

SPACE HULK



EXTENSION DES RÈGLES V3/V4 – 4.0

SOMMAIRE

Nouveaux Plateaux de Jeu.....	3	Autres Personnages.....	20
Nouvelles pièces du Jeu.....	4	Les Tyranides.....	21
Nouveaux Objets.....	6	Création de missions.....	24
Nouvel Arsenal.....	7	Les Pièces de SH 2014.....	26
La « Deathwing » des Dark Angels.....	10	MAJ des règles V4.....	27
Les Space Wolves.....	14	Les Conduits de Ventilation.....	28
Les Chevaliers Gris.....	18	Feuilles de Références.....	29



CREDITS

La présente règle par : <http://sh.chroniques.free.fr>
La règle de base de Space Hulk, voir ci-dessous :

Images : Couverture et Figurines tirés du site « <http://www.games-workshop.com> »

Par : Richard 'Hal' Halliwell. **Illustrations :** John Blanche, Alex Boyd, Rob Carey, Paul Dainton, Dave Gallagher, Neil Hodgson, Nuala Kinrade, Adrian Smith.
Conception Graphique : Carl Dafforn, Emma Parrington, Mark Raynor. **'Eavy Metal :** Fil Dunn, Neil Green, Darren Latham, Keith Robertson, Joe Tomaszewski, Anja Wettergren, Kirsten Williams. **Concepteurs de Jeu :** Alessio Cavatore, Robin Cruddace, Graham Davey, Andy Hoare, Jervis Johnson, Andrew Kenrick, Phil Kelly, Jeremy Vetock, Matthew Ward. **Équipe Hobby :** Dave Andrews, Nick Bayton, Mark Jones, Chad Mierzwa, Chris Peach, Stuart White. **Sculpture des Figurines :** Mike Anderson, Juan Diaz, Martin Footitt, Jes Goodwin, Colin Grayson, Mark Harrison, Alex Hedström, Matt

Holland, Neil Langdown, Alan Perry, Michael Perry, Aly Morrison, Trish Carden, Brian Nelson, Seb Perbet, Dale Stringer, Dave Thomas, Tom Walton, Jonny Ware.
Production & Reprographie : Simon Burton, Chris Eggar, Marc Elliott, Kris Jagers, John Michelbach, Melissa Roberts, Rachel Ryan, James Shardlow, Kris Shields, Ian Strickland, Madeleine Tighe. **Remerciements spéciaux à :** Tom Merrigan, Alan Merrett, Rick Priestley, Peter Gosling, Andy Hall, Tom Hibberd, Matthew Hutson, Mark Latham, Glenn More, Dom Murray, Gabrio Tolentino, Markus Trenkner, Adam Troke et Ted Williams.
Version Française : Philippe Beaubrun, Sébastien Delmas & Laurent Philibert-Caillat.
Merci à : Daniel Azis, Olivier Penacq & Nicolas Vebr.

Un Produit Games Workshop

Copyright © Games Workshop Limited 2009. Space Hulk, GW, Games Workshop, le logo Games Workshop, Citadel et le logo Citadel, 'Eavy Metal, l'Aigle Impérial à Deux Têtes, Space Marine, Tyrannide, Warhammer, 40K, Warhammer 40,000 et le logo Warhammer 40,000, White Dwarf et tous les autres noms, marques, logos, lieux, personnages, créatures, races et symboles de race, illustrations et images tirés de l'univers de Warhammer 40,000 sont ®, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2009, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous Droits Réservés.

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

www.games-workshop.com

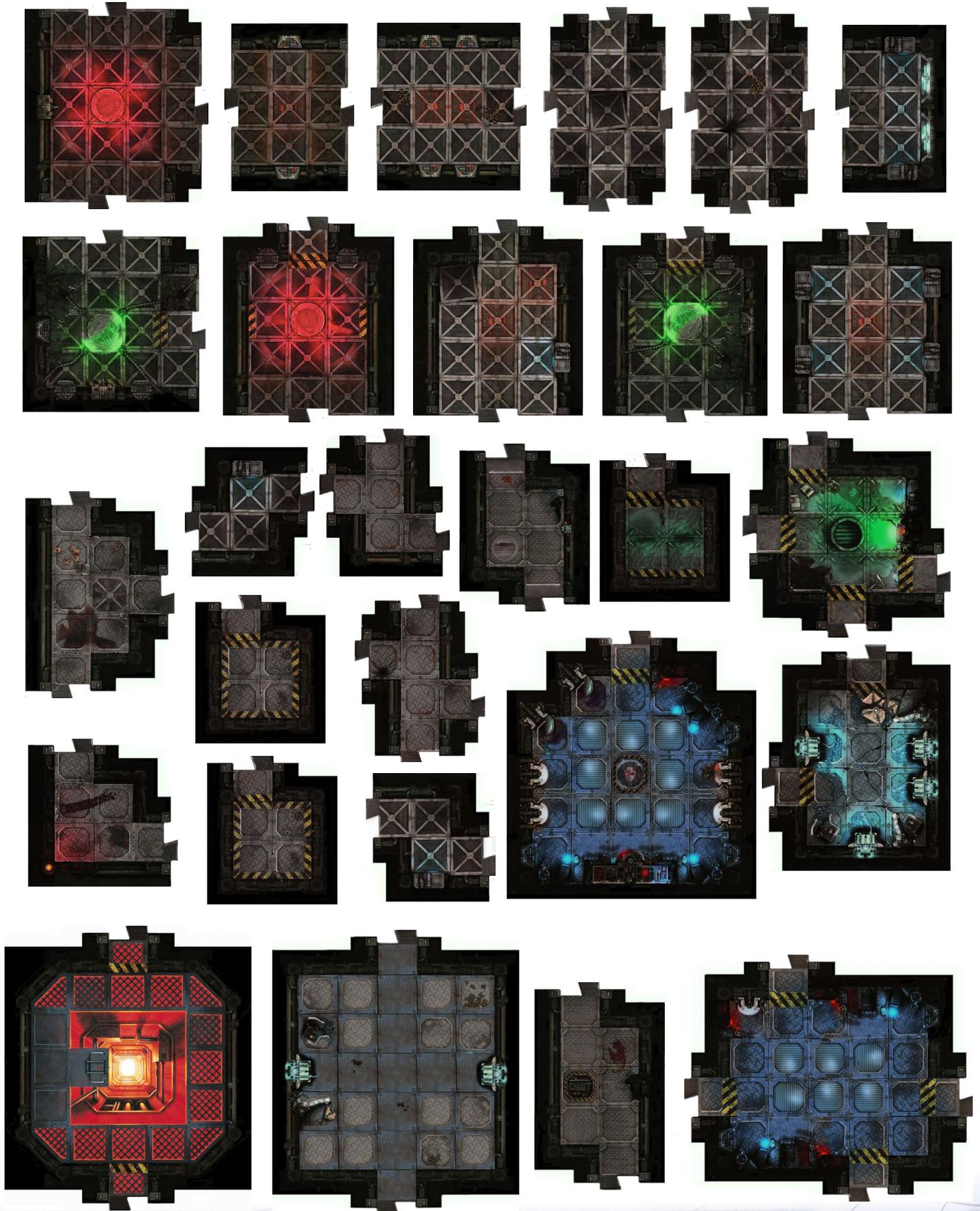
UK
Games Workshop,
Willow Rd,
Lenton,
Nottingham NG7 2WS

France
Games Workshop,
Europarc de Pichaury, BP 419,
1330, avenue J.G.G. de la Lauzière,
13 591 Aix-en-Provence - Cedex 3

Canada
Games Workshop,
2679 Bristol Circle,
Unit 3, Oakville, Ontario L6H 6Z8

NOUVEAUX PLATEAUX DE JEU

Voici un ensemble de nouveaux plateaux de jeu tirés de toutes les extensions et campagnes de la version 1 (1989-1991) de Space Hulk mais présentés ici avec le design de la version 3 de 2009.



Voici 4 plateaux inédits qui permettront d'enrichir vos scénarios et missions.



NOUVELLES PIÈCES DE JEU

Voici de nouvelles pièces de jeu permettant d'enrichir vos scénarios. Ces pièces existent dans les versions 1 et 2 de Space-Hulk et les premières extensions.

NOUVEAUX BLIPS

Les nouveaux Blips représentant 4, 5 et 6 Genestealers. Il y en a deux de chaque type. Ils suivent toutes les règles des Blips normaux de Space Hulk. (Achetez des blips originaux et les peindre).

Le joueur Genestealer doit prendre soin de convertir un Blip qui représente un grand nombre de Genestealers, dans un endroit où il y a assez de place pour mettre toutes les figurines. Si le Blip est converti dans un couloir trop étroit ou une impasse, vous perdrez immédiatement plusieurs figurines.

Notez que les figurines perdues lors de la conversion, ne comptent jamais pour les conditions de victoire, dans les jeux où le joueur Space Marine tente de tuer un certain nombre de Genestealers.



CONSOLE INFORMATIQUE

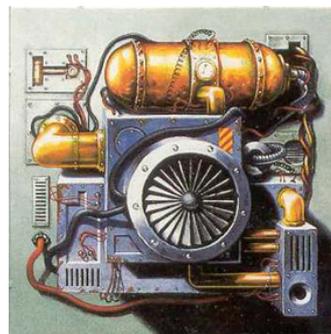
Toujours positionnées contre une paroi du vaisseau et fixée au sol, on ne peut pas la déplacer. Un Space Marine doit se trouver dans l'une des 3 cases face à la console pour l'utiliser. Il devra dépenser 4 PA pour y effectuer une action.



SYSTEME DE VENTILATION

Le système de ventilation assure l'alimentation, le recyclage et la circulation de l'air dans le Hulk. Il occupe 4 cases dans une pièce. Il est fixé au sol et ne peut être déplacé.

Les lignes de vue ne passent pas à travers lui. On peut lui connecter des bouteilles de toxines en dépensant 2 PA. Cela permet l'anéantissement des Genestealers par empoisonnement de l'atmosphère (les Space Marines sont protégés par leur armure Terminator).



ASCENSEURS

Quelques ascenseurs fonctionnent encore dans le Hulk, attention à la fermeture des portes !

Une fois la porte ouverte, un ascenseur peut être détruit sur le même lancé de dé que pour détruire une porte (6 sur 1D6). Si la porte de l'ascenseur est détruite, l'ascenseur fonctionne encore jusqu'à ce que lui-même soit détruit. Chaque fois qu'une porte d'ascenseur est ouverte, elle reste ouverte jusqu'à la fin du tour de ce joueur - elle se ferme alors automatiquement.

Une figurine ne peut pas finir son tour sur la case porte (si c'est le cas, elle est écrasé et meurt quand la porte se referme!). Si une arme à effet de section est utilisée contre une cible dans un ascenseur, lancez aussi le dé pour savoir si l'ascenseur est détruit.

BONBONNE DE TOXINES

Essentiellement utilisées pour diffuser un poison mortel dans tout le Hulk, au travers du système de ventilation.



Les Genestealers les ignorent totalement.

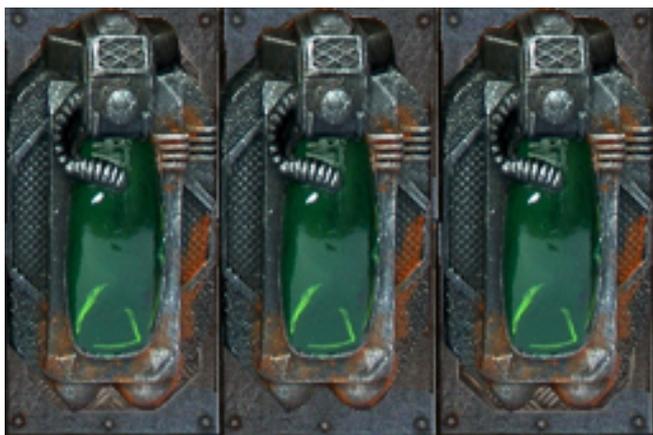
Ces bonbonnes d'agents micro-biologiques sont très lourdes. Les Space-Marines les portant ne peuvent pas se déplacer de plus de 4 cases par tour - indépendamment des PC.

Le Space-Marine portant une bonbonne ne peut pas utiliser ses armes, donc il ne lance pas les dés en combat au corps à corps, mais est simplement tué si le Genestealer obtient un 3 ou plus sur l'un de ses dés, sinon il reste en vie, avant la prochaine attaque.

Le Marine peut poser une bonbonne pour 1 PA / PC. Le ramassage d'une bonbonne coûte 2 PA / PC. Une fois que le Marine portant une bonbonne atteint le système de pompe à air, il dépense 2 PA / PC pour armer et fixer la bonbonne dessus. Les bonbonnes sont indestructibles.

RESERVOIRS CRYOGENIQUES

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 tenues en état de stase pendant des années, complètement épargnées par le passage du temps.



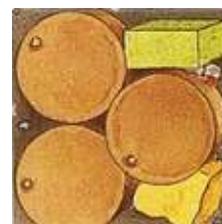
Les réservoirs cryogéniques bloquent les lignes de vues et le mouvement, même s'ils ont été détruits. Ils sont fixés au sol et ne peuvent pas être déplacés, mais peuvent être attaqués de la même manière que les portes (6 sur 1D6).

