

SPACE HULK®



Règles V3/V4 – SPACE MARINES

SOMMAIRE

Présentation.....	2	Apothicaire, Techmarine et Chapelain.....	14
Règles de base.....	3	Capitaines et Vétérans.....	15
L'Arsenal commun.....	4	Aggressors et Terminators.....	17
Les Différentes unités : Les Scouts.....	8	Space Marine Héros.....	19
Les Space Marines en Armure Énergétique.....	9	Organisation des Escouades.....	20
Librarian (Archiviste).....	13	Feuilles de Références.....	21



PRESENTATION

Les Space Marines en armure énergétique représentent le plus gros des forces de l'Imperium, et leur introduction dans Space Hulk a déjà été faite pour la version 1 de Space Hulk sortie en 1989, une règle parue dans le White Dwarf N°120. Évidemment, depuis, la gamme des Space Marines s'est énormément étoffée, et parmi ceux-ci, j'ai choisi le chapitre des Ultramarines qui comprends la plus grande variété de figurines et de types d'unités. Cette règle s'inscrit dans la continuité des extensions de règles que j'ai déjà conçu, vous pourrez ainsi mélanger toutes sortes d'unités Space Marines, tout en gardant une cohérence, un équilibre et une bonne jouabilité. Cette règle reprend une partie de celle du WD 120, notamment sur l'utilisation des grenades par les Space Marines. J'ai voulu faire une règle générale, car décrire l'ensemble des forces Space Marines des différents chapitres aurait été vraiment très difficile et beaucoup trop lourd. Néanmoins avec cette règle vous aurez des principes de base que vous pourrez adapter à vos différents chapitres et selon vos désirs. Mais en cas de désaccord entre joueurs, cette règle sera votre guide.

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

RÈGLES DE BASE

Comment Jouer

Cette variante concernant l'ensemble des factions Space Marines, est un ajout ne modifiant pas les règles générales de Space Hulk.

Organisation du tour de jeu

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

Points de commandement (PC)

Les escouades de Space Marines peuvent utiliser des points de commandement (PC), tirés au hasard et les placer sur le tableau utilisé pour Space Hulk. Les capitaines et sergents Space Marines sont des vétérans de centaines de batailles, et ils ont l'habitude de donner des ordres qui seront obéis sans la moindre question. Pour représenter cela, tant qu'il y a au moins une figurine Capitaine ou Sergent sur le plateau, le joueur Space Marine peut choisir de remettre le pion de point de commandement qu'il vient de tirer dans sa pioche, il mélange de nouveau les pions, puis en tire un autre. Il doit utiliser ce dernier pion, même si sa valeur est inférieure à celle du premier pion tiré. Les points de commandement sont utilisables, pendant la phase d'action des Space Marines et/ou des Genestealers et pour l'ensemble des escouades Space Marines disponibles sur le plateau de jeu, qu'ils soient 5 ou 10. A partir de 15 figurines Space Marines utilisées par deux joueurs Space Marines, on pourra envisager de piocher un deuxième pion de points de commandement (parmi les cinq restants), chaque joueur utilisant le sien.

Règle de tir et Lignes de vues

Seules les armes utilisant au moins 2 dés pourront tuer le Patriarche, l'Alpha ou le Rôdeur, à condition qu'au moins deux des dés fassent le score prévu, et non un seul. Pour les lignes de vues on gardera les mêmes règles qu'avec Space Hulk V4.

Mise en état d'alerte

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

Combat au corps à corps

Voici les **valeurs de base** des différents types d'unités Space Marines sans armes particulières. Ces valeurs pourront être différentes en fonctions des armes utilisées.

Les Scouts en armure plus légère ont un malus de -2 au corps à corps (1D6-2). Un Sergent Scout a un malus de -1 au corps à corps (1D6-1).

Les Space Marines en armures énergétiques ont un malus de -1 au corps à corps (1D6-1). Les Champions, Vétérans, Officiers, lieutenants et Sergents en armure énergétique combattent tous avec 1D6. Les Capitaines et Héros en armure énergétique ont un bonus de +2 au corps à corps, soit (1D6+1).

Les Terminators combattent de base à 1D6. Les Sergents terminators à 1D6+1 et les Capitaines Terminators à 1D6+2.

Déplacements et Actions

Comme dans la règle de Space Hulk, tous les Space Marines peuvent se déplacer et effectuer des actions, les uns après les autres, dans le même tour de jeu. Pour cela ils peuvent utiliser leur 4 PA + éventuellement des PC. Dans le Tableau ci-dessous les différentes valeurs de déplacements en fonction des types de Space Marines.

	Points d'action				
	Avancer	Reculer	Pas de coté	Tourner à 90°	Tourner à 180°
<i>AE = Armure Énergétique</i>					
Garde Impérial – Scout	1	1	1	1	1
Adepta Sororitas	1	2	1	1	1
Adepta Sororitas - Arme Lourde	1	2	impossible	1	2
Space Marine AE	1	2	impossible	1	1
Space Marine AE - Arme lourde	1	2	impossible	1	2
Terminator / Aggressors	1	2	impossible	1	2

L'ARSENAL COMMUN

LES GRENADES

L'un des principaux avantages de l'armure énergétique (AE) des Marines est qu'elle est moins restrictive que l'armure Terminator et permet ainsi aux Space Marines d'être armés de grenades. Ces règles couvrent quatre types de grenades, chacune avec un effet radicalement différent. Les grenades sont particulièrement utiles car elles permettent aux Space Marines ordinaires d'engager des Genestealers qui se cachent hors de la LDV.

Lancer des Grenades

Une grenade peut être lancée par un Space Marine à l'arrêt pour un coût de 2 PA et un résultat sur 1D6. elles ne peuvent pas être jetées en mouvement. L'arc de tir est le même qu'avec n'importe quelle autre arme.

Certaines grenades frappent des sections entières du plateau de la même manière qu'un lance-flammes, tandis que d'autres ne touchent qu'une case. Pour éviter toute confusion, les deux types différents sont appelés "grenade à effet de section" et "grenade à effet cible".

Grenade à effet de section

Les règles de ciblage pour les grenades à effet de section sont les mêmes que pour les lance-flammes : le Marine doit pouvoir voir au moins une case sur la section ciblée. La portée maximale d'une grenade à effet de section est calculée par sections du plateau de jeu et non par cases. Cependant, contrairement au lance-flammes, les grenades ne peuvent être lancées que sur une section du plateau réellement adjacente à celle sur laquelle le Marine se tient.

Cette règle donne aux grenades à effet de section une portée variable à partir de certains points de vue, comme un long couloir (puisqu'il peut faire jusqu'à 5 cases) ou une pièce (jusqu'à 7 cases avec les pièces des extensions), le Marine pourra donc frapper des Genestealers à une assez grande distance (sur toute la longueur du couloir ou de la pièce), tandis que sur et autour des intersections et des coins, les portées maximales deviennent beaucoup plus courtes. Les joueurs Space Marines devraient être à la recherche de bonnes cases à partir desquelles utiliser ces grenades.

Grenade à effet cible

Les grenades à effet cible ne touchent qu'une case. Pour en utiliser une, le Space Marine doit être capable de tracer une LDV dégagée jusqu'à la cible.

La portée maximale est de 3 cases, tandis que le minimum est de 2 cases. Les grenades à effet cible ne peuvent jamais cibler une case adjacente car le Marine est trop proche et pourrait être touché par l'explosion.

