

Space Hulk Tercera Edición: Variante en Solitario o cooperativo

MARINES ESPACIALES.

- La línea de visión termina después de 12 espacios (así simulamos la niebla de batalla)



Ordenes Básicas blips:

1-Lo primero entran los refuerzos asignados a cada misión, asigna a los puntos de salida de genestealers un valor numérico, lanza un 1, 2 o 3d6 (puedes usar 1d4,d8,d12 o d20 también y será menos lio) según sea necesario y coloca los blips en las salidas correspondientes a ese valor (si tiras varios dados de 6 deberás eliminar los resultados que no saldrán al sumar dichos dados es decir 2d6 el 1 y 3d6 el 1 y el 2 o Si el número generado es mayor que el de áreas de entrada, vuelve a tirar.

2-No mires a los números de los blips sitúalos boca abajo. No puedes saber cuántos genestealers habrá hasta que se revele.

3-Los blips genestealers siempre cogerán el camino más corto posible hacia los marines, abriendo puertas siempre que los puntos de acción lo permita (no pueden quedar dentro de línea de visión) y teniendo en cuenta su actitud en la tabla de IA.

4-Si un blip le sobra puntos de movimiento y llega a una puerta, deberán abrir dicha puerta siempre que no entre en línea de visión.

5-En un turno se acciona todos los blips con la tabla de IA de blips. Se accionan en el orden de más alejados a más cerca de los marines.

6-Marca con un tokens los blips que no se hayan accionado (es importante porque si un marine entra en línea de visión con ellos y los descubre si el blip ha estado inoperativo los genestealer podrán actuar, tira inmediatamente IA y resuelve su efecto).

7-Si un blip se revela y no tiene espacio suficiente por haber otros blips o genestealers cerca, desplazas los blips tantas casillas como sea posible para poder desplegar los genestealer. (No los elimines pues si fueses el jugador genestealer y eligieses la salida de los mismos no lo harían por ese punto)

8- Las reglas normales de acecho no se aplican pues el genestealer no tiene opción de elegir puerto de salida, no se aplican por lo que si hay un marine espacial a 6 o menos espacios forzando el acecho, el blip acechará y se unirá a otros blip hasta que saque una tirada de revelar y las figuras entrarán en el tablero o haya 3 blips, entonces revelas y saca las figuras inmediatamente al tablero. En el caso de que haya reglas especiales para acechar (como en la misión 2 donde los blips son destruidos si se encuentran en un área de entrada con un marine espacial dentro de 6 casillas), vuelve a tirar para conseguir una nueva área de entrada. Si la nueva tirada vuelve a poner al blip en una área de entrada afectada por las reglas especiales de acechar, entonces ese blip se ve afectado por esas reglas y es destruido.

9-Todas las reglas de conversión y movimiento de blips se aplican de normal. Los blips no pueden entrar en la línea de visión ni ser revelados después de moverse. Si por la IA un blip tiene que entrar en el tablero hacia una línea de visión, revélalo fuera del tablero y todas las figuras tendrán que entrar de manera normal usando la IA de Genestealers.

10-Si un blip, que no haya movido aún, está suficientemente cerca de un marine espacial para atacarlo, se revelará en el turno genestealer y cualquier Genestealer que pueda llegar al

marine espacial y pueda hacer un ataque lo hará. (Esto cuenta como una revelación voluntaria para las reglas, por lo que no puedes revelar a las figuras dentro de una línea de visión), los que no lleguen tendrán que tirar por IA Genestealer.

11-Los blips siempre entran en el tablero y mueven o convierten. La única vez que un genestealer no entra en el tablero es si la entrada está bloqueada por otra figura y aplicará las reglas de acecho antes descritas (punto 7)

12-Líder de progenie. Si la misión permite el líder de progenie, el método de revelado es el mismo excepto que cuando se revela un blip de 3, tira un d6. Con un 5+ el blip es el líder de progenie.

13-Si la IA te indica que tienes que ir en línea recta y es un pasillo sin salida, mueves todas las casillas posibles hacia el final del pasillo y luego al llegar reorientas al blip en dirección al marine más cercano cogiendo los pasillos de bifurcación que más te acerquen a él.

