

SPACE HULK



Règles V3 – GARDE IMPERIALE

SOMMAIRE

Présentation.....	2	Les Unités de la Garde Impériale.....	6
Règles de base.....	3	Organisation des Escouades.....	9
L'Arsenal.....	4	Feuille de Références.....	10



PRESENTATION – Maj 2022

La Garde Impériale est la force la plus vaste et la plus diversifiée de toute la galaxie. Elle comprend des milliards de soldats issus d'un million de mondes, tous unis contre les ennemis qui menacent de disloquer l'Imperium. Des rangs de soldats disciplinés et des colonnes de blindés s'opposent à de sauvages extraterrestres et à des horreurs surnaturelles. La Garde Impériale est l'épine dorsale de l'Imperium et sans elle, l'humanité succomberait face aux hordes des xénos, des hérétiques et pire encore.

Après avoir fait plusieurs parties sur les bases de la première règle avec mon ami "Dalia", nous nous sommes rendu compte que plusieurs choses n'allait pas et que la garde impériale était trop forte face aux Tyranides. Les règles étant aussi plus compliquée, j'ai décider de modifier tous ça et rétablir une règle plus simple dans l'esprit actuel de Space Hulk de Games Workshop, notamment sur les points d'actions et les points de commandement. Maj 2022 : Le lance plasma devient identique au fusil plasma.

<http://sh.chroniques.free.fr/>

RÈGLES DE BASE

Comment Jouer

Cette règle, concernant la Garde Impériale, est un ajout ne modifiant pas les règles de Space Hulk.

Organisation du tour de jeu

Les phases se déroulent selon la règle de base de Space Hulk, c'est à dire « tirage des points de commandement », puis la phase d'action des Space Marines. La Garde Impériale jouant à partir de la phase d'action des Space Marines.

Points d'action (PA)

Chaque figurine de la Garde Impériale dispose de 4 PA pour effectuer des actions pendant son tour. Ces actions peuvent être : Un déplacement, une attaque (Tir ou combat au corps à corps), une mise en état d'alerte, une ouverture de porte, prendre ou donner un objet, activer un bouton ou un interrupteur de console informatique, etc...

Points de commandement (PC)

On garde la même règle qu'à Space Hulk. Le joueur Garde Impériale tire au sort un point de commandement au début de son tour, qu'il place sur la case "0" du tableau de contrôle, face cachée. Si le chiffre du tirage ne lui plaît pas il peut retirer un nouveau point de commandement, si le sergent ou un officier est en vie (en ayant remis le premier dans la poche).



Le Garde Impérial équipé de la radio portable, procure lui à l'escouade, 2 PC supplémentaires à chaque tour tant qu'il est en vie. Une escouade pourra donc avoir jusqu'à 8 PC par tour.

Mise en état d'alerte

Un Garde Impérial devra dépenser 2 PA ou PC pour se mettre en état d'alerte, et ainsi pourra tirer sur les adversaires sans dépenser de PA ou PC pendant le tour Genestealers / Tyranides. Un combat au corps à corps le fera sortir automatiquement de l'état d'alerte, mais il pourra s'y remettre en dépensant de nouveau 2 PC (sauf exception). S'il vous manque des pions "état d'alerte", vous pouvez les remplacer par des pièces de monnaie.

Les déplacements

Les déplacements s'effectuent comme pour les Terminators, excepté pour les déplacements suivants (la Garde Impériale n'ayant pas d'armures lourdes): Une rotation de 90° coûte 1 PA, et une rotation de 180° sur place ne coûte que 1 PA/PC, un déplacement suivi d'une rotation de 90° ne coûte qu' 1PA/PC et un déplacement latéral est possible en ne dépensant qu'1 PA/PC. Reculer d'une case coûte 1 PA/PC.

Les lignes de vues

Elles fonctionnent comme pour les Terminators. Une seule exception, toutes figurines équipées d'une arme légère, peut tirer par dessus un Sniper allongé ou accroupi.

