

Q&R SPACE HULK

Q. *Qu'est-ce qu'une "section", pour ce qui est des effets de section ?*

R. Les différentes sections sont listées page 4 du livre de règles, sous l'intitulé "plateau", et sont décrites pages 6 (voir Le Plateau de Jeu). Une section est un élément distinct du plateau de jeu.

Q. *Le joueur Space Marine peut-il consulter son pion de points de Commandement à tout moment ?*

R. Oui.

Q. *Pouvez-vous clarifier la façon dont sont utilisés les points de Commandement ?*

R. Les points de Commandement ont la priorité sur tout le reste. Pendant votre tour, vous pouvez les dépenser quand, comment et où vous voulez, sans aucune restriction, même en interrompant les actions d'un autre Space Marine. Pendant le tour du Genestealer, vous devez cependant attendre que l'un de vos Space Marines voit un Genestealer faire quelque chose. Décidez alors si vous souhaitez dépenser des points de Commandement. Vous pouvez dépenser des PC pour faire effectuer une seule action à un Space Marine n'importe où sur le plateau (et pas seulement au Space Marine qui a vu un Genestealer faire quelque chose). Après avoir dépensé les points de Commandement, vérifiez si les Space Marines qui n'en ont pas bénéficié n'ont pas droit à des tirs d'alerte.

Q. *Pouvez-vous expliquer en détail comment est gérée la ligne de vue d'un Space Marine situé dans une salle ?*

R. Une figurine dans une salle peut voir toutes les cases de la salle dans laquelle elle se trouve, tant que la ligne allant de la figurine à sa cible ne passe pas a) par une case qui bloque les lignes de vue, b) entre un mur et une case bloquant les lignes de vue ou c) entre deux cases qui bloquent les lignes de vue. Vous trouverez un exemple du point b) page 11 du livre de règles : le Genestealer ne peut voir aucune des cases marquées "X". Rappelez-vous qu'une figurine dans un couloir ne peut voir que les cases qui se trouvent directement devant elle. Vous en trouverez un exemple page 13 : les deux Genestealers ne peuvent pas voir le Space Marine marqué "X", bien qu'ils puissent voir la case située devant lui puisqu'elle fait partie de la section de la salle.

Q. *Existe-t-il une limite au nombre de Genestealers pouvant être placés en attente à une même entrée ?*

R. Non.

Q. *Les blips bloquent-ils les lignes de vue ?*

R. Oui.

Q. *Est-il possible de fermer une porte sur une figurine ?*

R. Non.

Q. *Pouvez-vous clarifier la manière dont les Genestealers sont placés lorsqu'un blip en représentant plusieurs est converti ?*

R. Les Genestealers sont placés l'un après l'autre, en commençant par la case qui contenait le blip. Une fois que toutes les figurines ont été placées, résolvez le tir d'alerte, le cas échéant contre l'un de ces Genestealers : un Space Marine en alerte pouvant voir un ou plusieurs des Genestealers révélés peut effectuer des tirs contre un seul d'entre eux (au choix du joueur Space Marine).

Q. *Le lance-flammes lourd peut-il viser une section qui contient un Space Marine ?*

R. Du moment que la case visée est vide ou contient un Genestealer, oui.

Q. *Un Space Marine armé d'un canon d'assaut et placé en alerte est-il obligé de tirer sur une porte qui se ferme ?*

R. Oui.

Q. *Si un Genestealer obtient un résultat de 6, 6 et 4, une parade peut-elle l'obliger à relancer les deux 6 ?*

R. Non, un seul des deux.

Q. *Lorsque Tempête Psychique affecte une section, faut-il jeter un seul dé pour tous les blips et toutes les figurines de la section ?*

R. Non, jetez un dé pour chaque cible individuelle.

Q. *Dans la mission 10, certaines armes n'ont pas le droit de tirer dans ou hors du "couloir adjacent". La limite de ce "couloir adjacent" est-elle celle de la section de plateau (3 cases) ?*

A. Oui.

Merci à Robert Corn pour son aide précieuse au moment de compiler ces questions.

Copyright © Games Workshop 2009. Les textes, règles et tout autre matériel contenu dans ce document pdf sont la propriété exclusive de Games Workshop Limited. Une seule copie de ce fichier peut-être téléchargée et enregistrée sur un ordinateur pour un usage personnel, non-commercial, éducatif, ou de recherche ou en tant que référence, ce seulement pour le hobby Warhammer 40,000. Tous autres droits réservés. Games Workshop, L'Aigle à Deux Têtes/Logo Aigle Impérial, le Logo Games Workshop, Chapter Approved, Œil de la Terreur, Citadel, Le Logo Citadel, Chaos, Les Factions du Chaos, Les Logos des Factions du Chaos, Space Marine, Les Chapitres Space Marine, Les Logos des Chapitres Space Marines, Codex, Eldar, Les Logos Eldar, Ork, Les Logos Ork, Tau, Les Désignations des Castes Tau, Kroot, Necron, Tyranid, le Sous-Titre "Dans les ténèbres d'un lointain futur", Bataille pour Macragge, Cityfight, Warhammer, Le Logo Warhammer 40,000 et tous les Marques, Logos, Noms, Races et Insignes, Véhicules, Lieux, Unités, Personnages, Illustrations et Images de l'univers de Warhammer 40,000 sont soit ®, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2009, déposé au Royaume-Uni et dans d'autres pays dans le monde. Tous droits réservés.