

SPACE HULK



VARIANTE SOLITARIO 1.0

BY ANDREA GARBINI

1.0 - Regole Generali

- [1.1] Queste regole si aggiungono e sostituiscono al normale regolamento. Laddove non viene specificato nulla, dovrete applicare le regole riportate nel manuale di gioco.
- [1.2] Prenderete il controllo degli *Space Marine*, e combatterete contro i *Genoraptor* nelle missioni definite sul manuale. I *Genoraptor* sono governati da queste regole di gioco.
- [1.3] Non considerate le condizioni di vittoria dei *Genoraptor*.
- [1.4] La clessidra non viene utilizzata in queste regole (tanto non la guarderete comunque, facendo finta che non esista).
- [1.5] I *Blip* sono **SEMPRE** infiniti. In alcune Missioni subiranno delle limitazioni o nuove regole che dovranno essere applicate come specificato, tranne quando viene specificato che i *Blip* sono limitati nel numero. Se dovete pescarne alcuni e questi sono terminati, mescolate nuovamente quelli usati in precedenza e formate nuovamente la pila di pesca. Se non è possibile pescare poiché i *Blip* sono tutti in gioco e gli scarti non ci sono, non dovete pescate.
- [1.6] I *Genoraptor* o i *Blip* non bloccano la visuale né il movimento di altri *Genoraptor* o *Blip*. Un *Genoraptor* o *Blip*, bloccano la linea di vista, di tiro, e il movimento di uno *Space Marine*. Uno *Space Marine* blocca la linea di vista, di tiro, e il movimento di un'altro *Space Marine*. Il *Signore della Nidiata* blocca la linea di vista, di tiro, e il movimento di tutti, e non attraversa altri *Genoraptor*, *Blip*, o *Space Marine*.
- [1.7] Muovete tutti i *Genoraptor* o *Blip* nell'ordine che desiderate, ma concludete **TUTTE** le sue azioni prima di passare ad un'altro *Genoraptor* o *Blip*, o prima di applicare la regola [1.9]. Un *Blip* non può usare il suo ultimo PA per terminare il suo movimento nella stessa casella di un *Genoraptor*, eccetto quando quest'ultimo si trova sulla linea di vista di uno *Space Marine*. In quel caso il *Blip* si rivela e i *Genoraptor* che genera si piazzano in quella casella.
- [1.8] I *Blip* di rinforzo sono sempre pari al **DOPPIO** di quelli indicati dalla missione.
- [1.9] Al termine di **TUTTE** le azioni di tutti i *Genoraptor/Blip*:
- **Se due o più *Genoraptor*** si trovano nella medesima casella, essi si uniscono in un unico gruppo di *Genoraptor*. Piazzate una sola miniatura a rappresentare il gruppo insieme ad uno o più dadi per indicare il numero totale meno uno, di *Genoraptor* che compongono quel gruppo. (Esempio: in un gruppo di 6 *Genoraptor* ci sarà una miniatura con accanto un dado che indica il 5).
 - **Se due o più gruppi di *Genoraptor*** si trovano nella medesima casella, essi si uniscono in un unico gruppo di *Genoraptor*. In questo caso, lasciate un'unica miniatura sulla casella, sommate i valori di tutti i dadi e aggiungete 1 al totale.
 - **Se due o più *Blip* o gruppi di *Blip*** si trovano nella medesima casella, essi si uniscono in un unico gruppo di *Blip*. Impilate tutti i segnalini *Blip* uno sopra all'altro lasciandoli sempre coperti.
 - **Il *Signore della Nidiata*** rimane sempre da solo nella casella, non si unisce mai ad altri *Genoraptor*.
- NB. In questo regolamento quando facciamo riferimento ad un *Genoraptor* intendiamo sia un singolo *Genoraptor* che un gruppo di *Genoraptor*. Stessa cosa vale per i *Blip*. Inoltre all'interno della plancia di gioco **non c'è limite** alla grandezza di qualsiasi gruppo, siano essi *Genoraptor* o *Blip*.
- [1.10] Il turno degli *Space Marine* rimane invariato, mentre il turno dei *Genoraptor* si svolge come segue:
- [1.10.1.] **Movimento delle miniature e dei *Blip* & Risoluzione Assalti.** Le miniature e i *Blip* scelgono come bersaglio lo *Space Marine* più vicino (con la distanza percorribile più breve), anche se i *Genoraptor* non lo vedono. Se ci sono più *Space Marine* alla stessa distanza, scegliete quello con il percorso che ha il maggior numero di caselle che il bersaglio non vede. In caso di ulteriore parità scegliete casualmente quale *Space Marine* sarà bersagliato. Una volta individuato, i *Genoraptor* si muovono verso il bersaglio scegliendo il percorso più breve. Se ci sono più percorsi con la stessa distanza, scegliete quello con il maggior numero di caselle che il bersaglio (e solo lui) non può vedere. Essi non entrano in una sezione incendiata, né si muovono per uscire da essa. Risolvete ogni Assalto prima di passare al *Genoraptor* successivo. Nel momento in cui un *Blip* viene visto da uno *Space Marine*, questo deve essere Rivelato, vedi [4.0].
- [1.10.2.] **Ingresso dei *Blip* nella plancia.** Ogni *Blip* fuori della plancia accanto ad un punto di ingresso, deve superare una prova di ingresso. Per ogni *Blip*, accanto ad ogni ingresso sulla plancia, dovete lanciare un dado da 6 (d6). Con un risultato di 1-3 il *Blip* non entra. Con un risultato di 4-6 il *Blip* entra sulla plancia di gioco e sfrutta immediatamente i suoi PA. Non è necessario lanciare un d6 se state verificando l'ingresso di un gruppo composto da tre *Blip*, in questo caso l'ingresso è automatico in quanto hanno raggiunto il numero massimo consentito all'esterno della plancia. Essi non hanno alcuna limitazione nell'entrata sulla plancia, i *Blip* non rimangono mai in agguato, tranne quando alcune regole speciali la specificano come condizione di vittoria.
- [1.10.3.] **Posizionamento dei rinforzi.** Il numero dei rinforzi è indicato sulla Missione che state per affrontare, vedi regola [1.8]. Assegnate un valore numerico ad ogni punto di ingresso e lanciate uno o più dadi in base al numero di ingressi definiti per la missione. Piazzate quindi il *Blip* di rinforzo all'esterno della plancia in corrispondenza del punto di ingresso con lo stesso valore ottenuto dal lancio del dado, e ripetete l'operazione fino a quando non avrete piazzato tutti i *Blip*. I *Blip* piazzati entrano in gioco nel turno successivo. Se nel punto di ingresso stabilito c'è già un *Blip*, questi si uniscono a formare un gruppo. Il numero massimo di *Blip* in un gruppo all'esterno della plancia è tre, quindi se state piazzando un quarto *Blip* su di un gruppo, scalate di un ingresso a vostra scelta.