Règle de tir

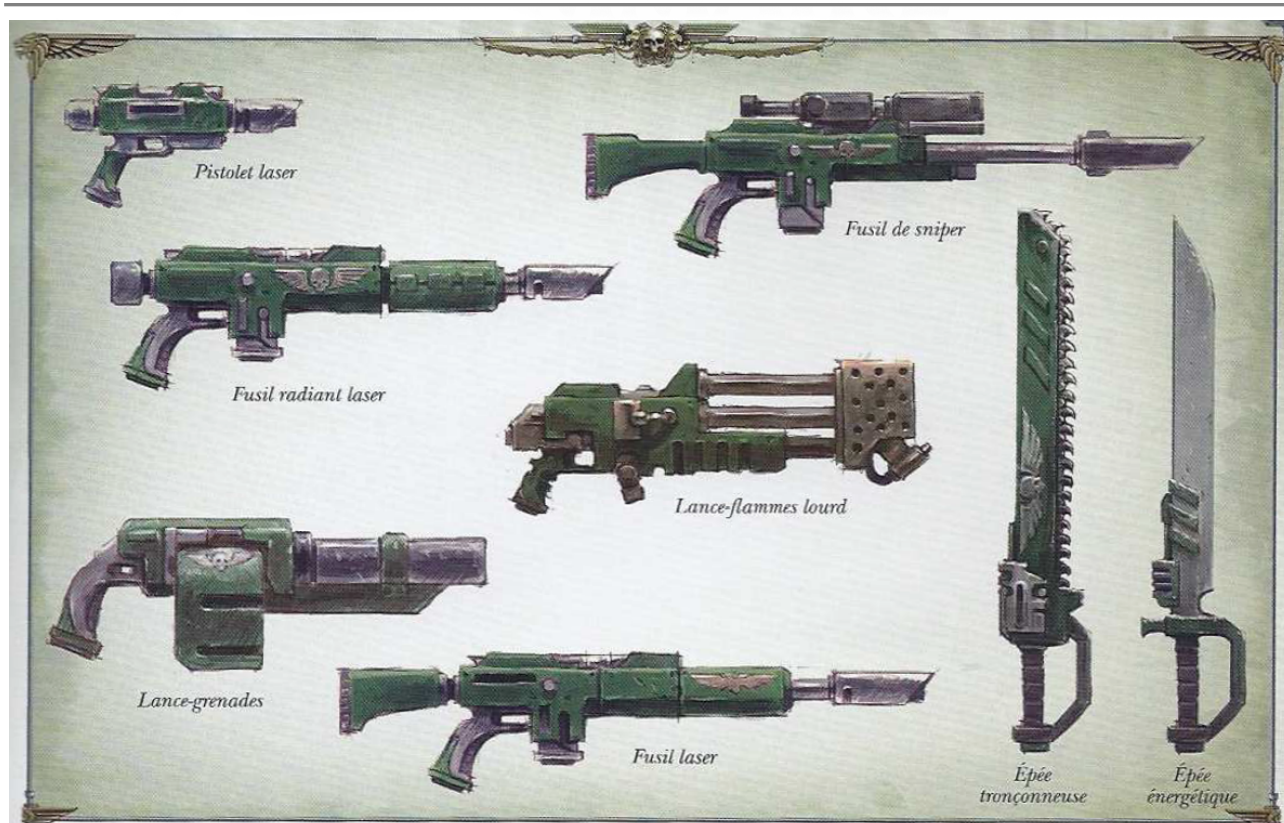
Seules les armes utilisant 2 dés pourront tuer le Patriarche, l'Alpha ou le Rôdeur, à condition que les deux dés fassent le score prévu, et non un seul.

Combat au corps à corps

Le manque de protection de leur équipement, fait pâle figure face au Tyranides. C'est pour cela qu'ils auront tous un malus de -2 sur 1D6 au corps à corps. Les Officiers n'auront pas de malus et les sergents auront un malus de -1. D'autres personnages exceptionnels n'auront pas de malus (voir description chapitre « les unités de la Garde Impériale »).



ARSENAL



FUSIL LASER / RADIANT LASER

Il constitue l'arme de base et la plus répandue parmi la Garde Impériale. Robuste, précis et fiable (arme ne s'enrayant pas), il dispose d'une bonne puissance de feu illimitée, et fait des ravages dans les rangs ennemis. Pour tirer il faut dépenser 1PA/PC. Il éliminera tous Tyranides avec un résultat de 6 sur un lancer de 1D6 et 5+ avec le tir soutenu. Toutefois ses tirs n'auront aucun effet sur un Patriarche, un Rôdeur ou un Alpha. Sa distance de tir est illimitée, sauf en état d'alerte ou elle sera limitée à 12 cases.

