

SPACE HULK®

DESTRUIR EL REACTOR

El Señor Lobo Krom Dragongaze volvía a Fenris con su preciada carga. Los Wulfen que habían detectado en un sector cercano se llevaban al Colmillo como ordenó el Gran Lobo. Este era el quinto grupo de hermanos malditos que ya había conseguido encontrar. Es un tiempo incierto para los Lobos Espaciales que si hacían caso a las profecías, esto solo podía significar una cosa. La hora del Lobo. Esto podía significar el regreso de Leman Russ, pero podría ser además el fin del capítulo...

De repente, una luz parpadeante con un repetitivo sonido indicaba una señal de socorro interceptada. El planeta colmena había detectado un enorme pecio espacial acercándose peligrosamente a su atmósfera. El crucero de combate no podía desviarse y perder un tiempo del que no disponía el Señor lobo.

Por lo que decidió enviar cuatro escuadras de sus campeones de la Guardia del Lobo en torpedos de abordaje. Al mando de su Jefe de Batalla Durfast Greatbear en una Thunderhawk para comandar la misión. Los escáneres barrieron el pecio en profundidad y detectaron su talón de Aquiles. El reactor de una de las naves absorbidas por el pecio tenía potencia suficiente. La misión era llegar hasta allí y sobrecargar el reactor para destruir el pecio con unas explosiones en cadena.

Pero había que llegar hasta allí, cada escuadra fue lanzada en un torpedo de abordaje en la zona más cercana. Había que abrirse camino hasta el reactor con fuego de bólter y coraje...

Esta campaña está diseñada para 5 jugadores; 4 tomarán el papel de exterminadores y otro más de genestealers. A cada jugador marine se le asignará de forma aleatoria 1 de las 4 primeras misiones.

Deben intentar conseguir pasar a la siguiente zona con el máximo número de efectivos, pues no hay más refuerzos. Será de mucha utilidad conseguir los objetivos secundarios que facilitarán bastante futuras misiones.

Si hay más jugadores se harán grupos de 4, actuando de genestealers los jugadores de otro grupo.

El grupo que consiga más victorias gana, en caso de empate el que consiga más objetivos secundarios.

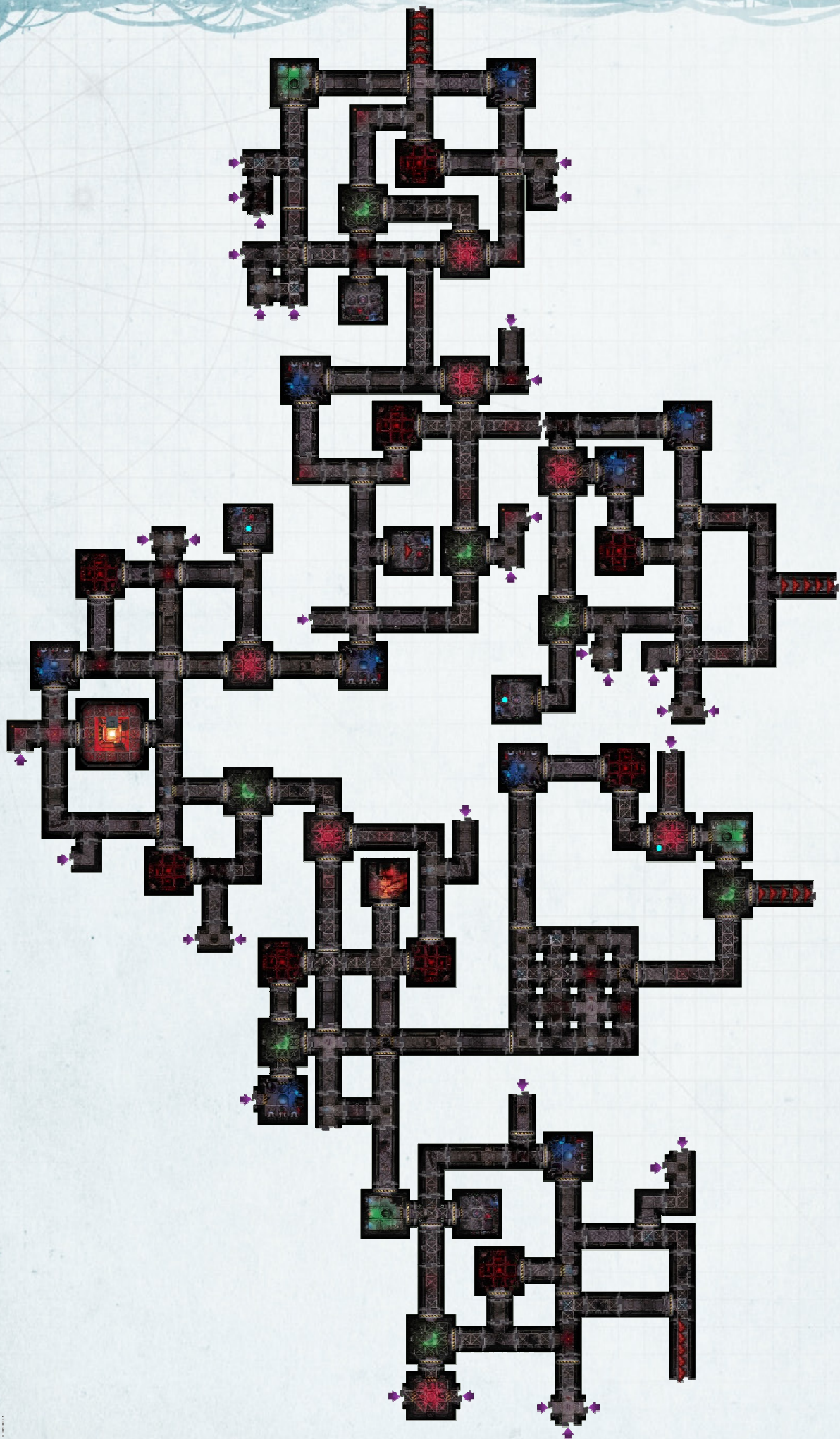
Las misiones 1 y 2 conducen al mapa 5 mientras que las misiones 3 y 4 llevan al mapa 6. De los mapas 5 y 6 se pasará a la misión final.

