

## Règles générales

Le jeu n'utilise que des D10.

Il existe deux types de tests :

- **Les tests simples** : Le joueur lance un dé et doit faire égale ou mieux qu'un seuil donné. Un 1 est toujours considéré comme un échec, un 10 comme une réussite. Trois seuils sont couramment utilisés :
  - **seuil difficile** : 8+
  - **seuil moyen** : 5+
  - **seuil facile** : 2+
- **Les tests en opposition** : Deux joueurs lancent un nombre de dés défini par le test. On garde des deux cotés le meilleur jet et on les compare. Le gagnant est celui qui a le meilleur jet parmi ces deux jets.

Certains bonus ou malus peuvent respectivement augmenter ou diminuer le résultat des dés.

Avant prise en compte de ces modificateurs, si l'un des parties ne fait que des 1, c'est son opposant qui gagne à moins que ce dernier n'ait également fait que des 1. Si l'un des parties fait un 10, il gagne automatiquement à moins que son opposant n'ait également fait un 10.

Une bande est composée de plusieurs unités. Une unité est un profil de la liste d'armée avec son équipement. Une unité peut être équipée ou non d'une armure. Elle peut porter au plus une arme à deux mains ou une arme de tir à une main et une arme de corps-à-corps à une main. On calcule les caractéristiques d'une unité comme suit :

- Les **points de vie (PV)** sont égaux aux **points de vie (PV)** du profil
- Les **points d'action (PA)** sont égaux aux **points d'action (PA)** du profil.
- La **résistance (R)** est la **résistance (R)** du profil additionnée à la **sauvegarde (Svg)** de l'armure.
- L'**encombrement total (EC)** est la somme des **encombres (EC)** de son équipement.
- L'**attaque (Att)** au corps-à-corps est la somme de la **capacité de combat (CC)** du profil et de la valeur d'**attaque (Att)** de l'arme de corps-à-corps.
- La **défense (Déf)** au corps-à-corps est la somme de la **résistance (R)** de l'unité, de la **capacité de combat (CC)** du profil et de la **défense (Déf)** de l'arme de corps-à-corps.
- Le **Dé(s)** au corps-à-corps est égale au **Dé(s)** de l'arme de corps-à-corps.
- L'**attaque (Att)** au tir est la somme de la **capacité de tir (CT)** du profil et de l'**attaque (Att)** de l'arme de tir.
- Le **Dé(s)** au tir est égale au **Dé(s)** de l'arme de

tir.

Le terme **cases adjacentes (A)** est défini par rapport à une **case référence (R)** comme suit :

	A	
A	R	A
	A	

Une partie se joue soit en nombre de tours limité soit en nombre de tours illimité, dépendant du scénario. Chaque joueur joue alternativement. Une **phase** est définie comme la période de jeux d'un joueur. Un **tour** est défini comme deux phases successives : la phase actuelle et la phase suivante. Un joueur peut jouer chacune de ses unités pendant sa phase en dépensant des points d'action (PA) de l'unité ou des points de commandement (PC). Il n'est pas obligé de dépenser tous les points d'une unité avant de passer à la suivante mais s'il ne les dépense pas tous, les points non encore dépensés sont perdus.

Les **points de commandement (PC)** peuvent être utilisés en plus des points d'action par n'importe quelle unité du possesseur des points de commandement. Les PC non utilisés à la fin de la phase du joueur sont supprimés.

## Tir

Une unité peut tirer au maximum deux fois durant sa phase si

- elle a une capacité de tir et une arme de tir
- une unité adverse est visible en dehors d'un corps-à-corps et à portée de tir

Une unité est **visible** par une autre unité si elle se trouve dans le champ de vision de cette autre unité et qu'aucune autre unité ne bouche la ligne de vue de cette unité.

Le champ de vision est défini comme suit :

V	V	V
	V	
	C	

Chaque arme a une portée minimale (MIN) et maximale (MAX) exprimées en case. Une unité est à portée de tir uniquement si elle se trouve à un nombre de cases supérieures ou égales à la portée minimale et inférieures ou égales à la portée maximale.