PISTOLER LASER / BOLTER

C'est l'arme de défense rapprochée des officiers et sous-officiers des Gardes Impériaux. Pour tirer il faut dépenser 1 PA/PC. Le lancer du dé et le résultat du tir sera identique au fusil laser, mais sa distance de tir sera de 12 cases et 6 cases en état d'alerte. Il ne peut pas détruire des portes, caisses ou bidons.

PISTOLET PLASMA

Un peu plus puissant qu'un pistolet bolter, pour tirer il faut dépenser 1 PA/PC. Avec 1D6, sur un

résultat de 5+, et 4+ en tir soutenu, un Genestealer sera éliminée. La distance de tir sera de 12 cases et 6 cases en état d'alerte. Il ne peut pas détruire des portes, caisses ou bidons.

Mais il y a risque de surchauffe. Dès le deuxième tir, on jette un second dé, si le nombre de tirs a été plus importants que le résultat du dé, le pistolet explose tuant le porteur du Pistolet-plasma, lui seul est tué, la cible visée par lui, n'est pas touchée.

LANCE-FLAMMES LOURD

Il suit les mêmes règles qu'avec les Terminators. Il faut faire un résultat de 2+ sur 1D6, pour éliminer une cible, les hybrides sont tués automatiquement.

LANCE-FLAMMES LÉGER

Pour tirer il faut dépenser 2 PA/PC. Il est beaucoup moins puissant que le lance-flammes lourd, il tirera sur une section située à 12 cases maximum, et il lui faudra faire un résultat de 4+ sur 1D6, pour éliminer un Tyranide, 2+ contre un hybride. Pour le reste il possède les mêmes caractéristiques physiques contre les Tyranides

(tir contre une section, blocage de la case, etc...). Son porteur peut être équipé d'une recharge supplémentaire, pouvant tirer six autres coups (4 PA/PC pour recharger).

LANCE-GRENADES FRAG

Pour tirer au lance-grenades il faut dépenser 1 PA/PC. La distance de Tir jusqu'à une section, est située à 6 cases maximum dans la LDV et 2 cases minimum. Toute la section est touchée, toutes les figurines sont traitées une par une avec 1D6. Un résultat de 6, élimine un Tyranide, 5+ pour un Space Marine AE, 4+ pour un hybride et un Garde Impérial, rien pour un Terminator. Dix munitions maximum, notez les tirs au fur et à mesure. Le tir bloque la LDV, mettre un marqueur.

ÉPÉE TRONCONNEUSE

Uniquement au corps à corps, cette épée pourra détruire une porte avec 1 PA/PC, elle ne donne pas de bonus au combat au corps à corps à son porteur, mais celui-ci bénéficiera d'une parade, l'attaquant devra relancer le meilleur de ses dés, S'il n'a qu'un dé, il devra le relancer si le score est en sa faveur.

ÉPÉE ÉNERGÉTIQUE

Uniquement au corps à corps, cette épée ne donne pas de bonus au combat au corps à corps, mais son porteur bénéficie d'une parade, l'attaquant devra relancer le meilleur de ses dés.

FUSIL DE SNIPER

Arme de précision et puissante, le sniper utilisera 2 PA/PC pour tirer . Il éliminera tous Tyranides avec un résultat de 5+ sur un lancer de 2D6 et 4+ avec le tir soutenu. Distance de tir illimitée et 12 cases en état d'alerte. Ce fusil ne peut pas détruire une porte ou une caisse. En état d'alerte, le sniper ne pourra effectuer qu'un seul tir, mais pourra utiliser des PC pour un deuxième tir, et l'arme pourra s'enrayer s'il fait un double.

FUSEUR

Arme qui tire un rayon de chaleur concentrée à courte portée vaporisant sa cible. Le Garde Impérial utilisera 2 PA/PC pour tirer. Il éliminera toutes cibles (porte, caisse, figurine) avec un résultat de 3+ sur un lancer de 1D6. Pas de tir soutenu et pas de risque d'explosion. Sa distance de tir est de 6 cases, un seul tir par tour de jeu.

FUSIL À POMPE

Arme de tir à courte portée, distance de tir maximum de 6 cases, même en état d'alerte. Pour tirer il faut dépenser 1PA/PC. Sur un résultat de 5+ sur 1D6, et 4+ en tir soutenu, la cible sera éliminée. Ne peut pas détruire des portes, caisses ou bidons.

