

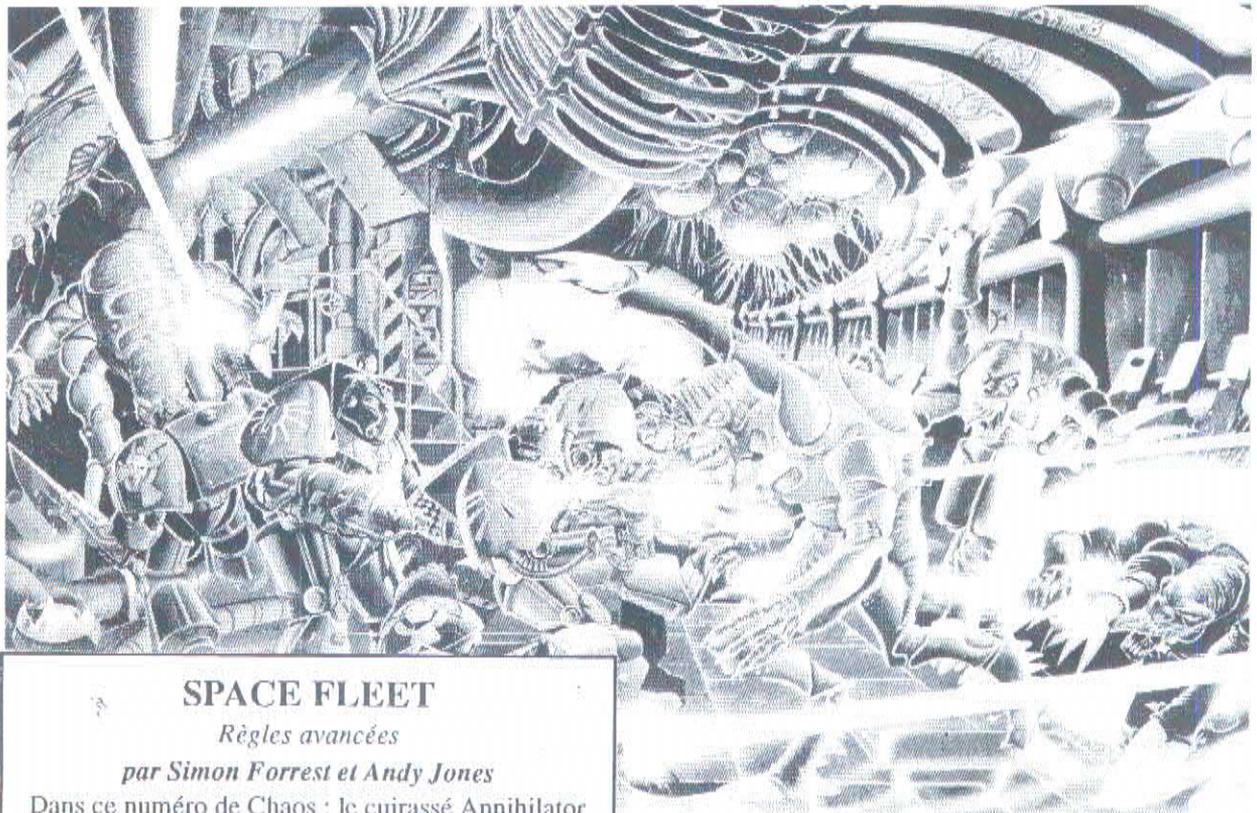


CHAOS

n°16

MARS 1992

SPACE FLEET - SPACE MARINE - SPACE HULK



SPACE FLEET

Règles avancées

par Simon Forrest et Andy Jones

Dans ce numéro de Chaos : le cuirassé Annihilator et l'escorteur Stalwart, ainsi qu'un récapitulatif des vaisseaux de la Flotte impériale publiés à ce jour.

EPIC FORCES

SPACE MARINE

par Rick Priestley, Jervis Johnson et Andy Chambers

Les terribles pièces d'artillerie eldar utilisent l'énergie du warp pour semer la destruction dans les rangs de leurs ennemis. Voici les règles et les cartes épiques pour ces canons spéciaux.

SPACE HULK : QUESTIONS ET REPONSES

par Dean Bass et Simon Forrest

CHAOS, mensuel publié par AGMAT 79 av. RASPAIL 94250 GENTILLY.

Directrice de publication : Danièle Gaudry

Traductions et mise en page : Alain Boisseau.

Impression : Imprimerie Grenier, Gentilly.

SPACE FLEET, SPACE HULK, DEATHWING, GENESTEALER, SPACE MARINE, ARMIES OF THE IMPERIUM et ADVANCED SPACE CRUSADE sont des marques déposées GAMES WORKSHOP Ltd. Tous droits réservés. Games Workshop et le logo Games Workshop, Citadel Miniatures et le logo Citadel Miniatures sont des marques déposées GAMES WORKSHOP Ltd. Tous droits réservés.

Tous les sujets traités dans CHAOS et toutes les illustrations reproduites dans CHAOS sont propriété de GAMES WORKSHOP Ltd et ne peuvent être reproduits sans autorisation préalable.

Copyright Games Workshop Ltd 1991

Dépôt légal à la date de parution.

**GAMES
WORKSHOP**

SPACE FLEET

REGLES AVANCEES

VAISSEAUX

CUIRASSE ANNIHILATOR

Sur le cuirassé Annihilator, les batteries laser communes à la plupart des vaisseaux de l'Imperium ont été remplacées par deux énormes canons montés sur tourelle. Connus sous le nom de canon Annihilator, cette arme lance d'énormes obus explosifs, tirés à haute vitesse puis encore accélérés par des fusées à plasma intégrées. Lorsque ces projectiles atteignent leur cible, leur masse et leur vitesse suffisent à déchirer la coque blindée d'un vaisseau interstellaire. Une fraction de seconde après l'impact, la charge explose, infligeant des dommages considérables.

La tourelle permet au capitaine du vaisseau d'orienter ses canons dans la direction voulue ; seuls les vaisseaux placés juste derrière l'annihilator sont en dehors de son angle de tir. Les canons peuvent tirer au moment même où la tourelle pivote, ce qui leur permet de viser des cibles différentes. Ceci est particulièrement efficace contre les petits vaisseaux pouvant être anéantis par un seul projectile d'annihilator.

L'annihilator fut le premier vaisseau de guerre conçu et bâti sur les grands chantiers de Cypra Mundi, monde forge du Segmentum Obscurum. Bien que sa poupe ait la forme typique des modèles joviens dont il est dérivé, l'annihilator possède la proue en fer de lance qui est la marque distinctive des vaisseaux de Cypra Mundi. Le choix d'un armement inhabituel à la place des traditionnelles batteries laser latérales est également typique de Cypra Mundi.