Al finalizar cada misión se tirará 1D6 por cada exterminador eliminado. Con resultado de 1-4 ha muerto definitivamente. Con 5 el resultado es

desaparecido en combate, en la siguiente misión no podrá entrar en el tablero por su zona de despliegue habitual hasta que no saque 6 en la tirada de puntos de mando. Con resultado de 6 vuelve de manera inexplicable y se une a la escuadra de inmediato con una nueva saga que contar en los salones del Colmillo.

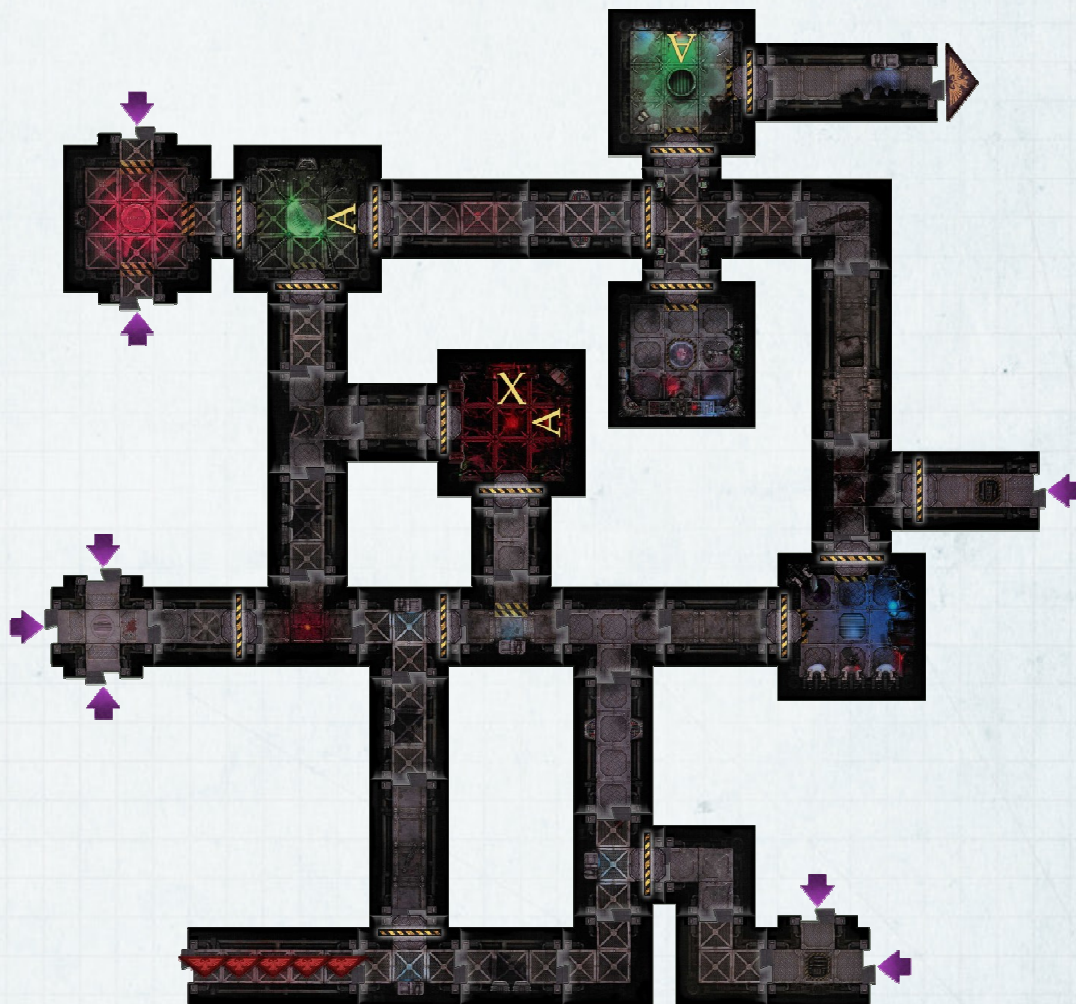


Diseñada por Chicopsg
<https://www.instagram.com/chicopsg1/>



MISIÓN 1: ACTIVAR LAS DEFENSAS

Este sector del pecio es de origen imperial, los escáneres han detectado varias torretas Tarántula desplegadas. Seguramente fueron las últimas medidas que usaron los anteriores dueños de la