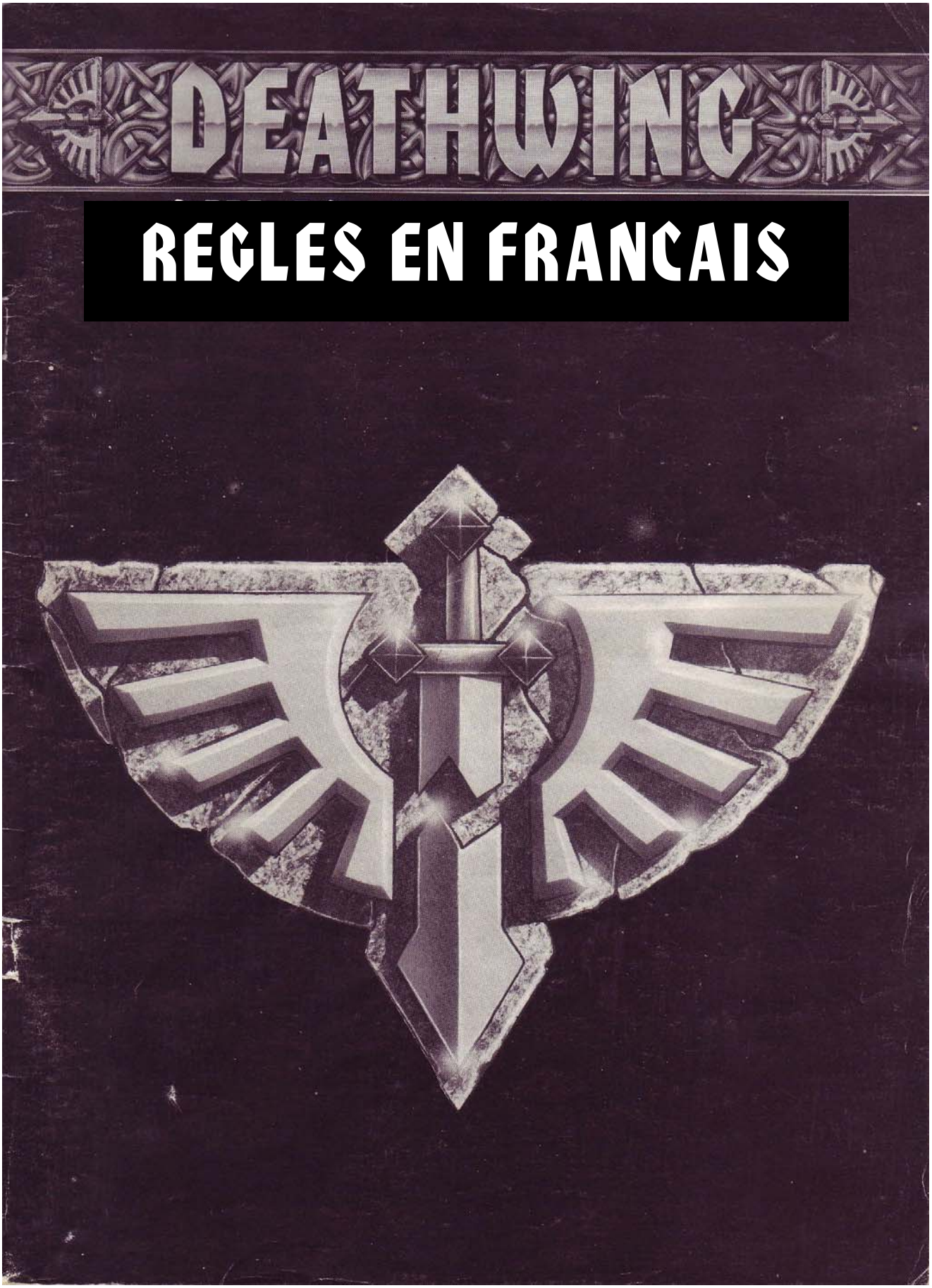
DEATHWING

REGLES EN FRANCAIS



SPACE HULK

DEATHWING

EXTENSION ET GENERATEUR DE MISSIONS

CONTENU

- Nouveaux personnages ……... 3
  - Capitaine
  - Archiviste
- Nouvelles Armes …… 4
  - Canon d'assaut
  - Gant Lance-grenades
  - Epée de puissance
  - Poing tronçonneur
  - Marteau Tonnerre
  - Bouclier tempête
  - Griffes Eclairs
  - Hache de Force
- Jeux multi-niveaux ……. 9
  - Pièges
  - Echelles
  - Combat entre 2 niveaux
- Nouvelles règles …… 12
  - Corps à Corps avec Stealer
  - Lance-flammes
  - Blips d'embuscade
  - Aires Sécurisées
  - Téléportation
  - Feuille de formation
- Liste des Groupes Terminators ……. 15
- Nouvelles Fonctionnalités ……. 17
  - Caisses
  - Débris
  - Cloisons étanches
  - Réservoirs Cryogéniques
  - Conduits d'évacuation
- Générateur de Mission ……...19
- Générateur de scénarios de Missions 20
  - Reconnaissance
  - Etablissement d'un périmètre
  - Périmètre défensif
  - Raid
  - Evasion
  - Recherche et destruction
- Générateur de Mission de Campagne ... 22
  - Les forces Space-Marines
  - Les forces Genestealers
  - Gagner la campagne
  - Les scénarios
- Jeu en Solitaire ……..…… 25
  - Les forces Genestealers
  - Mouvement des Genestealers
- Cloud Runner's Last Stand ……27
  - Une mission solitaire
- Feuille d'Escadrons ……29

NOUVEAU PERSONNAGE

CAPITAINE SPACE MARINE

Armé avec une épée de puissance, un Storm-Bolter et un lance-grenades intégré au gant de puissance (voyez *Nouvelles Armes*), les Capitaines sont de formidables adversaires pour un Genestealer, plus qu'un Space-Marine standard. Plus important, ils sont des chefs qualifiés, capables de tirer les meilleurs forces, des troupes placées sous leur commandement.

Capitaines et le temps

Pour chaque Capitaine Space-Marine dans le jeu, le joueur Space-Marine reçoit trente secondes supplémentaires pour accomplir son mouvement. Par conséquent, si un Capitaine Space-Marine accompagne deux équipes complètes, chacune avec un Sergent, le joueur Space-Marine aura 3 min 30 sec pour accomplir son mouvement. Si Le Capitaine est tout seul (sans plus aucun Sergent), le joueur Space-Marine aura 2 min 30 sec pour accomplir son mouvement.

Capitaines et les points de commandement

Pour chaque capitaine en jeu, le joueur Space-Marine reçoit deux points supplémentaires, de commandement. Si ce dernier lui donne sept ou huit PC, il maintient les points supplémentaires avec un dé supplémentaire (ou un curseur) : par exemple, quand il dépense son septième PC il retourne un dé à 6, et un autre à 1.

Si un capitaine est enlevé du jeu, le joueur Space-Marine peut dépenser tous les autres PC supplémentaires pendant ce tour. Aux tours suivants, cependant, le joueur Space-Marine ne peut plus bénéficier des avantages de la bonification de PC de ce capitaine.

Capitaines et Combats

Le Capitaine est un combattant qualifié qui reçoit une bonification de +2 au dé, au corps à corps. En outre, son épée de puissance lui permet de parer (voir *Nouvelles Armes*) l'attaque d'un Genestealer. Le capitaine est également armé d'un Storm-Bolter et d'un lance-grenades intégré à son gant de puissance.

ARCHIVISTE SPACE MARINE

Les Archivistes sont des psykers puissants, capables de canaliser la force de leurs esprits dans leurs armes.

L'Archiviste est équipé d'un Storm-Bolter et d'une hache de force (voir *Nouvelles Armes*) et reçoit une bonification de corps à corps de +1. En outre, il peut dépenser des points psi pour accroître son bonus de dé avec sa hache de force, comme décrit ci-dessous.

Maîtrise psychique et points Psi

Les Archivistes sont rangés selon leur niveau de maîtrise. Il y a quatre niveaux différents de maîtrise - plus le niveau est élevé, plus l'Archivistes est fort. N'importe quelle mission qui emploie des Archivistes spécifiera leurs niveaux de maîtrise dans la *section de Groupes*.

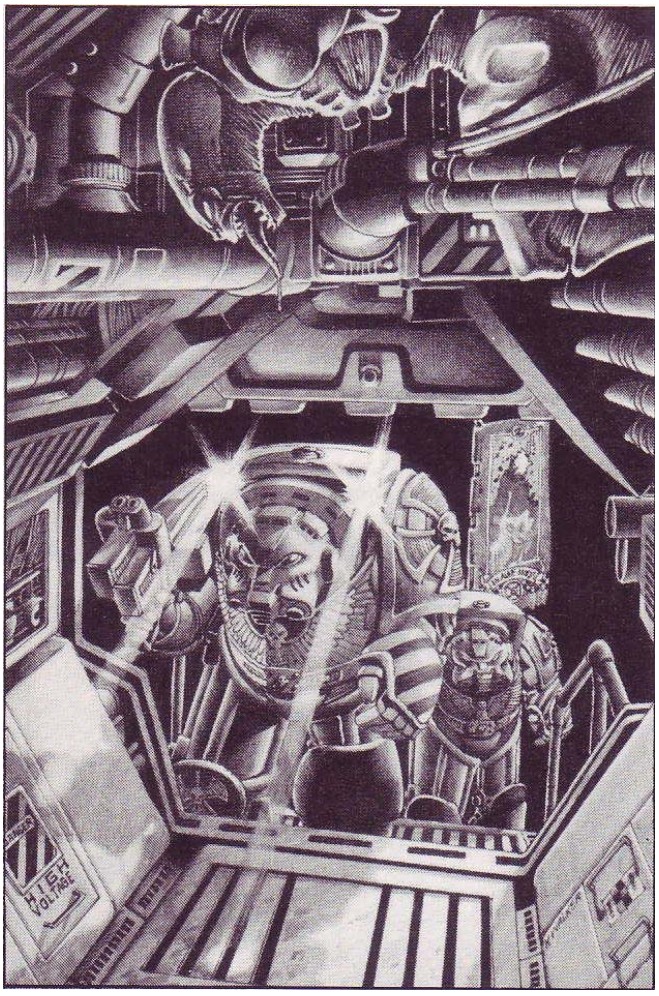
Si vous employez les listes d'armée (voir la *liste des Groupes Terminators*), tous les Archivistes commencent au 1er niveau , mais peuvent améliorer leur maîtrise vers des niveaux plus élevés.

Au début du jeu, l' Archiviste a un certain nombre de points psi, c'est une représentation numérique de sa force psychique. Ce nombre dépend du niveau de maîtrise de l'Archiviste et est montré sur la table ci-dessous. Pendant le jeu, le joueur Space-Marine garde un cumul de la dépense des points psi de l'Archiviste, sur un morceau de papier. Quand l' Archiviste a dépensé tous ses points, il ne peut plus en dépenser pendant le reste de cette mission.

TABLE DE MAITRISE PSYCHIQUE		
Niveau de Maîtrise	**Titre**	**Point Psi**
1er	**Lexicanian**	**10**
2ème	**Codicier**	**20**
3ème	**Epistolaire**	**30**
4ème	**Chef Archiviste**	**40**

Archiviste et Corps à Corps

Les Archivistes sont armés avec des haches de force, armes spéciales qui leur permettent de canaliser la puissance de leurs esprits dans leurs coups. Pour de plus amples informations, *voir Nouvelles Armes*.



NOUVELLES ARMES

CANON D'ASSAUT

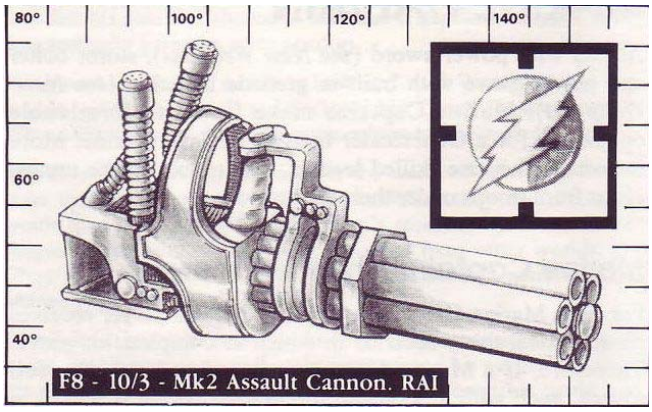
Le canon d'Assaut peut être employé dans deux modes : Tir au coup par coup, ou en rafale automatique. Le joueur Space-Marine doit déclarer quel type de tir est utilisé avant de commencer l'attaque.

Tir au coup par coup:

Le tir au coup par coup est employé de la même manière et avec le même nombre de PA que le tir au Storm-bolter . Sur chaque tir au coup par coup, lancez 3D6. Pour détruire un Genestealer, il faut faire un 5 sur n'importe lequel des 3 dés. Les tirs reçoivent un bonus de tirs soutenu de +1 de la même façon que pour un Storm-Bolter, c'est à dire, sans que le Marine est bougé ou changé de cible. Sur le second tir il peut faire 4, 5 ou 6, sur le troisième tir il peut faire 3, 4, 5, ou 6 et sur le quatrième tir et ultérieurs il peut faire 2, 3, 4, 5, ou 6.

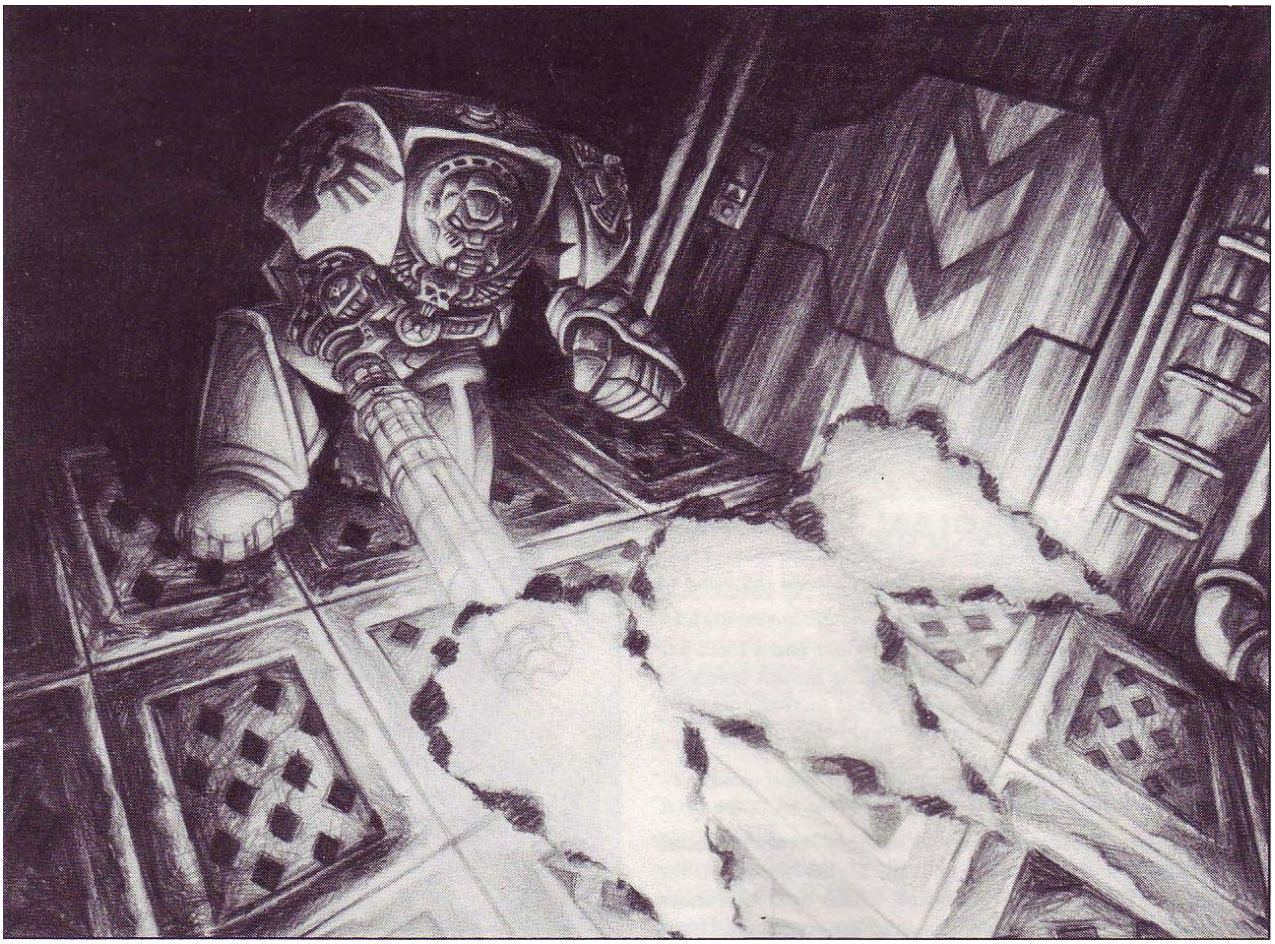
Tir en rafale automatique:

Le canon d'assaut peut être mis en position de tir en rafale automatique, réalisant un tir dévastateur, pour un coût de 2 PA. En tirant ainsi, lancez trois dé pour chaque cible (Genestealer, Marine, porte, etc..) dans la LDV (ligne de vue) du Space-Marine. Si la LDV vers une cible est bloquée par une figurine ou une porte, et si l'objet du blocage est détruit par le canon d'assaut, la nouvelle cible peut être engagée par une nouvelle attaque, etc.. jusqu'à ce qu'un objet de blocage survive. Chaque tir en rafale automatique utilise l'équivalent de 5 munitions.



Munitions du canon d'Assaut:

Les munitions du canon d'Assaut sont tenues dans un magasin à glissière montée à l'arrière de l'arme. Un magasin comporte cinq cents munitions, que l'on peut décharger en 10 tirs.
A chaque tir, le joueur Space-Marine avance son curseur d'une case sur la réglette de tir (carton imprimé vert). Une fois que les 10 tirs sont effectués, il ne peut plus tirer jusqu'à ce qu'il ait rechargé le canon d'assaut. Chaque tir en rafale automatique utilise l'équivalent de 5 munitions. Un canon d'assaut ne peut pas tirer en rafale automatique s'il a moins de 5 munitions.



Rechargement du canon d'assaut:

Au début du jeu, le Space-Marine commence avec un magasin de munitions dans son arme et un magasin supplémentaire dans un compartiment fixé dans le dos de son armure. En plus, si vous employez la *liste des Groupes Terminators*, vous pouvez acheter jusqu'à deux magasins supplémentaires, en établissant vos forces. Chaque magasin contient assez de munitions pour que le Marine tire l'équivalent de 10 tirs.

Il est extrêmement difficile de recharger un canon d'assaut sur le champ de bataille. La Space-Marine tenant le canon d'assaut peut le faire en dépensant 4PA en une fois. Il ne peut pas recharger partiellement un canon d'assaut. Naturellement, le coût des PA peut être également dépensé avec des PC. Ainsi, l'arme peut être rechargée pendant le tour des Genestealers.

