

SPACE HULK®



REGLAMENTO

CONTENIDOS

Space Hulk	3	Fase de refuerzos.....	16
Cómo jugar	4	Fase del estado de la misión.....	18
Las miniaturas.....	5	Escaleras y objetos	18
Otras piezas del juego.....	6	Arsenal	19
Space Hulk: Reglas	8	Bibliotecarios	22
Fase de mando.....	9	Líder de la Progenie.....	23
Fase de acción.....	10		



CRÉDITOS

Por: Richard 'Hal' Halliwell. Ilustraciones: John Blanche, Alex Boyd, Rob Carey, Paul Dainton, Dave Gallagher, Neil Hodgson, Nuala Kinrade, Adrian Smith. Diseño del libro: Carl Dafforn, Emma Parrington, Mark Raynor. 'Eavy Metal: Fil Dunn, Neil Green, Darren Latham, Keith Robertson, Joe Tomaszewski, Anja Wettergren, Kirsten Williams.

Desarrollo de juegos: Alessio Cavatore, Robin Cruddace, Graham Davey, Andy Hoare, Jervis Johnson, Andrew Kenrick, Phil Kelly, Jeremy Vetock, Matthew Ward.

Equipo de Hobby: Dave Andrews, Nick Bayton, Mark Jones, Chad Mierzwka, Chris Peach, Stuart White. Diseño de miniaturas: Mike Anderson, Juan Diaz, Martin Footitt,

Jes Goodwin, Colin Grayson, Mark Harrison, Alex Hedström, Matt Holland, Neil Langdown, Alan Perry, Michael Perry, Aly Morrison, Trish Carden, Brian Nelson, Seb Perbet, Dale Stringer, Dave Thomas, Tom Walton, Jonny Ware. Producción y reproducción: Simon Burton, Chris Eggar, Marc Elliott, Kris Jagers, John Michelbach, Melissa Roberts, Rachel Ryan, James Shardlow, Kris Shields, Ian Strickland, Madeleine Tighe. Agradecimientos a: Tom Merrigan, Alan Merrett, Rick Priestley, Peter Gosling, Andy Hall, Tom Hibberd, Matthew Hutson, Mark Latham, Glenn More, Dom Murray, Gabrio Tolentino, Markus Trenkner, Ted Williams y Adam Troke. Traducción: David Esbrí, Elvira Navarro. Maquetación: David Esbrí.

Producido por Games Workshop

Copyright © Games Workshop Limited 2009. Space Hulk, GW, Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Citadel y el logotipo Citadel, 'Eavy Metal, el símbolo del águila bicéfala imperial, Marine Espacial, Tiránido, Warhammer, 40K, Warhammer 40,000 y el logotipo de Warhammer 40,000, White Dwarf y todas las marcas asociadas, logotipos, nombres, lugares, personajes, criaturas, razas y las insignias de las razas, ilustraciones e imágenes del universo de Warhammer 40,000 son ®, marcas comerciales y/o © Games Workshop Ltd 2000-2009, registradas de varias formas en el Reino Unido y otros países del mundo. Todos los derechos reservados.

British Cataloguing-in-Publication Data. Una copia de este libro está en la British Library. Las imágenes sólo tienen valor ilustrativo.

Ciertos productos Citadel pueden resultar peligrosos si no se utilizan correctamente y Games Workshop no recomienda su uso a menores de 16 años. Sin la supervisión de un adulto sea cual sea tu edad, ten mucho cuidado siempre que utilices pegamentos, herramientas afiladas y sprays, y sigue las instrucciones de uso que figuran en su embalaje.

www.games-workshop.com

UK
Games Workshop,
Willow Rd,
Lenton,
Nottingham NG7 2WS

España
Games Workshop,
C/ Samontà, 25
08970 Sant Joan D'Espí
(Barcelona)

SPACE HULK

Space Hulk es un juego sobre batallas desesperadas entre los Marines Espaciales del Imperio y los terroríficos alienígenas Genestealers. La acción se desarrolla en naves interestelares centenarias conocidas como pecios espaciales. Sólo uno de los bandos podrá sobrevivir a este mortal enfrentamiento alzándose con la victoria.

En Space Hulk uno de los jugadores asume el papel de los sobrehumanos Marines Espaciales del Imperio, mientras que el otro dirige a los alienígenas Genestealers. Estas dos facciones se enfrentan en los laberínticos pasillos y las salas de una gigantesca nave a la deriva. Cada bando tiene sus propias pretensiones y objetivos, y está decidido a conseguirlos aplastando a su enemigo en el proceso.

Los Marines Espaciales del Imperio son los guerreros más poderosos, los defensores de la humanidad y los guardianes del Imperio. Los Marines Espaciales del juego Space Hulk llevan las poderosas armaduras de Exterminador y están equipados con un poder de fuego alucinante. Los Marines Espaciales son los únicos con el valor y la determinación suficientes para adentrarse en los pecios espaciales, abandonados al horror de la infestación de los Genestealers que los pueblan.

Los Marines Espaciales se enfrentan al horror de los temibles y repulsivos Genestealers. Estas criaturas alienígenas provienen de lo más profundo del espacio con un único propósito: la destrucción. Son bestias salvajes con múltiples extremidades armadas con garras y colmillos capaces de atravesar la armadura más gruesa fácilmente. Son increíblemente fuertes y rápidos, organismos supremos adaptados para la matanza; los Genestealers son virtualmente imparables.

Space Hulk es un juego en sí mismo basado en las mortales batallas libradas entre los Marines Espaciales del Imperio y los Genestealers. La caja contiene todo lo que necesitas para jugar. Aprenderse el reglamento es muy sencillo pero dominarlo es un poco más complicado, y las distintas misiones disponibles están diseñadas para recrear la acción más rápida y furiosa. Cada misión es distinta a las demás y representa un reto distinto cada vez. De algún modo es como tener doce juegos distintos en una misma caja.



CÓMO JUGAR

El juego de Space Hulk empieza al escoger una de las misiones del Libro de Misiones. Cada misión representa una batalla mortal entre Marines Espaciales y Genestealers. El Libro de Misiones explica las condiciones de victoria de cada bando, la disposición del tablero, donde desplegar las miniaturas iniciales y cualquier regla especial de la misión.

El juego avanza alternando turnos entre los jugadores, en los que mueven y combaten con las tropas a su disposición. El jugador Marine Espacial cuenta con una cantidad de tiempo limitada para completar su turno, y debe realizar sus movimientos con la mayor celeridad posible para evitar quedarse sin tiempo. La extraordinaria velocidad natural de los Genestealers le dan al jugador Genestealer tanto tiempo como necesite para completar su turno.

Las tropas de los Marines Espaciales están representadas por las miniaturas rojas de Marines Espaciales, mientras que el jugador Genestealer utilizará las miniaturas azules de Genestealers y los marcadores de cartón de los blips. Los blips representan los "contactos" en los escáneres de los Marines Espaciales y señalan que hay presencia hostil de Genestealers en la zona. La cantidad exacta de criaturas sólo la conoceremos al revelar el blip.

Los marcadores de blips aparecerán desde las zonas del tablero designadas como puntos de entrada de Genestealers. Estos puntos son el único lugar desde donde el jugador Genestealer podrá hacer entrar los blips al tablero. El jugador Marine Espacial no tendrá porqué preocuparse por sus refuerzos, ¡ya que no los va a tener!

El jugador Genestealer moverá los blips tan rápido como pueda hacia los Marines Espaciales, manteniéndolos boca abajo para ocultar su potencia real hasta el último minuto. Los blips sólo serán revelados cuando puedan ser vistos por un Exterminador, momento en el que cambiaremos la ficha por el número adecuado de miniaturas de Genestealers.

Los Marines Espaciales juegan un juego táctico de mover y disparar, intentando evitar el cuerpo a cuerpo tanto como les sea posible: ni siquiera la poderosa armadura de Exterminador es rival para las afiladas garras y colmillos de un Genestealer. Por otra parte, los Genestealers son vulnerables a la tormenta de fuego que los poderosos bólteres de asalto de los Marines Espaciales pueden desplegar a larga distancia. Mientras tanto, el jugador Genestealer utilizará su superioridad numérica y su velocidad para alcanzar a los Marines Espaciales y destrozarlos con uñas y dientes.

La partida termina en el momento en el que uno de los bandos alcanza el objetivo de su misión. Space Hulk es un juego muy rápido, así que tal vez quieras cambiar de bando y volver a jugar la misión para ver si eres capaz de hacerlo mejor que tu contrincante desde su posición.

CONTENIDOS DE LA CAJA

MINIATURAS

12 Exterminadores Marines Espaciales:

- Sargento con espada de energía
- Sargento con martillo trueno
- 6 Marines Espaciales con bólteres de asalto
- Marine Espacial con lanzallamas pesado
- Marine Espacial con cañón de asalto
- Marine Espacial con cuchillas relámpago
- Bibliotecario con hacha de energía

22 Genestealers

- 1 Líder de la progenie
- 1 Marine Espacial muerto
- 1 Artefacto
- 1 C.A.T.

LIBROS

Reglamento de Space Hulk
Libro de Misiones de Space Hulk

MARCADORES

22 Blips:

- 9 x 'un Genestealer'
- 4 x 'dos Genestealers'
- 9 x 'tres Genestealers'

21 x Puntos de entrada de Genestealers

10 x Fuego de alerta/Encasquillamiento

10 x En guardia

6 x Puntos de mando

12 x Escaleras arriba / abajo

6 x Marcadores de lanzallamas

5 x Generadores de campo de fuerza

10 x Áreas de control Marines Espaciales

1 x Barrera de fuerza

1 x Munición del cañón de asalto

1 x Puntos Psi

SECCIONES DEL TABLERO

- 24 Pasillos
- 10 Habitaciones
- 8 Cruces
- 8 Cruces en T
- 6 Esquinas
- 4 Pasillos cerrados
- 4 Secciones cerradas
- 1 Cruce espiral
- 2 Cápsulas de escape

PUERTAS

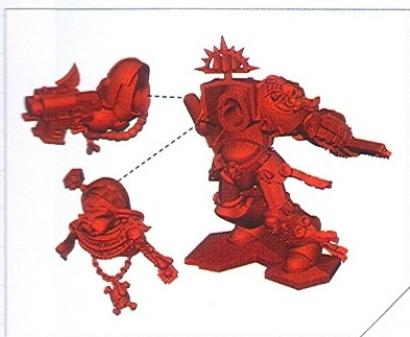
- 20 Puertas
- 20 Peanas de plástico

OTROS

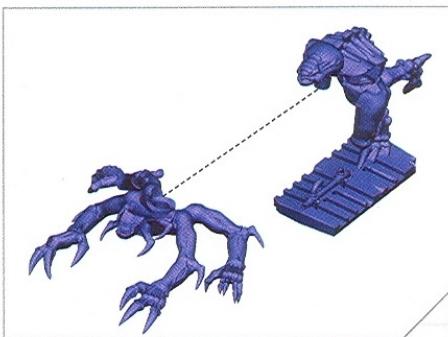
- 5 Dados
- 1 Pantalla de estado de misión
- 1 Reloj de arena

LAS MINIATURAS

Las miniaturas consisten en distintos componentes que encajan entre ellos. Elige la miniatura que vayas a montar y retira con cuidado los componentes de la matriz. Las miniaturas soportarán mejor los avatares de la batalla si pegas las piezas con pegamento de plástico, y se verán muchísimo más atractivas si las pintas con las pinturas acrílicas de la gama Citadel.



