



Cette petite aide de jeu non-officielle a avant tout pour but de rendre accessible la lecture de la règle et d'aider à une bonne compréhension de celle-ci lors des premières parties.

1 - Choix des actions

- Le choix est secret.
- Tout le monde place sa carte face cachée.
- Il est possible d'indiquer aux autres joueurs le type d'action choisie (mais pas les capacités spéciales, ni le numéro indiqué sur les cartes [ordre de résolution]).

2 - Résolution des actions

- Les cartes sont révélées simultanément.
- Elles sont résolues par ordre croissant d'initiative (Selon le numéro indiqué sur les cartes).

Actions possibles :

A - Soutien :


- Placer un pion soutien de la réserve sur le Space Marine de son choix.
Précisions :
 - ↳ On ne place qu'un seul pion (Pas 1 pion par Space Marine).
 - ↳ On peut dépenser un pion soutien pour relancer le dé lorsqu'un Space Marine attaque, ou lorsqu'il se défend (*Si l'essaim lui fait face*) → Le pion de soutien retournera alors dans la réserve.
 - ↳ On ne peut pas utiliser un pion de soutien pour relancer un dé suite à la résolution d'une carte.
 - ↳ On ne peut pas utiliser l'action Soutien pour placer un pion de soutien sur une carte à activer (Ex : La porte).
- Il n'y a pas de limite au nombre de pions posés sur un Space Marine.
- La limite de pions de soutien disponibles est constituée par la réserve.

B - Déplacement + Activation :

Permet d'accomplir les 3 actions suivantes :

- Déplacer chaque Space Marine de sa couleur (Facultatif) vers une position adjacente.
- Changer l'orientation de chaque Space Marine de sa couleur (Facultatif).
- Chaque Space Marine de sa couleur peut activer le lieu (ou « *terrain* ») auquel il fait face (Facultatif).
Précisions :
 - ↳ Chaque terrain ne peut être activé qu'une fois par tour de jeu.

C - Attaque :

- Chaque Space Marine de sa couleur peut attaquer un essaim à portée de tir et situé du côté lui faisant face.
- Chaque attaque réussie (1  sur le dé) tue un genestealer au choix dans l'essaim ciblé (La carte est alors défaussée).
Précisions :
 - ↳ Pour attaquer un essaim, la carte Space Marine doit être orientée face à celui-ci.
 - ↳ Il doit également se trouver à portée d'action (**Portée 0** : essaim sur sa position ; **Portée 1** : essaim jusqu'à la position adjacente ; **Portée 2** : essaim jusqu'à 2 cartes, etc....).
 - On raisonne par rapport à la position et on ne tient pas compte des cartes terrain pour le calcul de portée.*
 - ↳ Si un genestealer alpha est présent dans l'essaim, il sera toujours le dernier à être tué.

3- Phase d'attaque des genestealers

→ Chaque essaim attaque le Space Marine avec lequel il est engagé.

→ Les attaques sont résolues de haut en bas et de gauche à droite (1G > 1D > 2G > 2D ...).

En cas de présence de plusieurs essaims sur une même position, on résoudra d'abord l'attaque de gauche.

→ Quand un essaim attaque un Space Marine, le joueur contrôlant ce Space Marine doit lancer le dé :

- S'il obtient un résultat > au nombre de genestealers dans l'essaim, l'attaque des xenos est ratée et le Space Marine reste en vie ;
- S'il obtient un résultat < ou = au nombre de genestealers de l'essaim, le Space Marine est tué.

Précisions :

↳ Le joueur attaqué (de face ou par derrière) peut lancer un dé de défense. Par contre, en cas d'attaque par derrière, il ne peut pas dépenser un pion soutien pour relancer le dé.

↳ Lorsque l'essaim contient un genestealer Alpha, on soustrait 1 au jet de dés.

4 - Phase d'évènement

→ Le joueur actif (Celui qui a joué la carte action la plus faible lors du tour) pioche la première carte évènement et la résout.

→ Capacité spéciale de l'évènement.

- Si la carte évènement comporte le mot « **INSTINCT** », il doit réaliser l'évènement avant de montrer ou de lire la carte aux autres joueurs.
- Après avoir déclaré son intention, le joueur actif dévoile la carte et la résout.

→ Génération de nouveaux genestealers.

- Selon les icônes situées en bas de la carte évènement, de nouveaux genestealers sont générés.
- Pour la localisation, ces genestealers seront placés au niveau des cartes lieu (ou « *terrain* ») comportant la couleur de l'icône.



Ici, génération mineures sur les terrains orange et rouge.

- Pour le nombre, se référer à ceux indiqués en bas de la carte lieu selon s'il s'agit d'une génération majeure (Jaune) ou mineure (Blanche).



