



VIEJOS SOLDADOS

LLEGADA Y
ASIGNACIÓN

•

TRAS LAS LÍNEAS
ENEMIGAS

•

EL CAMPAMENTO
DEL DOMINIO

•

CAMPAÑAS DE
LA GUARDIA
IMPERIAL



VIEJOS SOLDADOS

"No podemos sufrir más bajas o perderemos este frente. Esto no puede aguantar, coronel Garn. Permitidme coger un contingente de nuestros mejores hombres y acabemos con esta amenaza de una vez por todas".

—Últimas palabras registradas del teniente Uron Halle,
37º de Jenízaros Macabeos

VIEJOS SOLDADOS es un breve escenario diseñado para introducir a nuevas escuadras de la Guardia Imperial al amplio abanico de enemigos y aliados disponibles en el Frente del Giro. El escenario empieza con la escuadra llegando a la base avanzada de la Guardia Imperial en el planeta Virbius. Desde ahí, los jugadores deben maniobrar muy por detrás de las líneas enemigas para eliminar a un comandante del Dominio de especial renombre, pero en el proceso descubren mucho más de lo que esperaban de sus enemigos. Mientras evitan patrullas y unidades enemigas e interrumpen las líneas de suministro en busca del objetivo, encuentran una amenaza mucho más cruel de lo previsto: una kabala de guerreros Eldar Oscuros. Los personajes tendrán que utilizar toda la astucia, ingenio y determinación, que puedan reunir para volver a las líneas imperiales con vida y con información vital sobre esta amenaza.

Esta aventura pone a prueba la gestión de recursos y la destreza táctica de los jugadores, ya que deben navegar por un rango bastante amplio de enfoques

ante los problemas surgidos durante el curso de la misión. Hace hincapié en la independencia y perspicacia táctica al interactuar con las diversas amenazas que un guardia podría encontrar en el Frente del Giro y también puede utilizarse como punto de partida para una campaña más amplia.

VIEJOS SOLDADOS está diseñado para una escuadra de PJs de reciente creación. Puede ser ajustada para personajes con más experiencia aumentando el número y los totales de heridas y daños de los enemigos encontrados.

TRASFONDO DE AVENTURA

La campaña para asegurar el mundo cuasi-salvaje de Virbius se ha estancado y el Imperio ha sido derrotado en muchos enfrentamientos con lo que debería ser una fuerza enemiga inferior. El general del Dominio Harvax Scarus es el hombre al que se cree responsable de varios ataques relámpago brutalmente eficaces en puestos de avanzada imperiales y en líneas de suministro por todo el frente, con sus fuerzas usando armamento desconocido y sin dejar sobrevivientes. El Imperio ya ha infiltrado escuadras en las líneas enemigas para eliminar al general, pero ninguna ha regresado.

Virbius se ha convertido recientemente en un campo de batalla en la lucha por el Frente del Giro, habiendo estado aislado del resto del sub-sector por una viciosa tormenta de disformidad que se prolongó durante más de cuatro siglos. Para entonces, la población se había vuelto tribal, dejando las colmenas y convirtiéndose lentamente en clanes nómadas que conducen motos de combate.

La tormenta de disformidad que rodeaba Virbius cesó repentinamente hace unos dos años y el mundo fue redescubierto por el Imperio y el Dominio de Severus casi simultáneamente. Las escaramuzas iniciales fueron menores. El mando imperial permitió al enemigo atrincherarse, puesto que sabía que iba a recibir refuerzos y quería esperar hasta disponer de una potencia abrumadora antes de intentar expulsar del planeta a los ejércitos del Dominio. Al llegar los refuerzos imperiales, se produjeron los primeros combates mayores.

La lucha inicial no fue bien para el Imperio. Compañías enteras perdieron inexplicablemente el contacto de camino al frente y nunca se supo más de ellos. Numerosos puestos de retaguardia y cuarteles generales temporales fueron eliminados. El Imperio no estaba preparado para las eficaces tácticas de guerrilla del enemigo. Según la inteligencia imperial, esto se debía al genio táctico de un oficial del Dominio, el general Scarus. La esperada y definitiva victoria imperial se convirtió pronto en un punto muerto.

La verdad es que, completamente desconocido para el ejército imperial, el Dominio de Severus está colaborando con una kabala de Eldar Oscuros y esta fuerza xenos es la responsable de los ataques que están diezmando a las fuerzas imperiales en Virbius. El armamento y la maniobrabilidad superiores de los Eldar Oscuros han dado buena cuenta de las relativamente dispersas formaciones de batalla imperiales.

El alto mando está preocupado por la incapacidad del mando de Virbius para rectificar la situación. Virbius es de importancia táctica para el esfuerzo de guerra imperial en el sub-sector por una variedad de razones: el Imperio quiere negar al Dominio de Severus el uso del planeta como un punto de apoyo, quiere apaciguar o convertir a la población para añadirla a los diezmos imperiales y por último, quiere fortalecer Virbius como una posición de retaguardia en caso de que alguno otro planeta controlado por el Imperio se pierda ante el ¡Waaagh! Orko de Grimtoof Git-Slaver.

SUMARIO DE AVENTURA

VIEJOS SOLDADOS está dividido en tres partes: **Llegada y Asignación**, en donde se presenta a los jugadores el planeta Virbius, **Tras las Líneas Enemigas**, donde los jugadores rastrean su objetivo evadiendo las patrullas, y **El Campamento del Dominio**, en el que los jugadores se enfrentan al general Harvax Scarus y descubren la verdadera amenaza para el Imperio en Virbius.

En **Llegada y Asignación**, los PJs llegan al planeta y son llevados al puesto avanzado Epsilon 12, una de las bases de operaciones del Imperio, donde son equipados y reciben su misión. La inteligencia imperial ha determinado la ubicación del general Scarus Generales. Se cree que está atrincherado cerca de las líneas del frente y la misión de la escuadra es dar con él y eliminarlo.

En **Tras las Líneas Enemigas**, los PJs viajan al territorio del Dominio para cazar al general y deben formular un plan astuto y tácticamente sólido para hallar a Scarus y derrotarlo en su propio terreno, en el que cuenta con la ventaja de los números. Por el camino, los guardias tienen la oportunidad de descubrir el horrible destino de una de las escuadras que

fue enviada antes que ellos, y tendrán la oportunidad de acabar con algunas fuerzas enemigas y obtener información vital sobre sus operaciones.

El entorno que la escuadra debe cruzar es enormemente hostil, ya que está muy por detrás de las líneas del Dominio de Severus. Sus enemigos conocen el terreno y pueden usar el bombardeo y recibir refuerzos si son comprometidos en campo abierto y sin el factor sorpresa, mientras que los PJs no tienen ninguna de estas ventajas. Las tácticas astutas y la previsión de combate son claves para sobrevivir a la misión.

La aventura acaba en **El Campamento del Dominio**. Desconocido para los jugadores, el general (y el Dominio en su conjunto) ha estado colaborando con la Kabala de los Hijos de las Espinas y estos Eldar Oscuros son responsables de la devastación que la inteligencia imperial ha atribuido al general. Una vez que se enfrenten al general en su base de operaciones, la fuerza de Eldar Oscuros atacará y la escuadra se enfrentará a una amenaza para la que no está preparada. Los PJs tienen que hallar una manera de retrasar a las fuerzas kabalitas lo suficiente para escapar y llevar la información sobre la naturaleza del enemigo al cuartel general imperial, de modo que el mando pueda contar con la presencia de los Eldar Oscuros en la consecución de una campaña más larga.