Retourner le pion « Réservoirs Cryogéniques » face contre terre, lorsqu'il est détruit.

CAISSES / BIDONS

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-flammes sur 2 ou plus. Lancez 1D6 pour chaque caisse dans la section ; elle est détruite sur un 6 et remplacée par un marqueur « Débris ». 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 bloquent pas la ligne de vue, ils gênent le mouvement. Il en coûte +1 PA supplémentaire pour entrer dans la case « débris ». Par exemple, un Marine utilise 2 PA pour avancer de l'avant dans une case débris, au lieu d'1 PA sur une case normale.

Toute arme de tir, sur une cible qui se trouve dans ou derrière une case débris, a une chance que son coup soit dévié par les débris. Si le Space-Marine touche la cible, le joueur Genestealer lance 1D6 (et vice-versa). 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 1D6 pour chaque case débris (et vice-versa).



Le joueur Genestealer ou Space Marine, 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 effet sur les autres types d'attaques. En outre, les débris ne peuvent pas être détruits ou déplacés plus loin.

PIÈGE

Le pion « piège » représente un trou dans un plancher, s'ouvrant sur un niveau plus bas. Le trou ne donne accès qu'à un seul niveau plus bas. Les pièges ne bloquent pas la visibilité directe. Un coup de Lance-flammes dans une section avec un piège n'affecte pas la section au-dessus ou au-dessous de lui. Les mêmes règles que les échelles s'appliquent pour les combats (*page 18 règle de Space Hulk V3*).

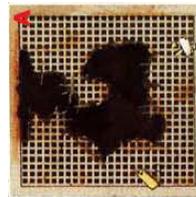
Space-Marine et Piège

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 », il dégringole directement en-dessous. Il reste orienté de la même façon que lorsqu'il est entré dans la case, mais perd tous les PA qui lui restait avant de tomber et ne pourra pas utiliser non plus, de PC. Toute figurine située dans la case en dessous est tuée que ce soit un Genestealer ou un Space Marine.

Genestealer et Piège

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 pour un coup de 1 PA. Le joueur Genestealer donne l'orientation qu'il veut à sa figurine, après avoir sauté ou grimper. Si un Space Marine se trouve en dessous, le Genestealer ne pourra pas tomber sur lui, mais il y aura combat au corps à corps comme avec les échelles (*page 18 règle de Space Hulk V3*).



Différents Haut de Piège

Différents Bas du Piège

NOUVEAUX OBJETS

Voici quelques objets supplémentaires pour enrichir vos scénarios, toujours provenant des premières versions de Space-Hulk. Se reporter à la règle de Space-Hulk V3 (*page 18*) pour les généralités concernant ces objets.

Space-Hulk Archive

Il s'agit d'un Terminal portable, contenant les données informatiques de tout ce qui concerne le vaisseau.



Lorsqu'un Space Marine pénètre dans la case où se trouve l'Archive, il peut l'accrocher à son armure grâce à une attache magnétique, sans dépenser de PA.

Contrôleur d'humidité du réacteur

Aussi appelé « Damping Control », cette console permet de contrôler et de régler le refroidissement du réacteur du Hulk. Sa destruction risque d'entraîner la destruction du réacteur lui-même. Elle est fixé sur une paroi du vaisseau. Cet objet peut être détruit, comme pour un tir contre un Genestealer, tir soutenu compris.



Balise de Téléportation Portable

Cet appareil portable permet aux Space-Marines Terminators de se téléporter rapidement sur la zone de combat, à condition qu'elle ne soit pas trop éloignée des bordures du Hulk.



Cette balise permet de téléporter en même temps tous les Terminators contigus au porteur de la balise. La téléportation vers le vaisseau de l'imperium coûte 4 PA (pour l'ensemble du groupe de Terminators).

Autres objets (non exhaustif)

Pour enrichir encore plus les scénarios, on peut inclure toutes sortes d'objets à récupérer, chargeurs, livres, armes, etc...



Ci-contre, différents chargeurs de munitions

NOUVEL ARSENAL

Les règles encadrées sont les règles officielles de Games Workshop sorties pour iPad, en anglais, en 2014. Ces règles concernant l'armement sont aussi applicables aux autres chapitres des Space Marines.

FULGURANT NEMESIS

C'est « le fulgurant » des Chevaliers Gris. Il est fixé sur l'un de leur avant-bras. Cela leur permet d'avoir la main libre pour saisir une lame Némésis à deux mains, et aussi, de tirer lors d'un corps à corps.

Les règles d'utilisation sont les mêmes que pour le fulgurant normal, excepté au corps à corps (en défense) où un Chevalier Gris peut aussi tirer avec son Fulgurant sans dépenser de PA supplémentaire, mais il ne lancera qu'un seul dé (résultat de 3 ou plus sur 1D6 pour tuer Genestealer, Hormagaunt ou Termagant). Il tirera au fulgurant au corps à corps au début ou après avoir frappé avec sa lame nemesis. Il ne pourra pas tuer un Genestealer Alpha ou un Rôdeur avec son fulgurant, au corps à corps.

Lors de l'attaque d'un Genestealer au corps à corps, il n'y aura pas d'ordre d'action du Chevaliers Gris, il pourra tirer en premier avec son fulgurant nemesis et frapper ensuite avec sa lame de force nemesis (utilisant tous les bonus possibles, attaque Psi comprise éventuellement, si le jet de dés du Genestealer est gagnant, il devra dépenser des points psi (même règle que l'archiviste). En cas d'égalité s'il n'a plus de points psi), il engagera un nouveau round avec son fulgurant nemesis et sa lame de force nemesis.

LES LAMES NEMESIS

Les lames de force nemesis permettent aux Chevaliers Gris de canaliser leur énergie psychique « poing d'acier » en une attaque de corps à corps mortelle. Elles se présentent sous plusieurs formes : Épée à deux mains, Glaive à une main utilisé par paire ou Hallebarde.

ÉPÉE ET GLAIVES NEMESIS

Épée et glaives utilisés par paire, permettent de faire une double attaque au corps à corps de face et avec un bonus de +1 sur le résultat du meilleur dé, mais il n'y aura qu'une seule parade, obligeant l'attaquant à relancer le dé ayant obtenu le meilleur résultat.

HALLEBARDE NEMESIS

La Hallebarde Némésis des Chevalier Gris, est une arme de force de combat au corps à corps. Elle bénéficie d'une allonge plus grande et pourra porter ses coups juste avant que l'adversaire ne les porte, mais ne bénéficiera pas d'une parade.

Ainsi un Chevalier Gris armé d'une hallebarde Nemesis reçoit un modificateur de +2 au corps à corps, en attaque de face.

LANCE MISSILE CYCLONE

Le Lance Missiles Cyclone est un rack de missiles monté sur le dos d'un Terminators avec un système de visée automatique intégré à son armure. Tirer au Lance Missile Cyclone coûte 1 PA / PC, et ne peut pas être jumelé avec une autre action. La portée de tir est illimitée.

Munitions

Un lance missiles cyclone peut tirer deux types d'ogives, Krak ou Frag. Un Space Marine équipé d'un lance missiles cyclone doit choisir le type d'ogive à tirer avant chaque tir, mais il a seulement assez de missiles pour tirer six fois au total (il tire deux missiles à la fois). Une fois que les six tirs ont été effectués, le lance missiles cyclone ne peut plus tirer et ne peut être rechargé. Nous recommandons d'utiliser les six pions incendiaires, fournis avec Space Hulk pour aider à garder la trace des dépenses de munitions, à moins que l'un de vos Space Marines soit déjà équipé d'un lance-flammes lourd (ou utilisez le tableau de contrôle de mon site).

Ogive Krak

Lors du tir d'une ogive Krak, un lance missiles cyclone peut cibler n'importe quel Genestealer, Tyranide visible ou porte. Lancer deux dés pour résoudre l'action de tir. Si l'un des dés obtient un score de 3 ou plus, la cible est détruite.

Ogive Frag

Lors du tir d'une ogive Frag, un lance missiles cyclone peut cibler toutes figurines visibles, portes ou cases vides sur une section, même occupées par un Space Marine. Une Ogive Frag affecte une section entière du plateau de jeu, qu'elle soit une simple section de couloir d'une case ou une salle entière. Quand un lance missiles cyclone tire une ogive Frag sur une case, porte ou figurine, lancez deux dés pour chaque figurine, blip ou porte dans la section (le cas échéant); la pièce est détruite si le score est 5 ou plus. Vous pouvez tirer plus d'une fois sur une section, si vous le désirez.

Ogive Frag et portes

Les portes peuvent être détruites par un tir de lance missiles cyclone, mais offrent toujours une mesure de protection. Une ogive Frag ne peut pas tirer à travers une porte fermée. Si une section qui prend un tir d'ogive Frag a des portes fermées, les cases au-delà des portes ne sont pas affectées par le tir, même si la porte est détruite à la suite du résultat du tir.



1



2



3



15



5



4



14

6

7



8



11

9

10



12

13



- 1. Lance Missile Cyclone
- 2. Narthecium
- 3. Canon Plasma Lourde
- 4. Gant Lance Grenades
- 5. Marteau à Ennemis
- 6. Hache de Givre
- 7. Hallebarde Caliban
- 8. Bouclier Enclume
- 9. Ecorcheur
- 10. Griffes de Loup
- 11. Fulgurant Némésis
- 12. Lame Nemesis
- 13. Hallebarde Nemesis
- 14. Crozius Arcanum
- 15. Incinérateur

CANON PLASMA

Les Canons Plasma tirent des impulsions d'énergie torrides qui vaporisent tout ce qui est pris dans l'explosion. Ce sont des armes anciennes et capricieuses, sujettes à des dysfonctionnements catastrophiques quand elles surchauffent.

Un Space Marine utilisera 2 PA pour tirer au Canon Plasma. Cela ne peut pas être combiné avec une autre action. Il n'y a pas de portée maximale lors du tir d'un canon plasma et il peut cibler toutes cibles visibles, figurine, porte ou case vide, même si ceux-ci sont dans une section occupée par un Space Marine.

Zone d'effet du Canon plasma

Le canon plasma affecte une section entière du plateau de jeu, qu'elle soit une simple section de couloir d'une case ou une salle entière. Quand un canon plasma tire sur une case porte ou figurine, lancez un dé pour chaque figurine, blip ou porte dans la section (le cas échéant); la pièce est détruite sur un jet de dé de 2 ou plus. Vous pouvez tirer plus d'une fois dans une section, si vous le désirez.

Canon plasma et les portes

Les portes peuvent être détruites par un tir de canon plasma, mais offrent toujours une mesure de protection. Un canon plasma ne peut pas tirer à travers une porte fermée. Si une section qui prend un tir de canon plasma a des portes fermées, les cases au-delà des portes ne sont pas affectées par le tir,

même si la porte est détruite à la suite du résultat du tir.

Canon Plasma et surchauffe

Les Canons plasma génèrent une énorme quantité de chaleur lors du tir, et sont connus pour exploser au milieu de la bataille. Notez le nombre de tir par Space Marine avec un canon plasma, à chaque tour. Il n'y a pas de danger si un canon plasma tire une seule fois, mais si un canon plasma tire plus d'une fois pendant le même tour, il y a une chance qu'une surchauffe critique se produira. Dans la phase du joueur Genestealer de chaque tour, celui-ci doit lancer un dé pour chaque Space Marine qui a tiré au canon plasma. Si le nombre de tirs du Space Marine au cours de ce tour a été plus importante que le résultat du dé, le canon plasma explose et le Space Marine qui en est équipé, est tué. En outre, le joueur Space Marine doit lancer un dé pour chaque figurine, blip ou porte ce trouvant sur la même section que lui, cette figurine, blip ou porte est détruite sur un résultat de 4 ou plus.

Canon plasma et BroodLord

Les Genestealers Alpha sont notoirement difficiles à tuer avec des attaques de tir énergétique. Comme avec le lance-flammes lourd, un canon plasma ne peut infliger qu'un seul jet de dé, ce qui signifie qu'il ne peut pas nuire à un BroodLord (Genestealer Alpha).

La même règle s'appliquera aux Rôdeurs.

NARTHECIUM

Le Narthecium est utilisé par les apothicaires pour distribuer une aide médicale d'urgence, y compris la chirurgie de traumatismes complexes, aux blessés. Le joueur Space Marine peut utiliser le Narthecium chaque fois qu'un Space Marine perd un combat au corps à corps, tant que ce Space Marine est situé sur une des 3 cases juste devant l'Apothicaire et dans sa ligne de vue (même si cette case est située en diagonale "dans un coin"). Pour utiliser le Narthecium, le joueur Space Marine lance un dé, sur un score de 1, 2 ou 3 le Narthecium a échoué à faire revivre le Space Marine et ce dernier est retiré du jeu. Sur un score de 4, 5 ou 6, cependant, le Narthecium a guéri avec succès le Space Marine, et celui-ci ne tient pas compte du score qui l'a tué, mais perd son statut d'état d'alerte (s'il était en état d'alerte) et peut être de nouveau attaqué.