Nombre de Grenades

Un Marine armé de grenades a normalement un approvisionnement illimité (pour simplifier le jeu). Pour un meilleur réalisme, vous pouvez mettre 4 grenades par Space Marines (si cela est possible).

Grenade Krack

La grenade krack est une grenade **à effet cible**. C'est une charge collante qui est principalement utilisée contre une cible blindée.

Contre une cible statique comme une porte, la grenade est si puissante qu'une destruction ou une mise à mort est plus ou moins assurée. Contre une cible plus petite et en mouvement, il est possible que la grenade ne frappe pas correctement, ce qui la rend beaucoup moins efficace.

Lancez un 1D6 par tir. Les grenades krack détruisent automatiquement les portes et tuent les Tyranides sur un score de 3 ou plus, les hybrides sont automatiquement tués.

Les grenades krack ne bloquent pas la ligne de vue ou le mouvement, il n'est pas nécessaire de placer un marqueur sur le plateau.

Grenade Frag

C'est une grenade **à effets de section** hautement explosive. Pour chaque figurine de la section ciblée, lancez un 1D6. Les grenades à fragmentation laisseront les portes indemnes, mais détruiront les blips et les Genestealers sur un score de 6, les Marines en armure énergétique sur un score de 5+, un Scout ou un Hybride sur un score de 4+. Aucun effet sur Alpha, Patriarche, Rôdeur et Terminator. Une fois tiré, un marqueur « Frag » devra être placé sur la section ciblée, pour montrer que la ligne de vue est bloquée.

Les Marines peuvent continuer à lancer des grenades à fragmentation dans la section, mais il n'est pas nécessaire de placer des marqueurs supplémentaires. Le marqueur Frag est retiré à la fin de la phase Genestealer.

Melta-bomb ou Bombe à fusion

La Melta-bomb est une grenade à effet cible qui surchauffe la zone et fait fondre tout ce qui est en contact avec elle. La Melta-bomb est une arme dévastatrice, garantissant la mort de tous Tyranides et la destruction des portes.

Seul les officiers de haut rang (Capitaine, Héros, Maître de Chapitre) peuvent porter une Melta-bomb. De plus, elle est beaucoup plus grosse que les autres grenades et on limitera son nombre à 1 par officier de haut rang.

Quand une Melta-bomb est lancée, le joueur Marine sélectionne la case ciblée et y retire tout. Un marqueur brèche est ensuite placé face cachée sur la case. Le marqueur représente une masse de gaz chauds et de métaux en fusion et bloque complètement la LDV et le mouvement.

Dans la phase finale du joueur Genestealer, le marqueur est retourné. Un Marine se déplaçant sur une brèche lance un dé et sur un résultat de 1, le Marine tombe à travers. Les Genestealers ne sont pas en danger de tomber - ils ignorent le marqueur.

La Melta-bomb ne peut pas être lancée sur une case contenant déjà une brèche. Si un autre type de grenade est lancé sur la brèche, lancez un dé et sur un score de 1-2, le tir échoue.

Les joueurs Marines doivent faire attention à n'utiliser une Melta-bomb que contre des cibles sur leurs flancs ou sur leurs arrières. Si un sergent lance une Melta-bomb sur sa ligne de front, le joueur perdra des Marines lorsqu'ils seront forcés d'avancer sur la brèche. Comme une melta-bomb ne peut être lancée dans une case contenant déjà une brèche, un sergent utilisant une melta-bomb ne peut tenir les Genestealers à distance que pendant un tour.

Une fois le marqueur « Brèche » retourné (à la fin de la phase Genestealer), un pion blip de renfort supplémentaire pourra entrer par cette brèche, mais si un Space Marine se trouve à moins de six cases de la brèche alors le pion blip sera bloqué pendant 1 tour. Le tour suivant, il pourra avancer de 3 cases maximum. Les tours d'après, le déplacement sera normal.

Grenade à Plasma

La grenade à plasma est une grenade à effet de section qui explose provoquant une déflagration de plasma surchauffé en une fraction de seconde. La détonation est terminée en un éclair, donc la grenade à plasma ne bloque pas la LDV.

La grenade plasma tue tous les hybrides, les scouts et les soldats de la garde impériale sur un score de 3+, les Genestealers, les blips et les Space Marines en armure énergétique sur un score de 4+, détruit les portes et tue les Space Marines en armure Terminator sur un 5+. L'Alpha, le Rôdeur et le Patriarche ne sont pas touchés.

Seul un sergent peut porter jusqu'à 2 grenades à plasma.

Terminatus

Terminatus est une pratique courante parmi les Marines qui souhaitent éviter la capture, lors de missions désespérées. Un Marine doit préparer l'action Terminatus avec 2 PA. Un marqueur Frag est alors placé face cachée sous la figurine. Le Marine est libre de se déplacer, de se battre, de tirer, d'actionner des portes ou même de lancer d'autres grenades. La grenade Frag sera gardée dans la paume de sa main et ne se déclenchera pas, tant que le Marine ne relâchera pas sa prise.

Ce n'est que lorsque le Marine perd un combat au corps à corps que la grenade explose. Cela le tue immédiatement ainsi que son adversaire de corps à corps. Toutes les autres figurines ou portes de la même section de plateau subissent un coup normal de grenade Frag. Le marqueur Frag doit être retourné pour montrer que la LDV est bloquée.

Type	Portée	Points d'action	Tué sur						Notes
			Terminator Porte	Space Marine AE Adepta Sororitas	Scout Garde Impériale	Alpha, Rôdeur Patriarche	Genestealer	Hybride	
Grenade Krack	3 / mini 2 cases	2	3+	2+	Éliminé	6	3+	Éliminé	Cible, LDV
Grenade Frag	section adjacente	2	Aucun effet	6	5+	Aucun effet	6	4+	Aire d'effet, bloque la ligne de vue
Melta-Bomb	3 / mini 2 cases	2	Éliminé	Éliminé	Éliminé	Éliminé	Éliminé	Éliminé	Cible, LDV, Brèche, Officier 1 maxi
Grenade Plasma	section adjacente	2	5+	4+	3+	Aucun effet	4+	3+	Aire d'effet, Sergent 2 maxi

ARMES DE CORPS A CORPS

Voici quelques armes et objets communs aux différents Space Marines en armure énergétique. Avec la diversité de montage des figurines, si vous ne trouvez pas votre configuration dans les différents tableaux, vous pourrez vous même, leur donner une valeur de combat au corps à corps.

Les Boucliers

Qu'ils soit simples ou tempêtes, tous les boucliers donneront droit à un **blocage** lors d'une attaque de face (sur les 3 cases devant le Space Marine). Le blocage permet de soustraire un dé à l'attaquant. Exemple : si l'attaquant a 3 dés d'attaques, face à un bouclier il n'en lancera plus que 2. S'il en a 2, il n'en lancera plus que 1. Certaines figurines (Termagants ou hybrides) combattent au corps à corps avec 1 seul dé, contre un bouclier, à la place elles jettent deux dés et défaussent celui qui donne le résultat le plus élevé.

Les boucliers offrent aussi une protection contre les tirs. Ainsi si une figurine ennemie tire dans l'arc frontal (angle de 90°) du Space Marine équipé d'un bouclier, elle jettera 1 dé de moins. Ainsi toutes les armes n'utilisant qu'un seul dé ne peuvent atteindre le Space Marine protégé par son bouclier, elles deviennent "inefficaces".

