

# Space Hulk 40k



## Space Hulk 40k

### 1. Généralités :

Le but est de pouvoir jouer avec les règles de Warhammer 40000 des missions de Space Hulk avec quelques changements adaptés à l'ambiance close et nauséabonde de ces vaisseaux aux couloirs confinés.

### 2. Les protagonistes :

Vous devez établir une liste d'armée pour chacun des deux joueurs : un jouera impérial, l'autre jouera impérial aussi et chacun joue les « méchants » de l'autre .

Le joueur impérial choisit une unité constituée de 5 à 10 figurines pour un total de 400 à 600 points dans la section "Equipes" . Il peut mélanger le type des troupes pour former son escouade d'aventuriers. Chaque escouade comprend au moins un QG d'escouade et deux QG subalternes. Vous devez prendre au moins une figurine pour représenter un soldat de base.

Les joueurs établissent ensuite la liste des forces ennemies en présence en se basant sur les blips inclus dans la boîte de base (dernière version en date). Il peut choisir du chaos, des eldars noirs, des orks ou des genestealers (Il ne peut pas mélanger les races évidemment !) et avec les restrictions imposées dans la section "Ennemis" . Pour calculer le prix de ce que représente le blip, on divise le nombre de points des deux participants par 40.

*Exemple : Pour un blip de 3 et deux escouades de 500 pts chacune :  $25 \text{ pts} \times 3 = 75 \text{ pts}$  .*

On établit ensuite le profil général de ce que représente chaque type de blips (1,2,3,...6).

*Exemple : Blip 1 : 25 pts = Un marine du chaos avec épée OU un marine du chaos avec bolter lourd OU un démon avec une épée ..... Blip 2 : 50 pts = 3 marines du chaos basique (tant pis pour les 5 points qui restent) OU 2 marines du Chaos avec épée OU .....*

L'exemple se base sur une équipe de 500 points pour chaque joueur.

# Space Hulk 40k



## 3. Adaptation des règles :

Les règles de mouvement, de tir et de corps à corps sont couvertes par des points d'actions :

Chaque figurine a 4 points d'actions plus un nombre de points d'actions égal à sa sauvegarde, soit 7 points pour un marine, 8 pour un scout, 6 pour un terminator, 10 pour un genestealer,.....

Un porteur d'arme lourde perd 1 PA.

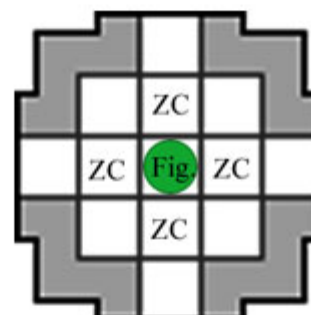
Les jets pour blesser et les sauvegardes se font normalement. La règle de mort instantanée est ignorée.

### 3-1. Mouvement :

Chaque déplacement d'une case coûte un point d'action que ce soit en avant, en arrière ou sur le côté.

**Zone de Contrôle :** chaque figurine exerce un contrôle sur les cases autour d'elle. Une figurine adverse qui passe dans la zone de contrôle doit s'y arrêter.

**Etat d'Alerte :** Une figurine peut se placer en état d'alerte pour un coût de 4 PA. Elle pourra tirer une fois pendant le tour adverse avec l'arme de son choix et sur la première figurine adverse qui lui sera visible. Une fois ce tir effectué, elle perd son état d'alerte.



### 3-2. Tir :

Chaque tir coûte la Force de l'attaque de l'arme en PA. Si la force est supérieure à 4, elle ne coûte que 4 PA !

*Exemple : tirer au bolter coûte 4 PA, tirer au bolter lourd coûte 4 PA, ...*

Les restrictions concernant les armes lourdes ne s'appliquent pas, on peut bouger et tirer, avec une arme lourde, un nombre de jets pour toucher indiqué par le profil de l'arme.