Encaja las miniaturas y disponte a jugar.



Puedes pegar las piezas si lo prefieres.



Fíjate en las imágenes de los costados de la caja y la contraportada del Libro de Misiones para tener referencias de cómo montar las miniaturas.



ENCARAMIENTO

Las miniaturas se colocan en las casillas del tablero para señalar su localización. Las miniaturas deberán encararse a uno de los lados de la casilla en la que están (no pueden encararse en diagonal).



Encaramiento correcto: La cabeza de la miniatura señala a un costado de la casilla. Está encarada en esta dirección.

El encaramiento de las miniaturas se señala por la posición de la cabeza, la dirección en la que mira la miniatura es la de su encaramiento. Si el encaramiento de una miniatura resulta confuso en algún momento, aclárale a tu contrincante la dirección en la que mira la miniatura.



Encaramiento erróneo: La cabeza de la miniatura señala la esquina de la casilla. Las miniaturas no pueden encararse en diagonal.

OTRAS PIEZAS DEL JUEGO

LIBRO DE MISIONES

Space Hulk se juega disputando misiones. Antes de empezar, los jugadores deben escoger una de las misiones del Libro de Misiones. Cada misión muestra cómo disponer el tablero de juego, qué miniaturas usar, y también marca las condiciones de victoria que perseguirá cada uno de los bandos.



EL TABLERO DE JUEGO

Los pasillos, los cruces y las habitaciones de Space Hulk se representan con las secciones de cartón incluidas en el juego. Están diseñadas para encajar entre ellas creando un mapa donde jugar la misión. Cada misión tiene un mapa específico que muestra cómo montar las secciones del tablero.

Para regular el movimiento, el tablero se divide en cuadros, a los que nos referimos como casillas. En cada casilla sólo podrá haber un Genestealer, un Marine Espacial o un marcador de blip. Ten en cuenta que a pesar de que algunas casillas parezcan estropeadas por el combate, esto no tiene ningún efecto en el juego y no impide que las miniaturas entren en ellas.



PUERTAS

Space Hulk incluye una serie de puertas de cartón. Están diseñadas para colocarse en las peanas especiales también incluidas en el juego, y que puedan mantenerse de pie. La ubicación de las puertas en cada misión vendrá marcada en el mapa de la misión.



EL RELOJ

El jugador Marine Espacial tiene una cantidad de tiempo limitada para cumplir su turno, esto representa el ambiente tenso y las decisiones tomadas en segundos que se viven durante el combate en un pecio espacial. El tiempo se marca mediante el reloj de arena incluido en el juego.

LOS DADOS

Los dados (o D6 para abreviar) incluidos en el juego se utilizan para resolver los resultados de los disparos y el combate cuerpo a cuerpo.



1. Pantalla de estado de misión
2. Control de puntos de mando
3. Control de munición del cañón de asalto
4. Control de puntos Psi
5. Punto de entrada Genestealer
6. Marcador de munición del cañón de asalto
7. Marcador de recarga de munición del cañón de asalto
8. Marcador de puntos Psi
9. Marcador de puntos de mando
10. Encasquillamiento
11. Fuego de alerta
12. En guardia
13. Área de control Marines Espaciales
14. Generador de campo de fuerza - Estropado
15. Generador de campo de fuerza - En buen estado
16. Marcador de Barrera de fuerza
17. Escaleras abajo
18. Escaleras arriba
19. Lanzallamas
20. Blip – Boca abajo
21. Blips – Revelados



BLIPS

Los Marines Espaciales desconocen el tamaño de las fuerzas Genestealer, y esto se representa mediante los marcadores de blip boca abajo (simplemente, blips). Los blips boca abajo pueden ser de 1, 2 o 3 Genestealers. El jugador Marine Espacial no podrá ver el valor de los blips, permitiendo que el jugador Genestealer reúna y disponga de sus tropas con un cierto grado de secretismo hasta el momento de revelarlas durante el transcurso del juego.

MARCADORES

El juego incluye gran cantidad de marcadores distintos. Se utilizan para señalar la munición que le queda a un Marine Espacial, o si su arma se ha encasquillado y demás.

PANTALLA DE ESTADO DE MISIÓN

Space Hulk incluye una pantalla de estado de misión que se utiliza para controlar el estado de ciertos datos durante la partida. Por ejemplo, es importante llevar la cuenta de los puntos de mando utilizados por los Marines Espaciales, la munición utilizada por el cañón de asalto, o los puntos Psi utilizados por el Bibliotecario de los Marines Espaciales. La pantalla de estado de misión cuenta con marcadores y barras de control para seguir toda esta información durante el juego.

SPACE HULK: REGLAS

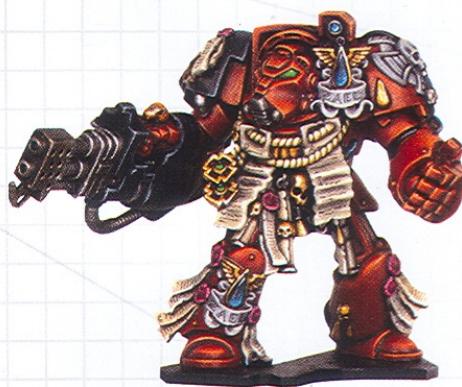
Una vez tengas listo el tablero y hayas desplegado las miniaturas como describe el Libro de Misiones, ya estarás listo para empezar a jugar. Las partidas de Space Hulk se desarrollan a lo largo de varios turnos, primero el del jugador Marine Espacial y después el del Genestealer. Estos turnos se dividen en una serie de fases que facilitan el juego.

Durante tu turno podrás mover y combatir con todas las miniaturas a tu mando. La secuencia de juego a continuación resume las acciones posibles en cada turno, y el orden en que tales actividades deben llevarse a cabo.

Al principio de cada turno, los jugadores reciben ayudas adicionales. El jugador Marine Espacial obtiene puntos de mando, que permiten que sus Marines Espaciales puedan realizar acciones adicionales durante el juego, mientras que los Genestealers pueden poner en juego más blips y más miniaturas.

Lo siguiente que harán los jugadores es mover y combatir con sus miniaturas. El Genestealer puede tomarse todo el tiempo que necesite para jugar su turno, mientras que el Marine Espacial deberá resolver sus acciones en un tiempo limitado, representando la dificultad de combatir contra unas criaturas tan veloces como los Genestealers.

Después de que los jugadores hayan completado sus turnos se sucede la fase del estado de la misión, en la que se ordena el tablero retirando los marcadores que ya no son necesarios.



TURNO DEL MARINE ESPACIAL

Fase de mando del Marine Espacial

Lo primero que tiene que hacer el jugador Marine Espacial es ver los puntos de mando que tendrá durante el turno, como explicaremos más adelante. Una vez hecho esto, el jugador Genestealer pone a correr el tiempo.

Fase de acción del Marine Espacial

Seguidamente, el Marine Espacial podrá empezar a mover, disparar y completar cualquier otra acción con todos los Marines Espaciales a su mando. Cuando se acabe el tiempo, la fase de acción del Marine Espacial se da por terminada.

TURNO DEL GENESTEALER

Fase de refuerzos

Al principio de su turno, el jugador Genestealer toma el número de blips de refuerzo que le corresponden, y los sitúa junto a los puntos de entrada del tablero, como explicaremos más tarde.

Fase de acción del Genestealer

El jugador Genestealer realiza sus acciones con los blips y/o los Genestealers que tiene en juego.

FASE DEL ESTADO DE LA MISIÓN

Al término de la fase de acción del jugador Genestealer, termina el turno y se anota todo lo relevante durante esta fase del estado de la misión.

FASE DE MANDO

Antes de empezar a jugar coloca los seis marcadores de puntos de mando en una taza u otro recipiente opaco. Durante la fase de mando del Marine Espacial, este cogerá al azar uno de los marcadores del recipiente para ver cuantos puntos de mando tendrá disponibles durante el turno. Tras examinar el marcador en secreto, lo colocará boca abajo en el espacio del "0" de la barra de control de puntos de mando, sin que el jugador Genestealer vea el valor del marcador.

Sargentos Marines Espaciales

Los Sargentos Marines Espaciales son veteranos en cientos de batallas, y están entrenados para dar órdenes que serán obedecidas sin rechistar. Para representar esto, mientras haya un Sargento Marine Espacial sobre el tablero, el jugador Marine Espacial podrá decidir devolver el marcador de mando que acabe de coger de vuelta al recipiente, mezclarlos de nuevo y coger un marcador nuevo. Deberá utilizar el marcador nuevo, incluso si el valor de puntos de mando es inferior que el que cogió anteriormente.

Uso de los Puntos de Mando

El jugador Marine Espacial podrá usar los puntos de mando tanto durante su turno como durante el del Genestealer, con el fin de otorgar acciones adicionales a sus miniaturas de Marines Espaciales. El funcionamiento de este proceso se explica en la sección del reglamento correspondiente más adelante.

Llevar la cuenta de los Puntos de Mando

El marcador de puntos de mando se coloca boca abajo en el espacio del "0" en la barra de control de puntos de mando de la pantalla de estado de misión. Es responsabilidad del

jugador Genestealer ir avanzando el marcador a medida que el Marine Espacial vaya consumiendo sus puntos de mando.

El marcador de puntos de mando se revelará durante la fase de estado de la misión. No está permitido que el jugador Marine Espacial utilice más puntos de mando que los que indique el número impreso en el marcador. Si utiliza más puntos que los permitidos, entonces perderá automáticamente la partida.

El reloj

El jugador Marine Espacial dispone de un tiempo limitado para completar su fase de acción, controlado mediante el reloj de arena incluido en el juego.

El jugador Genestealer tiene la responsabilidad de poner en marcha el tiempo. Lo hará en el momento en el que jugador Marine Espacial coloque el marcador de puntos de mando en la posición "0" de la barra de control de puntos de mando. ¡Cuando acabe el tiempo, el turno del Marine Espacial terminará inmediatamente!. Se puede completar una acción que el jugador Marine Espacial estuviese realizando en ese momento, y entonces empezará el turno del Genestealer.

La partida de Space Hulk está llegando a su momento álgido. La pantalla de estado de misión muestra que el jugador Marine Espacial ha usado cuatro puntos de mando, que quedan dos disparos en el cañón de asalto antes de que tenga que ser recargado, y que al Bibliotecario todavía le quedan 6 puntos Psi.



FASE DE ACCIÓN

El grueso de las reglas de Space Hulk está enfocado a explicar cómo mover y combatir con las miniaturas en el tablero. Esto sucede durante la fase de Acción de cada jugador. Durante esta fase, cada miniatura bajo el mando del jugador recibe un número de puntos de acción que se utilizarán para llevar a cabo las acciones.

PUNTOS DE ACCIÓN

Durante la fase de acción, toda miniatura o blip dispone de una cantidad de Puntos de Acción (PA) para invertir en sus acciones, como se muestra en la siguiente tabla:

Puntos de acción disponibles

Marine Espacial	4
Genestealer	6
Blip	6

Acciones

Los puntos de acción se utilizan para realizar acciones. Llevar a cabo cada tipo de acción cuesta un número determinado de PA. El esquema que sigue detalla las acciones posibles junto a sus costes en PA, que se explican en más detalle en la sección de reglas a continuación. Los distintos tipos de acciones disponibles pueden ser mover, abrir o cerrar puertas, disparar o atacar al enemigo cuerpo a cuerpo.

