

SPACE MARINES



ULTRA MARINES

COMMANDANT

Val. 10
Ar. 2
Mv. 6

VIE. 6

Gant énergétique +
Epée de puissance



Pistolet bolter + Hache
de puissance



ARME LEGERE

Val. 5 / Ar. 2 / Mv. 6

Fulgurant



Fulgurant lourd



ARMES LOURDES

Val. 10
Ar. 2
Mv. 4

Canon
d'assault



Distribuer le résultat sur
plusieurs cibles à 360°

Lance-
missiles



La somme au centre,
le meilleur dé autour

Lance-
plasma

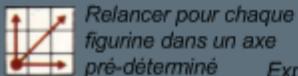


La somme sur chaque figurine
dans un axe pré-déterminé

ARMES EXTRA-LOURDES

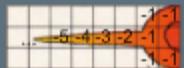
Val. 10
Ar. 2 (Tarentule 6)
Mv. 4 (Tarentule 6)

Canon à fusion



Relancer pour chaque
figurine dans un axe
pré-déterminé

Faisceau de conversion



Explose au contact d'un mur

Canon laser



Tir(s)
concentré(s)

Tarentule
(Mvt ou Tir)



Tir(s) concentré(s)

GRADES

Sergent

Commandant + 4 space marines
(1 arme lourde maxi.)
1 ordre + 4 équipements

Lieutenant
Primus

Commandant + 4 space marines
(2 armes lourdes maxi.)
1 ordre + 5 équipements

Lieutenant
Senioris

Commandant + 5 space marines
(2 lourdes + 1 extra-lourde maxi.)
2 ordres + 6 équipements

Capitaine
Primus

Commandant + 5 space marines
(3 lourdes + 1 extra-lourde maxi.)
2 ordres + 7 équipements

Capitaine
Senioris

Commandant + 6 space marines
(3 lourdes + 2 extra-lourdes maxi.)
3 ordres + 8 équipements

Avoir un rang donne droit à 1 équipement supp.

POINTS DE VICTOIRE

BLIPS



PERTES



MISSIONS



DEBRIEFING

+ de 100	Impressionnant. L'état major souhaite vous donner les moyens d'accomplir de nouveaux exploits à la gloire de l'Empire. Vous gagnez 3 rangs.
60 à 99	Parfait. Vous avez du sang froid sur le terrain d'opération. Vos supérieurs apprécient votre efficacité. Vous gagnez 2 rangs.
30 à 59	Honorable. Vous avez clairement montré votre capacité au combat. Vos supérieurs vous encouragent de continuer à mettre à profit votre potentiel. Vous gagnez 1 rang.
10 à 29	Acceptable. Vous avez fait votre job. Mais il faudra faire plus pour être remarqué de la hiérarchie. Vous restez à votre rang actuel.
9 et -	Insignifiant et honteux. L'escouade est dissoute pour être remplacée par des troupes fraîches. Vous perdez tous vos soldats vétérans, et commencerez la prochaine mission au grade inférieur, rang 0.
Escouade éliminée	De jeunes recrues de l'académie sont dépêchées pour reformer un peloton. Vous commencerez la prochaine mission Sergent, rang 0.

Un soldat survivant devient vétéran. Il fera la mission suivante avec 2 PdV.
Un joueur avec 3 rangs ou +, est promu au grade supérieur