Les Épées et Poignards

Toutes les épées énergétiques, tronçonneuses, glaives, poignards et autres lames, donne droit à une **parade**. Ainsi l'attaquant devra relancer le dé dont le score est le plus élevé. Un Space Marine équipé de 2 lames pourra faire 2 attaques en même temps (il lancera 2 dés au corps à corps), mais ne bénéficiera que d'une seule parade.

Les Hallebardes et Lances

Les simples Hallebardes ont un bonus de +1 au corps à corps. Les **Hallebardes Némésis**, de **Caliban** et la **Lance de gardien** bénéficieront d'un bonus de +2 au corps à corps. Les Hallebardes Némésis propre aux Chevaliers Gris pourront en plus canaliser des points psi afin d'augmenter leur force de frappe.

La lance de gardien est utilisé par le grand maître de la Deathwatch et est équipée d'un bolter qui pourra être utilisé en arme de tir avec 1D6 et être mis en « état d'alerte ». En position « en garde » le bolter ne tirera pas. Il n'y a pas n'ont plus de

« parade » comme j'avais pu l'écrire auparavant.

Les Marteaux et Masses

Tous les marteaux et masses énergétiques donnent un bonus de +1 au dé au corps à corps, le Crozius Arcanum inclus.

Les Haches

Les haches énergétiques ne donnent pas de bonus supplémentaires sauf si elles sont dans les mains d'un Archiviste, qui ajoutera des points psi à la valeur du dé. Les **haches de Givre** spécifiques au Space Wolf bénéficieront d'un bonus de +2 au résultat du dé.

Les Griffes

Les Space Marines équipés de **griffes éclair** bénéficieront d'un bonus de +1 et d'un lancer de 2 dés au corps à corps. Ainsi un Space Marine AE équipé de Griffes éclair lancera 2D6, et un Terminator 2D6+1. Si l'un ou l'autre n'a qu'une Griffe dans une main et une arme dans l'autre main, comme un bolter par exemple, ils lanceront respectivement 1D6 et 1D6+1 au corps à corps.

La seule exception a cette règle concernera le Chef de Meute Space Wolf et le Garde Loup Solitaire qui tous deux équipés de **Griffes de Loup** lanceront 2D6+2.

ARMES DE TIR

Les lance-missiles

Il y a deux types de Lance-missiles, le lance-missiles Cyclone équipant les Terminators et le lance-missiles portatif équipant les scouts et les Space Marines AE, ces deux types pourront tirer chacun 6 fois.

Tirer avec un lance-missile coûte 1 PA / PC, et ne peut pas être jumelé avec une autre action. La portée de tir est illimitée.

Deux types d'ogives sont utilisées sur les missiles, au choix du tireur, Krak ou Frag. Le lance-missiles Cyclone tire 2 missiles à la fois et donc utilisera 2 dés pour le résultat. Le lance-missiles portatif ne tire qu'un seul missile, on utilisera donc 1 seul dé pour le résultat.

L'ogive Krak est très puissante, mais ne cible qu'une seule figurine. L'ogive Frag est moins puissante mais cible une section entière, on lance le ou les dés pour chaque figurine présente dans la section.

Les Lance-grenades

Il existe plusieurs types de lance-grenades. Celui attaché au bras comme le lance-grenades Balistus des Adeptus Custodes et celui situé au dessus de la tête des Primaris Agressors ou du Sergent Cataphractii Terminators.

Les grenades utilisées par ces lance-grenades seront toujours des grenades Frag, et une fois tirées bloqueront la LDV. On ne pourra tirer qu'une grenade à la fois avec 1 PA / PC. La distance de tir sera de 6 cases maximum et de 2 cases minimum.

Le lance-grenades des Sergents Tartaros et Cataphractii Terminators n'aura que 2 grenades Frag, les autres 6 grenades Frag chacun. On ne pourra pas tirer gratuitement les grenades en état d'alerte il faudra toujours dépenser 1PA/PC pour tirer.

Les Armes Combinées

Ces armes reprennent les caractéristiques des deux armes (sauf pour le lance flammes léger qui ne pourra pas avoir de réservoir supplémentaire). Le joueur doit déterminer avec laquelle des 2 armes il tire avant de lancer le dé.

En état d'alerte, seule l'arme utilisant des munitions sera utilisées, principalement le Bolter.

Voici les différentes armes combinées :

- Bolter / Plasma (fusil Plasma)
- Bolter / Graviton (fusil à Graviton)
- Bolter / Lance-flammes (Lance-flammes léger)
- Bolter / Fuseur

Les lunettes de visées

Toutes les armes de tirs équipées d'une lunette de visée (laser ou autre), n'auront aucun malus de tir contre des ennemis rapides comme par exemple les Hormagaunts. Ainsi, ces armes **pourront toujours tirer en tir soutenu** contre ces ennemis.

La cape de camouflage

C'est l'équipement par excellence des snipers scouts ou de la garde impériale. Elle leur permet de rester caché jusqu'au dernier moment. Ainsi, si un sniper se trouve dans une pièce ou une section avec d'autres Space Marines, il sera attaqué en dernier par les ennemis, à moins que ces derniers ne soit obligés de passer sur sa case pour attaquer les Space Marines se trouvant sur la même section.

Les Armes Spéciales

La plupart sont des reliques ayant des pouvoirs particuliers et décuplant la foi des Space Marines. Rentre dans cette catégorie, le Sceptre de Force, Bâton d'office, de négation ou de Procession, les Bannières, le Chapelet, Simulacrum Imperialis ou Icônes, le Rosarius et le Livre Saint ou Grimoire.

Le **Simulacrum Imperialis** et les différentes **Bannières** ou **Icônes** (Imagifier) possèdent les mêmes caractéristiques. Ainsi lors de la résolution d'un corps à corps dans une section qui contient ces reliques, les Space Marines gagnent le combat en cas d'égalité.

Pour les **Bâtons d'offices, de négations** ou de **Processions**, L'attaquant utilisera un dé de moins au corps à corps. Si l'attaquant n'a qu'un dé d'attaque, alors on soustraira -1 à son jet de dé.

Le porteur du **Livre Saint** ou **Grimoire** et les figurines dans la même section que celui-ci peuvent relancer un dé au corps à corps pendant le tour de jeu.

Le **Chapelet** porté par une Sœur de Bataille ou un Prêcheur, lui permettra d'utiliser un point de Foi supplémentaire (en plus de ceux existant), dans l'une des phases d'action d'un tour et est cumulable avec un point de foi existant.

Le **Sceptre de Force** ou **Némésis** canalise la force Psychique et permet d'utiliser des points psi ajoutés au jet de dé. Il est utilisé par les Archivistes et les Chevaliers Gris.

Le **Rosarius** est une amulette créant un puissant champ de force, exclusivement porté par un Chapelain. Quand il est attaqué on soustrait -1 à chaque dés de l'attaquant.



LES DIFFÉRENTES UNITÉS

LES SCOUTS

C'est l'unité de reconnaissance et d'infiltrations des Space Marines. L'armure légère ne les protégera pas beaucoup, mais leur donnera plus d'aisance dans leur mouvement. Le Scout combattra avec 1D6-2 au corps à corps, et le Sergent Scout avec 1D6-1.



