

Liste d'armée Space Marines

Capacités raciales : Tireur aguerrri, Surentraîné

Profil :

Nom	PA	PV	CC	CT	R	EC	Compétence(s)	Equipement	Coût
Soldat	5	2	1	1	1	1	-	Couteau de combat	10
Sergent	5	2	2	2	1	1	Stratège(1)	Couteau de combat	21
Capitaine	5	2	3	3	1	1	Stratège(2)	Couteau de combat	33
Techmarine	5	2	2	4	2	1	Artificier(4), Assistance au tir(2)	Couteau de combat	35

Armures (Une seule armure par unité) :

Nom	R	EC	Compétence(s)	Coût
Armure carapace	+1	-	-	4
Armure tactique	+3	+1	-	14
Armure terminator	+6	+2	Lourd, Stable	18

Armes de tir :

Nom	Min	Max	Att	Dé(s)	EC	2M	Coût
Pistolet	1	6	-	2D	-	Non	5
Pistolet Plasma	1	6	+4	2D	-	Non	15
En cas de mauvais fonctionnement, le porteur est blessé s'il échoue un test simple facile.							
Grenade fumigène	0	5	N/A	N/A	-	Non	3
Grenade, Munitions(1). Tout mouvement à travers cette case coûte le double de PA. Dure cette phase et la suivante.							
Grenade frag	2	4	+2	2D	-	Non	3
Grenade, Munitions(1), Petite zone							
Grenade plasma	2	4	+4	2D	-	Non	7
Grenade, Munitions(1), Petite zone							
Bolter	2	8	-	2D	-	Oui	10
Fulgurant *	2	10	-	2D	-	Oui	12
Bolter Lourd	2	14	+1	3D	+1	Oui	18
Munitions(15)							
Canon d'assaut**	2	10	+2	4D	+2	Oui	22
Munitions(15)							
Lance-Flamme Léger	2	3	-	2D	+1	Oui	18
Lance-Flamme, Large zone, Ligne droite(4), Munitions(6)							

Lance-Flamme Lourd*	2	4	+1	3D	+2	Oui	26
Lance-Flamme, Large zone, Ligne droite(6), Munition(6)							
Canon Laser**	2	4	+4	2D	+2	Oui	24
Ligne droite(8), Arme lourde, Munition(10)							
Fusil de précision ⁺	4	18	+5	2D	+1	Oui	26
Munition(20)							

Armes de corps-à-corps :

Nom	Att	Déf	Dé(s)	EC	2M	Coût
Arme de corps-à-corps	-	-	2D	-	N/A	N/A
Arme Energétique	+3	+3	2D	-	Non	7
Gantelet Energétique**	+5	+5	2D	+1	Non	12
Paire de Griffes-Eclair*	+5	+3	3D	+1	Oui	17
Marteau Tonnerre et Bouclier Tempête*	+3	+5	3D	+2	Oui	20
Une unité qui reçoit une blessure de cette arme perd un dé au corps-à-corps durant un tour.						

Equipements (au plus 3 par unités) :

Nom	Description	Coût
Jump Pack ⁺⁺	L'unité gagne la compétence Course(5). Ajoute 2 à l'encombrement.	6
Medikit	L'unité porteuse ou une unité sur une case adjacente est totalement soignée. Utilisation unique, hors combat, coûte 5 PA pour activer.	10

* Ne peuvent s'utiliser qu'avec une armure terminator.

** Ne peuvent s'utiliser qu'avec une armure terminator ou une armure tactique

⁺ Ne peuvent s'utiliser qu'avec une armure carapace ou sans armure

⁺⁺ Ne peuvent s'utiliser qu'avec une armure tactique

Ecrit par Raphaël Burgener (<http://blog.divina-sion.ch>).

Space Hulk le jeu de société d'origine est une création de Games Workshop.