bien sur il y aura quelques exceptions en fonction des scénarios. Par exemple, si l'escouade n'est composée que de 5 Space Marines ou s'il n'y a pas l'Archiviste, alors on peut ne pas mettre le Patriarche dans cette partie. Il est donc important dans cette façon de jouer, de bien réfléchir à la manière de placer les figurines en fonction des blips disponibles.

**2°) Dans les missions de Space-Hulk** : là, les forces du culte Genestealer sont intégrées librement au milieu des Genestealers habituels de Space-Hulk, après accord des deux joueurs. Les missions sont inchangées, le joueur Genestealer doit juste avoir des figurines du culte Genestealer. Aucune quantité de figurines n'est requise, c'est à la liberté du joueur Genestealer.

### Comment révéler les hybrides Genestealers

Figurine	Coût
Acolyte Hybride avec pistolet du culte	1
Neophyte Hybride avec fusil du culte	1
Genestealer familial	1
Neophyte Hybride avec arme spéciale	2
Acolyte Hybride avec arme Spéciale	2
Hybride Metamorph avec pistolet du culte	2
Aberrant	2
Primus*	2
Magnus*	3
Patriarche *	3

\* Une seule figurine par partie.

A la conversion d'un blip, le joueur Genestealer peut choisir de suivre les règles standard (révéler un, deux ou trois Genestealers) ou déclarer qu'il s'agit de forces du culte Genestealer. Dans ce cas, le chiffre inscrit sur le blip, correspond au nombre de points qu'il peut dépenser en figurines du culte. La liste ci-dessous définit le coût de chaque figurine. Pour cela, il y a un peu plus loin, une description des différentes figurines.

**Exemple:** le joueur Genestealer révèle un blip de "3", cela lui donne 3 points à dépenser : il peut soit acheter trois Acolytes Hybrides, ou deux Acolytes et un Hybride avec fusil du culte, ou un Aberrant et un Acolyte, ou un Magnus, etc...toutes les combinaisons sont possibles.

### Révéler le Magnus, le Primus et le Patriarche

On ne peut placer le Magnus et/ou le Primus qu'une seule fois par mission. Une fois tué, ils ne peuvent pas revenir en jeu.

Le Patriarche obéit lui aussi à la même règle, sauf qu'on ne peut le prendre que si la mission spécifie que le Patriarche, ou un Genestealer Alpha est présent dans cette mission. Dans les missions de Space Hulk qui suivent les règles de culte Genestealer, le Genestealer Alpha ne sert pas, c'est le Patriarche Genestealer qui le remplace entièrement.

### Actions de tir des cultistes Genestealers

La plupart des figurines du culte Genestealer peuvent tirer. On résout leurs tirs comme ceux d'un Space Marine, à cette exception près:

### Ligne de vue

Les hybrides Genestealers sont bien moins massifs que les Terminators ou même les Genestealers purs, ce qui leur permet d'établir plus aisément des couloirs de tir. Quand on détermine la ligne de vue pour une figurine de culte Genestealer, on peut ignorer tout Acolyte, Genestealer familial, Néophyte ou Métamorph - on considère que la case qu'il occupe est vide. Attention cette action n'est possible que dans le sens Culte ➡ Space Marine. Le Space Marine, lui, tirera sur la première cible se présentant devant lui.

## REGLES SPECIALES DES ARMES

### Armes inefficaces

La plupart des armes du culte Genestealer n'ont qu'une maigre chance d'entamer la céramite d'une armure Terminator. Afin de représenter cela, **les attaques dites « inefficaces »** ne tuent un Space Marine Terminator que **si au moins deux des dés jetés** obtiennent un résultat suffisant pour tuer la cible - une touche seule est sans effet. Notez que cela implique qu'un **Néophyte Hybride ne peut pas tuer un Terminator au corps à corps**. Néanmoins si au corps à corps et au tir, cela est inefficace contre un Terminator, ça ne l'est pas contre un Space Marine en armure de puissance, qui lui subira le résultat normal du corps à corps.