Durante su fase de acción, el jugador activa las miniaturas y blips a su mando una por una. Cuando se activa una miniatura o blip, ésta gastará sus PA para llevar a cabo sus acciones hasta que el



Es la Fase de acción del Marine Espacial. El jugador activa una miniatura de Marine Espacial que se encuentra frente una puerta y tiene disponibles sus 4 PA para realizar sus acciones. El Marine Espacial avanza dos casillas (2 Puntos de acción), abre la puerta (1 Punto de acción) y luego dispara al Genestealer (1 Punto de acción). Ahora el jugador podrá activar otra miniatura, y así hasta que todas las miniaturas de Marines Espaciales hayan actuado o se termine el tiempo. Ya no se podrá volver a activar las miniaturas de Marines Espaciales utilizadas, a no ser que utilicen puntos de mando.

TABLA DE PUNTOS DE ACCIÓN

Marines Espaciales: 4 Puntos de acción
Genestealers y blips: 6 Puntos de acción

Acción	Marine Espacial	Genestealer	Blip
Mover a 1 casilla al frente	1*	1**	1
Mover a 1 casilla detrás	2*	2**	1
Mover a 1 casilla lateral	-	1**	1
Girar 90 grados	1*	1	-
Girar 180 grados	-	1	-
Disparar el bólter de asalto o el cañón de asalto	1	-	-
Situarse en fuego de alerta / en guardia	2	-	-
Desencasquillar el bólter de asalto	1	-	-
Disparar el lanzallamas pesado	2	-	-
Atacar en combate cuerpo a cuerpo	1	1	-
Abrir / cerrar una puerta	1	1	1

* El Marine Espacial puede disparar su bólter de asalto o su cañón de asalto como parte de esta misma acción, sin pagar ningún coste de puntos adicional

** El Genestealer puede girar 90 grados como parte de esta misma acción, sin pagar ningún coste de puntos adicional.

jugador decida que no quiere hacer nada más con ella o los PA se agotan. Las acciones se realizan de una en una, y deben completarse antes de seguir con la siguiente. El turno termina una vez todas las miniaturas y blips que el jugador deseé activar hayan realizado sus acciones. El jugador sólo podrá activar una miniatura o blip a la vez, y una vez ésta haya terminado sus acciones no podrá volver a ser activada de nuevo hasta el próximo turno (excepto mediante el uso de los puntos de mando). El jugador deberá planear su turno de modo que no tenga que saltar de una miniatura a otra activada anteriormente.

PUNTOS DE MANDO

El jugador Marine Espacial recibirá un número de Puntos de mando cada turno. Estos permiten a los Marines Espaciales efectuar acciones adicionales más allá de los 4 PA de los que disponen, e incluso pueden utilizarse para llevar a cabo acciones durante el turno del Genestealer bajo determinadas circunstancias.

Si se usan durante el turno del Marine Espacial, los Puntos de mando funcionan como si fueran Puntos de acción adicionales que pueden usarse para realizar más acciones. Pueden invertirse todos en el mismo Marine Espacial, o distribuirse entre varias miniaturas a elección del jugador. Los Puntos de mando pueden cederse a cualquier miniatura de Marine Espacial en cualquier momento de la Fase de Acción, incluso si esta ya ha sido activada.

El jugador Marine Espacial también puede utilizar sus puntos de mando durante el turno Genestealer para reaccionar a las acciones de su oponente. Pueden usarse en el turno Genestealer para llevar a cabo acciones como disparar un arma, cerrar puertas, etc.



Estamos en la fase de acción Genestealer. El Genestealer utiliza un Punto de acción para avanzar una casilla. El jugador Marine Espacial declara que como respuesta utilizará un Punto de mando para efectuar una acción de disparo. El disparo ocurrirá antes de que el Genestealer lleve a cabo su próxima acción.

Los Puntos de mando sólo pueden gastarse durante el turno Genestealer si una miniatura Marine Espacial puede trazar línea de visión hasta una miniatura Genestealer que haya completado una acción (la línea de

visión se explica en el apartado de Acciones de disparo de la próxima página).

Cada acción completada en línea de visión permite que un Marine Espacial lleve a cabo una acción (que puede ser una acción con un coste de 2 Puntos de acción / mando). La acción del Marine Espacial ocurre inmediatamente, antes de que el Genestealer inicie su siguiente acción.

ACCIONES DE MOVIMIENTO Y GIRO

Los Genestealers, Marines Espaciales y los blips pueden llevar a cabo acciones de "movimiento" o de "giro". Las acciones de movimiento permiten que una miniatura o blip se desplace una casilla, y las acciones de giro permiten que una miniatura cambie su encaramiento. El coste en PA de cada una de estas acciones dependerá de su dificultad, tal como se explica a continuación.

Movimiento: Mover una casilla adelante o en diagonal adelante tiene un coste de 1 PA, y mover una casilla atrás o en diagonal atrás tiene un coste de 2 PA. Los blips son la excepción a esta regla, y pueden mover una casilla en cualquier dirección por un coste de 1 PA (veremos las reglas de blips más adelante). Los Marines Espaciales no pueden moverse a los lados, tendrán que girarse antes de mover a esa casilla. Los Genestealers pueden moverse lateralmente por un coste de 1 PA.

Ninguna miniatura ni blip podrá mover por encima de otra miniatura o blip, o a través de una puerta cerrada. Ninguna miniatura podrá moverse en diagonal entre dos casillas ocupadas por una pared u otra miniatura, como muestra este ejemplo.

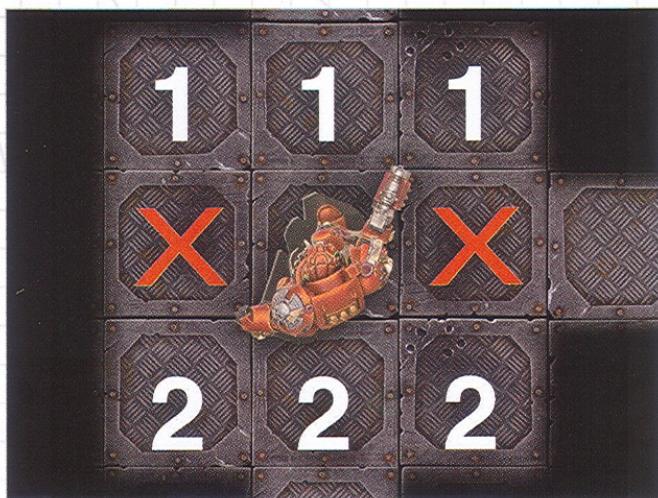


El Genestealer no puede mover a las casillas marcadas con una X, ya que tendría que moverse entre el Marine Espacial y la pared.

Giro: Los Genestealers pueden girar 90° a derecha e izquierda como parte de su acción de movimiento. El giro se efectúa antes o después del movimiento (un giro cada vez), y no tiene ningún coste adicional ni se considera una acción distinta. Cualquier otro giro adicional se considera una acción independiente. Los Marines espaciales pueden girar 90° a izquierda o derecha por un coste de 1 PA. Los Genestealers pueden girar 90° o 180° por 1 PA.



Este diagrama detalla el coste en Puntos de acción que tiene para el Genestealer moverse a una casilla adyacente.



Este diagrama detalla el coste en Puntos de acción que tiene para el Marine Espacial moverse a una casilla adyacente. Ten en cuenta que el Marine Espacial no puede moverse lateralmente.

Salir del mapa

En algunas misiones, las miniaturas tendrán que abandonar el tablero por un punto de salida mostrado en el mapa de despliegue. Para abandonar el mapa, la miniatura deberá "entrar" en una casilla imaginaria fuera del mapa a través del punto de salida. Una miniatura que abandone el mapa está fuera del juego y no podrá volver a entrar.

Puertas

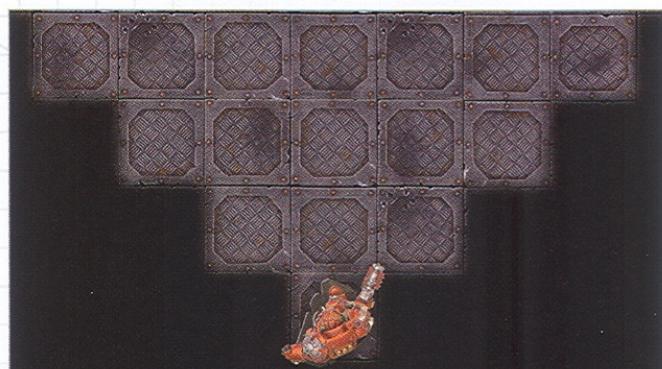
Los pasillos y habitaciones de un pecio espacial suelen encontrarse divididas por puertas blindadas. Cuando están cerradas bloquean tanto el movimiento como la línea de visión, pero una vez abiertas no tienen ningún efecto durante el juego. Las puertas están cerradas al principio del juego. Para que una miniatura pueda abrir o cerrar una puerta debe estar en una casilla adyacente a la puerta, y que ésta se encuentre en una de sus tres casillas frontales. El coste de abrir o cerrar una puerta es 1 PA.

ACCIONES DE DISPARO

Los Marines Espaciales están armados con bólteres de asalto y demás armamento pesado de gran poder. Pueden disparar contra los Genestealers y contra las puertas mediante las acciones de disparo. El coste de las acciones de disparo puede variar dependiendo del tipo de arma utilizada: disparar un bólter de asalto o un cañón de asalto tiene un coste de 1 PA, y disparar un lanzallamas pesado 2 PA. Los Genestealers no tienen armamento a distancia, así que deben centrarse en el cuerpo a cuerpo para eliminar a sus enemigos.

Línea de visión

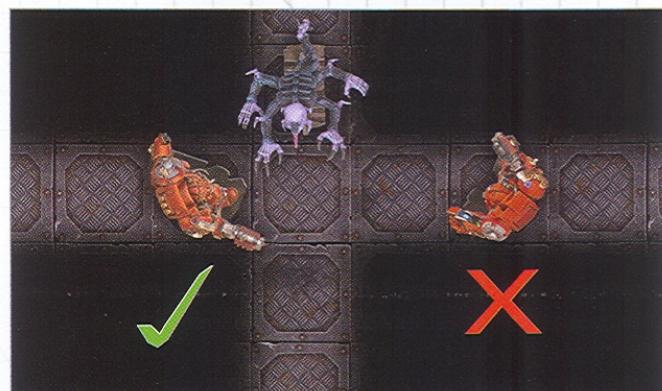
Para poder dispararle a algo, el Marine Espacial debe poder trazar una línea de visión para verlo. El Marine Espacial puede ver las casillas en su arco frontal, como se muestra en el diagrama inferior. No hay límite de distancia en cuanto a la visión de las miniaturas, siempre que no haya nada en medio. Si hay cualquier miniatura, pared o puerta en cualquier casilla entre el Marine Espacial y su objetivo, entonces no podrá trazar línea de visión hasta él.



Este diagrama muestra las casillas que se consideran el arco frontal de la miniatura. Como ves, el arco se amplía de tres casillas, a cinco, a siete, etc.