Si bien esta aventura detalla una misión importante, puede ser fácilmente usada para ser la base de toda una campaña. Cuando los personajes hayan descubierto la amenaza de los xenos, pueden recibir la tarea de extirparla y averiguar sus oscuros propósitos en Virbius. Si el general sigue vivo, puede convertirse fácilmente en un villano recurrente y la escuadra tiene ahora la mancha de una misión fallida en su reputación (aunque la muerte de Scarus se convertirá en una cuestión de honor del regimiento). Una vez que estas amenazas se hayan neutralizado o eliminado, el Imperio aún tiene que derrotar a las fuerzas del Dominio. El recurso que Virbius representa debe ser plenamente garantizado y explotado, y hay muchas misiones que el Imperio debe llevar a cabo antes de que la población indígena pueda considerarse bajo acatamiento imperial (consulta **Ganchos futuros** en la página 24).

ÍNDICE DE VIRBIUS

“Ha. No puedes decir que conoces Virbius hasta que hayas acelerado por sus llanuras con el viento en tu barba y una buena tormenta en la espalda. ¿Estoy en lo cierto, hombres?”

—Ferdel, hijo de Arkashian, Gran jefe

Virbius quedó aislado del resto de la galaxia en los últimos siglos por una violenta tormenta de disformidad que hizo imposible los viajes y las comunicaciones desde y hacia el planeta. Tras más de cuatrocientos años de aislamiento, fue sólo hace unos pocos años cuando la tormenta cedió al fin, abriendo Virbius al resto de la galaxia.

La tormenta de disformidad que aisló Virbius llegó sin previo aviso y sus habitantes sufrieron al enfrentar esta separación del Imperio en su conjunto. El gobierno imperial del planeta se vino abajo unas pocas décadas después de la aparición de la tormenta de disformidad y una gran parte de la población sucumbió a las luchas internas y al hambre. Los sobrevivientes perdieron su



capacidad para sostener las colmenas menores que salpicaban el planeta y comenzaron a vivir en los páramos de Virbius.

La superficie de Virbius es en su mayor parte idílica, largas llanuras con las ocasionales pequeñas cordilleras o bosques. La mayor dificultad para vivir en la superficie son las inmensas tormentas de rayos que lentamente recorren el planeta. Gran parte de la flora nativa puede soportarlas y está casi intacta, pero el efecto sobre la gente y la tecnología es devastador.

Aunque los Virbianos perdieron la mayor parte de su tecnología en su diáspora, lograron aferrarse a unas pocas plantillas PCE de algunos vehículos sencillos. Originalmente usados para la exploración y el comercio entre colmenas, los vehículos fueron la base para la nueva sociedad de Virbius. Se convirtieron en un pueblo nómada, viviendo en grandes tribus-caravanas, con algunos transportes rodeados por vastos contingentes de sus, ahora características, motos de combate.

Las tribus vivieron de este modo durante siglos, viajando por delante de las mayores tormentas de rayos, luchando y comerciando entre sí y evitando las, ahora abandonadas, colmenas del planeta—hasta hace un año, con la llegada de las primeras fuerzas exploradoras del Imperio y el Dominio.

RECURSOS PLANETARIOS

Según el alto mando, el recurso más importante de Virbius es su población nativa. Debido a que sus habitantes viven prácticamente en sus vehículos, hay quienes creen dentro del Departamento Munitorum que los Virbianos podrían convertirse en una infantería mecanizada altamente eficaz con poca formación, por lo que establecer un diezmo sobre Virbius es una alta prioridad.

Las colmenas abandonadas de Virbius también tienen recursos sin explotar. Las leyendas Virbianas hablan de que fueron expulsados de las colmenas por un gran enemigo y las consideran prohibidas y malditas. Hasta ahora ningún grupo de exploradores imperiales ha informado de la toma de contacto con habitantes de colmena. Los visioingenieros han notado la presencia de armas y vehículos poco comunes entre los nativos, y creen que pueden encontrarse valiosas plantillas PCE en algún lugar del planeta (los vehículos, sobre todo, son muy resistentes), pero por el momento no se ha autorizado ninguna exploración a fondo de las colmenas. Las tribus también relatan leyendas de la existencia de un mecanismo que aprovecha las enormes tormentas de Virbius, usándolas como fuente de alimentación o arma, pero hasta ahora no se han podido comprobar estas afirmaciones.

Quedan pocos registros relativos a lo que Virbius proporcionaba al Imperio cuando aún era próspero. Sus colmenas son pequeñas para el estándar imperial y es poco probable que hayan contribuido mucho a la producción del diezmo. La teoría actual de algunos oficiales del Departamento Munitorum es que probablemente era un mundo agrícola, o que exportaba algún material biológico valioso. Se han solicitado informes al Administratum para descubrir lo que Virbius producía antes de quedar aislado.

Se ha dado prioridad a la recuperación de esos informes y las estimaciones actuales del Adeptus Administratum sugieren que el mando de la Guardia Imperial podría recibirlos de doce a veinticuatro años.

LAS TORMENTAS DE VIRBIUS

Las tormentas de rayos de Virbius están entre las maravillas más hermosas y letales del planeta. Vistas a menudo en el horizonte, estas tormentas causan la devastación por donde quiera que van. Ocasionalmente una tormenta presenta múltiples colores, siendo las más usuales las tormentas eléctricas azules y púrpuras. Estos fenómenos son considerados como un presagio por los nativos de Virbius, aunque el tipo de presagio asociado a cada tormenta cambia de una tribu a otra.

Aunque es raro, las tormentas se forman a veces de repente cayendo sobre vastas franjas de Virbius. El único modo de saber que va a aparecer una tormenta es por un zumbido eléctrico apenas perceptible y los nativos de Virbius se entrenan para escucharlo desde que nacen. Cuando empiezan los signos, sólo quedan unos pocos minutos para ponerse a salvo antes de que se desate una de estas majestuosas tormentas y lo desintegre todo a su paso.

CULTURA PLANETARIA

El planeta de Virbius está dominado por las tribus nómadas descendientes de los colonos originales. Estas tribus han perdido la mayor parte de su conexión con el Imperio y la galaxia en su conjunto, recordando los orígenes de su colonia sólo como leyendas. Veneran y adoran las grandes tormentas que pasan sobre la superficie del planeta, viéndolas como la manifestación de la voluntad del Señor de la Tormenta. Los confesores han determinado que eso es todo lo que queda del culto imperial en el planeta.

Poco después de la pubertad, cada guerrero pasa por una serie de pruebas secretas y los que tienen éxito reciben su propia moto de combate y la tarea de defender el convoy de la tribu. Desde una edad temprana, viven y luchan en sus motos, y son capaces de ejecutar impresionantes maniobras de combate sincronizadas. Las armas de fuego son poco frecuentes y la munición es aún más escasa, así que la mayoría de la lucha se realiza con lanzas y espadas o arcos y flechas. El blindaje es también difícil de obtener y aunque algunos líderes tribales y los héroes pueden tener un antiguo traje de armadura antifrag o de caparazón, la mayoría usa cuero duro o cota de malla. Los guerreros decoran sus motos de combate con una variedad de trofeos, un veterano tiene a menudo una moto pintada con marcas tribales y adornada con cráneos, plumas y las armas quebradas de sus enemigos.

Profundamente arraigado en la cultura tribal es el peligro de las antiguas colmenas. Creen que monstruos de un horror indescriptible viven allí y viajar cerca de ellas está totalmente prohibido. Si esto es pura superstición ignorante o si las colmenas están realmente llenos de mutantes o cosas peores, aún no ha sido determinado por la inteligencia imperial. Las tribus han comenzado recientemente a contar historias de que los oscuros se han levantado en las colmenas y que vienen por la noche para robar mujeres y niños, y matar a los guerreros. Algunas tribus creen que la presencia de los invasores del cielo ha causado esto, ya que los ataques de los tenebrosos no empezaron hasta la llegada imperial y del Dominio al planeta.

