

# SPACE HULK

## DUDAS Y ERRATAS

**P.** *¿El reglamento se refiere a menudo a los 'efectos de sección', pero ¿qué es exactamente una 'sección'?*

**R.** Las secciones se listan en el apartado 'Contenidos de la caja', en la página 4 del Reglamento (ver Secciones del tablero), y se describen en la página 6 (ver El tablero de juego).

**P.** *¿Puede el jugador Marine Espacial mirar su marcador de Puntos de Mando en cualquier momento?*

**R.** Sí.

**P.** *¿Podéis clarificar cómo se usan los Puntos de Mando?*

**R.** Los Puntos de Mando (a partir de ahora PM) tienen prioridad sobre todo lo demás. En tu turno los puedes usar como, cuando y donde quieras, sin restricciones e incluso interrumpiendo las acciones de otro Marine Espacial, si así lo deseas. En el turno Genestealer, debes esperar hasta que uno de tus Marines Espaciales vea a un Genestealer hacer algo. A continuación, decides si quieres gastar PM para llevar a cabo una única acción con un único Marine Espacial en cualquier lugar del tablero (o sea, que no tiene por qué ser uno de los Marines Espaciales que ha visto a ese Genestealer hacer algo). Tras invertir los PM, debes resolver los disparos de los Marines Espaciales en Fuego de Alerta que tengan línea de visión hacia el Genestealer en cuestión, y que no acaben de llevar a cabo una acción gastando PM.

**P.** *¿Podéis explicar con mayor detalle la línea de visión de un Marine Espacial en una habitación?*

**R.** Una miniatura en una habitación puede ver todas las casillas de esa habitación que estén dentro de su línea de visión (a partir de ahora LdV), siempre y cuando la línea trazada desde la miniatura hasta el blanco no: a) cruce una casilla que bloquee la LdV, o b) pase entre un muro y una casilla que bloquee la LdV, o c) pase entre dos casillas que bloqueen ambas la LdV. Un ejemplo del caso 'b)' se ve en la página 11 del Reglamento: el Genestealer no puede ver ninguna de las dos casillas marcadas con 'X'. Recuerda que una miniatura sólo puede ver las casillas de un pasillo que esté directamente enfrente suyo. En la página 13 hay un ejemplo de esto: ninguno de los dos Genestealers puede ver al Marine Espacial marcado con 'X', aunque sí que ven la casilla frente a él, ya que forma parte de la sección de habitación.

**P.** *¿Se puede cerrar una puerta si hay una miniatura ocupando la casilla correspondiente a dicha puerta?*

**R.** No.

**P.** *¿Puede un Marine Espacial usar una acción de 'mover disparando' para moverse, revelar un Blip, y a continuación disparar contra uno de los Genestealers revelados por ese Blip?*

**R.** Sí. En la descripción de la acción de mover disparando (página 19 del Reglamento) se especifica que el disparo de bólder de asalto es "gratis", y que se realiza una vez que el movimiento ha sido completado. En otras palabras, el Marine Espacial puede llevar a cabo una acción gratuita de disparo tras su acción de movimiento.

**P.** *¿Hay algún límite para el número de miniaturas de Genestealers que pueden acechar en cada punto de entrada?*

**R.** No.

**P.** *¿Los Blips bloquean la línea de visión?*

**R.** Sí.

**P.** *¿Podéis clarificar cómo se colocan los Genestealers tras revelar involuntariamente un Blip que contiene más de una miniatura?*

**R.** Los Genestealers se colocan uno tras otro, empezando por la casilla que contenía el Blip. Una vez que todas las miniaturas han sido colocadas, se llevan a cabo contra ellas los disparos de Fuego de Alerta que procedan. Un Marine Espacial en Fuego de Alerta y con varios de dichos Genestealers en su LdV sólo disparará contra uno de ellos (a elección del jugador Marine Espacial).

**P.** *¿El Lanzallamas pesado puede dispararse contra una sección en la que hayan Marines Espaciales?*

**R.** Siempre y cuando la casilla objetivo esté vacía o contenga a un Genestealer, sí.

**P.** *¿Un Marine Espacial armado con un Cañón de asalto y colocado en Fuego de Alerta está obligado a disparar contra una puerta que se cierre en su línea de visión?*

**R.** Sí, siempre que dicha puerta esté dentro del alcance de sus disparos en Fuego de Alerta (12 casillas).

**P.** *Si un Genestealer saca un resultado de 6, 6 y 4 en su tirada de combate cuerpo a cuerpo, ¿puede un Marine Espacial armado con una Espada de energía parar los dos 6, obligando al Genestealer a repetir ambos dados?*

**R.** No, sólo podrá hacerle repetir un dado.

**P.** *Al usar la Tormenta psíquica para afectar a una sección, ¿se tira un único dado para todos los Blips y miniaturas en dicha sección?*

**R.** No, se hace una tirada individual para cada blanco.

**P.** *En la Misión 10 se indica que algunas armas no pueden ser disparadas 'en el pasillo adyacente'. ¿Qué significa esto concretamente? ¿Se considera que el límite del 'pasillo adyacente' es la sección de pasillo en sí (las 3 casillas)?*

**R.** Sí. Significa que no se puede disparar ningún arma desde ninguna de esas tres casillas, ni hacia ninguna de esas tres casillas. Lo mismo se aplica para la habitación de control.

### ERRATAS DE LA EDICIÓN EN CASTELLANO

#### Cañones de asalto y fuego de alerta (pág. 20)

El coste para colocar un Cañón de asalto en fuego de alerta es de 2 PA, no de 1 PA.

#### Escudo Tormenta (pág. 21)

La explicación de cómo funciona el escudo tormenta es errónea. La explicación correcta es la siguiente:

*'Un Marine Espacial con un Escudo Tormenta podrá bloquear un ataque cuerpo a cuerpo que provenga de un oponente en su casilla frontal, con el resultado de que el oponente lanzará un dado menos de lo normal para resolver el ataque.'*