### Surcharge d'arme

Quand on fait feu à l'arme lourde, celle-ci peut être affectée par une surcharge. Cela représente un enrayement ou la surchauffe de la source d'énergie. Si au moins deux dés jetés donnent le même résultat, l'arme est surchargée - placez un pion « enrayé » près de la figurine. L'arme ne peut pas tirer tant que l'hybride n'a pas effectué une action « Réparer une arme surchargée », suite à quoi on ôte le pion « enrayé ».

### Boucliers

Quand une figurine du culte Genestealer tire sur une figurine de Space Marine munie d'un bouclier tempête, le joueur Genestealer jette un dé de moins que la normale si la figurine qui tire est dans l'arc frontal de la cible (autrement dit, si la cible a une ligne de vue sur la figurine qui tire).

Notez que cela rend les armes classées « inefficaces » totalement impuissantes contre un Space Marine porteur d'un bouclier tempête.

Normalement, un bouclier tempête peut servir à bloquer un dé d'assaut au corps à corps, ce qui signifie que le joueur Genestealer jette un dé de moins que la normale, mais certaines figurines de culte Genestealer ne jettent qu'un dé. Quand un bouclier tempête entrave les attaques de ces figurines, à la place elles jettent deux dés et défaussent celui qui donne le résultat le plus élevé.

## FORCES DU CULTE GENESTEALER

### Le Patriarche et le Magnus

Le Patriarche suit les règles spéciales Difficile à Tuer, Coup Puissant et Immunisé contre les Tempêtes Psychiques, décrites page 23 du livre de règles de Space Hulk. Le Magnus suit les règles spéciales Difficile à Tuer et Immunisé contre les Tempêtes Psychiques. En outre, le Patriarche et le Magnus ont accès à trois Actions spéciales sur le Tableau des Points d'Action. L'une, la Rafale Psionique, fonctionne comme une action de Tir. Chacune des deux autres suit sa propre règle, détaillée ci-après.

### Convocation Télépathique

Le joueur Genestealer tire un blip de renfort de la pile, le consulte et le place devant un point d'entrée, comme à la phase de Renfort. Le blip ne peut pas entrer en jeu à ce tour - du point de vue des règles, il compte comme ayant été placé au début de la prochaine phase de renfort. Le joueur aura ainsi un blip de plus lors de sa prochaine phase de renfort.

### Stimulus Psychique

Le joueur Genestealer choisit une de ses figurines n'importe où sur le plateau (sans compter les blips, le Magnus ou le Patriarche).

Cette figurine peut aussitôt dépenser jusqu'à deux Points d'Action - ils ne comptent pas dans l'allocation normale de Point d'Action, et on peut faire cela même si la figurine a déjà dépensé ses Points d'Action à ce tour. Une figurine ne peut être la cible d'un Stimulus Psychique qu'une fois par tour.

### Aberrants

Le culte peut inclure des Aberrants, ce sont des mutants massifs presque aussi endurants que le Patriarche lui-même. Quand un Space Marine tire sur un Aberrant, le joueur Genestealer peut obliger le joueur Space Marine à relancer le dé ayant le meilleur résultat.



# Les figurines du Culte Genestealer

## Les Acolytes Hybrides



Les Acolytes Hybrides ont des **pistolets du culte**, une catégorie qui regroupe toutes les armes à feu de poing. Mais certains utilisent des **armes spéciales** qui sont : une **disqueuse lourde**, une **foreuse lourde** (avec paquetage dorsal) et une **cisaille lourde**, ce sont toutes trois, des armes de corps à corps pouvant percer les armures Terminators.

## Les Hybrides Métamorphs



Les Hybrides Métamorphs ont des **pistolets du culte**, une catégorie qui regroupe toutes les armes à feu de poing.

## Les Néophytes Hybrides



Les Néophytes Hybrides sont généralement armés de **fusils du culte**, une catégorie générique regroupant fusils d'assaut, fusils laser et autres fusils à pompe.