Aunque algunas tribus han hecho grandes alianzas, bien con el Imperio o con el Dominio, la mayoría de ellas han permanecido neutrales. Las tribus no saben qué hacer con los extraños invasores del cielo, aunque casi todos admiten que estas personas extrañas han venido de un lugar que según la leyenda fue el hogar de sus antepasados.

LA TRIBU DE KALANARIS

Una de las primeras tribus encontradas por el Imperio al pisar el planeta fue la tribu de Kalanaris, también conocida como la *"tribu del relámpago que cruza la espada"*. El contacto inicial con la tribu casi se tornó hostil, pero un sacerdote del Ministorum presente estableció que la fuerza exploradora imperial eran agentes de una deidad tribal, el Señor de la Tormenta, al que los sacerdotes rápidamente equipararon con el Dios-Emperador. Los imperiales cambiaron armas por información y han utilizado a la tribu de Kalanaris como exploradores y fuerzas de reconocimiento desde entonces.

La tribu recibe su nombre de su primer líder, un hombre llamado Kalanaris Urbator. La leyenda cuenta que Kalanaris era un gran guerrero y guardián de la justicia antes de los tiempos oscuros, y que su habilidad con una "recortada" y el combate en moto era incomparable. Los agentes del Adeptus Ministorum están tratando de verificar que Kalanaris era un héroe del Imperio y si lo hacen, intentarán establecerlo como uno de los primeros santos de Virbius. Creen que esto sería de gran ayuda para ganar la confianza de la población local y su vuelta a la plena conformidad con el Culto Imperial.

Aunque la alianza de la tribu con el Imperio sigue siendo débil, un pequeño destacamento de la tribu ha jurado plena lealtad al Imperio y ha estado trabajando con el 37° de Jenízaros Macabeos, ayudándoles a orientarse por el terreno y advirtiéndoles cuando una de las enormes tormentas de rayos del planeta está a punto de llegar.

EL 37° DE JENÍZAROS MACABEOS

El 37° de Jenízaros Macabeos formó parte de la segunda oleada de tropas imperiales asignadas a Virbius y sufrió fuertes pérdidas por las tácticas de guerrilla del Dominio (y los Eldar Oscuros) al inicio del conflicto, así como la pérdida de un destacamento clave por las tormentas eléctricas. Los jenízaros ya eran una unidad lúgubre, pero su moral ha dado un giro oscuro ya que no han sido capaces de dar un solo golpe contundente a las tropas del general Scarus. Los jenízaros también han tenido problemas para convertir su regimiento de infantería ligera defensiva en una fuerza completamente móvil, una necesidad absoluta en Virbius. Su arma pesada preferida es el lanzamisiles y su arma de asalto el lanzallamas.

Como la mayoría de los Macabeos, los jenízaros son firmes partidarios del Credo Imperial y cuentan con más sacerdotes del Ministorum que otros regimientos. Creen que su actual falta de éxito en la batalla se debe a una mayor falta de devoción entre las fuerzas presentes en Virbius y han buscado activamente para detectar signos de herejía u otros delitos contra el Dios-Emperador dentro de las filas de la Guardia Imperial. Algunos dentro del regimiento incluso creen que su alianza con los indígenas puede tener algo que ver con su situación. De cualquier forma, los jenízaros se encuentran a la búsqueda

de cualquier desviación de la doctrina imperial entre los PJs y cualquier evidencia encontrada de que los jugadores no son incondicionalmente devotos resulta en graves tensiones, incluso en violencia abierta.

Coronel Raxe Garn

El coronel Raxe Garn es el sombrío comandante del 37° de Jenízaros Macabeos. En sus cuarenta años de servicio en la Guardia Imperial, ha visto el combate en docenas de mundos y enfrentado todo tipo de amenazas, desde abominaciones horribles a innumerables multitudes de reincidentes y traidores. Ha salido victorioso ante las adversidades y resistido mientras incontables millones luchaban a su alrededor.

Sin embargo, hay una cosa para la que su experiencia no le ha preparado, la misteriosa pérdida de muchas de sus tropas. Garn no puede explicar las victorias del Dominio en Virbius. Se ha vuelto inseguro en cuanto a cómo proceder y es muy consciente de la floja moral de sus hombres.

La llegada de la escuadra de los PJs representa lo que bien podría ser su última ocasión para reclamar la victoria gloriosa de Virbius, en lugar de la derrota innoble. Aunque no puede explicar el por qué, Garn siente en sus entrañas que un ataque directo al general Scarus podría cambiar las tornas de la batalla por Virbius a favor del Imperio.

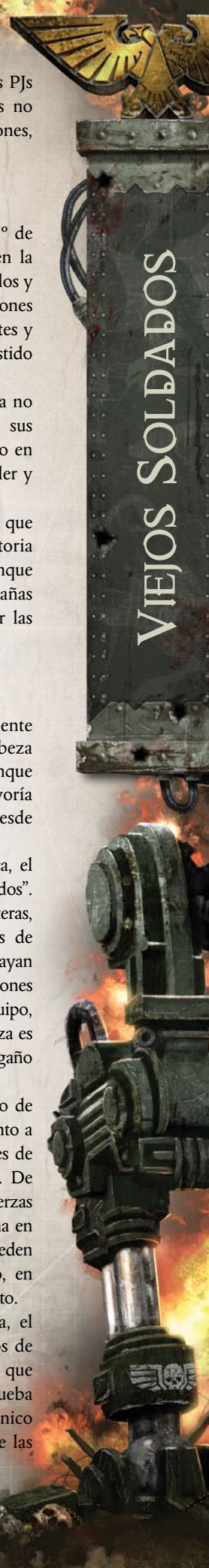
FUERZAS DEL DOMINIO DE SEVERUS

Las fuerzas del Dominio de Severus son relativamente nuevas en Virbius, habiendo establecido su primera cabeza de puente en el planeta hace poco más de un año. Aunque hay algunas escuadras veteranas entre sus filas, la mayoría han sido recientemente obligadas a prestar servicio desde todo el Dominio y Virbius es su primera zona de guerra.

Lamentablemente superados y en inferioridad numérica, el Dominio de Severus ha resistido sólo gracias a sus "aliados". Los Eldar Oscuros destruyen escuadras y unidades enteras, dejando que las fuerzas del Dominio recojan los restos de equipo y maten a algún soldado que los Eldar Oscuros hayan dejado detrás. El mando del Dominio ha atribuido las acciones de los Eldar Oscuros a las operaciones de un misterioso equipo, con el nombre clave de los "Puños de Severus". Su esperanza es que los soldados capturados del Dominio transmitan el engaño al Imperio y hasta el momento su plan ha funcionado.

Sólo los oficiales más fiables del Dominio y un puñado de escuadras veteranas saben que los Eldar Oscuros luchan junto a ellos, y la mayoría de los comandantes que son conscientes de esta alianza ven a sus aliados con desconfianza extrema. De hecho, Scarus cree que los Eldar Oscuros han atacado a fuerzas del Dominio al menos dos veces durante períodos de calma en los combates. Se desconoce si lo han hecho porque no pueden discernir la diferencia entre los imperiales y el Dominio, en venganza por algún truco percibido, o por puro aburrimiento.

Si la alianza con los Eldar Oscuros se hace pública, el efecto en las filas del Dominio sería devastador. Muchos de sus soldados creen que están luchando por el Imperio y que sus enemigos son los verdaderos traidores. Dicha prueba incontrovertible de lo contrario podría causar un pánico masivo y la desertión y el abandono a gran escala entre las filas del Dominio.





