

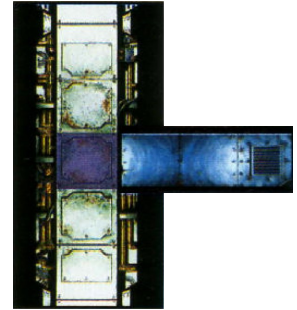
SPACE HULK™

REGLES POUR LES CONDUITS DE VENTILATION

Un réseau de conduits de ventilation court dans le plafond des couloirs et des salles. Certains d'entre eux sont suffisamment larges pour laisser passer les Genestealers. Ces conduits sont montrés sur les cartes des missions et sont considérés comme des couloirs avec les règles additionnelles suivantes.

GENESTEALERS

Les Genestealers ou les blips peuvent entrer dans un conduit de ventilation à partir de la case située devant le conduit pour un coût de 2 PA. Les Genestealers ou les blips peuvent quitter un conduit par la case située juste devant pour un coût de 1 PA. A l'exception de l'entrée et de la sortie, les Genestealers ou les blips se déplacent dans les conduits comme dans les couloirs. Lors de la conversion d'un blip dans un conduit de ventilation, vous ne pouvez placer des Genestealers que dans ce conduit. Les figurines ne pouvant être placées dans le conduit sont perdues. L'inverse s'applique également, un blip dans un couloir ou une salle ne peut être converti dans un conduit de ventilation. Le diagramme ci-contre vous montre la case d'entrée et de sortie du conduit. La case foncée indique l'endroit où les Genestealers peuvent entrer ou sortir d'un conduit.



SPACE MARINES

Les conduits de ventilation sont trop haut pour que les Marines puissent y entrer et bien qu'ils puissent en voir l'ouverture ils n'ont aucune ligne de vue à l'intérieur. Cela signifie que les Space Marines ne peuvent pas tirer sur les Genestealers situés dans les conduits et que les blips ne subissent pas les règles de conversion obligatoire. La seule exception est le lance-flammes qui peut tirer sur la première case d'un conduit de ventilation. Ce tir ne peut être effectué que par un Marine placé directement devant l'ouverture, sans aucun obstacle devant lui. Un ou deux pions de lance-flammes peuvent être placés sur la première case du conduit. Si un blip se trouve sur la case visée, convertissez-le puis effectuez un jet pour le Genestealer.

ETAT D'ALERTE

Un Space Marine en état d'alerte gardant un conduit de ventilation devra prendre pour cible la case de sortie de celui-ci (la case située juste devant le conduit). Ainsi, lorsqu'un Genestealer sort du conduit et tombe sur la case du couloir, le Space Marine peut lui tirer dessus.

CORPS A CORPS

Si un Terminator se trouve sur une sortie de conduit, il peut être attaqué au corps à corps par un Genestealer dans le conduit. Le combat est livré jusqu'à la mort. En cas de match nul le Genestealer gagne et le Marine est retiré du jeu. Dans tous les cas, le gagnant est placé sur la case de sortie. Notez qu'un Terminator situé sur une sortie et en état d'alerte ne tire pas sur un Genestealer attaquant à partir du conduit, car rien ne le prévient de l'attaque.

Exemple de corps à corps:

Un Space Marine Terminator se trouvant sur une case de sortie d'un conduit de ventilation est attaqué par un Genestealer se trouvant dans le conduit. Le Marine obtient 5 et le Genestealer obtient 5, 4 et 1. Le résultat est un match nul, le Space Marine est donc retiré du jeu et le Genestealer placé sur la case de sortie.