

# SPACE HULK

## AFRENTA DE HONOR



por Dean Bass

*El Sargento Aternus ordenó a su Escuadra prepararse para Fuego de Supresión. Algo iba mal; las lecturas que afectaban los rastreadores no tenían ningún sentido. Según su lectura en aquel preciso instante debería tener en frente a un enemigo, pero estaba solo en el centro de la habitación.*

*"Objetivo de nuevo en movimiento, avanzando hacia la izquierda, directamente sobre su posición," informó el Hermano Lukas.*

*Era imposible. La criatura tendría que estar en el interior de la habitación. Ocurrió de nuevo su propio rastreador. El alienígena parecía avanzar de nuevo hacia él, esta vez desde su derecha. Girando hacia esa dirección, Aternus descubrió una rejilla en la parte superior de la pared. Maldiciendo, preparó su Bolser de Asalto. ¿Qué estúpido había sido? La criatura no estaba debajo de él; estaba sobre su cabeza! La rejilla de la pared era uno de los accesos al sistema de reciclado de aire que el enemigo estaba empleando como una ruta de ataque.*

*De repente, la rejilla salió despedida por las poderosas patas de un musculoso Genestealer que surgió a una velocidad cegadora del agujero. Mientras luchaba ordenes a sus hombres, Aternus apretó el gatillo de su Bolser de Asalto, disparando una y otra vez contra la monstruosa criatura...*

Las tres misiones presentadas en este artículo pueden jugarse tanto como misiones independientes como sucesivamente, en forma de la campaña *Afrenta de Honor*. Si se juegan en campaña, después del juego de cada misión deberán anotarse los resultados, ajustándose el despliegue de la siguiente misión según indiquen las reglas de trasfondo. De esta forma, el juego de las misiones permitirá recrear la historia.

Si se juegan en forma de campaña, en las misiones de *Afrenta de Honor* los Marines Espaciales deben vencer en la última misión para obtener la victoria en la campaña. Además, si los Marines Espaciales también han conseguido la victoria en las dos primeras misiones, sus nombres se recordarán con grandes honores en los anales del Capítulo de los Angeles Sangrientos. Los *Genestealers* serán los vencedores de la campaña si derrotan a los Marines Espaciales en la tercera misión, pero podrán incrementar sus posibilidades de conseguirlo si obtienen la victoria en cualquiera de las dos primeras misiones.

### CONDUCTOS DE AIRE

A lo largo de todos los corredores y habitaciones hay una red de conductos de aire que pueden verse justo por debajo del techo. Algunos de estos conductos de aire son lo suficientemente grandes como para que los *Genestealers* puedan moverse por su interior. El recorrido de los conductos de aire se indica en los mapas de las misiones, y los conductos deben considerarse como corredores, con las excepciones indicadas a continuación:

### GENESTEALERS

Los *Genestealers* y las fichas de Contacto pueden acceder a un conducto de aire desde la casilla situada directamente frente al conducto de aire, invirtiendo 2 PA.

Los *Genestealers* y las fichas de Contacto pueden moverse desde el final de un conducto de aire a la casilla situada directamente frente al conducto de aire, invirtiendo 1 PA.

Excepto al entrar o salir, los *Genestealers* y las fichas de Contacto pueden moverse a lo largo de los conductos de aire como si fueran corredores.

Al convertir una ficha de Contacto en el interior de un conducto de aire, tan sólo podrán colocarse miniaturas de *Genestealers* en el interior del propio conducto de aire. Las miniaturas que no puedan colocarse en el interior del conducto de aire serán eliminadas. El caso inverso es también cierto: las fichas de Contacto que se encuentren en una habitación o corredor no podrán convertirse colocando miniaturas de *Genestealers* en casillas de un conducto de aire.

El diagrama de la columna derecha muestra cuál es la casilla de entrada y de salida para acceder a un conducto de aire.

