

AIDE DE JEU POUR GEARS OF WAR (FFG/EDGE) par DCDP

Préparation:			
Choisir 1er Joueur, puis chacun choisit son perso.	Pour chaque Perso, fournir l'équipement correspondant (Carte Arme, Pions Munitions et grenades).		
Mélanger et créer les pioches des cartes Ordre et Arme (pas Armes Spéciales).			
Choisir Mission et placer les cartes dans l'ordre sur la Feuille	Préparer les	Cartes Ennemis sur Feuille Mission, Figs et Marqueurs Blessures à côté de la Carte Ennemie.	
Référence de Mission:	Locustes:	Paquet IA: prendre les 4 cartes de chaque Locuste plus celles indiquées par la mission , les mélanger et mettre en pioche sur la Feuille Mission.	
	Préparer la	paquet Lieu: Selon missions, prendre les Cartes Lieu désignées, mélanger les différents paquets, puis placer paquets 2 et 3 sur la Feuille Mission.	Pion Verrou sur le paquet si symbole.
Préparer le 1er Niveau:	Piocher une Carte Lieu et mettre en place la tuile désignée.	Faire correspondre la Porte avec la Flèche si tuile suivante.	
	Générer les Locustes indiqués sur la CLieu par Puits d'Emergence.		
	Répéter pour chaque Carte Lieu du paquet.		
	Placer un Pion Porte sur l'ouverture de la dernière tuile.		
Placer les Persos:	Au bord de la 1ère Tuile sur la case de la Flèche.		
	Possibilité de se déplacer à couvert.		Un Perso par couvert.
Piocher les Cartes Ordre:	Prendre autant que la Main Max (MMx) soit 6 Cartes Ordre .		

Points de règles			
Se mettre à couvert	Gratuit, possible uniquement en fin de déplacement ou après génération.	Bonus défensif (uniquement si sur zones différentes): +2 DD si Couvert Total; +1DD si Partiel.	
Génération des Locustes	Prendre figs uniquement dans réserve.	Si Fig non dispo, générer Locuste le plus puissant (C, B puis A) dispo parmi les types en jeu; si aucun dispo, pas de génération.	
Arme	4 Cartes Arme Max par joueur.		Pas de limite en Pions Munition.
	Possibilité de défausser une Carte Arme.		Défausse définitive, à mettre dans la boîte.
	Pas d'échange de Carte Arme entre Joueurs.		
Grenade	Cibler une zone (Portée 2 Zones Max).	Lancer DA.	Chaque Fig lance DD et comparer Blessure/Bouclier. Couvert inutile.
Mourant	Déclaré Mourant si le nb de Blessures est supérieur au nb de Cartes Ordre pouvant être		Fig couchée hors couvert.
	À son tour: Possibilité de ramper vers 1 Zone, pas de Soins et de Carte Ordre, mais activation des Locustes.		
	Ne peut être attaquer.		Si Carte IA désigne " Vous ", choisir un autre Perso.
Ranimer un Mourant: un joueur défausse une Carte Ordre comme " Action Spéciale ".			
Exploration	Possible si non Verrouillé.	Piocher la 1ère Carte Lieu du prochain niveau.	
		Placer la Tuile.	
		Générer les Locustes.	
		Répéter pour les Cartes Lieu restantes.	
Capacité de réaction	Défausser 1 seule Carte Ordre pour utiliser son symbole en haut à gauche.	Observation (Etoile):	Pendant la phase d'Activation des Locustes, attaquer un Locuste avant qu'il attaque (avant, pendant ou après son déplacement) . Usage de toute Arme sauf Grenade . 1 seule fois par Phase d'Activation des Locustes.
		Esquive (+2):	Pendant l'attaque sur son Perso: +2DD. À déclarer avant le jet d'Attaque. 1 seule fois par Attaque.
		Suivre (Flèche):	Durant le déplacement d'un autre Perso: son Perso peut le suivre. Perso suivi commençant ou traversant la même Zone que l'autre Perso. Déplacement effectué en totalité.

Tour d'un Joueur

Etape Soins: Piocher 2 Cartes Ordre sans dépasser la Main Max (6).

Perso Mourant: ne peut piocher de carte.

Résoudre la Carte Ordre:

Résoudre les consignes **dans l'ordre.**

Pas d'obligation de résoudre toutes les consignes.

Se déplacer jusqu'à 2 Zones (ignorer la Carte Ordre):

Déplacement possible même si Figs amies ou ennemies.

Déclarer le Défenseur (cible):

Vérifier la Ligne de vue.

Tracer une ligne sans mur d'une Zone à l'autre.

Si Fig à couvert, Ligne de vue depuis la Zone vers la Flèche de Couvert; Si les 2 Figs sont à couvert, Ligne de vue entre les deux Flèches de Couvert.

Le joueur **doit** choisir une Carte Ordre à défausser, puis au choix:

Etape Ordre

Effectuer une attaque (Ignorer la Carte Ordre):

Déterminer les Dés d'Attaque (DA; dés noirs):

Attaque Normale (si au moins un **Pion Munition** sur la Carte Arme) ou **Attaque Extermination** (en consommant 1 Pion Munition).

Déterminer les Dés de Défense (DD; dés rouges):

Vérifier Couvert partiel (+1DD) ou total (+2DD) et distance (+1DD par zone en plus de la portée; **Portée Locuste infinie**).

Couvert (uniquement si l'Attaquant et le Défenseur sont sur deux zones différentes): Tracer une ligne droite au point du couvert; si Attaquant du même côté que Cible, **Couvert Partiel**, si Attaquant de l'autre côté que la Cible, **Couvert Total**.

Lancer tous les dés en même temps (Joueur Actif).

Appliquer les effets "Crâne" pour chaque Crâne obtenu.

Comparer les "Blessure" (obtenues par Capacités Normale et Spéciale) et les "Bouclier".

Si le nombre de Blessures est supérieur au nombre de Boucliers, infliger autant de blessures que la différence.

Locuste: utiliser les Marqueurs Blessure.

Perso: défausser une Carte Ordre pour chaque Blessure.

Si le nb de Blessure est sup. au nb de Cartes Ordre en main, le Perso est déclaré **Mourant** (voir "Mourant").

Actions Spéciales :

Défausser 1 **Carte Ordre** avant ou après la résolution de chaque action d'une Carte Ordre, pour soit:

Ranimer un Perso mourant.

Ramasser un Marqueur Arme Drogée **avec 2 Pions Munitions.**

Activer l'Equipement indiqué sur la Carte Lieu.

La cible doit toujours être située dans sa Zone.

Chaque Action Spéciale, 1 fois par tour.

Piocher une Carte IA.

Etape Activation des Locustes

Résoudre la Carte IA:

Respecter les conditions:

Evénement: à résoudre en globalité.

"Chaque": à résoudre pour chaque fig (conditions ou "Sinon").

Locuste: à résoudre pour tous les locustes.

Groupe: à résoudre une seule fois.

"Vous": désigne le joueur actif (autre Perso si Mourant).

Un Locuste n'attaque pas un Perso Mourant.

Si conditions équivoques ou choix multiples, au choix du joueur actif.