estación espacial al ser atacados por los xenos. Se ha localizado la consola de energía que las alimenta. Si se logra activar la defensa, será mas fácil la incursión general hasta la habitación del reactor general.



Objetivo: La escuadra tiene que avanzar hasta la siguiente zona por la zona de extracción.
Objetivo secundario: Arrancar el sistema de defensa (**X**) activará las torretas Tarántula (**A**) en esta y las siguientes misiones de la campaña.

Fuerzas de Exterminadores:

- Un sargento exterminador con bólter de asalto y espada de energía.
- Un exterminador con lanzallamas pesado.
- Tres exterminadores con bólter de asalto.

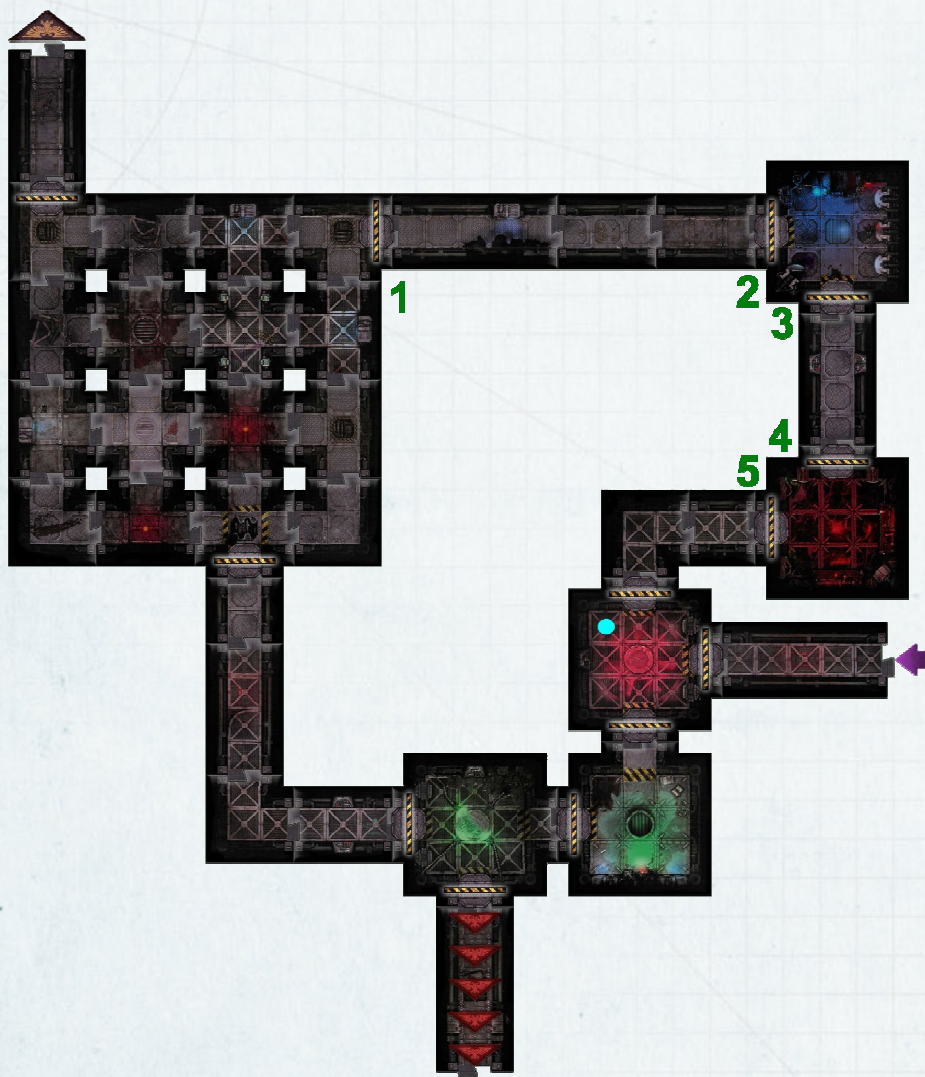
Fuerzas Genestealer: No hay presencia genestealer al comienzo. Entran dos marcadores de contacto por turno.