Une escouade de scouts est composée de 5 scouts, 1 Sergent et 4 soldats.

Armement des Scouts

Voici les armes utilisées par les scouts.

- Pistolet Bolter (avec ou sans lunette de visée)
- Bolter / Fusil bolter
- Bolter lourd
- Fusil à pompe
- Fusil de Sniper
- Lance-missiles (Krack et Frag)
- Grenades Frag et Krak
- Épée tronçonneuse, poignard

Unités particulières

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. 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.

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.

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

Le Sniper peut être équipé d'une **cape de camouflage**, ainsi, si un sniper se trouve dans une pièce ou une section avec d'autres Space Marines, il sera attaqué en dernier par les Tyranides, à moins que l'ennemi ne soit obligé de passer sur sa case pour attaquer ses frères d'armes se trouvant sur la même section.

Le Lance-missiles : Le scout aura besoin de 1 PA/PC pour tirer. Avant le tir il devra définir quelle ogive il prend, ogive Frag pour une aire d'effet sur toute une section ou ogive Krack qui touchera une seule cible mais en faisant beaucoup de dégâts.

Le scout sera équipé de 6 missiles au total pour toute la partie.



Fusil à pompe : Pas très courant chez les Space Marine, cette arme utilisée par un Sergent Scout fera de gros dégâts mais à courte distance, distance de tir maximum de 6 cases.



LA TACTICAL SQUAD

La Tactical Squad forment l'ossature de toute armée Space Marine. Elles occupent le terrain, apportent un tir d'appui et chargent dans les mêlées sanglantes, selon ce que dictent les aléas de la situation tactique.



Armement de la Tactical Squad

Ils utilisent un grand nombre d'armes et d'équipements :

- Bolter
- Fusil à gravitons
- Fusil plasma
- Fuseur
- Lance-flammes
- Lance-missiles (Krack et Frag)
- Grenades Frag et Krak

Le Sergent de l'escouade peut combiner :

- Épée tronçonneuse, Épée énergétique ou Gantelet énergétique.
- Pistolet Bolter
- Pistolet plasma
- Pistolet à gravitons
- Combi-gravitons
- Combi-fuseur
- Combi-plasma
- Combi-lance-flammes

Toutes les caractéristiques de ces armes sont regroupées dans un tableau à la fin du livre, comprenant le nombre de dés utilisés, le nombre de points d'action, la portée des armes, les dégâts sur les Tyranides classiques (famille des Genestealers) et sur les hybrides (ou culte Genestealer).

LA DEVASTATOR SQUAD

La Devastator Squad est la troupe d'appui par excellence. Les Space Marines Devastators appliquent le jugement de l'Empereur à grand renfort d'armes lourdes.



Armement de la Devastator Squad

Ils utilisent un grand nombre d'armes lourdes et d'équipements :

- Bolter lourd
- Canon à gravitons
- Canon plasma
- Canon laser
- Multi-Fuseur
- Lance-missiles (Krack et Frag)

Armes légères

- Pistolet plasma
- pistolet bolter
- pistolet à gravitons
- Bolter
- Combi-gravitons
- Combi-fuseur
- Combi-plasma
- Combi-lance-flammes

Armes de corps à corps

- Gantelet énergétique
- Épée énergétique
- Épée tronçonneuse
- Hache énergétique
- Griffes éclair
- Marteau Tempête

Mark IV Space Marines

L'armure énergétique Mark IV a été conçue par l'Adeptus Mechanicus pour remplacer les modèles d'armures énergétiques en dotation au début de la Grande Croisade. Ce modèle d'armure est antérieur à l'Hérésie d'Horus.



Armement des Mark IV

Ils utilisent un grand nombre d'armes et d'équipements :

- Pistolet plasma
- Pistolet bolter
- Bolter
- Bolter lourd
- Fuseur
- Lance-flammes léger
- Combi-fuseur
- Combi-lance-flammes
- Combi-plasma
- Grenades Frag et Krak
- Bombe à fusion (Melta-Bomb)

Armes de corps à corps

- Épée tronçonneuse
- Épée énergétique
- Lame de combat (Poignard)
- Gantelet énergétique
- Griffes éclair

Chaque Space Marine équipé d'une lame de combat pourra faire une parade au corps à corps.

Mark III Space Marines

Les Mark III Space Marine sont revêtus d'antiques armures énergétiques qui évoquent les heures sombres de l'Hérésie d'Horus.



Armement des Mark III

Ils utilisent un grand nombre d'armes et d'équipements :

- Pistolet bolter (modèle Phobos)
- Pistolet plasma
- Bolter
- Bolter lourd
- Fuseur
- Fusil plasma

Armes de corps à corps

- Épée tronçonneuse

Le Sergent de l'escouade peut utiliser :

- 1 Épée tronçonneuse ou 2 Épées tronçonneuses.
- 1 Griffes éclair
- 1 Gantelet énergétique
- Pistolet Bolter
- Pistolet plasma

Cas particulier : Le Sergent équipé de 2 épées tronçonneuses pourra faire 2 attaques au corps à corps par round, et donc lancera 2D6, mais ne bénéficiera que d'une seule parade.

PRIMARIS

Infiltrators et Incursors

Les Primaris Infiltrators et Incursors utilisent une armure énergétique Mk X Phobos. Ce sont des spécialistes du sabotage et des embuscades.

Armements

Les deux factions utilisent le même type d'armement pour le tir à distance :

- Pistolet Bolter
- Bolter (carabine bolter d'élite)
- Grenades Frag et Krak



Armes de corps à corps Incursors

- Lame de combat (Poignard), spécifiques aux Primaris Incursors (ci-dessus).

Chaque Primaris Infiltrator et Incursor est armé d'une carabine bolter d'élite (l'équivalent d'un Bolter) équipé d'une **lunette de visée**, leur octroyant **toujours le tir soutenu**, par exemple contre les Hormagaunts.

PRIMARIS

Hellblasters et Intercessors

Les Primaris Hellblasters et Intercessors sont équipés de l'armure énergétique Mk X Tacticus. Ils constituent le gros des troupes de base.

Armement des Primaris Hellblasters

- Pistolet Plasma
- Pistolet Bolter
- Incinérateur plasma (Fusil plasma)



Armement des Primaris Intercessors

- Pistolet Bolter
- Fusil Bolter standard (3 types)
- Fusil Bolter avec lunette de visée
- Grenades Frag et Krak (mis dans des étuis)

Armes de corps à corps Intercessors

- Lame de combat (Poignard), mais pas généralisée.



On peut mettre en place la plupart de ces escouades soit avec 9 Space Marines et un Sergent, ou en 2 escouades de 5 séparées, avec chacune son Sergent.

Intercessors Lourds

Ils sont revêtus d'une épaisse armure Gravis, leurs missions est de sécuriser et défendre leurs objectifs, ils sont équipés pour cela d'une grande puissance de feu.



Armements

Ils sont spécialisés dans les armes lourdes :

- Fusil Bolter lourd (3 types)
- Bolter Lourd (3 types)
- Grenades Frag et Krak (en étui)
- Lunette de visée sur Fusil Bolter

Pour simplifier les choses, le Fusil Bolter Lourd aura les mêmes caractéristiques que le Fulgurant.

Armes de corps à corps

- Lame de combat (Poignard).

