

# Les cartes SHT

## L'importance des cartes

Dans le jeu Space Hulk: Tactics, les cartes sont disponibles dans les deux camps ([Genestealers](#) et [Space Marines](#)) et ont une grande importance pour les parties. En effet, elles peuvent très souvent faire la différence entre la victoire et la défaite, mais elles peuvent aussi sortir le joueur d'une situation désespérée. Il ne faut donc pas les négliger et apprendre à les connaître. Il est souvent conseillé de jouer les cartes à chaque tour et ne conserver que celles qu'on veut garder dans sa main (jouer ou convertir une carte permet de la remplacer au tour suivant).

Les cartes diffèrent entre les espèces de Genestealers et les Chapitres Space Marines. Ce sont ces cartes qui « spécialisent » et « orientent » les divers groupes jouables : certaines cartes ont tendance à rendre un chapitre plutôt orienté vers le combat rapproché, ou au contraire, sur le combat à distance.

Le nombre « normal » de cartes en main par tour est de 3 (il est possible d'en avoir plus). A chaque tour, en fonction de nombre de cartes jouées ou converties, de nouvelles cartes sont piochées et ajoutées à la main.



A chaque tour de jeu il est possible de :

**Jouer une carte**

- Il est possible de jouer une carte à n'importe quel moment et de l'attribuer, même sur une unité ne disposant plus de PA. La carte renseigne sur les unités compatibles, sur l'effet et sa durée etc. (*voir infographie plus bas*)
- Les cartes ont toutes un coût en Points de Commandement (ou Points de Menace pour les Stealers), à noter que ce coût peut être de 0 pour certaines cartes. Les PC / PM s'acquièrent à chaque tour et le nombre de points peut-être augmenté avec certaines cartes parfois combinées à certaines actions.
- Une fois qu'une carte est jouée elle disparaît de la main.
- Il est possible de jouer plusieurs cartes dans le même tour (en fonction des nombre de PC / PM, etc).

### **Convertir une carte**

- Une carte peut également être convertie et est alors détruite (son effet ne sera pas joué)
- Il est possible de convertir une carte à n'importe quel moment pendant le tour.
- La conversion ne coûte aucun point
- En cas de conversion, le nombre de points indiqué est alors ajouté au PA de l'escouade. Ces points « bonus » sont utilisables n'importe quand et sont disponibles pour toutes l'escouade (même sur une unité ne disposant plus de PA).

## **Anatomie d'une carte**



## Cartes Space Marines

Les cartes des Genestealers sont disponibles sur chaque fiche d'unité. [Voir les fiches Genestealers.](#)

Cette infographie est basée sur le design original de Sabier, que j'ai traduite. Elle présente la totalité des cartes disponibles pour les 4 chapitres de Space Marines. Les cartes dans la zone jaune dépendent de l'arme choisie et sont communes aux 4 chapitres.

L'image est assez grande (donc lourde), et peut être assez longue à charger. Pour récupérer l'image faire un clic droit > enregistrer sous.



Vous avez remarqué une erreur ? Quelque chose ne figure pas dans cet article ? [contactez-moi](#)