Le Space-Marine peut recharger le canon d'assaut à n'importe quel moment. Il ne doit pas forcément attendre qu'un magasin soit complètement vide. Cependant, aucune munition inutilisé ne peut être sauvée et employée pour de futures recharges.

Le canon et la mise en Alerte (Overwatch):

Le canon d'assaut peut être mis dans le mode d'overwatch pour le même coût de PA qu'un Storm-Bolter (2 PA), autorisant le tir au coup par coup (mais pas le tir en rafale automatique), sur chaque cibles. Comme d'habitude, le joueur Space-Marine doit se rappeler qu'il faut qu'il avance sont curseur de munition d'une case à chaque tir. Le canon d'assaut ne peut pas s'enrayer (il a été construit pour le tir rapide) ; cependant, il est sujet à un défaut de fonctionnement catastrophique (voir ci-dessous).

Défaut de fonctionnement du canon d'assaut:

Le canon d'assaut est fabriqué dans un alliage spécial, le barillet de l'arme atteint toujours des températures de plus de 300°C en raison de sont haut débit d'usage. Les barillets du canons d'assaut sont considérés comme jetable et sont habituellement jetés après chaque bataille. Si un canon d'assaut est utilisé pour tirer plus de 10 fois (ou l'équivalent en rafale automatique), il y a un risque d'un violent défaut de fonctionnement de l'arme.

Après avoir tiré l'équivalent de 10 tirs, si le Space-Marine fait un triple au dés - de n'importe quel nombre - le canon d'assaut a un défauts de fonctionnement. Il explose automatiquement tuant son porteur. En outre, le joueur Space-Marine lance un dé pour chaque figurine, cloison étanche et porte adjacente : un Genestealer est tué et une porte est détruite sur un jet de 4 ou plus, une porte blindé ou une cloison étanche ou un Space-Marine, sur un jet de 5 ou plus. Le canon d'assaut peut avoir ce défaut de fonctionnement pendant l'overwatch ou en tir normal, et au tir au coup par coup ou en rafale automatique.

LE GANT LANCE-GRENADE

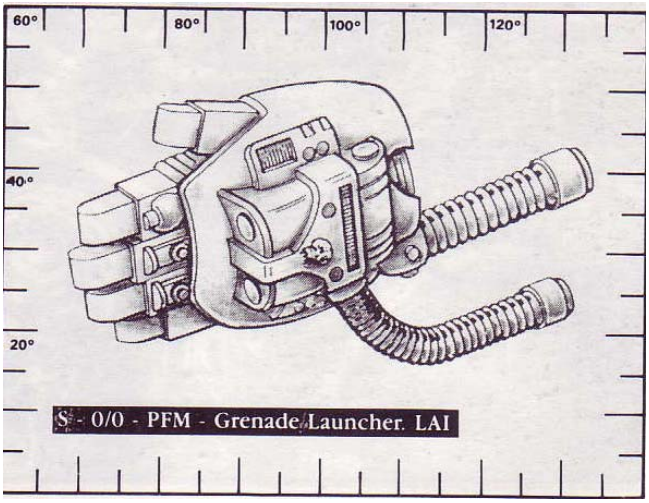
Chaque Capitaine est équipé d'un gant de puissance spécial, incorporant un petit lance-grenades à tir rapide. Il peut tirer une grenade pour un coût d' 1PA, dans n'importe quelle case se situant dans l'arc de tir et la ligne de vue du Capitaine, à une distance maximum de 8 cases.

Le lance-grenade tir seulement des grenades plasma, qui affecte une section entière du plateau de jeu, comme le lance-flamme lourd, excepté que ses effets sont instantanés. Le joueur Space-Marine lance 1D6 pour chaque figurine se trouvant dans la section visée. Le score requis pour tuer la cible est listé ci-dessus.

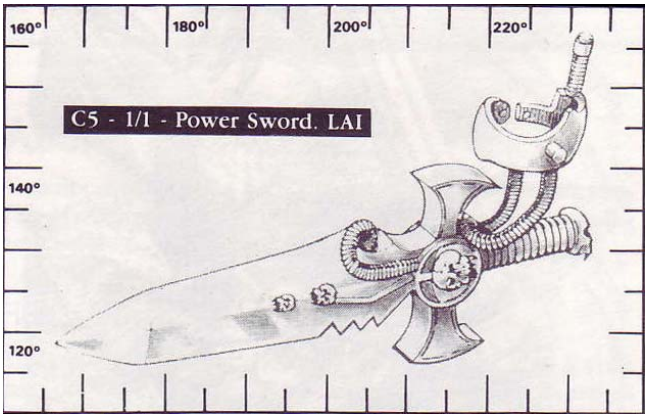
TABLE DES RESULTATS POUR TUER OU DETRUIRE	
Cible	**Score requis**
Genestealer	4
Porte	5
Space-Marine	6

Lance-Grenade et Munitions

Le lance-grenades portent assez de munitions pour 10 tirs. Le joueur Space-Marine doit garder sur un papier, le nombre de grenades qu'il tire. Une fois qu'un lanceur de grenade a tiré 10 fois, il ne peut plus être utilisé pour le reste de la mission.



ÉPÉE DE PUISSANCE



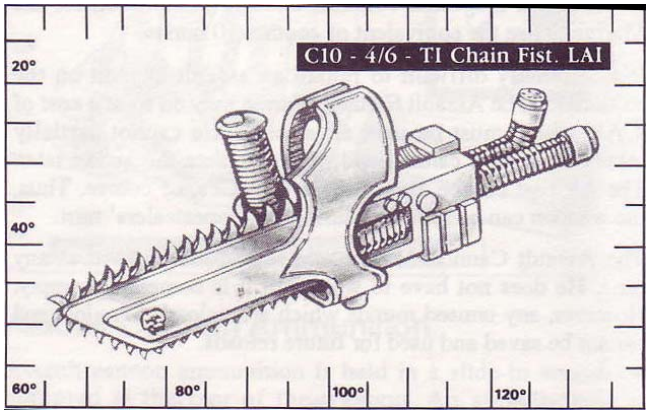
Les épées de puissances sont des armes extrêmement efficaces, attribuées seulement à ceux qui ont prouvé qu'ils sont les meilleurs sur un champ de bataille. Habituellement, seul les Capitaines Space-Marine les possèdent, bien qu'il en soit parfois attribué une, à un Sergent Space-Marine, qui a montré son extrême bravoure.

Elles ne donnent aucun bonus de corps à corps au Space-Marine cependant, le Space-Marine peut parer une attaque du Genestealer. Après que les deux D6 ont été lancé, le joueur Space-Marin peut forcer le joueur de Genestealer à relancer un des trois dés qu'il a lancé. Le dernier lancé reste, même s'il est meilleur que le précédent.

Le Space-Marine peut seulement parer quand il fait face à son adversaire. Il ne peut pas parer une attaques de côté ou de l'arrière. Il n'est jamais forcé de parer - s'il est satisfait du jet de dés de l'ennemi, il peut toujours le laisser tel quel.

Exemple de parade:
Un Capitaine attaque un Stealer. Il fait un 3; avec cela il ajoute le bonus de corps à corps de +2, ce qui lui fait un score final de 5. Le Stealer fait 2, 3 et 5. A ce moment le combat est à égalité. Le Space-marine décide de parer et force le Stealer à relancer le meilleur des dé – le 5. Malheureusement, le Stealer fait 6 et tue le Capitaine.

POING TRONCONNEUR



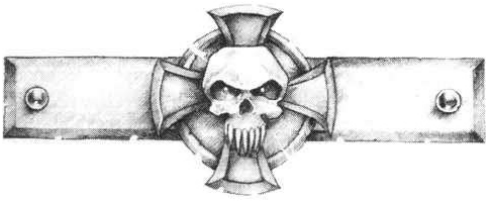
Le poing tronçonneur est utilisé pour découper des cloisons étanches et des portes normales, fermées. Bien qu'il fasse plus de dommages dans la bataille qu'un gant de puissance, il est légèrement plus difficiles à manier. Ainsi les Space-Marines avec un poing tronçonneur ne reçoivent aucune bonification ou pénalité au corps à corps.

Poing Tronçonneur et Cloisons

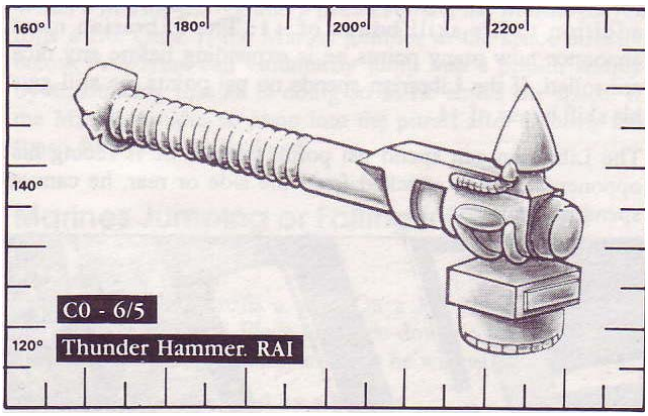
Un Space-Marine armé avec un poing tronçonneur peut découper une cloison étanche (voir. *Nouvelles caractéristiques*) pour un coût de 2 PA. La cloison étanche doit être dans la case juste devant le Space-Marine. La cloison étanche détruite est enlevée du jeu, et la case devient dés lors, une case libre.

Poing Tronçonneur et Portes

Un Space-Marine armée avec un poing tronçonneur peut découper une porte pour un coût de 1 PA. La porte doit être dans la case juste devant le Space-Marine. La porte détruite est enlevée du jeu, et la case devient dés lors, une case libre.



MARTEAU TONNERRE



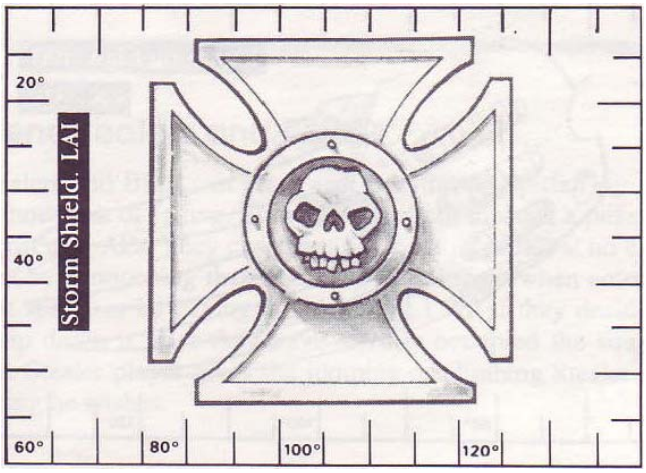
Le marteau de tonnerre est une arme d'énergie construite autour d'un générateur. Il produit un champ d'énergie aveuglant et explosif, capable de souffler une partie de la carapace d'un Genestealer. Le générateur du marteau de tonnerre peut être mis en surcharge dans les plus sinistres des circonstances. Cela cause une explosion gigantesque qui vaporises tout dans le voisinage. Un marteau tonnerre est d'habitude porté conjointement avec une protection, un bouclier tempête.

N'importe quel Space-Marine équipé d'un marteau tonnerre à son modificateur de corps à corps accru par +2 quand il fait face à son adversaire. Le modificateur de corps à corps du Space-Marine n'est pas augmenté en se défendant contre des attaques faites de côté ou de l'arrière.

Dans des situations désespérées, le Marine peut causer l'autodestruction du marteau détruisant toutes les figurines, les blips et les portes dans la section, pour un coût de 1 PA. Le joueur Space-Marine peut faire exploser son marteau à n'importe quel moment pendant la phase d'action des Marines ou celle des Genestealers, en utilisant ses propres PA ou en dépensant 1 PC.

Le Space-Marine peut faire exploser son marteau au lieu de se défendre quand un Genestealer livre une attaque au corps à corps. Cette action n'exige pas de PC, mais il doit le faire avant le lancé de dé de corps à corps du Genestealer. Pour faire exploser son marteau, le Space-Marine doit aussi avoir une ligne de vue sur un Genestealer qui vient d'exécuter une action. Après l'autodestruction du marteau, toutes les figurines, les blips et les portes dans la section, y compris le Space-Marine lui-même, sont enlevées du plateau de jeu.

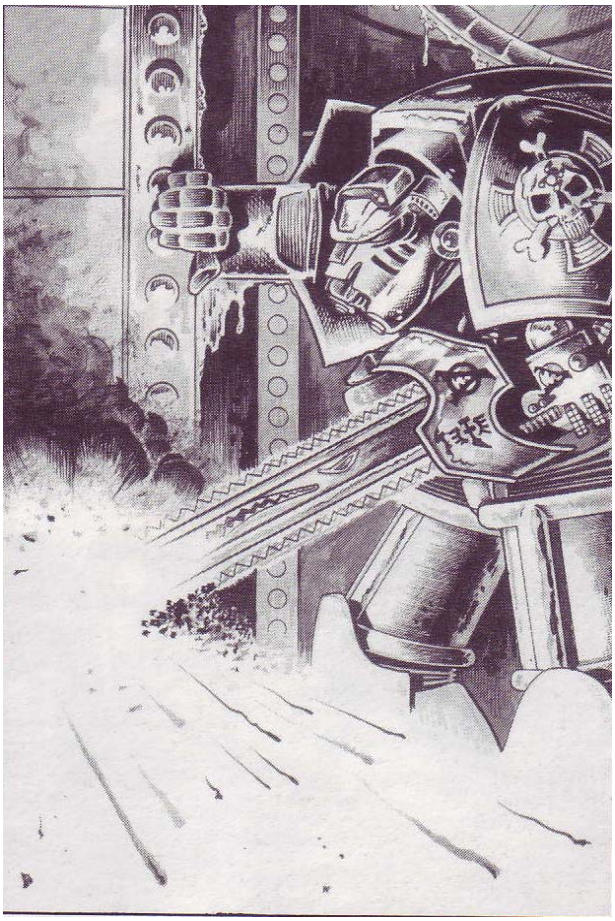
BOUCLIER TEMPETE



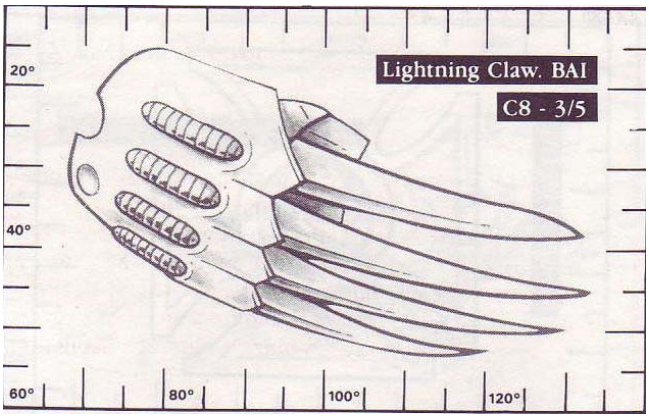
Le bouclier tempête un bouclier défensif d'énergie qui peut être utilisé sur le bras gauche d'un Space-Marine Terminator. Formé comme une croix, il tire son énergie des générateurs de l'intérieur de l'armure du Terminator. Il rougeoie toujours comme un azur effrayant, et de l'énergie électrique serpente à travers sa surface. Il rougeoie plus violemment quand les griffes d'un Genestealer le touche et perturbe son énergie. Habituellement l'avant du bouclier possède une copie de la bannière de bataille du chapitre ou de la compagnie du Space-Marine.

Un bouclier tempête peut être utilisé pour parer une attaque de face ou du côté gauche du Marine. La parade s'exécute comme pour l'épée de puissance.

La règle (V3 de 2009) utilise le blocage à la place de la parade (ce qui me paraît plus réaliste). Pour le blocage, le joueur Space-Marine force le joueur Genestealer à lancer un dés de moins lors du corps à corps.



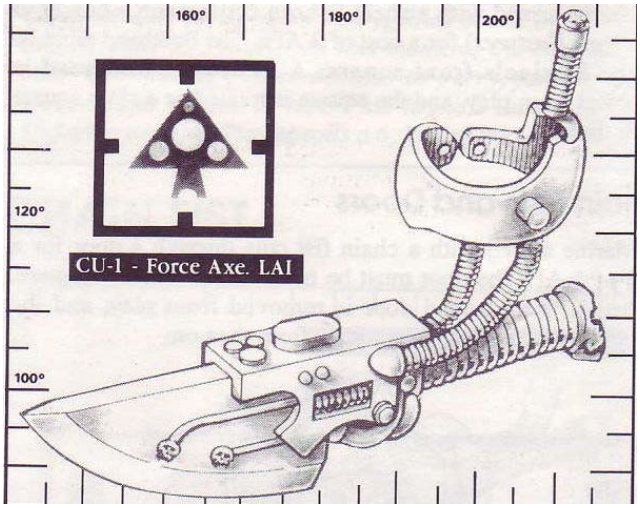
LES GRIFFES ECLAIRS



Les griffes éclairs sont des gants à lames d'énergie rétractables. Cette arme énergétique permet à des Terminators d'adopter le style de combat impitoyable d'un félin. Les griffes peuvent s'accrocher dans la carapace d'un Genestealer et la déchirer profondément. Les griffes éclairs sont extrêmement difficile à employer ; il faut beaucoup d'années d'entraînement pour devenir compétent avec elles.

Les griffes éclairs sont toujours portées par paires, comme armement unique d'un Space-Marine. Elles utilisent 2D6 au corps à corps, +2 de bonification quand l'adversaire attaque de face. Si celui-ci attaque par derrière ou sur le coté, le Space-Marine lance seulement 1D6, mais ajoute toujours sa bonification de +2.