2.0 – Punti Azione

[2.1] Tutte le miniature dei *Genoraptor* o i *Blip* in gioco hanno a disposizione 6 PA per turno.

[2.2] Ogni *Genoraptor* o *Blip* sulla plancia sfrutta sempre **TUTTI** i suoi PA [vedi 2.1].

3.0 – Azioni dei Genoraptor/Blip

[3.1] **Azioni possibili dei *Genoraptor*.** Tutti i *Genoraptor* sulla plancia di gioco, possono:

[3.1.1.] **Muoversi** verso lo *Space Marine* bersaglio, vedi [1.9.1], se non sono a contatto con uno *Space Marine*.

[3.1.2.] **Assaltare** uno *Space Marine* con cui si trovano in contatto.

[3.1.3.] **Aprire** una porta adiacente, con l'azione a disposizione ma solo se non è la sua ultima azione.

[3.2] **Azioni possibili dei *Blip*.** Tutti i *Blip* sulla plancia di gioco possono:

[3.2.1.] **Muoversi** verso lo *Space Marine* bersaglio, vedi [1.9.1], se non sono a contatto con uno *Space Marine*.

[3.2.2.] **Assaltare** uno *Space Marine* se riescono a prenderlo alle spalle o di lato. In questo caso essi non vengono rivelati ma effettuano un Assalto come da normali regole. Se ciò avviene e lo *Space Marine* vince, il *Blip* viene rivelato e lo *Space Marine* può voltarsi verso il *Blip*, vedi [4.1].