PISTOLET ÉCORCHEUR

Uniquement utilisé par le Soldat Marbo. Pour tirer il dépense 1PA/PC. Le pistolet écorcheur a des munitions empoisonnées, qui lui permettront de tuer un Tyranide sur un résultat de 6 sur 1D6 et 5+ en tir soutenu. Portée maxi 12 cases et 6 en état d'alerte.

FUSIL-PLASMA

Arme lançant une boule de plasma surchauffé. Le Garde Impérial utilisera 1 PA/PC pour tirer. Il éliminera toutes cibles (porte, caisse, figurine) avec un résultat de 4+ sur un lancer de 1D6.

Mais il y a risque de surchauffe. Dès le deuxième tir, on jette un second dé, si le nombre de tirs a été plus importants que le résultat du dé, le pistolet explose tuant le porteur du Lance-plasma, lui seul est tué, la cible visée par lui, n'est pas touchée.

RIPPER-GUNS

Arme utilisée uniquement par les Ogryns. Puissance similaire au bolter lourd. L'Ogryn utilisera 1 PA/PC pour tirer. Il éliminera toutes cibles (porte, caisse, figurine) avec un résultat de 5+ sur un lancer de 2D6 et 4+ avec le tir soutenu. Sa distance de tir est illimitée et 12 cases en état d'alerte. Au corps à corps cette arme leur donne un bonus de +1, car les Ogryns l'utilisent comme une massue.

BOLTER LOURD

C'est une arme lourde, le Garde Impérial utilisera 1 PA/PC pour tirer. Il éliminera toutes cibles (porte, caisse, figurine) avec un résultat de 5+ sur un lancer de 2D6 et 4+ avec le tir soutenu. Sa distance de tir est illimitée, sauf en état d'alerte ou elle sera limitée à 12 cases. En état d'alerte, s'il fait un double lors d'un tir, l'arme s'enraye. Le bolter lourd peut détruire des portes, caisses et bidons.

GRENADES FRAGS

Lancées à la main (2 PA/PC pour tirer), elles ne peuvent être lancées que sur une section adjacente à celle du lanceur, et il faudra que ce dernier ait une LDV sur au moins une case de la section visée. Comme pour le lance-grenades,

toute la section est touchée, toutes les figurines sont traitées une par une avec 1D6. Même résultat qu'avec le lance-grenades. Elle bloque la ligne de vue, il faudra donc mettre un marqueur sur la section. Un Garde ne pourra pas en avoir plus de deux sur lui.

LES UNITÉS DE LA GARDE IMPÉRIALE

Cette section décrit les différents types de soldat, les Cadians et les Catachans. Les mêmes types de modèles sont regroupés ensemble car leurs caractéristiques sont similaires, images de gauche les Cadians, images de droite les Catachans.

L'Officier



C'est le plus haut gradé d'une compagnie de la Garde Impériale. Il est équipé d'un pistolet laser ou bolter et d'une lame de combat, épée ou poignard. Étant des vétérans de grande valeur, il combattront au corps à corps avec 1D6 sans aucun malus, et pourront parer un coup (l'adversaire relançant le meilleur de ses dés).

Un officier pourra donner des ordres à tous les soldats présents sur le plateau de jeu. Il permet la relance des PC si le premier tirage n'est pas bon.

Le Sergent



C'est le chef d'une escouade, Il permet la relance des PC si le premier tirage n'est pas bon, tant qu'il reste vivant. Au corps à corps, il lancera 1D6-1. Le Sergent Cadian est équipé d'un pistolet Laser ou Bolter et d'une épée tronçonneuse et

bénéficiera d'une parade. Le Sergent Catachan est équipé d'un pistolet laser et d'une épée, il bénéficie aussi d'une parade, l'attaquant devra relancer le meilleur de ses dés.

Soldat avec Fusil laser



Il constitue le gros des troupes impériales. Au corps à corps les soldats lanceront 1D6-2.

Soldat avec Lance-flammes léger



Un seul par escouade de dix gardes impériaux. Il ne peut pas se mettre en état d'alerte. Il dispose de six tirs, mais peut emporter une recharge de six tirs supplémentaires, il lui faudra 4 PA/PC pour la remplacer ou 2PA/PC s'il est aidé par un Techmarine. Au corps à corps il combattra avec 1D6-2.

Soldat avec Fusil laser et Radio



C'est un personnage incontournable, sa radio permet la transmission des ordres tactiques, il apporte 2 PC par tour, à son escouade, tant qu'il reste en vie. Un seul par escouade de dix soldats.