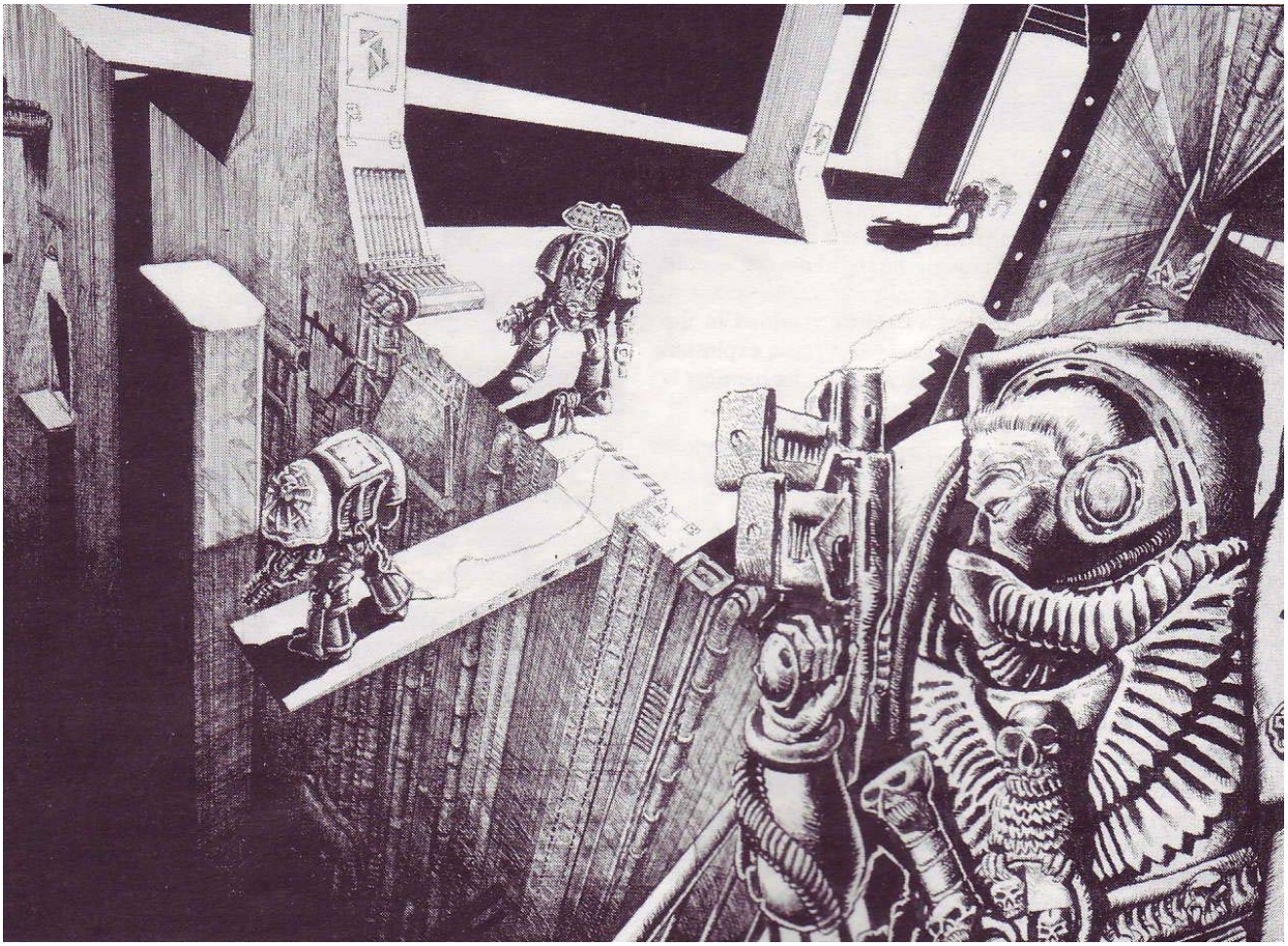
HACHE DE FORCE



Les haches de force sont des armes spéciales dans lesquelles les Archivistes peuvent canaliser leur énergie-psychique pendant un corps à corps. Seulement Seul un Archiviste peut l'utiliser, car elle ne fonctionne qu'avec un psyker.

Quand un Archiviste avec une hache de force, combat au corps à corps, il peut dépenser des points psi pour augmenter le résultat de son lancer de dé. Pour chaque point psi qu'il dépense, il augmente son lancer de dé de +1. C'est en plus de sa bonification de compétence de +1. L'Archiviste doit annoncer combien de points il dépense avant que les dés ne soient lancés. Si l'Archiviste ne dépense aucun poins psi, il obtient toujours sa bonification de compétence de +1.

L'Archiviste peut dépenser des points psi, seulement s'il fait face à son adversaire ; s'il est attaqué de côté ou par derrière, il ne peut dépenser aucun points.



JEUX A MULTI-NIVEAUX

Les vaisseaux de l'espace ont souvent plusieurs niveaux. Les règles ci-dessous peuvent être utilisées pour concevoir et jouer vos propres missions qui couvrent plus d'un niveaux, que le jeu de base.

PIEGES

Les pions « piège » représentent un trou dans un plancher, s'ouvrant sur un niveau plus bas. Les trous ne donne accès qu'à un seul niveau plus bas. Un Space-Marine qui tombe par accidents d'un piège, s'écrase sur le plancher du niveau suivant. Il ne tombe pas plus loin à moins qu'il ne tombe sur un autre pion « piège », il tombe alors de nouveau, automatiquement. Les pièges ne bloquent pas la visibilité directe. Un coup de Lance-flamme dans une section avec un piège n'affecte pas la section au-dessus ou au-dessous de lui.

Space-Marine et Pièges

Un Space-Marine ne peut pas grimper par un piège, car son armure de terminator est trop encombrante.

Quand un Space-Marine entre dans une case « piège », le joueur Space-Marine lance 1 D6. Sur un 1, le Space-Marine dégringole directement en-dessous. Un Space-Marine peut volontairement sauter dans un piège, simplement en annonçant qu'il fait cette action avant d'entrer dans la case « pièges ». Si le Marine décide de sauter dans le piège après être entrée dans la case, il paye 1 PA pour le faire.

Marine sautant ou tombant dans un piège

Si la case est vide

Le joueur Space-Marine lance 1 D6. Sur 1 à 4, la marine tombe mal et chute. Placez-le face contre terre sur la case. Sur un 5-6, il se pose tout droit dans n'importe quelle orientation qu'il souhaite.

Si la case est occupée par un Genestealer

Le joueur Genestealer lance 1 D6. Sur un 3 à 6, le Stealer esquive la chute du Marine (le joueur Stealer déplace sa figurine dans n'importe quelle case adjacente, vide, gardant la même orientation) et le Space-Marine suit la règles ci-dessus pour tomber dans une case vide. S'il n'y a aucune case vide sur laquelle le Stealer peut reculer, il est tué automatiquement. Sur un lancé de dé de 1 ou 2, le Genestealer est tué et le Space-Marine tombe dans dans cette case.

Si la case est occupée par un autre Space-Marine

Le joueur Space-Marine lance 1 D6. Sur un lancé de 1 à 3, le Space-Marine de dessous est tué et l'autre Space-Marine tombent dans la case. Sur un lancé de 4 à 6, le Space-Marine de dessous est assommé, tombe à plat ventre, et le joueur Stealer place ce Space-Marine dans une case vide adjacente. Si aucune des cases adjacentes n'est vides, le Space-Marine est tué automatiquement.

Effets de la position à plat ventre

Cela coûte 2 PA pour qu'un Space-Marine se relève. Le joueur Space-Marine choisit l'orientation de face qu'il souhaite.

Un Marine à terre n'a pas de ligne de vue. Il ne peut pas se déplacer, tirer ou avoir l'initiative d'un corps à corps jusqu'à ce qu'il se lève. Si un Space-Marine à terre, est attaqué au corps à corps, il soustrait -1 à son lancer de dé. En outre, il considéré comme ne faisant pas face à son agresseur (c'est à dire qu'il ne peut pas nuire au Genestealer, mais s'il gagne son lancer de dé, il peut se lever et faire face à son agresseur).

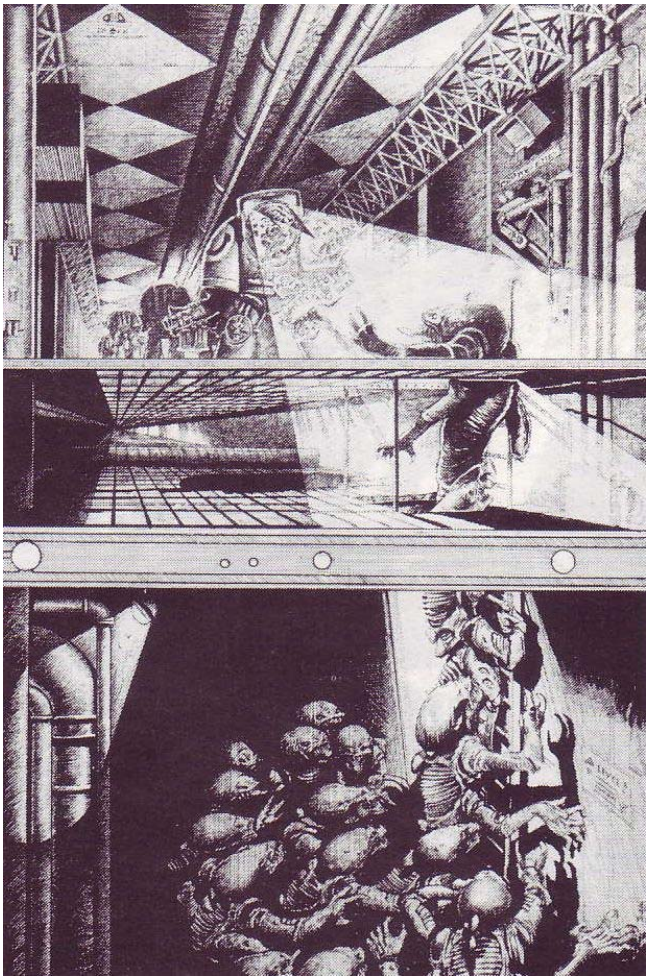
Genestealers et Pièges

Les Genestealers et les blips peuvent entrer et passer sur une case « piège » sans risque de tomber. Ils peuvent grimper par un piège pour un coup de 3 PA. Ils peuvent sauter dans un piège sans coût supplémentaire, en annonçant leur intention de le faire lors de l'entrée dans la case « piège », ou en payant 1 PA supplémentaires, s'ils décident de sauter en bas, après avoir déjà occupé la case « piège ». Le joueur Genestealer donne l'orientation qui veut à sa figurine, après avoir sauter ou grimper.

ECHELLES

Un pion échelle représente une série de barreaux connectés situés d'un côté d'un couloir ou vers le mur le plus proche d'une chambre, qui descend d'un niveau à l'autre. L'ombre de l'échelle sur le pion montre où l'échelle conduit. Une échelle peut être utilisée à partir de n'importe quel niveau (c-à-dire, pour monter ou pour descendre). elles ne bloquent pas les mouvements ou la ligne de vue. Les échelles peuvent être attaquées de la même manière que les portes, mais ne peuvent pas être détruite par un tir de Storm-Bolter ou de canon d'assaut.

Toutes les figurines peuvent entrer dans les cases échelle sans risque de chute. Space-Marines, Genestealer et Blips peuvent monter ou descendre des échelles pour un coût de 2 PA. Après la montée ou la descente, le joueur peut donner l'orientation qu'il souhaite à sa figurine dans la nouvelle case. Les pièces peuvent sauter par les trous d'échelle, en suivant les règles de pièges.



COMBAT ENTRE 2 NIVEAUX

Corps à Corps

Les Space-Marines ne peuvent pas prendre l'initiative d'un combat au corps à corps entre des niveaux adjacents, bien qu'un Genestealer le puisse. Sa cible (objectif) doit être dans la case directement en-dessus ou au-dessous de lui. Quand il est attaqué d'une case piège ou d'un trou d'échelle, un Space-Marine ne peut pas nuire à son agresseur. S'il gagne ou reste en vie lors du premier round de combat, il peut reculer sur n'importe quelle case vide devant ou derrière sans coût de PA, et en gardant la même orientation.

Conversion de Blip

En convertissant un Blip, dans ou au-dessous d'une échelle ou d'une case « piège », les Genestealers peuvent être placés dans la case directement au-dessus ou en-dessous.

Tirs avec Armes

Storm-Bolter, lance-flammes et Canons d'assaut peuvent tirer vers le haut ou vers le bas par une échelle ou une case « piège ». Le tir en overwatch fonctionne également dans les pièges et les échelles. Les tirs au lance-flammes ne concernent que le secteur ciblées, pas le secteur au-dessus ou en-dessous. Les grenades peuvent être tirée dans le trou d'un piège ou d'une d'échelle, s'ils sont à portées de tir, et dans la ligne de vue et l'arc de feu du tireur.

Une grenade tirée sur une case dans laquelle il y a un piège ou un trou d'échelle, tombe sur la case en-dessous sur un 1ou 2, sur 1D6.

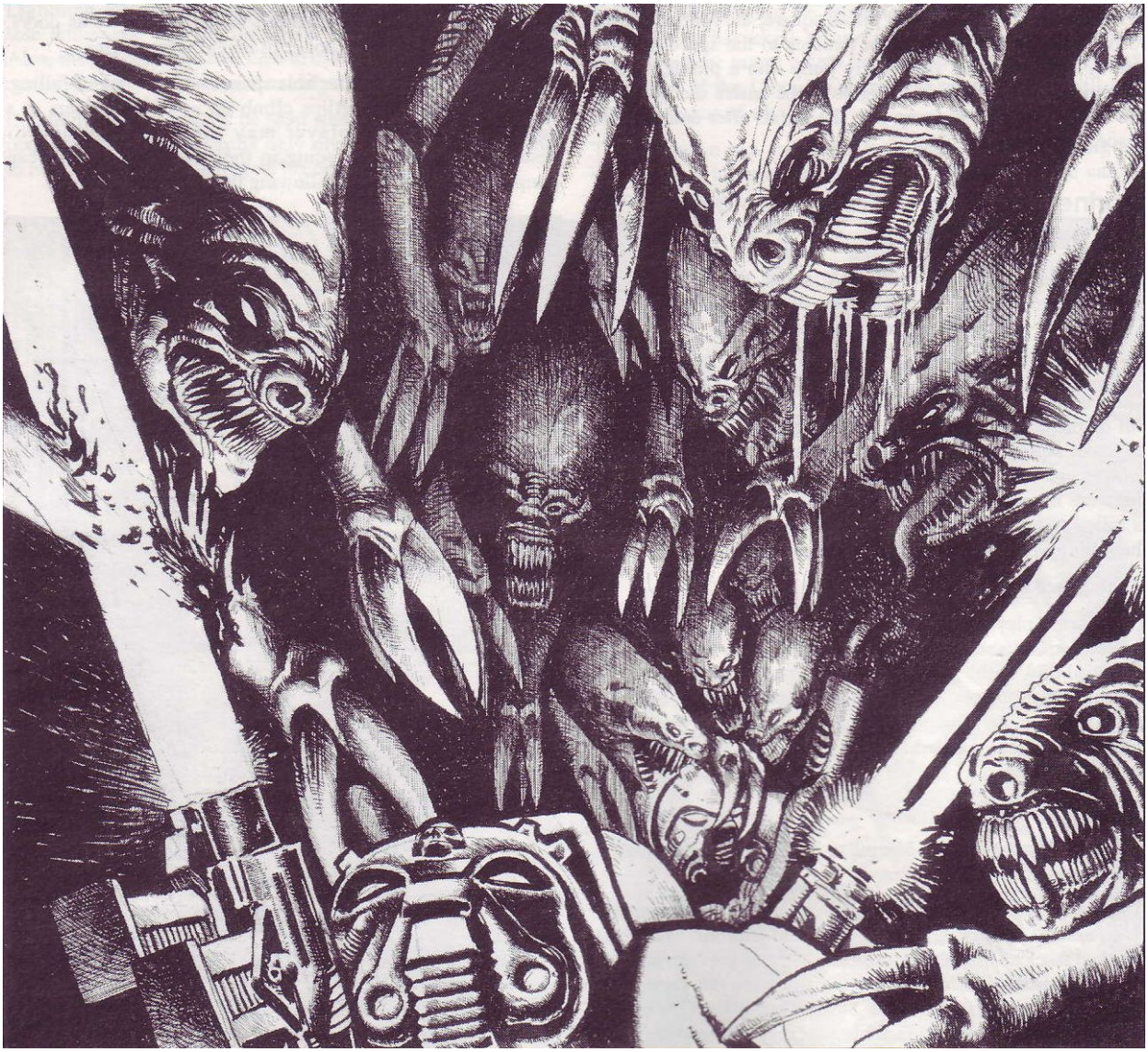
Ligne de vue et Arc de tir

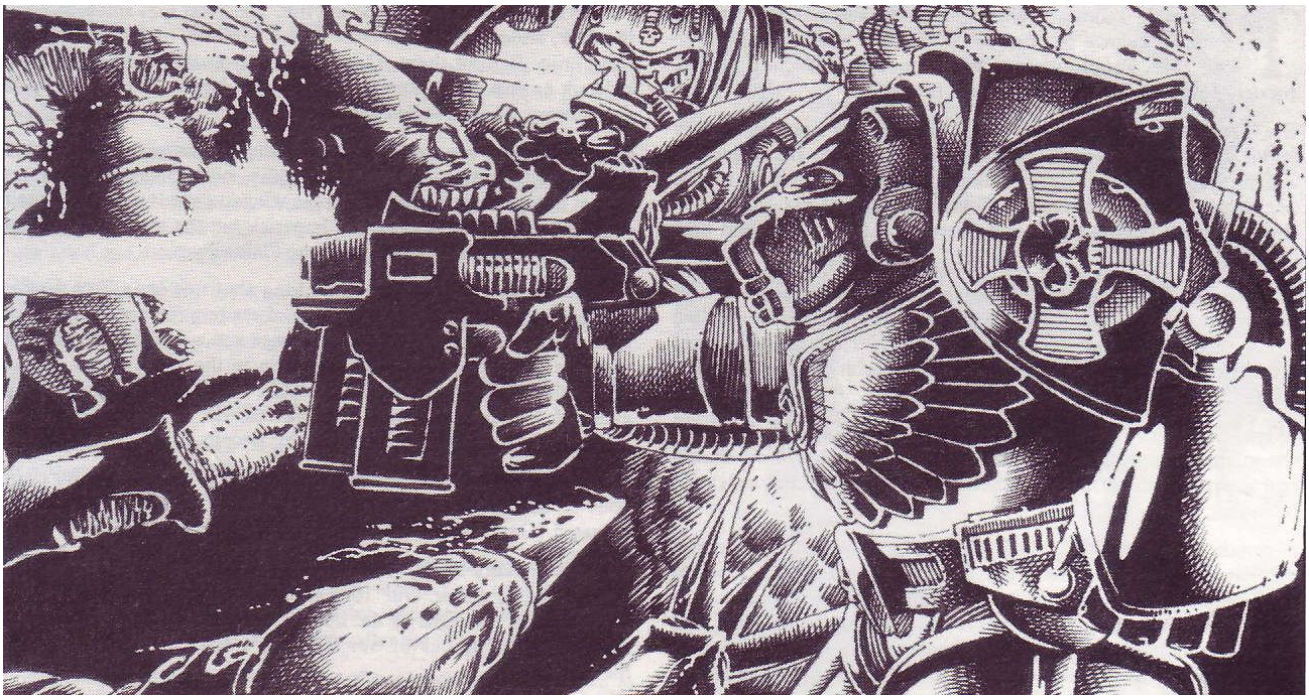
Les figurines peuvent avoir une ligne de vue par les pièges ou les trous d'échelles, s'ils occupent la case ou une case adjacente. La vue est limitée : au mieux le Space-Marine peut voir la case directement en-dessus ou en-dessous et probablement quelques cases adjacentes. Une figurine occupant le niveau supérieur d'un piège ou d'une case échelle bloque la ligne de vue par ce trou.

TABLE D'ACTIONS SPECIALES

Actions Spéciales	Coût en PA	
	Marine	**Stealer**
Sauter par le trou d'une échelle ou d'un piège	0/1*	0/1*
Monter ou descendre d'une échelle	2	2
Monter par un piège	-	3

0 PA si la figurine annonce qu'elle va sauter à l'entrée dans la case (c'est à dire qu'il n'y a pas de coût supplémentaire de PA au-delà du coût pour entrer dans la case). Si la figurine est déjà dans la case, elle doit payer 1 PA pour sauter dans le trou « piège » ou par une échelle.