*Exemple : un tir à l'autocanon coûtera 4 PA et le joueur jette deux dés pour toucher.*

**Ligne de vue :** Les figurines « amies » ne bloquent pas la vue, les figurines ennemies bloquent les lignes de vue.



# Space Hulk 40k



**Incident de tir :** Si les résultats pour toucher indique au moins un double, l'arme a un incident de tir et s'est enrayée (après avoir lâché la « purée » bien sûr !)

**Enrayement/Désenrayement :** Une arme enrayée ne peut plus tirer jusqu'à qu'elle soit désenrayée. Désenrayer une arme coûte la Force de l'arme en PA.

*Exemple : désenrayer un canon d'assaut coûte 6 PA.*

Les jets pour blesser et les sauvegardes se font normalement. La règle de "mort instantanée" est ignorée.

### 3-3. Les corps à corps :

Chaque attaque au corps à corps coûte en PA la force de l'attaquant ou de l'arme qu'il utilise jusqu'à un maximum de 4 PA même pour une force supérieure à 4.

**Engagement :** Pour engager une figurine, il suffit de se placer en contact socle à socle avec elle. Il n'y a pas de bonus pour la charge puisqu'il n'y a pas de charge.

Les attaques au corps à corps ne se font pas par ordre d'initiative, le joueur dont c'est le tour attaque en premier. Si l'adversaire survit, il riposte normalement et ainsi de suite jusqu'à que l'attaquant n'ait plus de points d'actions pour attaquer ou se soit désengagé (ou soit hors service !)

Si l'adversaire tombe sous les premiers coups, celui-ci ne riposte pas... sauf si l'attaquant est équipé d'un gantelet énergétique.

Le bonus pour une deuxième arme de corps à corps s'applique.

On ne peut pas tirer sur des figurines engagées au corps à corps.

On ne peut pas fermer une porte quand on est engagé dans un corps à corps.

Les règles de poursuite sont obsolètes vu qu'il n'y a pas de résultats de combat.

**Désengagement :** Une figurine peut, au début de son tour, décider de se désengager d'un corps à corps. La figurine adverse place alors une attaque résolue immédiatement et sans riposte de la part de celle qui désengage. Si elle survit, elle peut se désengager et agir normalement. Si elle entre dans la zone de contrôle d'une autre figurine adverse, elle doit s'y arrêter et est considérée comme engagée.

# Space Hulk 40k

**Parade :** Une figurine équipée d'une épée (énergétique ou pas) peut parer une attaque de son adversaire en obligeant celui-ci à relancer un dé pour toucher au corps à corps. Il ne peut le faire que contre une seule attaque quelque soit le nombre de figurines avec lesquelles il est engagé. Si les deux adversaires sont équipés d'épées, les parades s'annulent.

**Adversaires multiples :** Une figurine engagée contre plusieurs adversaires peut répartir ses attaques entre eux comme elle le souhaite. Elle doit toutefois placer au moins une attaque sur l'adversaire directement en face d'elle. Vous ne pouvez pas réorienter la figurine en plein combat.

## 3-4. Armes :

**Armes à tir rapide :** Les armes à tir rapide peuvent tirer deux fois de suite. Le premier tir est résolu normalement et le second coûte la Force de l'arme divisée par deux (arrondie au chiffre inférieur) en PA. On tire les deux dés pour toucher en même temps. En cas de double : l'arme est enrayée.

*Exemple : Un tir rapide au lance plasma coûte 4 PA pour le premier tir et 3 PA (7/2) pour le second.*

A noter que les règles de surchauffe des armes à plasma s'appliquent normalement (1 pour toucher = sauvegarde d'armure ou blessure !)

**Armes de souffle :** Vous pouvez « enflammer » jusqu'à six cases adjacentes et visibles par le porteur de l'arme à chaque tir, chaque figurine touchée peut être blessée normalement.

**Armes à gabarits :** L'utilisation du lance-missiles ou autre arme à gabarits dans les couloirs peut s'avérer dangereuse. Si le tir réussit, la cible et jusqu'à 3 cases adjacentes (pas forcément visibles) sont touchées et peuvent être blessées normalement. Si le tir rate, déterminez aléatoirement une fig en vue (tireur y compris) qui « encaisse » le tir.

