

SPACE HULK



V 0.1 - Nov. 2015

« DiceRoller » Solo Rules

Русская версия (перевод ghost355)

Space Hulk - это классика. Если вы любите настольные игры с миниатюрами, то это определенно то, что вам следует иметь в коллекции.

Я попробовал ее еще когда я был подростком, и когда я играю сейчас, более 20 лет спустя, я все еще чувствую то приятное чувство погружения в *Space Hulk*, которое я испытывал молодым.



Год за годом вокруг игры собиралось большое количество фанатов, были выпущены дополнения и изданы новые редакции (четвертое было представлено в 2014)

Space Hulk был создан для игры вдвоем, но, тем не менее, было бы неплохо адаптировать правила для игры в одиночку в соло-режиме.

Многие игроки пытались создать свои собственные правила соло-режима *Space Hulk*, и даже сами Games Workshop опубликовали официальные правила для этого режима в расширении *Deathwing*.

Я протестировал многие из этих правил, но ни одни из них не устроили меня полностью. Я хотел простую систему, и в то же время с самым сложным из возможных уровней игры.

Например, правила для соло режима в *Deathwing* не устроили меня, потому что правило "линии взгляда" гласило: Генокрады никогда не заходят на линию взгляда десантников - и поэтому, легко избавиться от точек входа, просто глядя на них. Что это за способности такие? Или взор Спейсмаринов теперь прожигает как лазер?

В любом случае, чтобы устранить подобные проблемы, я начал игру за игрой, чтобы адаптировать правила соло-режима для *Deathwing*, и в этой брошюре вы можете прочитать, то что у меня вышло.

Так как я по-настоящему обожаю *Space Hulk*, я хотел выдать отличный результат, и поэтому я добавил иллюстрации классических и современных картинок из истории противостояния на борту Космического Скитальца

Я полагаю, эти правила будут интересны, так как они достаточно просты для понимания, и обеспечивают порядочный уровень сложности игры, несмотря на трудность автоматизации поведения генокрадов.

Играйте с удовольствием!

В режиме одиночной игры используются все стандартные правила, за исключением тех, о которых говорить дальше.

Связь с автором руководства:

If you have comments, please feel free to comment on my [blog post entry dedicated to this work](#).

You can also contact me on [Facebook](#), [Twitter](#) or [Google+](#)

Фазы игры

Игрок управляет Космодесантниками, игра контролирует поведение Генокрадов, а также меток Эха. Когда все Космодесантники были активированы, наступает ход Генокрадов, который проходит следующим образом:

- Появление подкрепления Генокрадов
- Активация Генокрадов
- Активация меток Эха

Размещение меток Эха

« Основная сложность при зачистке Скитальца, это ощущение, что Ксеносы бесконечны. Эти генокрады появляются снова и снова, и снова, отовсюду.»

Дневник Сержанта Лоренцо -141.01



В течение фазы хода Генокрадов, метки Эха подкрепления перемешиваются (столько, сколько указано в сценарии). Игрок не должен смотреть на значения меток Эха.

Для каждой из появляющихся меток Эха игрок должен кинуть кубик, для определения места появления. Ознакомьтесь со следующей таблицей:

D6	Расположение меток Эха
1	Метки Засада
2-4	Точка входа ближайшая к приоритетному Спейсмарину.
5	Точка входа ближайшая к наиболее изолированному Спейсмарину
6	Любая точка входа по выбору игрока

Если сомневаетесь, бросьте кубик, чтобы определить какой Спейсмарин будет целью для точки входа.

Если каждая точка входа получила метку Эха, и все еще остались другие метки Эха для размещения, они убираются, но при этом не засчитываются, как уничтоженные в игре.

Засада

« Несмотря на наше оборудование, иногда так случается, что мы не можем обнаружить скрывающихся Генокрадов

Они каким-то образом появляются, словно из ниоткуда, скрываясь в стенах или нападая с потолка.

Дневник Сержанта Лоренцо, лог- 102.48

Метки Эха засады используются вместо обычных меток подкрепления Генокрадов в некоторых случаях (смотрите дальше)

Они располагаются в 6 клетках от Спейсмарина, вне линии видимости любого из них.

Этот Спейсмарин выбирается в соответствии с таблицей Приоритетных Целей.

Если нет возможности расположить метку Эха в засаде в 6 клетках от выбранного Спейсмарина вне поля зрения любого из них, выбирается следующая по приоритетности цель.



Если сомневаетесь, бросьте кубик, чтобы определить какой из Спейсмаринов будет целью.

Если невозможно выбрать Спейсмарина для расположения метки Эха в засаде, такие метки убираются, но при этом не засчитываются, как уничтоженные в игре.

Порядок активации Генокрадов

После размещения меток подкрепления наступает фаза активации Генокрадов.

Каждая из фигурок Генокрадов на поле активируется по очереди, начиная с ближайшей к Спейсмаринам.

Смотри раздел Активация Генокрадов, чтобы узнать порядок действий (стр. 6).



