

SH SOLITAIRE

par Aaron Thorne (traduit par Lord_Synapse)



Jouer à Space Hulk: Solitaire est assez simple, vous devez garder à l'esprit de ne pas jouer en faveur des Space Marines. Toutes les règles de jeu et règles de scénario s'appliquent, avec les changements suivants :

1. Attente (livre de règle V2 p.27) : Les blips ne seront jamais en attente hors carte, à moins qu'un Space Marine force le blip à attendre.
2. Au moment de déplacer un blip, le joueur devra décider si il le converti. C'est assez simple; simuler le mouvement du blip le long de son itinéraire pré-réglé (voir ci-dessous) et regarder s'il pourrait être repéré par un Space Marine. Si oui, convertissez alors le blip.
3. En convertissant un blip, placez toujours la quantité appropriée de genestealers vers le bas, en utilisant le format suivant : Placez un genestealer sur la case qui a tenu le blip, et puis installez le reste des genestealers a côté ou derrière lui, même si une ligne de 5 ou 6 de longs doit être formée.
4. Si un blip est involontairement converti, suivez les règles ci-dessus et les genestealers feront face si possible au marine qui a converti le blip.

Règles additionnels :

1. Les genestealers sont déplacés par une méthode semi-arbitraire contre les forces Space Marine. Au moment de placer les blips, choisissez aléatoirement la zone d'entrée la plus proche pour établir cette méthode.
2. Les blips et les Genestealers se déplaceront le long de l'itinéraire le plus rapide vers le plus grand groupe de Space Marines sur la carte. S'il y a un Space Marine à moins des 6 cases, cette règle est annulé et alors le genestealer se dirigera vers ce dernier.
3. Dans le cas ou une décision sur un blip ou sur le mouvement d'un Genestealer n'est pas définie, déterminez alors aléatoirement la procédure à suivre.