### MARINES ESPACIALES

Los conductos de aire están situados a demasiada altura para que los Marines Espaciales puedan acceder a ellos, y aunque los Marines Espaciales pueden ver la entrada de los conductos de aire, no pueden proyectar una línea de visión a su interior. Esto significa que los Marines Espaciales no podrán disparar a los *Genestealers* situados en el interior de los conductos de aire, y por tanto no podrán provocar la conversión obligatoria de las fichas de Contacto.

La única excepción a esta regla es el Lanzallamas Pesado, que puede dispararse a la primera casilla de un conducto de aire. Esto sólo puede hacerlo un Marine Espacial situado directamente frente a la casilla de entrada y siempre que no haya otra miniatura en medio. Podrán colocarse una o dos fichas de llamas en la primera casilla del conducto de aire. Si hay una ficha de Contacto en esa casilla, en primer lugar deberá convertirse la ficha de Contacto, y a continuación deberá efectuarse la tirada de dados para determinar qué le sucede a los *Genestealers*.

**CONSEJO:** Un Marine Espacial dispuesto para efectuar *Fuego de Supresión* frente a un conducto de aire tendrá que apuntar a la casilla de salida (la casilla situada directamente frente al conducto de aire). Cuando un *Genestealer* se mueva del conducto de aire a la casilla de salida, el Marine Espacial podrá dispararle.

### COMBATES CUERPO A CUERPO DESDE LOS CONDUCTOS DE AIRE

Si un Exterminador está situado en la casilla de salida de un conducto de aire, podrá ser atacado en combate cuerpo a cuerpo por un *Genestealer* que se encuentre en el interior del conducto de aire. El combate resultante no podrá terminar en empate. Si el resultado obtenido en los dados indica un empate, el *Genestealer* será el vencedor y el Marine Espacial deberá retirarse del tablero. En cualquier caso, la miniatura vencedora ocupará la casilla de salida. (Un Exterminador dispuesto para efectuar *Fuego de Supresión* situado en una casilla de salida no podrá disparar contra un *Genestealer* que le ataque desde un conducto de aire, ya que no detectará su presencia hasta que el *Genestealer* caiga sobre él)



**Casilla de entrada y salida:** La casilla sombreada muestra por dónde pueden entrar o abandonar un conducto de aire los *Genestealers*.

**Afrenta de Honor es una campaña para Space Hulk en la que debes conseguir una victoria en cualquiera de tres misiones en las que jugarás como uno de los miembros de una escuadra.**

**Ejemplo de Combate Cuerpo a Cuerpo desde un conducto de aire:** Un Marine Espacial situado en una casilla de salida es atacado por un *Genestealer* desde el interior de un conducto de aire. El Marine Espacial obtiene un 5 y el *Genestealer* obtiene 5, 4 y 1. El resultado es un empate, y por tanto el Marine Espacial es eliminado; el *Genestealer* será situado entonces en la casilla de salida.





## Misión 1

# CONTENER A LAS BESTIAS

Los pecios espaciales no cuentan habitualmente con propulsores propio, sino que son las corrientes y las mareas de energía del espacio Distorme las que normalmente deciden el rumbo de estas masas de restos de astronaves a la deriva. El pecio *Afrenta de Honor* era diferente, ya que éste contaba con una sala de reactores todavía en funcionamiento, además de un antiguo computador de navegación que controlaba su rumbo programado en algún pasado y distante milenio. Los Angeles Sangrientos sabían que el *Afrenta de Honor* sólo representaría una amenaza mientras pudiera moverse por sus propios medios. Si sus reactores eran desactivados y se detenía su navegación a través de la Distormidad, el pecio podría ser examinado exhaustivamente y a continuación destruido. Una vez eliminada esa amenaza, los *Genestealers* podrían ser metódicamente acorralados y aniquilados con facilidad.