L'autre fonction du Narthecium est de récupérer les glandes progénoïdes des frères tombés au combat, afin de créer de nouvelles recrues plus tard, les stocks s'épuisant, et de surveiller la pureté génétique de leur chapitre. Pour réaliser cette action l'Apothicaire devra se trouver contigu, de face ou de côté, mais pas le dos tourné, à la figurine du Space Marine mort, et devra dépenser 2 PA ou PC dans le même tour pour récupérer les glandes progénoïdes.

GANT LANCE-GRENADE

Le Gant Lance-Grenades est l'apanage des Capitaines Terminators. Pour ceux qui en sont équipés, c'est un gant de puissance spécial, incorporant un petit lance-grenades à tir rapide qui peut tirer une grenade pour un coût d'1 PA / PC, dans n'importe quelle case se situant dans l'arc de tir et la ligne de vue du Capitaine, à une distance maximum de 6 cases et minimum de 2 cases. Ses munitions sont limitées à 6 grenades.

Ce lance-grenades tire seulement des grenades Frag, qui affecte une section entière du plateau de jeu, comme le lance-flammes lourd, excepté que ses effets sont instantanés. Le joueur Space-Marine lance un 1D6 pour chaque figurine se trouvant dans la section visée. Genestealer, Hormagaunt ou Termagant sont détruits ou tués sur un résultat de 6. Genestealers Alpha et Rôdeurs ne pourront pas être touchés par ces grenades.

Notez bien que tous les capitaines ne sont pas équipés de gant Lance grenades, à vous de le définir avant le début de la partie ou si le scénario d'une mission le dit explicitement.

MARTEAU A ENNEMIS

C'est le marteau d'Arjac Poing de Pierre. Ce Marteau Tonnerre est d'un type particulier car il possède un système de téléportation incorporé lui permettant de revenir dans la main d'Arjac lorsque celui-ci le lance.

Il peut lancer son marteau à 2 cases minimum et jusqu'à une distance de 6 cases, et doit avoir une ligne de vue sur sa cible, il utilise 1 PA ou PC pour le lancer (sauf s'il est en garde). Sur un résultat de 5 ou plus avec 1D6, porte, Genestealer, Hormagaunt ou Termagant sont détruits ou tués. Le lancer ne pourra pas transpercer un Genestealer Alpha ou un Rôdeur.

En Garde, Arjac pourra lancer son marteau sans dépenser de PA et le lancera une seule fois sur chaque ennemi l'attaquant.

Au corps à corps, le marteau à ennemis ajoute un bonus de +1 sur le résultat de son dé, lorsqu'il se bat de face.

BOUCLIER ENCLUME

Le bouclier enclume est une dalle d'obstinite veinée d'Adamantium. C'est un bouclier tempête qui accorde à Arjac une attaque au corps à corps supplémentaire, ainsi il lance 2D6 au lieu d'un. Il bloque aussi les coups d'un ennemi l'attaquant par devant, ce dernier lance un dé de moins au corps à corps.

GRIFFES DE LOUP

C'est une variante des griffes éclair utilisées par les autres chapitres. Elles sont enchantées par de puissantes runes pour augmenter encore leur potentiel destructeur. Sur un Terminator Garde Loup celui-ci lancera 2D6 et aura un bonus de +1 au corps à corps de face. Mais un Chef de meute équipé de griffes de loup lancera 2D6 et aura un bonus de +2 (+1 pour vétéran et +1 pour Griffes de loup), et en cas d'égalité avec son adversaire, il gagnera le combat.

HACHE DE GIVRE

La frappe d'une hache de givre peut découper les armures, chair et os avec une égale indifférence.

Un Garde Loup équipé d'une hache de givre reçoit un bonus supplémentaire de +2 sur le résultat de son dé lorsqu'il se bat de face au corps à corps, mais il n'y a pas de parade avec cette arme. Un vétéran comme un Seigneur loup ou Chef de meute reçoit au total un bonus de +3 lorsqu'il se bat de face (+1 pour vétéran et +2 pour la hache de givre) et en cas d'égalité avec son adversaire, il gagnera le combat.

CROZIUS ARCANUM

Le Crozius Arcanum est le symbole du pouvoir et de l'autorité des Chapelains Space Marines. C'est aussi une arme énergétique, semblable à une masse d'arme. Il suit les mêmes règles que l'épée de puissance. Ainsi, il peut parer une attaque, ce qui oblige l'adversaire à relancer le dé ayant obtenu le meilleur résultat.

INCINERATOR

L'Incinérateur est une version modifiée du lance-flammes lourd, car il est prévu pour fonctionner avec un carburant imprégné d'énergie psychique. L'arme actionnée projette un torrent incandescent de flammes bleues à très haute température. Ainsi, à chaque tir, le Terminator dépensera 2 PA / PC. Les Tyranides seront détruits sur 2 ou plus.

Le Rôdeur et l'Alpha ne subissent pas de dégât dans les flammes, mais si le chevalier gris utilise 1 point Psi pendant le tir, Tous les Tyranides subiront l'attaque psychique et resteront momentanément paralysés pendant 1 tour. Si le Rôdeur ou l'Alpha sont en dehors des flammes, il ne pourront pas les traverser, mais ne subiront aucun dégât dans le feu, excepté le blocage.

ECORCHEUR

Cette arme est utilisée par les Termagants et tire un essaim d'insectes fousseurs voraces. Ces insectes dépenseront toute leur énergie vitale en quelques secondes, perçant les armures, les chairs et les os de la proie visée. Elle a une portée de 12 cases maximum. Tirer avec un écorcheur coûte 1 PA au Termagant. Il lance 2D6 pour résoudre le tir. Pour tuer un Terminator, l'un des dés devra afficher obligatoirement un 6 et l'autre dé, un 5 ou 6.

On considère que les Space Marines équipés de bouclier Tempête ou autre, bénéficient d'une protection contre un tir de face seulement. Le joueur Tyranides relancera le plus fort des 2 dés.

LA "DEATHWING" DES DARK ANGELS

L'arrivée de nouveaux chapitres, permet à Space Hulk d'élargir la richesse stratégique et tactique du jeu, par l'introduction d'armes et de capacités nouvelles pour les Space Marines, mais aussi pour les Tyranides, tout en cherchant à garder les spécificités de chaque codex, en les adaptant à la version 3. La "Deathwing" regroupe les meilleurs guerriers de la première compagnie des Dark Angels. Nous allons voir maintenant quelques personnages spécifiques de cette compagnie.

LE CAPITAINE

Un Capitaine Space Marine dirige une compagnie composée de 10 escouades de 10 hommes. Il est choisi pour son expérience et son charisme. Les Capitaines sont de formidables adversaires pour l'ensemble des Tyranides, et des chefs qualifiés, capables de tirer le meilleur parti des troupes placées sous leur commandement. Les règles d'une mission vous préciseront si un Capitaine fait partie des forces dont dispose le joueur Space Marine.

HÉRO DU CHAPITRE

Un Capitaine est le guerrier le plus expérimenté de son Chapitre et un héros. Cela lui permet d'ajouter +2 au résultat de son dé lorsqu'il se bat de face au corps à corps.

POINTS DE COMMANDEMENT

Du fait de sa capacité à commander, le Capitaine donne 2 PC supplémentaires à chaque tour de jeu, que l'on ajoute à l'ensemble des points de commandement déjà tirés. Sa présence permet aussi de retirer une fois le pion de commandement si le premier tirage n'était pas satisfaisant.



Ci-dessus : Capitaine Ezekiel ou "Cloud Runner" de son nom de guerre, de la 1er compagnie des Dark Angels, la « Deathwing ». Il est équipé d'une épée de puissance et d'un fulgurant avec visée laser. La visée laser permet toujours, d'obtenir un tir soutenu sur toutes cibles, Hormagaunt compris, même quand un scénario indique que les fulgurants non pas de tir soutenu à cause du manque de munitions.

CHAMPION ET VETERAN DE LA DEATHWING

Les Champions de la Deathwing sont des vétérans de combat très expérimentés. Pour représenter cela ils ajoutent +1 aux dés de combat aux corps à corps de face, de la même manière qu'un sergent Space Marine.

TERMINATOR LANCE-MISSILES CYCLONE

Ce Terminator est équipé d'un rack de 12 missiles (non rechargeable en cours de partie et toujours tirés deux par deux) monté sur son dos et d'un fulgurant dans sa main droite. Il utilisera 1 PA/PC pour tirer et ne pourra pas effectuer une autre action en même temps. Par contre, le tir et la mise en état d'alerte avec le fulgurant sont identiques aux Terminators Blood Angels.

En état d'alerte, seul le tir avec fulgurant est autorisé. Si le Space-Marine décide d'utiliser des points de commandement pour tirer au lance-missile cyclone pendant le tour du joueur Genestealer, il sortira automatiquement de son état d'alerte.



1	2	3		1	2	3
4	5	6		4	5	6

Tableau de contrôle Lance-Missile Cyclone

Le tableau de contrôle permet de noter les missiles restant dans le rack. Pour cela on utilise deux pions représentant les missiles (voir ci-dessus), que l'on déplace au fur et à mesure de l'évolution des tirs.

TERMINATOR CANON PLASMA LOURD

Le Canon Plasma Lourde est une arme lourde et son maniement est plus difficile qu'avec une arme normale. Un Space Marine utilisera 2 PA/PC pour tirer au Canon Plasma. Cela ne pourra pas être combinée avec une autre action.



La zone d'effet du tir concerne une section entière. Au-delà d'un tir, le risque de surchauffe et d'explosion demeure important, faite attention à cela.

TERMINATOR HALLEBARDE DE CALIBAN

Nommé ainsi d'après le monde natal des Dark Angels, l'hallebarde de Caliban est une arme massive et mortelle exercée dans la bataille par les Champions de la Compagnie Deathwing.



Un Space Marine armé d'une hallebarde de Caliban reçoit un modificateur de +2 au lancer du dé, au corps à corps de face. Cela signifie qu'un Champion de Compagnie avec une hallebarde de Caliban reçoit un modificateur de +3 contre les ennemis de face (+1 pour être un champion de la Compagnie, et +2 pour avoir une hallebarde de Caliban).

PORTE-ÉTENDARD DE LA DEATHWING

Le porte-étendard de la Deathwing porte une des bannières vénérés des Dark Angels pendant la bataille, inspirant ses frères de combats à se battre avec de grandes prouesses et de l'héroïsme. Les instructions pour une mission vous diront si un porte-drapeau de la Deathwing fait partie de la force Space Marine.



BANNIÈRE VÉNÉRÉ

Ces bannières sont de saintes reliques des Dark Angels, qui résonnent avec les honneurs de l'héroïsme. Un étendard de la Deathwing, et tous autres Space Marines dans la même section que le Porte-étendard de la Deathwing, luttera plus durement en raison de la présence de la bannière vénérée. Lors de la résolution d'un corps à corps dans une section qui contient une bannière vénérée, les Space Marines gagnent le combat en cas d'égalité.

L'APOTHICAIRE

Les Apothicaires de la Deathwing sont des médecins de combat formés et équipés pour donner de l'aide aux blessés de leur frères de combat, sur un champ de bataille.

NARTHECIUM

Le Narthecium est utilisé par les apothicaires pour distribuer une aide médicale d'urgence, y compris la chirurgie de traumatismes complexes, aux blessés. Voir sa description dans « nouvel Arsenal ».

COMBAT AUX CORPS A CORPS

Les Space Marines Apothicaires portent un Narthecium dans les batailles à la place d'un poing de puissance, cela les rend plus vulnérables dans un corps à corps. Lors de la résolution d'un corps à corps impliquant un Apothicaire de la Deathwing, le joueur Genestealer remporte le combat en cas d'égalité, sauf si le l'Apothicaire est dans la même section qu'un porte-étendard de la Deathwing, dans ce cas, Il n'y a ni victoire, ni dommage aux deux participant.



GLANDES PROGÉNOÏDES

les apothicaires de l'Imperium récupèrent ces glandes sur les défunts tombés au combat, afin de créer de nouvelles recrues plus tard, les stocks s'épuisant en effet. Cette action leur coûte 2 PA. La récupération des glandes progénoïdes ce fera en fonction des scénarios.

LE CHAPELAIN

Le chapelain est le guide spirituel du chapitre. Lorsqu'il accompagne une compagnie de Space Marine sur le champ de bataille, il pousse ses frères à accomplir des exploits encore plus valeureux. Les règles d'une mission vous préciseront si un Chapelain fait partie des forces dont dispose le joueur Space Marine.



VÉTÉRAN

Un Chapelain est avant tout un guerrier expérimenté. Cela lui permet d'ajouter +1 au résultat de son dé lorsqu'il se bat de face au corps à corps.

ROSARIUS

Il est porteur du Rosarius qui est une amulette créant un puissant champ de force, protégeant ainsi son porteur de grands maux, quelle qu'en soit la source. Quand il est attaqué par un Tyranide, on soustrait -1 à chaque dé de l'attaquant, même pour le Genestealer Alpha ou le Rôdeur, ainsi le résultat de 1 au dé donnera 0. Les scores sont modifiés avant d'être additionnés.

AURA

Il est autant craint qu'admiré. Faisant porter sa voix au-dessus du vacarme des combats, il récite des liturgies de bataille et sa présence au sein d'une escouade galvanise ses frères. Ainsi tout Space Marine situé dans la même section que lui pendant un combat au corps à corps, gagne le combat si le score est à égalité.