General Harvax Scarus

El general Harvax Scarus es un veterano, después de haber rechazado tanto a los imperiales y a los Orkos en Kulth y Lukia. Tenía sus reservas cuando el Duque Severus XIII comenzó la purga de sus asesores hace muchos años, pero permaneció en silencio. Ahora ya es tarde y se ha convertido en un traidor al Imperio. Ya no queda nada para él, excepto la gloria en la batalla y el deber para sus hombres.

A medida que pasa el tiempo, Scarus está cada vez menos seguro de la alianza con los Hijos de las Espinas. Los Eldar Oscuros, siempre caprichosos, se vuelven más descarados en su arrogancia y crueldad. Scarus no alberga duda de que si el Imperio se ve obligado a abandonar Virbius, o si los Eldar Oscuros no hallan lo que buscan, él y sus hombres serán seguramente sus próximas víctimas. Sea cual sea el trato que los Hijos de las Espinas han hecho con el Duque, Scarus está convencido de que su seguridad no es una de las condiciones.

LA KABALA EXILIADA

Virbius ha sido el patio de juegos pervertido para los Eldar Oscuros de la kabala de los Hijos de las Espinas. Han estado cosechando de la Guardia, de las tribus e incluso de fuerzas del Dominio, con total desenfreno, torturando y esclavizando alegremente a los que se cruzan en su camino en rápidas incursiones al amparo de la noche. Como sus hermanos, los Hijos se alimentan de las almas y del dolor de los que capturan, y la cosecha de Virbius ha sido fácil y abundante.

Sin embargo, la kabala exiliada se está inquietando. Su trato con el Duque Severus les hace trabajar en secreto junto al Dominio, pero sólo tienen tanto terror como el que se puede propagar en la oscuridad. El Lord Kalkus Veth, líder de la kabala en Virbius, se deleita en el engaño, pero está empezando a disgustarse de que el Imperio atribuya su obra horripilante a las muy inferiores fuerzas del Dominio.

Los Eldar Oscuros en Virbius son parte de una kabala mayor, activa en el Frente del Giro. De particular interés para los Hijos de las Espinas es el rumor de que uno de los planetas en el sub-sector alberga la máscara de Vileth, un poderoso artefacto robado hace milenios de Commorragh y cuya adquisición podría asegurar el retorno de la kabala a la Ciudad Oscura. Si los Hijos de las Espinas hallan evidencias de que lo que buscan está en Virbius, es probable que toda la kabala acuda en masa, con todas las aliadas brujas y haemonculi que pueda reunir, y desgarrar abiertamente el mundo en busca de su premio. Probablemente, esto les haría romper con el Dominio y convertiría la campaña en curso por Virbius en una guerra de tres facciones.

Lord Kalkus Veth

Cruel y arrogante, Lord Veth siente que su estancia en Virbius es una pérdida de tiempo. Sólo su pasión por la misteriosa Madre de las Sombras y la descabellada promesa de localizar la máscara de Vileth, le mantienen en el planeta.

Como un sibarita y un corsario, Veth ha acechado la Expansión del Cáliz por más de trescientos años, desde Koronus al Frente del Giro. Ha matado con facilidad a archimilitantes y jóvenes iniciados del Ordo Xenos, y no ve razón de que será diferente en Virbius.

LLEGADA Y ASIGNACIÓN

"Del rayo y la tempestad, Emperador nuestro, libranos".

—Confesor-militante Eraln Mayul, asignado al 37º de Jenízaros Macabeos, recitando desde el Fede Imperialis

El escenario se abre con una oportunidad para que los PJs se familiaricen con el entorno y los habitantes de Virbius. La escuadra recibe sus órdenes oficiales, gana un poco de contexto sobre el conflicto en el que están inmersos, interactúa con los guardias imperiales presentes en el frente y se ocupa de obtener toda la logística del equipo, adecuándolo de cara a los desafíos únicos de la vida en Virbius.

Cuando comienza la aventura, se supone que los PJs ya han llegado al puesto avanzado Epsilon 12 sin incidentes, aunque los detalles de su llegada son prerrogativa del DJ. Pueden haber hecho un largo viaje desde el improvisado espaciopuerto cercano, lleno de aventuras (**Complicaciones de la misión** en la página 16 ofrece algunos encuentros previos posibles), o haber sido dejados sin contemplaciones por un transporte Valquiria con poca fanfarria.

Al final de **Llegada y Asignación**, los personajes deben haber recibido todos los parámetros de su misión y tenido la



oportunidad de interactuar con las fuerzas imperiales en el planeta. La escuadra debería haber recogido información valiosa acerca de su misión y sobre Virbius en su conjunto, y armarse y equiparse adecuadamente para su viaje al corazón del territorio del Dominio.

PUESTO AVANZADO EPSILON 12

El puesto avanzado Epsilon 12 se halla en la periferia del territorio imperial, justo en la línea del frente, y los jenizaros que lo ocupan están en plena disposición combativa. El puesto es muy básico, sobre todo consiste en transportes de personal más su material de apoyo, algunos tanques ligeros y filas de grandes tiendas. Los jenizaros están listos para reubicarlo en un momento dado y aunque el puesto ha sido atacado por las fuerzas del Dominio unas pocas veces en el pasado, aún no lo ha sido en su ubicación actual (donde lleva poco más de una semana).

Cuando los personajes entren al campamento, lee en alto o parafrasea lo siguiente:

Ante vosotros hay una extensa y destartada colección de tiendas de campaña y vehículos, todo hundido ligeramente en el barro. Los centinelas agarran sus rifles con fuerza, mirándoos brevemente y luego de nuevo a las llanuras de Virbius. A su alrededor, los guardias limpian sus armas e inspeccionan sus vehículos, aunque algunos se detienen un momento para echaros una mirada desconfiada. A lo lejos, puede oírse a un confesor cantando un catecismo, orando al Emperador por una muerte vil y horrible para los enemigos de la humanidad.

La base está integrada por elementos del 37º de Jenizaros Macabeos y el estado de ánimo es sombrío. Los jenizaros han estado, obviamente, en campaña desde hace algún tiempo y parecen visiblemente nerviosos. Si los PJs muestran signos evidentes de devoción en su persona, como sellos de pureza o el Aquila que no forman parte de su uniforme, o están acompañados por un sacerdote del Ministorum, son tratados con relativa cordialidad. Las miradas de ira y desconfianza se desvanecen ligeramente y los PJs reciben una bonificación de +5 a las tiradas de Empatía que hagan con los jenizaros en el campamento. Sin embargo, si la escuadra cuenta con un psíquico o un ahumano, les mirarán abiertamente con enojo y los jugadores tendrán una penalización de -10 a sus tiradas de Empatía. Si no muestran tales signos de devoción o no van con nadie que enoje a los jenizaros, entonces no tendrán bonificaciones y los Macabeos continuarán con lo que están haciendo con poca consideración por ellos. Si hay ambos elementos no recibirán modificadores a sus tiradas, aunque la reacción de los Macabeos es indudablemente variada.

Se espera que los personajes muestren sin demora sus órdenes y papeleo a los centinelas de la base a su llegada. Tras una breve inspección, son escoltados hasta una parcela de tierra donde se espera que instalen su tienda de campaña para que descansar y reabastecerse. Tras aproximadamente una hora, un mensajero de la tienda de mando se presenta para buscar al comandante de la escuadra y al personal indispensable (es decir, los PJs) para la sesión informativa.