Soldat avec Lance-grenades



Soldat armé d'un lance-grenades qui ne tire que des grenades Frag dans Space-Hulk. Du fait de la faible hauteur des couloir du Hulk, le tir ne peut pas aller au delà de 6 cases. Il dispose de dix tirs seulement. Un seul par escouade de dix gardes impériaux. 1 PA/PC pour tirer. Il ne peut pas se mettre en état d'alerte.

Soldat avec Fuseur



Il aura besoin de 2 PA/PC pour tirer. Un seul dans une escouade, peut remplacer un soldat avec fusil laser. Il ne pourra tirer qu'une fois par tour de jeu. Il ne peut pas se mettre en état d'alerte.

Le Sniper



Il aura besoin de 2 PA/PC pour tirer. En état d'alerte, il ne pourra tirer qu'une seule fois, mais pourra utiliser des PC pour un deuxième tir, et l'arme pourra s'enrayer s'il fait un double, mais il éliminera quand même la cible visée, si le résultat pour éliminer la cible est correct.

Toutes figurines équipées d'armes légères (Pistolet, Bolter, Fulgurant, Fusil laser, Fuseur, lance-plasma, etc...), peuvent tirer par dessus un sniper accroupi ou allongé.

Un Sniper allongé, bénéficiera d'un bonus de +1 lors du tir, au résultat du meilleur de ses dés, mais dans cette position il ne pourra pas bouger et occupera 2 cases au sol. Pour se relever ou se mettre en position accroupi dans l'une des deux cases (et vice versa), il devra dépenser 2PA/PC.

Le Sniper a la capacité de se camoufler, ainsi, si un sniper se trouve dans une pièce ou une section avec d'autres gardes, il sera attaqué en dernier par les Tyranides, à moins que l'ennemi ne soit obligé de passer sur sa case pour attaquer les gardes se trouvant sur la même section que lui.

Soldat avec Fusil-plasma



Un seul dans une escouade, à mettre à la place d'un soldat avec fusil laser. Il aura besoin de 1 PA/PC pour tirer. De plus, dès le deuxième tir il y a un risque de surchauffe, le joueur Tyranides lance un dé, si le nombre de tirs a été plus importants que le résultat du dé, l'arme explose tuant son porteur, lui seul est tué.

Soldat Infirmier



Un seul pour 20 gardes impériaux, à mettre à la place d'un soldat avec fusil laser. Sa fonction est de sauver des vies, grâce à des injections, tout garde contigu à lui est sauvé de la mort sur un jet de 1D6, avec un résultat de 4+.

Sergent Harker



C'est un survivant des pires campagnes et il possède une force exceptionnelle. Il est armé d'un bolter lourd. Au corps à corps, il lancera 1D6, et bénéficiera d'une parade grâce à son couteau.

OGRYN



C'est un abhumain et une brute massive dont la force est légendaire. Il remplace un Sniper dans une escouade. Il n'aura pas de malus au corps à corps et comme il possède un Ripper-guns, il

pourra utiliser l'arme comme une massue du fait de sa force, ce qui lui donnera encore +1 au corps à corps. Au corps à corps, il lancera donc 1D6+1. Son Ripper-guns partage les mêmes caractéristiques de tir qu'un Bolter Lourd.

Sly Marbo



C'est un soldat exceptionnel, un véritable chasseur, doué d'une grande discrétion sur le terrain. Il est armé d'un pistolet écorcheur avec des munitions empoisonnées, qui lui permettra de tuer un Tyranides sur un résultat de 6 sur 1D6 et 5+ en tir soutenu. Portée maxi 12 cases et 6 en état d'alerte. Sa deuxième arme, une lame empoisonnée, lui donnera un bonus de +1 au corps à corps et bénéficiera d'une parade. Il lancera donc 1D6 au corps à corps et bénéficiera d'une parade.

Colonel Straken



Le Colonel "Poing de fer" Straken possède une immense aura auprès de ses hommes, ainsi tous ceux qui combattent au corps à corps dans la même section du plateau de jeu, que lui, gagneront le combat en cas d'égalité, et lui aussi.

Il est armé d'un fusil à pompe et d'une épée. Il lancera donc 1D6 au corps à corps, et grâce à son épée, il bénéficiera d'une parade.

