

REGLE POUR SPACE HULK DEATH ANGEL CULTE GENESTEALER

Pour varier les parties, voici le Culte Genestealer qui remplace intégralement toutes les cartes Genestealers et Alpha du jeu de base.

1°) COMPOSITION

- 1 carte Patriarche
- 1 carte Primus
- 1 carte Magus
- 4 cartes Aberrant
- 6 cartes Acolytes
- 10 cartes Neophytes
- 12 cartes Genestealer

Soit un total de 35 cartes.

2°) UTILISATION DES NOUVELLES CARTES

Concernant le vocabulaire. Le terme « **Paquet de Genestealer** » de la règle de base ou le terme « **Genestealer** » sur les cartes événements, **s'adapte à l'ensemble de ces nouvelles cartes** et non pas seulement aux cartes Genestealer de ce nouveau paquet.

A part les Genestealers qui conservent les symboles identiques au jeu de base, les autres nouvelles cartes possèdent les symboles suivant :



L'essaim pourra être constitué des symboles « 0 à 2 » et des cartes Genestealers. Le symbole « 3 » est sur la carte du **Patriarche qui ne fera jamais partie d'un essaim**, mais qui pourra se trouver sur le même emplacement que l'essaim, au même niveau. On organisera les cartes en fonction de leur chiffre comme ci-dessous.

Patriarche (mis à part)

Essaim (composé de plusieurs groupes)

Carte terrain



La mise en place de l'essaim organisé comme ci-dessus est primordial, car cela va déterminer l'ordre et le nombre des attaques. En effet, dans cette extension, chaque groupe de l'essaim attaquera tour à tour, le Space Marine engagé avec lui, contrairement au jeu de base, où l'ensemble de l'essaim composé de Genestealers attaque une seule fois. Dans le cas présent, le groupe « 0 » attaquera, puis le groupe « 1 », puis le groupe « 2 », ensuite les Genestealers et enfin le Patriarche, si le Space Marine est toujours vivant.

3°) L'ATTAQUE DU CULTE GENESTEALER

Comme dis précédemment, chaque groupe de l'essaim attaque tour à tour, en commençant par le groupe ayant le plus petit chiffre. Pour se défendre le Space Marine devra faire un chiffre strictement supérieur au numéro du groupe pour esquiver l'attaque. Si le groupe « 0 » attaque, le Space Marine devra faire 1 ou + au dé pour survivre, pour le groupe « 1 », il devra faire 2 ou + au dé, et ainsi de suite. Pour le groupe Genestealer (voir le paragraphe 8). Il y aura aussi quelques particularités décrites ci-dessous.

- Si le groupe « 0 » est composé uniquement de Neophytes, ceux-ci ne pourront pas attaquer un Space Marine en armure Terminator. Ce groupe pourra par contre, attaquer des Sœurs de Bataille ou des Space Marines en armure énergétique, comme la Deathwatch Overkill hormis Garran Branatar. A partir du moment où une carte Acolytes fait partie du groupe « 0 », il y aura une attaque.

- Le groupe « 2 », pourra être composé soit du Magus, soit du Primus, soit des deux cartes. Si le Magus est seul, il fera une seule attaque. A partir du moment où le Primus est dans le groupe « 2 », seul ou avec le Magus, il y aura toujours 2 attaques consécutives.

Les attaques des essaims se produiront dans le même ordre que le jeu de base, à savoir : l'essaim le plus proche du haut de la formation et sur la partie de gauche commencera, puis s'il y a un essaim au même niveau sur la droite, celui-ci attaquera, puis on descendra à l'essaim suivant sur la gauche, puis sur la droite et ainsi de suite.

4°) PLACEMENT DES NOUVELLES CARTES GENEREES

Les nouvelles cartes générées vont s'insérer dans l'essaim en fonction de leur groupe à la dernière place de chacun des groupes, comme dans l'exemple ci-dessous :



Voici le résultat final de la position, avec les cartes insérées comme ci-dessous :



5°) LE POSITIONNEMENT DANS LA FORMATION

Tous les personnages Hybrides, Primus, Magus, A aberrant, Acolytes, Neophytes et le Patriarche seront toujours placés en face des cartes terrains désignées lors de leur tirage des piles de blips. Une fois positionnés, ils ne bougeront pas de la position de cette carte terrain, excepté dans le cas de tirage d'une carte événement. Par exemple la carte événement « Manœuvre de Débordement », indique de déplacer tout les essaims derrière les Space Marines engagés, dans ce cas on déplacera les essaims qui se retrouveront de l'autre coté de leur Space Marine pas forcément sur une carte terrain. Mais ensuite, de nouveau l'essaim ne bougera pas de position sauf tirage d'une nouvelle carte événement indiquant de nouveau un déplacement de l'essaim.