TIR

L'annihilator effectue deux attaques séparées : une par canon. Les deux canons peuvent tirer sur la même cible ou sur deux vaisseaux différents. Chaque attaque s'effectue avec le nombre de dés indiqués sur la fiche du vaisseau : à 2 cases, par exemple, l'annihilator peut effectuer une attaque avec 8 dés ou deux attaques de 4 dés chacune.

TOURELLE

Au commencement du jeu, vous devez orienter la tourelle de l'annihilator dans l'une des trois directions possibles (devant, gauche, droite ; jamais vers l'arrière).

A chaque tour, vous pourrez faire pivoter la tourelle de 90° pour l'amener à pointer les canons dans une autre direction. Ainsi, si la tourelle est orientée vers l'avant, vous pouvez la faire pivoter pour l'orienter vers la droite ou vers la gauche. Si elle est orientée vers la droite, vous ne pouvez la faire pivoter que vers l'avant.

Vous pouvez faire pivoter la tourelle avant de tirer, entre les deux tirs ou après avoir tiré. Ceci vous permet de tirer sur deux cibles situées dans des directions différentes.

N'oubliez pas que, même si vous n'avez pas besoin de faire pivoter la tourelle entre vos deux tirs, il peut être intéressant de la tourner après les tirs en prévision des manœuvres que vous avez l'intention d'effectuer lors du tour suivant.

ANGLE DE TIR

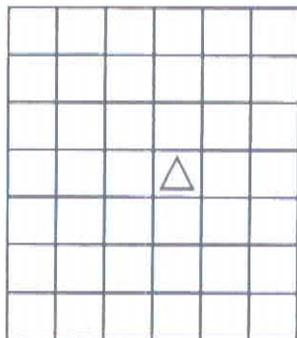
L'angle de tir de l'annihilator dépend de l'orientation de sa tourelle. Un bon dessin vaut mieux qu'un long discours, voyez les schémas ci-dessous.

DOMMAGES CRITIQUES

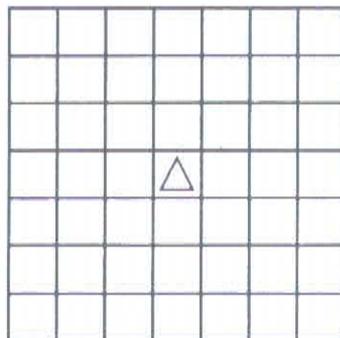
Les dommages critiques « canon annihilator détruit » et « magasin endommagé » mettent hors service l'un des deux tubes montés sur la tourelle. Si le vaisseau subit ces deux dommages critiques ou si l'un d'eux se produit deux fois, les deux canons sont affectés et l'appareil ne peut plus tirer.

Notez qu'il existe deux types de pions pour chacun de ces dommages critiques, selon qu'un seul canon est affecté ou que les deux sont détruits. Faites attention à placer le bon pion sur le socle de votre vaisseau !

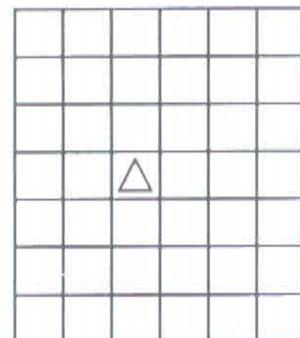
ANGLES DE TIR DE L'ANNIHILATOR



GAUCHE



AVANT



DROIT

ESCORTEUR STALWART

Le stalwart est un vaisseau d'escorte et de défense planétaire. Sa tâche principale est d'escorter les vaisseaux marchands lors de leur voyage entre le cœur du système et le point de saut, aux confins du système. Le stalwart ne possède pas de propulsion warp et ne peut donc pas effectuer de sauts entre les systèmes planétaires. Généralement, une flottille de stalwarts escorte un convoi jusqu'au point de saut puis attend à cet endroit l'arrivée d'un autre convoi qu'elle escortera jusqu'au cœur du système.

Les stalwarts sont à la fois les guides et les protecteurs du convoi. Les capitaines connaissent bien leur système et ils savent tracer des routes qui permettent d'éviter les champs d'astéroïdes, les comètes et les zones fréquentées par les pirates. Au cas où le convoi aurait l'infortune de tomber sur des pirates ou d'autres agresseurs, les stalwarts sont équipés de batteries laser. Face aux appareils sub-stellaires des pirates ou à la flotte constituée de bric et de broc d'un gouverneur planétaire, une escadrille de stalwarts constitue un adversaire très respectable.

En tant qu'escorteur, le stalwart est muni d'un puissant système de brouillage électro-magnétique destiné à aveugler les appareils ennemis. Un champ de brouillage apparaît à l'oeil nu comme un nuage dense de brouillard opaque. L'effet sur les systèmes de visée des vaisseaux ennemis est le même, ce qui interdit toute précision aux tirs effectués à travers le nuage.

Le champ de brouillage assure une protection totale au vaisseau marchand qui se trouve derrière et fait du stalwart lui-même une cible pratiquement impossible à atteindre. Si le vaisseau ennemi s'approche dans l'intention de pénétrer le champ de brouillage, il arrive alors à portée des batteries laser du stalwart.

Malgré leur efficacité en tant que vaisseaux de défense sub-stellaires, les stalwarts ne font pas le poids auprès des gros cuirassés interstellaires. Lorsqu'un convoi se trouve pris dans une bataille entre vaisseaux de guerre, les capitaines des stalwarts n'ont plus qu'à espérer que leurs champs de brouillage seront efficaces au milieu d'une apocalypse de rayons laser et de torpilles.

ESCADRILLES ET FORMATIONS

Les stalwarts et le vaisseau de soutien qu'ils escortent constituent une seule et même escadrille et toute l'escadrille suit les règles de formation du vaisseau escorté. Des stalwarts qui escortent un goliath, par exemple, peuvent être positionnés à deux cases les uns des autres.

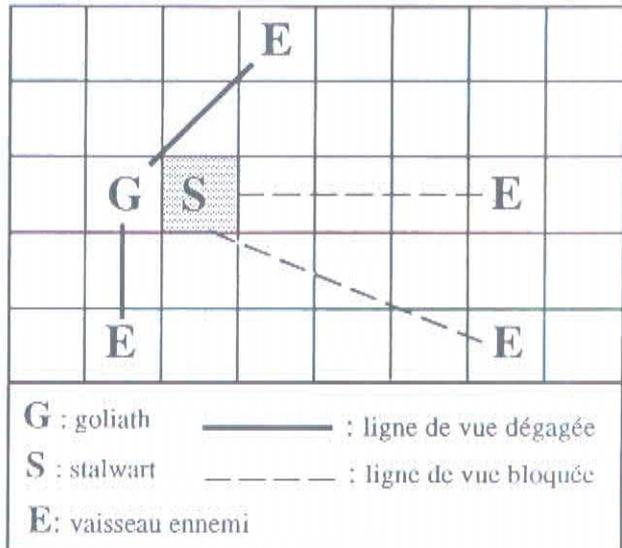
Les stalwarts suivent le même ordre de mouvement que les autres vaisseaux de l'escadrille.