Les Néophytes peuvent aussi avoir des armes lourdes (regroupant mitrailleuses, lasers miniers et canons sismiques) ou des **armes spéciales (lance-flammes, lance-grenades, lance-toile et pistolet à aiguilles)**.

Bien que toutes ces armes varient beaucoup par leurs règles dans le cadre de Warhammer 40.000, elles ont été regroupées dans le cas présent, en accord avec la rapidité et la simplicité de Space Hulk.

## Les Aberrants



## Les Familiers Genestealers



Ils sont au nombre de 2 dans Overkill.

## Le Primus



Si vous utilisez la règle de White Dwarf, ce personnage n'est qu'un simple Néophyte. Je lui donne une caractéristique au corps à corps bien différente. Il est équipé d'une **arme spéciale (pistolet à aiguilles)**, et **peut percer une armure Terminator au corps à corps**. Cette figurine n'apparaîtra qu'une seule fois par partie.

## Le Magnus



C'est une sorte de sorcier possédant de grand pouvoirs psychiques. Cette figurine n'apparaîtra qu'une seule fois par partie.

## Les Genestealers



Ils font bien parti du Culte Genestealer, si vous jouez avec les figurines d'Overkill, vous n'en aurez que 2 à votre disposition.

## Le Patriarce



C'est « l'Alpha » du Culte Genestealer. Cette figurine n'apparaîtra qu'une seule fois par partie, du moment que soit lui, soit un Genestealer Alpha est spécifié dans l'énoncé de la mission. Il suit les règles spéciales Difficile à Tuer et Immunisé contre les Tempêtes Psychiques tout comme le Magnus (*décrites page 23 du livre de règles de Space Hulk*), mais il a en plus la règle du Coup Puissant.

# Équipements spéciaux

## Le Servo-crâne



C'est un appareil dépourvu d'armement mais équipé de différents capteurs. Ils sont souvent disséminés sur la zone de combat avant le début d'une bataille, permettant de transmettre des données à celui qui le contrôle. Un système de brouillage le rend

invisible aux senseurs ennemis, il ne sera donc jamais attaqué.

Avant le début d'une partie, selon le scénario, on pourra disposer le servo-crâne à une distance maximum de 12 cases de la section de déploiement des Space Marines, mais à au moins 6 cases d'une entrée Genestealer. Tous blips qui entrera dans sa ligne de vue (à 360°) sera aussitôt converti en figurine, celles-ci avanceront du nombre de PA qu'ils leur restaient à faire. La première figurine sera positionnée à l'emplacement du blip, les autres sur une des cases contiguës, non occupées. La case occupée par le servo-crâne est semi-virtuelle, c'est à dire que si n'importe quelle figurine arrive dans sa case, on fait

glisser le servo-crâne vers le mur et celui-ci reste indétectable. Dès que la figurine a quitté la case, le servo-crâne reprend sa place. Par contre, on ne le placera jamais au centre d'une pièce, mais toujours dans un angle de celle-ci.

## Balise de téléportation

Elle sert à téléporter une escouade de Space Marines.

Pour cela les Space Marines devront se trouver dans les cases contiguës à la balise (les 8 cases autour). Un seul Space Marine actionnera la balise en dépensant 4 PA (et l'ensemble du groupe sera téléporté). La téléportation peut s'effectuer dans les deux sens (apparition ou disparition), c'est à dire, qu'une balise peut être posée (selon le scénario) sur le plateau en début de partie. Lors de sa phase d'action le joueur Space Marine dépensera 4 PA et pourra apparaître à coté de la balise.



## MISSION

C'est une mission parue dans le livret « Genestealer » en 1990, mais complètement transformée pour l'occasion.



# LA DÉCOUVERTE

Dans les mines de Ghosar Quintus, une escouade de la Deathwatch a trouvé des documents compromettant concernant le culte Genestealer, impliquant de hauts responsables de la planète. Mais le patriarche a détecté leur présence et a envoyé vers eux une partie de ses forces pour les éliminer.