INTEGRANDO LA ESCUADRA EN EL 37º DE JENIZAROS MACABEOS

Depende del DJ decidir el por qué se ha encargado a los PJs esta misión vital. El DJ puede hacer que los personajes fuesen voluntarios para esta peligrosa tarea, o encargarles la misión como resultado de un éxito previo, o simplemente hacer que los personajes estén enemistados con alguno de sus oficiales y que este encargue a la escuadra esta misión de búsqueda y destrucción como una forma de castigo.

Sea como sea, cabe señalar que los personajes son parte de una estructura de mando más grande y que probablemente estarán acompañados por toda su compañía al inicio de la aventura y separados como escuadra tras recibir la sesión informativa.

SESIÓN INFORMATIVA

Una vez que los PJs hayan llegado a la tienda de mando para ser informados, lee en alto o parafrasea lo siguiente:

Lo primero que os llama la atención al entrar es un gran hombre calvo sentado tras un pequeño escritorio, tenso por la concentración está vertido sobre el papeleo mientras una autopluma escribe a su lado. Se pone de pie para enfrentaros con una mirada de acero.

Los jugadores deben tener claro que el coronel espera ser saludado.

El coronel os devuelve el saludo con un chasquido. "Pueden sentarse", os grita. "Soy el coronel Garn del 37º de Jenizaros Macabeos y por la duración de esta misión seré su oficial al mando". El coronel Garn recupera un puntero de la mesa y se vuelve hacia el gran mapa en la pared.

"La batalla por Virbius no ha ido bien". Advertís en el mapa decenas de pequeñas x en negro. "Las fuerzas del Dominio en este planeta han librado una campaña guerrillera particularmente brutal en contra nuestra, pero creemos haber encontrado al hombre responsable. La inteligencia imperial cree que el general Harvax Scarus está en algún lugar de esta sierra". El coronel usa su puntero y aplasta el mapa con un sonoro crack. "Por la mañana, el 37º lanzará una gran ofensiva contra el general y sus fuerzas. Mientras tanto, sus órdenes son para encontrar el general y capturarlo o matarlo. Estaréis muy por detrás de las líneas enemigas y obligados a mantener en silencio las comunicaciones por la duración de su misión. Seréis el tercer equipo que hemos enviado a por el general y se espera que partáis al amanecer. ¿Alguna pregunta?"

En este momento, el coronel les entregará las órdenes escritas que detallan los siguientes objetivos de la operación especial:

Misión primaria: Localizar y capturar o ejecutar al comandante del Dominio Harvax Scarus.

Misión secundaria: Interrumpir las líneas de suministro del Dominio y destruir a las fuerzas enemigas encontradas.

Misión terciaria: Hallar a la última escuadra desaparecida

Órdenes generales: Mantener las comunicaciones en silencio tras las líneas enemigas.

VIEJOS SOLDADOS



Debe quedar muy claro a los jugadores que el sigilo es fundamental y que el silencio de las comunicaciones y asegurarse de no ser vistos por el enemigo son vitales para el éxito de su misión. El coronel Garn contestará a la mayor parte de las preguntas de los jugadores en la medida de sus posibilidades, pero si cree que están haciendo preguntas innecesarias o estúpidas, o simplemente gastando demasiado de su tiempo, los despedirá secamente.

Junto con sus órdenes, los jugadores reciben un mapa táctico del frente y un formulario de solicitud de asignación de equipo para entregarlo al intendente del puesto.

LOGÍSTICA

La zona de requisita y suministros es poco más que un par de camiones de suministro con una tienda de campaña entre ellos y unos palés y cajas colocadas al azar en el suelo cerca de la parte trasera del puesto. Allí, el barbudo intendente Macebeo toma la solicitud de la escuadra y les entrega su equipo (ver recuadro). Solicita a los jugadores una tirada de logística de equipo asignado a la misión (consulta la página 165 del libro básico de **ONLY WAR**). A efectos de esta tirada, el estado de guerra en Virbius es “impasse violento” mientras que la importancia de la misión es “vital” (consulta la **Tabla 6-3: Modificadores de Logística de misión asignada**, en la página 165 del libro básico de **ONLY WAR**).

Si los personajes desean solicitar más equipo, pídeles una tirada de logística estándar (consulta **Logística**, en la página 161 del libro básico de **ONLY WAR**). A los efectos de

EQUIPO ASIGNADO A LA MISIÓN

- Un bloqueador de señal
- Un lanzamisiles
- Dos misiles de fragmentación
- Dos misiles perforantes
- Raciones de campaña para un mes

solicitud, el estado de guerra es “impasse violento”, la escuadra tiene unos recursos disponibles de “compañía o menos” y la importancia de la misión es “vital” (consulta la **Tabla 6-2: Disponibilidad por estado de guerra** en la página 163 del libro básico de **ONLY WAR**).

Antes de que los jugadores abandonen la tienda del intendente, los jugadores pueden realizar una tirada de **Perspicacia Ordinaria (+10)**. Si tienen éxito, advertirán un transporte blindado Quimera, averiado y ligeramente dañado, estacionado junto a la tienda (consulta el transporte blindado Quimera en la página 217 del libro básico de **ONLY WAR**, para más detalles). Si los jugadores investigan más a fondo, una tirada de **Competencia tecnológica Rutinaria (+20)** les permite saber que el Quimera requiere alrededor de doce horas de trabajo para repararlo. Se necesita una tirada de **Comercio Complicada (-10)** para convencer al intendente de requisar el TPB y las piezas de repuesto para arreglarlo, y una tirada de **Competencia tecnológica Moderada (+0)** para lograr que el Quimera esté listo antes de la partida de la escuadra por la mañana.



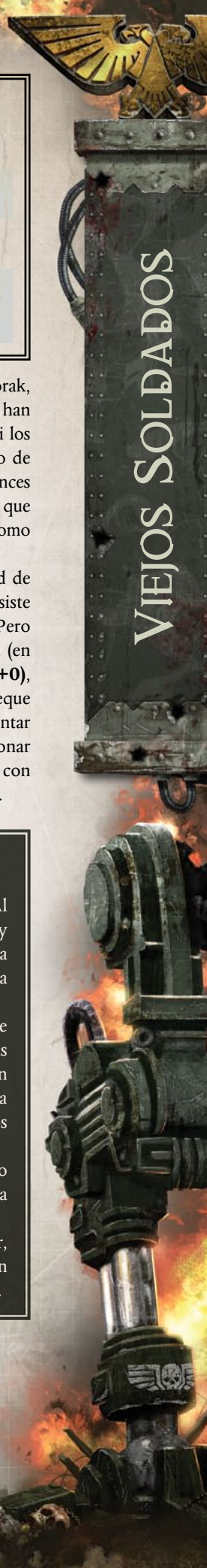


TABLA 1-1: TIRADA DE INDAGAR EN EL PUESTO

Niveles de éxito	Información obtenida
1	Los Jenízaros han estado en contacto con algunas tribus nativas desde poco después de su llegada. El confesor cree que el planeta fue antaño firmemente imperial antes de la tormenta de disformidad.
2	Las fuerzas del Dominio han realizado incursiones guerrilleras muy eficaces. En cada escuadra atacada han matado hasta el último hombre.
3+	Las escuadras destruidas por las emboscadas del Dominio, mostraron signos de haber sido asesinadas con armas desconocidas. Además, nunca se han podido recuperar todas las placas de identificación de estas escuadras. Por lo general, sólo hay una tercera parte de todas las placas y cadáveres que cabría esperar.

EXPLORANDO EL PUESTO

Una vez completada la información y tenidas en cuenta las consideraciones logísticas de la escuadra, los jugadores pueden moverse libremente por el campamento. El puesto es muy simple y hay poco más allá de tiendas y vehículos. Sin embargo, los PJs curiosos pueden ser capaces de conseguir alguna información sobre el planeta de los soldados aquí estacionados y los personajes emprendedores pueden hacer algún negocio con la tropa, mientras que los devotos pueden visitar al confesor del campamento en la capilla improvisada del puesto, para una bendición previa a la misión.