 CUIRASSE ANNIHILATOR VITESSE MAX. 2	DOMMAGE CRITIQUE ★★★★★★ 1 canon endommagé	DOMMAGE CRITIQUE ★★★★★★ 2 canons endommagés	DOMMAGE CRITIQUE ★★★★★★ Tourelle endommagée	DOMMAGE CRITIQUE ★★★★★★ Boucliers abattus
	DOMMAGE CRITIQUE ★★★★★★	DOMMAGE CRITIQUE ★★★★★★	DOMMAGE CRITIQUE ★★★★★★ Moteurs endommagés vit. max. 1	DOMMAGE CRITIQUE ★★★★★★ Boucliers abattus
 ESCORTEUR STALWART VITESSE MAX. 2	Photocopiez ces pions, découpez-les et ajoutez-les à votre flotte impériale de SPACE FLEET.			

CHAMP DE BROUILLAGE

Le champ de brouillage d'un stalwart agit sur la case dans laquelle se trouve le vaisseau. Cette case est considérée comme totalement opaque : elle bloque toutes les lignes de vue.

Tracez une ligne imaginaire entre le centre de la case où se trouve le tireur et le centre de la case où se trouve la cible. Si cette ligne coupe une portion quelconque d'une case où se trouve un stalwart, la ligne de vue est coupée et le tir ne peut avoir lieu. Bien entendu, cette règle s'applique aussi bien aux vaisseaux alliés du stalwart qu'à ses ennemis.



TIR SUR LE STALWART

Le stalwart bloque les lignes de vue vers les vaisseaux situés derrière lui mais il peut lui-même être attaqué par les vaisseaux ennemis. Le champ de brouillage, cependant, donne une protection non négligeable au stalwart et plus le vaisseau ennemi est loin, moins il a de chance de le toucher.

Pour représenter ceci, retirez du couvercle tous les dés dont le résultat est inférieur ou égal au nombre de cases entre les deux appareils. Tous les dés restants affectent normalement le stalwart.

N'oubliez pas que tous les tirs ont lieu en même temps. Ceci signifie qu'un stalwart qui bloque une ligne de vue au début de la phase de tir bloque cette ligne pour tout le tour, même s'il est détruit dès le premier jet de dé. Si vous jouez avec beaucoup de vaisseaux, marquez les stalwarts détruits avec des pions «0» et ne retirez les figurines qu'à la fin du tour, ainsi les cases qui interrompent les lignes de vue resteront reconnaissables.

DOMMAGES CRITIQUES

Les stalwarts n'ont pas de tableau des dommages critiques. A cause de leur petite taille, ces vaisseaux sont détruits dès qu'ils subissent un dommage critique. Ils ne peuvent donc pas être désarmés ni abordés, ni capturés.

POINTS DE VICTOIRE

Les stalwarts n'ont aucune influence sur les points de victoire. Aucun des deux camps ne gagne de points pour les stalwarts détruits ou préservés.

FLOTTE IMPERIALE : LISTE MISE A JOUR



VAISSEAUX DE LIGNE

EMPEROR (Chaos n°11)

0 à 3 escadrilles à :
150 points par vaisseau
Vaisseaux par escadrille : 1



CUIRASSES

GOTHIC (Chaos n°11)

1 à 6 escadrilles à 100 points par vaisseau
Vaisseaux par escadrille : 1 à 3



IRONCLAD (Chaos n°11 et 12)

0 à 3 escadrilles à 100 points par vaisseau
Vaisseaux par escadrille : 1 à 3



TYRANT (Chaos n°12)

0 à 4 escadrilles à 100 points par vaisseau
Vaisseaux par escadrille : 1 à 3



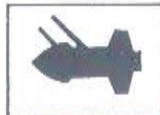
DOMINATOR (Chaos n°13)

0 à 4 escadrilles à 100 points par vaisseau
Vaisseaux par escadrille : 1 à 3



ANNIHILATOR (Chaos n°16)

0 à 4 escadrilles à 100 points par vaisseau
Vaisseaux par escadrille : 1 à 3



DICTATOR (Chaos n°15)

0 à 4 escadrilles à 100 points par vaisseau
Vaisseaux par escadrille : 1 à 3



CROISEURS

FIRESTORM (Chaos n°11)

0 à 4 escadrilles à 60 points par vaisseau
Vaisseaux par escadrille : 2



THUNDERBOLT (Chaos n°13)

0 à 4 escadrilles à 60 points par vaisseau
Vaisseaux par escadrille : 2



DESTROYERS

COBRA (Chaos n°11)

0 à 6 escadrilles à :
20 points par vaisseau
Vaisseaux par escadrille : 4



VAISSEAUX BOUCLERS

CASTELLAN (Chaos n°11)

0 à 1 escadrilles par autre escadr. de la flotte
à 50 points par vaisseau
Vaisseaux par escadrille : 1



VAISSEAUX LOGISTIQUES

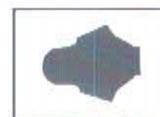
GOLIATH (Chaos n°13)

0 à 1 vaisseau gratuit * par
100 points de vaisseaux dans la flotte
Vaisseaux par escadrille :
tous regroupés en 1 convoi.



GALAXY (Chaos n°13)

0 à 1 vaisseau gratuit *
par 100 points de vaisseaux dans la flotte
Vaisseaux par escadrille : 1



VAISSEAUX D'ESCORTE

STALWART (Chaos n°16)

0 à 2 vaisseaux gratuits
par vaisseau logistique dans la flotte
Vaisseaux par escadrille : appartient à l'escadrille du vaisseau qu'ils escortent (ils n'ont pas besoin d'avoir un commandant propre).

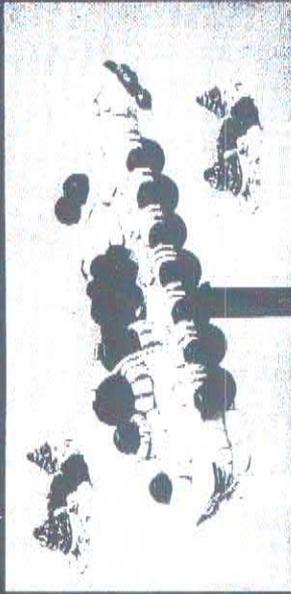


* Chaque tranche de 100 points que vaut la flotte (vaisseaux et commandants) donne le droit à 1 Goliath OU à 1 Galaxy : pas les deux ! Les vaisseaux logistiques n'ont pas besoin de commandant d'escadrille : ils ont leurs propres officiers (gratuits).