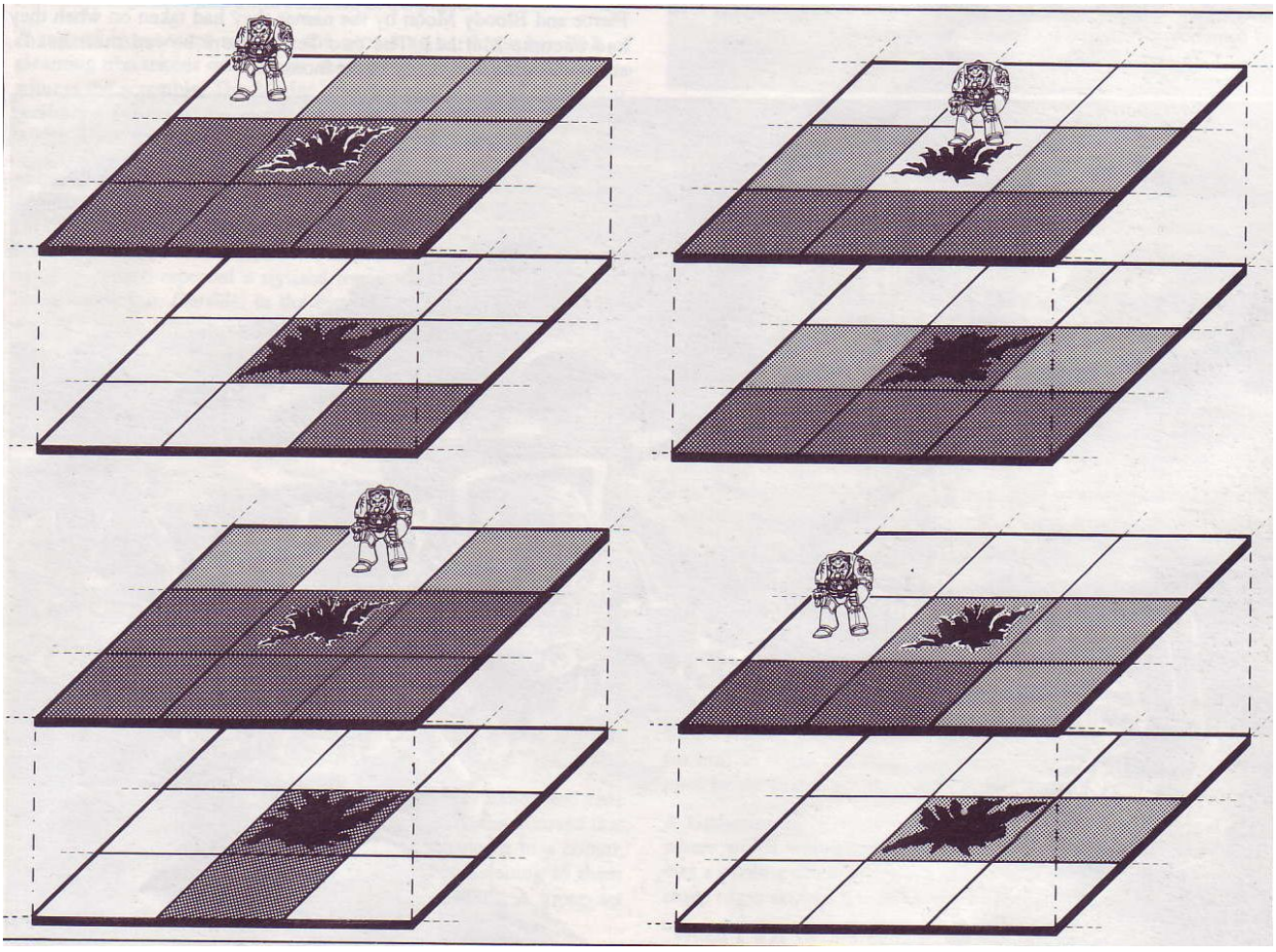


DIAGRAMMES DE LIGNE DE VUE

Les schémas suivants montrent les arcs de tir et les lignes de vue par le biais des pièges ou des trous d'échelle.

ARC DE TIR

LIGNE DE VUE SEULEMENT



Note: Les lignes de vue et l'arc de tir à travers un trou sont les mêmes que vers le bas. (Par exemple, un Space-Marine en-dessous et sur une case en diagonale et adjacente à un piège, à l'arc de tir et la ligne de vue sur les cases diamétralement opposées en face de lui.)

NOUVELLES REGLES

CORPS A CORPS AVEC UN GENESTEALER

Un Genestealer attaqué par derrière ou sur le coté est désavantagé comme n'importe qu'elle autre figurine. Il lance seulement 2 D6, s'il survit à ce round, il se tourne et fait face à son adversaire pour le prochain round, sans dépenser de PA.

Tirer dans un corps à corps

Un Space-Marine en overwatch peut tirer sur un combat au corps à corps se déroulant à proximité, à condition que le Genestealer ciblé soit dans son arc de tir et qu'il a une ligne de vue sur lui. Si un Genestealer attaque un Space-Marine qui bloque la ligne de vue du Space-Marine en overwatch, le résultat est que le Space-Marine en overwatch ne peut pas tirer sur ce Genestealer. Cependant, si le Genestealer gagne le combat, le Space-Marine morts est enlevé et le Space-Marine en overwatch peut alors immédiatement faire feu sur le Genestealer.

LANCE-FLAMMES

Au cours d'une longue partie, un lance-flammes peut manquer de munitions. Le rechargement d'une arme lourde (comme un lance-flammes ou un canon d'assaut), pour un Terminator, est difficile et prend beaucoup de temps à cause de son armure, mais les munitions supplémentaires peuvent donner aux Space-Marines un léger avantage, dont ils ont besoin pour accomplir leur mission.

Munitions du Lance-flamme

Si vous utilisez la liste « Groupe de Terminator » (voir plus loin), des munitions supplémentaires peuvent être achetées au moment de choisir vos équipes et vos armes. Le coût des points pour acheter des munitions pour un lance-flammes est répertorié dans les options des escadrons utilisant cette arme.

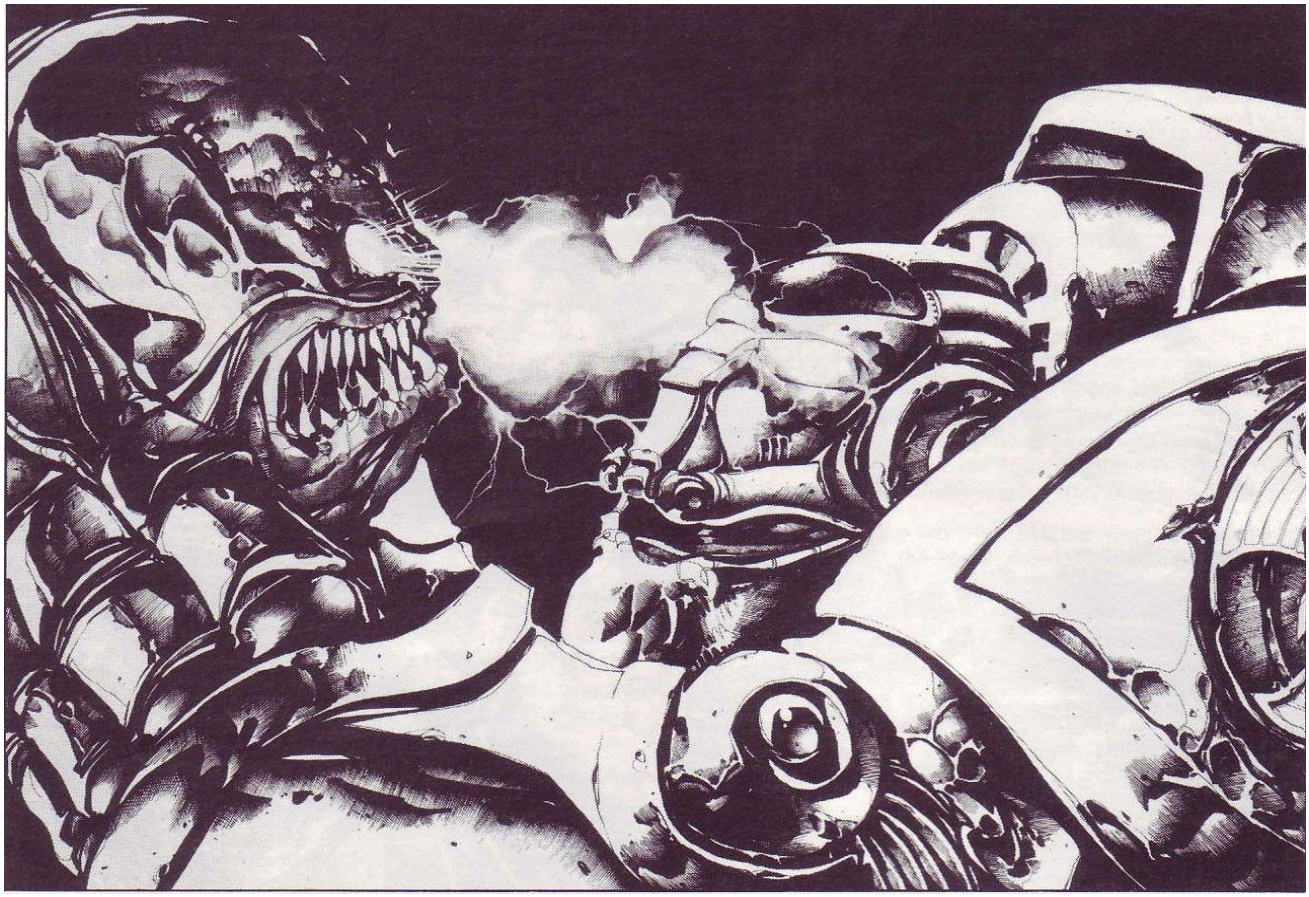
Un lance-flammes commence le jeu chargé avec suffisamment de carburant pour 6 tirs. Vous pouvez acheter une recharge supplémentaire de carburant pour un lance-flammes lors de l'achat d'un escadron dans les listes de groupe. Cela permet au lance-flammes de disposer de 6 tirs supplémentaires.

Rechargement d’un Lance-Flamme

Le rechargement coûte 4 PA. Le rechargement est une seule action, ainsi tous les PA sont dépensé en une seule fois. Le Space-Marine ne peut pas recharger partiellement, effectuer une autre action, puis terminer le rechargement.

Le coût des points peut, bien sûr, être dépensé en Points de Commandement (PC). Ainsi donc, le rechargement peut être effectué pendant le tour ennemi.

Quand vous rechargez un Lance-Flamme, le joueur Genestealer redonne au joueur Space-Marine les marqueurs « Flammes » qui ont déjà été employés par lui. En outre, vous devriez noter les munitions et les recharges lance-flamme sur un morceau de papier ou sur la feuille fournie à la fin de ce livret de règle.



Vous pouvez recharger un lance-flammes à tout moment, vous n'avez pas besoin d'attendre qu'il soit complètement vide. Cependant, une recharge n'apportera seulement à l'arme qu'un chargement complet, normal de tirs - c'est à dire qu'un lance-flammes ne peut jamais avoir plus de 6 tirs. Les tirs supplémentaires sont perdus et ne peuvent être sauvés ou ajoutés à la nouvelle recharge.

BLIPS D'EMBUSCADE

Des blips d'embuscade sont employés par le joueur Genestealer pour représenter deux choses : Des Genestealers qui sont restés cachés tandis que les Space-Marines les ont dépassés sans les voir, et des choses qui sont captées par les capteurs de mouvement des Space-Marines qui pourraient être des Genestealers. Les blips d'embuscade peuvent seulement être employés si les deux joueurs le conviennent avant de commencer la partie. Placez les blips d''embuscade dans un bol au début du jeu si vous décidez de jouer avec, prêt à être utilisés.

Le joueur Genestealer peut prendre un blip d'embuscade au lieu d'un blip de renfort lors de son tour. Il ne peut jamais employer plus d'un blip d'embuscade par tour et doit le placer à la fin de son tour. Il peut être placé dans n'importe quelle case vide du plateau de jeu, du moment qu'il se trouve au moins à six case du Space-Marine le plus proche, et qu'il n'a pas une ligne de vue directe sur le Space-Marine. En outre, le joueur Stealer n'a pas le droit d'avoir plus de deux blips d'embuscade en jeu.

Les Blips d'embuscade ont 6 PA, et se déplacent de la même manière que les Blips normaux. Un blip d'embuscade non converti peut entrer dans la ligne de vue d'un Space-Marine, dans ce cas, le joueur Genestealer doit immédiatement retourner le blip d'embuscade. Les blips d'embuscade peuvent seulement être convertis quand ils entrent dans la ligne de vue directe d'un Space-Marine ou une case qui est adjacente à un Space-Marine (Si le Space-Marine ne peut pas les voir).

Si le résultat du retournement d'un blip d'embuscade se révèle être un Genestealer, il est immédiatement remplacé par une figurine Genestealer. Celle-ci peut se déplacer, en utilisant le reste des PA qui n'ont pas été utilisés avant sa conversion.

Si le résultat du retournement se révèle être autre chose, le blip d'embuscade est immédiatement retirée du jeu, s'il est dans la ligne de vue et l'arc de tir d'un Space-Marine en overwatch. Remettez les blips d'embuscade dans le bol de tirage après leurs conversions.

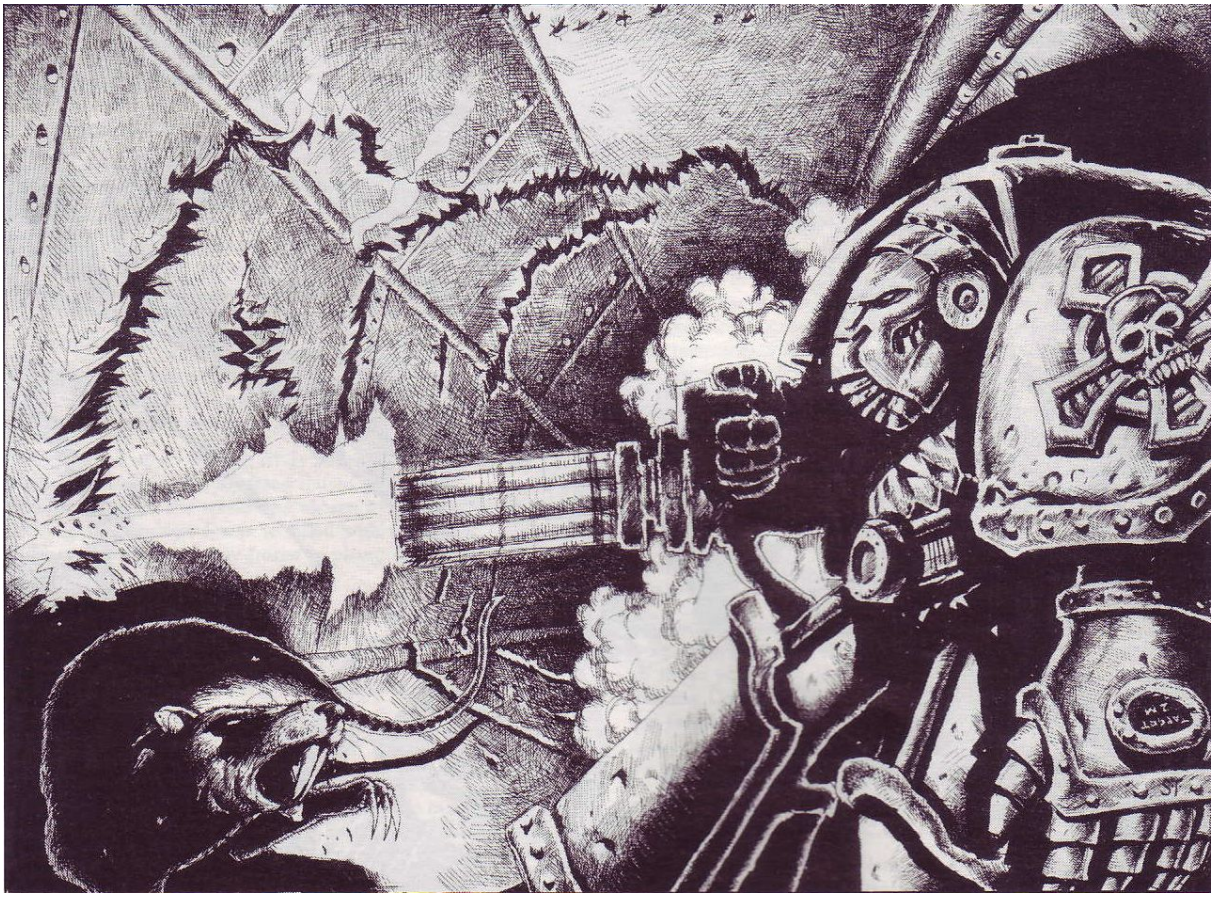
Un Space-Marine en état d'Alerte tirera toujours sur un blips d'embuscade dans sa ligne de vue directe et dans son arc de tir, même si c'est autre chose qu'un Genestealer. Une attaque contre un Genestealers est jouée normalement. Pour les autres choses le jet de dés doit être lancé de toute façon, car l'arme du Space-Marine s'enrayera s'il fait un double. Le blip d'embuscade est ensuite retiré du jeu.

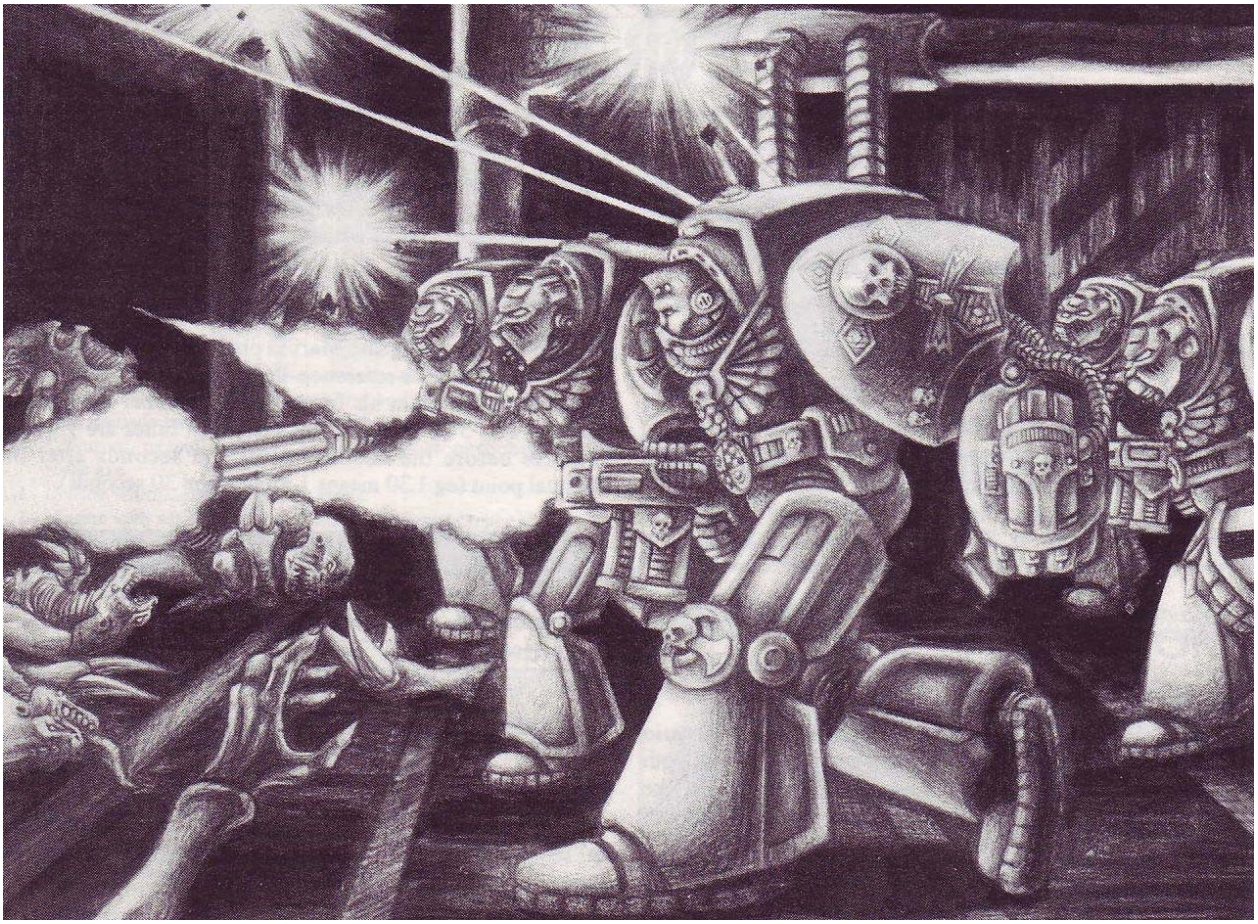
AIRES SECURISEES

Le briefing de la mission vous dira si les zones d'entrée des Genestealer doivent être sécurisées. Les zones d'entrée ne peuvent être sécurisées que si le briefing nous dit spécifiquement que cela peut être fait.

