

SPACE HULK®

MODE SOLO DICE ROLLER

SEQUENCES DU TOUR GENESTEALER

Le tour Genestealer suit les phases suivantes :

1. Invasion des blips
2. Activation des Genestealers
3. Activations des blips et des Genestealers révélés

1. INVASION DES BLIPS

Piochez autant de jetons blips qu'indiqué dans le scénario. Ne révélez pas leur valeur.

Placez chaque blip obtenu en suivant la séquence suivante :

- ▶ Identifiez le Space Marine prioritaire (voir *Priorités des Cibles*)
- ▶ Lancez 1D6 et placez le blip selon le score :
 - ▶ **1** : placez le blip selon les règles des *blips d'embuscade* en ciblant le Space Marine prioritaire
 - ▶ **2-5** : au point d'entrée le plus proche du Space Marine prioritaire
 - ▶ **6** : à un point d'entrée au hasard parmi ceux disponibles
- ▶ Si chaque point d'entrée disponible a reçu un blip et qu'il reste des blips à placer, **ils sont perdus** et ne comptent pas dans les victimes du scénario.

2. ACTIVATION DES GENESTEALERS

- ▶ Activez chaque figurine Genestealer, de la plus proche à la plus éloignée d'un Space Marine
- ▶ Pour savoir comment activer la figurine, suivez les instructions du diagramme d'activation des Genestealers.

3. ACTIVATION DES BLIPS ET DES GENESTEALERS RÉVÉLÉS

- ▶ Activez chaque blip du plateau en commençant par les plus proches des Space Marines et en terminant par ceux aux points d'entrée.
- ▶ Pour savoir comment activer les blips, suivez les instructions du diagramme d'activation des blips.

BLIPS D'EMBUSCADE

- ▶ Placez le blip à 6 cases exactement du Space Marine en évitant toute ligne de vue Space Marine.
- ▶ S'il n'est pas possible de placer le blip ainsi, on choisit un autre Space Marine en suivant l'ordre de *Priorités des cibles*.
- ▶ S'il est impossible de placer le blip en respectant ces conditions, le blip est perdu et ne compte pas dans les victimes du scénario.

SCORE DE MEUTE

- ▶ Lancez 1D6 et additionnez le score du dé avec le nombre de figurines et de blips présents dans cette section du plateau.
- ▶ Sur un **total de 6+**, le test de meute est réussi pour le blip ou la figurine testée.
- ▶ Les blips qui réussissent un test de meute se révèlent immédiatement (ceux en attente devant un point d'entrée comptent comme étant présent dans la section : ils se révèlent sur la première case du point d'entrée). Les figurines Genestealers qui en résultent ne s'activent pas ce tour.

- ▶ Les figurines Genestealer qui réussissent un score de meute s'activent comme expliqué en section 2.

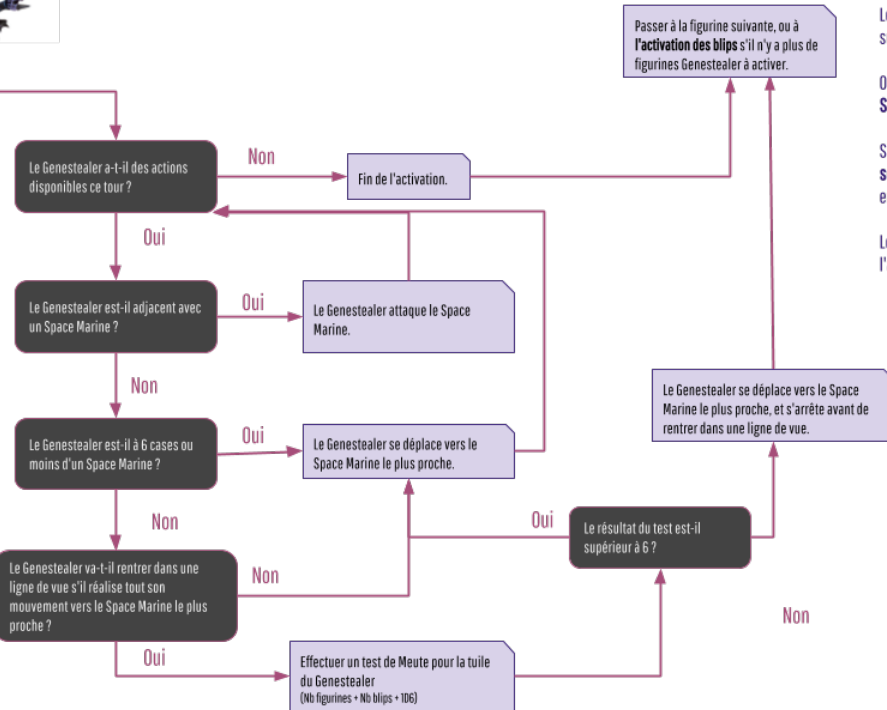
PRIORITÉS DES CIBLES

1. Space Marine mentionné dans les conditions de victoire du scénario
2. Space Marine le plus proche d'un objectif de mission
3. Space Marine sans capacité de tir (n'est pas en mode *alerte* ou ne porte pas d'arme de tir)
4. Space Marine le plus isolé
5. Space Marine tiré au sort