STALWART ESCORT SHIP

SPEED: 2 DAMAGE: 1 POINTS: FREE



Stalwarts escorting a Goliath Factory Ship.

ARMES

ARME	ANGLE DE TIR	1	2	3	PORTEE
Batteries laser	Toutes directions	2 dés	1 dé	-	

REGLES SPECIALES

ESCADRILLES ET FORMATIONS : Les stalwarts et le vaisseau de soutien qu'ils escortent constituent une seule et même escadrille. Les stalwarts suivent le même ordre de mouvement que les autres vaisseaux de l'escadrille.

BOUCLERS : un stalwart n'a pas de bouclier.

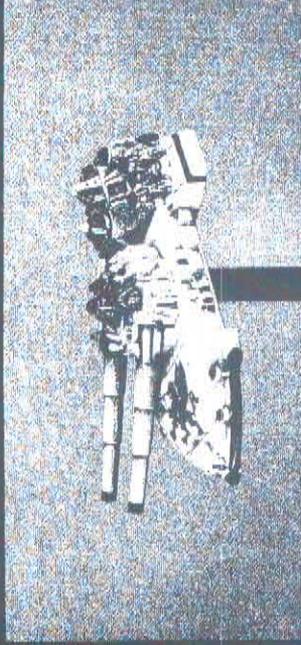
CHAMP DE BROUILLAGE : Tracez une ligne imaginaire entre le centre de la case où se trouve le tir et le centre de la case où se trouve la cible. Si cette ligne coupe une portion quelconque d'une case où se trouve un stalwart, la ligne de vue est coupée et le tir ne peut avoir lieu.

TIR SUR LE STALWART : Le champ de brouillage donne une protection non négligeable au stalwart et plus le vaisseau ennemi est loin, moins il a de chance de le toucher. Retirez du couvercle tous les dés dont le résultat est inférieur ou égal au nombre de cases entre les deux appareils. Tous les dés restants affectent normalement le stalwart.

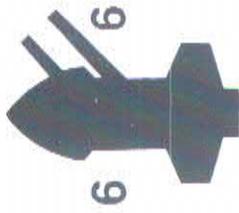
DOMMAGES CRITIQUES : Les stalwarts sont détruits dès qu'ils subissent un dommage critique.

ANNIHILATOR BATTLESHIP

SPEED: 2 DAMAGE: 6 POINTS: 100



SHIELDS 6



ARMES

ARME	ANGLE DE TIR	1-3	4-5	6	PORTEE
Canon Annihilator	Avant, droite ou gauche	4 dés	3 dés	2 dés	

DOMMAGES CRITIQUES

- Générateur de boucliers : dans un grand flash de lumière, le générateur cesse de fonctionner : le vaisseau perd tous ses boucliers restants.
- Canon endommagé : l'un des deux tubes est mis hors service, le vaisseau ne tire plus qu'une fois par tour. Si ce coup critique se reproduit, il affectera l'autre canon.
- Tourelle endommagée : l'annihilator peut continuer à tirer mais sa tourelle ne pivote plus et ses canons restent orientés dans la même direction.
- Magasin endommagé : le système de chargement de l'un des canons est mis hors service, le vaisseau ne tire plus qu'une fois par tour. Si ce coup critique se reproduit, il affectera l'autre canon.
- Moteurs endommagés : le vaisseau est réduit à une vitesse maximale de 1.
- Explosion du magasin : un coup chanceux dans la réserve de munition produit une réaction en chaîne dévastatrice. Relancez un dé pour déterminer combien de points de dommage supplémentaires subit le vaisseau.

REGLES SPECIALES

TIR

L'annihilator effectue deux attaques séparées : une par canon. Les deux canons peuvent tirer sur la même cible ou sur deux vaisseaux différents. Chaque attaque s'effectue avec le nombre de dés indiqués sur la fiche du vaisseau.

TOURELLE

Au commencement du jeu, vous devez orienter la tourelle de l'annihilator dans l'une des trois directions possibles (devant, gauche, droite ; jamais vers l'arrière). A chaque tour, vous pourrez faire pivoter la tourelle de 90° pour l'amener à pointer les canons dans une autre direction. Vous pouvez faire pivoter la tourelle avant de tirer, entre les deux tirs ou après avoir tiré. Ceci vous permet de tirer sur deux cibles situées dans des directions différentes.

N'oubliez pas que, même si vous n'avez pas besoin de faire pivoter la tourelle entre vos deux tirs, il peut être intéressant de la tourner après les tirs en prévision des manœuvres que vous avez l'intention d'effectuer lors du tour suivant.

ANGLE DE TIR

L'angle de tir de l'annihilator dépend de l'orientation de sa tourelle.

SPACE MARINE



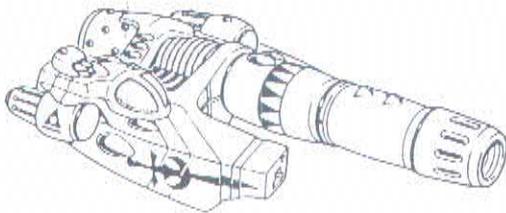
EPIC FORCES



Voici les règles et les cartes d'armées épiques pour les pièces d'artilleries eldars sorties récemment le **WARP HUNTER**, le **WAVE SERPENT** et le **DEATH STALKER**.

WARP HUNTER

Le warp hunter est une arme étrange et incroyablement puissante produite par les ateliers des vaisseaux-mondes eldars. Cet énorme canon-warp creuse un trou dans le tissu de la réalité, créant une sorte de trou noir qui absorbe tout ce qu'il rencontre pour l'expédier dans le warp. Les troupes qui ont la chance de réussir à éviter le plein effet de l'arme sont rejetées sur les côtés et dispersées sur le champ de bataille. La nature incertaine de warp fait de ce canon une arme peu précise et il est impossible de prévoir avec exactitude à quel endroit va s'ouvrir le trou noir créé par le tir. Ce fait rend le warp hunter beaucoup plus efficace contre des formations compactes d'infanteries ou de blindés que contre des troupes en ordre dispersé.



Utiliser un marqueur de barrage pour représenter le trou noir. Le canon peut uniquement tirer sur une cible qu'il peut voir : placez le marqueur de barrage sur la cible visée. Lancez le dé de dispersion et, si le résultat est une flèche, repositionnez le marqueur à 2D6 cm dans la direction voulue. Relancez le dé de dispersion et, si le résultat est une flèche, repositionnez de nouveau le marqueur à 2D6 cm dans la direction voulue. Le warp hunter peut ainsi, au maximum, rater sa cible de 24 cm (cela est cependant très rare).