ORGANISATION DES ESCOUADES

Si l'on veut jouer seulement avec la Garde Impériale, on utilisera 2 escouades complètes, soit 20 gardes impériaux, car ils sont beaucoup moins puissants que des Terminators. On pourra ajouter un officier pour commander soit une, soit deux escouades. Après ce sera à vous de voir la composition que vous souhaitez jouer par rapport aux missions. Voici donc ci-dessous une liste non exhaustive de différentes escouades qu'il est possible d'engager dans Space Hulk.

Une escouade d'infanterie de base est composée d'un Sergent et de 9 gardes, dont l'armement et l'équipement sont les suivants :

Cadian et Catachan : Un Sergent avec pistolet bolter et épée tronçonneuse, un garde avec lance-flammes, sept gardes avec fusils laser et un garde avec fusil laser et radio.

Une escouade d'assaut :

Cadian et Catachan : Un Sergent avec pistolet bolter/laser et épée tronçonneuse/énergétique, un garde avec lance-flammes, un garde avec lance-grenades, un Sniper, cinq gardes avec fusils laser et un garde avec fusil laser et radio.

Une escouade de Nettoyage :

Cadian et Catachan : Un Sergent avec pistolet bolter/laser et épée tronçonneuse/énergétique, un garde avec lance-flammes, un garde avec fusil-plasma, un garde avec fuseur, cinq gardes avec fusils laser et un garde avec fusil laser et radio.

Une escouade d'attaque en profondeur :

Cadian et Catachan : Un Sergent avec pistolet bolter/laser et épée tronçonneuse/énergétique, un garde avec lance-grenades, un garde avec fusil-plasma, un garde avec fuseur, un Sniper, quatre gardes avec fusils laser et un garde avec fusil laser et radio.

Une escouade spécifique Catachan:

Sergent Harker avec bolter lourd (ou Sly Marbo), un garde avec lance-flammes, un Sniper, un Ogryn avec Ripper-guns, cinq gardes avec fusils laser et un garde avec fusil laser et radio.

FEUILLE DE RÉFÉRENCES

La feuille de références ci-après permet de récapituler tout ce qui concerne le combat des Gardes Impériaux. Ne pensez pas que les valeurs soit défavorables au Gardes Impériaux, gardez à l'esprit que 10 Gardes remplacent de 3 à 5 Terminators, mais n'ont pas leur niveau de protection.

C'est vrai qu'il y a beaucoup de choses, car j'ai voulu mettre la plus large palette de personnages et d'armes, de manière que vous puissiez jouer avec l'ensemble de vos figurines.

Néanmoins, en prenant une escouade d'infanterie de base, il y aura peu de chose à retenir et le jeu sera plus simple. J'ai conçu quelques missions avec les Gardes Impériaux dans le livret de missions « La Chute de Shadrac », à vous de les découvrir..

FEUILLE DE RÉFÉRENCES

SÉQUENCE DU TOUR

Tour de la Garde Impériale
Tir des Points de Commandement
Phase d'action

Tour du Genestealer

Phase de Renforts
Phase d'action

Phase de fin du Tour

FONCTIONS PARTICULIÈRES

Pouvoir	Coût	Effet
Officier / Colonel / Sergent	0	Permet la relance des PC
Soldat avec radio	0	Apporte 2 PC à l'escouade par tour
Sniper	0	Camouflage, est attaqué en dernier sur une section
Soldat Médic	0	Avec 1D6, Empêche la mort d'un garde contigu à lui sur 4+.

TABLEAU DES POINTS D'ACTION

Gardes Impériaux : 4 points d'action
Tyranides & Blips : 6 points d'action

Action	Garde Impérial	Tyranide	Blip
Avancer d'1 case	1*	1**	1
Reculer d'1 case	1*	2**	1
Se déplacer sur le coté d'1 case	1*	1**	1
Pivoter de 90 degrés	1*	1	-
pivoter de 180 degrés	1	1	-
Se mettre en état d'alerte/en garde	2	-	-
Désenrayer une arme	1	-	-
Tirer au fusil laser / fusil plasma	1	-	-
Tirer au pistolet (tous)	1	-	-
Tirer au fusil à pompe	1	-	-
Tirer au lance-flammes léger	2	-	-
Tirer au lance-flammes lourd	2	-	-
Tirer au lance-grenades (Frag)	1	-	-
Lancer une grenade (Frag)	2	-	-
Tirer au fusil de Sniper	2	-	-
Tirer au fusil	2	-	-
Tirer au Bolter Lourd / Ripper Guns	1	-	-
Attaque au corps à corps	1	1	-
Ouvrir / fermer une porte / Prendre un objet	1	1	1
Monter/descendre d'un échelle / Allongé<->debout/accroupi	2	1	1
Monter d'un piège	-	3	3
Sauter par un piège	0***	1	1