Los numerosos análisis efectuados por las sondas de la astronave de los Marines Espaciales desvelaron detalles de la disposición interna del pecio y del número de *Genestealers* presentes a bordo. Parecía que habían dos grupos distintos de alienígenas en diferentes extremos del pecio. La progenie presente en el área de propulsión representaría un obstáculo para las tropas enviadas a desactivar los reactores, pero la concentración más numerosa presente en la Sala de Control de Propulsión representaba una amenaza mayor. Si refuerzos procedentes de la Sala de Control se reunían con las criaturas del área de reactores, la misión de abordaje estaría condenada al fracaso.

El Sargento Avernus fue destacado al mando de una pequeña fuerza de choque de tan sólo dos Escuadras enviadas con la misión de sellar los corredores que comunicaban el área del computador y los reactores. Avernus aceptó como un gran honor el haber sido elegido para una misión de tanta importancia, y juró que volvería victorioso o moriría en el intento. Los rastreos efectuados por las sondas indicaban que existía una sección de la astronave que una vez sellada aislaría por completo el sector del computador. Si Avernus y sus tropas avanzaban rápidamente, podrían completar su misión antes de que el enemigo pudiera reaccionar.

## TRASFONDO

Las dos Escuadras deben sellar las tres áreas de entrada *Genestealer* cerrando las compuertas.





## MARINES ESPACIALES

**FUERZAS:** 2 Escuadras de Marines Espaciales - Escuadra Avernus y Escuadra Seraphus (cada una compuesta por 1 Sargento, 1 Marine Espacial equipado con Lanzallamas Pesado y 3 Marines Espaciales equipados con Bolters de Asalto). Ambas Escuadras despliegan en los corredores coloreados en amarillo.

**OBJETIVOS:** El jugador Marine Espacial gana si consigue sellar las tres Áreas de Entrada indicadas en el mapa.

Los Marines Espaciales mueven en primer lugar en esta misión.

Las flechas de color púrpura indican las Áreas de Entrada Genestealer



Las Escuadras de Marines Espaciales despliegan en los corredores coloreados de amarillo



"¡Por la sangre del Emperador, están por todas partes! ¡Fuego!"

Sargento Avernus, en el momento en que Genestealers ocultos lanzan su ataque.



## GENESTEALERS

**FUERZAS:** El jugador Genestealer empieza la misión con una ficha de Contacto situada en cada conducto de aire. A partir del tercer turno Genestealer, el jugador Genestealer recibe dos fichas de Contacto de refuerzo por turno, que pueden entrar a través de cualquiera de las Áreas de Entrada indicadas en el mapa. Si dos de las Áreas de Entrada son selladas, los refuerzos se reducirán a una ficha de Contacto por turno.

**OBJETIVOS:** Los Marines Espaciales intentan sellar todas las Áreas de Entrada. El jugador Genestealer gana si elimina a todos los Marines Espaciales antes de que éstos puedan completar su misión.



## Mision 2

# A POR LOS REACTORES

El Sargento Marcus obligaba a sus hombres a avanzar con toda rapidez. Aún no habían noticias de las Escuadras al mando del Sargento Avernus, pero la misión principal no podía retrasarse más. El peo era un laberinto de corredores y compartimentos; puesto que los *Genestealers* podían moverse a través de los conductos de aire con gran facilidad, era posible que aunque el Sargento Avernus tuviera éxito, una espera demasiado prolongada permitiera a los *Genestealers* encontrar otra ruta por la que enviar a los refuerzos.

Las Escuadras Marcus y Acheron fueron designadas para la misión de desactivar los reactores del peo. No sería tarea fácil, ya que nadie podía saber con certeza lo difícil que podía ser hacerse con el control de los propulsores de la gigantesca astronave. Por otra parte, los rastreos en busca de transmisiones de energía indicaban la presencia de un computador operativo en la Sala de Control de Reactores que podía emplearse para desactivar los reactores.

## TRASFONDO

Los Marines Espaciales deben abrirse paso hasta los Controles de Potencia en la Sala de Control de Reactores y, detener la astronave.