Tarántulas: Si se activa la energía, los cañones tarántula actuarán como un exterminador en alerta, en esta y en futuras misiones. Con resultado de encasquillado se sobrecalienta y necesitará 1 movimiento más de un genestealer en su LDV para enfriarse y ya podrá disparar de nuevo.

Los genestealers pueden atacar a las defensas como si se tratara de una puerta.

MISIÓN 2: BLOQUEAR LAS COMPUERTAS

Los escáneres han detectado que el camino hasta el siguiente sector está despejado. Sin embargo hay que atravesar una zona que es una red de pasillos. Si los exterminadores son emboscados en ese punto serán masacrados. También se ha detectado que un enorme grupo de genestealers están despertando de su letargo y se dirigen rápidamente al encuentro de la escuadra. Se ha localizado un sistema de cierre de seguridad que bloquea las puertas, con un poco de suerte hará ganar tiempo a los exterminadores para pasar y tomar posiciones.



Objetivo: La escuadra tiene que avanzar hasta la siguiente zona por la zona de extracción.

Objetivo secundario: Activar el sistema de contención (o) cierra y bloquea las 5 puertas. Lo que obliga al jugador genestealer a destruirlas si quiere atravesarlas.

Fuerzas de Exterminadores:

- Un sargento exterminador con bólter de asalto y espada de energía.
- Un exterminador con lanzallamas pesado.
- Tres exterminadores con bólter de asalto.

Fuerzas Genestealer: Un marcador de contacto. Entren dos marcadores de contacto por turno.

MISIÓN 3: ACTIVAR EL ASCENSOR

Hay una ruta clara hasta el siguiente sector para reunirse con la escuadra de Ranulf. Pero se ha detectado un ascensor que puede transportar al grupo mas cerca del objetivo principal. Desgraciadamente la zona donde se encuentra el ascensor está siendo invadida por un numeroso grupo de genestealers. Queda a decisión del sargento de la Guardia del Lobo decidir si correr el riesgo.



Objetivo: La escuadra tiene que avanzar hasta la siguiente zona por la zona de extracción.

Objetivo secundario: Entrar al turboascensor (o) y salir por él. Pueden salir por ambas salidas.

Anotar que exterminadores salen por cada salida, pues en el siguiente escenario tendrán zonas diferentes de despliegue.