PRIMARIS Reivers

Ce sont les spécialistes de l'assaut rapide et sont pour cela revêtus d'une armure énergétique Mk X sobre.



Armements

Ils sont équipés pour les assauts :

- Pistolet Bolter Lourd (classe Pistolet Bolter)
- Carabine Bolter
- Grenades Frag et Krak (en étui)

Armes de corps à corps

- Couteau de combat.

Équipement spécial

- Lunette de visée sur Fusil Bolter
- Lance-grappin
- Grav-chute

Le Lance-grappin permet au Space Marine de monter d'une échelle ou d'un trou (piège) en ne dépensant qu'1PA. Le Grav-chute évite au Space Marine de tomber du haut d'une échelle ou d'un trou. Il peut avec cet équipement se maintenir dessus et bloquer la case de toute invasion Genestealer comme pour le pion « Brèche ».

Eliminators

Ce sont les tireurs d'élites, assassins silencieux. Un sniper tire peu par tour, mais ses tirs sont puissant et d'une grande précision.



Armement

- Fusil Bolter de sniper avec lunette de visée (classe Fusil de sniper), leur permettant de toujours pouvoir tirer en tir soutenu.

Équipement spécial

- Cape de camouflage, leur permettant de n'être détecté qu'au dernier moment (voir page 7 de ce livre).

Eradicators PRIMARIS

Les Eradicators portent une variante de l'armure lourde Mk X Gravis.



Armements

Ils sont spécialisés dans les armes à fusion :

- Fusil Fuseur
- Fusil Fuseur Lourde
- Multi Fuseur

C'est un armement très puissant, mais délicat à manier, car on ne peut tirer qu'une fois par tour.

Utilisation du Multi-Fuseur

Cette arme du fait de sa puissance va permettre de transpercer jusqu'à quatre cibles se trouvant dans sa ligne de vue et les unes derrière les autres dans le même couloir. Une figurine se trouvant à droite ou à gauche de la figurine ciblée ne sera pas touchée, mais une figurine derrière, oui, et une autre encore derrière aussi, jusqu'à 4 figurines au total. On lancera 2D6 pour chaque figurine. La première figurine subira le résultat classique, un Genestealer est éliminé sur un score de 3+ et un hybride sur un 2+. A la deuxième figurine on ajoutera +1 au jet de dés que l'on doit faire, à la troisième +2 au jet de dés, et à la dernière +3 au jet de dés. Il n'y aura qu'un seul tir par tour.

Exemple de tir au Multi-fuseur : 2 Genestealers + 2 hybrides se trouvent dans un couloir les uns derrière les autres, les 2 hybrides fermant la marche. Le Space Marine se trouve dans la LDV des 4 ennemis. Il envoie un tir de Multi-fuseur. Le 1er Genestealer est tué sur un 3+, le deuxième sur un 4+ (3 +1), le 1er Hybride sur un 4+ (2 +2) et le second sur un 5+ (2 +3).

Nota : Pour un Alpha, Patriarche ou Rôdeur, il faudra faire 3+ sur les 2 Dés.

PRIMARIS Librarian

Un Primaris Librarian en armure Phobos est valable pour toute Faction de l'Adeptus Astartes. C'est un guerrier **Vétéran** doublé d'un redoutable psyker.



Armement et équipement

- Pistolet Bolter
- Épée de Force (Parade)
- Cape de camouflage

Son épée de force lui permet de canaliser son énergie psychique pour augmenter la puissance de sa frappe et ajouter +1 pour chaque point psi dépensé.

POUVOIRS PSYCHIQUES

Comme sont homologues Terminator, le Primaris Librarian pourra utiliser 20 points PSI à chaque partie, et à n'importe quel moment de la partie. Il possède les mêmes pouvoirs qu'un Archiviste Terminator, à savoir :

- **Prescience** (1 point PSI)
- **Barrière de force** (2 point PSI)
- **Tempête Psychique** (3 point PSI)

Néanmoins on ajoutera un nouveau pouvoir à ces trois ci-dessus, le « Discernement ».

Discernement

Grâce à sa maîtrise psychique, l'Archiviste Primaris peut connaître le nombre de Genestealers qui s'approchent de lui. Ainsi en dépensant 1 point PSI, il pourra retourner 1 pion blip situé à 6 cases de lui maximum, et connaître ainsi le nombre de Genestealer qui arrivent. Il n'a pas besoin de LDV pour cela. On utilisera la règle de **conversion volontaire**. Ainsi si lors de la conversion un Genestealer devait se retrouver dans la LDV d'un Space Marine, il sera automatiquement enlevé.

PRIMARIS Apothecary

L'Apothicaire veille au bien-être physique de ses frères. Sur le champs de bataille il se doit de récupérer les glandes progénoïdes des Space Marines tombés au combat.



Armement et équipement

- Pistolet Bolter
- Narthecium

Avec le Narthecium il pourra récupérer des glandes progénoïdes. Pour cela il devra se trouver contigu au Space Marine mort avec une LDV sur lui. Cette action lui coûtera 2 PA.

PRIMARIS Chaplain

Le Chapelain est un prêtre-guerrier. Il apporte une grande force spirituelle à ses frères au milieu des combats. L'Aura du Chapelain permettra à ses alliés situés dans la même section que lui de gagner au corps à corps en cas d'égalité.



Armement et équipement

- Pistolet Bolter
- Crozius Arcanum (Parade)
- Rosarius

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

Techmarine PRIMARIS

Les Techmarines ont pour spécialité la réparation des machines de guerre. Ils sont aussi utilisés pour récupérer des Artefacts ou machines anciennes cachées dans les Space Hulk.



Armement et équipement

- Pistolet à gravitons
- Bolter de la forge
- Hache énergétique
- Servobras

- **Le Bolter de la forge** est un Bolter avec une visée automatique (il pourra toujours tirer en tir soutenu) et indépendant. Ainsi avec 1PA, le Techmarine pourra tirer avec son Pistolet à gravitons et son Bolter en même temps (*attention la distance de tir n'est pas la même pour ses 2 armes*).

Quand il se mettra en état d'alerte, il pourra tirer avec ses 2 armes en même temps, puisque le Bolter de la forge est automatisé.

- **Le Servobras** lui donnera une parade au corps à corps et permettra de diviser par deux le temps de recharge d'une arme lourde. S'il a une LDV sur un Space Marine contigu à lui, ce dernier dépensera 2PA/PC au lieu de 4 pour recharger son arme lourde.



PRIMARIS Captain

Les capitaines Space Marines sont à la fois des guerriers d'exception et des officiers doués d'un grand sens stratégique qui dirigent les compagnies Space Marines au combat. Il est équipé d'une armure Mk X Tacticus.



Armement

- Pistolet Bolter
- Fusil Bolter avec visée laser
- Épée énergétique

Capitaine avec Fusil Bolter Lourd de Maître

Ce Capitaine est équipé d'une armure Mark X Gravis et d'un armement lourd pour infliger des tirs impitoyables aux Xenos.



Armement et équipement

- Pistolet Bolter
- Fusil Bolter Lourd
- Épée énergétique

Capitaine en armure Phobos

Un Capitaine Primaris en armure Phobos est adaptable à la plupart des Faction de l'Adeptus Astartes.



