

SPACE HULK



LIVRE DE RÈGLES

Le joueur utilise lui-même les forces des Space Marines et le jeu gère les Genestealers ainsi que les jetons Blips.

Lorsque les Space Marines sont activés, la phase des aliens suit juste après comme suit :

- Apparition des jetons Blips
- Activation des Genestealers
- Activation des jetons Blips

Apparition des jetons Blips

Durant la phase des Genestealers, les jetons de renforts Blips sont piochés normalement en suivant le scénario joué.

Cependant, leur nature demeure inconnue et doit être tenue secrète.

Pour chaque jeton pioché, un D6 est lancé pour savoir où il apparaît sur le plateau de jeu.

Référez-vous au tableau suivant :

D6	Apparition des jetons Blips
1	Blip d'embuscade.
2 à 4	Position la plus proche du Space Marine prioritaire vis à vis de l'objectif de la mission.
5	Position la plus proche du Space Marine le plus isolé du reste du groupe.
6	N'importe quel point d'entrée au choix du joueur Space Marine.

Dans le doute, vous pouvez toujours lancer le D6 pour savoir quel Space Marine est utilisé comme cible du point d'entrée.

Si le point d'entrée du jeton Blip est déjà occupé, celui-ci est perdu mais ne compte pas pour la mission jouée.



Blips d'embuscade

Les jetons Blips d'embuscade sont parfois utilisés à la place des jetons Blips de renforts normaux. (voir le tableau ci-dessus)

Ils sont placés exactement à 6 cases du Space Marine, en dehors de la ligne de vue.

Le Space Marine choisi est la cible prioritaire selon la table des priorités. S'il n'est pas possible de placer un Blip à 6 cases, alors il faut choisir un deuxième Space Marine considéré comme le plus prioritaire. Notez que la distance de 6 cases est une restriction unique propre au premier Space Marine prioritaire, pas pour les suivants.

En conséquence, le Blip d'embuscade peut-être placé plus proche d'un autre Space Marine s'il est impossible de le faire pour le premier.

Dans le doute, lancez un D6 pour savoir quelle est la cible prioritaire des Genestealers.

S'il n'y a vraiment pas la possibilité de placer un Blip d'embuscade, celui-ci est alors perdu mais ne compte pas pour la mission jouée.

Activation des Genestealers

Une fois que les jetons Blips sont placés, la phase des Genestealers commence.

Chaque figurine de Genestealer est activée en commençant par la plus proche des Space Marines.

Les Genestealers

Lorsqu'un Genestealer est activé, on vérifie si la figurine de Genestealer dispose de points d'actions

1. S'il est adjacent à un Space Marine, il l'attaque.
2. Sinon il se déplace en suivant les *Règles du mouvement des aliens*.

Une fois que tous les Genestealers sont activés, c'est au tour de tous les jetons Blips sur le plateau de jeu. Leur activation commence par le jeton le plus proche d'un Space Marine.

Activation des jetons Blips

Lorsque l'on active un jeton Blip, on suit ces étapes :

1. Si avant de bouger, le jeton Blip est capable avec ses points de mouvement d'atteindre un Space Marine au corps à corps en étant adjacent à celui-ci, alors on le révèle. Toutes les figurines de Genestealers sont immédiatement activées avant de passer au jeton Blip suivant.
2. Sinon, le jeton Blip se déplace selon les *Règles du mouvement des aliens*.

Si un jeton Blip se révèle aux Space Marines durant son mouvement, on le remplace immédiatement par les figurines de Genestealers correspondantes et on active celles-ci avant de déplacer le prochain jeton. Enfin, les jetons en attente aux points d'entrées du Space Hulk sont activés.

D6	Ordre d'activation des aliens
1	Les Genestealers des plus proches aux Space Marines jusqu'aux plus éloignés.
2	Les jetons Blips sur le plateau. Les Genestealers révélés.
3	Les jetons Blips aux points d'entrées.

Règles du mouvement des aliens

Les Genestealers et jetons Blips suivent les mêmes règles lorsqu'ils se déplacent. Ils prennent toujours le chemin le plus court vers leurs cibles. Les cibles sont choisies selon le tableau suivant :

D6	Mouvement des aliens
1	Les Space Marines pouvant être atteints au corps à corps.
2	Les Space Marines prioritaires à 12 cases de distance. (voir tableau « cible prioritaire des aliens »)
3	Le Space Marine le plus proche.

Les aliens ouvrent les portes sur leur passage. Ils n'entrent jamais dans la ligne de vue d'un Space Marine, sauf s'il sont affectés par le « brood effect ».



Cibles prioritaires

Lorsqu'un Space Marine doit être choisi comme cible, l'ordre de priorité suivant s'applique :

Cible prioritaire des aliens	
1	Le Space Marine mentionné comme nécessaire à la réussite de la mission.
2	Un Space Marine sans puissance de feu, et qui n'est pas en positionné en état d'alerte.
3	Un Space Marine qui ne fait pas face à l'alien.
4	Un Space Marine armé d'un Fulgurant.
5	Un Space Marine choisi au hasard.

Attaque massive

Il peut arriver que les jetons BLIPS ou les figurines de Genestealers soient bloqués par la ligne de vue d'un Space Marine (ils n'entrent jamais dans la ligne de vue volontairement).

Mais il y a toujours une chance qu'ils s'exposent eux-mêmes malgré le danger.

Pour représenter cela dans la mécanique du jeu, sur chaque tuile contenant des aliens dont ce mouvement les rendrait visibles, un D6 est lancé. Ce dé doit être lancé avec l'activation des aliens de cette tuile.