MOVIMIENTO BLIP	
TIRADA	EFEECTO
1	.- SI ESTA FUERA SE QUEDA ACECHANDO ESTE TURNO, EL SIGUIENTE BLIP SALDRÁ POR ESTE PUNTO. .-SI ESTA SOBRE EL TABLERO SE QUEDA QUIETO Y NO HACE NADA.
2	.-SI ESTA FUERA SAL AL TABELRO Y SE PARA NO HACE NADA MAS. .-SI ESTA SOBRE EL TABLERO MUEVE LA MITAD DE LO POSIBLE EN DIRECCION RECTA HACIA LOS MARINES. (IGNORA CUALQUIER PASILLO LATERAL)
3	.-REALIZA UN MOV MAX POSIBLE DE CASILLAS EN LINEA RECTA HACIA LOS MARINES. (IGNORA CUALQUIER PASILLO LATERAL)
4	.-REALIZA UN MOV MAX POSIBLE DE CASILLAS COGIENDO EL PRIMER PASILLO ALTERNATIVO POSIBLE. EN CASO DE VARIAS OPCIONES AQUEL QUE MAS TE ACERQUE A UN MARINE.
5	.-REVELA EL BLIP, DESPLIEGA LOS GENESTEALERS Y TIRA IA DE GENESTEALERS INMEDIATAMENTE.
6	.-REVELA EL BLIP Y TODOS AQUELLOS QUE ESTEN A MAX. 10 CASILLAS DE UN MARINE, DESPLIEGA LOS GENESTEALERS. TIRA IA DE GENESTEALERS INMEDIATAMENTE PARA CADA BLIP REVELADO INDIVIDUALMENTE.



Ordenes Básicas genestealers:

- 1-Accionas todos los genestealers activos que hayan sido descubiertos con la tabla de IA de blips. Se accionan en el orden de más cercano a más alejado de un marine.
- 2-Si un Genestealer empieza su turno en línea de visión, si llega atacará al marine más cercano si no tira IA genestealers.
- 3-Si un genestealer le sobra puntos de acción y llega a una puerta deberán abrir dicha puerta aunque entre en zona de visión de fuego de supresión.
- 4-Si un blip se revela y no tiene espacio suficiente por haber otros blips cerca, desplazas los blips tantas casillas como sea posible y en el caso de ser genestealers, descartarás aquellos que no puedas colocar.
- 5-Si la IA te indica que tienes que ir en línea recta y es un pasillo sin salida, mueves todas las casillas posibles hacia el final del pasillo y luego al llegar reorientas al blip en dirección al marine más cercano cogiendo los pasillos de bifurcación que más te acerquen a él.
- 6-Un genestelars no tira en la tabla de IA si puede realizar una carga, siempre atacarán es su instinto. Si alguno de los genestealers de una unidad no llega a la carga tira IA genestealer.
- 7- Los Genestealers siempre moverán hacia el marine más cercano. Ante varios posibles objetivos los genestealers mueven hacia el más cercano y en caso de seguir siendo imposible discernir cual sería, usarán el siguiente orden de preferencia: marines que no están en fuego de supresión o en alerta. Si sigue siendo imposible la elección se tira 1d6 para ver hacia cual se mueve o a cual ataca.
- 8-La tirada de IA de los genestelaers será para todo el grupo que haya salido del mismo blips (deja el blips con el número de genestealers hacia arriba para marcar cada grupo de genestealers y así saber las ordenes de cada uno o márcalos de alguna manera). Los Genestealers siempre se mueven simultáneamente, es decir, si un grupo de genestealers se mueve y matas al primero, el siguiente cumplirá con la tirada de IA que le haya salido, salvo que se encuentre a distancia de carga que siempre cargarán.
- 9-Un genestealers nunca estará quieto 2 turnos por lo que marca con un tokens aquella unidad que se haya quedado quieta y tira con +1 para el siguiente turno al estar impacientes por actuar.
- 10-Los genestealers pueden mover en dirección recta ignorando a los marines por la tirada obtenida en la IA, pero siempre al llegar a una habitación o final de pasillo, cambiarán su orientación hacia el marine más cercano.
- 11-Si los genestealers se quedan bloqueados por una pared, otro grupo de genestalers, puerta u objetos que no se muevan y bloqueen el camino cambian de dirección como si se tratase de una habitación hacia el marine más cercano.