Esquinas

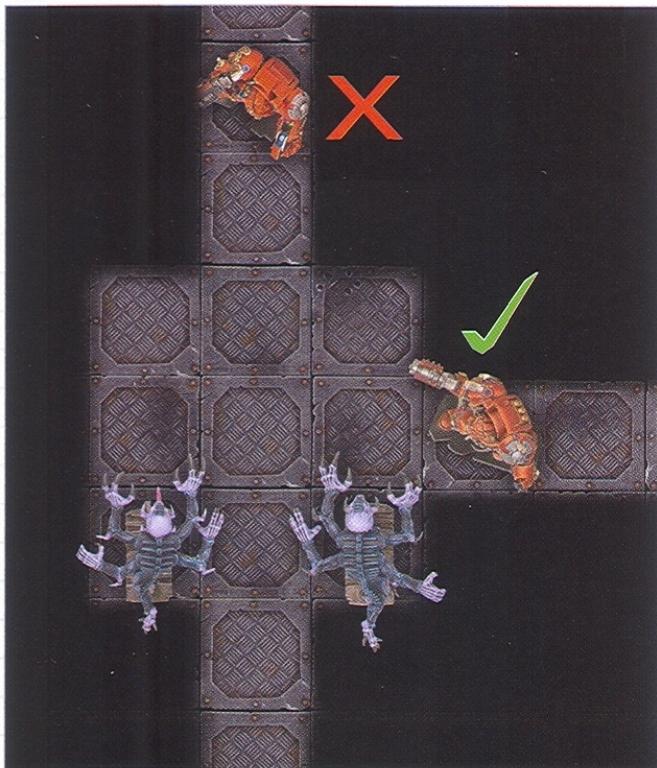
Un Marine Espacial que esté en un pasillo, sólo podrá ver las esquinas si se encuentra junto a ellas.



El Marine Espacial que se encuentra en la esquina puede ver al Genestealer. El Marine Espacial de dentro del pasillo no.

Habitaciones

Al acercarse a una habitación, el Marine Espacial sólo podrá trazar línea de visión en línea recta, como se muestra en el siguiente diagrama. Así pues, no podrá ver las casillas laterales hasta que llegue a la puerta.



El Marine Espacial en la entrada de la habitación puede ver ambos Genestealers. El Marine Espacial del pasillo no puede ver ningún Genestealer, ya que sólo puede ver en línea recta.

Alcance

A veces el disparo puede tener un alcance limitado. Para ver si el objetivo se encuentra dentro del alcance del arma, cuenta el número de casillas entre el Marine Espacial y el objetivo, contando la casilla en la que se encuentra el objetivo pero no la del Marine Espacial.

Destruir el objetivo

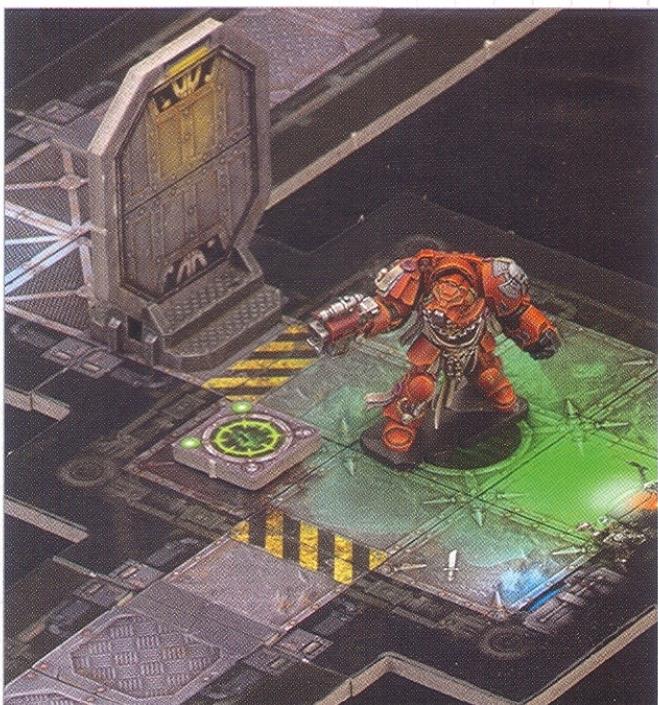
Cuando un Marine Espacial efectúa una acción de disparo, tirará uno o más dados, y si el resultado es lo bastante alto destruirá al objetivo. Por ejemplo, un Marine Espacial que dispare un bólter de asalto tirará dos dados y destruirá su objetivo si obtiene un 6 o más.

Los Marines Espaciales pueden equiparse con distintos tipos de armamento a distancia, como los bólteres de asalto, los cañones de asalto y los lanzallamas pesados. Las reglas sobre estas armas y los resultados que necesitan para destruir los objetivos se encuentran en la sección de Arsenal de este reglamento (en las páginas 19 a 22).

FUEGO DE ALERTA

Un Marine Espacial equipado con un bólter de asalto o un cañón de asalto puede invertir 2 PA para situarse en fuego de alerta, y se mantendrá en este estado hasta el final del turno. El lanzallamas pesado no podrá situarse en fuego de alerta.

Cuando un Marine Espacial se encuentra en fuego de alerta está atento al movimiento, lo que le permite disparar durante el turno del Genestealer. Coloca un marcador de fuego de alerta junto a la miniatura del Marine Espacial para señalarlo.



El jugador Marine Espacial invierte 2 PA para situar al Marine Espacial en fuego de alerta. Colocará un marcador de fuego de alerta junto a la miniatura para señalar su estado.

Si el Marine Espacial recibe un ataque cuerpo a cuerpo o activa cualquier otro tipo de acción (que no sea desencasquillar su arma), inmediatamente perderá el estado de fuego de alerta. Los marcadores de fuego de alerta se retiran durante la fase del estado de la misión, si no se han perdido anteriormente por cualquier motivo. Un Marine Espacial equipado con un bólter de asalto encasquillará su arma si obtiene un doble en los dados (como se detalla en la entrada del bólter de asalto en la sección de Arsenal, más adelante).

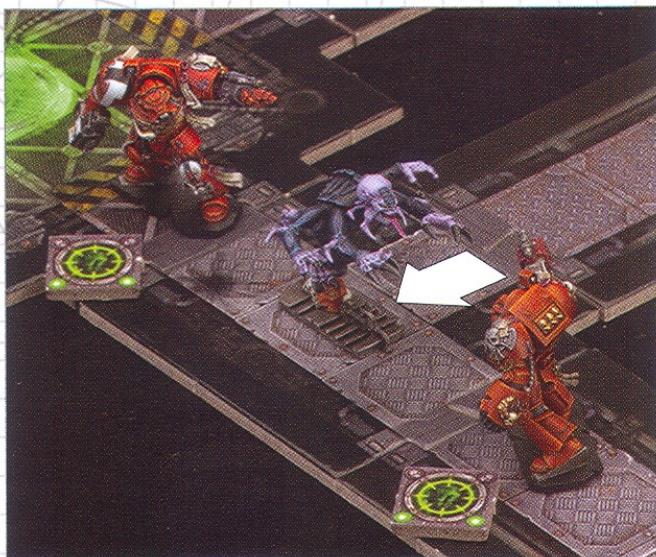
Disparar en fuego de alerta

Un Marine Espacial en fuego de alerta equipado con bólter de asalto o cañón de asalto podrá efectuar acciones de disparo durante el turno Genestealer sin invertir el coste en PAs.

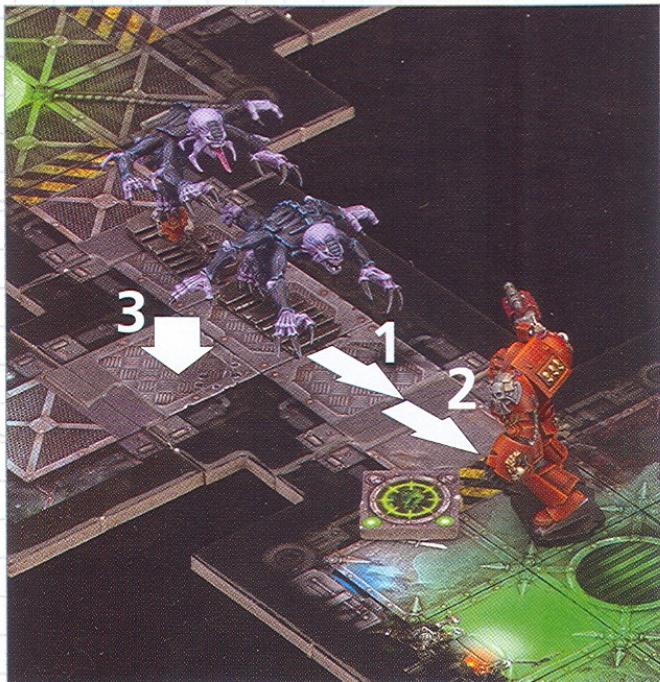
Deberá llevar a cabo una acción de disparo cada vez que un Genestealer efectúe una acción en su línea de visión a un alcance de 12 casillas. El disparo de fuego de alerta se resuelve después de que el Genestealer haya completado su acción, así que si la acción le lleva fuera de su línea de visión o más allá de su alcance, el Marine Espacial no podrá disparar.

Fuegos de alerta superpuestos

Puede darse el caso en el que un Genestealer efectúe una acción en el arco de fuego de más de un Marine Espacial en estado de fuego de alerta a la vez. Si esto ocurre, todos los Marines Espaciales deberán efectuar su acción de disparo sobre el Genestealer, y debes tirar los dados en todos los casos, ¡incluso si el Genestealer ya ha caído por el disparo de otro Marine Espacial!



El Genestealer avanza una casilla, girando 90 grados a la izquierda como parte de la misma acción. Esto activa un disparo de fuego de alerta de los dos Marines Espaciales, que se ven obligados a disparar.



En la fase de acción Genestealer, el primer Genestealer utiliza una acción de movimiento para acercarse una casilla hacia el Marine Espacial (1). El Marine Espacial dispara y falla. El Genestealer utiliza otro punto de acción para avanzar una segunda casilla (2), y el Marine Espacial dispara de nuevo. Esta vez mata al Genestealer. El segundo Genestealer se mueve en diagonal adelante hacia el pasillo lateral (3). El Marine Espacial no puede ver esta casilla por lo que no podrá disparar con su fuego de alerta.

ACCIONES DE CUERPO A CUERPO

Los Genestealers, al no llevar armamento a distancia, dependen de sus garras para poder destruir a su enemigo, y los Marines Espaciales más desesperados intentarán golpear al Genestealer con sus puños de combate. Se hace mediante acciones de cuerpo a cuerpo.

Efectuar una acción cuerpo a cuerpo

Una miniatura podrá efectuar una acción cuerpo a cuerpo para atacar a un objetivo que se encuentre en su casilla frontal. Una vez la miniatura está en la posición correcta, el coste de atacar cuerpo a cuerpo es de 1 PA.

Resolver el cuerpo a cuerpo

Durante un asalto cuerpo a cuerpo, ambos jugadores tirarán un número determinado de dados y compararán sus resultados. Los Genestealers tiran tres dados en cuerpo a cuerpo, y los Marines Espaciales sólo uno. Compara el resultado individual más alto de cada bando, y el que haya obtenido un mayor resultado gana. Si los resultados son un empate, no gana nadie y ninguno de los participantes sufre ningún daño.

Bono del Sargento Marine Espacial

Los Sargentos son veteranos de gran experiencia. Para representarlo, añaden un +1 al resultado de sus dados en combates cuerpo a cuerpo contra su casilla frontal.



Las miniaturas sólo pueden atacar a la casilla directamente en frente de ellas. En este ejemplo, el Genestealer únicamente podrá atacar a la casilla señalada con la marca verde, y no a aquellas con cruces rojas.