Être capable de sécuriser les zones d'entrée ne signifie pas qu'elles conduisent vers des limbes fictives habitées par des hordes de Genestealers. En réalité, elles conduisent à des choses comme des couloirs d'accès majeurs que les Space-Marine peuvent sécuriser, de telle manière à en interdire l'accès pour les Genestealer (par exemple, par des portes anti-souffle).

Une entrée est sécurisée quand un Space-Marine entre dans une case à côté de la première case qu'un Genestealer utiliserait s'il devait entrer par cette entrée. Il n'y a aucun coût de PA pour sécuriser une entrée, mais le Space-Marine doit pouvoir voir l'entrée pour la sécuriser.





Notez que cela signifie que les objets (y compris les Genestealers) qui bloquent la ligne de vue d'un Space-Marine devront être enlevés pour que le Space-Marine soit en mesure de sécuriser l'entrée. Représentez les zones d'entrée sécurisés en plaçant un marqueur spécifique sur la case appropriée.

Les zones sécurisées ne peuvent pas être utilisés par le joueur Genestealer comme entrée de renforts. En outre, les blips ou Genestealers qui sont en attente de cette zone sont perdus et retirés du jeu. Les Genestealers supprimés de cette manière ne comptent pas pour les conditions de victoire du joueur Space-Marine. Une zone d'entrée sécurisé demeure donc pour le reste du jeu, même si le Space-Marine qui l'a mis en place, s'éloigne.

TELEPORTATION

Une partie importante de l'armure d'un Terminator est sa balise de téléportation intégrée, qui permet à un Space-Marine pris au piège à bord d'un vaisseau, d'effectuer une évacuation immédiate. Malheureusement, l'onde porteuse que le dispositif possède, est facilement bloquée par de grandes quantités de métal ou par des interférences électroniques.

Ainsi, plus un Space-Marine est enfoncé dans une épave spatiale, moins il est probable que son vaisseau de commandement puisse capter le signal de son circuit, et le ramener à bord. Réciproquement, ceci rend extrêmement difficile, la téléportation d'un Space-Marine, qui se trouve au fond d'une épave. C'est pour cette raison, que les chambres de téléportation sont habituellement placés près de l'extérieur d'un vaisseau, où le potentiel pour l'interférence est réduit.

Dans quelques-unes des missions, le joueur Space-Marine a la possibilité de se téléporter pour effectuer son salut, pour un coût de 4 PA pour chaque figurine. Seulement un Space-Marine ne peut pas être téléporté dans n'importe quel tour, seulement pendant son propre tour, jamais pendant celui des Genestealers.

Quand un Space-Marine est téléporté, retirer la figurine de la carte et placez-la sur un côté. Ce Space-Marine ne joue plus aucun rôle dans le jeu, et il ne peut plus se téléporter sur la carte.

Lorsque le joueur Space-Marine doit accomplir son tour, celui-ci est réduit de trente secondes pour chaque Sergent ou capitaine téléporté en sécurité. Si un capitaine est déplacé par téléportation et en sécurité, les Space-Marines perdent également, au tour suivant, la bonification de +2 PC, qu'il fournit.

LA FEUILLE DE FORMATION

A la fin du livre de règles, il y a une feuille ou figurent des listes que le joueur Space-Marine peut utiliser. Quand vous jouez à Space Hulk, vous devez utiliser une feuille pour chaque équipe de Space-Marine. Écrivez le nom de l'équipe dans la zone au sommet de la feuille, et le nom, le grade, et l'armement de chacun des Space-Marines de l'escouade dans les cases prévues à cet effet. Les escouades sont généralement nommées d'après leur officier supérieur.

Si l'équipe est dirigée par un capitaine Space-Marine, enregistrer son blason personnel dans la case vide en forme d'épaulette, de la partie supérieure gauche, au coin de la feuille. C'est le dessin qui apparaît sur la protection d'épaule droite de l'armure du capitaine.

Lorsque vous enregistrez l'armement d'un Space-Marine, soyez spécifique, en particulier s'il est porteur d'une arme lourde (comme un canon d'assaut ou un lance-flammes). Par exemple, il peut y avoir plus d'un canon d'assaut ou de lance-flammes dans une escouade, ainsi, enregistrez lesquels des Space-Marine en est équipée. Notez également le nombre de recharges qu'il a au début du jeu.

Le nombre de Genestealers tués pourra être compté. C'est le rôle du joueur Space-Marine de comptabiliser ce total quand cela est vital pour ses conditions de victoire.

LISTE DES GROUPES TERMINATOR

La liste des groupes Terminator vous permet, pour le joueur Space-Marine, de choisir soigneusement vos forces pour chaque mission. Vous décidez quelles combinaisons d'armes vous allez utiliser, et si la situation l'exige, un spécialiste, comme un capitaine ou un Archiviste.

L'utilisation des listes de groupes apporte une sensation toute nouvelle pour la partie. Le potentiel de variation est énorme. Vous pouvez rejouer tous les scénarios à plusieurs reprises, en essayant des équipes et des combinaisons d'armes différentes pour chaque partie. Si vous êtes battu avec un groupe, choisissez un groupe différent la fois suivante, et essayez de nouveau.

Les règles peuvent être utilisées pour tous les scénarios publiés dans Space Hulk aussi longtemps que les deux joueurs acceptent de les utiliser avant que le jeu commence. Notez que ces règles concernent seulement le joueur Space-Marine. Le joueur Genestealer suit ses forces et ses instructions de déploiement données dans le scénario.

LE CHOIX DU JOUEUR SPACE-MARINE

Avant que vous choisissiez qui jouera les Space-Marine, décidez quel scénario vous allez jouer. Puis, sans le montrer l'un à l'autre, les deux joueurs doivent noter le nombre de points qu'ils voudraient dépenser pour le Groupe de Space-Marines, pour ce scénario, jusqu'à un maximum de 50 points.

Le joueur qui fait l'offre la plus basse obtient d'être le joueur Space-Marine. Il emploie alors le nombre de points qu'il a choisi pour sélectionner sa forces dans la liste des groupes. Cette force est employée à la place de la force énumérée dans le scénario, pas en plus d'elle. Si les deux joueurs offrent le même nombre, ils doivent refaire une nouvelle offre jusqu'à ce qu'un joueur fasse une offre inférieure à l'autre.

Rappelez-vous que plus votre offre de point est grande, plus vous aurez de Marines et d'armes, mais que moins vous aurez de chance d'être le joueur Space-Marine. D'autre part, si votre offre est basse, vous êtes sûr d'être le joueur Space-Marin, mais vos chances de gagner seront minces!

UTILISATION DE LA LISTE DE FORCE

1. Sélectionnez un escadrons parmi ceux qui sont énumérés. Sauf indication contraire, le joueur Space-Marine peut avoir n'importe quel nombre d'escadrons dans sa force. (Dans certains cas, cela signifie que quelques Marines ne tiendront pas sur les zones d'entrée spécifiés des Space-Marines pour la mission. Si c'est le cas, il suffit d'ajouter des sections droites dans le corridor d'entrée jusqu'à ce que tous les Marines y tiennent.). Au moins un Sergent ou un Capitaine doit être inclus dans la force. Une force ne peut jamais avoir plus d'un Capitaine.
2. Équipez chaque équipe avec les améliorations d'armes ou recharges que vous souhaitez, voir les «Options» pour chaque groupe.
3. Reportez-vous aux règles de temps ci-dessus, pour décider combien de points vous voulez dépenser pour augmenter la longueur de votre tour.
4. Ajouter la valeur totale des points que vous avez dépensé et assurez-vous qu'il ne dépasse pas le montant de votre enchère. Si c'est le cas, vous recommencer votre choix jusqu'à ce que vous avez dépensé la bonne quantité de points.

Maintenant vous êtes prêt pour jouer. Objectifs, forces Genestealers, le déploiement, les règles spéciales et les conditions de victoire s'appliquer exactement comme indiqué dans le briefing de la mission.

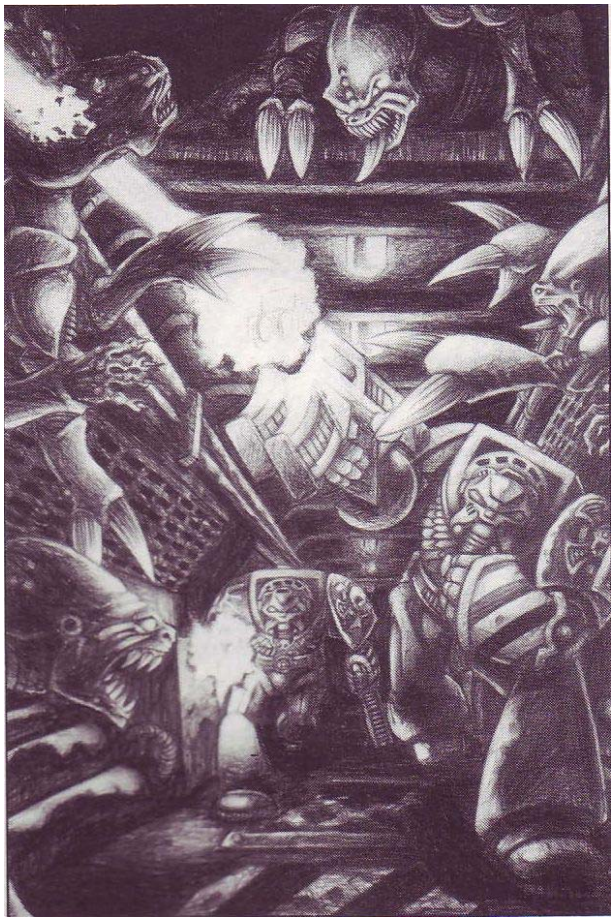
LE TEMPS

Pour savoir en combien de temps le joueur Space-Marine devra jouer son tour, il suffit de compter le nombre de capitaines et de sergents qu'il y a dans sa force, avec le nombre de points qu'il a utilisé à l'étape 3 de la conception de sa force. Tous les chiffres sont données en minutes avant le point décimal et en secondes après la virgule (par exemple 1,30 signifie 1 minute et 30 secondes).

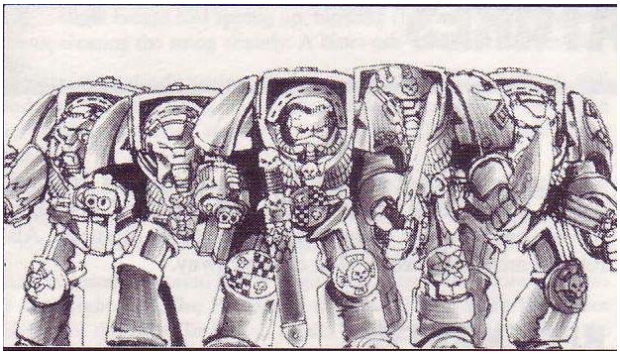
TABLEAU DU TEMPS - SPACE-MARINE

Nombre de Capitaines et de Sergents	Points dépensés				
	0	1	2	3	4
1	0.30	1.00	1.30	2.00	2.30
2	1.00	1.30	2.00	2.30	3.00
3	1.30	2.00	2.30	3.00	3.30
4	2.00	2.30	3.00	3.30	4.00

Le délai imparti au joueur Space-Marine est réduit de 30 secondes pour chaque Sergent ou Capitaine qui est perdu pendant le jeu, pour un minimum de 30 secondes.



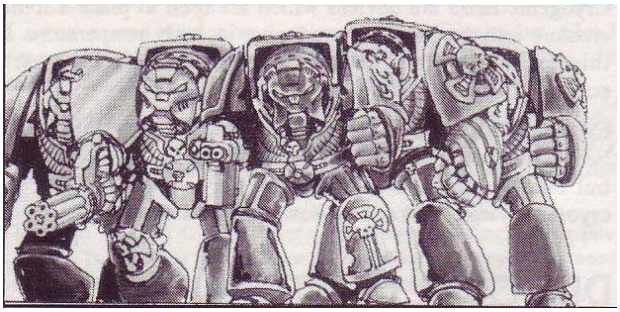
ESCADRON DE COMMANDEMENT – 20 POINTS



1 Capitaine avec Storm-Bolter, Épée et Lance-grenades.
1 Archiviste niveau 1, avec Storm-Bolter et Hache de Force.
1 Marine avec Lance-flamme et Poing de puissance.
1 Marine avec Canon d'assaut (+1 chargeur)
1 Marine avec Storm-Bolter et Poing de puissance.

OPTIONS	COÛTS
Augmentation du niveau Psychique de l'Archiviste. (4 ème niveau maximum).	3 par Niveau
1 recharge de Lance-flamme.	2
1 ou 2 chargeurs de Canon d'assaut.	1 chaque

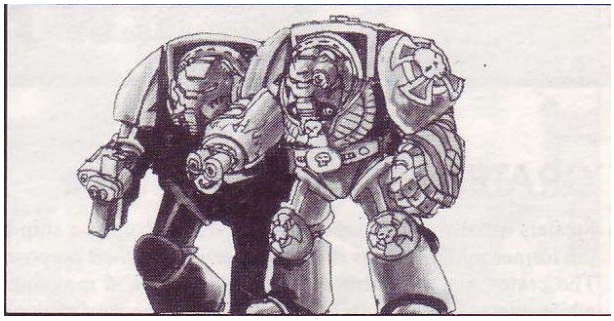
ESCADRON STANDARD – 10 POINTS



1 Sergent avec Storm-Bolter et Poing de puissance.
1 Marine avec Lance-flamme ou Canon d'assaut (+1 chargeur) et Poing de puissance.
3 Marines avec Storm-Bolter et Poing de puissance.

OPTIONS	COÛTS
Remplacement d'un Sergent par un capitaine armé d'un Storm-Bolter, d'une Épée et d'un lance-grenades.	3
Équiper un Sergent avec une Épée de puissance	1
Remplacement d'un Marine avec Storm-Bolter, par un Marine avec Canon d'assaut (+1 chargeur) ou avec Lance-flamme.	4
Remplacement d'un marine poing de puissance avec un poing tronçonneur.	1
1 recharge de Lance-flamme.	2
1 ou 2 Chargeurs de Canon d'assaut.	1 Chaque
Remplacement d'un Marine entièrement armé, par un Marine avec Marteau tonnerre et Bouclier Tempête ou Griffes éclair.	Gratuit

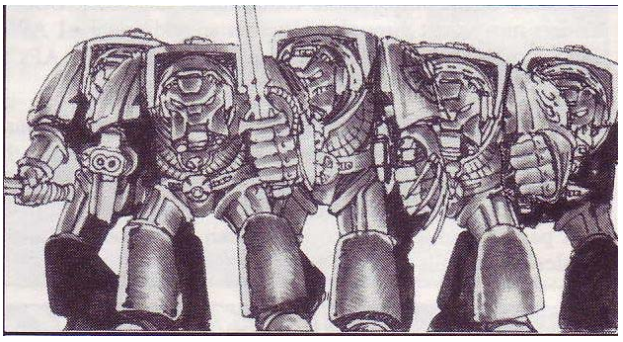
ESCADRON ARMES LOURDES – 6 POINTS



1 Marine avec Lance-flamme ou Canon d'assaut (+1 chargeur) et Poing de puissance.
1 Marine avec Storm-Bolter et Poing de puissance.

OPTIONS	COÛTS
1 recharge de Lance-flamme.	2
1 ou 2 chargeurs de Canon d'assaut.	1 chaque

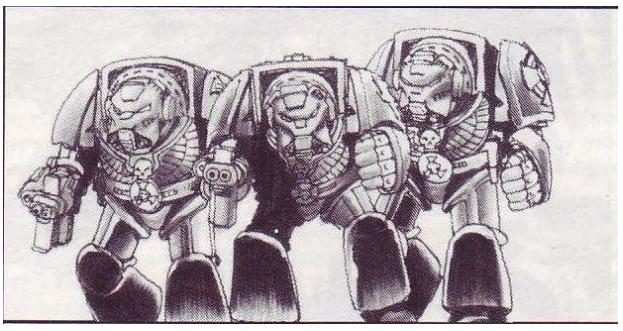
ESCADRON D'ASSAUT AU CORPS – 7 POINTS



1 Sergent avec Storm-Bolter et Épée de puissance.
1 Marine avec Griffes Éclair.
1 Marine armé avec Marteau tonnerre et Bouclier Tempête.
2 Marines avec Storm-Bolter et Poing de puissance.

