

RÉSUMÉ DES RÈGLES DE SPACE HULK V3

TOUR DES SM

- 1) Tirer secrètement un Pions de Commandement (PC) et le placer sur le 0 du décompte. S'il a un sergent, le joueur peut remettre le jeton dans le bol et en tirer un nouveau. Puis le joueur Stealers retourne le sablier (3 minutes).
- 2) Action des SM. Les points de commandement peuvent s'ajouter aux 4PA des terminators.

La phase se termine immédiatement quand le sablier se termine. Les jets en cours sont résolus.

TOUR STEALERS

- 1) Phase de renforts. Le joueur pioche ses pions de renfort et les placent aux entrées.
- 2) Actions des Stealers. 6PA par figurine ou blips. Les blips placé ce tour peuvent être joués.

FIN DE TOUR

Contrôle du score de commandement. Vérifiez les conditions de victoire à ce moment. Retirer les jetons flammes, état d'alerte et enrayement.

DÉPENSE DES POINTS D'ACTION :

4PA par Terminator et 6PA par Stealer ou blip.

Actions	SM	Steale	Blip
Avancer d'1 case	1 ¹	1 ²	1
Reculer d'1 case	2 ¹	2 ²	1
Déplacement latéral	-	1 ²	1
Pivoter de 90°	1 ¹	1	-
Pivoter de 180°	-	1	-
Tir (fulgurant/canon)	1	-	-
Mise en Alerte / Garde	2	-	-
Désenrayer	1	-	-
Tir lance-flammes lourd	2	-	-
Attaquer au CaC	1	1	-
Ouvrir/fermer porte ³	1	1	1
Utiliser une échelle ⁴	2	1	1
Ramasser/laisser tomber objet ⁵	0	-	-

1 : Le Space Marine peut tirer lors de la même action sans payer de PA supplémentaire.

2 : Le Genestealer peut pivoter gratuitement de 90° avant ou après un déplacement.

3 : Ouvrir ou fermer une porte se fait dans l'une des 3 cases de l'arc avant.

4 : Un Terminator qui entre sur une case « haut d'échelle » lance 1D6. Sur un 1, il tombe et tue ce qui se trouve en bas. Il garde son orientation et termine son tour.

5 : Transmettre un objet à un autre SM coûte 1PA. Celui qui récupère l'objet n'a rien à payer.

L'activation se fait pièce après pièce et l'on ne peut réactiver une pièce qui a déjà été activé autrement qu'en utilisant des PC.

Un Terminator peut effectuer 1 action (à 1 ou 2 PC) en réaction à 1 action de genestealer dans sa ligne de tir. L'action du SM est alors effectuée immédiatement.

SE DÉPLACER

Aucun déplacement au travers d'une case obstacle. Une case est un obstacle dès qu'il y a un mur, une figurine, une porte, un blip.

Le mouvement en diagonal n'est plus possible s'il faut passer entre deux cases avec obstacles.

Sortir du plateau revient à aller dans une case virtuelle libre. Il est impossible de revenir sur le terrain une fois sortie.

TIRER

LIGNE DE VUE

La ligne de vue pour les tirs couvre un arc de 90° à l'avant de la figurine et inclus les cases en diagonale. La ligne de vue ne peut pas traverser une case avec un obstacle ou dont la ligne est bloquée (flammes par exemple). Les obstacles sur la case du tireur et de la cible ne sont pas comptabilisés pour le blocage de la ligne de vue. En cas de doute, tracer une ligne entre les centres des cases des figurines pour voir les cases traversées.

PORTÉE

Illimitée pour les SM à l'exception du lance flamme lourd qui a 12 cases de portée.

JET POUR TOUCHER

Un fulgurant touche sur un 6 et lance 2D6 par tir. Le lance flamme touche une section complète et détruit chaque cible sur 2+. Les portes sont insensibles au feu et bloquent la propagation des flammes.

ETAT D'ALERTE

Pour 2PA, les armes de tir autre que le lance-flamme peuvent se mettre en alerte. Une fois en alerte, le tireur DOIT effectuer un tir à chaque fois qu'un

Stealer fait une action dans sa ligne de vue et à 12 cases ou moins de lui (valable sur une porte qui se ferme). Le tir est effectué après l'action du Stealer. Si un Stealer est dans un tir croisé adverse, les 2 Terminators DOIVENT effectuer leur tir. L'alerte est compatible avec le tir soutenu.