Efectos del cuerpo a cuerpo

Si el atacante gana el asalto, el defensor muere y se retira del juego. Si gana el defensor y está encarado de frente con el atacante, el atacante muere y se retira del juego. Si el defensor gana o empata sin estar encarado con su atacante (lo que ocurre habitualmente con estos Genestealers tan astutos), se girará automáticamente para encararse con él.



El Genestealer invierte un PA para atacar al Marine Espacial. El jugador Genestealer tira tres dados por su miniatura y se queda con el dado de mayor valor. Obtiene un 2, un 4 y un 5, así que su resultado es un 5.

El Marine Espacial tira un solo dado y saca un 4. El Genestealer gana el combate y el Marine Espacial muere.



El Genestealer avanza una casilla por 1 PA, entonces ataca al Marine Espacial por el costado por otro PA. Si gana el Marine Espacial no destruirá al Genestealer, pero podrá girarse para encararlo.

EN GUARDIA

El Marine Espacial puede invertir 2 PA para situarse en guardia. Un Marine Espacial en guardia está atento para combatir cuerpo a cuerpo, lo que le puede dar una ventaja decisiva si resulta atacado por un Genestealer. Coloca un marcador de en guardia junto al Marine Espacial para indicar su estado. Si realiza cualquier otra acción perderá el marcador de en guardia. Un Marine Espacial puede tener o un marcador de en guardia o uno de fuego de alerta, no los dos a la vez.

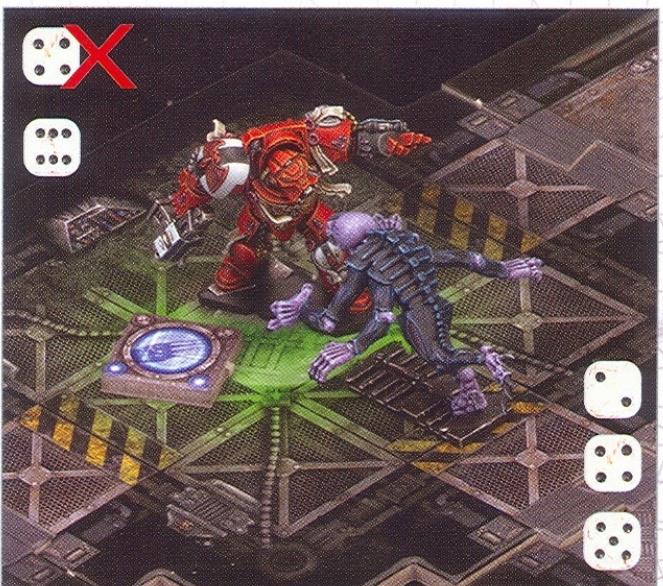
Un Marine Espacial en guardia puede repetir su tirada durante el combate cuerpo a cuerpo. El Marine Espacial puede esperar a ver la tirada del Genestealer antes de declarar si repite su tirada.

Únicamente podrá repetir un solo dado, y el resultado de la nueva tirada será el definitivo incluso si es inferior al anterior.

El Marine Espacial estará en guardia hasta el final del turno, incluso si resulta atacado por un Genestealer. El marcador se retirará al final del turno durante la fase del estado de la misión.

Atacar cuerpo a cuerpo a una puerta

Cualquier miniatura puede atacar cuerpo a cuerpo a una puerta, del mismo modo que ataca a otra miniatura. ¡Por razones obvias la puerta no tirará dados para responder al ataque! El atacante debe obtener un 6 en alguno de sus dados para destruir la puerta.



El Genestealer invierte un punto de acción para atacar cuerpo a cuerpo al Marine Espacial. Obtiene un 2, un 4 y un 5, así que su resultado es un 5.

El Marine Espacial obtiene un 4, pero como está en guardia puede repetir su tirada. Lo hace y obtiene un 6, con lo que gana el combate. El Genestealer muere y el Marine Espacial sigue estando en guardia.

FASE DE REFUERZOS

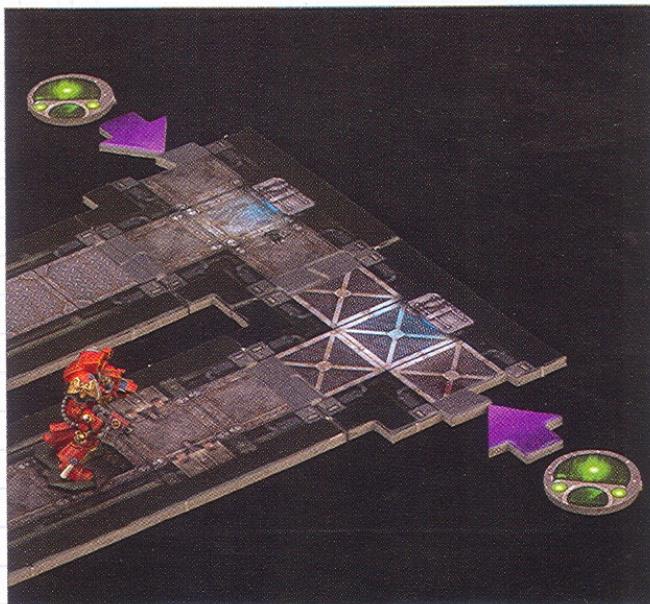
Las misiones especifican con cuantos blips empieza el juego el jugador Genestealer, y cuantos recibe cada turno a modo de refuerzos. Permanecerán ocultos y sólo el jugador Genestealer sabrá cuantas miniaturas de Genestealers representan.

Al principio de la partida, baraja todos los marcadores de blips y colócalos en una pila boca abajo. El jugador Genestealer no podrá ver los blips de la pila, pero es libre de mirar el valor de los blips que ha cogido o de los que están en juego en cualquier momento. El jugador Marine Espacial no podrá saber el valor de los blips hasta que sean revelados.

Se van cogiendo los blips iniciales y los de refuerzo en cada momento (los iniciales al principio de la partida y los de refuerzo en la fase de refuerzos). Después de coger la cantidad correspondiente, el jugador Genestealer podrá examinarlos y colocarlos en las zonas de entrada de Genestealers marcadas en el mapa de la misión a su discreción. Cuando se acaben los blips de la pila, coge los que ya se han utilizado, barájalo y haz una nueva pila de blips boca abajo. Los blips se van cogiendo desde arriba de la pila, de forma normal.

COLOCAR LOS BLIPS

Los blips deben colocarse boca abajo fuera del mapa junto a un punto de entrada (el jugador Genestealer puede ver el valor del blip antes de colocarlo). Mientras se encuentren allí no se considera que estén en el tablero y por lo tanto no pueden participar en el juego. Para entrar en juego, el blip se mueve a la primera casilla del tablero junto al punto de entrada mediante el gasto normal



El jugador Genestealer toma dos blips de refuerzo y los coloca junto a dos de sus puntos de entrada. El blip en la entrada de abajo se verá forzado a acechar durante un turno, ya que hay un Marine Espacial a seis casillas del punto de entrada.

de 1 PA para mover una casilla. Desde este momento ya forman parte del juego y pueden mover y luchar de forma normal como se describe a continuación.

Acechar

Los blips no tienen por qué entrar en juego inmediatamente. Pueden limitarse a acechar en un punto de entrada, por lo general esperando a reunir un mayor número de efectivos antes de entrar. Deja el blip fuera del tablero junto al punto de entrada. Sólo puedes tener hasta tres blips acechando en cada área de entrada.

Si hay un Marine Espacial a seis casillas o menos de un punto de entrada al principio del turno Genestealer, entonces los blips que se encuentren en ese lugar están obligados a acechar el resto de su turno. Podrán entrar en el tablero a partir del siguiente turno si el jugador Genestealer así lo quiere.

MOVIMIENTO DE LOS BLIPS

Los blips reciben 6 PA por turno. Los blips no tienen encaramiento, por lo que pueden mover una casilla en cualquier dirección por un coste de 1 PA. Los blips sólo pueden realizar dos tipos de acción: moverse, y abrir / cerrar puertas, por el coste normal del 1 PA; no pueden ni atacar ni emprender ningún otro tipo de acción.

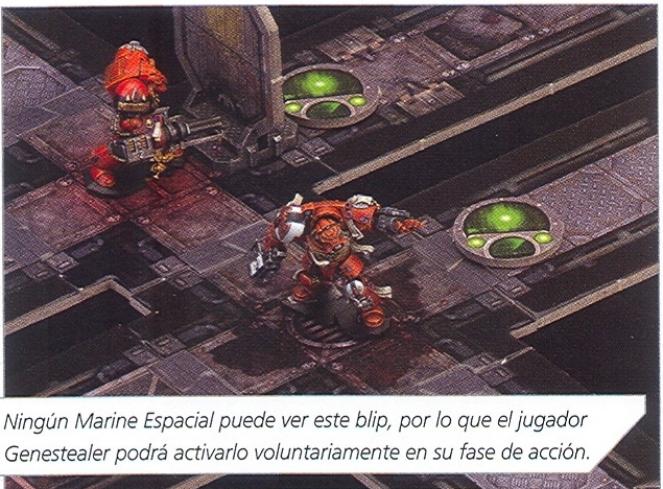
Los blips no pueden moverse entrando en la línea de visión de un Marine Espacial. Si esto ocurre accidentalmente, entonces se devuelve el blip a la última casilla por la que pasó antes de entrar en la línea de visión y no podrá hacer nada más por lo que queda del turno. Los blips tampoco pueden colocarse adyacentes a un Marine Espacial, incluso si éste está encarado en otra dirección y no puede trazar línea de visión hacia el blip.

REVELAR BLIPS

Los blips pueden revelarse de dos maneras: voluntaria o involuntariamente. En cualquier caso el blip se gira para mostrar el número de miniaturas Genestealer que han de colocarse, y entonces se descarta cara arriba a un lado del tablero.

Revelar voluntariamente

El jugador Genestealer puede revelar los blips y convertirlos en Genestealers mostrándolo durante su fase de acción. Revela el blip en vez de activarlo, si el blip ha llevado a cabo algún tipo de acción durante esa fase de acción, entonces no podrá ser revelado. El jugador Genestealer puede decidir revelar blips que se encuentren fuera del tablero junto a los puntos de entrada.



Revelar involuntariamente

Si en cualquier momento de su turno, un Marine Espacial logra trazar línea de visión con un blip (ver acciones de disparo) éste se revelará inmediatamente. Si esto sucede durante el turno del Genestealer, los Genestealers revelados podrán actuar siempre que el blip no haya llevado a cabo ninguna acción este turno.

Recuerda que los blips no pueden entrar en la línea de visión de los Marines Espaciales; no obstante, el jugador Genestealer podría mover una miniatura o abrir una puerta que bloquease la línea de visión de un Marine Espacial, permitiendo que este viese un blip. Este sería revelado involuntariamente.



Colocar los Genestealers revelados

Al revelar un blip, se colocará un Genestealer en la casilla que ocupaba el blip. Los Genestealers adicionales se colocarán en las casillas vacías adyacentes a la primera. Si el blip estaba junto a un punto de entrada, las miniaturas se colocarán en el mismo lugar y entrarán en juego como lo hacen los blips.

En el caso de blips revelados voluntariamente, el jugador Genestealer coloca las miniaturas. En el caso de los blips revelados de forma involuntaria, las miniaturas serán colocadas por el jugador Marine Espacial. Independientemente de quien coloque las miniaturas, el jugador Genestealer decidirá el encaramiento de todas ellas.