MOVIMIENTO GENESTEALER	
TIRADA	EFFECTO
2	.-SE QUEDA QUIETA SIN ACTIVAR EN ESTE TURNO. MARCALA COMO INACTIVA.
3	.-MUEVE LA MITAD DE LO POSIBLE EN DIRECCION RECTA HACIA LOS MARINES Y NO CRUCE LINEA DE VISION. EN ESE MOMENTO SE QUEDA QUIETO. (IGNORA CUALQUIER PASILLO LATERAL)
4	.-MUEVE MAX LO POSIBLE EN DIRECCION A UN PASILLO LATERAL SI NO CRUZAS LINEA DE VISION, EN ESE MOMENTO QUEDA QUIETO. SI NO HAY PASILLO LATERAL POSIBLE MUEVE SOLO LA MITAD.
5	.-MUEVE EL MAX POSIBLE EN LINEA RECTA. SIN CRUZAR LINEA DE VISION. USANDO EL PRIMER PASILLO ALTERNATIVO QUE ENCUENTRE. EN CASO DE VARIAS OPCIONES AQUEL QUE MAS TE ALEJE DE UN MARINE. SI NO HAY PASILLO ALTERNATIVO SOLO MUEVE LA MITAD.
6	.-MUEVE EL MAX POSIBLE EN LINEA RECTA HACIA LOS MARINES, IGNORANDO PASILLOS LATERALES SIN CRUZAR LINEA DE VISION EN ESE MOMENTO QUEDA QUIETO.
7	.-MUEVE EL MAX POSIBLE EN LINEA RECTA HACIA LOS MARINES USANDO EL PRIMER PASILLO ALTERNATIVO QUE MAS TE ACERQUE A LOS MARINES. CRUZANDO LINEAS DE VISION SI ES NECESARIO, PERO SIN ENTRAR EN LINEAS EN FUEGO DE SUPRESION, EN ESE MOMENTO SE QUEDA PARADO.
8	.-MUEVE EL MAX POSIBLE EN LINEA RECTA. CRUZANDO LINEAS DE VISION SI ES NECESARIO Y DE LINEAS EN FUEGO DE SUPRESION (SI PUEDES SALIR POR EL PRIMER PASILLO ALTERNATIVO QUE ENCUENTRES). SI NO, SE QUEDA QUIETA Y NO CRUZA LINEAS DE FUEGO DE SUPRESION.
9	.-MUEVE EL MAX POSIBLE EN LINEA RECTA. CRUZANDO LINEAS DE VISION SI ES NECESARIO Y DE LINEAS EN FUEGO DE SUPRESION (SI PUEDES SALIR POR EL PRIMER PASILLO ALTERNATIVO QUE ENCUENTRES). SI NO, SE QUEDA QUIETA Y NO CRUZA LINEAS DE FUEGO DE SUPRESION.
10	.-MUEVE MAX POSIBLE HACIA UN MARINE SIN METERTE EN LINEA DE VISION. .-SI NO LLEGAS A CARGAR Y ESTA DENTRO DE LA LINEA DE VISION DE UN MARINE, SAL DE LA LINEA DE VISION POR EL PASILLO MAS CERCANO QUE MAS TE ALEJE DE UN MARINE. Y SIEMPRE FUERA DE LA LINEA DE VISION. .-SI NO PUEDES SALIR DE LA LINEA DE VISION TINES QUE SALIR DE LA NIEBLA DE BATALLA (12 CASILLAS) .-SI NO HAY PASILLO NI NIEBLA DE BATALLA Y ESTAS EN FUEGO DE SUPRESION TE QUEDAS QUIETO. .-SI NO HAY PASILLO NI PUEDES SALIR DE NIEBLA DE BATALLA Y NO ESTAS EN FUEGO DE SUPRESION TE LANZAS EL MAX AL ATAQUE AUNQUE NO LLEGUES.
11	.-MUEVE MAX POSIBLE HACIA UN MARINE SIN METERTE EN LINEA DE VISION. .-SI NO LLEGAS A CARGAR Y ESTA DENTRO DE LA LINEA DE VISION DE UN MARINE, SAL DE LA LINEA DE VISION POR EL PASILLO MAS CERCANO QUE MAS TE ACERQUE A UN MARINE. Y SIEMPRE FUERA DE LA LINEA DE VISION. .-SI NO PUEDES SALIR DE LA LINEA DE VISION TINES QUE SALIR DE LA NIEBLA DE BATALLA (12 CASILLAS) .-SI NO HAY PASILLO POSIBLE NI SALIR DE LA NIEBLA DE BATALLA Y ESTAS EN FUEGO DE SUPRESION TE QUEDAS QUIETO. .-SI NO HAY PASILLO NI PUEDES SALIR DE NIEBLA DE BATALLA Y NO ESTAS EN FUEGO DE SUPRESION TE LANZAS EL MAX AL ATAQUE AUNQUE NO LLEGUES.
12	.-MUEVE EL MAX POSIBLE HACIA EL MARINE MAS CERCANO, LLEGUES A LA CARGA O NO. CRUZANDO LINEAS DE VISION SI ES NECESARIO, ENTRANDO EN LINEAS EN FUEGO DE SUPRESION.