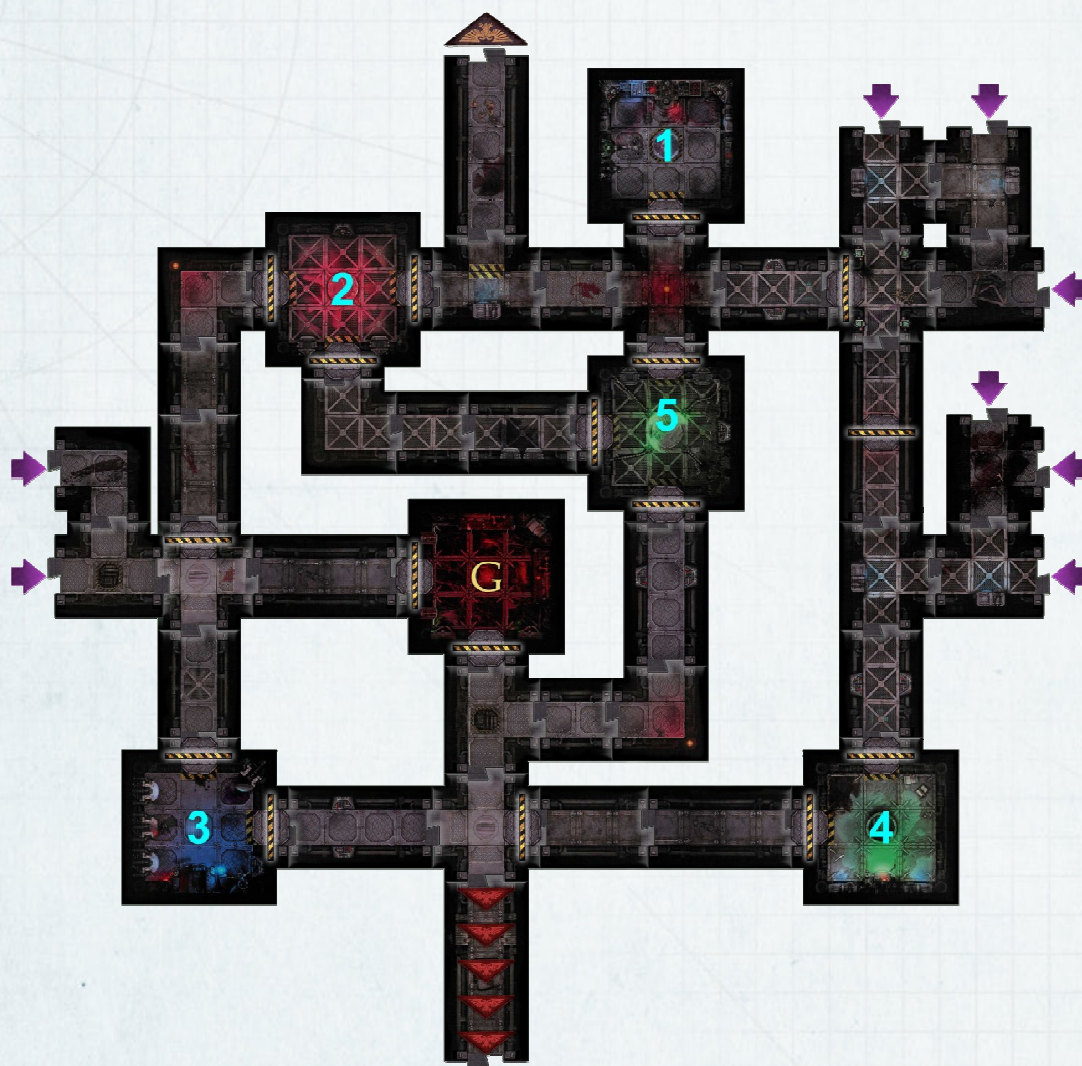
Fuerzas de Exterminadores:

- Un sargento exterminador con bólter de asalto y espada de energía.
- Un exterminador con lanzallamas pesado.
- Tres exterminadores con bólter de asalto.

Fuerzas Genestealer: Un marcador de contacto. Entran dos marcadores de contacto por turno.

MISIÓN 4: BUSCAR EL SERVOCRÁNEO

Se ha comunicado que hay un servocráneo en algún lugar de este sector. La señal es demasiado débil para tener sus coordenadas exactas. Si se encuentra se podrá enviar la información que guarda al centro de mando. Puede ser vital conocer el entorno con más detalle, pero no hay mucho tiempo, los genestealers han detectado la posición de los exterminadores y se acercan rápidamente.



Objetivo: La escuadra tiene que avanzar hasta el siguiente sector por la zona de extracción.

Objetivo secundario: Encontrar el servocráneo. El jugador genestealer tirará un dado y anotará el resultado, que es la habitación en que se encuentra el artefacto que buscan los exterminadores. El jugador marine no sabrá que habitación es hasta que finalice un turno con, al menos, un exterminador dentro de la habitación. Entonces el exterminador automáticamente lo recoge y envía la vital información a través de los puertos de su armadura.