En el caso de los blips revelados voluntariamente, no se podrán colocar Genestealer en línea de visión de ningún Marine Espacial. Al revelar los blips involuntariamente no existe esta limitación; en este caso, al colocar los Genestealers se considera que estos están llevando a cabo acciones, por lo que los Marines Espaciales deberán disparar si se encuentran en fuego de alerta, o podrán hacer uso de los puntos de mando para realizar acciones.

Si no hay suficientes casillas vacías adyacentes para colocar todos los Genestealers del blip, se descartarán los sobrantes. Los Genestealers descartados no contarán como bajas al respecto de condiciones de victoria de la misión. Ocurre lo mismo si no hay suficientes miniaturas de Genestealer disponibles, el número de miniaturas que vienen en la caja representan el límite de Genestealer que pueden haber en juego a la vez.

Si en el momento de revelarlo todavía no se había activado el blip, los Genestealers que se coloquen podrán activarse de forma normal. Si el blip ya había sido activado, los Genestealers no podrán volverse a activar de nuevo.



El blip revelado muestra que representa dos Genestealers. El primero se colocará en la casilla que ocupaba el blip (1). Dado que se trata de una conversión involuntaria, el jugador Marine Espacial colocará el segundo Genestealer más lejos en el pasillo (2). El jugador Genestealer elegirá el encaramiento en ambos casos.

FASE DEL ESTADO DE LA MISIÓN

La fase del estado de la misión se utiliza para comprobar si cualquiera de los jugadores ha ganado, y para preparar las cosas para el próximo turno. Retiramos los marcadores que ya han cumplido con su función, y dejamos el tablero listo para empezar el siguiente turno.

Lo primero que deberían hacer los jugadores es comprobar las condiciones de victoria de la misión para ver si alguno de ellos ha ganado. El juego terminará como se indique en las reglas de la misión, que por lo general será cuando ocurra determinado evento o se haya conseguido cierto objetivo.

Ten en cuenta que las condiciones de victoria no son siempre las mismas, y es posible que se haya alcanzado una de las condiciones de victoria pero el juego continúe ya que las condiciones de victoria pueden aumentar o verse reducidas.

Después de comprobar las condiciones de victoria, el jugador Marine Espacial revelará el marcador de puntos de mando para demostrar que no ha utilizado más puntos de los que tenía disponibles, y después lo devuelve al contenedor con el resto de marcadores de puntos de mando. Los puntos de mando que no se hayan utilizado se pierden. Por último, los jugadores retirarán los marcadores de fuego de alerta, armas encasquilladas, llamas, etc.

Ahora estáis preparados para empezar un nuevo turno.

ESCALERAS Y OBJETOS

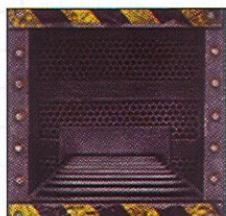
Algunas misiones incluirán escaleras que conduzcan a un nivel distinto dentro del pecio espacial, así como objetos que pueden recogerse y cargar con ellos. Las misiones que utilicen estas reglas lo indicarán en su sección de reglas.

ESCALERAS

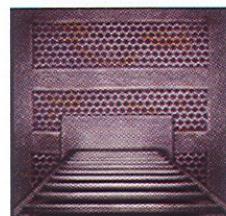
Algunas misiones se desarrollan en dos mapas, el uno encima del otro, comunicados por escaleras. Coloca los marcadores de escaleras arriba y escaleras abajo en las casillas marcadas en cada tablero, tal como se indica en el mapa de la misión.

Se considera que ambas casillas están adyacentes la una con la otra, y una miniatura situada en una puede disparar o atacar cuerpo a cuerpo a la miniatura situada en la otra casilla como si atacase a su casilla frontal adyacente. Los costes para pasar de una casilla a la casilla correspondiente del otro mapa son de 1PA para el Genestealer y 2 PA para el Marine Espacial.

Tira un dado en el momento en que un Marine Espacial entre en la casilla de escaleras abajo (incluso cuando lleve a ella trepando desde la otra casilla de escaleras). Con un resultado de 1 el Marine Espacial se cae abajo. Éste mantendrá su encaramiento, pero perderá los puntos de acción que le quedasen en el momento de caer (no obstante podrá seguir utilizando los puntos de mando de forma normal). Cualquier miniatura que se encontrase en la casilla de abajo será destruida.



Escalera abajo



Escalera arriba

OBJETOS

Hay misiones que requerirán que uno de los bandos lleve un objeto hasta una posición, o se lo lleve con ellos. Se especifica en el libro de Misiones. Los objetos se colocarán en las casillas del mismo modo que el resto de miniaturas.



No se podrá atacar a los objetos, pero si a las miniaturas que los estén transportando. Un objeto que se encuentre solo en una casilla no bloqueará la línea de visión, cualquier Marine Espacial podrá disparar a través de esa casilla como si el objeto no estuviera ahí. Si se cierra una puerta en la casilla en la que se encuentre un objeto, entonces mueve el objeto a una casilla adyacente elegida al azar.

Si una miniatura entra en la casilla en la que se encuentra un objeto, lo recogerá automáticamente y podrá llevarlo consigo en lo sucesivo. Una miniatura que lleve un objeto podrá realizar todo tipo de acciones normalmente sin verse impedida por él. Puede decidir soltar el objeto durante su movimiento, dejándolo en la casilla que acaba de abandonar al moverse. Si las miniaturas son destruidas abandonarán los objetos de forma automática. Los Blips no pueden entrar en las casillas en las que se encuentre un objeto.

Las miniaturas pueden pasar el objeto a otra miniatura que se encuentre en su casilla frontal. Esta acción tiene un coste de 1 PA para la miniatura que entrega el objeto, mientras que la miniatura que lo recoge no tiene que invertir nada para recibirllo.

ARSENAL

Los Marines Espaciales pueden equiparse con una gran variedad de armas, las cuales están descritas en esta sección del libro. No te sientas obligado a saber de memoria las reglas de todas las armas del juego, puedes consultar esta sección en cualquier momento.

BÓLTER DE ASALTO

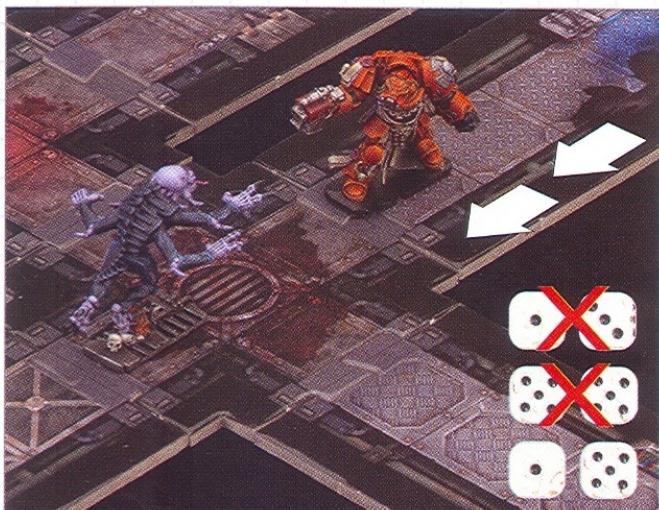
La mayoría de los Marines Espaciales Exterminadores van armados con un bólter de asalto. Esta arma tiene la capacidad de desplegar tal tormenta de proyectiles que es capaz de destrozar a los Genestealers en pedazos y hasta de derribar puertas. Disparar el bólter de asalto tiene un coste de 1PA. Cuando se dispara de este modo no tiene límite de alcance. Tira 2 dados para resolver los efectos del disparo. Si cualquiera de los dos dados obtiene un 6, el objetivo resulta destruido y se retira del juego.

Mover disparando

El Marine Espacial podrá combinar su acción de movimiento o de giro con el disparo del bólter de asalto, pagando únicamente los 1 ó 2 PA correspondientes por el movimiento o el giro, disparando el bólter "gratis" después de que el movimiento o el giro se hayan completado.

Fuego sostenido

Si un Marine Espacial dispara su bólter sobre un objetivo durante su fase de Acción y falla, obtendrá un bono de fuego sostenido si su siguiente acción consiste en volver a disparar al mismo objetivo. El bono de fuego sostenido también beneficiará a un Marine Espacial que dispare en fuego de alerta sobre un mismo objetivo, a partir del segundo dis-



El Marine Espacial invierte un punto de acción para mover una casilla y disparar. Obtiene un 1 y un 3, fallando el tiro. Se mueve al frente de nuevo, disparando por segunda vez. Esta vez obtiene dos 5, pero falla de nuevo ya que no puede aprovechar el bono de Fuego sostenido al haberse movido. Gasta un tercer punto de acción para disparar sin moverse, y saca un 1 y un 5. En este caso si puede aprovechar el bono de Fuego sostenido, con lo que elimina al Genestealer con el 5.

paro. El Marine Espacial que se beneficie del bono de fuego sostenido, impactará a sus objetivos con un resultado de 5 ó 6, no sólo con un 6 como sería lo normal.

El bono de fuego sostenido se perderá en el caso de que el Marine Espacial emprenda otra acción que no sea disparar, si el Marine Espacial mueve disparando, o si cualquier otra miniatura que no sea el objetivo realiza cualquier acción.

Disparar a las puertas

Un Marine Espacia con bólter de asalto puede disparar sobre una puerta del mismo modo que si fuera un Genestealer. Seguirá las mismas reglas que acabamos de exponer, incluido el fuego sostenido. Si la puerta resulta destruida, se retirará del juego. Si se cierra una puerta a 12 casillas de un Marine Espacial en fuego de alerta, dentro de su línea de visión, deberá disparar sobre la puerta.