**Armes lourdes/Armes d'assaut :** Aucune considération de mouvement n'entre en compte dans cette adaptation, on ne se sert que du nombre de tirs autorisés par ce type d'arme.

**Armes à tir unique :** Les armes de Force 8 ou plus utilisent des recharges ou munitions à replacer manuellement. En conséquence, il faut 1 PA pour recharger l'arme pour pouvoir tirer à nouveau.

**Pistolets :** Ce sont aussi bien des armes de tirs que des armes de corps à corps. A noter que bien que le pistolet à plasma puisse être comptabilisé comme arme supplémentaire au corps à corps, vous ne pouvez en aucun cas utiliser la force de cette arme pour résoudre les blessures ! Vous pouvez faire du tir rapide avec un pistolet suivant les règles d'armes à tir rapide énoncée ci-dessus.

**Portée d'armes :** Les portées d'armes restent inchangées sauf que la visibilité dans les vaisseaux ne porte pas au delà de 24 pas. Un pas étant équivalent à une case.



# Space Hulk 40k

## 3-5. Portes :

Une porte bloquant la ligne de vue ou le passage peut être ouverte ou fermée pour 1 PA. Vous devez être devant la porte ou sur une case adjacente pour l'ouvrir.

Vous pouvez aussi tenter de la détruire :

Porte : Endurance 6, 1 Pvie.

Cloisons : Endurance 7, 1 Pvie

### *Déplacements ou Actions*

Avancer, reculer, 1 case sur le côté

Mise en état d'alerte

Tir

Désenrayer

Attaquer au corps à corps

Ouvrir/fermer une porte

Recharger

### *Coût en Points d'Actions*

1 PA

4 PA

Force de l'arme en PA / max 4 PA

Force de l'arme en PA

Force de l'utilisateur ou de l'arme en PA/ max 4 PA

1 PA

1 PA

## 4. Séquence de jeu :

Chaque joueur déploie son escouade sur les entrées du vaisseau. Chaque joueur pose à tour de rôle des blips dans les salles (max 3 par salle).

Toutes les salles sont fermées par des portes.

Les joueurs jouent chacun une équipe impériale et, en même temps les adversaires de son partenaire.

**Phase impériale :** Le joueur joue ses figurines les unes après les autres, il doit finir toutes les actions d'une figurine avant de passer à la suivante. Quand il a fini sa phase impériale, il joue les figurines ennemies de son adversaire...et ainsi de suite.

**Phase adverse et blips :** Le joueur joue les figurines ennemies, il doit finir toutes les actions d'une figurine avant de passer à la suivante. Les figurines ennemies attaquent l'adversaire qui les déblipe sauf si une autre figurine impériale est plus proche, auquel cas, on attendra la phase adverse de l'autre joueur....et que l'aspirine ait fait effet :)

La partie se termine quand l'une des équipes a atteint son objectif ou par abandon si elle estime que ce n'est plus possible.

# Space Hulk 40k



## 5. Création d'une équipe impériale :

Chaque joueur constitue son équipe avec le même nombre de points. Chaque équipe est menée par un QG d'escouade et possède au moins une troupe de base.

**QG d'escouade :** Vous pouvez prendre un capitaine, archiviste, chapelain, techmarine, apothicaire ou porte bannière en choix QG d'escouade. Ils ont tous un profil de chef de compagnie du codex Space Marines. Chaque QG d'escouade possède 6 points de Vie et coûte sans options ni équipement 100 points. Ils peuvent choisir jusqu'à 100 points d'équipements parmi les équipements suivants et dont les coûts se trouvent dans le codex Space Marine : armure d'artificier, bioniques, halo de fer, narthécium, arme de maître, servo bras, signum et armure terminator et bien sûr toutes les armes de l'arsenal space marine.