Cette action coûte un nombre de points d'action (PA) variables :

## Règles de Space Hulk alternatives

- 1 PA : tests simple débutant à un seuil difficile
- 2 PA : tests simple débutant à un seuil moyen
- 4 PA : tests simple débutant à un seuil facile

Les modificateurs suivants s'appliquent :

- L'attaque (Att) au tir de l'unité est ajouté au résultat du dé.
- La résistance (R) de la cible est soustraite du résultat du dé.

On procède à autant de tests que la valeur Dé(s) de tir de l'unité. Pour chaque test réussit, l'adversaire subit une blessure.

Certaines armes de tir font des **dégâts de zone**. Dans ce cas, pour chaque unité dans la zone, on procède aux tests pour toucher avec les modificateurs habituels et le même seuil.

Si parmi ces jets, il y a au moins un 1 avant la prise en compte des modificateurs, l'arme a un **mauvais fonctionnement** (enrayement, chargeur vide...). Les autres touches réussies blessent normalement l'adversaire mais l'unité devra dépenser 2 points d'action pour pouvoir réutiliser son arme.

## Corps-à-corps

Une attaque au corps-à-corps coûte 2 points d'action. Chaque unité a un nombre de dés de corps-à-corps défini par son arme. Chaque dé peut être mis soit dans le pool d'attaque soit dans le pool de défense. Celui qui a initié le combat (appelé par la suite l'initiateur) place ses dés après son adversaire.

Les deux unités prennent alternativement le rôle d'attaquant et de défenseur. Au début du combat, l'attaquant est l'initiateur, le défenseur est l'adversaire.

Si l'attaquant a des dés en attaque, il soustrait un dé de son pool de dés d'attaque. Le défenseur, s'il a des dés en défense, peut choisir de les utiliser. Si c'est le cas, il soustrait un nombre quelconque de dés de son pool de dés de défense. On procède ensuite à un test en opposition, l'attaquant ayant un dé, le défenseur ayant autant de dés que le nombre soustrait de son pool. Si l'attaquant gagne le test, il inflige une blessure à son adversaire. Si le défenseur gagne, il esquive l'attaque de l'attaquant, aucune blessure n'est causée. Si le défenseur a décidé de n'utiliser aucun dé, l'attaquant doit résoudre un test simple d'un niveau de difficulté fixé par la résistance du défenseur.

Les rôles d'attaquant et de défenseur s'alternent jusqu'à ce qu'aucun des parties n'aient de dés dans son pool d'attaque.

Les modificateurs suivants s'appliquent :

- L'attaque (Att) au corps-à-corps de l'unité est ajoutée aux jets d'attaque.
- La défense (Déf) au corps-à-corps de l'unité est

ajoutée aux jets de défense.

- Une unité attaquée de flanc perd un dé
- Une unité attaquée de dos doit mettre tout ses dés en défense et perd un dé
- L'initiateur gagne un dé

Si une unité réussit à vaincre son adversaire :

- Elle peut bénéficier gratuitement d'un mouvement pour atteindre la case où se tenait son adversaire.

Dans le cas contraire :

- L'unité ayant le plus grand **encombrement total (EC)** peut décider de prendre la place de son adversaire et obliger son adversaire de se déplacer sur une case libre et adjacente à la case que ce dernier occupait.

Une unité sans capacité de combat n'a pas de dés durant un corps-à-corps et ne peut pas bénéficier des effets d'armes de corps-à-corps.

Certaines armes de corps-à-corps génèrent des touches supplémentaires. Ces touches sont résolues en appliquant le seuil indiqué avec les modificateurs suivants :

- On soustrait l'attaque (Att) au corps-à-corps de l'agresseur du test.
- On additionne la résistance (R) du défenseur du test.

## Mouvement

Une unité peut bouger sur la case située devant elle pour 1 point d'action. Elle peut changer son orientation de 90° ou de 180° pour 1 point d'action.

Une unité peut **traverser mais pas s'arrêter sur une case occupée** par une unité amie à la condition que la somme des encombrements totaux (EC) des deux unités impliquées ne dépassent pas 4.