Los personajes deben tener la oportunidad de reunir algo de información básica de los soldados en el campamento. Permite a uno de los jugadores hacer una tirada de **Indagar Ordinaria (+10)** para averiguar algo de información sobre el puesto y Virbius (teniendo en cuenta cualquier modificador a la Empatía que puedan haber logrado), y consulta la **Tabla 1-1: Tirada de Indagar en el puesto** para el resultado. Al interactuar con los Macabeos, los PJs pueden recabar más información sobre Virbius y sus habitantes según proceda (como se detalla en **Trasfondo de aventura**). Utiliza el perfil de Guardia Imperial (consulta la página 371 del libro básico de **ONLY WAR**) en caso de que necesites valores para los Jenízaros Macabeos.

En este punto, los personajes tendrán la oportunidad de interactuar con los jenízaros. Todo el campamento se está preparando para la próxima ofensiva. La tropa prepara armas y equipo, con camiones de suministro yendo y viniendo a lo largo de la concentración de tiendas, soldados y vehículos. Los oficiales de menor rango se mueven de un lado a otro, gritando órdenes a grupos de jenízaros. Se están preparando tanques y baterías de artillería, y los destacamentos adjuntos de Ogros y Medianos limpian sus armas y se preparan para la batalla. Las Valquirias están aterrizando en las áreas designadas, dejando tropas y suministros. Los personajes observadores advertirán la amplia cantidad de recursos del 37° y pueden recurrir a estos activos cuando finalmente hagan frente a la amenaza de los Eldar Oscuros (consulta **El ataque de los Hijos de las Espinas** en la página 21).

Cuando la noche comienza a caer, los Macabeos cambian centinelas y hacen fogatas. Poco antes del anochecer, un par de nativos en motos de combate llegan al puesto y se presentan a informar en la tienda del coronel Garn durante una media hora. Cuando los dos indígenas salen, algunos de los jenízaros hablan con ellos y comparten sus raciones. Otros los miran fijamente y hablan entre sí en furiosos susurros, quejándose en voz baja por la falta de devoción de los “sucios salvajes”.

Estos dos bárbaros, Karth, Corazón del Rayo, y Lorak, Hijo de Kulk, son miembros de la tribu de Kalanaris y han estado sirviendo con el 37° como exploradores y guías. Si los jugadores se acercan e interactúan con ellos, con un poco de persuasión y tal vez algunas raciones compartidas, entonces los nativos se abren y están dispuestos a hablarles de lo que ha estado sucediendo en Virbius desde su perspectiva (como se detalla en el **Trasfondo de aventura**).

Los jugadores pueden ver esto como una oportunidad de contratar a un explorador. Karth, Corazón del Rayo, insiste en que debe regresar de inmediato a su tribu-caravana. Pero se puede convencer al otro nativo, Lorak, Hijo de Kulk (en el recuadro), con una tirada de **Carisma Moderada (+0)**, sumando una bonificación entre +10 y +20 por un trueque apropiado). Alternativamente, un personaje puede intentar una tirada de **Intimidar Complicada (-10)** para presionar a Lorak a servirles. Si Lorak es intimidado o convencido con éxito, se une a la escuadra como un compañero temporal.

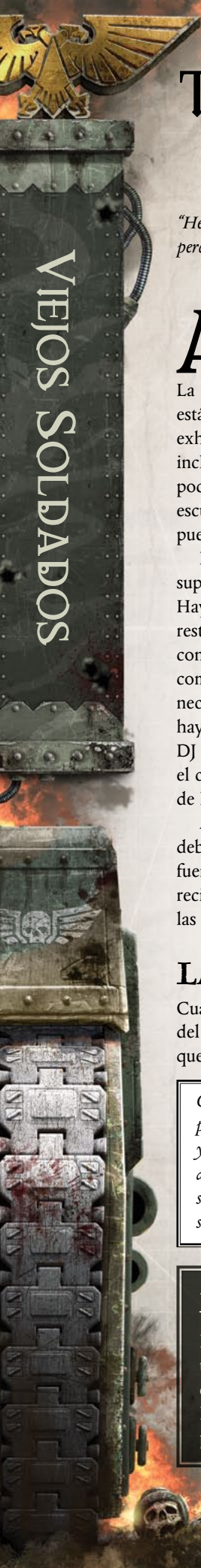
LORAK, HIJO DE KULK

Lorak es un decidido guerrero de la tribu Kalanaris. Al igual que su moto, está marcado, lleno de cicatrices y cubierto de trofeos macabros. Armado con una espada y con una cota de malla, ha aprendido recientemente a disparar el rifle láser que los jenízaros le han dado.

A medida que avance la misión avanza, Lorak puede estar dispuesto a compartir con los PJs algunas historias de su vida en Virbius. Ha visto muchas batallas, con otras tribus rivales y junto a la Guardia Imperial contra el Dominio de Severus. Lorak tiene esposa y tres hijos pequeños que se quedan atrás con la tribu caravana.

Usa el perfil de Motorista de combate Virbiano (consulta el **Apéndice de PNJs y Vehículos**, página 23) para Lorak, añadiéndole un rifle láser.

Bonificación de escuadra: Como explorador, Lorak otorga un +20 a las tiradas de Navegación (Superficie) y Supervivencia mientras estén en Virbius.



TRAS LAS LÍNEAS ENEMIGAS

"Hemos perdido contacto con el escuadrón gamma. Repito, hemos perdido todo el contacto con el escuadrón gamma".

—comunicación del Dominio de Severus

A l amanecer del día siguiente, totalmente equipada, informada y preparada, se espera que la escuadra se dirija a los páramos de Virbius en busca del objetivo. La codillera en la que la inteligencia imperial cree que se está escondiendo el general es muy grande y una búsqueda exhaustiva de las montañas probablemente llevaría meses o incluso años. Aunque los jugadores disponen inicialmente de pocas indicaciones acerca de cómo localizar al general, la escuadra se encuentra con algo de inteligencia valiosa que pueden utilizar para delimitar la búsqueda.

Esta sección detalla los retos que la escuadra tiene que superar para localizar el campamento del general Scarus. Hay dos encuentros importantes: el descubrimiento de los restos de un TBP Quimera de los jenízaros y un ataque a un convoy de suministros del Dominio. Los jugadores deben completar estos encuentros para obtener la información que necesitan para el asalto al campamento del general. Además, hay una serie de complicaciones de misión opcionales que el DJ puede utilizar para proporcionar más oportunidades para el combate, la interacción, o la tensión dramática, en función de las necesidades y preferencias de sus jugadores.

Al final de **Tras las Líneas Enemigas**, los jugadores deben haber tenido sus primeros encontronazos con las fuerzas enemigas, localizado el campamento del general y recibido una información potencialmente valiosa acerca de las tácticas y operaciones del Dominio.

LA GUARDIA EN MARCHA

Cuando la escuadra comienza a salir hacia su misión, el resto del regimiento se prepara para una gran ofensiva. A medida que salen del puesto, lee en alto o parafrasea lo siguiente:

Cuando nace el día, el puesto cobra vida. Las compañías y pelotones se ponen en formación de marcha y comienzan a salir, y pesadas columnas de tanques y artillería rugen a la vida. Se alzan las banderas regimentales y miles de soldados se dividen según sus distintos patrones de batalla, cada uno dirigido hacia sus propios enfrentamientos en las líneas de batalla.