Chaque modèle qui se retrouve pris sous le marqueur de barrage dans sa position finale est affecté : il risque d'être aspiré dans le warp et détruit ou, avec de la chance, d'être éjecté violemment par les énormes énergies dégagées par le warp. Lancez un dé de dispersion par modèle (socle d'infanterie ou véhicule) affecté. Si le résultat est une croix, le modèle est aspiré et disparaît du jeu sans aucun jet de protection (sauf en ce qui concerne les bâtiments, voir plus loin). Si le résultat est une flèche, le modèle est éjecté à D6 cm dans la direction indiquée par la flèche et ne peut ni bouger, ni tirer, ni faire quoi que ce soit d'autre avant le prochain tour.

Les bâtiments ne peuvent pas être aspirés dans le warp : ils sont trop massifs pour cela. Un bâtiment pris dans le trou noir risque cependant de s'effondrer. Le bâtiment effectue donc un jet de protection normal : s'il le réussit, il n'est pas affecté, s'il le rate, il s'effondre.

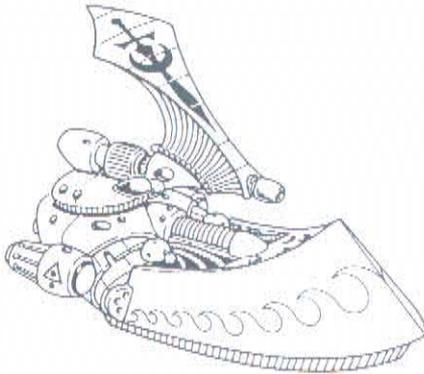
Les titans, les gargants et les tanks super-lourds qui possèdent des boucliers ou des champs de force protecteurs évitent automatiquement la destruction. Le trou noir est légèrement décalé par la présence des champs de force et le modèle affecté ne peut être aspiré : il sera automatiquement éjecté à D6 cm dans une direction aléatoire.

Le warp hunter possède un moteur anti-gravité qui lui permet d'effectuer des attaques en «pop up» (voir les règles concernant les «skimmers»).



WAVE SERPENT

La coque de forme particulière du wave serpent abrite un puissant générateur warp destiné à produire un champ de force impénétrable appelé warp wave. Ce champ de protection peut également être utilisé de façon offensive. Une surcharge énergétique peut propulser en avant la warp wave qui consumera ou dispersera tout sur son passage avant de se dissiper.



L'utilisation du wave serpent vous demandera un accessoire spécial : le gabarit de warp wave, un morceau de carton en V. Il vous en faudra un pour chaque wave serpent de votre armée.

Le gabarit se positionne juste devant le serpent : il représente la warp wave. Lorsque le véhicule se déplace, la warp wave avance avec lui. Elle n'affecte pas les éléments de décor mais les troupes, les véhicules et les autres modèles sont poussés de côté par la warp wave. Déplacez-les jusqu'au bord du gabarit et retirez-leurs pions d'ordres : ils ne pourront rien faire avant le prochain tour.

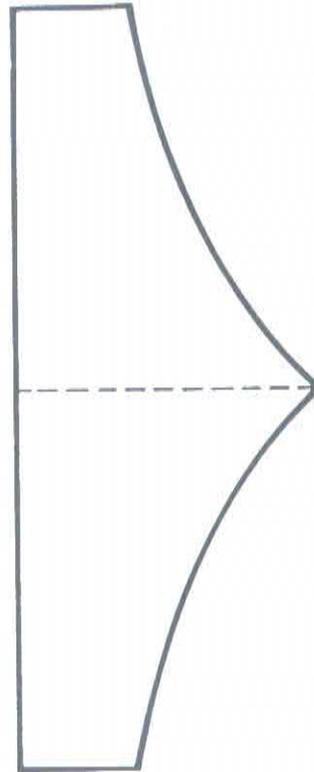
La warp wave est totalement imperméable à toute forme d'attaque, aussi bien par arme que psychique. Elle est également impossible à traverser, ce qui en fait un excellent bouclier derrière lequel peuvent s'abriter des troupes ou une barrière infailible pour stopper l'avance ennemie.

Les bâtiments ne peuvent pas être poussés de côté : ils sont trop massifs pour cela. Un bâtiment pris dans la warp wave risque cependant de s'effondrer. Le bâtiment effectue donc un jet de protection normal : s'il le réussit, il n'est pas affecté, s'il le rate, il s'effondre. Les modèles présents dans le bâtiment sont tués si celui-ci s'effondre et ne sont pas affectés si l'immeuble tient le coup.

La warp wave peut être utilisée de manière offensive mais, dans ce cas, elle perd son rôle de bouclier pour le tour. Le wave serpent expulse son champ de force à 2D6 x 10 cm droit devant : celui-ci se dissipe en fin de course.

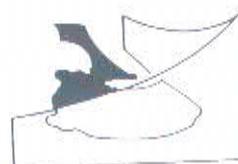
Le tir de warp wave est différent des autres tirs. Il a lieu lors de la phase d'ordres, avant que les pions d'ordres n'aient été placés. Déterminez la distance que parcourt la warp wave et déplacez le gabarit en fonction : tous les modèles traversés seront balayés de côté et ne pourront rien faire avant le prochain tour. De plus, la puissance de la warp wave ainsi propulsée fait que chaque modèle balayé subit une attaque sur un résultat de 4 à 6 : lancez un dé par modèle balayé.

La warp wave met tout le reste du tour à se régénérer et elle réapparaît au commencement du tour suivant.



Photocopiez le gabarit de la warp wave, découpez-le et collez-le sur du carton fin. Pliez-le ensuite le long de la ligne pointillée et ouvrez-le de manière à ce qu'il fasse un angle à 90°.

Positionnez-le comme ceci devant votre figurine de wave serpent.



CANON PRISMATIQUE DEATHSTALKER

Les eldars sont une race très évoluée et leurs merveilles technologiques confondent souvent les observateurs humains. Le deathstalker, avec son canon prismatique alimenté par le warp est un bon exemple de leurs prouesses techniques.

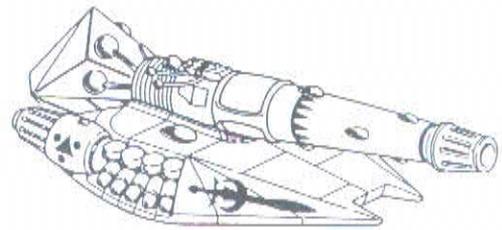
Le canon prismatique comporte un crystal de forme particulière, destiné à recevoir et contenir les énergies du warp. Un tir de ce canon libère les énergies warp emmagasinées sous la forme d'un fin rayon noir capable de percer et de trancher n'importe quelle matière avec la même facilité.