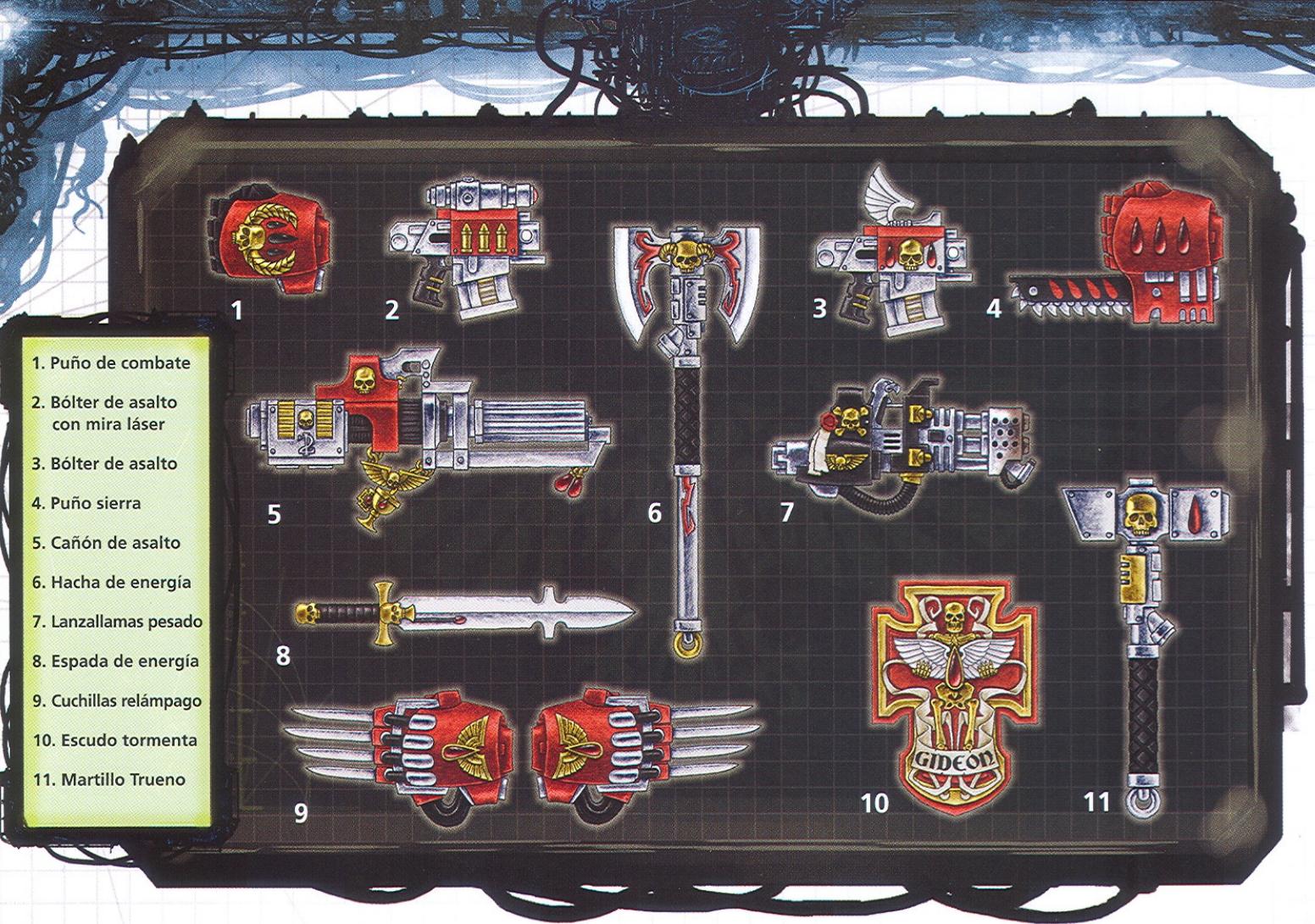
Encasquillamiento

Un Marine Espacial en fuego de alerta está disparando todavía más rápido de lo normal, y en estas ocasiones puede ocurrir que los mecanismos de fuego del bólter de asalto se encasquillen. Para reflejarlo, si el Marine Espacial saca un doble en los dados al dispara en fuego de alerta, su bólter de asalto se habrá encasquillado. Para indicar el caso, gira el marcador de fuego de alerta del lado que marca el encasquillamiento. Si el resultado de la tirada son dos 6 (o dos 5 con el bono de fuego sostenido), el Genestealer será destruido y después se encasquillará el bólter.

Si el arma de un Marine Espacial está encasquillada, éste no podrá disparar de nuevo hasta que la desencasqueille. Desencasquillar un arma tiene un coste de 1 PA. Una vez desencasquillada el arma, gira de nuevo el marcador para indicar que la miniatura sigue en fuego de alerta. Los marcadores de encasquillamiento que no se hayan arreglado, se retirarán del juego al final del turno durante la fase del establecimiento de la misión, junto con el resto de marcadores de fuego de alerta que queden sobre la mesa.

PUÑO DE COMBATE

La armadura del Exterminador incorpora un puño de combate para el cuerpo a cuerpo. Es un guantelete enorme que incorpora un generador de campo energético. Este campo desestabiliza la materia con el contacto, permitiendo que el Exterminador pueda destruir prácticamente todo aquello a lo que golpee. Los efectos de esta terrorífica arma se describen en la sección de reglas del combate cuerpo a cuerpo de este libro, y no requiere ninguna regla especial adicional.



1. Puño de combate
2. Bólter de asalto con mira láser
3. Bólter de asalto
4. Puño sierra
5. Cañón de asalto
6. Hacha de energía
7. Lanzallamas pesado
8. Espada de energía
9. Cuchillas relámpago
10. Escudo tormenta
11. Martillo Trueno

CAÑÓN DE ASALTO

Los cañones de asalto son armas pesadas que suelen utilizar los Marines Espaciales Exterminadores. Sus cañones de rotación de alta velocidad liberan salvajes enormes de proyectiles que pueden eliminar fácilmente cualquier objetivo. El coste de disparar el Cañón de asalto es 1 PA.

Cuando se dispara de este modo no tiene límite de alcance. Tira 3 dados para resolver los efectos del disparo. Si cualquiera de los dados obtiene un 5 o un 6, el objetivo resulta destruido y se retira del juego.

El Marine Espacial podrá combinar su acción de movimiento o de giro con el disparo del cañón de asalto, pagando únicamente los 1 ó 2 PA correspondientes por el movimiento o el giro, disparando el arma "gratis" después de que el movimiento o el giro se hayan completado. También podrá beneficiarse del bono de fuego sostenido del mismo modo que el bólter de asalto. En el caso del cañón de asalto, el bono de fuego sostenido permite eliminar objetivos con un 4, 5 ó 6.

Munición del cañón de asalto

El cañón de asalto tiene munición suficiente para 10 disparos. Se llevará el control de la munición en la pantalla de estado de misión. Al principio del juego, coloca el marcador de munición en la casilla del 10. Cada vez que se dispara el cañón de asalto, contando también el fuego de alerta, el jugador Genestealer deberá desplazar el marcador un espacio en la barra de control de la munición. Una vez se terminen los diez disparos, el cañón de asalto no podrá volver a disparar.

Cañones de asalto y fuego de alerta

El cañón de asalto se podrá colocar en fuego de alerta por un coste de 1 PA, permitiéndole disparar sobre cualquier objetivo legal mientras le quede munición. El cañón de asalto no puede encasillarse, ya que está diseñado para el fuego rápido.

Recargar el cañón de asalto

La munición del cañón de asalto se acumula en cargadores que se encajan en la parte posterior del arma. El Marine Espacial equipado con el cañón de asalto lleva una caja de munición de repuesto, y puede recargar por un coste de 4 PA. Devuelve el marcador de munición a la casilla del 10 en la barra de control, pero gíralo del lado "recargado". Una vez se agoten estos 10 nuevos disparos, no se podrá volver a recargar el cañón de asalto.

Problemas con el cañón de asalto

A pesar de que el cañón de asalto está hecho de una aleación especial, capaz de soportar las altas temperaturas a las que se ve expuesto durante un uso continuado, sigue existiendo la posibilidad de que algo vaya mal. Si un cañón de asalto que haya recargado su munición obtiene tres resultados iguales en los dados, el cañón explotará (eliminando al objetivo si el resultado de los dados es lo bastante alto). El Marine Espacial que llevaba el cañón de asalto resulta destruido. Adicionalmente, el jugador Marine Espacial deberá tirar un dado por cada puerta o miniatura en la misma sección del tablero en la que se encontraba el cañón de asalto, éstos serán destruidos con un resultado de 4 o más.

PUÑO SIERRA

Los puños sierra se utilizan para cortar mamparas o puertas bloqueadas. Un Marine Espacial armado con un puño sierra destruirá automáticamente cualquier puerta a la que ataque en cuerpo a cuerpo. No será necesario tirar los dados. A pesar de que en combate hace más daño que un puño de combate, es un poco engoroso en su manejo, por lo que se considera un puño de combate a efectos del cuerpo a cuerpo contra los Genestealers.

LANZALLAMAS PESADO

El lanzallamas pesado arroja una lengua de prometio en llamas que puede incinerar grupos de enemigos, y cubre la habitación o el pasillo con un combustible que se mantiene incandescente por un corto periodo de tiempo. El coste de realizar una acción de disparo con el lanzallamas pesado es de 2 PA. Esta acción no puede combinarse con ninguna otra. El objetivo del lanzallamas pesado puede ser una miniatura o una casilla vacía que se encuentre a un máximo de 12 casillas.



El Marine Espacial puede ver una o más casillas en la habitación a la que dispara el lanzallamas pesado. Se coloca un marcado en la habitación para mostrar que está en llamas. Todos los Genestealers de la sección recibirán un impacto, incluso aquellos fuera de la línea de visión del Marine Espacial, y serán destruidos con un resultado de 2 o más.

Área de efecto

Los lanzallamas pesados afectan secciones enteras del tablero (excepto las partes bloqueadas por puertas cerradas, ver a continuación). Al disparar el lanzallamas a una casilla o una miniatura, coloca el marcador de llamas en medio de la sección en la que se encuentre el objetivo. Después tira un dado por cada miniatura o blip en la sección, incluyendo la miniatura objetivo, y serán destruidas con un resultado de 2 o más. Si quieras, puedes disparar más de una vez sobre la misma sección.

Efectos duraderos

Una vez colocado el marcador de llamas, éste permanecerá en su lugar hasta la fase del estado de la misión al final del turno. Todas las casillas en una sección del mapa que contenga un marcador de llamas se consideran bloqueadas a efectos de línea de visión y movimiento. Las miniaturas de la sección que

hayan sobrevivido al disparo podrán moverse, pero deberán tirar de nuevo un dado y ver si son destruidas cada vez que entren en una nueva casilla de la sección con el marcador de llamas. Ten en cuenta que es posible trazar línea de visión hacia un objetivo si este se encuentra en el borde de la sección en llamas, siempre que no haya más casillas incendiadas en medio. Ten en cuenta que el jugador Marine Espacial puede disparar el lanzallamas pesado a una sección vacía para bloquearla durante el turno del Genestealer.

Munición limitada

El lanzallamas pesado lleva combustible suficiente para seis disparos. Coincide con el número de marcadores de llamas disponibles, así que podéis descartar cada marcador después de usarlo para así llevar la cuenta de la munición utilizada.

Lanzallamas y puertas

Los lanzallamas no pueden disparar a través de las puertas ni destruirlas. Si una sección que recibe un impacto de lanzallamas tiene una puerta cerrada, las casillas detrás de ésta estarán a salvo, pero la puerta no podrá abrirse hasta que el marcador sea eliminado.

CUCHILLAS RELÁMPAGO

Las cuchillas relámpago son unos guantes con garras cargados de energía mortal. Suelen llevarse en pares, por lo que impiden que el Marine Espacial se equipe también con el bólter de asalto. Un Marine Espacial con cuchillas relámpago tirará dos dados en los combates cuerpo a cuerpo contra su casilla frontal, y sumará un +1 al resultado del dado más alto. Cuando esta miniatura esté en guardia, podrá repetir uno de los dados, no los dos.

ESPADA DE ENERGÍA

Las espadas de energía son unas armas poco comunes pero muy efectivas, que se otorgan a aquellos Marines Espaciales que han demostrado su valía en combate. En los combates cuerpo a cuerpo contra su casilla frontal, el Marine Espacial con la espada de energía podrá parar un ataque, obligando al contrario a repetir el dado de mayor resultado en su tirada. Si el Marine Espacial está en guardia podrá tomar esta decisión antes de decidir si repite sus propios dados.

ESCUDO TORMENTA

El escudo tormenta es un escudo de energía armado en el brazo izquierdo del Marine Espacial. Un Marine Espacial con un escudo tormenta podrá bloquear un ataque cuerpo a cuerpo que provenga de un oponente en su casilla frontal, en que se tomará el valor más bajo de la tirada del oponente para resolver el ataque.