OPTIONS	COÛTS
Replacement d'un Storm-Bolter et Poing de puissance: - Avec Lance-flamme et Poing de puissance. - Storm-Bolter et Poing tronçonneur	 4 1
1 recharge de Lance-flamme.	2

ESCADRON DE RECONNAISSANCE – 4 POINTS



1 Sergent avec Storm-Bolter et Poing de puissance..
2 Marines avec Storm-Bolter et Poing de puissance.

OPTIONS	COÛTS
Équiper un Sergent avec une Épée de puissance	1
Remplacement d'un Marine entièrement armé, par un Marine avec Marteau tonnerre et Bouclier Tempête ou Griffes éclair.	Gratuit

NOUVELLES FONCTIONNALITES

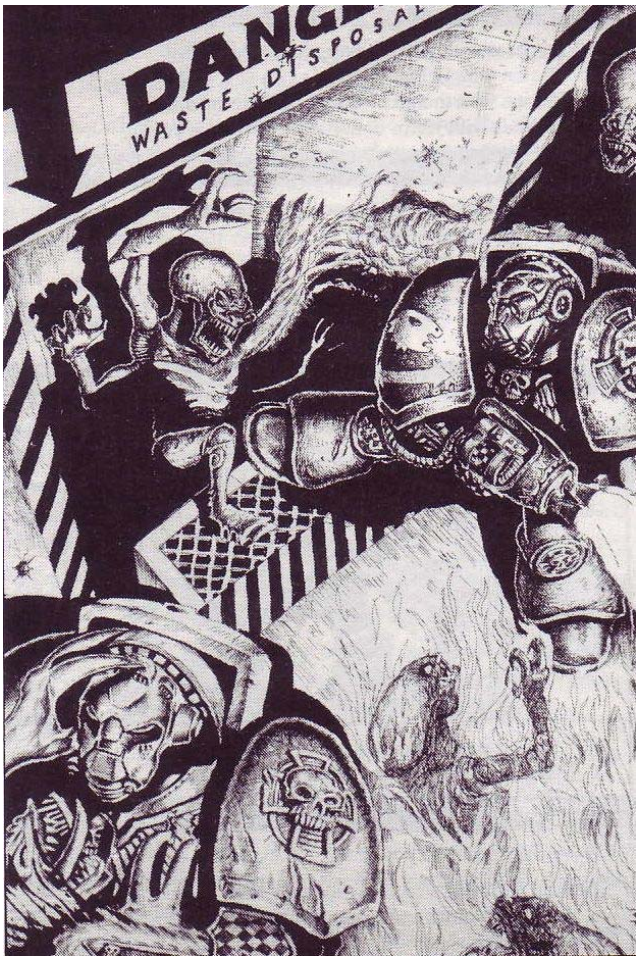
CAISSES

Les Genestealers ignorent habituellement une grande partie de la cargaison laissée sur un vaisseau par les anciens passagers, car elle est souvent inutile pour eux. Les caisses bloquent la ligne de vue directe et les mouvements. elles peuvent être attaquées de la même manière que les portes, et doivent être remplacées par un marqueur «débris» de même taille ou retourné en cas de destruction. Les caisses peuvent également être détruites par un tir de Lance-flamme. Lancez 1 D6 pour chaque caisse dans la section ; elle est détruite sur 6. Les caisses ne peuvent pas être déplacées.

DEBRIS

Les Vaisseaux sont souvent endommagés lors d'une invasion de Genestealer et par la suite, tombent en ruine. A cause de cela, il y a une grande quantité de débris dans le vaisseau. Tandis que les débris ne bloque pas la ligne de vue, ils gênent le mouvement. Il en coûte +1 PA supplémentaires pour entrer dans la case «débris». Par exemple, un Marine utilise 2 PA pour avancer de l'avant dans une case débris.
Quand un Space-Marine tire au Storm-Bolter ou au canon d'assaut sur une cible qui se trouve dans ou derrière une case débris, il y a une chance que le coup soit dévié par les débris. Si le Space-Marine touche la cible, le joueur Genestealer lance un D6. Sur un 5 ou 6, Le tir est dévié et n'a aucun effet. Si le tir passe à travers un ou plusieurs tas de débris, le joueur Genestealer lance un D6 pour chaque case débris.

Le Genestealer ne lance pas les dés si le tir passe en diagonale à côté de débris, à moins que l'autre diagonale soit bloquée, par un Mur, par exemple. Les débris n'ont aucun effets sur les autres types d'attaques. En outre, les débris ne peuvent pas être détruits ou déplacés plus loin.



CLOISONS ETANCHES

Les cloisons étanches sont semblables à des portes fermées, sauf qu'elles ne peuvent pas être ouvertes. elles sont fixées en place et doivent être percées.

Un Space-Marine armé avec un poing tronçonneur peut traverser une cloison étanche, en utilisant 2 PA. Les autres Marines doivent utiliser, des attaques de corps à corps contre elles, et réussissent en faisant 6 ou plus, au dé. La Bonification de corps à corps d'un Space-Marine s'applique, de même que les points Psy dépensés par un Archiviste. Les Genestealers peuvent également ouvrir une brèche dans une cloison étanche, avec un 6 sur l'un de leur dés.

Une cloison ne peut pas être détruite par un tir automatique du canon d'assaut (le tir automatique n'a pas d'effet - il n'est pas assez concentré). Lancer trois dés pour le canon d'assaut comme d'habitude. La cloison est détruite, si l'un des dés affiche un 6. Une cloison peut être détruite par l'autodestruction du Marteau tonnerre, du Lance-flammes ou d'un dysfonctionnement du canon d'assaut. Dans tous ces cas, la cloison est détruite sur un lancé de 5 ou plus. Les cloisons ne sont pas affectées par les grenades ou le tir au lance-flammes.

RÉSERVOIRS CRYOGÉNIQUES

Les réservoirs cryogéniques sont des dispositifs qui sont utilisés pour placer une créature vivante dans un profond sommeil en réduisant sa température corporelle. Avec ce dispositif, les créatures peuvent être tenus en état de stase pendant des années, complètements épargnées par le passage du temps.

Les réservoirs cryogéniques bloquent les lignes de vues et le mouvement, même s'ils ont été détruits. Ils sont fixés au sol et ne peuvent pas être déplacés, mais peuvent être attaqués de la même manière que les portes. Retourner le pion « Réservoir cryogénique » face contre terre, s'il sont détruits.

CONDUITS D'EVACUATION

Un conduit d'évacuation est conçu pour évacuer les ordures dans l'espace à partir d'un vaisseau . Le Space-Marine qui l'atteint, peut plonger, sauter par la porte extérieure du conduit et quitter le vaisseau. La porte peut être attaqué comme une porte normale, mais ne peut pas être ouverte manuellement. Une fois à travers, un Space-Marine peut alors glisser le long du conduit vers l'extérieur du vaisseau, jusqu'à une torpille d'embarquement dans laquelle il pénètre par un sas externe, ou variante, par téléportation à bord de son vaisseau de commandement.

Les Genestealers peuvent suivre un Space-Marine dans la section du conduit, un seul à la fois, et essayer de le tuer avant qu'il ne détruise la porte extérieure. Une fois la porte enlevée, le Genestealer n'a aucune chance d'attraper un Space-Marine qui est entré dans le conduit. Tout Space-Marine ayant sauté dans le conduit s'échappe automatiquement.

Un Space-Marine qui quitte le vaisseau est retiré du plateau. Il s'est échappé et ne peut plus retourner dans le jeu. Un Genestealer qui pénètre dans le conduit est, soit pris au piège au fond du conduit à paroi lisse, ou, si un Space-Marine a détruit la porte extérieur du conduit, il tombe dans l'abîme de l'espace. Les Genestealers qui meurent de cette façon sont considérés comme des victimes, alors que les Space-Marines sont sauvés.

DEATHWING

GENERATEUR DE MISSION

GENERATEUR DE MISSION

Une des nombreuses tâches de chaque chapitre des Space-Marines est de patrouiller dans l'espace, dans le monde environnant la base de leur Chapitre. Souvent, le chapitre de Terminators est envoyé pour enquêter sur les vaisseaux avec lesquel, le contact n'a put être établie. Habituellement, cela n'implique rien de plus, qu'une inspection de routine.

Mais de temps en temps, quelque chose de plus sinistre est en mouvement, des Genestealers ont envahi le vaisseau. Mais, là encore, c'est pourquoi on envoie des Terminators. En étant le joueur Space-Marine, votre travail consiste à entrer et nettoyer le vaisseau de la présence des Genestealers. Si vous échouez, le vaisseau sera simplement détruit par votre navire de commandement. Cependant, le vaisseau est précieux, et vous ne devez pas échouer.

Le générateur de Mission Space-Hulk utilise un ensemble de Geotuiles pour vous permettre de concevoir un nombre presque infini de différentes missions dans lesquelles vous pouvez simuler ce type d'enquête de routine qui a mal tourné. Vous pouvez utiliser une partie des Terminators de n'importe quel chapitre de Space-Marine que vous désirez, et jouer le nombre de scénarios que vous souhaitez. De telles situations surgissent régulièrement dans presque tous les secteurs de l'espace impérial.

LES GEOTUILES

Une Geotuile est une carte représentant une partie de l'intérieur d'un Space Hulk. Quand ces cartes sont disposées ensemble correctement, elles forment un disposition à partir de laquelle un plan peut être construit. L'ensemble des Geotuiles dans Deathwing sont numérotés de 1 à 10 pour vous aider à les choisir au hasard, et pour concevoir un plan.

Un joueur génère aléatoirement un nombre de 1 à 10, puis prend la tuile correspondante et la place sur la table. Le deuxième joueur génère ensuite un autre numéro correspondant à une tuile non utilisée, et place la tuile de telle sorte qu'au moins un couloir de cette tuile relie un couloir de celle qui est déjà sur la table. Et ainsi de suite, chaque joueur prend à son tour une tuile de cette façon, jusqu'à ce que huit tuiles soit utilisées.

Les tuiles peuvent être placées de telle sorte qu'elles ne se chevauche pas. Notez que les flèches imprimées sur les tuiles sont seulement employées pour le jeu solo « Cloud Runner's Last Stand ». Elles ne jouent aucun rôle dans les scénarios de générateur de mission.

LES SCENARIOS

Lancez un D6 et reportez-vous au tableau ci-dessous pour savoir quel scénario vous allez jouer. Une explication complète de chaque scénario apparaît dans le *générateur de scénarios de missions.*

TABLE DE SCENARIO	
D6	Mission
1	Reconnaissance
2	Etablissement d'un périmètre
3	Périmètre Défensif
4	Raid
5	Evasion
6	Recherche et destruction

LES FORCES SPACE-MARINES

Le joueur Space-Marine et ses forces doivent être choisis en utilisant la méthode présentée dans la section *liste* des *Groupes Terminator*, de ce livret. Pendant que le joueur Space-Marine sélectionne ses force, le joueur Genestealer met en place les éléments du jeu, selon l'assemblage réalisée avec les geotuiles.

Après la mise en place du plateau de jeu, le joueur Space-Marine devra ajouter deux couloirs de cinq cases de longs, s'il le peut. Ce sont les zones de déploiement des Space-Marines. Tous les autres couloirs ouverts du plateau peuvent être utilisés, en tant que points d'entrée des Genestealers.

LES FORCES DES GENESTEALERS

Lancez un D6 et reportez-vous à la table des forces Genestealers pour déterminer la taille de la force des Genestealers. Le tableau fournit l'information sur les pièces suivantes:

Renforts: C'est le nombre maximal de Blips que le joueur Genestealer peut recevoir à chaque tour, bien qu'il est le droit de prendre moins que ce nombre, ou même de ne prendre aucun renforts.

Total des blips: C'est le nombre total de blips (et non de Genestealers) que le joueur Genestealer peut utiliser au cours du scénario. Le joueur Space-Marine doit garder une trace du nombre de blips que le joueur Stealer a utilisé, que ce soit sur un morceau de papier ou sur la feuille de liste prévue à la fin de ce livret.

TABLE DES FORCES GENESTEALERS		
D6	Renforts	Total de blips
1 - 2	2	20
3 - 4	2	25
5 - 6	3	30

BLIPS D'EMBUSCADE

Le joueur Genestealer peut employer jusqu'à quatre blips d'embuscade dans chacun de ces scénarios. Les blips d'embuscade ne comptent pas dans le nombre de blips total, que le joueur de Genestealer peut employer.

COMMENCEMENT DU JEU

Le joueur Space-Marine doit mettre en place ses forces en commençant par les cases les plus reculées de ses couloirs de déploiement, à moins que le scénario du briefing ne lui dise de faire autrement. Il peut employer l'un ou l'autre, ou les deux secteurs de déploiement, du moment que tous les membres d'un Escadrons, sont placés sur le même secteur. Les Escadrons ne peuvent pas séparer leur membres, et se déployer dans différents secteurs.

Si les Space-Marines sont trop nombreux pour tenir dans les zones de déploiement, ajouter des sections de couloirs droites à ces zone de déploiement, pour permettre à tous les Marines de ce mettre en place. Si vous n'avez pas assez de sections disponible pour le faire, dans ce cas, déployer les Marines sur les cases devant la zone de déploiement.

Vous pouvez alors commencer le premier tour du jeu. Notez que le joueur Genestealer n'a jamais aucunes forces de départ dans ces scénarios.

GENERATEUR DE SCENARIOS DE MISSIONS

1 : RECONNAISSANCE

Les larges balayages d'un scanner peuvent vous dire beaucoup de choses sur la disposition d'un vaisseau, et même localiser les concentrations de formes de vie. Cependant, Il ne pourra pas vous dire ce que sont ces formes de vie, ni combien d'entre elles sont à bord. Pour des informations plus détaillées, vous avez besoin d'aller jeter un oeil par vous-même.

Souvent, une petite unité de Marines est téléportée dans le vaisseau pour enquêter. La plupart du temps, elle sera en mesure de faire face à tout ce qu'elle trouve sur place. Si elle rencontre une opposition sérieuse, elle sera téléportée de nouveau vers le patrouilleur avec lequel elle est venue, jusqu'à ce qu'un plan soit préparé pour faire face à quiconque - ou quoique ce soit – est sur le vaisseau.

Objectifs

Les Marines doivent découvrir ce qui a causé la perte de contact avec le vaisseau. On ne s'attend pas à ce qu'ils engagent de dur combat, et s'ils se heurtent à une opposition sérieuse, ils doivent s'échapper.

Règles spéciales

Les Space-Marines sont supposés avoir été téléporté en toute sécurité sur le vaisseau, et se sont regroupés sur leur couloir de déploiement Le joueur peut ensuite téléporter ses figurines Space-Marines en sécurité, mais seulement après que la cinquième figurine Genestealer ait été placé sur la carte. Les Marines ne peuvent pas sécuriser les zones d'entrée au cours de cette mission., mais le joueur Stealer peut utiliser des blips d'embuscade.

Victoire

Le joueur Space-Marine gagne en apercevant au moins un Genestealer, puis en mettant son escadrons en sécurité sans perdre plus d'un seul marine. Le joueur Genestealer gagne en tuant deux marines ou plus.

2 : ETABLISSEMENT D'UN PERIMETRE

La plupart des vaisseau de patrouille Impérial peuvent porter une ou plusieurs torpilles d'abordage. La procédure standard lors du lancement d'une offensive, est d'employer ces torpilles pour débarquer des escadrons de Terminators, avec l'ordre de former une aire défensive, dans laquelle les forces supplémentaires peuvent être transportées sans risque d'attaque.

Objectif

Le joueur Space-Marine doit établir un périmètre défensif.

Règles spéciales

Le joueur Space-Marine peut sécuriser les entrées des Genestealers et le joueur Genestealer peut utiliser des blips d'embuscade.

Victoire

Le joueur Space-Marine doit sécuriser les quatre zones d'entrée des Genestealers, les plus proches de ses zones de déploiement. Le joueur Genestealer doit l'en empêcher. Si deux ou plusieures zones d'entrée sont à égale distance de ses zones de déploiement, le joueur Space-Marine doit indiquer à haute voix, avant que le jeu commence, quelles sont celles qu'il sécurisera.

3 : PERIMETRE DEFENSIF

Les Genestealers lancent souvent de furieuses contre-attaques pour franchir le cordon de troupes, autour d'un périmètre défensif. S'ils ne peuvent pas le briser, ils savent que les renforts qu'ils vont tenter de déployer, devrait être facilement en mesure de l'anéantir.

Objectifs

Les Space-Marines doivent stopper les Genestealers pour préserver leur périmètre défensif.

Règles spéciales

Le joueur Space-Marine met en place ses couloirs d'entrée normalement, mais peut déployer ses forces partout sur la carte.

Au début de cette mission, le joueur Space-Marine peut choisir quatre zones d'entrée de Genestealer qu'il pourra sécuriser. Dans cette mission, on ne permet pas aux Marines de sécuriser toutes les entrées des Genestealers.

Dans cette mission, le joueur Genestealer ne peut pas utiliser de blips d'embuscade.

Ajouter +10 au nombre total de Blips des forces Genestealer.

Victoire

Le joueur Genestealer gagne en plaçant un Genestealer sur un des couloirs d'entrée des Space-Marines. Le joueur Space-Marine gagne en empêchant le Joueur Genestealer d'atteindre son objectif.

4 : RAID

Les Mages sont des Genestealers hybrides de quatrième génération, qui ont de puissants pouvoirs psychiques. Ils sont généralement placés dans un profond sommeil dans des chambres cryogéniques, pour la durée de tout leur voyage dans l'espace, car ils ne vivent pas aussi longtemps qu'un pur Genestealers. Souvent une force Space-Marine sera envoyée pour les détruirent, avant qu'ils ne puissent être réveillé.

Objectifs

Les réservoirs cryogéniques de la salle de contrôle (geotuile 10) détiennent les mages de la force d'invasion des Genestealers. Les Space-Marines doivent les détruire pour gagner.

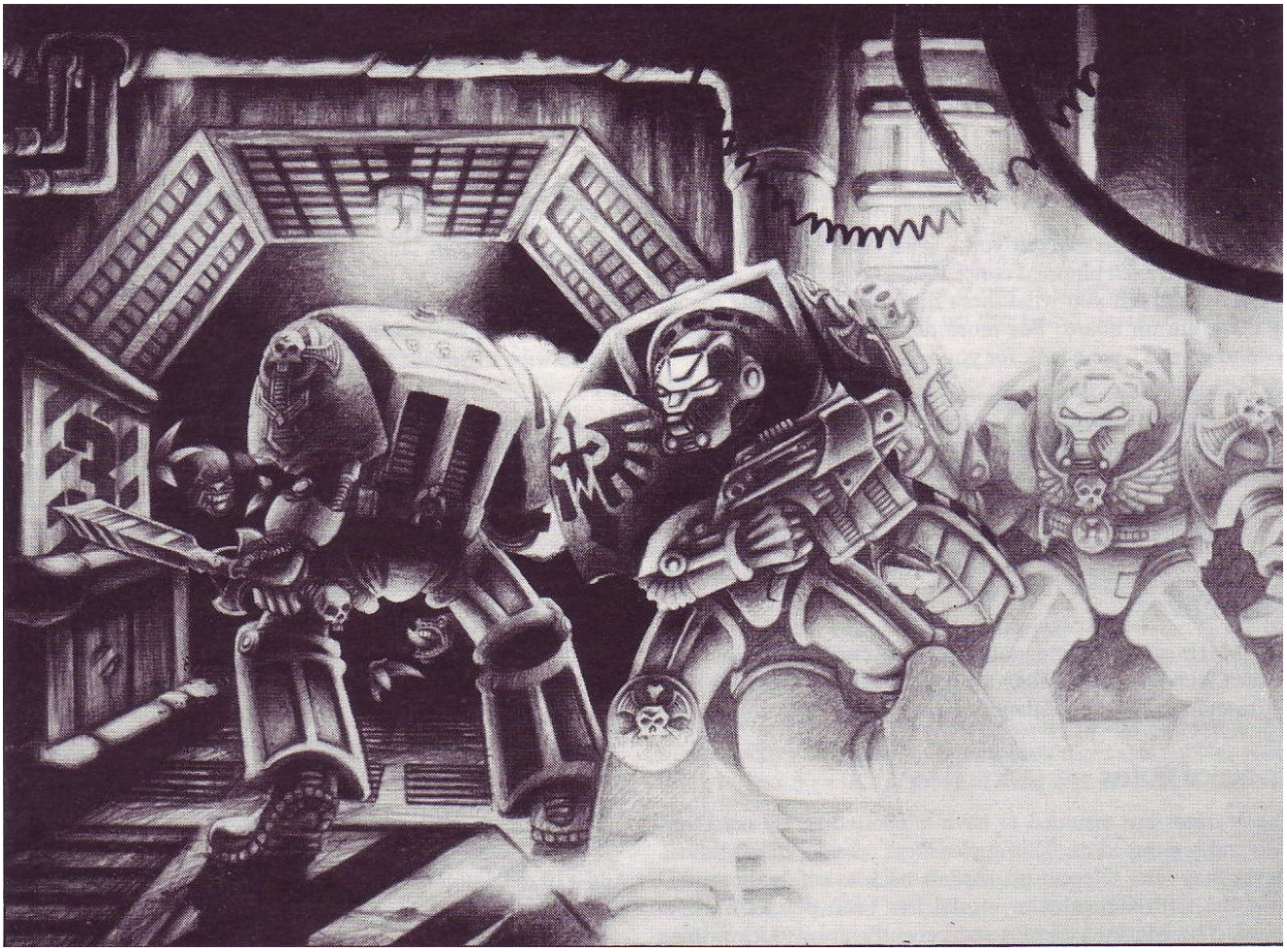
Règles spéciales

Le joueur Genestealer doit mettre en place la geotuile 10, si ce n'est pas déjà fait. En outre, il peut utiliser des blips d'embuscade pour cette mission.

