

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
 - ▶ **2-4** : au point d'entrée le plus proche du Space Marine prioritaire
 - ▶ **5** : au point d'entrée le plus proche du Space Marine le plus isolé
 - ▶ **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

- ▶ Vérifiez le *score de meute* si une ligne de vue Space Marine bloque une activation.
- ▶ Activez chaque figurine Genestealer, de la plus proche à

la plus éloignée d'un Space Marine.

- ▶ Tant qu'un Genestealer activé a des points d'action disponibles, il agit en respectant les priorités suivantes :
 - ▶ S'il est adjacent à un Space Marine, il l'attaque.
 - ▶ Sinon, il se déplace en suivant l'ordre des *Priorités de mouvement*.

3. ACTIVATION DES BLIPS ET DES GENESTEALERS RÉVÉLÉS

- ▶ Vérifiez le *score de meute* si une ligne de vue Space Marine bloque une activation.
- ▶ Activez chaque blip en respectant, pour chacun, le déroulement suivant :
 - ▶ Si le blip est à portée d'attaque d'un Space Marine, il se révèle et toutes ses figurines s'activent comme expliqué dans la section 2.
 - ▶ Sinon, le blip se déplace en suivant l'ordre des *Priorités de mouvement*.

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+**, tous les aliens (figurines et blips) de cette section du plateau regagnent la capacité de bouger en ignorant la règle de la ligne de vue du Space Marine
- ▶ Les blips se révèlent tous 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).
- ▶ Toutes les figurines s'activent comme expliqué en section 2.

PRIORITÉS DES CIBLES

1. Space Marine mentionné dans les conditions de victoire du scénario
2. Space Marine sans capacité de tir (n'est pas en mode *surveillance* ou ne porte pas d'armes)
3. Space Marine de dos ou de côté
4. Space Marine armé d'un bolter
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