CHEVALIERS DE LA DEATHWING

Les Chevaliers de la Deathwing sont des vétérans de combat très expérimentés. Pour représenter cela ils ajoutent +1 aux dés dans un combat aux corps à corps de face, de la même manière qu'un sergent Space Marine.

CHEVALIERS MASSE D'ABSOLUTION



Hérissé de pointes, rayonnant de puissance et un brouillard étrange émanant de leurs interstices, ces armes inquiétants à effet létal, sont employés par les Chevaliers de la Deathwing.

Un Terminator armé d'une masse d'absolution reçoit un modificateur de +1 à son lancer de dé au corps à corps de face. Cela signifie qu'un Chevalier de la Deathwing avec une masse d'absolution reçoit un modificateur de +2 (+1 pour être un vétéran, et +1 pour avoir une masse d'absolution).

Les Masses d'absolution sont maniées par les Chevaliers de la Deathwing. Vous pouvez les utiliser pour créer vos propres missions dans le cadre de la Force Space Marine, comme décrit plus loin, (tableaux des forces en présence).

CHEVALIERS FLEAU DE L'IMPARDONNÉ



Les maîtres des Chevaliers Deathwing évitent les masses de leurs semblables, en faveur de fléaux brutaux.

Un Terminator armé d'un fléau de l'impardonné, lance deux dés au corps à corps de face et ajoute +1 au résultat du plus fort des dés. Cela signifie qu'un Maître Chevalier avec un fléau de l'impardonné, lance deux dés et ajoute +2 au résultat du plus fort des dés (+1 pour avoir un fléau de l'impardonné, et +1 pour être un vétéran).

Le fléau de l'impardonné est principalement utilisé par un Maître Chevalier de la Deathwing. Vous pouvez les utiliser pour créer vos propres missions dans le cadre de la Force Space Marine, comme décrit plus loin, (tableaux des forces en présence).



LES SPACE WOLVES

Les Space Wolves sont l'alliance ultime entre la force brute et la technologie, car ils utilisent indifféremment l'épée, les griffes ou le fulgurant pour combattre les horreurs qui menacent l'humanité. Le Chapitre des Space Wolves bénéficie de quelques règles particulières. Depuis l'épisode « Retour à Kalidus », les Space Wolves ont horreur d'être téléportés. Ils utiliseront toujours des torpilles d'abordage pour entrer dans les Space Hulk. Ils éviteront de combattre au côté des Dark Angels avec qui ils ont des contentieux séculaires. La rencontre de ces deux Chapitres risque de se terminer en guerre fratricide.

SEIGNEUR LOUP

C'est l'équivalent du Capitaine Terminator chez les Space Wolves (donne 2PC supplémentaires à chaque tour et +2 au corps à corps de face). Le Seigneur Loup est équipé d'un fulgurant, et d'une épée énergétique qui lui permettra de faire une parade, son adversaire relancera alors le plus fort de ses dés. De même, il gagnera le combat au corps à corps en cas d'égalité.



Il peut être accompagné de 1 à 4 loups Fenrissiens, et former ainsi avec eux une petite unité de combat ou de reconnaissance. Les loups se battront à ses côtés jusqu'à sa mort ou la leur. Si leur maître est tué, on considère que les loups traînent rapidement son corps en lieu sûr, et sont retirés du jeu.

CHEF DE MEUTE

Les chefs de meute des Gardes Loup sont tous des vétérans. Cela leur permet d'ajouter un bonus de +1 au résultat de leur dé lorsqu'ils se battent au corps à corps de face. Ce sont aussi des guerriers féroces et agressifs ils gagneront le combat au corps à corps si le score est à égalité.

Comme ils ont commandé leur guerrier sur des centaines de batailles, ils sont aguerris à donner des ordres et pourront ainsi pendant la phase de commandement piocher une seconde fois un pion de commandement si le premier n'est pas satisfaisant.

Le chef de meute des Gardes Loup pourra utiliser différentes armes en fonction des missions :

- Fulgurant et épée énergétique : 1D6+1
- Griffes de loup : 2D6+2
- Marteau tonnerre et bouclier tempête: 1D6+2
- Fulgurant et Hache de givre : 1D6+3
- Bouclier tempête et Hache de givre : 1D6+3



GARDE LOUP AVEC CANON-D'ASSAUT

Le Canon-d'assaut des Space Wolves est différent des autres chapitres. Celui-ci intègre une double provision de munitions. Cela permet au Garde Loup de tirer ses 20 rafales sans recharger. Par contre, dès le 11ème tir, la règle de surchauffe du canon, s'applique.



ARJAC POING DE PIERRE

Appelé aussi « L'Homme-montagne, le Champion de Grimmar ou l'Enclume de Fenris ». C'est un personnage hors du commun, et donc son équipement est de même. De part sa force, il a un bonus de +2 au corps à corps de face.

Son Marteau à Ennemis est un Marteau Tonnerre d'un type particulier car il possède un système de téléportation incorporé lui permettant de revenir dans sa main lorsqu'il le lance. Arjac peut lancer son marteau à 2 cases minimum et jusqu'à une distance de 6 cases, et doit avoir une ligne de vue sur sa cible, il utilise 1 PA ou PC pour le lancer. Sur un résultat de 5 ou plus avec 1D6, porte, Genestealer, Hormagaunt ou Termagant sont détruits ou tués, mais le Marteau lancé ne pourra pas transpercer un Genestealer Alpha ou un Rôdeur.

En Garde, Arjac pourra lancer son marteau sans dépenser de PA, une seule fois par ennemi l'attaquant.

BOUCLIER ENCLUME

Le bouclier enclume est une dalle d'obstinite veinée d'Adamantium. C'est un bouclier tempête qui accorde à Arjac une attaque au corps à corps supplémentaire, ainsi il lance 2D6 au lieu d'un. Il bloque aussi les coups d'un ennemi l'attaquant par devant, ce dernier lance un dé de moins au corps à corps.



Le marteau à ennemis ajoute un bonus de +1 sur le résultat de son dé, lorsqu'il se bat de face au corps à corps. Ainsi, cela signifie qu'Arjac reçoit un bonus de +3 à son jet de dé lorsqu'il se bat de face au corps à corps (soit 2D+3).

Notez qu'il peut détruire une porte sur un jet de 3 ou + au corps à corps.

PRÊTRE DES RUNES

Le Prêtre des Runes est l'archiviste des Space Wolves. Étant un guerrier expérimenté vétéran, il ajoutent +1 au résultat de son dé lorsqu'il se bat de face au corps à corps.



POINTS PSI

Il commence sa mission avec 20 points psi, qu'il pourra utiliser de deux façons :

- Pour améliorer le résultat du dé au corps à corps avec sa hache de force (même règle que l'archiviste)
- Pour utiliser un des pouvoirs psychiques ci-dessous (un seul par tour, même règle que l'archiviste) :

Rune de Commandement

Coût, 1 point psi, permet d'ajouter 1 point de commandement pendant le tour des Space Wolves.

Éclair Vivant

Coût, 3 points psi. C'est une puissante décharge d'électricité qui va frapper les rangs des ennemis, sautant d'un adversaire à l'autre. Distance illimitée, il faut que la cible initiale soit visible (Ligne de vue). On lance un 1D3+1 pour déterminer le nombre de cibles touchées (résolution 1D3: 1ou2=1, 3ou4=2, 5ou6=3), donc 4 cibles maximum. L'éclair se propage de la cible visible à toutes celles qui lui sont contiguës, et qui sont contiguës les une aux autres, jusqu'au total de cible déterminé. On lance 1D6 pour chaque cible qui est tuée sur un résultat de 2 ou plus, sauf Rôdeur et Alpha ou il faudra faire 4 ou plus.

Ouragan Meurtrier

Coût, 3 points psi. Un puissant blizzard d'éclats de glace psychique s'abat sur les ennemis. Vise une section entière dont une case est située à 9 cases ou moins. Toutes figurines ou blips sont tués sur 1D6 avec un résultat de 5 ou 6, les unités survivantes sont sonnées pendant 1 tour et ne bouge plus. Si un Alpha ou un Rôdeur obtient 5 ou 6, il sera seulement sonner pendant un tour et ne bougera pas, sinon il n'aura rien et pourra continuer ses actions.

GARDE LOUP SOLITAIRE AVEC GRIFFES DE LOUP



Un Garde Loup solitaire est un Space Wolf qui a perdu tous ses frères de combat, et cherchera à les venger, en tuant l'ennemi le plus dangereux qu'il puisse trouver. Il pourra être accompagné de 2 loups fenrissiens.

Un garde loup solitaire sera équipé de griffes de loup, lancera 2D6 et ajoutera un bonus de +2 au corps à corps de face, et gagnera le combat si le score est à égalité.

GARDE LOUP AVEC HACHE DE GIVRE

Un Garde Loup équipé d'une hache de givre reçoit un bonus supplémentaire de +2 sur le résultat de son dé lorsqu'il se bat de face au corps à corps, il lancera donc 1D6+2. Par contre, il n'y a pas de parade avec cette arme.

Un chef de meute équipé d'une hache de givre lancera lui, 1D6 et ajoutera un bonus de +3 et gagnera le combat au corps à corps si le score est à égalité.



LOUPS FENRISSIENS

Les loups de Fenris font partie des prédateurs les plus agressifs de l'univers connu, reconnaissables à leur pelage hirsute, à leur physique puissant et à leurs dents dures comme le fer.



Dans Space Hulk, un Seigneur Loup pourra être accompagné de 1 à 4 loups. Un garde loup solitaire pourra être accompagné de 2 loups. Malgré un potentiel de 6PA par tour, ils chemineront au côté de leur maître dans un rayon de 6 cases (à la fin du déplacement de leur maître, il se trouveront dans un rayon de 6 cases autour de lui). En cas d'attaque ils ne s'éloigneront pas de lui, de plus de 6 cases. Leurs priorité est la défense de leur maître.

Dans un couloir, ils ont la possibilité d'être devant et/ou derrière leur maître. Ils peuvent le dépasser en dépensant 2PA quand ils passent sur sa case ou sur la case d'un autre Space Marine, mais ils ne peuvent pas s'arrêter sur une case occupée par une figurine, Marine ou autre. On utilise le terme PM (point de Mouvement) pendant le tour du joueur Tyranide, car ils sont automatiquement en état d'alerte (sans dépenser de PA), ils n'attaqueront pas directement, mais utiliseront ce potentiel de mouvement pour aller à la rencontre de ce qui menace leur maître, et se défendront s'ils sont attaqués sans utiliser de PA.

Ils ont donc 6PM possible, traverser une case occupée par un Marine leur coûte 2PA/PM, un quart de tour à 90° 1PA/PM et un demi tour à 180° coûte 1PA/PM.

En état d'alerte, si un Tyranide ou un blip (la règle de conversion s'applique, s'il y a une ligne de vue) entre dans la zone des 6 cases autour de leur maître, 1 loup minimum ira systématiquement à sa rencontre, utilisant 2 PM par case franchi par le Genestealer (voir schéma page suivante) dans la limite de 6PM. Ils n'ont pas besoin de ligne de vue pour cela, leur odorat est suffisant. Notez bien qu'il ne peuvent pas s'arrêter sur une case occupée, ils devront donc attendre derrière. Ainsi, si un Space Wolf leur bloque le passage, ils ne pourront pas passer.

LES CHEVALIERS GRIS

Les Chevaliers Gris forment un Chapitre des Space Marines entièrement dédié à la lutte contre les Démons du Warp. Le combat contre les Tyranides n'est pas leur raison première, mais ces créatures souvent liés aux forces du Chaos, ravagent beaucoup de planètes et de Vaisseaux-Monde. Les Chevaliers Gris les exterminent partout où ils les rencontrent, car le danger de corruption génétique qu'elles représentent est grand.

GUERRIERS D'EXCEPTION

Les Terminators Chevaliers Gris sont tous des guerriers très expérimentés, cela leur permet d'ajouter +1 au résultat de leur dé lorsqu'il se battent de face au corps à corps, +2 pour le Frère-Capitaine Terminator et le Justicar.

POINTS PSI

Les Chevaliers Gris sont tous des Psykers. Le Frère Capitaine Terminator et le Justicar commencent chaque mission avec 20 points psi, les autres Terminators Chevaliers Gris avec 10 points psi. Ceux-ci peuvent être dépensés en utilisant un pouvoir psychique.

POUVOIRS PSYCHIQUES

Les Terminators Chevaliers Gris utilisent un seul pouvoir psi contre les Tyranides, il s'agit du « Poing d'acier ». En concentrant leur colère dans leur esprit les chevaliers gris peuvent accroître leur force dans un combat au corps à corps. Chaque point psi dépensé ajoute un bonus de +1 au jet de dé au corps à corps de face seulement, cumulables avec tout autre bonus.

Seul le Frère-Capitaine Terminator utilise un deuxième pouvoir, celui de Divination (d'une portée de 12 cases), qui consiste à connaître le nombre de genestealers se trouvant à la place d'un blip. Il dépense pour cela 2 points psi et sur un résultat de 3 ou +, le joueur genestealer convertit le blip désigné en figurines.