Le résultat de ce dé est ajouté au nombre d'aliens sur cette tuile. Si le total est de 6 ou plus, le groupe d'aliens se déplace dans la ligne de vue.

Ce résultat est appelé « Attaque massive ».



Exemple :

Une tuile contient 2 jetons Blips et une figurine de Genestealer. La porte est ouverte et un Space Marine regarde dans cette direction.

Avant d'activer les aliens, un D6 est lancé et on obtient 3. On ajoute 3 aux aliens présents sur cette tuile soit 3 +3 (2 jetons Blips + 1 Genestealer) ce qui nous donne un résultat final de 6. Il y a donc une attaque massive qui se produit.

Dans de telles situations, chaque Genestealer ignore la règle qui leur interdit d'entrer dans la ligne de vue d'un Space Marine.

Les jetons Blips sont révélés et les Genestealers qui apparaissent ainsi sont activés immédiatement.

Les Blips en attente aux points d'entrées sont révélés sur la première case. Tous les Genestealers seront aussi activés immédiatement.

Notez qu'ils font partie de cette attaque de masse.

Si d'autres Genestealers ou jetons Blips sont adjacents à ces aliens mais sur une autre tuile, ce groupe d'aliens est alors considéré comme connecté au précédent et ils font également partie de l'attaque de masse. Résolez les étapes d'activation depuis le début pour ce nouveau groupe.

Effets d'une attaque massive réussie

Genestealer	Activation sans être bloqué par la ligne de vue des Space Marines.
Jeton Blip	Révélation immédiate. Tous les Genestealers sont activés un à un.
Jeton Blip en attente dans un point d'entrée	Révélation immédiate. Tous les Genestealers sont activés à partir de la première case du point d'entrée.

Questions fréquentes

Quand exactement doit-on vérifier s'il y a un effet d'attaque massive possible ?

Avant de déplacer les aliens sur la tuile ou après lorsque l'on réalise que l'un d'entre eux doit être révélé à cause de son déplacement dans une ligne de vue de Space Marine ?

L'effet d'attaque massive doit être vérifié avant d'activer tous les aliens de la tuile. Cela maximise les chances de créer cet effet.

Est-ce que le Blip d'embuscade doit être placé à exactement 6 cases du Space Marine ou à 6 cases ou moins ?

Il doit être placé à exactement 6 cases. Si cela n'est pas possible, alors vous devez choisir la cible prioritaire suivante.

Puis-je placer 2 jetons Blips (ou plus) sur le même point d'entrée ?

Oui, mais uniquement si aucun autre point d'entrée n'est disponible. Les règles du jeu interdisent l'accumulation des jetons Blips par point d'entrée. Le mode solo l'autorise uniquement si il y a une saturation des points d'entrées.

Lorsque je place un jeton blip d'embuscade, dois-je tenir compte de la distance de 6 cases également vis à vis des autres Space Marines entourant la cible prioritaire ?

Non, ce jeton d'embuscade doit être placé à exactement 6 cases de la cible prioritaire. Les Space Marines environnants n'entrent pas en compte. Mais n'oubliez pas que le jeton Blip doit être placé toujours dans aucune ligne de vue.

Pour l'effet de l'attaque massive, dois-je lancer un D6 pour chaque alien présent sur la tuile ou un D6 pour la tuile entière ?

C'est bien un D6 pour la tuile. Le résultat affecte tous les aliens de cette tuile. Avec 2 aliens sur la tuile, on obtient 50 % de chances de provoquer une attaque massive (4 ou +) ce qui paraît raisonnable. Avec 5 aliens sur la tuile, c'est inévitable ce qui est plus réaliste.

Puis-je décider de révéler les jetons Blips avant de vérifier s'il y a un effet d'attaque massive sur la tuile ?

Non. Cela rendrait cet effet moins fréquent.

Voici la fiche pratique contenant tous les tableaux pour se repérer en un clin d'oeil sur ce mode solo.

1

D6 Apparition des jetons Blips	
1	Blip d'embuscade.
2 à 4	Position la plus proche du Space Marine prioritaire vis à vis de l'objectif de la mission.
5	Position la plus proche du Space Marine le plus isolé du reste du groupe.
6	N'importe quel point d'entrée au choix du joueur Space Marine.

2

D6 Ordre d'activation des aliens	
1	Les Genestealers des plus proches aux Space Marines jusqu'aux plus éloignés.
2	Les jetons Blips sur le plateau. Les Genestealers révélés.
3	Les jetons Blips aux points d'entrées.

3

D6 Mouvement des aliens	
1	Les Space Marines pouvant être atteints au corps à corps.
2	Les Space Marines prioritaires à 12 cases de distance. (voir tableau « cible prioritaire des aliens »)
3	Le Space Marine le plus proche.

4

Cible prioritaire des aliens	
1	Le Space Marine mentionné comme nécessaire à la réussite de la mission.
2	Un Space Marine sans puissance de feu, et qui n'est pas en positionné en état d'alerte.
3	Un Space Marine qui ne fait pas face à l'alien.
4	Un Space Marine armé d'un Fulgurant.
5	Un Space Marine choisi au hasard.

5

Effets d'une attaque massive réussie	
Genestealer	Activation sans être bloqué par la ligne de vue des Space Marines.
Jeton Blip	Révélation immédiate. Tous les Genestealers sont activés un à un.
Jeton Blip en attente dans un point d'entrée	Révélation immédiate. Tous les Genestealers sont activés à partir de la première case du point d'entrée.