ESCUADRONES DE VEHÍCULOS

Este escenario asume que los personajes pertenecen a un regimiento de infantería. Si forman parte de un escuadrón de vehículos son necesarios ciertos cambios. Las sugerencias se incluyen en recuadros, como este, para ofrecer enfoques alternativos.

En momentos apropiados durante esta aventura, los PJs deben ser conscientes de las batallas más amplias en marcha que azotan la región, ya sea cerca o lejos. Pese a que sería conveniente estar alejado del combate, puede describirse el sonido de disparos y explosiones resonando en las colinas, aviones y proyectiles de artillería silbando sobre sus cabezas, columnas de humo y luces brillantes en el cielo nocturno.

ENCUENTROS TRAS LAS LÍNEAS

Los encuentros en **Tras las Líneas Enemigas**, sobre todo las patrullas del Dominio (como se detalla en **Complicaciones de la Misión**), dependen mucho de un conocimiento práctico de las bonificaciones y las penalizaciones establecidas en las secciones **Rastreo y Navegación**, **Mantener un Perfil Bajo** y **Niveles de Amenaza** de la aventura. El DJ debe familiarizarse con estas cuatro secciones y de cómo interactúan, antes de ejecutar esta parte de la aventura.

RASTREO Y NAVEGACIÓN

A lo largo de esta sección, los jugadores dependen en gran medida del rastreo y la navegación para llegar a su destino. Desde las llanuras abiertas de Virbius, a sus bosques y colinas ondulantes, y finalmente a las montañas, la escuadra tendrá dificultades para evadir la atención del enemigo y lograr sus objetivos de misión. Para una visión general de la zona que atravesarán los jugadores, consulta el **mapa del terreno** en la página 10. La primera línea está aproximadamente a 70 km del puesto avanzado Epsilon 12 y el campamento del dominio a unos 120 kilómetros de la línea del frente.

Cada día de viaje los jugadores deben hacer una tirada de **Navegación (Superficie) Ordinaria (+10)**. Si fallan, no hacen ningún progreso durante ese día. Múltiples días de fracasos resultan en que la escuadra volviendo de nuevo a sus propios rastros, obviamente perdidos.

Hay tres tipos principales de terreno en esta sección de Virbius: praderas, bosques y montañas. El primero es el más fácil de recorrer, pero también es el más abierto. La escuadra no sufre penalizaciones de navegación, pero es más fácil de detectar por el enemigo. El bosque es más difícil de navegar. Una zona boscosa aumenta la dificultad de las tiradas de Navegación, pero permite ocultarse con más facilidad. El terreno montañoso no ofrece ventajas, resultando para la escuadra difícil de navegar y un terreno relativamente fácil para ser detectada. Consulta la **Tabla 1-2: Bonificaciones y penalizaciones del terreno Virbiano** para más detalles.

Aunque los personajes deben tener un cierto control sobre la rapidez y eficacia con la que alcanzan a su destino, es vital que lleguen a los siguientes encuentros:

Rastreando a la escuadra perdida: Poco después de que los PJs crucen al territorio del Dominio, tendrán la ocasión de descubrir el destino de la anterior escuadra enviada a esta misión. Solicita a los jugadores una tirada de **Supervivencia Rutinaria (+20)**. Si tienen éxito, los jugadores localizarán las huellas de un TBP Quimera. Si



siguen estos rastros durante aproximadamente 5 kilómetros, se acabarían encontrando con los restos de la escuadra perdida (consulta **La escuadra desaparecida**).

Interceptando el convoy: Una vez que los jugadores hayan descubierto el convoy de suministros (estudiando los registros de misión de la escuadra desaparecida), el siguiente paso es interceptarlo. Aunque conocen la ruta del convoy, desconocen su horario y posiblemente se enfrentarán a una larga espera mientras organizan una emboscada eficaz.

Si los PJs no localizan o rehúsan investigar la escuadra desaparecida, es prerrogativa del DJ hacer que la escuadra simplemente se tropiece con el convoy de suministros en el transcurso de su misión.

MANTENER UN PERFIL BAJO

Asegurarse de que el enemigo no detecte a la escuadra, mientras busca el campamento del general, es un desafío importante que los jugadores enfrentan en la misión. Esta es, ante todo, una operación encubierta y su capacidad de operar con sigilo y sutilmente es la clave para tener éxito.

En términos generales, los personajes tienen que evitar la atención del Dominio con una serie de tiradas enfrentadas. La mayoría de las fuerzas enemigas requieren una tirada enfrentada de **Sigilo Moderada (+0)** para evitarlas (para más detalles consulta **Amenazas del Dominio**, página 16).

Hay algunas opciones tácticas que los personajes pueden aplicar para asegurar que escuadra no es detectada:

Camuflaje militar: Un camuflaje adecuado ayuda a mantenerse oculto. Aquellos personajes con uniformes de camuflaje, o con redes de camuflaje para sus vehículos, reciben una bonificación de +10 a las tiradas enfrentadas de Sigilo mientras están en campaña.

Explotando la noche: Es mucho más fácil mantener el sigilo si se opera bajo el amparo de la noche. La escuadra recibe una bonificación de +10 a las tiradas enfrentadas de Sigilo al operar en condiciones nocturnas.

Engaño estratégico: Si la escuadra elimina una patrulla, o tiende una emboscada con éxito al convoy de suministros, disponen del equipo necesario para disfrazarse como una patrulla del Dominio. Permite a la escuadra hacer una tirada enfrentada de **Engañar Moderada (+0)** en vez de la tirada enfrentada de Sigilo y concede al jugador que hace la tirada de Engañar una bonificación de +10, ya que las fuerzas del Dominio no esperan esta táctica. Por supuesto, si se acercan

VIVIR DEL TERRENO

Aunque la escuadra recibe raciones para un mes al comienzo de esta misión, hay una posibilidad de que la misión se atasque hasta el punto de que comiencen a escasear los alimentos. Si el DJ desea representar algunas de las cuestiones logísticas relacionadas con las raciones, que tan a menudo afectan a la Guardia Imperial en campaña, puede aplicar estas reglas:

Medias raciones: Si las reservas de alimentos de la escuadra se agotan, pueden racionar el suministro. La escuadra puede duplicar la cantidad de tiempo que durará su comida restante con medias raciones, pero recibe una penalización de -10 a todas las tiradas de Resistencia y Mando mientras sufra privaciones.

Forrajear: La escuadra puede tratar también de alimentarse de la tierra. Cada cinco horas dedicadas a forrajear, los personajes pueden hacer una tirada de **Supervivencia Moderada (+0)**. Por cada nivel de éxito, el personaje ha reunido larvas y tubérculos lo bastante nutritivos, pero de mal sabor, para alimentar a un jugador o compañero de escuadra por un día. Los jugadores en un bosque reciben una bonificación de +10 a esta tirada, mientras que en las montañas reciben una penalización de -10. Ten en cuenta que este alimento puede consumirse a media ración.