FRERE-CAPITAINE CHEVALIER GRIS



Un Frère-Capitaine Chevalier Gris est un guerrier redoutable, presque inégalé. Il interviendra lorsqu'un Space-Hulk est envahi par de nombreux Rôdeurs ou Genestealers Alpha. Équipé d'un fulgurant nemesis et d'une Hallebarde nemesis, il obtiendra au corps à corps de face 1D6+4 (+2 pour Capitaine et +2 pour hallebarde nemesis) mais n'aura pas de parade. Il a 20 points psi et possède le pouvoir de divination en plus du poing d'acier.

LE JUSTICAR

Le Justicar est le sergent des Terminators Chevaliers Gris. Il est équipé d'une épée et d'un fulgurant nemesis. Il est redoutable au corps à corps de face, car il lance 1D6+3 (bonus de +2 pour Justicar et +1 pour l'épée nemesis) et une parade (attaque de face seulement), et éventuellement un bonus psychique de « Poing d'Acier ».



CHEVALIERS GRIS EN MISSION

Les Chevaliers Gris sont très puissants. Si vous voulez les utiliser dans des missions déjà existantes, vous pouvez utiliser les directives suivantes:

- Remplacez deux Space Marines prévus dans une mission par un Chevalier Gris. L'archiviste d'une mission étant remplacé par le Justicar Chevalier Gris.
- Vous pouvez utiliser les Blips supplémentaires (4, 5, 6), avec au minimum deux blips de renfort par tour. Vous pouvez augmenter le nombre de Blips de renforts à trois ou quatre par tour.
- Inclure tous les types de Tyranides et notamment Genestealer Alpha et Rôdeur.

CHEVALIER GRIS AVEC INCINERATOR

L'Incinérateur est une version modifiée du lance-flammes lourd, car il est prévu pour fonctionner avec un carburant imprégné d'énergie psychique. L'arme actionnée projette un torrent incandescent de flammes bleues à très haute température. Ainsi, à chaque tir, le Terminator dépensera 2 PA / PC.

Un Termagant est toujours tué par un tir d'Incinérateur. Un Genestealer ou un Hormagaunt sont tués sur un résultat de 2 ou plus. Le Rôdeur et l'Alpha ne subissent pas de dégâts dans les flammes, mais si le chevalier gris utilise 1 point Psi pendant le tir, tous les Tyranides subiront l'attaque psychique et resteront momentanément paralysés pendant 1 tour. Si le Rôdeur ou l'Alpha sont en dehors des flammes, il ne pourront pas les traverser.

La deuxième arme utilisée par le Terminator Incinérateur est un glaive. Comme il n'en utilise qu'un seul, il ne bénéficiera pas du bonus de 2 dés au corps à corps donnée par la possession de deux glaives, mais bénéficiera d'une parade. Il lancera donc 1D6+2 en attaque de face (+ points supplémentaires avec Pouvoir psi).



CHEVALIER GRIS AVEC LAMES NEMESIS

Épée ou Glaives Nemesis utilisés par paire permettent 2 attaques au corps à corps, ainsi qu'une parade (l'adversaire doit relancer le meilleur de ses dés).

Ainsi ces Terminators lanceront 2D6+2 avec parade, en attaque de face (+ points supplémentaires avec Pouvoir psi).

Le Terminator équipé d'un Hallebarde bénéficie d'une allonge plus grande et pourra porter ses coups juste avant l'adversaire, mais ne bénéficiera pas d'une parade. Ainsi un Chevalier Gris armé d'une hallebarde Nemesis reçoit un modificateur de +2 au corps à corps, en attaque de face.

Ainsi le Hallebardier lancera 1D6+3 au corps à corps, en attaque de face (+ points supplémentaires avec Pouvoir psi).



Les Chevaliers Gris peuvent utiliser leur fulgurant Nemesis pendant un combat au corps à corps, à chaque round du combat, il s'agit d'un tir instinctif. On lancera seulement 1D6 et aucun bonus ne se rajoutera. Genestealer, Hormagaunt et Termagant sont tués sur un résultat de 3 ou plus, Rôdeur et Genestealer Alpha ne pourront pas être atteint.

TABLEAU DE CONTROLE

Le tableau de contrôle permet d'utiliser jusqu'à 6 figurines pour les missions dans Space Hulk. Chacune à un pion psi dédié, qui permet de comptabiliser le nombre de points psi dépensés au fur et à mesure de la partie. Quand ce nombre arrive à zéro, il n'y aura plus de bonus psi pour la figurine, jusqu'à la fin de la partie. Il inclut le nombre de point de commandement.

PC	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Justicar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Hallebarde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Épée	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Glaives	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Hallebarde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Incinérateur	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

AUTRES PERSONNAGES

D'autres personnages pourront s'ajouter à vos campagnes, en fonction de vos chapitres Space Marines préférés. La plupart des chapitres Space-Marines partagent le même armement, il est donc facile de les intégrer dans les différentes missions. Les Capitaines ci-dessous apportent +2 PC pendant leur tour de jeu et permettent la relance d'un dé de point de commandement si le premier tirage n'est pas satisfaisant.

Cpt. DARNATH LYSANDER



Le Capitaine Darnath Lysander de la 1^{re} compagnie des Impériaux Fists. Il possède un énorme marteau tonnerre et un bouclier tempête, ce qui fait de lui l'un des plus puissants Capitaines des Space Marines. Au corps à corps de face il lancera 1D6+3 et son bouclier bloquera aussi les coups de son adversaire (un dé de moins au lancer).

TECHMARINE



Ce Techmarine peut être intégré à des escouades en vue de la récupération d'artefacts technologiques. Il est armé d'un équivalent de lance-flamme lourd (6 tirs), d'une Hache énergétique et de servo-bras équipés de pinces hydrauliques. Au corps à corps de face il lancera 1D6 et obtiendra une parade.

Équipé d'un découpeur à plasma, il pourra détruire une porte bloquée en dépensant 1 PA/PC.

Si un Terminator avec canon d'assaut à besoin de recharger son arme, un Techmarine situé sur une case contiguë et ayant une ligne de vue sur lui, lui permettra de recharger son arme avec seulement 2 PA/PC au lieu de 4.

Cpt. KARLAEN



Karlaen est le capitaine actuel de la 1^{ère} compagnie des Blood Angels au M41. Il est équipé d'un marteau tonnerre et d'un fulgurant avec visée laser. La visée laser permet toujours, d'obtenir un tir soutenu sur toutes cibles, Hormagaunt compris, même quand un scénario indique que les fulgurants non pas de tir soutenu, à cause du manque de munitions. Au corps à corps de face il lancera 1D6+3 mais ne pourra ni parer, ni bloquer un coup.

Cpt. AGEMMAN



Le Capitaine Agemman de la 1^{er} compagnie des Ultramarines, l'un des plus grand héros du chapitre. Il est équipé d'un Fulgurant et d'une épée énergétique. Au corps à corps de face il lancera 1D6+2 et obtiendra une parade.

LES TYRANIDES

Space Hulk comprend à la base la plus féroce des espèces de Tyranides, les Genestealers. Pour enrichir le jeu, sans le déséquilibrer, il était important d'y ajouter d'autres espèces de Tyranides tout en restant réaliste (pas question d'ajouter des Tyranides énormes, type Trygon ou Carnifex) et modéré dans le budget. J'ai choisi 3 types bien différents et de taille adaptée à Space Hulk, qui s'intégreront parfaitement dans les missions. A la base, il y a 22 Genestealers + 1 Alpha. On ajoutera donc 5 Termagants, 12 Hormagaunts et 3 Rôdeurs, tous vendus dans des boîtes spécifiques.

LES BLIPS

Suite à plusieurs critiques et remarques, pour mettre en œuvre les nouveaux Tyranides, nous ne modifieront pas les blips d'origines, mais nous les utiliserons à la manière de la règle originale comme pour le Genestealer Alpha. Seuls les 6 blips spéciaux ci-dessous seront eux à réaliser, si vous le souhaitez.



Ces 6 blips marqués 4, 5 et 6, sont des blips originaux de 1, 2 ou 3, achetés sur internet, puis modifié avec de la peinture et des décalcomanies.

TERMAGANTS

Les Termagants sont rapides, agiles et rusés. Bien qu'ils fassent partis des Tyranides les plus chétifs, il ne faut pas les sous-estimer pour autant. Leur armement peut créer bien des dégâts à une escouade de Space-Marines.



Comme tous les Tyranides dans Space-Hulk, le Termagant disposera de 6 PA et ses points de déplacement seront identiques aux Genestealers, mais il ne pourra pas bouger et tirer en même temps.

Corps à corps

Même s'il n'a pas la force et la férocité d'autres Tyranides, le tempérament agressif du Termagant lui permettra quand même de rivaliser avec un Space Marines au combat au corps à corps, mais il n'utilisera qu'un seul dé (1D6) pour cela.

Révéler un Termagant

Si une mission indique que des Termagants sont présents alors on utilisera la règle suivante pour les révéler. Le joueur Tyranide pourra décider qu'un blip de valeur « 1 » révèle un Termagant plutôt qu'un

Genestealer. Il place la figurine du Termagant sur la case précédemment occupée par le blip.

Mais au total, le nombre de Termagant sur le plateau de jeu ou dans une partie, ne pourra excéder 5 figurines au total. Pourquoi ? Tout simplement pour équilibrer le jeu à cause de leurs armes de tir, que nous allons voir ci-dessous.

Tirs

L'écorcheur est l'arme qui va rendre le Termagant dangereux pour les Terminators. Cette arme est capable de percer leur armure et de tuer le Space Marine à l'intérieur. Elle a une portée de 12 cases maximum. Tirer avec un écorcheur coûte 1 PA au Termagant. Il lance 2D6 pour résoudre le tir. Pour tuer un Terminator, l'un des dés devra afficher obligatoirement un 6 et l'autre dé, un 5 ou un 6. Il n'y a jamais de tir soutenu pour les Termagants.

Lorsqu'un Termagant entre dans la ligne de vue d'un Space Marine en état d'alerte, c'est le Space Marine qui tire en premier, si le résultat est la mort du Termagant celui-ci sera éliminé du jeu et ne pourra pas répliquer (il n'y a pas de tir simultané), si le Space Marine rate son tir, alors le Termagant pourra tirer à son tour et s'il rate le Space Marine, ce dernier pourra retirer de nouveau, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des deux meurt ou que le Termagant n'est plus de PA. Pour résumer, chaque tir du Termagant est une action, ainsi le Terminator en état d'alerte pourra répliquer après chaque tir du Termagant.

On considère qu'un Space Marine équipé de bouclier Tempête ou autre, bénéficient d'une protection contre un tir de face seulement. Cette protection sera jouée de cette manière : le joueur Tyranides relancera le plus fort des 2 dés.

HORMAGAUNTS

L'Hormagaunt est une évolution spécialisée du Termagant. Il dispose de quatre pinces acérées qui pénètrent facilement chair et métal. Ses pattes postérieures très musclées, lui permettent de s'élaner sur sa proie en une série de bonds prodigieux. C'est donc son déplacement qui lui permettra de prendre un certain avantage contre les Space Marines.



L'Hormagaunt se déplace comme un Genestealer tant qu'il n'a pas un Space Marine dans sa ligne de vue. A partir de la case où il aperçoit un Space Marine, il bondira de 2 cases en 2 cases jusqu'à sa cible. Chaque bond de 2 cases ne comptera que pour 1 PA. Ainsi, s'il fait 3 bonds, il aura dépensé 3 PA et parcouru 6 cases.

Si le dernier bond devait atterrir sur le Space Marine et qu'il ne lui reste plus de PA, on posera l'Hormagaunt sur la case juste devant, mais ce bond sera compté comme une attaque et l'on résoudra le combat au corps à corps en ajoutant un bonus de +1 au lancer des dés de l'Hormagaunt (l'attaque ayant destabilisé le Space Marine). L'Hormagaunt lance toujours 2D6 au corps à corps, + Bonus éventuel.

Si le dernier bond atterrir sur une case juste devant le Marine et que l'Hormagaunt n'a plus de PA, il n'y aura pas d'attaque, s'il reste un ou plusieurs PA à l'Hormagaunt, le combat au corps à corps se déroulera normalement sans bonus supplémentaire.

Révéler un Hormagaunt

Si une mission indique que des Hormagaunts sont présents alors on utilisera la règle suivante pour les révéler. Les Hormagaunts peuvent être révélés par des blips de valeur « 1 », « 2 » ou « 3 ».

Le joueur Tyranide pourra décider qu'un blip de valeur « 1 » révèle un Hormagaunt plutôt qu'un Genestealer. Il place la figurine de l'Hormagaunt sur la case précédemment occupée par le blip.

Un blip de valeur « 2 » révélera deux Hormagaunts,

un est placé sur la case précédemment occupée par le blip et l'autre sur une case contiguë.

Un blip de valeur « 3 » révélera trois Hormagaunts, un placé sur la case précédemment occupée par le blip et deux sur des cases contiguës.

Mais au total, le nombre d'Hormagaunts sur le plateau de jeu ou dans une partie, ne pourra excéder 12 figurines au total, toujours dans un souci d'équilibre de la partie.

