

FEUILLE DE RÉFÉRENCES

SÉQUENCE DU TOUR

Tour du Space Marine

- Phase de Commandement
- Phase d'Action

Tour du Genestealer

- Phase de Renforts
- Phase d'Action

Phase de Fin du Tour

TABLEAU DES POUVOIRS PSYCHIQUES

Pouvoir	Coût	Effet
Prescience	1	Reculez d'un cran le pion de commandement.
Barrière de Force	2	Portée 12. La barrière bloque la case.
Tempête Psychique	3	Portée 6. Cible unique détruite sur 2+. Cibles dans la section détruites sur 4+.
Hache de Force	-	+1 au résultat du corps à corps par point psi.

TABLEAU DES POINTS D'ACTION

Space Marines: 4 Points d'Action

Genestealers & Blips: 6 Points d'Action

Action	Space Marine	Genestealer	Blip
Avancer d'1 case	1*	1**	1
Reculer d'1 case	2*	2**	1
Se déplacer sur le côté d'1 case	-	1**	1
Pivoter de 90 degrés	1*	1	-
Pivoter de 180 degrés	-	1	-
Tirer au fulgurant ou au canon d'assaut	1	-	-
Se mettre en état d'alerte/en garde	2	-	-
Réparer un fulgurant enrayé	1	-	-
Tirer au lance-flammes lourd	2	-	-
Attaquer au corps à corps	1	1	-
Ouvrir/fermer une porte	1	1	1



* Le Space Marine peut tirer avec son fulgurant/canon d'assaut lors de la même action sans payer de PA additionnel.

** Le Genestealer peut pivoter de 90 degrés lors de la même action sans payer de PA additionnel.

TABLEAU DE TIR

Arme	Portée	Dés	Tué sur	Notes
Fulgurant	Illimitée*	2	6	État d'alerte, tir soutenu, enrayement
Lance-flammes lourd	12	1	2+	Aire d'effet, effet persistant, 6 tirs
Canon d'assaut	Illimitée*	3	5+	État d'alerte, 10 tirs, rechargement, tir soutenu

* La portée est de 12 cases en état d'alerte.

CORPS À CORPS

Figurine	Dés d'Assaut	Notes
Genestealer	3D6	-
Genestealer Alpha	3D6	Coup puissant
Space Marine avec gantelet énergétique	1D6	-
Space Marine avec griffes éclairs	2D6+1	-
Sergent avec épée énergétique	1D6+1	Parade
Sergent avec marteau tonnerre et bouclier tempête	1D6+2	Blocage
Archiviste avec hache de force	1D6+1+?	Points psi