Le crystal, situé à l'arrière du canon peut capter le rayon d'un autre deathstalker pour accroître la puissance de son propre tir. Plusieurs deathstalkers peuvent ainsi former une chaîne, chaque canon tirant sur son voisin, combinant toute leur puissance dans le tir du dernier canon. Ceci présente l'avantage supplémentaire de n'avoir à exposer que le deathstalker qui effectue le tir final, les autres pouvant rester à couvert.

Pour faire tirer un deathstalker seul, procédez comme pour un tir normal : vous trouverez toutes ses caractéristiques dans le tableau en fin d'article.

Si vous voulez utiliser un deathstalker pour renforcer le tir d'un autre, tirez sur le second canon comme s'il s'agissait d'un véhicule ennemi. Ce second canon peut, à son tour, tirer sur un troisième et, si les deux tirs ont touché, ils s'ajoutent au tir du dernier canon. Un nombre illimité de deathstalkers peut ainsi constituer une chaîne de tir. Plusieurs deathstalkers peuvent également tirer sur le même pour cumuler les effets de leurs tirs sans constituer de chaîne.

Lorsqu'un deathstalker tire et touche un ennemi, il lui cause 1 attaque par tir cumulé. Une cible touchée devra



donc réussir un jet de protection par tir cumulé ou être détruite. Dans le cas des titans ou d'autres grosses machines qui peuvent prendre plusieurs coups avant d'être détruites, les dommages sont traités comme s'ils venaient de plusieurs tirs différents.

L'énergie accumulée dans un crystal se dissipe à la fin du tour : on ne peut donc pas cumuler des tirs sur plusieurs tours de jeu.

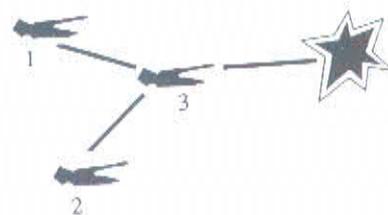
Chaque deathstalker constitue une unité distincte. En principe, vous devez faire tirer vos unités tour à tour ; les canons prismatiques font exception à cette règle car chacun d'entre eux peut tirer dès qu'il a absorbé le tir d'un autre.

Exemple : le deathstalker 1 tire sur le deathstalker 2 et touche : le deathstalker 2 peut tirer immédiatement, que cela soit sur un troisième canon prismatique ou sur l'ennemi.

Ceci constitue une exception aux règles puisqu'un deathstalker avec l'ordre Advance pourra parfois tirer pendant le segment de First Fire (il ne pourra évidemment pas tirer de nouveau lors du segment d'Advance). Un canon prismatique ayant reçu l'ordre Charge ne peut par contre ni tirer ni transférer les tirs d'autres canons.



Le deathstalker 1 tire sur le deathstalker 2 qui tire sur le deathstalker 3 qui envoie sur l'ennemi la puissance de feu combinée des 3 canons.



Les deathstalkers 1 et 2 tirent sur le deathstalker 3 qui envoie sur l'ennemi la puissance de feu combinée des 3 canons.

CARACTERISTIQUES DES TROUPES

Nom	Mouvement	Jet de protection	CAF	Armes	Portée	Dés d'attaque	Résultat pour toucher	Modif au jet de protection	Notes
WARP HUNTER	25 cm	3+	+1	Warp cannon	75cm		Règles spéciales		Double dispersion
WAVE SERPENT	25 cm	3+	+1	Warp wave	2D6 X 10	-	4+	-	Utilisation défensive
DEATHSTALKER	25 cm	3+	+1	Canon prismatique	75 cm	1	3+	-2	Règles spéciales

ESCADRON DE WARP HUNTERS ELDARS

La force se compose de 2 warp hunters eldars



VALEUR : 100 points

ESCADRON DE WARP HUNTERS ELDARS

POINT DE RUPTURE : 2

L'escadron est brisé lorsqu'il a perdu 1 modèle

VALEUR DE MORAL : 3

Le détachement doit faire 3 ou plus sur un D6 pour réussir son jet de moral

Points de victoire : 1
Lorsque l'escadron est brisé.

ESCADRON DE WAVE SERPENTS

La force se compose de 2 wave serpents



VALEUR : 150 points

ESCADRON DE WAVE SERPENTS

POINT DE RUPTURE : 2

L'escadron est brisé lorsqu'il a perdu 1 modèle

VALEUR DE MORAL : 3

Le détachement doit faire 3 ou plus sur un D6 pour réussir son jet de moral

Points de victoire : 2
Lorsque l'escadron est brisé.

CANON PRISMATIQUE DEATHSTALKER

Les deathstalkers combattent indépendamment et constituent chacun une unité distincte



VALEUR : 150 points

CANON PRISMATIQUE DEATHSTALKER

Etant constituée d'un seul véhicule, une unité de deathstalkers ne peut pas être brisée. L'adversaire gagne des points de victoire lorsqu'il détruit le véhicule.

VALEUR DE MORAL : 3

Le véhicule doit faire 3 ou plus sur un D6 pour réussir son jet de moral (à n'effectuer qu'en cas d'attaque démoniaque ou autre cas spécial).

Points de victoire : 1
Lorsque le canon est détruit

Photocopiez les cartes d'armées épiques de ces deux pages, découpez-les et ajoutez-les à votre jeu de SPACE MARINE.

SPACE HULK

QUESTIONS ET REPOSES

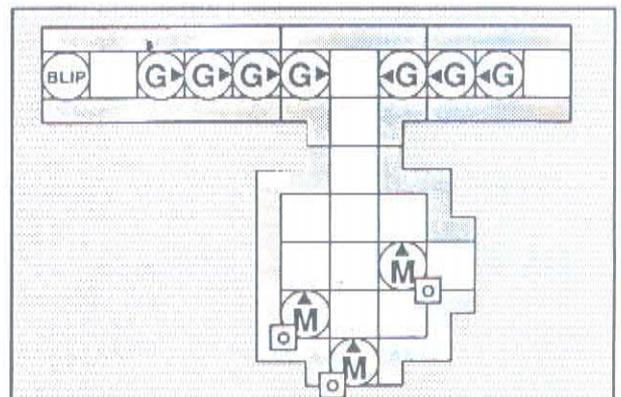
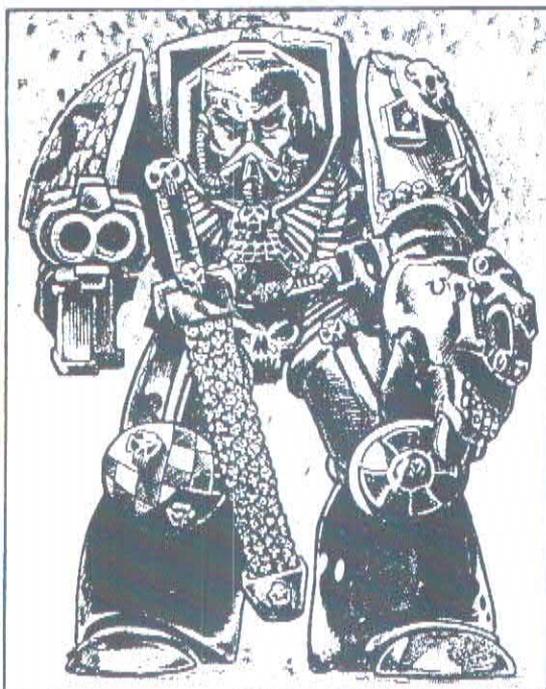
ETAT D'ALERTE (OVERWATCH)

Un genestealer ouvre une porte. De l'autre côté se trouve un marine en état d'alerte. Le marine peut-il et doit-il tirer sur le stealer ?