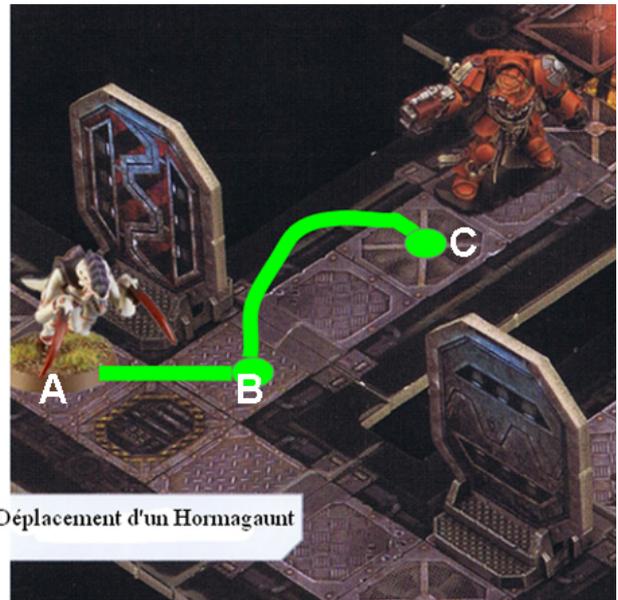
Tir soutenu ?

Les bonds de l'Hormagaunt sont très rapides et à cause de cela, les Space Marines ne pourront pas effectuer de tir soutenu (avec n'importe quelle arme de tir) lors des bonds de l'Hormagaunt. Il faudra toujours faire un 6 sur l'un des dés pour le tuer.

Une exception toutefois à cette règle, les Space Marines équipés de Fulgurant avec visée laser pourront tirer en tir soutenu (5 ou 6 pour toucher la cible).



A Noter : Les Space Marines ne peuvent tirer (en tir normal ou tir soutenu) que sur les cases où l'Hormagaunt a posé ses pattes.



Exemple : L'Hormagaunt avance de la case A vers la case B (déplacement comme un Genestealer), le Space Marine tire mais doit faire un 6 sur l'un de ses dés, il rate. L'Hormagaunt a maintenant le Space Marine dans sa ligne de vue, il peut effectuer un bond de 2 cases, vers la case C, en dépensant 1PA. Le Space Marine tire de nouveau, mais ne peut effectuer de tir soutenu (sauf si son fulgurant est équipé d'une visée laser), dans le cas présent il fait un 4 et un 3 aux dés, il rate de nouveau. L'Hormagaunt est maintenant au contact du Space Marine et peut engager le corps à corps.

RÔDEURS

Les Rôdeurs sont des prédateurs qui errent poussés par une faim dévorante, à la recherche d'une proie. Ils sont capables d'une rapidité étonnante grâce à leurs muscles noueux. Mais leur principale forme d'approche est de se faufiler sous la surface d'un monde avant d'émerger sous une position ennemie. Leurs pinces sont capables de percer le roc-béton et de déchirer l'acier comme une simple feuille de papier.



Révéler un Rôdeur

Pour révéler un Rôdeur on utilisera la même règle que pour révéler le Genestealer Alpha. Le joueur Tyranide pourra décider qu'un blip de valeur « 3 » révèle un Rôdeur plutôt que trois Genestealers.

Surgir

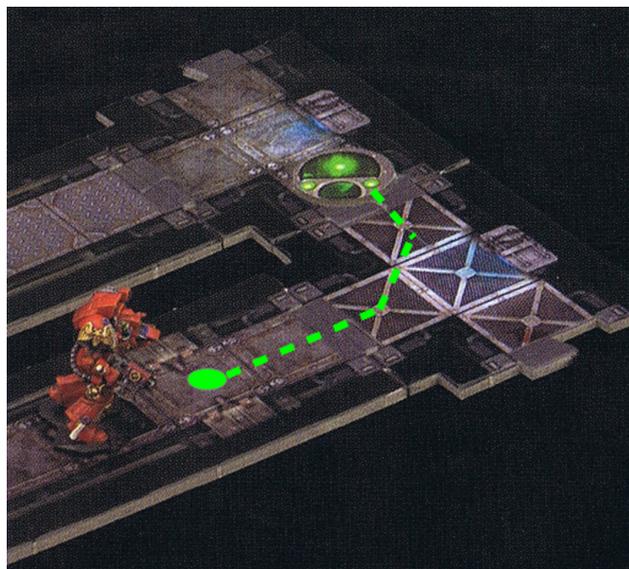
Pour surgir, un Rôdeur devra dépenser 1 PA et un pion « brèche » sera automatiquement placé à l'endroit du surgissement d'un Rôdeur. Un Rôdeur ne pourra surgir qu'une seule fois dans une partie et seulement si son pion blip n'a pas été converti. A partir du moment où le blip du Rôdeur est converti ou révélé, celui-ci se déplacera comme tous les autres Tyranides dans les couloirs.

Les Space Marines pourront franchir la case « brèche » (voir pour cela le chapitre « Nouvelles pièces 2014 »). Cette case brèche deviendra donc une nouvelle entrée pour les Genestealers, mais ne pourra se faire qu'un tour après le surgissement du Rôdeur. La nouvelle règle du pion brèche s'appliquera alors immédiatement.

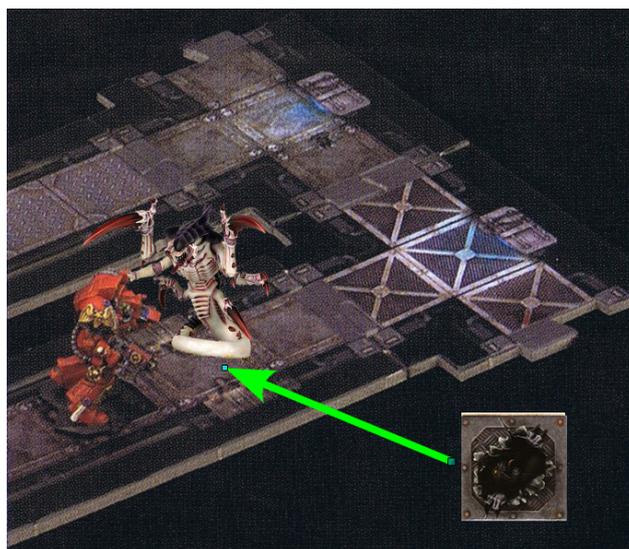
Nota : Le Space Marine perd son état d'alerte lors du surgissement du Rôdeur uniquement s'il se trouve sur une case contiguë au Rôdeur et que celui-ci est dans sa ligne de vue. Si le Rôdeur surgit à 2 cases devant lui, le Space Marine fera feu normalement et ne perdra pas son état d'alerte. Si le Space Marine est en garde, il ne perdra jamais cet état lors d'un surgissement (il s'était préparé au corps à corps).

Blip du Rôdeur

Si le blip fait l'objet d'une conversion involontaire (suite au déplacement d'un Space Marine), le Rôdeur apparaît immédiatement sur la case où était le Blip. Mais si ce n'est pas le cas, le Rôdeur peut se faufiler sous les couloirs et pièces du Space Hulk, et surgit d'un seul coup du plancher sans qu'on s'y attende. Cela sera possible, si le blip du Rôdeur se trouve à 6 cases ou moins d'un Space Marine :



Ci-dessus : Le blip du Rôdeur est à 5 cases du Space Marine. Le Rôdeur pourra avancer, invisible, sous le couloir et surgir juste devant le Space Marine. Il se sera déplacé de quatre cases (4PA) + 1PA pour surgir, il lui restera donc 1 PA pour attaquer le Space Marine.



Ci-dessus : Le Rôdeur vient de surgir provoquant la surprise du Space Marine qui perd automatiquement son état d'alerte sans pouvoir effectuer de tir. Le corps à corps devient alors inévitable. Après le combat un pion « Brèche » sera placé à l'endroit du surgissement du Rôdeur, matérialisant le trou fait dans le plancher, devenant aussi une nouvelle entrée pour les Genestealers.

Tirs contre un Rôdeur

Les tirs ne le tuent que si au moins deux dés d'un tir obtiennent le résultat nécessaire pour tuer leur cible. Exemple, au minimum, un Fulgurant devra faire deux « 6 » en tir normal et deux « 5 ou + » en tir soutenu, un canon d'assaut devra faire deux « 5 ou + » au minimum ou deux « 4 ou + » en tir soutenu.

Comme pour les Alpha, les tirs avec un seul dé, n'ont aucun effet sur lui.

Corps à corps

Le Rôdeur possède des griffes et quatre pinces puissantes, qui en font un adversaire aussi dangereux qu'un Genestealer Alpha. Il lancera 4D6 au corps à corps, on classera les quatre dés en deux groupes, un groupe avec les dés les plus forts et un groupe avec les dés les moins forts. On prendra le plus petit dé de chaque groupe que l'on additionnera pour faire le résultat de l'attaque.

Exemple : Le Rôdeur attaque et obtient 2, 4, 6 et 3. Les groupes seront : 2 et 3, 4 et 6. On prend donc les plus petites valeurs de chaque groupe soit 2 et 4, ce qui nous fait un résultat de 6 en additionnant.

La parade est gérée en relançant les deux dés du groupe des plus forts. Pour la résolution du blocage sur un bouclier (ou pour la pièce « Hard Vacuum »), on n'enlève pas de dé comme c'est le cas pour les autres Tyranides, mais on additionne les valeurs des deux dés du plus petit groupe, soit dans notre exemple 2 et 3, ce qui nous fait un résultat de 5.

Immunité

Les Rôdeurs ne sont pas immunisés contre la tempête Psychique et l'éclair vivant, mais bénéficient d'une résistance légèrement supérieure. Ainsi pour tuer un Rôdeur avec l'éclair vivant il faudra un jet de dé de 4+, et pour la tempête psychique 3+, et sur une section 5+ sur le dé.

Par contre, il pourra traverser ou surgir au milieu des flammes d'un tir de lance-flammes lourd normal. Dans les flammes d'un Incinérateur ayant ajouté 1 point psi, il subira l'attaque psychique et restera momentanément paralysé (pendant 1 tour), ou s'il est en dehors des flammes, ne pourra pas les traverser.

CREATION DE MISSIONS

Créer des missions pour Space Hulk demande un peu de réflexion et d'imagination, voici quelques outils pour vous aider à les concevoir.

1. OBJECTIF

Commencez par définir l'objectif de la mission, car cela vous permet aussi de définir les conditions de victoire. Voici une liste non exhaustive de type de missions :

- **Tête de Pont** (sécuriser toutes les entrées de la carte).
- **Nettoyage** (éliminer tous les adversaires).
- **Destruction** (détruire une pièce, un objet, etc...).
- **Sauvetage** (sauver une personne et la ramener).
- **Récupération** (récupérer un artefact, un objet...).
- **Recherche et Destruction** (Trouver un ennemi, un objet, etc.. et le détruire).
- **Défense / Protection** (défendre une pièce, un objet, une personne).
- **Évasion** (s'échapper du space-hulk).

2. CREATION DE LA CARTE

Pour cela utilisez l'outil « TileSystem » du site (<http://sh.chroniques.free.fr/creation.html>).

C'est peut-être la chose la moins évidente à faire car il faut que tout soit cohérent pour un bon équilibre.

- 1°) La taille de la carte en fonction d'une mission

courte (1 escouade de 5 Terminators) ou une plus grande carte pour deux escouades, voire plus.

-2°) Définir les zones d'arrivées des Space Marines. Torpille d'abordage, couloirs ou pièce (dans le cas d'une téléportation).

-3°) Le nombre d'entrées des Genestealers et leurs localisations.

-4°) Pour que la mission soit cohérente, compter le nombre de case jusqu'à l'objectif et divisez le par 3, puis multipliez le par le nombre de renfort Genestealer, cela vous donnera une indication concernant le nombre d'adversaire à combattre avant d'atteindre l'objectif et ainsi vous pourrez définir le nombre de Space Marine à utiliser pour la mission.

3. TABLEAU DES FORCES

Page suivante vous trouverez les tableaux des forces en présences. J'ai repris la totalité des valeurs définies par Games Workshop dans leurs livres numériques de 2014 pour ibook, mais j'ai dû ajouter les valeurs de personnages de cette règle qu'ils n'ont pas mis comme par exemple, les Chevaliers Gris, l'Archiviste, le Chapelain, etc... (notez que tous les Psykers ont de fortes valeurs mais cela est dû à leurs capacités psychiques qui en font de redoutables guerriers).

TABLEAUX DES FORCES EN PRESENCE

LA FORCES SPACE MARINES :

Voici rassemblées les tableaux des Space Marines, avec un tableau commun, et des tableaux spécifiques pour quelques chapitres.