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

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

*** Le Garde Impérial tombe automatiquement en passant sur une case piège.



TABLEAU DE TIR

Arme	Portée	Dé	Tué sur		Notes	Destruction Porte, cais se, bidon
			Tyranides	Hybrides		
Pistolet bolter / laser	12 / 6*	1	6	5+	État d'alerte, tir soutenu	-
Pistolet plasma	12 / 6*	1	5+	4+	État d'alerte, tir soutenu, échauffement	-
Pistolet écorcheur	12 / 6*	1	6	5+	État d'alerte, tir soutenu	-
Fusil laser	Illimitée / 12*	1	6	5+	État d'alerte, tir soutenu	-
Lance-flammes Léger	12	1	4+	2+	Aire d'effet, effet persistant, 6 tirs + 1 recharge	-
Lance-flammes Lourd	12	1	2+	éliminé	Aire d'effet, effet persistant, 6 tirs	-
Lance-grenades Frag	6 / 2 (*)	1	6	4+	Aire d'effet, bloque la LDV, 10 tirs	Oui
Grenade (à main) Frag	section adjacente	1	6	4+	Aire d'effet, bloque la LDV, 2 maxi par Garde	-
Fusil de Sniper	Illimitée / 12*	2	5+(**)	4+(**)	État d'alerte***, tir soutenu, enrayement	-
Fusil à pompe	6 / 6*	1	5+	4+	État d'alerte, tir soutenu	-
Bolter Lourd / Ripper guns	Illimitée / 12*	2	5+	4+	État d'alerte, tir soutenu, enrayement	Oui
Fuseur	6	1	3+	2+	Cible, 1 seul tir par tour	Oui
Fusil-plasma	12	1	4+	3+	Section, Surchauffe	Oui

* La portée en état d'alerte. (*) La portée mini (***) +1 au dé si Sniper allongé *** Un tir seulement.

CORPS A CORPS

Figurine	Dés d'assaut	Notes
Officier Garde Impériale	1D6	Parade
Sergent Cadian (avec épée tronçonneuse)	1D6 -1	Parade
Sergent Garde Impériale (avec épée de puissance)	1D6 -1	Parade
Sergent Catachan	1D6 -1	Parade
Soldat Garde Impériale	1D6 -2	
Sniper	1D6 -2	Camouflage
Ogryn	1D6 +1	
Sergent Harker	1D6	Parade
Soldat Sly Marbo	1D6	Parade
Colonel Straken	1D6	Parade, gagne en cas d'égalité