Les Space-Marines peuvent sécuriser les zones d'entrée des Genestealers, au cours de cette mission.

Victoire

Le joueur Space-Marine doit détruire les réservoirs cryogéniques (voir *Nouvelles fonctionnalités*) dans la salle de contrôle, afin de gagner. Le joueur Genestealer gagne en empêchant les Space-Marines, d'atteindre leur objectif.



5 : EVASION

Les Forces Space-Marines, se retrouvent souvent coupés en profondeur derrière les lignes ennemies, où les rayonnements provenant des moteurs et les systèmes électriques du vaisseau, interfère avec les circuits de téléportation des Marines. Dans ces circonstances, les Space-Marines doivent se frayer un chemin vers une zone où ils peuvent être téléportés en toute sécurité.

Objectifs

Le joueur Space-Marine doit s'échapper avec au moins la moitié de ses forces. Malheureusement, le seul endroit où les circuits de téléportation peuvent fonctionner, est la salle de contrôle (geotuile 10).

Règles spéciales

Le joueur Genestealer doit mettre en place la geotuile l0. En outre, il peut utiliser des blips d'embuscade, pour cette mission.

Les Space-Marines ne peuvent se téléporter que s'ils sont dans une case de la salle de contrôle, sur la geotile 10.

Les renforts des Genestealers sont limitées à un par tour, peu importe ce qui est dit sur la table des Forces Genestealers. Rappelez-vous, le joueur Genestealer doit quand même lancer un dé pour déterminer le nombre total de blips dans sa force de Genestealer, sur cette table.

Les Space-Marines peuvent sécuriser les zones d'entrée des Genestealers, cours de cette mission.

Victoire

Le joueur Space-Marine doit téléporter en sécurité, au moins la moitié (arrondi au supérieur) des Forces engagées. Le joueur Genestealer gagne, en empêchant les Space-Marines d'atteindre leur objectif.

6 : RECHERCHE ET DESTRUCTION

Une fois qu'un périmètre défensif a été mis en place, les Space-Marines opèrerons par des avancées offensives pour nettoyer le vaisseau de l'infestation des Genestealers. Les Genestealers survivants tenteront de vendre chèrement leur vie, en montant des vagues d'attaques suicidaires, conçus pour tuer autant de Marines que possible.

Objectifs

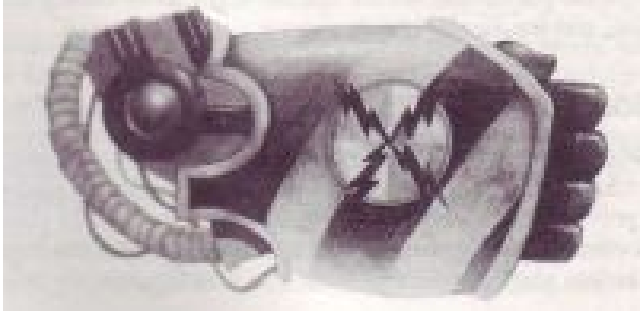
Le joueur Space-Marine doit sécuriser l'ensemble du plateau de jeu ou éliminer tous les Genestealers.

Règles spéciales

Le joueur Genestealer peut utiliser des blips d'embuscade.

Victoire

Le joueur Space-Marine doit sécuriser tous les points d'entrée ou éliminer l'ensemble des forces Genestealers. Le joueur Genestealer doit éliminer tous les Marines.



GENERATEUR DE MISSION DE CAMPAGNE

Ce jeu de campagne, couvre une opération Space-Marine complète, pour nettoyer un vaisseau spatial infesté de Genestealers, en liant ensemble tous les scénarios du *Générateur de Missions* excepté *l'évasion*. Un joueur commande une force importante de Space-Marines choisies parmi la liste des forces Terminator. L'autre joueur commande les Genestealers.

LES FORCES SPACE-MARINES

Comme dans les scénarios normaux de générateur de missions, les joueurs doivent chacun, secrètement, faire une offre pour la force Space-Marine, et le joueur qui fait la proposition la plus basse obtient de jouer les Marines. Cependant, dans le jeu de campagne, les joueurs peuvent enchérir jusqu'à 125 points pour la force Space-Marine (plutôt que jusqu'à 50).

Celui qui fait la proposition la plus basse, doit maintenant acheter ses force Space-Marines. Il peut acheter un certain nombre d'escadrons, tant que leurs valeurs totales de points, ne dépasse pas le montant de son offre et que la force comprenne au plus, un seul capitaine. Il devra soigneusement enregistrer sa force sur une feuilles de papier.

Les forces que le Space-Marine sélectionne, représente tous les hommes dont il dispose pour l'ensemble de la campagne. Au début de chaque scénario, il peut choisir n'importe quel nombre d'escadrons de ceux qu'il a à sa disposition. Cependant, une équipe ne peut pas être sélectionné si l'un de ses membres a pris part, dans le dernier scénario joué.

Après chaque scénario, le joueur Space-Marine doit mettre à jour le registre de ses forces principales, en notant les victimes des escadrons qui y ont pris part. Les munitions et les points psi de l'Archiviste, sont automatiquement reconstituées à la fin de chaque scénario. Si une équipe est utilisée dans un futur scénario, elle ne peut utiliser que les membres qui sont encore en vie. Néanmoins, le joueur Space-Marine est autorisé à défaire ses escadrons et redistribuer leurs membres parmi les autres équipes qui ont subi des pertes, du moment qu'il n'y a pas d'escadron composée, avec plus de cinq Marines.

Par exemple, l'escadron A vient de terminer un scénario et a été réduit à un sergent et un soldat Space-Marine, les escouades B et C ont chacun perdu un Space-Marine. Le joueur Marine décide de défaire l'escadron A, donnant le sergent à l'escadron B et le soldat Space-Marine à l'escadron C. Notez que les escadrons B et C ne seront pas disponible pour le scénario suivant, puisqu'ils contiennent maintenant des membres de l'escadron A, qui ont pris part au dernier scénario.

LES FORCES GENESTEALERS

Le joueur Genestealer peut faire entrer deux blips de renfort par tour et dispose d'un total de 125 blips, à utiliser au cours de toute la campagne. Le joueur Space-Marine doit garder une trace du nombre de blips que le joueur Genestealer utilise dans chaque partie, et quand celui-ci atteint 125, le joueur Genestealer ne peut plus faire entrer de renforts, ni dans ce scénario, ni dans un futur scénario.

GAGNER LA CAMPAGNE

Le joueur Space-marine gagne la campagne s'il remporte le scénario *Recherche et Destruction*. Le joueur genestealer gagne en brisant les forces Space-Marines. Les forces Space-Marines sont brisées si il n'y a plus de Marines disponibles pour prendre part à un scénario, soit parce qu'ils sont tous morts, soit parce qu'ils ont tous été utilisés dans le scénario précédent. Notez que le joueur Space-Marine doit, s'il le peut, allouer au moins un escadron pour prendre part à chaque scénario.

LES SCENARIOS

Les joueurs doivent jouer les scénarios suivants, dans l'ordre indiqué. Utilisez les geotuiles pour créer le plateau de jeu, pour chaque scénario, sauf si indiqué autrement. Les règles supplémentaires suivantes s'appliquent à chaque scénario, quand ils sont joués, dans le cadre d'une campagne.

Reconnaissance

La Téléportation est au mieux, une entreprise risquée. Les erreurs se traduisent souvent par la matérialisation d'un Marine au sein d'un objet solide, qui est toujours fatale. Rouler 2D6 par Marine qui est téléporté. Sur un résultat de 2, le Marine est tué par une erreur de téléportation. Les accidents subies par les Marines au cours de la téléportation ne comptent pas comme des victimes, en ce qui concerne les conditions de victoire pour ce scénario. (Lancez seulement les dés, pour les victimes d'une téléportation à bord d'un vaisseau, infesté par des Genestealer, jamais quand il s'agit d'un retour au vaisseau de commandement.)

Le Joueur Marine ne peut pas choisir de téléporter ses Marines dans le vaisseau pour cette étape de jeu, car cela est considéré comme trop dangereux pour plusieurs raisons. Les Marines ne peuvent se téléporter à bord du navire, qu'un seul à la fois, et seulement dans des zones non protégées. Aussi, il y a un moment de désorientation, immédiatement après la matérialisation. De ce fait, sans l'élément de surprise, les Marines téléportés tardivement à bord du vaisseau serait certainement et immédiatement tué par des Genestealers alertés.

Lorsque ce scénario est terminé, procéder à la mise en place du scénario *Etablissement d'un périmètre*.

Etablissement d'un périmètre

Si le Space-Marine perd ce scénario, il doit être rejoué. S'il est joué plus d'une fois, le joueur Space-marine peut choisir d'utiliser le même plateau de jeu ou d'en générer un nouveau. Continuez à jouer le scénario jusqu'à ce que le joueur Space-Marine réussisse à gagner, ou que ses forces soit brisées, ou à court de torpilles d'abordage. Si les Space-Marines remporte ce scénario, passez au scénario *périmètre défensif.*

Le joueur Space-Marine a un total de quatre torpilles d'abordage, chacune d'elle peut être utilisé pour transporter 5 Marines. Chaque torpille ne peut être utilisé qu'une seule fois par campagne. Si le joueur Space-Marine perd ce scénario et doit le rejouer, il ne peut utiliser que ses torpilles restantes. S'il ne lui en reste aucune, il perd la campagne.

Périmètre défensif

Utilisez la même carte qui a été utilisé pour la mise en place du scénario *Etablissement d'un périmètre*. Au lieu de choisir quatre zones d'entrées de Genestealer à sécuriser, les quatres zones entrée qui ont été sécurisées à la fin du dernier scénario, restent ainsi pour ce scénario.

Le joueur Space-Marine doit enregistrer secrètement les escadrons qu'il va utiliser pour ce scénario. Le joueur Genestealer à alors l'option d'employer les forces qu'il a près du périmètre, pour monter une attaque, ou les maintenir dans sa réserve pour user les forces du joueur Space-Marine.

Si les Genestealers n'attaquent pas, les escadrons choisis par le joueur Space-Marine ne peuvent pas être employés dans un autre scénario, car ils doivent rester en service pour garder le périmètre.

Si le joueur Genestealer attaque, le scénario est joué en utilisant les règles normales. Les survivants Space-Marines retournent dans la réserve, car les marines savent que les forces locales de Genestealers, ont été dépensées dans l'attaque.

Dans tous les cas, le joueur Genestealer ne reçoit pas les 10 blips supplémentaires mentionnées dans le générateur de missions (en dehors de la campagne).

Si le joueur Space-Marine perd le scénario, il perd aussi un escadron supplémentaire de ceux placées sous son commandement, qui n'ont pas pris part dans le scénario. Cela représente les Marines qui ont été tués par les Genestealers dans sa zone arrière. Le joueur Space-Marine peut choisir, qu'elle équipe est perdue. On passe ensuite au scénario *Raid*.

Raid

Le joueur Space-Marine doit monter cette opération aussi rapidement que possible, autrement les Mages se réveilleront avant qu'il puisse la terminer. Plus il emploiera d'escadrons, plus le scénario sera long, et plus la possibilité des Mages de partir sera grande. Pour représenter cela, lancez un D6 quand une Space-Marine voit les réservoirs cryogéniques pour la première fois. Si le jet de dé est plus petit que le nombre d'escadrons que le joueur Space-Marine a choisi pour le scénario, les Mages sont loin, et les Space-Marines perdent automatiquement le scénario.

Un Space-Marine peut être téléporté en sécurité, depuis l'une des cases de ses zones d'entrées. Continuer à jouer ce scénario jusqu'à ce que tous les Space-Marines soient morts ou téléportés en sécurité.

Si le joueur Space-Marine perd ce scénario, Les Mages Genestealers sont réveillés et capables d'utiliser leurs pouvoirs psychiques pour perturber les attaques des Space-Marines. Cela est représenté par les règles suivantes:

1. Le joueur Space-Marine doit soustraire trois points de commandement qu'il reçoit à chaque tour et dans tous les scénarios futurs.
2. Le temps qu'il doit remplir à chaque tour est réduit d'une trentaine de secondes, dans les scénarios futurs.
3. Le nombre de points psi disponibles à tout Archiviste est réduit de 50%, dans tous les scénarios futurs.

Une fois le scénario terminé, passez immédiatement au scénario *Recherche et destruction.*

Recherche et destruction

Ce scénario doit être joué jusqu'à ce que le joueur Space-Marine gagne ou que les forces Marines soient détruites. Si les Marines gagne ce scénario, ils ont gagné la campagne, tandis que si les Genestealers gagne et que les forces Space-Marines sont détruites, les Genestealer gagne la campagne. Si les Genestealers gagne le scénario sans détruire les Marines, le scénario doit être rejoué, en utilisant un nouveau plateau de jeu.

DEATHWING

REGLES EN SOLITAIRE

JEU EN SOLITAIRE

Ces règles peuvent être utilisés pour jouer, à n'importe quel scénario publié pour Space Hulk, mais en solitaire. Il suffit de choisir une mission, mettre en place le plateau de jeu et placer les Space-Marines normalement. Vous jouez les Space-Marines et n'avez pas à utiliser la minuterie. Vous gagnez en réalisant les conditions de victoire des Space-Marines. Les Genestealers sont contrôlées par les règles suivantes.

LES FORCES GENESTEALERS

Les Genestealers commencent le jeu avec le même nombre de blips et reçoivent les renforts normalement.

Placement des blips

Tirer les blips au hasard dans une coupe. Placer un Blip à chaque zone d'entrée, en commençant par la plus proche d'une zone d'entrée Space-Marines, puis la seconde la plus proche et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les blips soient placés. En cas d'égalité, vous choisissez dans quelle entrée vide la plus proche, les Blips doit être placés.
Les Blips ne sont jamais forcés d'attendre dans une zone d'entrée, mais peuvent entrer en jeu, même si un Space-Marine est à 6 cases. Ils ne peuvent toutefois être mis sur les zones d'entrée qui ont été sécurisés (voir les *Nouvelles Règles*). S'il y a plus de blips que de zones d'entrée, Les Blips excédentaires sont perdues.

Tous les blips sont ensuite retournés face visible et remplacés par le nombre approprié de figurines Genestealers, en suivant l'ordre, dans lequel, ils ont été placés. Si vous n'avez pas suffisamment de figurines, les Genestealers excédentaires sont perdus, et ne comptent pas comme des victimes dans les conditions de victoire. Les blips retourne dans la coupe, après avoir été remplacés par des figurines.

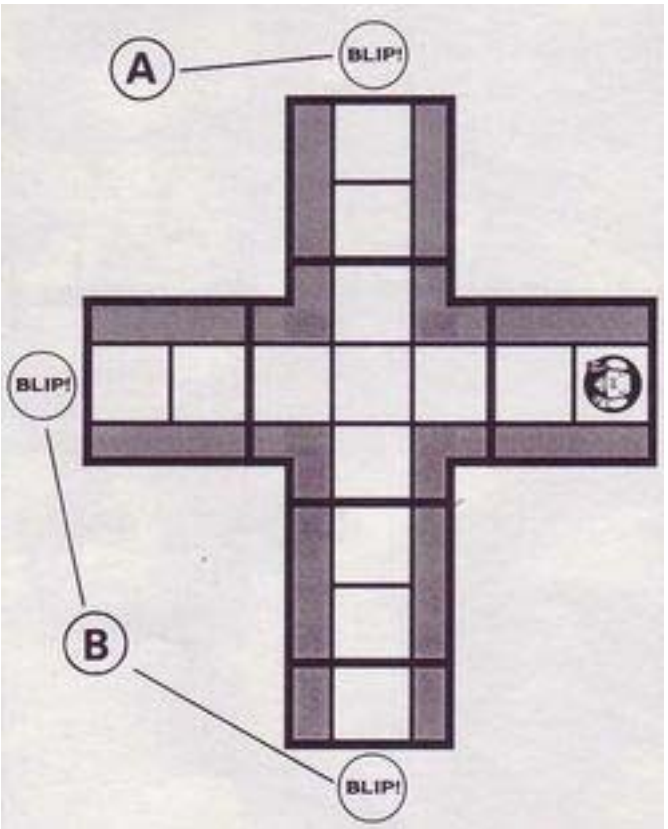
Placement des blips d'embuscade.

Si une mission permet l'utilisation de blips embuscade, mais ne précise pas quand ils doivent être déployés (comme pour *Last Stand Cloud Runner*), utilisez les règles suivantes. Si la mission vous indique quand utiliser les blips d'embuscade, suivre les règles ci-dessous pour le placement, mais ne lancez pas le dé pour déterminer les tours de placement.

Avant le début de votre premier tour, lancez un D6. Tirez le résultat du blips d'embuscade, au début de ce tour. Par exemple, si vous faites un 5, tirer un blips d'embuscade au tour 5.

Chaque fois que vous tirez un blip d'embuscade, il ne s'additionne pas aux blips de renfort que les Genestealers obtiennent pour ce tour. Par exemple, si les Genestealers ont normalement deux blips à chaque tour, ils n'ont plus qu'un seul blip de renfort au tour ou vous utilisez un blip d'embuscade.

Exemple de placement des blips

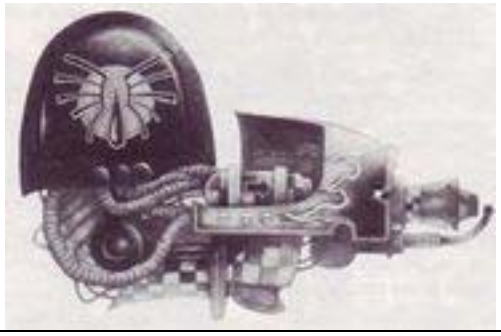


Le briefing de la mission donne aux Genestealers 3 Blips par tour. La zone d'entrée vers le haut de la section de la carte est a cinq cases de distance du Space-Marine. Le premier Blip est placé en (A). Les deux autres zones d'entrée sont à six cases de distance. Les deux autres Blips peuvent être placés dans ces zones d'entrée, dans n'importe quel ordre (B), Si les Genestealers ont seulement deux blips par tour, vous choisirez une des 2 zones d'entrées (B) ou placer le deuxième Blip.

