

# Cartes de référence Space Marines

## **Capitaine en armure Terminator**

**Points d'Action :** 4

**Equipement :** Fulgurant  
Épée Energétique

**Corps à corps :** Le Capitaine lance 2D6 +2 et choisit le meilleur des 2 dés. Il peut parer une attaque venant de n'importe quelle direction.

**Spécial :** Un Capitaine donne un bonus de 2 PC supplémentaires. Lorsqu'il est retiré du jeu, le joueur bénéficie encore des PC supplémentaires jusqu'à la fin du tour. Il perd ensuite ce bonus.

**Option Chrono :** Un capitaine donne 30 secondes supplémentaires. Lorsqu'il est retiré du jeu, le joueur bénéficie des 30 secondes jusqu'à la fin du tour. Il perd ensuite ce bonus moins 30 secondes pour la perte du chef d'escouade.

## **Terminator armé d'un Canon d'Assaut et d'un Poing Tronçonneur**

**Points d'Action :** 4

**Equipement :** Canon d'Assaut  
Poing Tronçonneur

**Corps à corps :** Le poing tronçonneur rajoute +1 au jet de dé s'il fait face à son adversaire. Il détruit une porte sur un 4 ou plus et une cloison sur un 6.

**Spécial :** Tirer au Canon coûte 1 PA. Il peut tirer 10 coups avant d'être rechargé pour 4 PA et dispose de 3 chargeurs supplémentaires. Le Marine ne peut pas se déplacer et tirer ni tirer en état d'alerte. Désenrayer le Canon coûte 2 PA. En mode rafale lancez 3 dés de tir. En mode auto lancez 3 dés de tir + le dé d'enrayement. Un tir auto compte 3 coups et ne peut pas tirer si il en reste moins dans le magasin. Tous les tirs «touché» et «touché en tir soutenu» comptent comme touché.

## **Terminator armé d'un lance-missiles Cyclone**

**Points d'Action :** 4

**Equipement :** Fulgurant  
Lance-Missiles Cyclone

**Corps à corps :** Le Marine lance 1D6 -1 dû au fait qu'il n'a pas de gantelet énergétique.

**Spécial :** Le Cyclone a une portée de 12 cases, possède 12 missiles et chaque tir coûte 2 PA. Les effets d'un missile durent comme ceux d'un lance-flammes. La zone d'effets est de 9 cases. Placez un pion de lance-flammes pour symboliser l'épicentre de l'explosion. La figurine sur l'épicentre est tué instantanément et toutes les cases autour ne peuvent être occupées ou traversées que sur un 6 sur 1D6.

## **Terminator armé d'un Marteau Tonnerre et d'un Bouclier Tempête**

**Points d'Action :** 4

**Equipement :** Marteau Tonnerre  
Bouclier Tempête

**Corps à corps :** Un Marine combattant au marteau bénéficie d'un bonus de +2 sur son dé de corps à corps. S'il est attaqué de flanc ou par derrière, ce bonus ne prend pas effet. Le bouclier peut parer une attaque frontale ou une attaque venant de la gauche du Marine.

**Spécial :** L'auto-destruction du marteau coûte 1 PA. L'explosion désintègre le Marine ainsi que tous les blips, portes, cloisons et figurines présents dans la section. Le Marine peut faire exploser son marteau au lieu de se défendre contre une attaque. Dans ce cas cela ne coûte aucun PA.

### Terminator armé de Griffes Eclairs

**Points d'Action :** 4

**Equipement :** Griffes Eclairs

**Corps à corps :** Un Marine équipé de griffes éclairs lance 2 dés au lieu d'un en corps à corps s'il fait face à son adversaire (1 seul dé s'il est attaqué de flanc ou par derrière). Qu'il lance un dé ou deux, il bénéficie d'un bonus de +2 sur chaque dé. Il peut parer une attaque venant de n'importe quelle direction.

### Dreadnought Furioso

**Points d'Action :** 4

**Equipement :** Fulgurant  
Lance-Flammes Lourde  
Lance-Grenades

**Corps à corps :** Le Dreadnought lance 2D6 +2 s'il fait face à son adversaire (1D6 +2 s'il est attaqué de flanc ou par derrière). Il peut parer une attaque venant de n'importe quelle direction.

**Spécial :** Il peut se mettre en alerte pour 2 PA et il ne peut tirer qu'au Fulgurant dans cet état. Ce dernier ne s'enraye jamais. Son lance-flammes lui permet 12 tirs et la recharge coûte 4PA. Un tir au lance-grenades coûte 1 PA. La portée est de 8 cases et la zone d'effets de 9 cases. Placez un pion «grenade» sur l'épicentre de l'explosion. Les figurines dans la zone d'effets survivent sur un 6 sur 1D6 et la figurine sur l'épicentre est tué instantanément. Retirez le pion à la fin du tour.

### Archiviste en armure Terminator

**Points d'Action :** 4

**Equipement :** Fulgurant  
Hache de Force

**Corps à corps :** L'Archiviste à 40 points psi. La hache de force lui donne un bonus de +1 sur son dé de corps à corps et +1 par point psi dépensé. Le joueur doit annoncer le nombre de points psi qu'il va dépenser avant de lancer le dé. Il peut parer mais la hache de force ne peut pas être utilisée contre une attaque de flanc ou par derrière.

**Spécial :** Une attaque psychique coûte 2 PA et 1 point psi. La cible doit être dans la ligne de vue, l'arc de tir et au maximum à 12 cases de l'Archiviste. Lancez 3 dés de tir.