Un double lors du tir entraîne un enrayement et toute action faite autre qu'un désenrayement fait perdre l'état d'alerte. L'enrayement survient après le tir.

CORPS À CORPS (CAC)

Uniquement dans la case devant soi. 1D6 pour le Terminator (+1 au sergent si l'adversaire est devant lui) et 3D6 pour le Stealer. On compare le meilleur score. Celui avec le meilleur score tue l'autre s'il est dans son arc avant. En cas d'ex-aequo, le défenseur peut se réorienter gratuitement.

En cas d'attaque au CaC contre une porte, il faut faire un 6 pour la détruire.

GARDE

Pour 2PA, un SM peut se mettre en garde (incompatible avec l'alerte). Il peut alors choisir de relancer un de ses dés une fois qu'il a vu le score du joueur Tyranide. Le nouveau score est toujours conservé. La garde est stoppée si une autre action qu'un combat est réalisé.

TIR SOUTENU

Si un second tir est effectué sur une même cible, touche avec +1 (donc sur 5+ avec les fulgurants). Le bonus est perdu si la cible est changée, si une autre action est faite (comme se déplacer) ou si une autre figurine est activée. Marche avec l'alerte.

LES RENFORTS GENESTEALER

Les blips retournés sont laissés dans une défausse. Quand il n'y a plus de jeton dans la pioche, on remélange tous les blips de la défausse.

Les blips placés devant les entrées peuvent être joués dans le tour. Jusqu'à 3 blips peuvent attendre dans la zone d'entrée et rester en attente. Si un SM se place à 6 cases d'une zone d'entrée, tout blip en attente devra attendre 1 tour avant d'entrer et tout blip placé à cet entrée ce tour devra attendre au moins un tour avant d'entrer. Après 1 tour d'attente, un blip peut toujours entrer.

MOUVEMENT DE BLIP

Les blips ne peuvent pas intentionnellement entrer dans une ligne de vue SM et ils ne peuvent entrer au

contact d'un SM, même en dehors de sa ligne de vue.

CONVERSION

La conversion ne peut être effectuée qu'avant le déplacement du blip. La conversion peut être effectuée avant d'entrer sur le terrain. Si la conversion est volontaire, c'est le joueur Stealer qui place ses figurines en commençant par un stealer sur la case du blip. Aucune figurine ne peut ainsi entrer dans une ligne de vue SM. Si la conversion est involontaire, c'est le joueur SM qui place les Stealers. Le joueur SM peut choisir de placer un Stealer dans une ligne de vue. L'orientation est toujours choisie par le joueur Tyranide. S'il manque des cases vides, les Stealers sont perdus mais ne comptent pas dans les objectifs d'élimination.

ECHELLES ET OBJETS

Ascenseur : la porte de l'ascenseur se referme à la fin de chaque fin de tour et détruit toute figurine qui s'y trouve. Un tir dans un ascenseur peut le détruire comme une porte.

Balise de Téléportation (objet de mission) : permet de se téléporter directement dans la zone de combat. Permet d'être ramené vers le vaisseau pour 4PA. Téléporte le Marine et tout son groupe.

Bombonnes de toxine : limite le déplacement à 4 cases par tour et empêche l'utilisation d'arme. Un SM est tué sur 3+ lors d'une attaque au CaC. Poser la bombonne consomme 1PA et la ramasser ou l'utiliser en prend 2.

Caisses/bidons : bloquent les LdV et les déplacements. Ne peuvent être déplacés mais sont destructibles et sensibles aux flammes. Ils laissent des débris de taille équivalente.

Console : Activer une console informatique se fait dans l'une de ses 3 cases frontales et au coût de 4PA.

Débris : le coût en PA est majoré de 1 pour entrer dans une case débris. Tout tir sur une case débris ou qui traverse un débris offre une sauvegarde cumulative de 5+ à la cible (1 jet par case débris). Aucun effet au CaC.

Echelles : les cases échelles sont placées pour l'une sur l'étage supérieur et pour l'autre sur l'étage inférieur. Elles sont considérées comme adjacentes.

Objets divers de mission (chargeur, livres, armes...) : ne bloquent pas les lignes de vue, ne sont pas des obstacles et ne peuvent être attaqués. Si un objet est

sur une case porte qui se ferme, l'objet est déplacé sur une case adjacente aléatoire.