## Forces et déploiement

**Space Marines :** Le joueur Space Marine dispose d'une escouade de cinq Space Marines de la Deathwatch composée de : Le Sergent Antor Delassio, L'Archiviste Jensus Natorian, Le Vétéran Vael Donatus, Le vétéran Ennox Sorrlock et le Terminator Garran Branabar. L'escouade est disposée de manière libre dans la pièce «A».

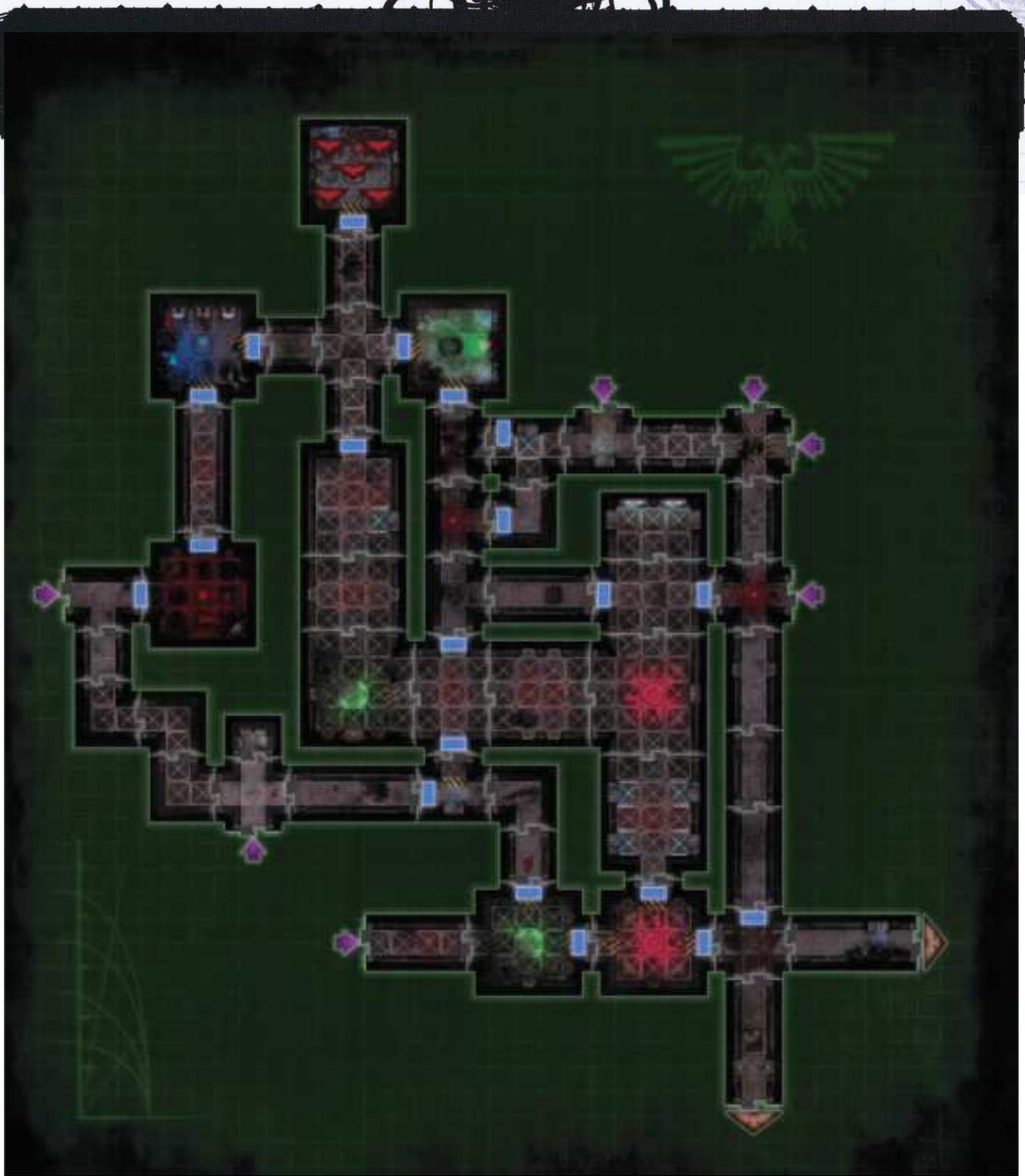
**Genestealers :** Le joueur Stealer

commence la mission avec trois blips disposés sur trois entrées différentes, et reçoit deux blips de renfort par tour. On utilise une seule figurine "Hybride laser minier", une seule figurine "Hybride lance-grenade" et pas la figurine "Patriarche".