**QG subalternes (ou sub-QG) :** Vous pouvez prendre jusqu'à deux QG subalternes dans votre équipe. Chaque QG a un profil de chef de peloton du codex Space Marine et coûte sans option ni équipements : 30 pts. Vous pouvez acheter un unique point de vie supplémentaire pour + 20 points. Vous pouvez choisir jusqu'à 75 points d'équipement parmi les équipements suivants et dont les coûts se trouvent dans le codex Space Marine : armure d'artificier, bioniques, halo de fer, narthécium, arme de maître, servo bras, signum et armure terminator et bien sûr toutes les armes de l'arsenal space marine.

**Troupes de base :** Vous devez en avoir au moins une. Vous pouvez choisir un scout équipé d'une arme de corps à corps et d'un pistolet bolter pour 15 points ou un marine équipé d'un bolter pour 15 points. Ils ont le même profil que dans le codex Space Marine.

Vous pouvez équiper le marine d'un lance-plasma (+6 pts), d'un fuseur (+10 pts), d'un lance-flammes (+3 pts), d'une arme de corps à corps et d'un pistolet bolter (+1 pt) ou d'une épée et d'un pistolet bolter (+10 pts).

Vous pouvez équiper le scout d'un bolter lourd (+5 pts), d'un lance-missiles (+10 pts), d'un bolter (+3 pts), d'une épée et d'un pistolet bolter (+10 pts), d'un fusil (+3 pts), d'un bolter (+3 pts) ou d'un fusil de sniper\* (+10 pts). \* Fusil de sniper : 4 PA pour tirer.

**Elites :** Vous pouvez prendre jusqu'à 4 figurines d'élite. Vous pouvez choisir un marine avec une arme lourde ou un terminator.

Le marine coûte 15 pts plus le prix de l'arme lourde qu'il utilise : bolter lourd (+10 pts), lance-missiles (+20 pts), lance-plasma lourd (+25 pts) ou canon laser (+30 pts).

Le terminator coûte 60 points avec une un gantelet énergétique et un fulgurant. Vous pouvez échanger gratuitement le gantelet par une épée énergétique. Vous pouvez prendre un lance-flammes lourd ou un canon d'assaut pour +10 pts, un lance-missile Cyclone +20 pts, une paire de griffes énergétiques pour +20 pts ou un marteau Tonnerre et un bouclier Tempête pour +30 pts.



# Space Hulk 40k

## 6. Création d'une équipe rebelle :

Les joueurs définissent ensemble la valeur de chaque blip. Pour une partie qui met en scène deux escouade de 400 pts, vous devez rencontrer, tout blip réunis 1200 points d'adversaires soit 20 points le blip pour 58 points de blip totaux.

**Blip 6 :** Le blip 6 représente un QG d'escouade rebelle. Il a un profil de grand champion du codex Space Marines du Chaos . Il possède 6 points de Vie et coute sans options ni équipement 100 points. Il peut choisir jusqu'à 100 points d'équipements parmi les équipements suivants et dont les coûts se trouvent dans le codex Space Marine du Chaos : armure du chaos, bioniques, parchemin de sorcier, pointes d'ornements, arme de maitre et armure terminator et bien sur toutes les armes de l'arsenal space marine du chaos.

**Blip 5 :** Le blip 5 représente un sub-QG d'escouade rebelle. Il a un profil de sorcier du chaos du codex Space Marine du Chaos et coute sans option ni équipements : 30 pts . Vous pouvez acheter un unique point de vie supplémentaire pour + 20 points. Vous pouvez choisir jusqu'à 75 points d'équipement parmi les équipements suivants et dont les coûts se trouvent dans le codex Space Marine du Chaos : armure du chaos, bioniques, parchemin de sorcier, pointes d'ornements, arme de maitre et armure terminator et bien sur toutes les armes de l'arsenal space marine du chaos.

**Blip 4 :** Elites : Vous pouvez prendre jusqu'à 4 figurines d'élite. Vous pouvez choisir un marine du chaos avec une arme lourde ou un terminator du chaos.