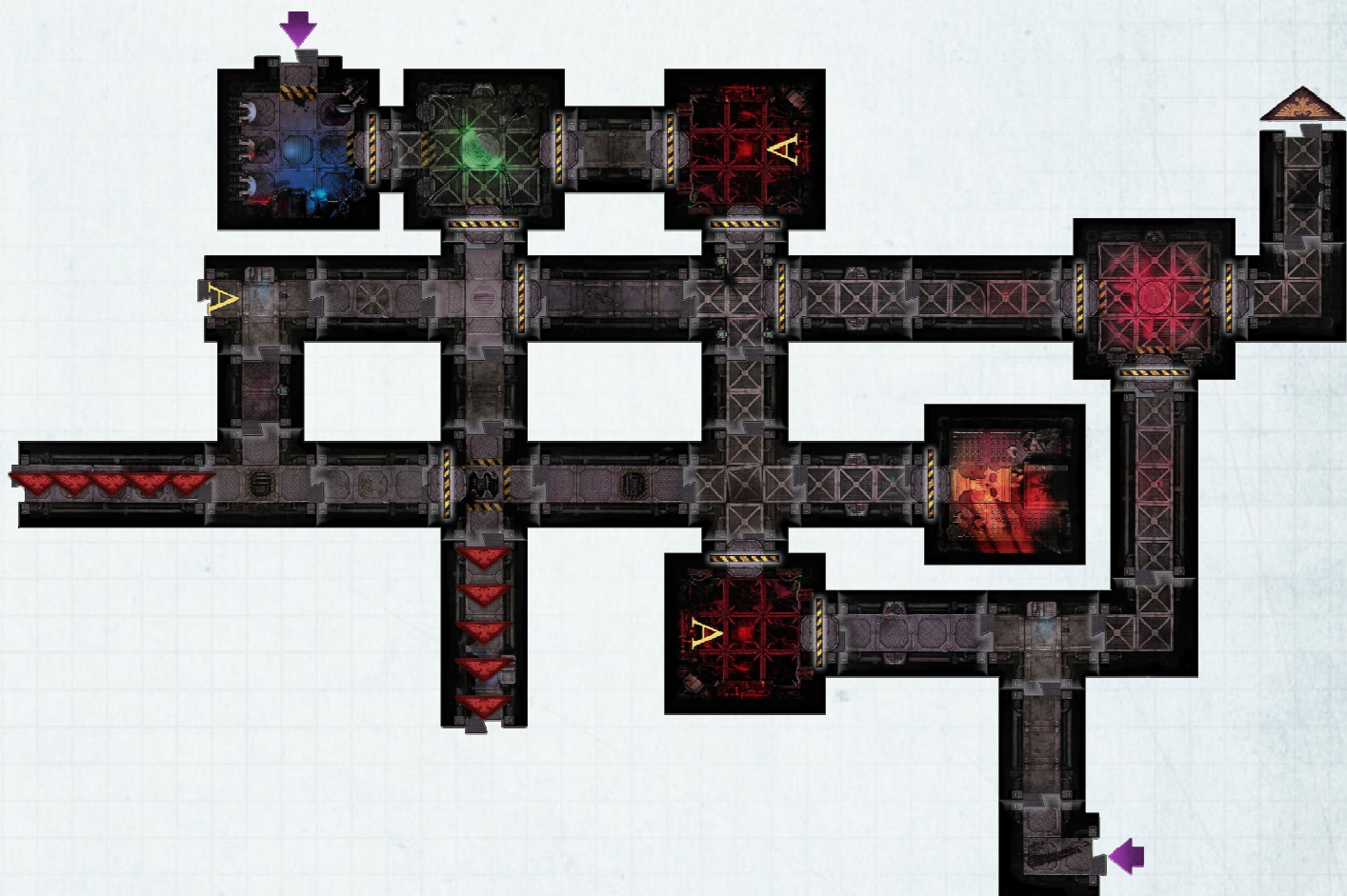
Fuerzas de Exterminadores:

- Un sargento exterminador con bólter de asalto y espada de energía.
- Un exterminador con lanzallamas pesado.
- Tres exterminadores con bólter de asalto.

Fuerzas Genestealer: Dos marcadores de contacto, Entren dos marcadores de contacto por turno.

MISIÓN 5: REAGRUPARSE Y AVANZAR

Es hora de reagruparse y avanzar hasta la zona del reactor. La escuadra de la misión 1 despliega en la zona izquierda y los supervivientes de la misión 2 en el área de despliegue inferior. Si se activaron las defensas en la primera misión también estarán activadas en esta (A). Si se cerraron las compuertas en la misión 2 los genestealers no han tenido oportunidad de ocupar el sector, de lo contrario el jugador Genestealer despliega 3 marcadores de contacto repartidos en las habitaciones de la misión.



Objetivo: La escuadra tiene que avanzar hasta el siguiente sector por la zona de extracción.

Objetivo secundario: Evacuar con el mayor número de efectivos para la zona final.

