Assaut

Le Space Marine d’assaut est une unité d’attaque rapide de base. Dans Space Hulk Tactics il peut-être spécialisé au corps à corps (griffes) ou attaque à distance (fulgurant). Il possède 3 configurations d’armes possible.



Armes – Choix 1

Fulgurant :
Tir possible sur des Genestealers situés jusqu’à 12 cases dans la ligne de vue. Lance 2 dés. Le tir est un succès sur un 6+

Tir en déplacement : Avec un fulgurant, il est possible d’effectuer un tir gratuit immédiatement après un déplacement.
Tir soutenu : Si le terminator ne se déplace pas, le prochain tir effectué sur une même cible reçoit un bonus de +1.
Surveillance : Durant le tour adverse, le terminator tire sur tout Genestealer se déplaçant sur une case dans sa ligne de vue. Le tir soutenu s’applique.
Enrayement : Durant les tirs en surveillance, le fulgurant s’enrayera su les dés obtiennent deux valeurs identiques. Cet effet est annulé s’il reste des PA ou au début du prochain tour.

Gantelet Énergétique :
Arme de mêlée, lance 1 dé.

Garde : Relance une fois votre dé en cas de mêlée perdue.

Armes – Choix 2

Fulgurant :
Tir possible sur des Genestealers situés jusqu'à 12 cases dans la ligne de vue. Lance 2 dés. Le tir est un succès sur un 6+

Tir en déplacement : Avec un fulgurant, il est possible d'effectuer un tir gratuit immédiatement après un déplacement.
Tir soutenu : Si le terminator ne se déplace pas, le prochain tir effectué sur une même cible reçoit un bonus de +1.
Surveillance : Durant le tour adverse, le terminator tire sur tout Genestealer se déplaçant sur une case dans sa ligne de vue. Le tir soutenu s'applique.
Enrayement : Durant les tirs en surveillance, le fulgurant s'enrayera su les dés obtiennent deux valeurs identiques. Cet effet est annulé s'il reste des PA ou au début du prochain tour.

Poing tronçonneur :
Arme de mêlée, lance 1 dé.

Découpage efficace : +1 à toutes les mêlées frontales. Une mêlée sur un objet interactif est toujours réussie
Garde : Relance une fois votre dé en cas de mêlée perdue.

Armes – Choix 3

Griffes éclair :
Arme de mêlée, lance 1 dé.

Poussée mortelle : +1 dé. +1 à toutes les mêlées frontales.
Garde : Relance une fois votre dé en cas de mêlée perdue.

Voir les cartes des Space Marines