Le marine coute 15 pts plus le prix de l'arme lourde qu'il utilise : bolter lourd (+10 pts), lance-missiles (+20 pts) ou canon laser (+30 pts).

Le terminator coute 60 points avec une un gantelet énergétique et un bolter jumelé. Vous pouvez échanger gratuitement le gantelet par une épée énergétique. Vous pouvez prendre un lance-flammes lourd ou un autocanon pour +10 pts, une griffe éclair pour +15 pts, une paire de griffes énergétiques pour +20 pts .

**Blip 3,2,1 :** Ces blip représente la troupe adverse. Vous pouvez choisir un marine du chaos équipé d'une arme de corps à corps et d'un pistolet bolter ou d'un bolter pour 15 points ou un démon pour 15 points. Ils ont le meme profil que dans le codex Space Marine du Chaos.

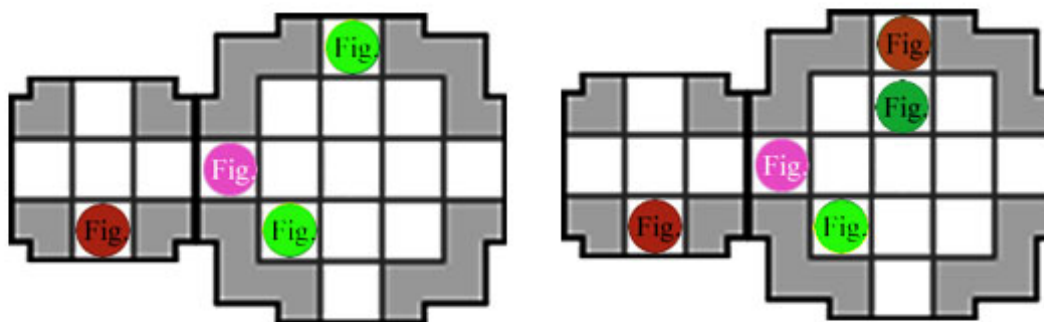
Vous pouvez équiper le marine d'un lance-plasma (+6 pts), d'un fuseur (+10 pts) , d'un lance-flammes (+3 pts) ou d'une épée et d'un pistolet bolter (+10 pts).

**Blip 0 :** Joker pour une grosse valeur ou blip fantôme.

# Space Hulk 40k

## 7. Précisions :

Une figurine à l'angle d'un mur peut utiliser une sauvegarde de couvert de 4+ non modifiable contre un tir.



La figurine mauve peut tirer sur les figurines vertes mais pas les rouges. Les figurines en vert clair bénéficient d'une sauvegarde de couvert.

Vous devez poser une figurine sur la case où se trouvait un blip découvert, les autres figurines étant placées dans les cases adjacentes. Si impossibilité, serrez le plus possible ! Si vous ouvrez une porte derrière laquelle se trouve un blip, et que la figurine qui ouvre la porte se retrouve au contact, on considère qu'elle est engagée au corps à corps.

On peut désengager un corps à corps lors du tour où on l'a engagé.

## 8. Appendices :

**Evenements :** Vous pouvez rajouter une phase « Evenements » au début de chaque tour des joueurs. Le joueur dont c'est le tour jete un dé, sur un résultat de 1, il tire 2D6 sur le tableau ci-dessous.

### Résultat

2-4 Le joueur dispose de 1D6 PA supplémentaires à répartir comme il le souhaite sur ses figurines.

5-7 Le joueur dispose de 2 PA supplémentaires à répartir comme il le souhaite sur ses figurines.

8-9 Le joueur peut ouvrir/fermer une porte de son choix.

10-11 Le joueur peut intervertir deux figurines de son choix parmi celles qui sont sur le plateau. Les figurines ne doivent être visible d'aucune figurine adverse. Si impossible, rejeter les dés.

12 Le joueur dispose de 6 PA supplémentaires à répartir comme il le souhaite sur ses figurines.