Ici, génération majeure 5 et génération mineure 3.

Ainsi, en combinant les 2 cartes de l'exemple précité, 3 genestealers seront générés sur chaque carte lieu orange, et sur chaque carte lieu rouge.

Précisions :

↳ On pioche les genestealers dans la pile blip du côté où se trouve le terrain correspondant.

↳ On générera toujours des genestealers sur les deux types de terrains, quelque soit le côté où ils sont situés par rapport à la formation.

↳ S'il y a plusieurs cartes en jeu de la même couleur, le nombre de genestealers est généré sur chacune des cartes terrain.

↳ S'il n'y a pas de cartes en jeu de la couleur indiquée sur la carte évènement, on ne rajoute donc pas de genestealers.

↳ Si l'une des deux piles blip est vide, on ne rajoute pas de genestealers et une avancée se produira à la fin de la phase (*Voir page 3 de la présente aide de jeu*).

→ Déplacement des essaims.

- Selon la présence de certains symboles sur les cartes événements, les genestealers vont pouvoir se déplacer ou déborder leur Space Marine.



Les essaims contenant un ou plusieurs genestealers de ce type (*le type étant déterminé par le dessin sur la droite*) se déplacent vers la position adjacente en suivant les flèches rouges présentes sur la carte Space Marine à laquelle ils font face).

S'ils arrivent au bout de la formation, ils débordent (*Voir ci-dessous*).

S'il n'y a aucun genestealer de ce type dans l'essaim, il ne bouge pas.



Il s'agit de l'icône de débordement qui précise également le type de genestealers devant être présent dans l'essaim pour qu'il déborde.

S'il n'y a aucun genestealer de ce type dans l'essaim, il ne bouge pas.

L'essaim qui déborde passe derrière le genestealer avec lequel il était engagé (Sauf s'il se trouve déjà derrière lui auquel cas il ne bouge pas).

Précisions :

↳ Les genestealers alpha possèdent 2 symboles de déplacement. Leur essaim se déplace donc quand l'un des 2 symboles est activé.

↳ Si un essaim se déplaçant dépasse la formation (par le haut ou par le bas), il déborde.

Phases spécifiques :

Avancée :

Lorsqu'à la fin d'une phase, il n'y a plus de cartes genestealers dans une pile blip, une avancée se produit.

→ Placer une nouvelle carte de lieu ;

→ Suivre la capacité « *A la pose* » du lieu ;

→ Placer les nouvelles cartes terrain ;

→ Défausser toutes les cartes blip restantes et reformer de nouvelles piles, en se référant aux nombres indiqués dans les coins inférieurs de la nouvelle carte lieu.

i Tous les genestealers précédemment engagés restent dans la formation.

Faire glisser la formation :

Lorsqu'un Space Marine meurt lors de la phase d'attaque des genestealers, on fait glisser la formation pour combler la position vacante.

→ Déplacer alors toutes les cartes Space Marine, Terrain et Genestealers du plus petit segment de la formation vers le plus grand segment (Le plus petit segment étant la partie de la formation contenant le plus petit nombre de Space Marines).

→ En cas d'égalité, c'est le segment du bas qui se déplace.

→ Il est possible qu'à l'occasion du glissement, un essaim de genestealers se déplace sur un autre essaim.

Si cela arrive lors de la phase d'attaque des xenos, les essaims ayant déjà attaqué restent séparés de ceux qui doivent encore attaquer. La fusion n'aura lieu qu'à la fin de la phase événement.

→ Concernant les cartes Terrain, lors d'un glissement, celles-ci devront simplement être superposées.

→ Si un Space Marine peut se déplacer sur une position non-adjacente (Carte ou capacité), on ne fait pas glisser la formation. Il prendra simplement la place de l'autre Space Marine.

Parties de 1 à 3 joueurs :

Lorsque l'on joue dans cette configuration (< 4 joueurs), chaque joueur va pouvoir gérer plusieurs escouades :

- 3 joueurs : 2 escouades chacun (Soit 4 Space Marines)
- 2 joueurs : 2 escouades chacun (Soit 4 Space Marines)
- 1 joueur : 3 escouades (Soit 6 Space Marines)

Au cours de la phase de choix des actions, chaque joueur choisira 1 carte par escouade qu'il dirige (dès lors qu'il a toujours au moins 1 Space Marine en vie pour l'escouade concernée).

Les actions seront, là encore, résolues par ordre croissant.

***** Reprise des transmissions ****Brrrrrrr.....Fschhhhh.....Corey ! Corey !..... Ils sont partout !...Fschhhhhh.....**** Fin des transmissions *****

BON JEU !!

Un immense merci à Whisper pour sa relecture attentive et pour avoir complété efficacement cette aide de jeu !