[3.2.3.] **Aprire** una porta adiacente, con l'azione a disposizione ma solo se non è la sua ultima azione.

4.0 – Rivelazione dei Blip

[4.1] Nell'istante in cui uno *Space Marine* entra in contatto visivo con un *Blip*, questo viene rivelato. Girate il *Blip* e sommate tutti i valori indicati, piazzando nella casella dove il *Blip* è stato rivelato una miniatura e il dado/i seguendo le stesse regole del punto [1.9]. Se il *Blip* aveva ancora PA da sfruttare al momento della Rivelazione, questi PA vengono sfruttati dal *Genoraptor* appena rivelato.

[4.2] Se una missione prevede il *Signore della Nidiata*, ogni volta che si rivela un *Blip* con il valore 3 e il *Signore della Nidiata* non si trova già sulla plancia, lanciate un dado. Con un risultato di 6 appare il *Signore della Nidiata* al posto dei *Genoraptor* del *Blip* con il valore 3. Quando questo accade, piazzate prima i *Genoraptor* degli altri *Blip* se ce ne sono, poi mettete in gioco la relativa miniatura del *Signore della Nidiata* nella casella immediatamente successiva priva di *Genoraptor* o *Blip* più lontana dallo *Space Marine* che ha innescato questa Rivelazione.

Esempio: state rivelando un gruppo di tre *Blip*. Tutti riportano il valore 3 per un totale di 9. Il *Signore della Nidiata* non è in gioco quindi lanciate un dado per il primo *Blip* e ottenete 5, quindi non entra. Lanciate per il secondo *Blip* e ottenete 6, il *Signore della Nidiata* entra in gioco. Piazzate un gruppo di 6 *Genoraptor* nella casella dei *Blip* rivelati (1 miniatura più un dado indicante 5) e nella casella immediatamente successiva, vuota in questo caso, più lontana dallo *Space Marine* piazzate il *Signore della Nidiata*. Se la casella immediatamente successiva fosse stata occupata, si sarebbe dovuto scalare di una ulteriore casella sempre allontanandosi dallo *Space Marine*. Se non ci sono caselle libere.... Beh siete stati fortunati, il *Signore della Nidiata* non entra (il *Blip* da 3 si scarta senza generare *Genoraptor*).

5.0 – Morte di un Genoraptor

[5.1] Quando la miniatura di un *Genoraptor* di un gruppo (indicato dalla presenza di un dado/i nella stessa casella) muore, si decrementa di 1 il valore totale del dado/i che rappresentano quel gruppo, e la miniatura insieme al dado si spostano automaticamente di una casella più lontano dallo *Space Marine* che ha sparato. Se ci sono più percorsi di allontanamento, va scelto sempre quello in linea retta rispetto allo *Space Marine* che ha sparato. Se questo non fosse possibile, scegliete casualmente ma sempre tra i percorsi in allontanamento da chi spara. Un *Genoraptor* non può mai uscire dalla plancia, quindi se indietreggiando raggiunge il bordo della plancia, quando e se viene colpito di nuovo, non indietreggia mai. Se al momento della morte del *Genoraptor* il dado indicava 1, si rimuove il dado e si sposta indietro solo la miniatura. Se il dado non è presente (*Genoraptor* singolo) rimuovete il *Genoraptor*. Una volta che la miniatura del *Genoraptor* è indietreggiata, e lo stesso *Space Marine* spara nuovamente sullo stesso gruppo o *Genoraptor*, non si riceve il bonus di Fuoco prolungato in quanto il bersaglio è cambiato.

[5.2] Se indietreggiando per l'uccisione di un elemento, un *Genoraptor* entra nella stessa casella di un'altro *Genoraptor*, le due entità si uniscono immediatamente in un unico gruppo seguendo le regole del punto [1.9], senza attendere il termine dei PA rimasti. Dopo l'unione il nuovo gruppo sfrutta tutti i PA residui del gruppo che è indietreggiato. Se i *Genoraptor* raggiunti avevano PA da sfruttare li perdono. Se indietreggiando raggiunge una casella con dei *Blip* e non ci sono altre caselle valide dove indietreggiare, indietreggiate anche i *Blip* se possibile, altrimenti non si avrà alcun indietreggiamento.