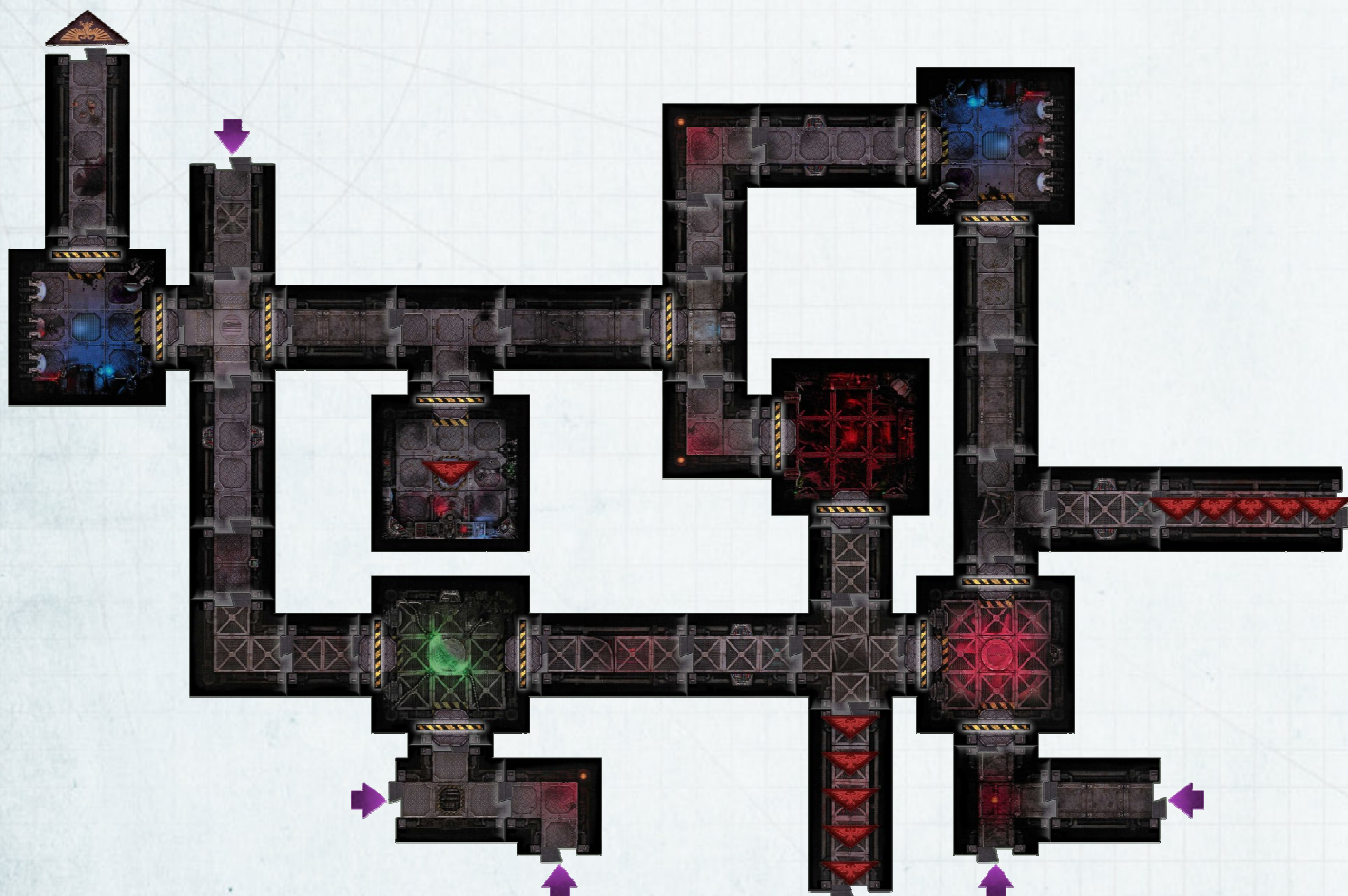
Fuerzas de Exterminadores:

- Supervivientes de las misiones 1 y 2.

Fuerzas Genestealer: Tres marcadores de contacto, desplegados en las habitaciones, si no se consiguió cerrar las compuertas en la misión 4. Entran dos marcadores de contacto por turno.

MISIÓN 5: REAGRUPARSE Y AVANZAR

Es hora de reagruparse y avanzar hasta la zona del reactor. La escuadra de la misión 3 despliega en la zona de abajo y la habitación del ascensor. Cada exterminador por donde finalizó. Los supervivientes de la misión 4 en el área de despliegue derecha. Si se recuperó el servocráneo en la cuarta misión tienen acceso a activar una sola vez un dispositivo de desinfección. En cualquier turno puede elegir una habitación cualquiera, no es necesario línea de visión, y se aplicará sobre ella un disparo de lanzallamas.



Objetivo: La escuadra tiene que avanzar hasta el siguiente sector por la zona de extracción.

Objetivo secundario: Evacuar con el mayor número de efectivos para la zona final.