Junto a las Áreas de Entrada existen compuertas que pueden sellarse para impedir la entrada de los *Genestealers*.

Si esta misión forma parte de una campaña y los Marines Espaciales no obtuvieron la victoria en la Misión 1, es posible que acudan más *Genestealers* de refuerzo procedentes del área de reactores. Esto significará que los *Genestealers* recibirán una ficha de Contacto adicional en cada turno hasta que dos de las Áreas de Entrada hayan sido selladas.



Las flechas de color púrpura indican las Áreas de Entrada de *Genestealer*

Puerta



"Estad alerta, Hermanos de Batalla. Estas criaturas infernales deben ser destruidas."

El Sargento Marcus da instrucciones a los miembros de su Escuadra mientras intentan impedir el acceso de los *Genestealers* a los reactores.

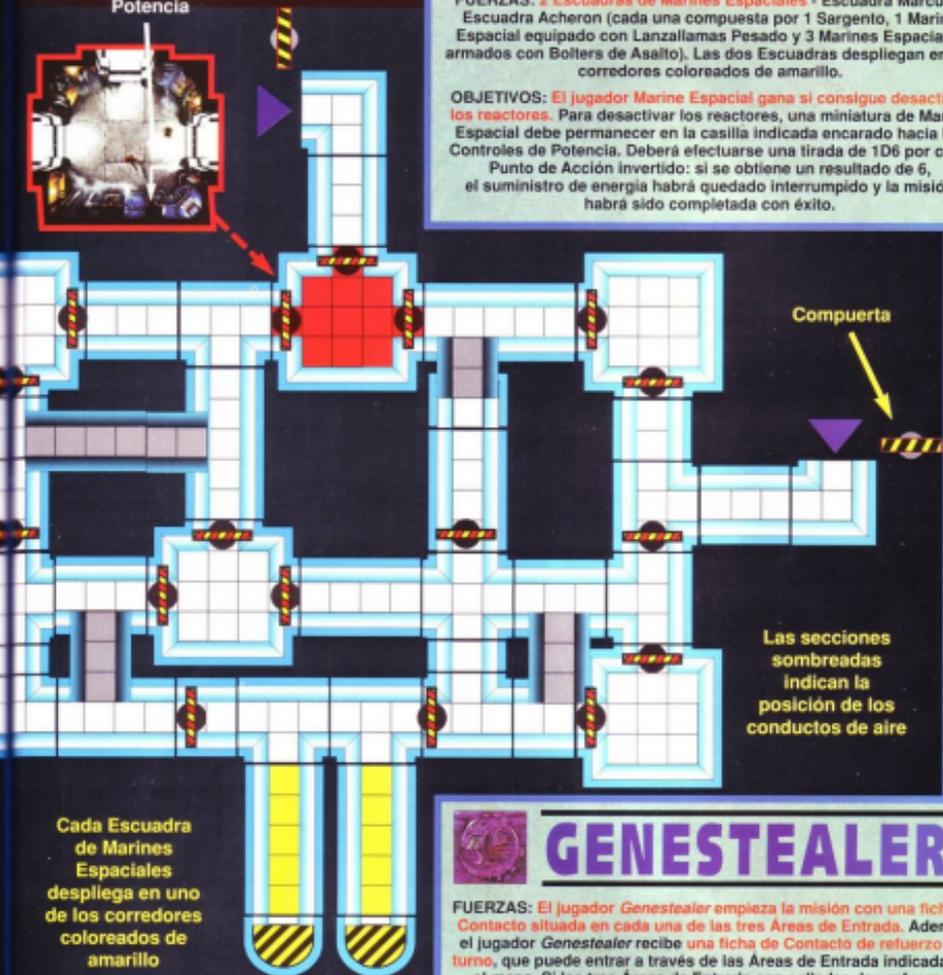


## MARINES ESPACIALES

**FUERZAS:** 2 Escuadras de Marines Espaciales - Escuadra Marcus y Escuadra Acheron (cada una compuesta por 1 Sargento, 1 Marine Espacial equipado con Lanzallamas Pesado y 3 Marines Espaciales armados con Bolters de Asalto). Las dos Escuadras despliegan en los corredores coloreados de amarillo.