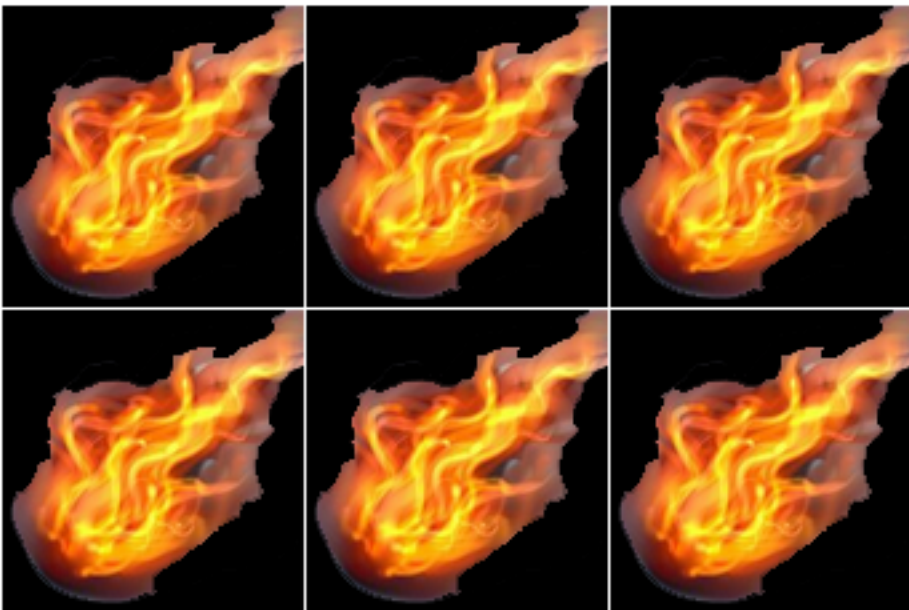
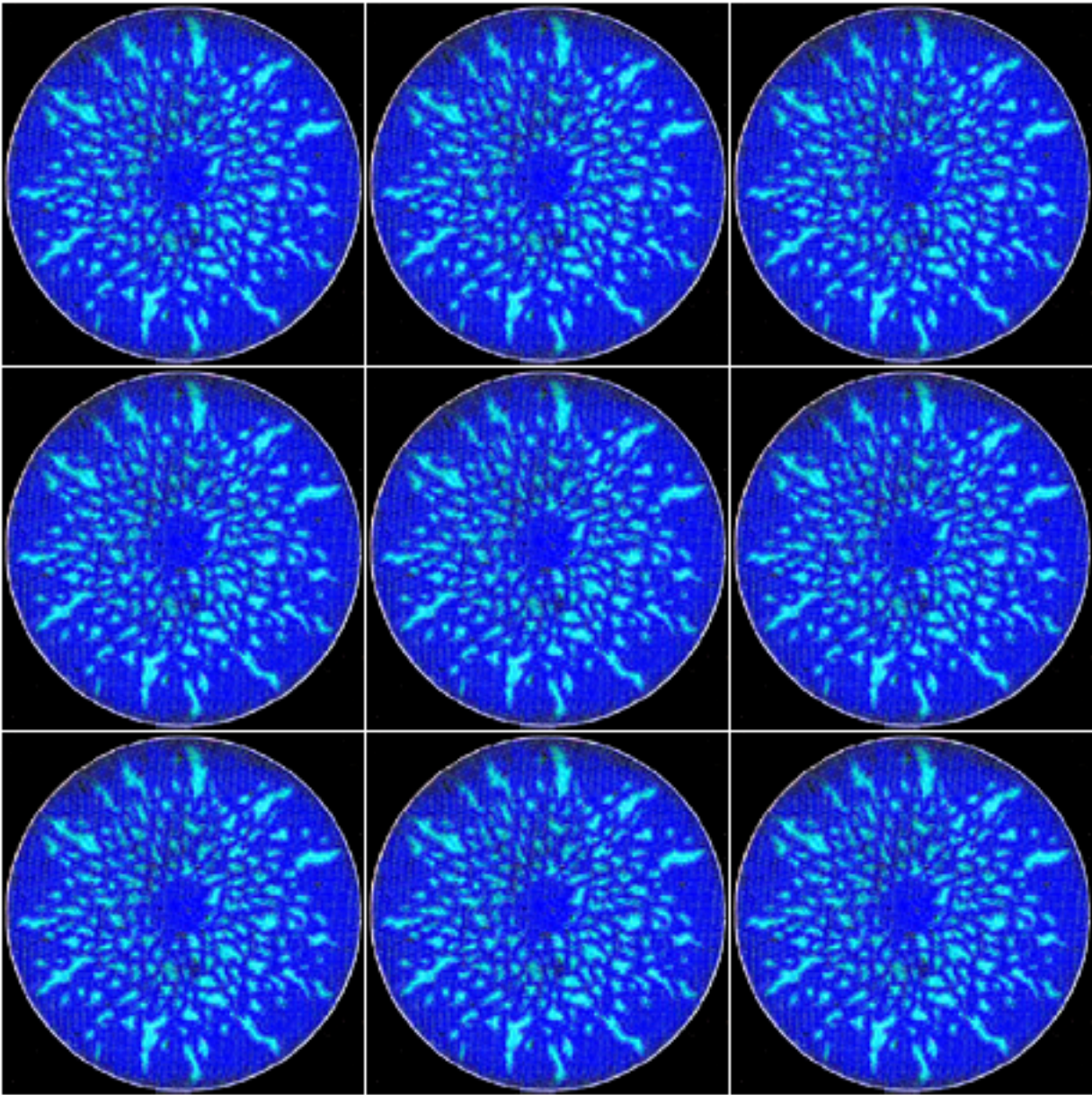
TYRANIDES

Termagant
1D6

Hormagaunt
2D6 (+1?)
(+1) si bond sur case occupée par un Space Marine

Rôdeur
4D6

Dés en 2 groupes :
les 2 plus forts et les
2 plus faibles.
Additionner le dé le
plus faible de chaque
groupe.



Marqueurs : Grenades Frags et Lance-flammes léger