Pièges : un SM qui entre dans une case piège tombe obligatoirement (cf règles d'échelles). Mettant ainsi fin à son tour. Il ne peut pas monter par une case piège. Les Genestealer peuvent descendre pour 1PA et monter pour 3PA.

Réservoirs cryogéniques : impossibles à déplacer. Détruits comme des portes et bloquent les lignes de vue.

Système de ventilation : occupe 4 cases et les bloquent. Pour 2PA, on peut lui connecter des bouteilles de toxine.

ARSENAL DES SM

Fulgurant et gantelet : pas de modification des règles.

Canon d'assaut : compte pour une arme lourde. Tir pour 1PA à 3D6 et touche sur 5+. Peut se mettre en alerte et faire du tir soutenu (touche sur 4+) et ne s'enraye jamais. Le canon peut tirer 10 fois avant d'avoir besoin d'être rechargé. Le Terminator a une seule recharge de 10 tirs par partie. Coûte 4PA. Après la recharge, en cas de triple, le tir est effectué et l'arme est détruite. Tuant le Marine et imposant un test dans la section. Chaque pièce est alors détruite sur 4+.

Lance-flamme lourd : tir à 12 cases pour 2PA. Ne peut être combiné avec une autre action. Le tir affecte la section complète et détruit sur 2+. Sans effet sur les portes. La flamme reste jusqu'à la fin de tour et bloque les lignes de vue. Chaque déplacement dans les flammes impose un jet. 6 tirs possibles par partie. Il est impossible de rentrer délibérément dans les flammes ou d'ouvrir une porte bloquant des flammes.

Bouclier tempête : retire un dé à un adversaire en face lors du CaC.

+ Marteau Tonnerre : confère +1 au score de combat de face (donc +2 pour un sergent).

Epée énergétique : permet de faire relancer un dé à son adversaire s'il est en face. En cas de garde, on peut effectuer la relance de garde avant ou après la relance adverse.

2 Griffes éclairées : utilise les deux mains. Permet d'avoir 2D6+1 au combat contact de face.

Poing tronçonneur : détruit automatiquement les cloisons lors d'une attaque au CaC.

L'ARCHIVISTE

Gagne +1 au contact de face. A 20 points psi pour :

- Améliorer le score du CaC. Après les jets et relances, peut avoir +1 au dé par point de force dépensé.
- Utiliser un pouvoir psy. 1 fois par tour, sans dépense de PA et à n'importe quel moment du tour SM.
 - o Prescience (1) : récupère 1 PC.
 - o Barrière de force (2) : place un mur dans une case à 12 cases max. Sans ligne de vue.
 - o Tempête Psy (3) : attaque une cible à 6 cases max. sans ligne de vue et la détruit sur 2+. Peut faire une attaque sur une section à 6 cases max. et y détruit les Stealers sur 4+.

GENESTEALER ALPHA

Si le scénario indique la présence d'un alpha, une fois par partie, un blip de 3 peut être remplacé par un alpha. L'alpha doit prendre 2 touches en un seul tir pour être détruit. Le lance-flamme ne peut le détruire. Au contact, il additionne son meilleur et son plus mauvais dé. Il est aussi immunisé aux tempêtes psychiques.

TERMAGANT (V4)

Si le scénario offre la possibilité d'en avoir, les blips de 1 peuvent être remplacés par un termagant. 5 Termagant max sur le terrain à un instant T. Ils ont 1D6 de CaC et peuvent tirer s'ils ne bougent pas. Portée de 12 cases pour 1 PA. Lance 2D6 et doit obtenir 6 et un 5 ou 6 sur le second dé. Le tir est une action et permet un tir de représailles. Un bouclier tempête impose de relancer le meilleur dé si le tir est fait de face.

HORMAGAUNTS (V4)

Si le scénario mentionne leur présence, un blips de n'importe quelle valeur peut être remplacé par un nombre équivalent d'Hormagaunt. Dès qu'un Hormagaunt voit un SM, il peut bondir vers sa cible. Il parcourt alors 2 cases en ligne droite à la place d'une seule. Lors de ces déplacements, les tirs soutenus ne sont plus possibles, sauf si le tireur possède un objet spécial, un viseur laser.

Il ne peut y avoir plus de 12 Hormagaunt sur le terrain.

RÔDEUR (V4)

Remplace l'Alpha. Cf règles.