Oui, le space marine doit tirer sur le stealer. Le stealer a effectué une action dans la Ligne de Vue (LDV) du marine et il se trouve toujours dans sa LDV à la fin de cette action. Le space marine doit donc tirer en overwatch. Même si le marine voit bouger la porte et non le stealer, il peut voir le résultat de l'action.

N'oubliez pas que les marines en état d'alerte *sont obligés* de tirer sur les stealers qui effectuent une action dans leur LDV et qui se trouvent toujours dans leur LDV et leur angle de tir à la fin de l'action. Ils ne peuvent absolument pas se retenir de tirer : ils sont sur les nerfs et ouvrent le feu sans prendre le temps de penser.

Le joueur genestealer peut parfois exploiter l'état d'alerte des marines à son avantage, surtout lorsqu'il dispose d'un nombre conséquent de créatures à lancer sur les marines en overwatch. Comme les marines sont obligés de tirer, les stealers peuvent envoyer vague après vagues de guerriers, multipliant les chances d'enrayement des bolters. Voyez l'exemple suivant.



ATTAQUES MASSIVES CONTRE OVERWATCH

Dans cette situation, les genestealers sont dans une position favorable pour lancer une attaque visant à annihiler le marines. Chaque stealer qui se déplace force les trois marines à ouvrir le feu et, même si le premier de ces tirs tue la créature, les deux autres tirs doivent être effectués quand même ce qui multiplie les risques d'enrayement des armes. Les chances de tuer un genestealer par un tir en état d'alerte sont à peine deux fois supérieures à celles d'enrayer son bolter ainsi, l'attaque en masse peut constituer pour les stealers une tactique efficace bien que coûteuse.

Cette technique ne peut évidemment marcher que si vous disposez d'un nombre de genestealers assez conséquent pour absorber les inévitables pertes. N'oubliez pas non plus que le joueur marine peut avoir de la chance et abattre tous vos stealers sans enrayer aucune de ses armes.

Si le joueur stealer est chanceux, il réussira à entrer dans la pièce et à tuer certains marines en corps. Au pire, il devrait réussir à remplir la pièce de stealers ce qui forcera le joueur marine à gaspiller tout son prochain tour pour nettoyer le terrain. Il est même possible que les marines doivent dépenser tellement de Points d'Action (PA) pour éliminer les genestealers de la pièce qu'ils ne pourront plus se remettre en état d'alerte à la fin du tour : une autre attaque massive des stealers aura alors de bien meilleures chances de succès.

L'attaque massive est l'une des tactiques clés lorsque vous jouez les stealers. La simple menace d'une telle attaque peut être déterminante, forçant les marines à dépenser la moitié de leurs PA pour se mettre en état d'alerte au cas où ...

Il est souvent vital de se déplacer vite pour les space marines et il doivent absolument éviter de se trouver bloqués dans une pièce. Si le joueur stealer arrive à amener régulièrement des renforts à partir d'entrées proches, une situation telle que celle illustrée ci-dessus constitue le tournant du jeu. Il est très difficile pour les terminators de se désengager d'une zone sous la pression des stealers, surtout s'ils ne disposent pas d'armes à effet de section, mais, s'il n'y arrivent pas, cela signifie souvent une défaite irrémédiable pour eux.

Urgenestealer ferme une porte entre lui-même et un marine en état d'alerte. Le marine peut-il et doit-il tirer sur le stealer ou sur la porte ?

Non, le space marine ne peut tirer ni sur le stealer, ni sur la porte.

Il ne peut pas tirer sur le genestealer car le tir dû à l'état d'alerte n'a lieu que lorsque le stealer a effectué son action, or, dans le cas présent, le stealer se retrouve hors de la LDV du space marine à la fin de son action.

Il ne peut pas tirer sur la porte car le tir en état d'alerte ne peut prendre pour cible qu'un stealer venant d'effectuer une action. L'état d'alerte représente la réponse quasi instantanée au mouvement de l'ennemi : le marine attend qu'un genestealer se montre et ne prête aucune attention aux objets tels que les portes ou les containers.

D'un autre côté, si le joueur marine dépense un Point de Commandement (PC), il peut faire tirer sa figurine sur la porte. Un PC représente un ordre spécifique d'effectuer une action particulière et non une réponse réflexe à un événement. Dépenser un PC permet à un marine d'effectuer n'importe quelle action à partir du moment où il a vu un stealer effectuer une action.

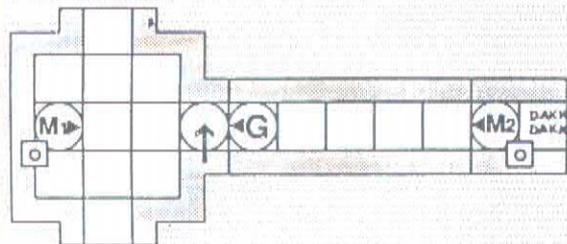
Avec un PC, le marine peut se tourner, avancer, reculer, désenrayer son arme ou tirer sur une porte (et pas forcément celle qui vient d'être refermée). Le revers de la médaille, c'est que le marine qui utilise un PC perd son état d'alerte.

OVERWATCH ET FERMETURE DE PORTES

Si le stealer ferme la porte, le marine à l'intérieur de la pièce (M1) ne peut pas tirer en overwatch car l'action du genestealer l'a placé hors de sa LDV.

Le marine peut toujours tirer sur la porte en dépensant un Point de Commandement mais il perd immédiatement son état d'alerte.

De l'autre côté, le marine M2 qui se trouve dans le couloir doit tirer sur le genestealer car ce dernier est toujours dans sa LDV à la fin de son action.



Lorsqu'un space marine en état d'alerte enrayer son arme, combien de PC doit-il dépenser pour se remettre en état d'alerte ?