**OBJETIVOS:** El jugador *Marine Espacial* gana si consigue desactivar los reactores. Para desactivar los reactores, una miniatura de Marine Espacial debe permanecer en la casilla indicada encarado hacia los Controles de Potencia. Deberá efectuarse una tirada de 1D6 por cada Punto de Acción invertido: si se obtiene un resultado de 6, el suministro de energía habrá quedado interrumpido y la misión habrá sido completada con éxito.

Controles de Potencia



Compuerta

Las secciones sombreadas indican la posición de los conductos de aire

Cada Escuadra de Marines Espaciales despliega en uno de los corredores coloreados de amarillo



## GENESTEALERS

**FUERZAS:** El jugador *Genestealer* empieza la misión con una ficha de Contacto situada en cada una de las tres Áreas de Entrada. Además, el jugador *Genestealer* recibe una ficha de Contacto de refuerzo por turno, que puede entrar a través de las Áreas de Entrada indicadas en el mapa. Si las tres Áreas de Entrada son selladas, los refuerzos dejarán de llegar.

**OBJETIVOS:** Los *Marines Espaciales* intentan desactivar los reactores. Los *Genestealers* ganan si consiguen matar a todos los *Marines Espaciales* antes de que estos cumplan su objetivo.

Los *Genestealers* mueven en primer lugar en esta misión.



## Mision 3

# TOMAR EL CONTROL

El Hermano Marius había sido designado por el Sargento Diablo para proteger la retaguardia de la Escuadra. Los supervivientes de las dos primeras misiones lanzadas contra los Genestealers habían informado que las infernales criaturas habían utilizado los conductos de aire para rodearlos y lanzar violentos contraataques contra los Marines Espaciales atrapados. Diablo se había tomado muy en serio los informes, siendo consciente de que sus tropas debían moverse con rapidez y de que no podían permitir que la presencia de Genestealers acechando tras sus líneas representara un retraso. Marius había recibido la orden de que si algún alienígena rodeaba a los Marines Espaciales, su misión principal sería proteger a la Escuadra. Si era necesario, se le dejaría atrás: su único deber sería vender su vida tan cara como fuera posible.

Su propia supervivencia se consideraba un factor secundario ante la misión de asegurar el control del peo. Mientras Marius protegía la retaguardia, sus compañeros se abrían paso hasta la Sala de Control de Navegación. Una vez allí, su misión sería redirigir la energía y controlar el rumbo del peo.

En esta misión los Marines Espaciales tendrían que enfrentarse a oleadas masivas de feroces alienígenas.

Finalmente, si llegaban a la Sala de Control de Navegación, uno de los Hermanos de Batalla de Marius tendría que dedicar toda su atención a acceder al computador. Mientras tanto, sus exhaustos camaradas tendrían que estar dispuestos a rechazar cualquier oleada sucesiva de rabiosos Genestealers.

Teniendo en cuenta el número de Genestealers presentes en aquella área y los que probablemente llegarían en cualquier momento, Marius no estaba seguro de quien tenía asignada la misión más suicida: si él en retaguardia, o sus camaradas que avanzaban en primera línea...

## TRASFONDO

Los Marines Espaciales deben acceder al computador del peo espacial.

Si esta misión forma parte de una campaña y los Marines Espaciales no obtuvieron la victoria en la Misión 2, los Marines Espaciales habrán sufrido un importante retraso al enviar a otra Escuadra a desactivar los reactores. Esto significa que los refuerzos de los Genestealers empezarán a llegar inmediatamente en vez de hacerlo a partir del turno tres.



