

Porteur d'arme lourde

Le Space Marine porteur d'arme lourde est une unité pouvant faire des dégâts de zone avec certaines armes. Dans Space Hulk Tactics il possède 4 configurations d'armes possibles. Certaines armes lourdes de cette unité peuvent, dans certaines conditions, tuer le space marine et, selon un tirage, les unités dans les cases adjacentes. Certaines armes du porteur peuvent tuer des unités alliées.



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 si 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

Canon d'assaut :

Tir possible sur des Genestealers situés dans la ligne de vue. Lance 3 dés. Le tir est un succès sur un 5+

Tir en déplacement : Avec un canon d'assaut, 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.

Munitions : Le canon d'assaut possède 2 chargeurs de 10 munitions chacun. Le rechargement coûte 4 PA.

Défaillance : Une fois rechargé, un tir donnant trois dés identiques tuera le porteur. Les unités adjacentes seront tuées sur un 4+.

Gantelet Énergétique :

Arme de mêlée, lance 1 dé.

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

Armes – Choix 3

Lance-Flammes lourd :

Tir possible sur une zone de 3x3 située jusqu'à 6 cases. Lance

1 dé par unité affectée. Chaque unité est tuée sur un 2+.

Feu persistant : La zone d'effet est active jusqu'au prochain tour. N'importe quelle unité dépensant des PA à l'intérieur des flammes est tuée sur un 2+

Munitions : Le Lance-Flammes lourd possède 6 munitions (non rechargeables)

Gantelet Énergétique :

Arme de mêlée, lance 1 dé.

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

Armes – Choix 4

Lance-Plasma lourd :

Tir possible sur une zone de 3×3 située jusqu'à 6 cases. Lance 1 dé par unité affectée. Chaque unité est tuée sur un 2+.

Fusion instable : Un dé est lancé pour chaque nouveau tir effectué après le premier tir d'un tour. Le porteur est tué sur un 6+. Chaque nouveau tir ajoute +1 au résultat. Fusion instable tue les unités adjacentes sur un 4+.

Gantelet Énergétique :

Arme de mêlée, lance 1 dé.

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

[Voir les cartes des Space Marines](#)