## Règles spéciales

**Blips :** Pour la première pioche de blips on prend toutes les figurines du culte genestealer sauf celle du

Patriarche, une seule "Hybride laser minier" et une seule figurine "Hybride lance-grenade". Au fur et à mesure des figurines éliminées, on les met de coté, ainsi que les blips convertis. Une fois qu'il n'y a plus de blips dans la première pioche, on récupère les nouveaux blips dans ceux qui ont été éliminés (s'il n'y en a pas pour les renforts, on passe et on attend le tour suivant).



Dans cette nouvelle pioche, on ne pourra plus utiliser de figurines avec armes lourdes, ni le Magnus et ni le Primus.

**Caisses et bidons** : facultatif, mais le joueur Genestealer pourra ajouter s'il le désire, 4 caisses ou bidons sur les sections de plateaux de 3 cases de largeur. Il ne pourra

pas mettre plus d'un obstacle par section, et il devra y avoir deux cases de libres entre chaque obstacle. Aucun obstacle ne devra se trouver devant une porte.

### VICTOIRE

Le joueur Space Marine gagne si au moins un Space Marine s'échappe par une des deux sorties

« X », avant la fin du 20ème tour. Dans le cas contraire les Tyranides gagnent.



# FEUILLE DE RÉFÉRENCES

## 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
Présience	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+ Cible dans la section détruite sur 4+
Épée de l'Archiviste	-	+1 au résultat du corps à corps par point psi

## POUVOIRS SPECIAUX

Aura (Chapelain)	-	Alliés dans la même section, gagnent si égalité
------------------	---	---

## TABLEAU DES POINTS D'ACTION

Space Marines : 4 points d'action  
Figurines du culte & Blips : 6 points d'action

Action	Terminator	Space Marine (AE)	Blip	Patriarche	Magnus	Autres figurine du culte
Avancer d'1 case	1*	1*	1	1	1	1
Reculer d'1 case	2*	2*	1	2	2	2
Se déplacer sur le coté d'1 case	-	-	1	2	1	1
Pivoter de 90 degrés	1*	1*	-	1	1	1
pivoter de 180 degrés	2	1 (si AL=2)	-	2	1	2
Se mettre en état d'alerte/en garde	2	2	-	-	-	-
Réparer une arme enrayée	1	1	-	-	-	-
Attaque au corps à corps	1	1	-	1	1	1
Réparer une arme surchargée	-	-	-	-	-	4
Rafale Psionique	-	-	-	2	3	-
Convocation télépathique	-	-	-	4	6	-
Stimulus Psychique	-	-	-	3	4	-
Ouvrir/fermer une porte	1	1	1	1	1	1
Monter/descendre d'un échelle	2	2 / 0 (JP)	1	-	2	2
Monter d'un piège	-	0 (JP)	3	-	-	4
Sauter par un piège	0***	0*** / 0 (JP)	1	-	-	2

\* Le Space Marine peut tirer avec les armes utilisant 1 PA lors de la même action sans payer de PA additionnel.

0\*\*\* Le Space Marine tombe automatiquement en passant sur une case piège.