Valeurs communes à tous les chapitres de Space Marines

Type	Valeur
Space Marine avec fulgurant et gant de puissance	2
Space Marine avec griffe éclair	2
Space Marine avec marteau tonnerre et bouclier tempête	2
Space Marine avec fulgurant et hache de force	3
Space Marine avec fulgurant et poing tronçonneur	3
Apothicaire avec fulgurant et narthecium	3
Porte étendard avec fulgurant, gant de puissance et bannière vénéré	4
Sergent avec fulgurant et épée de puissance	5
Sergent avec griffe éclair	5
Sergent avec marteau tonnerre et bouclier tempête	5
Space Marine avec lance flammes lourd et gant de puissance	6
Space Marine avec canon d'assaut et gant de puissance	6
Space Marine avec canon plasma et gant de puissance	6
Space Marine avec canon d'assaut et poing tronçonneur	7
Space Marine avec fulgurant, gant de puissance et lance missiles cyclone	7
Chapelain Terminator	7
Capitaine Terminator	10
Archiviste Space Marine Terminator	17

Valeurs spécifiques de la Deathwing

Chevalier Deathwing avec masse d'absolution et bouclier tempête	3
Champion de la Deathwing avec hallebarde de caïban	4
Chevalier Deathwing avec fléau de l'impardonné et bouclier tempête	6
Capitaine Ezekiel	10

Valeurs spécifiques pour les Space Wolves

Type	Valeur
Loup Fenrissien	2
Garde Loup avec fulgurant et hache de givre	4
Garde Loup avec bouclier tempête et hache de givre	4
Garde Loup solitaire avec griffe éclair	6
Chef de meute avec fulgurant et épée de puissance	6
Chef de meute avec griffe éclair	6
Chef de meute avec marteau tonnerre et bouclier tempête	6
Chef de meute avec fulgurant et hache de givre	7
Chef de meute avec bouclier tempête et hache de givre	7
Seigneur Loup	10
Arjac poing de pierre	12
Prêtre des runes	15

Valeurs spécifiques pour les Chevalier Gris

Chevalier Gris avec glaive nemesis et incinérateur	8
Chevalier Gris avec fulgurant nemesis et hallebarde nemesis	8
Chevalier Gris avec fulgurant nemesis et glaives nemesis	8
Chevalier Gris avec fulgurant nemesis et épée nemesis	8
Justicar avec fulgurant nemesis et épée nemesis	13
Frère Capitaine Chevalier Gris avec fulgurant nemesis et hallebarde nemesis	16

Autres personnages

Techmarine	7
Capitaine Agemman	10
Capitaine Karlaen	11
Capitaine Darnath Lysander	12

LA FORCE TYRANIDES :

Total du coût des Forces Space Marine

Total du coût des Forces Space Marine	Tyranides
2-20	Pas de blip. Un renfort par tour*
21-30	un blip au départ. Un renfort par tour*
31-35	un blip au départ. Deux renforts par tour
36-40	Deux blips au départ. Deux renforts par tour
41-45	Deux blips au départ. Deux renforts par tour, le joueur Tyranide peut utiliser un Genestealer Alpha pour cette mission.
46-50	Deux blips au départ. Trois renforts par tour, le joueur Tyranide peut utiliser un Genestealer Alpha pour cette mission. **
51-55	Trois blips au départ. Trois renforts par tour, le joueur Tyranide peut utiliser deux Genestealers Alpha pour cette mission. **
56-60	Quatre blips au départ. Trois renforts par tour, le joueur Tyranide peut utiliser deux Genestealers Alpha pour cette mission. **
60+	Quatre blips au départ. Trois renforts par tour, le joueur Tyranide peut utiliser trois Genestealers Alpha pour cette mission. **

*Si les Space Marines ont plus de cinq figurines alors la règle « Portes bloquées » s'applique voir ci-dessous

** Les Genestealers Alpha peuvent être remplacés par des Rôdeurs ou il peut y avoir aussi un mix des deux espèces.

Portes Bloquées : Cette règle est utilisée dans les missions où les Genestealers reçoivent un renfort par tour et les Space Marine commence la partie avec plus de cinq figurines. Lancer un D6 à chaque fois qu'un Space marine tente d'abord d'ouvrir une porte. Sur un résultat de 1 ou 2 la porte est coincée, vous ne pouvez pas l'ouvrir, mais vous pouvez la détruire par un tir ou par un combat corps à corps.

Les tableaux des Space Marines constituent une norme bien défini. Additionnez la valeur totale de vos Space Marines, le nombre vous donnera dans le Tableaux des Tyranides, les forces que vous aurez à combattre.

Le tableau des forces Tyranides est donné à titre indicatif et ne constitue pas une règle stricte. En fonction de votre scénario vous pourrez mettre plus ou moins d'adversaires, ce tableau définit une base équilibrée pour vous guider.

NOUVELLES PIÈCES SH 2014

Voici un aperçu des nouvelles pièces de la version Space Hulk de 2014, avec leurs règles d'utilisation.

TORPILLES D'ABORDAGE



Elles permettent l'abordage d'un Space Hulk par une escouade de 5 Space Marines.

Quand une torpille d'abordage atteint le Space Hulk, le joueur Space Marine doit lancer un dé, et doit placer la section de la torpille d'abordage, de sorte qu'elle soit reliée à la section du plateau qui correspond au résultat du jet de dé. Sur un résultat de 6, le joueur Space Marine peut choisir librement l'une des cinq sections marquées. Les sections et les places qui peuvent être utilisées sont surlignées (vert ou bleu) sur les cartes de missions.

Les torpilles d'abordage arrivent au début du tour du joueur Space Marine, avant la phase de commandement. Placez la section de la torpille d'abordage de sorte que l'extrémité avant soit en contact avec le bord externe de la section du plateau correspondant au jet de dé, et utilisez une rampe de débarquement pour montrer exactement où la section de la torpille est connectée.

Les deux torpilles d'abordage ne peuvent pas être placés de façon à ce qu'elles se chevauchent. S'il est impossible de placer la deuxième torpille de ce fait, lancez à nouveau un dé pour voir sur quelle section la placer, jusqu'à ce que vous obteniez un résultat où il est possible de placer la deuxième torpille.

Une fois que la torpille d'abordage est reliée au vaisseau, la torpille d'abordage et sa rampe de débarquement sont traitées comme une seule section de 6 cases de longueur, et fait dorénavant partie du Space Hulk.

BRECHES

Ces pions représentent une entrée Genestealer arrivant par le dessous du plateau de jeu.



Les nouveaux pions Brèches ne peuvent pas être placés dans une case qui est adjacent à un Space Marine (sauf cas du Rôdeur). Après que de nouveaux pions Brèches aient été placés, un blip de renfort est placé sur chaque pion Brèche vide (avec le déclenchement de conversion involontaire où ils sont placés, si cela est nécessaire).

Les pions Brèches nouvellement placés peuvent être utilisés pendant le tour où ils sont placés. Notez que le joueur Genestealer ne peut pas examiner le blip avant de le placer, donc il ne saura pas combien de Genestealers il représente, jusqu'à ce qu'il soit placé.

Un pion Brèche qui est occupé par un Space Marine,

un Genestealer ou un Blip, ou qui est adjacent à un Space Marine, ne peut pas être utilisé. En outre, les blips et, les Genestealers qui se convertissent dessus, ne reçoivent que 3 PA pour le tour ou ils sont placés en renfort, pour représenter la difficulté de grimper à travers le plancher.

TURBO-ASCENSEUR

Pour des missions s'effectuant sur deux niveaux, cette pièce permet de transporter jusqu'à six figurines d'un niveau à l'autre. Il y a deux sections d'entrée d'une case chacune, que l'on relie aux niveaux concernés.

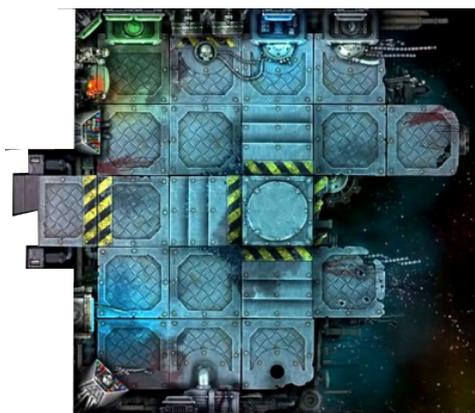


Le joueur Space-Marine peut choisir de faire fonctionner le turbo-ascenseur pendant son tour s'il y a un Space-Marine, soit debout sur une case du turbo-ascenseur, ou debout sur l'une des deux sections d'entrée du turbo-ascenseur.

Lorsque le turbo-ascenseur fonctionne, faites glisser la pièce turbo-ascenseur de l'entrée où il est connecté vers l'autre entrée turbo-ascenseur. Toutes les figurines qui sont sur le turbo-ascenseur se déplacent avec lui.

Le joueur Genestealer ne peut pas utiliser des Genestealers pour faire fonctionner le turbo-ascenseur. Néanmoins un Genestealer peut stationner sur une des cases du turbo-ascenseur.

HARD VACUUM



Toutes les cases de la salle de contrôle endommagée, et toutes les cases reliées à cette salle qui ne passent pas par une porte fermée, sont considérées comme étant dans le vide. Cela n'a aucun effet sur les Space Marines, mais les Genestealers qui sont dans une case qui est dans le vide, doivent lancer un dé de moins que ce qu'ils auraient dû normalement lancer lors de la résolution au corps à corps. Cette pénalité s'ajoute à toutes les autres pénalités qui peuvent s'appliquer.

MISE À JOUR DES RÈGLES V4

Tracer une ligne de vue

Si une ligne de vue entre deux figurines est mise en doute, tracer une ligne droite depuis le centre de la case occupée par une figurine vers le centre de la case occupée par une autre. La ligne de vue est bloquée si une partie de la ligne passe à travers une case en feu, ou à travers une case occupée par un Space Marine, un Genestealer, un blip, une porte, un bouclier d'énergie ou une barrière de force. Toutes ces choses sont référencées comme des "obstructions".

Les obstructions dans la propre case d'un attaquant ou d'une cible ne bloquent jamais la ligne de vue. Exemple : une figurine dans une case en feu, peut attaquer ou être attaquée si sa ligne de vue ne traverse pas une autre case "obstruction".

Diagonales bloquées

Si la ligne de vue passe entre les coins de deux cases, elle est seulement bloquée si les deux cases contiennent une "obstruction" à la ligne de vue. Cela est similaire à la règle de restriction du mouvement en diagonal entre deux cases (voir page 11 du livre de règle - le Genestealer ne peut pas avoir une ligne de vue sur les cases marquées d'un "X" rouge).

Tir en état d'alerte

Un Space Marine en état d'alerte peut effectuer des actions de tir pendant le tour des Genestealers sans dépenser des points d'actions. Il peut, mais ne doit pas nécessairement avoir une action de tir à chaque fois qu'un Genestealer complète une action dans sa ligne de mire et dans une fourchette de 12 cases. Le tir en état d'alerte est résolu après que le Genestealer ait effectué son action, et après que les points de commandement aient été dépensés en conséquence. La cible doit être le Genestealer qui a déclenché l'état d'alerte.

A noter : au vue de cette règle, le tir automatique sur une porte s'ouvrant ou se refermant n'est absolument pas envisagée, mais possible.

Chevauchement d'état d'alerte

Il peut arriver qu'un Genestealer effectue une action dans l'arc de tir de plus d'un Space Marine en état d'alerte. Si cela arrive, tous les Space Marines peuvent tirer sur le Genestealer (mais cela n'est plus obligatoire). Déclarez maintenant celui qui va tirer, avant d'effectuer l'une des actions de résolution de tir.



LES CONDUITS DE VENTILATION

Voici les règles pour jouer des conduits de ventilation ou tunnels de service dans Space Hulk. Cela va permettre aux Genestealers de tendre des embuscades plus fourbes et meurtrières que jamais. Bien sur, je reprends l'intégralité des règles de Games Workshop paru dans le White Dwarf de septembre 2016. Ces règles sont entièrement compatible avec les éditions 2009 et 2014 du jeu, ce qui vous permet de les mettre en pratique quelle que soit la version que vous possédez.

Conduits

Une section de Space Hulk comporte parfois un réseau de conduits de ventilation ou tunnels de service parallèles aux couloirs, mais inaccessibles aux Terminators parce que trop étroits, trop hauts ou situés en contrebas. Sans surprise, les Genestealers s'en servent pour se déplacer à l'abri des tirs meurtriers de l'ennemi, pour mieux tendre des embuscades.

Les conduits sont représentés dans le jeu par trois tuiles d'échelles alignées (voir ci-dessous) : celle du milieu se trouve hors du plateau, et chacune des deux autres est placée de façon adjacente à une case au bord d'une salle ou d'un couloir. En l'occurrence, on appelle Case d'Accès la case adjacente située dans une salle ou un couloir.



Chaque tuile de Conduit compte comme une case en termes de déplacement, et elle est considérée comme adjacente à la tuile de Conduit suivante, même si elle ne se touchent pas. Un Genestealer ou un blip peut aller d'une Case d'Accès à la tuile de Conduit adjacente pour 2 PA, et il peut aller d'une tuile de Conduit à une Case d'Accès adjacente pour 1 PA.

Quand on convertit un Blip dans un conduit, on ne peut placer les figurines Genestealers que dans le Conduit, pas dans une salle ou un couloir qu'il dessert. Quand on convertit un blip dans une salle ou un couloir, on ne peut pas placer les figurines Genestealer dans le conduit qui donne sur eux.

Les Space Marines peuvent voir l'entrée, mais ils ne voient pas l'intérieur, donc ils n'ont aucune ligne de vue sur les tuiles d'un conduit. Les Space Marine ne peuvent pas non plus aller dans les conduits, et si une section est touchée par un tir de lance-flammes lourd, les conduits attenants ne sont pas affectés.