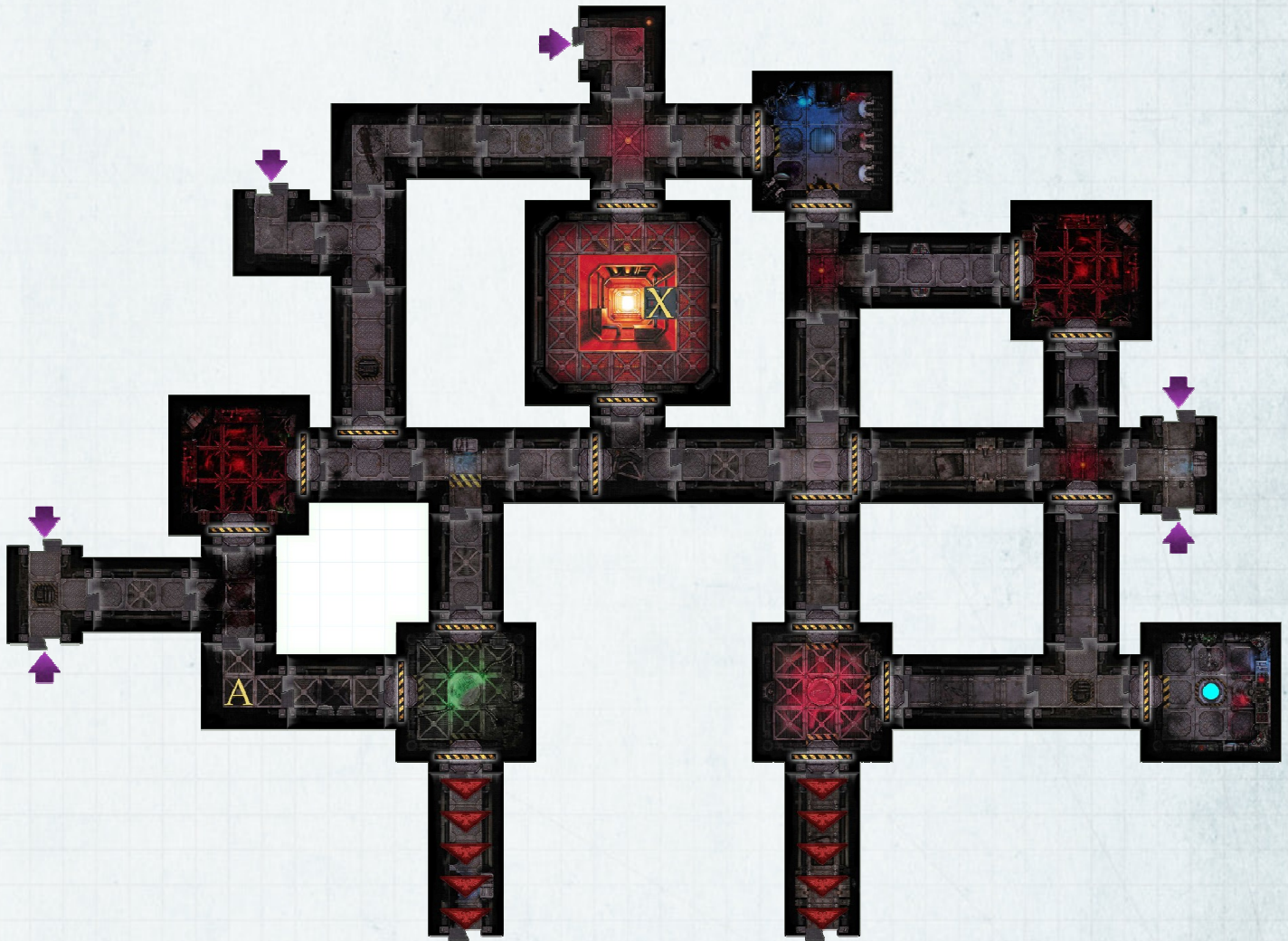
Fuerzas de Exterminadores:

- Supervivientes de las misiones 3 y 4.

Fuerzas Genestealer: Están disponibles dos marcadores de contacto al inicio de la misión, entran dos marcadores de contacto por turno.

MISIÓN 7: DESTRUIR EL REACTOR

Al fin el reactor está al alcance, solo unos cuantos valerosos guerreros continúan con vida, y algunos no en muy buen estado... ¡¡Pero por Russ que completaran su misión!!



Objetivo: Llegar hasta la sala del reactor (X) y gastar 4 Puntos de Acción para activar la sobrecarga.

Si se activaron las defensas en la misión 1, la torreta (A) está activa.

Si se cerraron las compuertas en la misión 2, no hay marcadores de contacto al inicio de la misión.

Si se activó el ascensor en la misión 3, está disponible para evacuar (o)

Si se recuperó el servocráneo en la misión 4, hay disponible una acción de desinfección.

Objetivo secundario: Evacuar con el mayor número de efectivos al ascensor, sólo si se activó.

Fuerzas de Exterminadores:

- Supervivientes de las misiones 5 y 6.

Fuerzas Genestealer: Están disponibles tres marcadores de contacto al inicio de la misión si no se cerraron las compuertas en la misión 2. Entran dos marcadores de contacto por turno.