Armement et équipement

- Pistolet Bolter
- Carabine Bolter avec visée laser
- Épée énergétique
- Cape de camouflage

La Cape de camouflage, lui permettant de n'être détecté qu'au dernier moment (voir page 7 de ce livre).

Combat au corps à corps

Tous les Capitaines en armure énergétique combattent au corps à corps avec 1D6+1 de base, et ont une parade grâce à leur épée énergétique.

Points de Commandement

Ce sont des Guerriers compétent en tous points et de fin tacticiens. Pour cela, tant qu'un Capitaine est en vie, le joueur Space Marine peut relancer un tirage de points de commandement si celui-ci ne convenait pas, tout comme un Sergent.



Sternguard Veteran Squad

Ces vétérans sont issus de la prestigieuse 1re Compagnie de leur chapitre. Ils sont équipés d'une profusion d'armement.



Armement

- Pistolet Bolter
- Bolter
- Bolter Lourd
- Lance-flammes
- Lance-flammes Lourd
- Fuseur
- Fusil Plasma
- Grenades Frag et Krak

Armes Combinées avec un Bolter

- Fuseur
- Plasma
- Lance-flammes
- Gravitons

Armes de corps à corps du Sergent :

- Épée tronçonneuse
- Épée énergétique
- Lame de combat

Particularité : Tous les Vétérans en armure énergétique de part leur expérience du combat, combattent au corps à corps avec un bonus de +1 soit à 1D6 de base.

Vétérans Bladeguard

Les vétérans Bladeguards sont des guerriers qui avancent inexorablement en brandissant leurs lames, tels les nobles chevaliers des légendes. Détachés de la 1re Compagnie de leur Chapitre, chacun de ces Space Marines aguerris a combattu sur d'innombrables mondes pour défendre l'Imperium.



Armement

- Pistolet Bolter / Pistolet néo-volkite
- Pistolet Plasma
- Épée énergétique
- Lance-flammes Lourd
- Bouclier Tempête
- Grenades Frag et Krak



Particularité : Un Vétéran Bladeguard peut porter un bouclier dans le dos. A ce moment là, s'il est attaqué dans le dos par un Genestealer il y aura un blocage, le Genestealer lancera 2 dés au lieu de 3.

PRIMARIS Aggressors

Les Primaris Aggressors sont équipés d'une armure Gravis lourde équivalente à une armure Terminator. Ils se déplaceront et combattront au corps à corps à l'identique d'un Terminator (1D6).



Armements

Ce sont des armements spécifiques, les gantelets servent aussi au corps à corps, puisque les Boltstorm ou Flamerstorm peuvent se rétracter. Le lance-grenades est facultatif :

- Gantelet Boltstorm ou Flamerstorm
- Lance-grenades Fragstorm

Utilisation des Gantelets

Les Gantelets Boltstorm ou Flamerstorm sont toujours utilisés par paire identiques. Chaque gantelet tirera indépendamment de l'autre et ils pourront cibler 2 figurines distinctes se trouvant dans la LDV du Space Marine. On utilisera à ce moment la 1PA par figurine ou section ciblée et on résoudra le tir sur chaque figurine séparément.

Quand on utilisera les deux gantelets pour tirer sur une seule cible (ce qui est le plus intéressant), on utilisera 1PA pour le double tir.

Tir au Gantelet Boltstorm

C'est tout simplement un Gantelet énergétique équipé d'un Bolter avec recharge automatique. Donc le tir sera le même qu'un tir de Bolter et deux cibles pourront être atteinte (on utilise 2PA pour cela), avec pour chacune 1D6 au résultat. Lorsque les deux Gantelets tireront sur la même cible, le tir s'apparentera à un tir de Fulgurant (2D6) et on ne dépensera alors qu'1PA pour le tir. La seule différence avec un Fulgurant sera en état d'alerte, il n'y aura pas d'enrayement puisqu'il s'agit de 2 Bolters indépendants.

Tir au Gantelet Flamerstorm

C'est un Gantelet énergétique équipé d'un Lance-flammes léger. On ne pourra pas se mettre en état d'alerte avec ces Gantelets. Chaque Gantelet aura 6 tirs. On pourra tirer sur deux sections différentes en même temps (utilisant à ce moment là 2PA au total), le résultat de chaque tir sera alors comme celui d'un Lance-flammes léger sur chaque section.

Mais on pourra utiliser les deux Gantelets pour tirer sur la même section, 1PA suffira pour cela, et les deux tirs s'additionneront transformant les deux Lance-flammes léger en un puissant Lance-flammes lourd.

Lance-grenade Fragstorm



Le Lance-grenades Fragstorm est facultatif mais vivement recommandé. Il est équipé exclusivement de grenades Frags. Les grenades Frag bloque la ligne de vue (LDV), il faudra donc mettre un marqueur après chaque tir. On pourra tirer 6 grenades en tout. On ne pourra pas tirer les grenades en état d'alerte. Il faudra toujours dépenser 1PA/PC pour tirer.

Tartaros Terminators

Terminators équipés d'une nouvelle armure ainsi que de quelques nouvelles armes dévastatrices.



Armements

- Combi-Bolters modèle Tigris → (Fulgurant)
- Autocanon Reaper
- Éclateur à plasma
- Lance-flammes lourd
- Lance-grenades

L'Autocanon Reaper est une arme très puissante, mais à cause de son recul il n'aura pas de tir soutenu. Il pourra tirer 10 rafales, on se servira du tableau des munitions et des marqueurs pour le canon d'assaut pour compter les tirs au fur et à mesure de la partie. On pourra utiliser un second chargeur de 10 tirs à n'importe quel moment de la partie. Il faudra dépenser 4 PA/PC pour recharger l'arme, les tirs non utilisés du premier chargeur seront perdus.

Lance-grenades

Un des Terminators Tartaros et Cataphractii peut être équipé d'un Lance-grenades Frag pouvant effectuer 2 tirs au total pour toute la partie.



Armes de corps à corps

- Gantelet énergétique
- Poing tronçonneur
- Épée énergétique
- Griffes éclair

Cataphractii Terminators

Nouvelle variante de l'armure Terminator.

Armements

- Combi-Bolters → (Fulgurant)
- Lance-flammes lourd
- Lance-grenades



Armes de corps à corps

- Gantelet énergétique
- Poing tronçonneur
- Épée énergétique
- Griffes éclair
- Bouclier Tempête

Allarus Custodians

Ces guerriers sont nantis d'armures Terminator Allarus.



Armements

- Lance de gardien (comme le grand maître de la Deathwatch, +2 au corps à corps)
- Hache de castellan (+2 comme la hache de Givre)
- Lance-grenades Balistus d'avant-bras (6 tirs)
- Dagues dites « miséricordia » (parade)

SPACE MARINE HEROES

Capitaine Cataphractii

Parmi les Héros de l'Imperium figurent les Capitaines Terminators. Ils ont parfois le privilège de revêtir une armure Cataphractii.



Armement

- Combi Bolter - Fuseur
- Poing tronçonneur

Particularité : Tous les Héros de part leur expérience du combat, combattent au corps à corps avec un bonus de +2. Ainsi un Héros en Armure Terminator aura 1D6+2 de base, et un Héros Space Marine en armure énergétique aura 1D6+1 de base.

Chapelain

Parmi les Héros de l'Imperium figurent quelques Chapelains, celui-ci aborde un armure énergétique.