Si un Space Marine se tient sur une Case d'Accès, un Genestealer sur une tuile de Conduit adjacente peut l'attaquer avec une action de corps à corps (pour le coût normal d'1 PA). Dans un tel corps à corps, en cas d'égalité le Space Marine est tué et le Genestealer est placé sur la Case d'Accès.

Les Conduits dans les autres missions

Les joueurs peuvent convenir ensemble d'introduire des Conduits dans n'importe quelle mission existante. Avant le déploiement, le joueur Genestealer peut placer des conduits, consistant chacun en trois pions d'échelle ou plus, en ligne droite, le pion de chaque extrémité étant adjacente à une case au bord d'une salle ou d'un couloir, et au moins un autre pion placée dans le vide entre les sections du plateau. On voit assez aisément combien il faut de pions échelle pour franchir le vide entre deux sections de plateau : faites en sorte que les pions se touchent presque, comme sur le plan ci-contre. Une fois placés, faites le total des pions d'échelle utilisés sous forme de conduits, puis consulter le tableau ci-dessous pour voir combien de bonus de commandement le joueur Space Marine reçoit. Pour chaque bonus de commandement, le joueur Space Marine prend un pion de Zone Space Marine qu'il place sur le tableau de contrôle.



Pion de Zone

Les bonus de commandement sont des points de commandement supplémentaires, utilisables une seule fois chacun au cours de la mission (défausser le pion après usage). L'utilisation d'un Bonus de Commandement n'affecte pas le décompte des points de commandement normaux.

Pions d'échelle	Bonus de Commandement
3	2
4 – 6	4
7 – 9	6
10 – 12	8

FEUILLE DE RÉFÉRENCES

SÉQUENCE DU TOUR

Tour du Space Marine

Phase de Commandement

Phase d'Action

Tour du Genestealer

Phase de Renforts

Phase d'Action

Phase de Fin du Tour

TABLEAU DES POUVOIRS PSYCHIQUES

Chevaliers Gris	Coût	Effet
Poing d'Acier	1	+1 au corps à corps par points psi, de face seulement
Divination (Frère-Capitaine)	2	Portée 12 cases, joueur Tyranide converti un blip sur 3 ou +
Space Wolf (Prêtre des Runes)		
Rune de Commandement	1	+1 point de commandement
Ouragan Meurtrier	3	Section, portée 9 cases. 1D6, Cible détruite sur 5+.
Éclair Vivant	3	1D6. Cible détruite sur 2+. Nombre de cibles 1D3+1 Alpha et Rôdeur tués sur 4+ / portée ligne de vue 1ère cible

TABLEAU DES POINTS D'ACTION

Action	Space Marine	Loup	Tyranide	Blip
Space Marines :	4 points d'action			
Loup Fenrissien :	6 points d'action			
Tyranides & Blips :	6 points d'action			
Avancer d'1 case / Traverser 1 case occupée	1* / -	1** / 2**	1** / -	1 / -
Reculer d'1 case	2*	2**	2**	1
Se déplacer sur le coté d'1 case	-	1**	1**	1
Pivoter de 90 degrés	1*	1	1	-
pivoter de 180 degrés	-	1	1	-
Se mettre en état d'alerte/en garde	2	-	-	-
Réparer un Fulgurant enrayé	1	-	-	-
Tirer au Fulgurant ou Canon d'Assaut	1	-	-	-
Tirer au Lance-Flamme Lourde ou Incinérateur	2	-	-	-
Tirer au Lance-Missile Cyclone	1	-	-	-
Tirer au Lance Grenade ou Marteau à Ennemis	1	-	-	-
Tir Ecorcheur	-	-	1	-
Attaque au corps à corps	1	1	1	-
Ouvrir ou fermer une porte	1	-	1	1
Monter ou descendre d'une échelle	2	-	1	1
Monter d'un piège	-	-	3	3
Sauter dans un piège / Surgir (Rôdeur) brèche	0***	0***	1 / 1	1 / 3

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

** Tyranide et Loup peuvent pivoter de 90 degrés lors de la même action sans payer de PA additionnel.

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



TABLEAU DE TIR

Arme	Portée	Dé	Tué sur	Notes
Fulgurant / Fulgurant Némésis	Illimitée*	2	6	État d'alerte, tir soutenu, enrayement
Fulgurant Némésis	1 case	1	3+ ***	Seulement au Corps à corps
Marteau à Ennemis	2 à 6 cases	1	5+ ***	État d'alerte 1 lancer par cible.
Lance-flammes Lourde	12	1	2+ ***	La section, effet persistant, 6 tirs
Incinérateur (*)	12	1	2+ **	La section, effet persistant, 6 tirs, 1 point psi (blocage)
Canon d'assaut Garde Loup	Illimitée*	3	5+	État d'alerte, 20 tirs, tir soutenu, surchauffe dès le 11ème tir
Lance missiles cyclone (Krak)	Illimitée	2	3+	Une seule cible
Lance missiles cyclone (Frag)	Illimitée	2	5+	Toute la section (2 dés sur chaque figurines)
Lance-grenades (Frag)	6	1	6	La section, 6 tirs
Ecorcheur	12	2	5+ et 6	Score obligatoire sur les 2 dés, pas de tir soutenu

* La portée est de 12 case en état d'alerte. ** Voir pour Alpha et Rôdeur effet différent. *** Aucun effets sur Alpha et Rôdeur

(*) Les Temagants sont systématiquement tués par l'Incinérateur

CORPS A CORPS

SPACE MARINES	Dés d'assaut	Notes	TYRANIDES
Seigneur Loup	1D6+2	Parade, gagne en cas d'égalité	Temagant 1D6
Chef de Meute avec épée énergétique	1D6+1	Parade, gagne en cas d'égalité	
Chef de Meute / Garde loup solitaire avec griffes de loup	2D6+2	gagne en cas d'égalité	Hormagaunt 2D6 (+1?) (+1) si bond sur case occupée par un Space Marine
Chef de Meute avec marteau tonnerre et bouclier tempête	1D6+2	Blocage, protection contre les tirs, gagne en cas d'égalité	
Chef de Meute avec hache de givre	1D6+3	gagne en cas d'égalité	Rôdeur 4D6
Chef de Meute avec hache de givre et bouclier tempête	1D6+3	Blocage, protection contre les tirs, gagne en cas d'égalité	
Arjac Poing de Pierre	2D6+3	Blocage, protection contre les tirs	Dés en 2 groupes : les 2 plus forts et les 2 plus faibles. Additionner le dé le plus faible de chaque groupe.
Prêtre des Runes avec hache de force	1D6+1+?	Points psi	
Garde Loup avec poing de puissance ou tronçonneur	1D6	-	
Garde Loup avec Griffes de Loup	2D6+1	-	
Garde Loup avec marteau tonnerre et bouclier tempête	1D6+1	Blocage, protection contre les tirs	
Garde Loup avec hache de givre et bouclier tempête	1D6+2	Blocage	
Loup Fenrissien	2D6	Attaques Multiples*, zone d'action 6 cases max de leur maître	
Frère-Capitaine Chevalier Gris avec hallebarde nemesis	1D6+4+?	Point psi, tir Fulgurant	
Justicar Chevalier Gris avec épée nemesis	1D6+3+?	Point psi, Parade, tir Fulgurant	
Chevalier Gris avec épée ou glaive nemesis	1D6+2+?	Point psi, Parade, tir Fulgurant	
Chevalier Gris avec une paire d'épée ou glaive nemesis	2D6+2+?	Point psi, Parade, tir Fulgurant	
Chevalier Gris avec hallebarde nemesis	1D6+3+?	Point psi, tir Fulgurant	
Chevalier Gris avec incinérateur et glaive nemesis	1D6+2+?	Point psi, Parade	

* Attaque double 4D6+1, attaque triple 6D6+2

FEUILLE DE RÉFÉRENCES

SÉQUENCE DU TOUR

Tour du Space Marine

Phase de Commandement
Phase d'Action

Tour du Genestealer

Phase de Renforts
Phase d'Action

Phase de Fin du Tour

TABLEAU DES POUVOIRS PSYCHIQUES

Pouvoir	Coût	Effet
Prescience	1	Reculer d'un cran le pion de commandement
Barrière de force	2	Portée 12. La barrière bloque la case
Tempête Psychique	3	Portée 6. Cible unique détruite sur 2+ / 3+ pour Rôdeur Cibles dans la section détruite sur 4+ / 5+ pour Rôdeur

POUVOIRS SPECIAUX

Aura (Chapelain)	-	Section, tous les Marines gagnent si égalité.
Médicale (Apothicaire)	-	Ressuscite le Terminator devant lui sur 4+.
Bannière Vénérée	-	Section, tous les Marines gagnent si égalité.

TABLEAU DES POINTS D'ACTION

Action	4 points d'action		
	Space Marine	Tyranide	Blip
Avancer d'1 case / Traverser 1 case occupée	1* / -	1** / -	1 / -
Reculer d'1 case	2*	2**	1
Se déplacer sur le coté d'1 case	-	1**	1
Pivoter de 90 degrés	1*	1	-
pivoter de 180 degrés	-	1	-
Se mettre en état d'alerte/en garde	2	-	-
Réparer un Fulgurant enrayé	1	-	-
Recharger un canon d'assaut	4 / 2(*)	-	-
Tirer au Fulgurant ou Canon d'Assaut	1	-	-
Tirer au Lance-Flamme Lourde ou Incinérateur	2	-	-
Tirer au Canon Plasma	2	-	-
Tirer au Lance-Missile Cyclone	1	-	-
Tirer au Lance-Grenades	1	-	-
Tir Ecorcheur	-	1	-
Attaque au corps à corps	1	1	-
Ouvrir ou fermer une porte	1	1	1
Monter ou descendre d'une échelle	2	1	1
Monter d'un piège	-	3	3
Sauter dans un piège / Surgir (Rôdeur) brèche	0***	1 / 1	1 / 3



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

** Un Tyranide peut pivoter de 90 degrés lors de la même action sans payer de PA additionnel.

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

(*) Si le Space Marine est aidé par un Techmarine.

TABLEAU DE TIR

Arme	Portée	Dé	Tuë sur	Notes
Fulgurant	Illimitée*	2	6	État d'alerte, tir soutenu, enrayement
Fulgurant (avec visée laser)	Illimitée*	2	6	État d'alerte, toujours tir soutenu, enrayement
Lance-flammes Lourde	12	1	2+ **	Section, effet persistant, 6 tirs
Canon d'assaut	Illimitée*	3	5+	État d'alerte, 10 tirs, rechargement, tir soutenu
Lance missiles cyclone (Krak)	Illimitée*	2	3+	Une seule cible
Lance missiles cyclone (Frag)	Illimitée*	2	5+	Toute la section (2 dés sur chaque figurines)
Lance grenades (Frag)	6	1	6	Aire d'effet, 6 tirs
Canon plasma	Illimitée*	1	2+ **	Section, surchauffe
Ecorcheur	12	2	5+ et 6	Score obligatoire sur les 2 dés, pas de tir soutenu

* La portée est de 12 case en état d'alerte. ** Aucun effets sur Alpha et Rôdeur

CORPS A CORPS

SPACE MARINES	Dés d'assaut	Notes	TYRANIDES
Terminator avec poing de puissance ou tronçonneur	1D6	-	
Terminator avec griffes éclair	2D6+1	-	Termagant 1D6
Terminator avec marteau tonnerre et bouclier tempête	1D6+1	Blocage, protection contre les tirs	
Terminator avec hallebarde de Caliban	1D6+2	-	
Terminator avec masse d'absolution et bouclier tempête	1D6+1	Blocage	
Terminator avec fléau de l'impardonné et bouclier tempête	2D6+1	Blocage	
Porte-étendard de la Deathwing	1D6	Gagne si égalité (aire d'effet)	
Sergent avec épée de puissance	1D6+1	Parade	Hormagaunt 2D6 (+1?) (+1) si bond sur case occupée par un Space Marine
Sergent avec griffes éclair	2D6+2	-	
Sergent avec marteau tonnerre et bouclier tempête	1D6+2	Blocage, protection contre les tirs	
Capitaine avec épée énergétique	1D6+2	Parade	
Apothicaire	1D6	Perd si égalité, sauf si P-étendard/Chapelain même section	
Chapelain	1D6+1	Parade, -1 tous dés Tyranides, gagne si égalité (aire d'effet)	
Champion Deathwing avec hallebarde Caliban	1D6+3	-	Rôdeur 4D6
Chevalier Deathwing avec masse d'absolution et bouclier tempête	1D6+2	Blocage	Dés en 2 groupes : les 2 plus forts et les 2 plus faibles.
Chevalier Deathwing avec fléau de l'impardonné et bouclier tempête	2D6+2	Blocage	Additionner le dé le plus faible de chaque groupe.
Capitaine Darnath Lysander (Impérial fists)	1D6+3	Blocage	
Capitaine Agemman (Ultramarines)	1D6+2	Parade	
Capitaine Karlaen (Blood Angels)	1D6+3	-	
Archiviste avec hache de force	1D6+1+?	Points psi	
Techmarine	1D6	Parade	