6°) LES CARTES EVENEMENTS

Il faut retenir une chose pour notre règle, c'est que le terme « Genestealer » des cartes événements ne désignera pas une carte Genestealer mais une des cartes du « Culte Genestealer ». Il pourra ainsi y avoir des Hybrides et/ou des Genestealers. Par exemple au tirage de la carte événement « Oppressant », on ne cherchera pas à mettre 2 Genestealers derrière le Space Marine, mais deux cartes du Culte Genestealer tirées au hasard dans la pioche générale. De même avec la carte événement « ils sont partout ! » on générera une carte du « Culte Genestealer » devant chaque Space Marine qui n'est pas engagé avec un essaim, etc... Un dernier exemple, pour la carte événement « Flammes Purificatrices » on n'éliminera pas 2 Genestealers au hasard, mais les 2 premières cartes de l'essaim, c'est ce que nous allons voir maintenant.

7°) L'ATTAQUE DES SPACE MARINES

L'attaque des Space Marines se fera dans l'ordre suivant : d'abord l'attaque d'un l'essaim, puis une fois ce dernier détruit, l'attaque du Patriarche (s'il est présent).

L'attaque de l'essaim se fera en éliminant d'abord et dans l'ordre, les cartes avec les chiffres 0, 1 et 2, puis les Genestealers. Prenons comme exemple l'essaim suivant :



Imaginons qu'un Space Marine élimine deux ennemis, le résultat sera le suivant :



Les deux premières cartes de l'essaim seront enlevées. Si un autre Space Marine attaque et élimine de nouveau 2 ennemis, alors le dernier « 0 » et le premier « 1 » sont défaussés.

Plusieurs Space Marines sont capables d'éliminer un essaim entier. Dans ce cas, toutes les cartes se trouvant dans l'essaim sont défaussées, Genestealers compris.

8°) LES CARTES DU CULTE GENESTEALER

Dans les cartes du Culte Genestealer, il y a plusieurs types de personnages n'ayant pas les mêmes fonctions et caractéristiques. Il y a 3 personnages qui apparaîtront seulement 1 fois, et quand ils seront éliminés, ils ne reviendront pas dans la partie, leur carte sera définitivement défaussée. Ce sont :

Le Patriarche



Le Primus

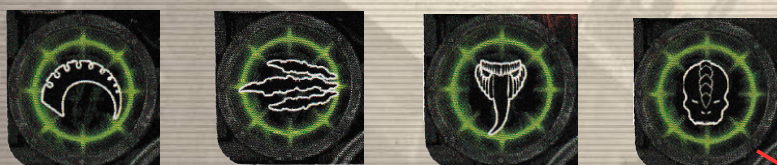


Le Magus



De plus, le **Patriarche** ne fera jamais parti d'un essaim et **les cartes événements (élimination d'un Genestealer) ne le concerneront pas**, et attaquera toujours après l'essaim se trouvant sur la même position que lui. Le **Primus** lui, attaquera 2 fois le Space Marine engagé avec lui, s'il est seul ou accompagné du **Magus**.

Les **Genestealers** forment un groupe à part dans l'essaim (le 4ème si l'on veut), mais ils ont la particularité d'avoir un symbole associé à leur carte, leur permettant de quitter leur position et de déborder les Space Marines. Ces symboles sont les suivants :



Ces symboles sont les mêmes que dans le jeu de base.



Ainsi, les Genestealers du Culte se déplaceront exactement comme dans la règle de base, c'est à dire le groupe entier de Genestealers même si un seul à le symbole. Pour l'attaque ce sera pareil, s'ils sont dans un essaim, on comptera le nombre de Genestealers et il faudra que le Space Marine obtienne au dé, un nombre strictement supérieur à leur nombre. Exemple, s'il y a 2 Genestealers, le Space Marine devra faire 3 ou + au dé. Quand ils se déplaceront ce sera pareil, s'ils rejoignent un nouvel essaim, ils s'ajouteront à cet essaim. S'ils sont seul, ils attaqueront comme formant eux-mêmes un essaim.

Dernière unité particulière, les **Neophytes**, ceux-ci ne pourront pas attaquer un Space Marine en armure Terminator (leurs armes ne sont pas assez puissantes). Il faudra qu'il y ait au moins une carte **Acolytes** pour que le groupe « o » puisse faire une attaque contre un Terminator.



En vous souhaitant un bon jeu et une belle découverte de ce nouveau pack.