Armement du Chapelain

- Pistolet Plasma
- Crozius Arcanum (Parade)
- Rosarius
- Grenades Frag et Krak

Marneus Calgar

avec Garde d'Honneur Victrix

Marneus Calgar est le maître du Chapitre des Ultramarines. Il est accompagné de sa garde d'honneur, les guerriers vétérans Lethro Ados et Nemus Adranus. Marneus Calgar a une armure Heraclus, une MkX Gravis personnalisée. Cette armure est équivalente à une armure Terminator. Il se déplacera et combattra au corps à corps à l'identique d'un Capitaine Terminator (1D6+2).



Armements de Marneus Calgar

- Gantelets d'Ultramar (équipé de Bolter)

Le tir sera le même qu'avec un tir de Bolter et deux cibles pourront être atteinte (dans la LDV) et on utilise 2PA pour cela, avec pour chacune 1D6 au résultat. Lorsque les deux Gantelets tireront sur la même cible, le tir s'apparentera à un tir de Fulgurant (2D6) et on ne dépensera alors qu'1 PA pour le tir. Les Bolters étant indépendant, il n'y aura pas d'enrayement en état d'alerte.

Armements des Gardes d'honneur

- Bouclier Tempête
- Épée énergétique

Lethro Ados et Nemus Adranus qui composent la garde d'honneur de Marneus Calgar sont des guerriers vétérans. Équipés d'une armure énergétique ils combattent au corps à corps avec 1D6, auront une parade grâce à leur épée et un blocage grâce à leur bouclier.

ORGANISATION DES ESCOUADES

Space Hulk à l'origine n'a pas été conçu pour jouer avec des Space Marines en Armure Énergétique, même si des règles pour eux ont été publiées dans le White Dwarf 120 en décembre 1989 et rédigé par le créateur du jeu Richard Halliwell. L'armure énergétique étant moins protectrice que l'armure Terminator, l'armement des Space Marines plus léger, le nombre d'effectif de Space Marines est obligé de monter à la hausse pour pouvoir survivre dans les entrailles d'un Space Hulk. D'une manière générale, deux Space Marines en armure énergétique et avec un armement léger, équivaldront à un Space Marine Terminator de base. Les exemples ci-dessous constituent une base et un guide pour les joueurs débutants. Les joueurs expérimentés pourront se servir de ces exemples pour créer leurs propres missions. Voici donc ci-dessous une liste non exhaustive de différentes escouades qu'il est possible d'engager dans un Space Hulk.

Principe de création d'une escouade

D'une manière générale on se basera sur les boîtes de Games Workshop et le nombre de figurines qu'elles contiennent.

Les boîtes de 10 figurines Space Marines en armure énergétique remplaceront une escouade de 5 Terminators, comme les boîtes ci-dessous :

- La Tactical Squad
- La Devastator Squad
- Mark IV Space Marines
- Mark III Space Marines
- PRIMARIS Infiltrators
- PRIMARIS Incursors
- PRIMARIS Hellblasters
- PRIMARIS Intercessors
- PRIMARIS Reivers

Néanmoins, il sera bon de veuille à mettre dans ses escouades au moins 3 Space Marines équipés d'armes lourdes pour avoir une chance de tenir tête aux Genestealers.

Les boîtes de 5 figurines scouts remplaceront chacune 2 Terminators, qu'importe leur armement.

La boîte de 5 figurines Intercessors Lourds remplacera 3 terminators.

La boîte de 5 figurines Sternguard Veteran Squad étant une escouade très puissante, elle remplacera 5 terminators. Dès qu'il s'agit de Vétéran, même si leur armure est plus faible, leur expérience du combat, leur permet d'être à l'équivalence d'un Terminator au corps à corps.

Les boîtes de 3 figurines Eliminators ou Eradicators PRIMARIS remplaceront 2 Terminators chacune.

Les boîtes de 3 figurines Vétéran Bladeguard et Marneus Calgar avec Garde d'Honneur Victrix, remplaceront 3 terminators chacune.

La boîte de 3 figurines Primaris Aggressors remplacera 3 Terminators. *Il est très compréhensif, vu l'équipement offensif et défensif d'un Aggressor qu'il est équivalent à un Terminator.*

Concernant **les figurines uniques**, mais un peu spéciale, comme celles ci-dessous, une figurine prendra la place d'une figurine Terminator :

- PRIMARIS Librarian
- PRIMARIS Apothecary
- PRIMARIS Chaplain et Chapelain
- PRIMARIS Captain et autre Capitaine
- Techmarine PRIMARIS

Les boîtes de 5 figurines Tartaros Terminators et Cataphractii Terminators, qui bien sur remplaceront une escouade de 5 Terminators.

Conclusion

Voilà, ce sont des principes de base, libre à vous de composer vos propres escouades à votre goût. Bien sur, cette liste n'est pas exhaustive, mais vu le nombre de figurines et de chapitres Space Marines existant, il est impossible de faire une règle complète. Néanmoins avec les tableaux des pages suivantes vous trouverez les principales armes utilisées par les Space Marines. J'ai utilisé le même principe que Games Workshop avait fait pour le Culte Genestealer, à savoir de classer ensemble certaines armes. C'est ce que j'ai repris avec par exemple le Bolter, Fusil Bolter et Carabine Bolter qui sont dans la même catégorie. J'ai fait cela pour d'autres groupes d'armes. Cela permet de garder l'esprit du jeu dans sa simplicité et sa fluidité.

Tableau des Mouvements	Points d'action				
	Avancer	Reculer	Pas de coté	Tourner à 90°	Tourner à 180°
<i>AE = Armure Energétique</i>					
Garde Impérial – Scout	1*	1*	1*	1*	1*
Adepta Sororitas	1*	2*	1*	1*	1*
Adepta Sororitas - Arme Lourde	1*	2*	impossible	1*	2*
Space Marine AE	1*	2*	impossible	1*	1*
Space Marine AE - Arme lourde	1*	2*	impossible	1*	2*
Terminators	1*	2*	impossible	1*	2*

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



Tableaux des Grenades		Points d'action	Tué sur						
Type	Portée		Terminator	Space Marine AE	Scout	Alpha, Rôdeur	Genestealer	Hybride	
			Porte	Adepta Sororitas	Garde Impériale	Patriarche			
Grenade Krack	3 / mini 2 cases	2	3+	2+	Éliminé	6	3+	Éliminé	Cible, LDV
Grenade Frag	section adjacente	2	Aucun effet	6	5+	Aucun effet	6	4+	Aire d'effet, bloque la ligne de vue
Melta-Bomb	3 / mini 2 cases	2	Éliminé	Éliminé	Éliminé	Éliminé	Éliminé	Éliminé	Cible, LDV, Brèche, Officier de haut rang, 1 maxi
Grenade Plasma	section adjacente	2	5+	4+	3+	Aucun effet	4+	3+	Aire d'effet, Sergent, 2 maxi

Pouvoir de l'Archiviste et Chapelain	Coût Psi	Portée	Effet
Prescience	1		Reculer d'un cran le pion de commandement
Barrière de force	2	12	La barrière bloque la case
Tempête psychique	3	6	Cible unique détruite sur 2+
Tempête psychique	3	section	Cible dans la section détruite sur 4+
Discernement	1	6	Retourner 1 pion blip
Épée de l'Archiviste	-		+1 au résultat du corps à corps par point psi
Hache de l'Archiviste	-		+1 au résultat du corps à corps par point psi
Le Rosarius (Chapelain)	-		-1 à chaque dé de l'attaquant
Aura (Chapelain)	-	section	Alliés dans la même section, gagnent si égalité

