

Imperial Space Marine - Space Hulk Rules

Points d'Actions : 5

Mouvement

Avancer : 1 PA

Reculer : 2 PA

Tourner de 90° : 1 PA

Tourner de 180° : 1 PA

Corps à corps

Le Space Marine Imperial ne dispose pas d'une armure Terminator, est bien qu'agile et rapide, il est moins résistant que ses frères d'armes.

En combat en corps à corps il subit un malus de -1 sur son dé.

Agilité

Les Space Marines Impériaux sont moins encombrés que leur frères en armures Terminator, il peuvent donc bouger plus facilement dans les couloirs d'un Space Hulk.

Lorsqu'un mouvement est terminé, ou avant un mouvement, le Space Marine Impérial peut effectuer une rotation de 90° gratuitement.

Choix des armes

Au début de son tour, le Space Marine indique avec quelle arme il fera son premier tir, sans dépenser de PA.

Fusil Combiné-Désintégrateur

La première fois que cette arme est utilisée dans un tour, le joueur indique quel canon est armé. Cela ne pourra pas changer pour le tour en cours.

Canon à bolts

Portée maximale : NA

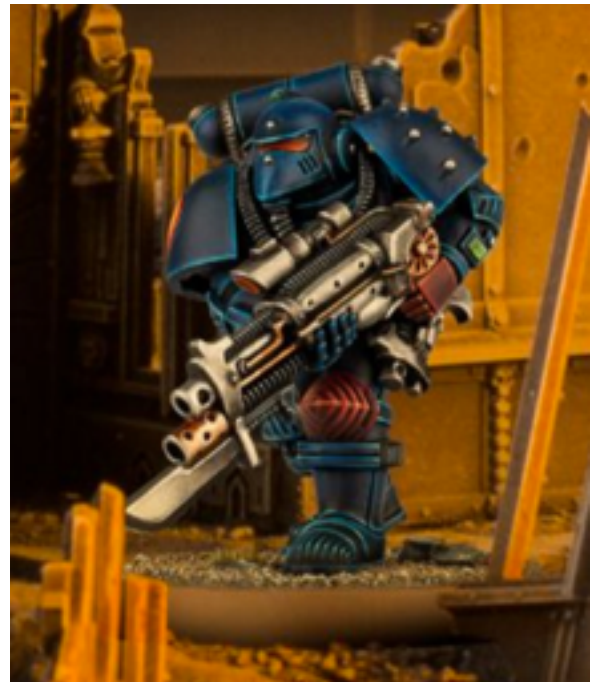
Tir : 2D6

En alerte : règles habituelles

Canon désintégrateur

Portée maximale : 12 cases

Munitions : 10



Pistolet désintégrateur

Portée maximale : 6 cases

Munitions : 5

Tir : 2D6

En alerte : ne s'enraie pas

Voir **Surchauffe** et **Mort Subite**.

Surchauffe

Sur un double 1 le canon explose. Toutes les munitions sont perdues. Lancer un dé pour chaque figurine dans la section en cours, elle sont supprimées du jeu sur un 1.

Mort subite : sur un double, toute figurine ennemie présente sur la même section que la cible initiale est retirée du jeu sur un 5 ou un 6.

Mort Subite

Si un double est obtenu lors du tir, jeter un dé pour tous les ennemis présent sur la même section de jeu. Elles sont retirées du jeu sur un 1.