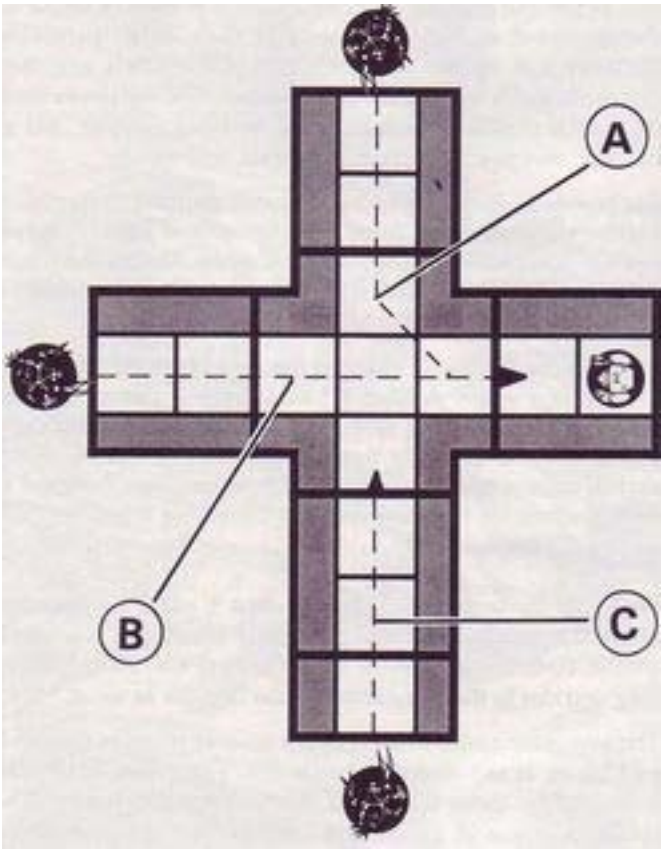
Après avoir retourné le blip, regardez-le. Si c'est un Genestealer, placer une figurine, à exactement 6 cases de distance, à partir d'un Space-Marine (comptez l'itinéraire le plus court), dans une case qui n'est pas dans la LDV du Space-Marine. Si aucune case n’est libre, le Genestealer est perdu.

Si le blip était autre chose qu'un Genestealer, soustraire -1 aux nombres de points de commandement que vous recevez au prochain tour (avec au minimum de zéro). Cela représente la confusion momentanée causée par l’écho fantôme. Dans les deux cas, remettez le blip dans la coupe, après l’avoir regardé.

Puis, lancez un D6. Vous devez tirer un autre blip d’embuscade en fonction du résultat du dé. Par exemple, si vous obtenez un 3, vous pourrez prendre un blip d’embuscade, le troisième tour suivant.



Exemple de mouvements de Genestealer



Les Genestealers en bas et sur le côté gauche, sont à 6 cases de distance du Space-Marine. L'autre se trouve à seulement 5 cases de distance, et se déplace en premier. Comme il peut attaquer le Space-Marine pendant ce tour, il le fait (A). Le Space-Marine n'est pas en état d’alerte et ne peut pas tirer. Le corps à corps est joué.

Les autres Genestealers peuvent maintenant agir. Celui sur le côté doit se déplacer vers le Space-Marine, parcequ’il est dans sa LDV au début du tour (B). Le Genestealer du bas, n'est pas dans la LDV du Space-Marine et ne peut pas l’attaquer pendant ce tour, alors il se déplace au plus prêt possible de lui, sans entrer dans sa LDV (C).

MOUVEMENT DES GENESTEALERS

Les Genestealers sont déplacés – une fois que tous les renforts aient été placés - un à la fois, en commençant par le plus proche d'un Space-Marine. En cas d'égalité, vous décidez de celui qui le plus proches, en commençant par ceux qui n’ont pas bougés.

Le déplacement des Genestealers est toujours, le chemin le plus court possible, vers le Space-Marine le plus proche, jusqu'à ce qu'ils soient dans une case adjacente. Il s’arrête alors et attaque le Space-Marine.

Toutefois, un Genestealer n'entrera pas dans la LDV d’un Space-Marine pendant son déplacement sauf s’il est en mesure de faire au moins une attaque pendant ce tour. Si le Genestealer ne peut pas la faire, il se déplacera aussi près que possible du Space-Marine, sans se révéler, et puis s’arrêtera. La seule exception à cette règle, est lorsque le Space-Marine à une LDV sur un Genestealer au début de son tour, ou sur une case d'entrée de renfort. Dans ces deux cas, le Genestealer doit avancer vers le Space-Marine le plus proche, même s’il ne peut pas l'attaquer.

CLOUD RUNNER'S LAST STAND

UNE MISSION SOLITAIRE

- Frères Guerriers, le circuit de balise du casque d'armure diffuse un signal du plus profond des entrailles du vaisseau, enfoui derrière cette entrée. C'est là que réside son corps parmi la foule de ses assassins, les pervertisseurs de nos clans.
- Assez de paroles, Cloud Runner. Nos ennemis attendent notre nettoyage de fureur. Les âmes du peuple cri à la vengeance.
- Ancêtres, donnez-nous vos bénédictions. Frères Guerriers, laissez l'éradication de la peste qui a frappé le peuple des plaines, commencer.

Cette mission solo est basée sur la lutte épique de la Compagnie des Dark Angels Terminator, pour cautériser la présence Genestealer, sur leur planète d'origine. À cette fin « Cloud Runner » est à la tête du fer de lance de la compagnie, composée des meilleurs guerriers, dans un effort, pour récupérer les restes de leur ami dans un vaisseau endommagé par des Genestealers. D'autres équipes vont suivre. À l'insu des Space-Marines, un autre Genestealer a fait un pas en avant, pour prendre temporairement le contrôle de la horde.

Le nouveau chef a réussi à amortir une grande partie du choc psychique résultant de la mort du patriarche. Si les Space-Marines réussissent à tuer ce Genestealer, le choc psychique de sa mort - encore aggravé par la résonnance psychiques de l'agonie du Patriarche – provoquera la désorientation et la désorganisation du reste de la horde: pour les Space-Marines, un ennemi facile à gérer. Aussi, pour atteindre le nouveau chef, les Space-Marines devront tué la majorité de la horde.

Comme son nom l'indique, cette mission est incroyablement difficile. Mais pour combattre en l'honneur du peuple, c'est une mort convenable.

L'Escadron de Space-Marines

Cloud Runner : Capitaine avec Storm-Bolter, Epée de puissance et gant Lance-grenade.
Weasel Fierce : Sergent avec Storm-Bolter et gant de puissance.
Lame Bear : Sergent avec cannon d'assaut (avec 3 chargeurs) et gant de puissance.
Bloody Moon : Sergent avec Lance-flammes (avec 1 recharge) et poing tronçonneur.
Wisdom Keeper : Archiviste, niveau 1 avec Storm-Bolter et hache de force.

Alternativement, vous pouvez sélectionner une équipe dans les Listes *Groupes Terminator* pour une valeur pouvant aller jusqu'à 20 points.

Les Genestealers

Les Genestealers n'ont pas aucune force déclarée sur le plateau de jeu, sauf sur la tuile 10 (voir ci-dessous). Voir les *règles spéciales* pour plus de détails, sur les renforts Genestealers.

L'Objectif

Remplir cette mission consiste à déplacer vos Marines à travers neuf plateaux de jeu, générées de manière aléatoire, puis tuer le chef Genestealer qui vous attend sur le dixième plateau. Pour mettre en place ces plateaux, suivre les procédures décrites à la suite.

Mise en place des plateaux

Plateaux 1-9

1. Choisissez aléatoirement deux geotuiles différentes comme décrit dans la section de G*énérateur de Mission*, de ce livre. Notez que chaque tuile, excepté la geotuile l0, à une entrée et une flèche de sortie en rouge. Si la geotuile 10 est tiré au hasard (la tuile sans issue) mettez là de côté pour le moment, et choisissez aléatoirement, une troisième tuile.
2. Placez les deux tuiles ouvertes comme décrits dans la section *Générateur de Mission*. mais assurez-vous que les couloirs contenant la flèche d'entrée sur la première tuile et la flèche de sortie sur la deuxième tuile ne sont pas bloqués.
3. Si la geotuile 10 a été généré, ajouter la maintenant. Encore une fois, assurez-vous que les couloirs mentionnés ci-dessus ne sont pas bloqués.
4. Réunissez les éléments du plateau, comme décrit dans le *Générateur de Mission*. Ajoutez un couloir de cinq case, à chacun des deux couloirs mentionnés dans l'étape 1.

Sur les neuf premières Geotuiles, vous devez placer votre équipe sur le couloir d'entrée (celui attaché à la flèche d'entrée, sur la première tuile) et qu'ils rejoigne le couloir de sortie (celui attaché à la flèche de sortie, sur le deuxième couloir). Le jeu s'arrête, dès que tous les Space-Marines qui ont survécu, sont dans le couloir de sortie. Toutes les figurines sont ensuite retirées et un nouveau plateau de jeu est généré. Les survivants doivent alors se frayer un chemin à travers le couloir de sortie suivant, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'ils atteignent le dixième plateau (voir ci-dessous).

Pour les plateaux de jeu de 1 à 9, les réservoirs cryogéniques sur la geotuile 10, représentent une cache d'armes rempli de lance-flammes et de munitions pour canon d'assaut. Un Space-Marine avec un Lance-Flammes ou un Canon d'assaut peut prendre des recharges supplémentaires pour un coût de 4 PA, par recharge. Le Space-Marine devra se trouver face à la cachette, pour pouvoir recharger.

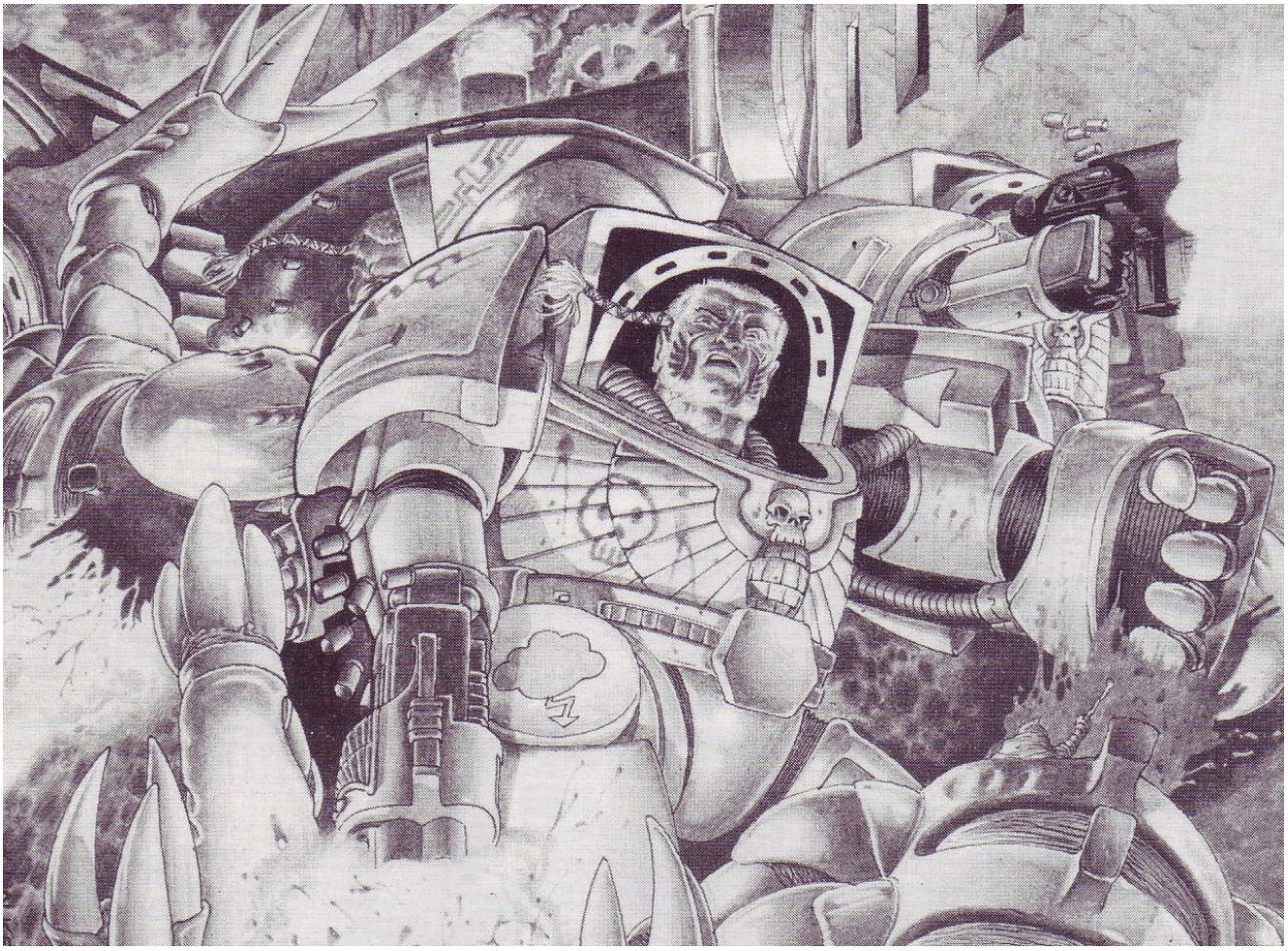
Un chargeur, peut être placé soit dans l'arme ou porté par le Space-Marine comme une pièce de rechange. Un Space-Marine peut porter un lance-flammes ou trois chargeurs de canons d'assaut tout au plus. Seuls les Space-Marines équipés de lance-flammes peuvent transporter une recharge lance-flammes, et seul les Space-Marines équipés de Canon d'assaut peuvent transporter une recharge de canon d'assaut. L'Armure des Terminators n'est pas conçu pour contenir des munitions d'autres armes, que celles dont il dispose.

Plateau 10, Pour mettre en place le dixième plateau de jeu, suivez les étapes 1 et 2 décrits ci-dessus. Ensuite si elle a été précédemment sélectionné ou non, fixer la geotuile 10, à la flèche de sortie de la deuxième tuile. Fixer un corridor de cinq cases, à la flèche d'entrée de la première tuile, comme d'habitude.

Ne mettez pas le marqueur Réservoirs Cryogéniques / Cache d'armes, dans la salle de l'impasse (geotuile 10). La salle est plutôt occupée par trois blips et le chef des Genestealers. Le chef est dans l'un des coins, le plus éloigné de la porte, et un Blip occupe chaque coin restant. Ces Genestealers doivent être placé lorsque la geotuile 10, est mis en place.

Quand les Space-Marines se déplacent sur la carte, les Genestealers dans la salle 10, passeront tous à l'attaque, comme décrit dans le jeu en solo. Le chef, cependant, restera en arrière et permettra aux autres de se sacrifier pour le protéger. Il se déplace de la même façon que les Genestealers normaux, mais seulement après que tous les autres Blips et Genestealers est bougés.

Vous devrez différencier le chef Genestealer du reste des Genestealer. Le chef possède 9 PA et attaque avec quatre dés au lieu de trois.



Règles Spéciales

Utilisez les règles de la section *Jeu en Solitaire*, ainsi que celle ci-dessous. Le joueur Space-Marine peut sécuriser les zones d'entrée Genestealer, cours de cette mission.

Renforts Genestealers

Lancez un D6 au départ de chaque tour Genestealer pour savoir combien de renfort, il reçoit.

TABLE DE RENFORTS GENESTEALER	
D6	Renforts
1	Rien
2	1 blip d'embuscade
3	1 blip
4	1 blip
5	2 blip
6	3 blip

Conditions de Victoire

Vous devez tuer le chef Genestealer pour gagner. Si vous le faites, le choc psychique, résultant de sa mort, en plus du choc encore persistant de la mort du patriarche, étourdira le reste de la horde, les rendant impuissants et désorientés - victimes faciles de votre justice vindicative. Il faudra beaucoup d'année d'un long et dur travail, mais le peuple de la plaine se lèvera à nouveau - les Dark Angels vont survivre.

Cependant, même si vous perdez, vous pouvez toujours défendre l'honneur du peuple et de votre Chapitre par le bien que vous avez fait. Gardez une trace du nombre de Genestealers que vous avez tuer et regarder votre score sur le tableau ci-contre.

TABLE DE RESULTATS DE LA MISSION EN SOLITAIRE	
Nombre de Genestealers tués	Résultat
0 - 20	Votre flagrante incompétence a apporté le déshonneur pour votre peuple et votre chapitre. Les noms de la société entière sont frappés des rapports du chapitre. Vos ancêtres déchirent vos esprits.
21 - 50	Vous avez été mauvais. Votre nom est une tache sur l'histoire de votre chapitre et sera maudit par toutes les générations de votre peuple.
51 - 75	Votre performance a été acceptable, mais rien de remarquable. La grande opportunité pour le rachat que vous a été accordée a été dilapidé. La médiocrité est presque aussi horrible que l'échec.
76 - 99	Votre échec a été noté, mais vos vaillants efforts vous ont fait honneur. Vous allez nous manquer.
100 +	Vos efforts héroïques apportent un grand honneur pour votre peuple et votre chapitre. Vos ancêtres peuvent se reposer tranquillement, après avoir obtenu gain de cause dans Deathwing. Votre exemple brillera à jamais comme une source d'inspiration pour vos frères de combat.

SQUAD:

CAPTAIN'S PERSONAL HERALDRY

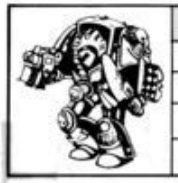
NAME	RANK	ARMAMENT

	FLAMER 1 AMMUNITION						FLAMER 2 AMMUNITION					
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
RELOAD	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6

	ASSAULT CANNON 1 AMMUNITION TRACK									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
RELOAD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
RELOAD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
RELOAD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

	ASSAULT CANNON 2 AMMUNITION TRACK									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
RELOAD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
RELOAD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
RELOAD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

GRENADE LAUNCHER AMMUNITION TRACK										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



MARINE PSI-POINT TRACK									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

GENESTEALER REINFORCEMENT TRACK									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Permission granted to photocopy for personal use.

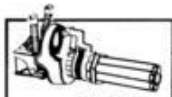
SQUAD:

CAPTAIN'S PERSONAL HERALDRY

NAME	RANK	ARMAMENT

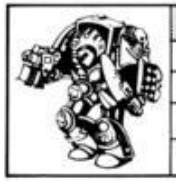
	FLAMER 1 AMMUNITION						FLAMER 2 AMMUNITION					
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
RELOAD	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6

	ASSAULT CANNON 1 AMMUNITION TRACK									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
RELOAD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
RELOAD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
RELOAD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



	ASSAULT CANNON 2 AMMUNITION TRACK									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
RELOAD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
RELOAD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
RELOAD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

GRENADE LAUNCHER AMMUNITION TRACK										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



MARINE PSI-POINT TRACK									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

GENESTEALER REINFORCEMENT TRACK									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Permission granted to photocopy for personal use.