Si une unité **arrive sur une case adjacente à une unité adverse**, elle ne peut plus se déplacer à moins qu'elle ait un encombrement total (EC) inférieur à celui de son adversaire. Dans ce cas, elle peut dépenser 4 points d'action pour se déplacer sur une case adjacente afin de n'être plus en contact avec son adversaire.

L'unité peut **courir**. Elle dépense alors tout ses PA et se déplace de PA + 2 durant cette phase. Elle perd un dé à tout test en opposition qu'elle fera durant ce tour.

## Blessure

Une unité commence la partie dans un état indemne. Chaque blessure qu'elle reçoit lui apporte un malus de 2 à tous ses jets.

Lorsque l'unité a reçu autant de blessure que son nombre de points de vie (PV), elle est retirée du jeu comme perte.

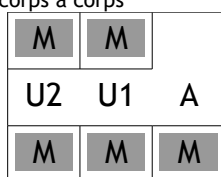
## Posture

Une unité peut dépenser ses 3 derniers points d'action pour :

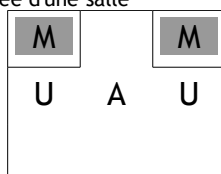
- se mettre en **surveillance**. Elle a droit à un tir gratuit de seuil difficile, à 1 dé quelque soit l'arme, sur tout unité se déplaçant sur une case visible, ou tirant à partir d'une case visible (après la résolution du mouvement ou du tir).
- se mettre en **embuscade**. Elle doit se placer contre le mur de l'accès (d'une case de large) à surveiller ou être dans la ligne de vue d'une porte. L'orientation ne compte pas. Si une unité adverse franchit l'accès ou la porte, il aura droit à :
  - un seul jet de tir de seuil moyen sur cette cible si l'unité en embuscade se situe à portée de tir
  - ou
  - une attaque gratuite au corps-à-corps s'il se trouve sur une case adjacente à l'accès ou à la porte. L'adversaire est considéré attaqué de flanc.

Après avoir résolu l'attaque, l'unité adverse peut continuer normalement son action.

Le cas d'un corridor en L (U l'unité, A l'accès, M les murs). U2 pourrait tirer sur une unité adverse ayant atteint la case A avec un bolter. U1 peut tirer sur ce même adversaire s'il porte un pistolet bolter (le bolter n'étant pas à portée de tir) ou attaquer l'adversaire au corps à corps



Le cas de l'entrée d'une salle



- **renforcer une porte ou une barricade** située sur une case adjacente. Une porte ou une barricade renforcée est infranchissable pour ce tour à moins qu'elle soit détruite. De plus, une porte ou une barricade renforcée gagne sur son modificateur d'armures un bonus égal à la valeur d'encombrement total (EC) de l'unité qui la renforce.

## Autres Actions

Une **porte** peut **s'ouvrir** ou **se fermer** pour 1 PA. Une porte fermée peut être **bloquée** pour 5 PA. Une porte bloquée ne peut plus être ouverte. Le seul moyen de la franchir est de la détruire. La porte a un seul point de vie, elle est donc détruite après la première blessure. Elle est considéré comme ayant une résistance de 5 et aucune capacité de corps-à-corps.

Une **barricade** occupe une case. Elle est caractérisée par un nombre. Sa valeur d'encombrement est égale à ce nombre et sa valeur de protection est égale au double de ce nombre. Une barricade renforce automatiquement les portes, les barricades ou les unités situées sur une case adjacente pour autant que ces portes ou barricades sont attaquées dans l'axe attaquant-barricade-barricade, attaquant-porte-barricade ou attaquant-barricade-unité. Une barricade est considérée comme une unité alliée lorsqu'il s'agit de la franchir. Elle peut également être détruite. Elle n'a qu'un seul point de vie et aucune capacité de corps-à-corps. Une barricade peut être déplacée d'une case pour autant que l'unité qu'il l'a déplacé est dans l'axe du mouvement et sur une case adjacente à la barricade. Un tel déplacement coûte 2 PA pour un mouvement d'une case. La case de destination ne doit pas être occupée.

Sauf mention contraire, tous les **équipements** s'activent pour 2 PA.