Équipements et Armes Spéciales	Coût Psi	Portée	Effet
Cape de Camouflage	-	section	Le porteur sera attaqué en dernier par les ennemis
Lunette de visée	-		L'arme peut toujours tirer en tir soutenu
Simulacrum Imperialis, les différentes Bannières ou Icônes	-	section	Alliés dans la même section, gagnent si égalité
Bâtons d'offices, de négations ou de Processions	-		L'attaquant utilisera un dé de moins au corps à corps. Si l'attaquant n'a qu'un dé d'attaque, alors on soustraira -1 à son jet de dé.
Livre Saint ou Grimoire	-		Le porteur peut relancer un dé au corps à corps

Tableau des valeurs au Corps à Corps	Valeur de base	BONUS					EFFETS			
		Archiviste Sergent Vétéran Officier Lieutenant Palatine Champion Chevalier Gris S.Supérieure	Maître de Chapitre Capitaine Justicar Héros Chanoinesse	ARMES		Deathwatch	Type d'objet			
Les Unités	Corps à corps						Marteau Tonnerre Épée de Caliban Épée Nemesis Masse énergétique Hallebarde Crozius Arcanum	Hallebarde Némésis Hallebarde de Caliban Lance de Gardien Hache de Givre Hache de Castellan		Bouclier
Scout	1D6-2									
Sœur de Bataille	1D6-1	+1	+2	+1	+2	+1	Blocage			
Space Marine AE	1D6-1						Protection contre les tirs	Parade		
Terminator – Primaris Aggressor	1D6									
Total ---->	?	+	et	+	ou	+	et	+	Blocage	Parade

Type	Armes de tir Space Marine	Armes Lourdes	Points d'action	Portée / * état d'alerte	Tué sur :			Notes	Particularité	
					Nombre de D6	Genestealer	Hybride			
Munitions	Pistolet Bolter (tous types)		1	12 / 6*	1	6	5+	État d'alerte, tir soutenu	* → portée en état d'alerte	
	Bolter / fusil Bolter / carabine Bolter		1	illimitée / 12*	1	6	5+	État d'alerte, tir soutenu		
	Fulgurant (Storm Bolter) / Fusil Bolter Loud		1	illimitée / 12*	2	6	5+	État d'alerte, tir soutenu, enrayement		
	Gantelet Boltstorm / Ultramar (un seul)		1	illimitée / 12*	1	6	5+	État d'alerte, tir soutenu	SM Aggressor / Marneus Calgar	
	Gantelet Boltstorm / Ultramar (les deux ensemble)		1	illimitée / 12*	2	6	5+	État d'alerte, tir soutenu	SM Aggressor / Marneus Calgar	
	Gantelet fulgurant		1	illimitée / 12*	2	6	5+	État d'alerte, tir soutenu, enrayement		
	Fusil à pompe		1	6 / 6*	1	5+	4+	État d'alerte, tir soutenu		
	Fusil de sniper (tous types)		2	illimitée / 12*	2	5+	4+	État d'alerte (1 seul tir), tir soutenu, enrayement	+1 au dé si Sniper allongé	
	Bolter lourd / Canon Frag / Dévastateur	Oui	2	illimitée / 12*	2	5+	4+	État d'alerte, tir soutenu, enrayement		
	Autocanon Reaper	Oui	1	illimitée / 12*	2	4+	3+	État d'alerte, 10 munitions, enrayement	Tartaros Terminator	
	Canon d'assaut	Oui	1	illimitée / 12*	3	5+	4+	État d'alerte, tir soutenu, 10 munitions		
	Énergie	Pistolet Plasma		1	12 / 6*	1	5+	4+	État d'alerte, cible, surchauffe	* → portée en état d'alerte
		Incinérateur / Fusil Plasma / lance Plasma		1	illimitée	1	4+	3+	État d'alerte, cible, surchauffe	
Canon Plasma		Oui	2	illimitée	1	2+	détruit	Section, Surchauffe		
Éclateur à Plasma			1	illimitée	2	4+	3+	État d'alerte, 1 seul tir par phase d'action	Tartaros Terminator	
Fuseur			2	6	1	3+	2+	Cible, 1 seul tir par tour		
Fuseur Lourd			2	12	2	3+	2+	Cible, 1 seul tir par tour		
Multi-fuseur		Oui	2	12	2	3+	2+	Multi-cibles, 1 seul tir par tour		
Pistolet à gravitons			1	12 / 6*	1	6	5+	État d'alerte, tir soutenu		
Fusil à gravitons			1	illimitée / 12*	1	6	5+	État d'alerte, tir soutenu		
canons à gravitons		Oui	1	illimitée / 12*	2	5+	4+	tir soutenu		
Pistolet Laser			1	12 / 6*	1	6	5+	État d'alerte, tir soutenu		
Fusil Laser			1	illimitée / 12*	1	6	5+	État d'alerte, tir soutenu		
canons laser		Oui	1	illimitée / 12*	2	4+	3+	cible		
Flammes	Pistolet Flamer		1	6	1	4+	3+	Cible, 6 tirs		
	Gantelet Lance-flammes (un seul)		1	12	1	4+	2+	Aire d'effet, effet persistant, 6 tirs (chacun)	SM Aggressor	
	Gantelet Lance-flammes (les deux ensemble)		1	12	1	2+	détruit	Aire d'effet, effet persistant, utilisent 2 tirs sur même section	SM Aggressor	
	Lance-flammes léger		2	12	1	4+	2+	Aire d'effet, effet persistant, 6 tirs, 1 recharge possible		
	Lance-flammes lourd	Oui	2	12	1	2+	détruit	Aire d'effet, effet persistant, 6 tirs		
Missiles - Grenades	Lance-missiles - ogive Frag		1	illimitée	1	5+	3+	Toute la section (1 dé sur chaque figurine)		
	Lance-missiles - ogive Krack		1	illimitée	1	3+	Éliminé	Une seule cible	Terminator	
	Lance-missiles Cyclone - ogive Frag	Oui	1	illimitée	2	5+	3+	Toute la section (2 dés sur chaque figurine)	Terminator	
	Lance-missiles Cyclone - ogive Krack	Oui	1	illimitée	2	3+	Éliminé	Une seule cible	Terminator	
	Lance-grenades - Frag		1	6 / 2 mini	1	6	4+	Toute la section (1 dé sur chaque figurine), 6 ou 2 tirs	SM Aggressor / Tartaros / Cataphractii	
	Lance-grenades Balistus d'avant-bras (Frag)		1	6 / 2 mini	1	6	4+	Toute la section (1 dé sur chaque figurine), 6 tirs	Allarus Custodians Terminator	
	Grenade Frag		2	Section adjacente	1	6	4+	Aire d'effet, bloque la ligne de vue		
	Grenade Krack		2	3 / 2 mini	1	3+	Éliminé	Cible, LDV		
	Grenade à Plasma		2	Section adjacente	1	4+	3+	Aire d'effet, Sergeant 2 maxi		
	Grenade Melta bomb ou Bombe à fusion		2	3 / 2 mini	1	Éliminé	Éliminé	Cible, LDV, Brèche, Officier 1 maxi		