(JP) Space Marine avec Jet-Pack seulement / (AE) Armure Énergétique

(AL) Si porteur d'une Arme Lourde



## TABLEAU DE TIR

Arme	Portée	Points d'action	Dé	Tué sur			Notes			
				Terminator	Space Marine (AE)	Garde Impériale				
Pistolet bolter	12**	1	1				6	5+	État d'alerte, tir soutenu	DEATHWATCH
Pistolet Plasma	12**	1	1				5+	4+	État d'alerte, tir soutenu, Surchauffe	
Pistolet Flamer	6	1	1				4+	3+	Cible, 6 tirs	
Bolter (avec visée laser)	Illimitée*	1	1				6	5+	État d'alerte, tir soutenu, (aucun malus de tir)	
Bolter lourd / Canon Frag / Dévastateur	Illimitée*	1	2				5+	4+	État d'alerte, tir soutenu, enrayement – AL*	
Fuseur	6	2	1				3+	2+	Cible, 1 tir par tour	
Fulgurant	Illimitée*	1	2				6	5+	État d'alerte, tir soutenu	
Lance Flammes Lourd	12	2	1				2+	mort	Aire d'effet, 8 tirs pour Garran Branabar – AL*	
Lance flammes léger	12	2	1				4+	2+	Aire d'effet, effet persistant, 6 tirs	
Fusil à pompe	6**	1	1				5+	4+	État d'alerte, tir soutenu	
Infernus (Combi-Bolter / Lance-flammes Léger)	1 / 2	1 / 1	1 / 1				6 / 4+	5+ / 2+	Section, 6 tirs pour le lance-flammes léger – AL*	
Combi-Bolter / Hellfire (Capitaine Artemis)	1 / 2	1 / 1	1 / 1				6 / 4+	5+ / 3+	Cible, 6 tirs pour le Hellfire, portée 6 cases	
Pistolet du culte	6	2	2	6	6	5+			Inefficace ( sur armure Terminator )	CULTE
Fusil du culte	Illimitée	2	2	6	6	5+			Inefficace ( sur armure Terminator )	
Arme spéciale	12	2	2	6	6	5+				
Arme Lourde	Illimitée	3	3	6	6	5+			Surcharge	
Rafale Psionique ( Patriarche / Magnus )	12	2 / 3	1	5+	5+	4+			Ligne de vue	

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

\*\* La portée est de 6 cases en état d'alerte

AL\* : Arme Lourde, +1 PA par 90° de rotation

## CORPS A CORPS – SPACE MARINE DE LA DEATHWATCH

Figurine	Dés d'assaut	Notes
Chapelain de la Deathwatch (vétérans)	1D6+1	-1 à l'attaquant sur tous ses dés, Alliés même section gagnent en cas d'égalité
Archiviste de la Deathwatch (vétérans)	1D6+1+psi	Parade (si épée énergétique)
Capitaine de la Deathwatch	1D6+2	
Sergent de la Deathwatch	1D6+1	
Space Marine de la Deathwatch	1D6*	
Space Marine avec épée / Tronçonneuse	1D6*	Parade
Champion avec épée de Caliban	1D6+2	Parade
Space Marine avec Marteau Tonnerre	1D6+1*	
Space Marine avec Bouclier	1D6*	Blocage
Space Marine avec 2 lames	2D6*	Parade
Space Marine avec griffes Éclair	2D6*	
Grand Maître de la Deathwatch	1D6+3	
Capitaine Terminator de la Deathwatch	1D6+3	Parade (si épée énergétique)
Terminator de la Deathwatch	1D6+1*	

## CORPS A CORPS – FORCE DU CULTE GENESTEALER

Figurine	Dés d'assaut	Notes
Néophyte Hybride	1D6	Inefficace contre les armures Terminators
Acolyte Hybride	1D6+1	Inefficace contre les armures Terminators
Acolyte Hybride avec arme spéciale	1D6+1	( disqureuse, foreuse et cisaille lourdes )
Hybride Métamorphe	1D6	
Aberrant	2D6	
Primus Vorgan Trysst	1D6+1	
Magnus Orthan Trysst	1D6+2	
Familier Genestealer	1D6-2	Inefficace contre les armures Terminators
Genestealer	3D6	
Patriarche	3D6	Coup Puissant

\* Si Vétéran, Sergent ou champion de la Deathwatch : +1 au corps à corps