## Compétences d'unité

**Artificier(X)** : L'unité peut poser des barricades X pour 5 points d'action (PA).

**Assistance au tir(X)** : L'unité soustrait X à tous les seuils des tests de tir des unités alliées situées sur une case adjacente.

**Chétif** : L'unité ne peut porter d'objets ayant une valeur d'encombrement différent de zéro.

**Coureur(X)** : L'unité court à PA + X.

**Court sur pattes** : L'unité bloque uniquement la vue des unités possédant la capacité court sur pattes.

**Créature synapse(X)** : L'unité ajoute XD3 points de commandements (PC) par tour.

**Eclaireur** : L'unité a droit à un mouvement de course gratuit au début de la partie. L'unité est remplacée par un bleep jusqu'à ce qu'elle soit dans la ligne de vue d'une unité adverse.

**Frénétique(X)** : Pour chaque point de vie perdu, l'unité a + X à ses tout ses jets, au lieu de l'habituel malus de 2.

## Règles de Space Hulk alternatives

**Innombrable(X)** : Le joueur ajoute X points à son compteur. Durant sa phase, il peut choisir une unité en dehors du jeu, soustraire sa valeur en points de son compteur et faire entrer l'unité par l'un des points d'accès.

**Lanceur(X)** : L'unité peut lancer une unité de type X pour autant que cette unité soit à une case adjacente. L'unité est lancé à au plus 6 cases et reçoit une blessure si elle échoue un test simple de niveau moyen.

**Lourd** : L'unité réduit ses **points d'action (PA)** de 1 et ne peut pas courir.

**Mâton(X)** : L'unité fait gagner X **points d'action (PA)** aux unités alliés sur les cases adjacentes ne possédant pas cette compétence.

**Passe-partout** : L'unité n'est jamais bloquée dans un corps-à-corps.

**Sadique(X)** : Quand l'unité tue un adversaire, elle gagne X **points d'action (PA)**.

**Stable** : L'unité peut porter les armes de tir à deux mains comme si elles étaient à une main.

**Stratège(X)** : L'unité ajoute X **points de commandements (PC)** par tour.

**Surentrainé** : Les postures coûtent 1 **point d'action (PA)** de moins à utiliser.

**Tireur aguerri** : Le nombre de points d'action nécessaires pour pouvoir réutiliser une arme après un mauvais fonctionnement est réduit de 1.

**Tueur né** : L'unité ajoute 1D au corps-à-corps.

**Ligne droite(X)** : L'arme cible une zone de X cases en ligne droite et située dans le prolongement du porteur. La case de la zone la plus proche du porteur de l'arme doit être à portée de l'arme. L'arme peut viser une case libre. L'arme ne peut pas être utilisée dans le cas d'une surveillance ou d'une embuscade.

**Munitions(X)** : L'arme ne peut faire feu que X fois. Attention : à chaque fois qu'un tir en mode surveillance est effectué, une munition est consommée. Une arme peut ainsi utiliser plusieurs munitions durant une phase.

**Petite zone** : L'arme cause les mêmes dommages sur les cases adjacentes. L'arme peut viser une case libre. L'arme ne peut pas être utilisée dans le cas d'une surveillance ou d'une embuscade.

## Crédit

Ecrit par Raphaël Burgener (<http://blog.divina-sion.ch>).  
Space Hulk le jeu de société d'origine est une création de Games Workshop.

## Compétences d'armes

**Arme lourde** : Cette arme ne peut être utilisé qu'en tests de niveau facile.

**Grenade** : Cette arme peut cibler une case vide. Elle ne compte pas dans la limite d'arme. L'arme ne peut pas être utilisée dans le cas d'une surveillance ou d'une embuscade.

**Lance-Flamme** : L'arme n'a droit qu'au tir de niveau moyen. Lors d'un tir, l'arme immobilise le porteur durant cette phase. Durant la prochaine phase adverse, aucune unité ne peut entrer dans la zone incendiée.

**Large zone** : L'arme cible une zone de 3 cases sur 3. La case de la zone la plus proche du porteur de l'arme doit être à portée de l'arme. L'arme peut viser une case libre. L'arme ne peut pas être utilisée dans le cas d'une surveillance ou d'une embuscade.