PRIORITÉS DE MOUVEMENT

1. Space Marine à *portée d'attaque*
2. Space Marine le plus prioritaire *dans un rayon de 12 cases*
3. Space Marine *le plus proche*

DIAGRAMMES D'ACTIVATIONS XENOS



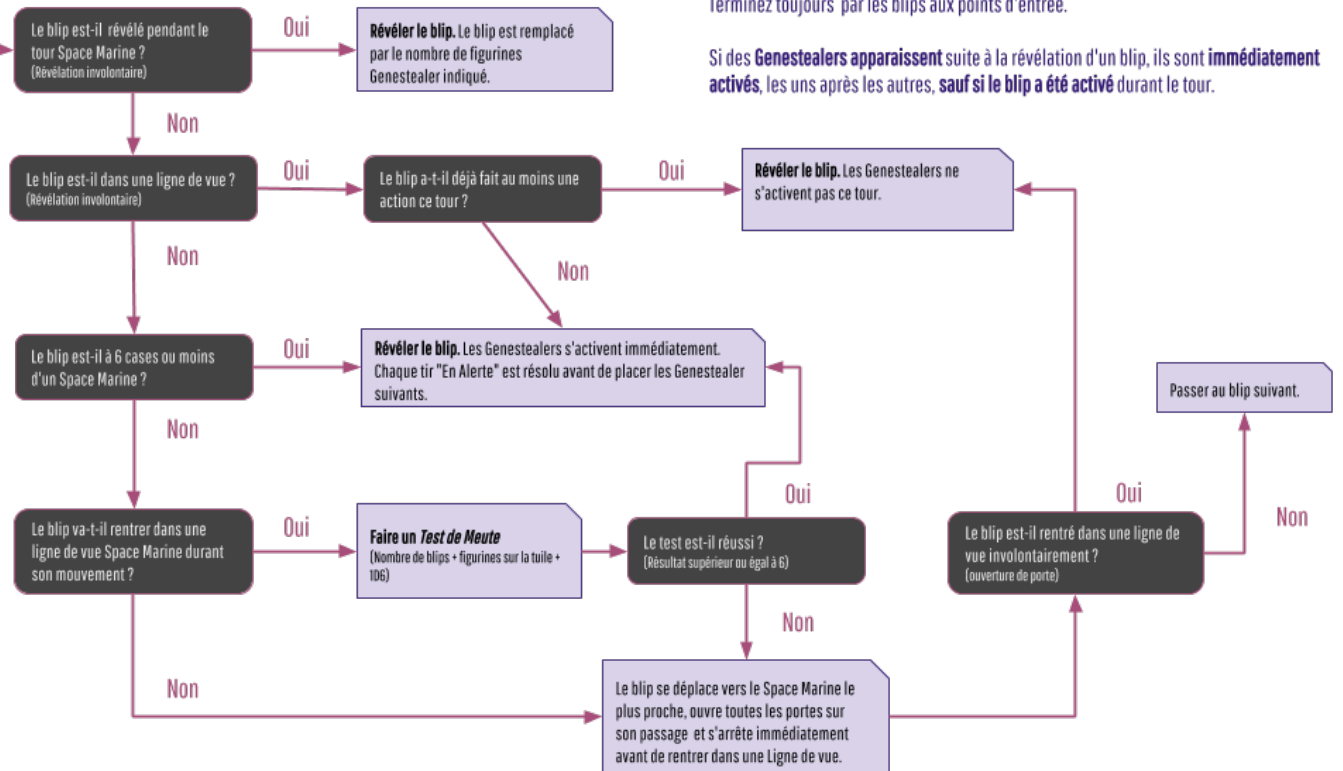
1. Activation des Genestealers

Le tour Genestealer **commence par l'activation des figurines** présentes sur le plateau.

On active les Genestealers dans l'**ordre de la figurine la plus proche des Space Marines à la plus éloignée**.

Si un **blip devient visible** après une activation Genestealer, il est révélé et **ses figurines s'activent immédiatement, à tour de rôle** (car ce blip n'a pas encore été activé).

Lorsque toutes les figurines en jeu ont été activées, on passe à l'activation des blips.



2. Activation des blips

Activez chaque blip du plus proche des Space Marines au plus éloigné, **après avoir activé toutes les figurines Genestealer du plateau**. Terminez toujours par les blips aux points d'entrée.

Si des **Genestealers apparaissent** suite à la révélation d'un blip, ils sont **immédiatement activés**, les uns après les autres, **sauf si le blip a été activé** durant le tour.