Cada Escuadra de Marines Espaciales despliega en uno de los corredores coloreados de amarillo



"Mientras me quede un aliento de vida, ninguno pasará!"

Hermano Marius, retaguardia de la Escuadra Diablo





# MARINES ESPACIALES

**FUERZAS:** 2 Escuadras de *Marines Espaciales* - Escuadra *Diablo* y Escuadra *Hephasteus* (cada una compuesta por 1 Sargento, 1 *Marine Espacial* equipado con *Lanzallamas Pesado* y 3 *Marines Espaciales* armados con *Bollers de Asalto*). Las dos Escuadras despliegan en los corredores coloreados en amarillo.

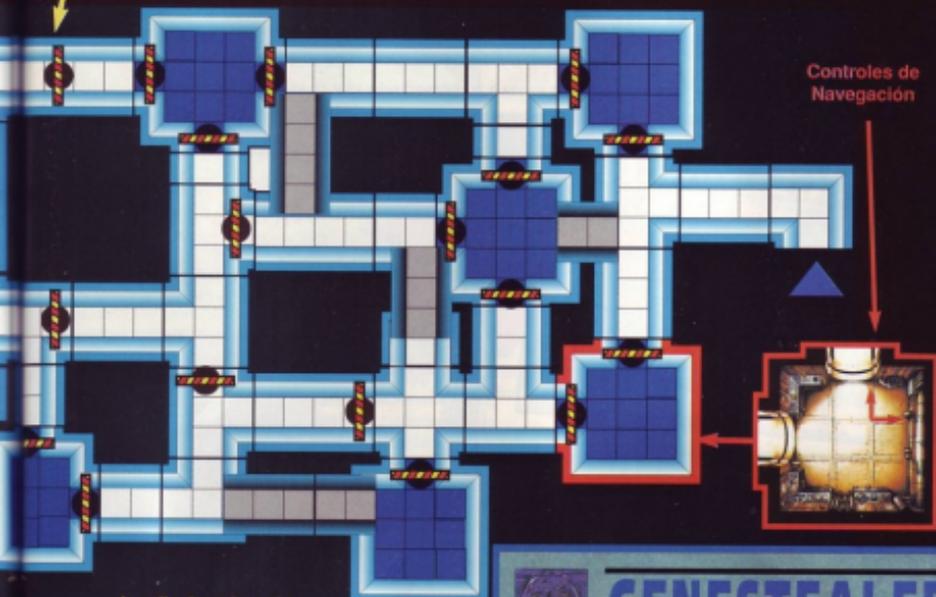
**OBJETIVOS:** El jugador *Marine Espacial* gana si consigue acceder al *computador*. Para conseguirlo, un *Marine Espacial* debe situarse en la casilla indicada, encarado hacia los *Controles de Navegación*, e invertir 8 *Puntos de Acción* consecutivos sin interrupción.

Deberán anotarse los *Puntos de Acción* invertidos, y empezar de nuevo si el *Marine Espacial* muere o lleva a cabo cualquier otra acción. Los *Marines Espaciales* obtendrán la victoria en cuanto accedan al *computador*.

*Los Genestealers mueven en primer lugar en esta misión.*

Las secciones sombreadas indican la posición de los conductos de aire

Puerta



Las flechas de color púrpura indican las Áreas de Entrada *Genestealer*



# GENESTEALERS

**FUERZAS:** El jugador *Genestealer* empieza la misión con una *ficha de Contacto* situada en cada una de las seis habitaciones. A partir del tercer turno *Genestealer*, el jugador *Genestealer* recibe una *ficha de Contacto* de refuerzo por turno, que puede entrar a través de cualquiera de las *Áreas de Entrada* indicadas en el mapa. Si el *Área de Entrada* ha sido sellada, los refuerzos no podrán entrar.

**OBJETIVOS:** Los *Marines Espaciales* intentan acceder al *computador*. El jugador *Genestealer* gana si todos los *Marines Espaciales* mueren antes de que consigan completar su misión.