MARTILLO TRUENO

Cuando un martillo trueno impacta a un enemigo desata una descarga de energía que podría aturdir hasta al oponente más poderoso. Para representarlo, el Marine Espacial equipado con el martillo de energía recibirá un modificador de +1 a su tirada de combate contra las miniaturas en su casilla frontal. Así, un Sargento Marine Espacial con un martillo trueno recibe un modificador de +2 contra las miniaturas de su casilla frontal (+1 por ser Sargento y un +1 adicional por el martillo trueno).

BIBLIOTECARIOS

Los Bibliotecarios de un capítulo de los Marines Espaciales tienen habilidades psíquicas de gran poder, que utilizan para potenciar sus propias habilidades de combate y para influir en las batallas a su alrededor. Las instrucciones de cada misión indicarán si el Bibliotecario formará parte de las tropas de los Marines Espaciales.

VETERANO DE COMBATE

Los bibliotecarios son veteranos de combate con una gran experiencia. Esto les otorga un +1 al resultado de sus dados en combate cuerpo a cuerpo como si se tratase de un Sargento Marine Espacial.

PUNTOS PSI

El Bibliotecario empieza cada misión con 20 puntos psi. Éstos pueden gastarse de dos maneras:

- Pueden invertirse para mejorar el resultado de una tirada en combate cuerpo a cuerpo, como se indica en la entrada del hacha de energía a continuación.
- Pueden utilizarse para activar un poder psíquico, como se indica en la entrada de poderes psíquicos a continuación.

El marcador de puntos psi que acompaña el juego sirve para marcar el número de puntos psi que le quedan al Bibliotecario. Al principio del juego, colócalo en la casilla del "20" en la barra de control de puntos psi en la pantalla de estado de la misión. El jugador Genestealer deberá bajar el marcador según el Bibliotecario los vaya gastando. Una vez el Bibliotecario haya consumido sus 20 puntos psi, no podrá utilizar sus habilidades psíquicas durante el resto de misión.

HACHA DE ENERGÍA

El hacha de energía del Bibliotecario le permite canalizar su energía psíquica en letales ataques cuerpo a cuerpo. De este modo, podrá invertir puntos psi para añadir un bono a sus tiradas cuerpo a cuerpo contra su casilla frontal. Cada punto invertido le añade un +1 a la tirada. Estos puntos se gastan después de haber tirado los dados y de que se hayan repetido todas las tiradas necesarias.

PODERES PSÍQUICOS

El Bibliotecario podrá utilizar un poder psíquico cada turno de los Marines Espaciales. Esto le costará una serie de puntos psi, dependiendo del poder en cuestión. Ten en cuenta que usar un poder psíquico no se considera una acción como tal: no tiene ningún coste en puntos de acción, y puede usarse en cualquier momento del turno Marine Espacial, incluso si otro Marine Espacial está llevando a cabo una acción. Sólo podrá usarse un único poder psíquico en cada turno del Marine Espacial.



Premonición

Mediante este poder clarividente, el Bibliotecario ayuda a que los Marines Espaciales actúen de manera más efectiva y coordinada. La premonición permite que el jugador Marine Espacial haga retroceder el marcador una posición en la barra de control de Puntos de Mando. El marcador nunca podrá ir más allá de la casilla del "0". Este poder tiene un coste de 1 punto psi.

Barrera de fuerza

El bibliotecario genera un muro psíquico. Coloca el marcador de la barrera de fuerza en una casilla vacía a un máximo de 12 casillas del Bibliotecario (no es necesario tener línea de visión). La barrera de fuerza sigue en juego hasta el final del turno, y se elimina en la fase del estado de la misión. Mientras esté en juego, ninguna miniatura podrá moverse a la casilla en la que se encuentre la barrera, ni disparar a través de ésta. Este poder tiene un coste de 2 puntos psi.

Tormenta psíquica

El Bibliotecario desata un ataque psíquico sobre el enemigo. El Bibliotecario podrá dirigirlo sobre un único Genestealer o blip a una distancia de hasta 6 casillas, o una sección del tablero que tenga al menos una casilla dentro del alcance del poder. No es necesario trazar línea de visión. Si el poder se enfoca sobre un único Genestealer o blip, éste resultará destruido con un resultado de 2 o más. Si el poder se dirige a una sección del tablero, todos los Genestealer y blips que se encuentren en ella serán destruidos con un resultado de 4 o más. La tormenta psíquica no afecta ni a las puertas ni a los Marines Espaciales. Este poder tiene un coste de 3 puntos psi.

LÍDER DE LA PROGENIE

Los Genestealers más viejos y poderosos se conocen como Líderes de la Progenie. Son mucho más violentos e inteligentes que el resto de sus congéneres, lo que les convierte en unos rivales excepcionales. Las instrucciones de cada misión indicarán si el Líder de la Progenie formará parte de las tropas de los Genestealers.

REVELAR AL LÍDER DE LA PROGENIE

Si la misión indica la presencia de un Líder de la Progenie, una vez a lo largo de ésta, el jugador Genestealer podrá decidir que cualquier blip de "3" que revele sea el Líder de la Progenie. En vez de desplegar los tres Genestealers, coloca la miniatura del Líder de la Progenie en la casilla que ocupaba el blip. Una vez revelado, el Líder de la Progenie se considera un Genestealer con las siguientes reglas adicionales.

DURO DE PELAR

Es mucho más difícil matar a un Líder de la Progenie que a un Genestealer. Para que un disparo elimine al Líder de la Progenie deberá obtener el resultado necesario en dos o más dados de la tirada, uno no será suficiente. Ten en cuenta que esto significa que el Líder de la Progenie no se verá afectado por los disparos del lanzallamas pesado. Esta regla no se aplica en el cuerpo a cuerpo.

GOLPE DEMOLEADOR

El Líder de la Progenie puede dar golpes terribles en el cuerpo a cuerpo. En un ataque cuerpo a cuerpo contra una miniatura en su casilla frontal, el Líder de la Progenie sumará el resultado de su dado más alto con el del más bajo para obtener el valor que resuelva el ataque. Por ejemplo, el Líder de la Progenie obtiene una tirada de 6, 6, 3. Entonces sumará el 6 con el 3, logrando un resultado de 9. Si el Líder de la Progenie se ve obligado a tirar menos de tres dados, entonces sumará el resultado total obtenido.



INMUNE A LA TORMENTA PSÍQUICA

El Líder de la Progenie tiene la fuerza psíquica suficiente para resistir la tormenta psíquica, así que es inmune a este poder.

NOTAS DE DISEÑO

SPACE HULK SE PUBLICÓ POR PRIMERA VEZ EN 1989, ESCRITO POR EL BRILLANTE Y EXCÉNTRICO DISEÑADOR DE JUEGOS RICHARD HALLIWELL (HAL PARA LOS AMIGOS), Y PRONTO SE GANÓ UNA REPUTACIÓN DE JUEGO CLÁSICO, CON UNA LEGIÓN DE FANS QUE TODAVÍA SIGUEN JUGANDO A DÍA DE HOY. A LA PRIMERA EDICIÓN LE SIGUIERON UN NÚMERO DE SUPLEMENTOS, QUE AÑADÍAN REGLAS PARA BIBLIOTECARIOS Y ARMAS COMO EL CAÑÓN DE ASALTO.

PARA ESTA NUEVA EDICIÓN HEMOS CONCENTRADO TODAS NUESTRAS ENERGÍAS CREATIVAS EN OFRECER LOS MEJORES ELEMENTOS DE JUEGO POSIBLES. EL REGLAMENTO APENAS HA SIDO ALTERADO, CON LA EXCEPCIÓN DE INCLUIR LA MAYORÍA DE REGLAS ADICIONALES DE LOS SUPLEMENTOS EN UN MISMO REGLAMENTO. TAMBIÉN HEMOS APROVECHADO PARA AÑADIR UN PAR DE ELEMENTOS, COMO EL NUEVO LÍDER DE LA PROGENIE Y LAS REGLAS DE "EN GUARDIA", QUE OFRECERÁN A LOS JUGADORES DE LAS VERSIONES ANTERIORES DEL JUEGO ALGO NUEVO QUE PROBAR.

LO QUE MÁS HA EVOLUCIONADO ES LA CALIDAD DE LOS COMPONENTES DEL JUEGO, ESPECIALMENTE LAS MINIATURAS, QUE SE BENEFICIAN DE LAS DÉCADAS DE EXPERIENCIA QUE NUESTROS DISEÑADORES HAN ACUMULADO DESDE QUE SE PUBLICASE LA PRIMERA EDICIÓN DEL JUEGO. OPINAMOS QUE EL RESULTADO ES LA MEJOR VERSIÓN DE SPACE HULK JAMÁS PUBLICADA, Y UN DIGNO HOMENAJE AL DISEÑO ORIGINAL DE HAL.

REFERENCIA RÁPIDA

SECUENCIA DE TURNO

Turbo Marine Espacial

Fase de mando

Fase de acción

Turbo Genestealer

Fase de refuerzos

Fase de acción

Fase del estado de la misión

TABLA DE PODERES PSÍQUICOS

Poder	Coste	Efecto
Premonición	1	Retrocede el marcador de PM una posición.
Barrera de fuerza	2	Alcance 12. La barrera bloquea una casilla.
Tormenta psíquica	3	Alcance 6. Destruye un único objetivo de 2+. Objetivo(s) en área destruidos de 4+.
Hacha de energía	-	+1 al cuerpo a cuerpo por punto psi.

TABLA DE PUNTOS DE ACCIÓN

Marines Espaciales: 4 Puntos de Acción

Genestealers y Blips: 6 Puntos de Acción

Acción	Marine Espacial	Genestealer	Blip
Mover a 1 casilla al frente	1*	1**	1
Mover a 1 casilla detrás	2*	2**	1
Mover a 1 casilla lateral	-	1**	1
Girar 90 grados	1*	1	-
Girar 180 grados	-	1	-
Disparar bólter de asalto/cañón de asalto	1	-	-
Situarse en Fuego de alerta/En guardia	2	-	-
Desencasquillar el bólter de asalto	1	-	-
Disparar el lanzallamas pesado	2	-	-
Atacar en combate cuerpo a cuerpo	1	1	-
Abrir/cerrar una puerta	1	1	1



* El Marine Espacial puede disparar su bólter de asalto o su cañón de asalto como parte de esta misma acción, sin pagar ningún coste de puntos adicional.

** El Genestealer puede girar 90 grados como parte de esta misma acción, sin pagar ningún coste de puntos adicional.

TABLA DE DISPARO

Arma	Alcance	Dados	Mata	Notas
Bólter de asalto	Ilimitado*	2D6	6+	Fuego de alerta, fuego sostenido, encasquilla
Lanzallamas pesado	12	1D6	2+	Área de efecto, efectos duraderos, 6 disparos
Cañón de asalto	Ilimitado*	3D6	5+	Fuego de alerta, 10 disparos, recarga, f. sostenido

* El alcance es de 12 casillas en fuego de alerta.

CUERPO A CUERPO

Miniatura

Miniatura	Dados	Notas
Genestealer	3D6	-
Líder de la progenie	3D6	Golpe demoledor
Marine Espacial con puño de combate	1D6	-
Marine Espacial con cuchillas relámpago	2D6+1	-
Sargento con espada de energía	1D6+1	Parada
Sargento con martillo trueno y escudo tormenta	1D6+2	Bloqueo
Bibliotecario con hacha de energía	1D6+1+?	Puntos Psi