После того, как все Генокрады были активированы, все метки Эха на игровом поле также активируются. Порядок активации такой же как у Генокрадов, начиная с самой близкой к Спейсмаринам метки Эха.

Если метка Эха раскрывает себя в течение этой фазы, появившиеся Генокрады немедленно активируются, перед следующей меткой Эха.

И наконец, последними активируются метки Эха, скрывающиеся на точках входа

Порядок активации

1	Генокрады, от ближайшего к дальнему
2	Метки Эха на поле. Раскрывшиеся Генокрады активируются перед следующей меткой Эха
3	Метки Эха скрывающиеся на точках входа

Активация ксеносов

Правила перемещения

Генокрады и метки Эха следуют следующим правилами при перемещении.

Они всегда двигаются используя самый короткий путь к выбранной цели. Цели выбирается в соответствии со следующей таблицей:

Цели для направления перемещения	
1	Спейсмарин, которого можно атаковать
2	Спейсмарин с самым высоким приоритетом в пределах 12 квадратов
3	Ближайший Спейсмарин

Генокрады и метки Эха всегда открывают все двери на их пути следования.

Они никогда не заходят на линию видимости Спейсмаинов, кроме случаев, когда они находятся под влиянием эффекта Выводка.

Список приоритетных целей

В любом случае, когда нужно выбрать одного из Спейсмаинов в качестве цели, необходимо использовать следующую таблицу:

Список приоритетных целей	
1	Спейсмарин, являющийся ключевым для победы в сценарии
2	Спейсмарин без огневой мощи (без оружия, не в режиме Охраны)
3	Спейсмарин не повернутый лицом к противнику
4	Спейсмарин с болтером
5	Случайный Спейсмарин

Эффект Выводка

« Одиночные Ксеносы редко обнаруживают себя. Но, когда они образуют большую группу, они без колебаний атакуют нас, нападая под огнем, жертвуя одиночными тварями, чтобы позволить стае достичь своей цели, нас.

Дневник Сержанта Лоренцо - 92.171.

Может получиться так, что метки Эха или Генокрады будут заблокированы с помощью линий видимости Спейсмаинов (им не разрешается появляться на линии видимости по своему желанию). Но есть шанс, что они могут раскрыть себя, несмотря на опасность.

Чтобы смоделировать это, каждый раз, когда на секция игрового поля есть ксеносы, чье перемещение оканчивается на клетках, пересекающихся с линией видимости, кидается кубик,

Результат на кубике прибавляется к количеству ксеносов на секции поля. Если общее число будет больше либо равно 6, то группа выходит на линию видимости. Этот результат называется "Эффект Выводка"

В таких ситуациях, каждый Генокрад игнорирует правило запрещающее появляться на линии видимости Спейсмаинов

Метки Эха раскрываются и все появившиеся Генокрады немедленно активируются.

Метки Эха, скрывающиеся на точках входа раскрывают себя на первой клетке у точки входа.

Все появившиеся Генокрады также немедленно активируются.

Если есть Генокрады или метки Эха на других секциях игрового поля, но эти ксеносы соседствуют хотя бы с одним из ксеносов на рассматриваемой секции поля, они также подвержены такому эффекту Выводка.

Они считаются находящимися в одной группе.

При наступлении Эффекта Выводка	
Генокрады	Активация, без блокирования перемещения линией видимости
Метки Эха	Немедленное раскрытие. Все Генокрады активируются
Скрывающиеся метки	Немедленное раскрытие. Все Генокрады активируются на первом квадрате точки входа.

Активация Генокрадов

При активации Генокрады действуют в следующем порядке.

Пока у Генокрада остаются очки активации, выполняется такие шаги:

1. Если в соседней клетке есть Спейсмарин - Генокрад его атакует.
2. В других случаях, Генокрад движется в соответствии с правилами перемещения ксеносов.

Активация меток Эха

При активации метки Эха действуют в следующем порядке.

1. В случае, если перед началом движения метка способна достичь Спейсмарина и разместиться рядом с ним на соседней клетке - метка раскрывается. Генокрады немедленно активируются, до активации следующей метки Эха.
2. В других случаях, метка Эха движется в соответствии с правилами перемещения ксеносов.



Заключение

Оригинальные правила меток Эха в засаде
использованы из правил расширения
Deathwing и опубликованы Games
Workshop

All this content is published without
official consent from Games Workshop.
You are free to use it for your **private use
only**, but you are not allowed to
redistribute it or to sale it.

Those rules were tested in videos on my
YouTube Channel (French): [https://
www.youtube.com/c/DiceRollerMinis](https://www.youtube.com/c/DiceRollerMinis)

Thanks to all of the reviewers,
commenters for their constructive
remarks! Enjoy :)

Final thanks to my sweet Aurélie, for her
patience when I invade the living room
table with all my painted plastic material!

Приятной игры! Комментарии по переводу и возможностям соло-режима пишите <http://tesera.ru/user/ghost355/>