3 PC : 1 pour désenrayer son arme (ce qui lui fait perdre son état d'alerte) et 2 pour se remettre en overwatch.

Ces actions étant distinctes l'une de l'autre, un genestealer pourra effectuer 3 actions avant que le marine ne puisse lui tirer dessus.

1ère action du stealer : le marine dépense 1 PC pour désenrayer.

2ème action du stealer : le marine dépense 2 PC pour se mettre en overwatch.

3ème action du stealer : le marine fait feu en overwatch.

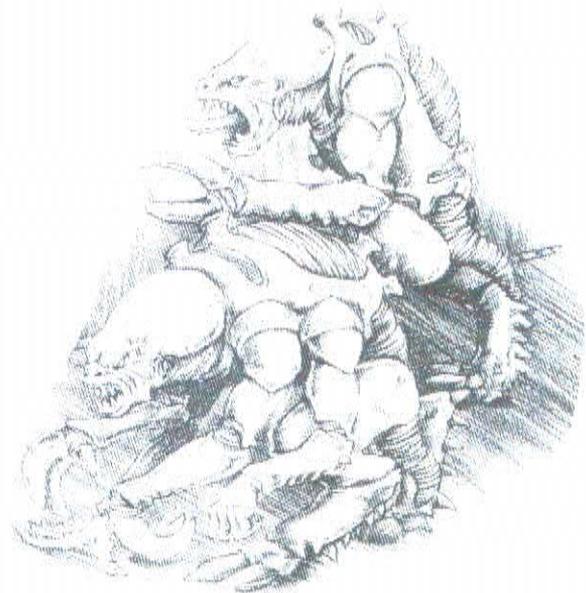
Si un space marine vient de survivre à une attaque en corps à corps par un genestealer, les marines en état d'alerte se trouvant aux alentours doivent ils tirer sur ce genestealer ?

Oui, ils y sont obligés si le stealer se trouve à la fois dans leur LDV, leur angle de tir et les 12 cases de portée de l'overwatch.

Notez bien qu'il n'ont aucun risque d'atteindre leur camarade même s'ils manquent le stealer.

Lorsqu'un marine force un blip à être converti dans la ligne de vue d'un autre marine en état d'alerte, le marine en état d'alerte peut-il tirer ?

Non. La conversion n'est pas une action et les stealers nouvellement apparus n'ont encore entrepris aucune action dans la LDV du marine en état d'alerte : celui-ci ne peut donc pas tirer.



Un space marine en état d'alerte peut-il tirer sur un genestealer qui se tourne de 90° alors que cette action ne coûte aucun PA au stealer ?

Oui, même si cette action est gratuite pour la créature, elle n'en reste pas moins une action donc, le space marine ouvre le feu.

Ceci fait des cases situées aux coins des couloirs, ou devant les portes des pièces, des positions défensives intéressantes pour les marines en état d'alerte car les stealers devront le plus souvent effectuer un quart de tour pour pouvoir attaquer en corps à corps dans ce type d'endroit.

Le genestealer peut neutraliser en partie ce désavantage en marchant en crabe. Ceci lui coûtera plus cher en PA mais donnera au marine en overwatch une occasion de moins de tirer. Voyez les diagrammes pour plus de détails.

OVERWATCH ET QUART DE TOUR

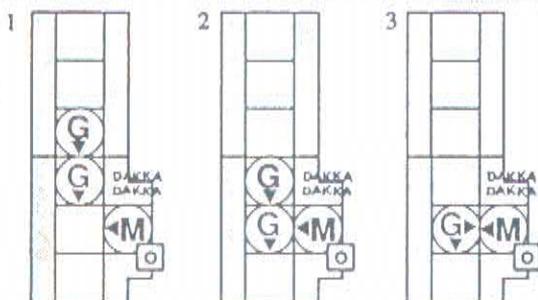


Fig 1 : la première case de mouvement du genestealer l'amène dans la ligne de vue et l'angle de tir du marine en état d'alerte. Ce dernier tire.

Fig 2 : la seconde case de mouvement du genestealer l'amène juste devant le marine en état d'alerte qui tire de nouveau.

Fig 3 Le genestealer ne peut pas attaquer car il n'est pas orienté dans la bonne direction. Il effectue maintenant une action gratuite pour se tourner vers le marine qui lui tire immédiatement dessus (il y a action même si elle ne coûte rien au stealer).

Le stealer a dépensé 2 PA pour parvenir jusqu'ici. S'il a survécu aux tirs en overwatch, il peut maintenant attaquer en corps à corps. Ceci forcera le marine à se défendre et lui fera perdre son état d'alerte.

Cette tactique est la plus appropriée si vous voulez continuer à faire avancer votre stealer après qu'il ait attaqué et tué le marine.

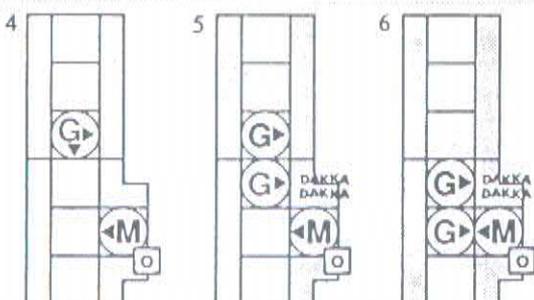


Fig 4 : une autre méthode consiste à faire pivoter le stealer gratuitement de 90° avant qu'il n'entre dans la LDV du marine. Le marine ne peut pas tirer puisqu'il ne voit pas le stealer.

Fig 5 : le genestealer avance alors d'une case en crabe, ce qui lui coûte 2 PA. Ce mouvement du genestealer l'amène dans la ligne de vue et l'angle de tir du marine en état d'alerte. Ce dernier tire.

Fig 6 : le genestealer avance de nouveau d'une case en crabe, ce qui lui coûte 2 PA. Le marine en état d'alerte tire.

Le stealer est maintenant en position d'attaquer en corps à corps. Arriver jusqu'ici lui a coûté 4 PA au lieu de 2, mais le marine a eu une occasion de moins de lui tirer dessus.

Cette tactique est la plus appropriée si vous ne souhaitez pas faire avancer votre stealer plus loin après qu'il ait tué le marine.



Un space marine en état d'alerte couvre-t-il certaines cases du niveau inférieur ou supérieur lorsqu'il est à proximité d'un trou ?

La réponse est oui. Consultez les diagrammes ci-dessous : les cases en gris clair sont dans la LDV du marine, celles en gris foncé sont également dans son angle de tir et sont donc couvertes par l'overwatch. Seuls les étages inférieurs sont montrés sur les diagrammes mais, s'il y a un autre étage au-dessus du marine, les cases de cet étage couvertes par l'overwatch sont les mêmes que celles de l'étage le plus bas.