TABLA 1-2: BONIFICACIONES Y PENALIZACIONES DEL TERRENO VIRBIANO

Tipo de terreno	Modificador de Navegación	Modificador de Sigilo	Modificador Movimiento
Praderas	+20	-10	Ninguno
Bosque	+10	+20	Movimiento a la mitad
Montaña	Ninguno	Ninguno	Movimiento a la mitad



TABLA 1-3: NIVEL DE ALERTA DEL DOMINIO

Nivel Alerta	Designación	Contactos precisos para elevar Alerta	Respuesta del Dominio
0	Ninguno	1	No advertido: Las fuerzas del Dominio ignoran por completo la presencia de la escuadra.
1	Precaución	2	Alerta: Las fuerzas del Dominio reciben un +10 a todas las tiradas de Perspicacia para detectar a la escuadra (ya que la están buscando).
2	Solicitud de Refuerzos	3	Más patrullas: El Dominio aumenta sus patrullas, enviando más hombres y vehículos a bucarles (consulta Complicaciones de la Misión , página 16, para más detalles).
3	Prioritario	4	Apoyo aéreo y maniobras envolventes: En base a su última localización conocida, el Dominio envía apoyo aéreo y de tres a cuatro patrullas de búsqueda y destrucción por la escuadra, que trabajan juntos en un intento de rodearles y eliminarles.
4	Intercesión Eldar Oscuros	—	Los Eldar Oscuros atacan: La escuadra ha "ganado" la atención de los Eldar Oscuros y son atacados de inmediato por los xenos (consulta El ataque de los Hijos de las Espinas , página 21, pero adapta el encuentro a la localización actual de la escuadra).

demasiado a las principales líneas de batalla se arriesgan a sufrir el fuego amigo.

Si los jugadores están encontrando dificultades para usar tácticas que les mantengan ocultos del enemigo, el DJ puede permitir que uno de los personajes haga una tirada de **Saber académico (Táctica Imperialis) Moderada (+0)** y darle una breve sugerencia o descripción de una opción táctica por cada nivel de éxito.

El tipo de terreno que cruza la escuadra también otorga modificadores a sus tiradas enfrentadas de Sigilo (consulta la **Tabla 1-2: Bonificaciones y penalizaciones del terreno Virbiano** para más detalles).

NIVELES DE AMENAZA

Si los personajes no tienen cuidado de mantener un perfil bajo, hay variedad de posibles consecuencias. Cuando la actividad de la escuadra se hace más evidente y perjudicial para el Dominio en la región, el enemigo se agitará más (consulta la **Tabla 1-3: Niveles de alerta del Dominio**). Por cada vez que los personajes rompan el silencio de comunicaciones o sean descubiertos por una patrulla que sea capaz de escapar o comunicarse con éxito con la base, el enemigo registra un contacto hostil. Se necesita un número de contactos igual al siguiente nivel para aumentar el nivel de amenaza y desencadenar la respuesta resultante. Por cada tres días que la escuadra tenga éxito en permanecer oculta y sin trabarse con las fuerzas del Dominio, el nivel de alerta disminuye en uno.

Si la escuadra sigue acosando, descarada y abiertamente, a las fuerzas del Dominio y de alguna manera con éxito, el DJ podría permitir una resolución alternativa de la misión. Una vez que hayan causado suficientes estragos como para llegar al nivel de alerta 4, los Eldar Oscuros atacarán con fuerza y las consecuencias de la batalla pueden actuar como una conclusión poco convencional para la aventura.

LA ESCUADRA DESAPARECIDA

El primer encuentro obligatorio interactúa a los jugadores con los restos destrozados y destruidos de la última escuadra enviada a esta misión. Esta escuadra fue enviada tras el general Scarus hace un mes y no le fue bien. Después de algunos éxitos iniciales en reconocimiento y recopilando información, la escuadra fue atacada por los Eldar Oscuros y todo la unidad terminó capturada o muerta.

Cuando los personajes se aproximen a los restos, lee en alto o parafrasea lo siguiente:

Ante vosotros yacen los restos maltrechos y rotos de un TBP Quimera. El vehículo está partido en dos, con sus mitades hundidas en el barro. A lo largo de la brecha el metal se tuerce, corroído y ennegrecido. Los cadáveres de los guardias cubren la zona, algunos en pedazos y otros todavía empuñando sus armas. Es un espectáculo macabro.

Al ver a sus compañeros de armas masacrados en el suelo, todos los personajes adquieren de inmediato 1d5 puntos de locura. Hay una variedad de pistas en los restos. En primer lugar, el fuego de las armas es de un tipo con el que es poco probable que hayan interactuado antes. Una tirada de **Saber popular (Frente del Giro) Moderada (+0)** basta para reconocer que no se trata del armamento estándar del Dominio. El quimera fue atacado con una lanza térmica, una combinación de cañón de fusión y de láser de alta potencia que dividió al TBP en dos. Los cadáveres de los jenízaros fueron asesinados por una combinación de cristales y armas cuerpo a cuerpo. Una tirada de **Medicae Ordinaria (+10)** revela pequeños los fragmentos cristalinos y las perversas cuchilladas que causaron su muerte. Si los jugadores piensan recoger las placas de identificación de los jenízaros caídos, descubren otra pista: no están todos los miembros de la escuadra. El resto, desconocido para los jugadores, ha sido capturado por los Eldar Oscuros para ser torturados o vendidos como esclavos (consulta **La caverna**, página 20, para más detalles sobre el destino de los guardias que faltan).

Si los personajes poseen conocimiento especializado, esta evidencia podría hacer mucho para la comprensión del misterio de la escuadra desaparecida. A discreción del DJ y si los personajes tienen éxito en determinar el tipo de armamento utilizado en la emboscada, un personaje puede hacer una tirada de **Saber prohibido (Xenos) Moderada (+0)**, con los siguientes resultados:

Un nivel de éxito: El armamento es, obviamente, de origen xenos.

Dos o más niveles de éxito: Este tipo de armamento es usado normalmente por los Eldar. Puede que haya sido adquirido por el Dominio o pueden haber confraternizado con los propios xenos.

Cinco o más grados de éxito: Las armas son utilizadas por una secta Eldar vestida de negro, de la que se rumorea que es aún más perversa que el resto de sus parientes. El uso de este armamento es una herejía extrema y si el Dominio está en realidad aliado con estos alienígenas, entonces sus crímenes contra el Dios-Emperador se multiplican aún más.

Por último, faltan los registros de la misión. Una tirada de **Perspicacia Ordinaria (+10)** revela una placa de datos casi intacta bajo algunos los restos carbonizados. Activarla requiere una tirada de **Competencia tecnológica Simple (+40)**.

Los registros de la misión son principalmente informes sobre logística y reflexiones sobre la benevolencia del Dios-Emperador, pero una entrada en particular es de interés para los jugadores. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

"Sargento Arus Illaran del 37º de Jenízaros Macabeos, registro de misión 512.01.32. El acceso no autorizado a este registro es un crimen contra el Imperio, cuyo castigo es la muerte.

Tercera semana de incursión en el territorio del Dominio. Bajas mínimas, alimentos y combustible nominales. Aún no hay señales del objetivo, pero el último reconocimiento ha establecido los movimientos de un convoy de suministro regular que probablemente se reabastece en la base del general. Aunque no conocemos su horario, nuestros rastreadores han trazado lo que creemos que es su ruta y están esperando su próxima aparición. Lo emboscaremos y usaremos para determinar la ubicación del general, eliminarlo y volver a nuestro regimiento como héroes. ¡El Emperador Protege! Fin del registro".

En la placa de datos está la ruta estimada del convoy de suministros (consulta el mapa en la página 10, para más detalles). Hay poco más de interés.

EL CONVOY DE SUMINISTROS

Lo que no reciben los jugadores de la placa de datos es un programa del convoy. Los PJs desconocen cuánto tiempo necesitan esperarlo, pueden ser meses o semanas. Esto puede ser un buen foco de tensión dramática para la escuadra, mientras se encuentran a la espera de la aparición del convoy de suministros y permanecen ocultos del enemigo en el área.

La próxima llegada es, de hecho, dos semanas a partir de la recuperación de los registros, pero si el DJ y los jugadores disfrutan del juego del gato y el ratón para interactuar con las fuerzas enemigas, o si el Dj quiere dar a los jugadores un desafío adicional, el convoy puede retrasarse.

Esperar al convoy de suministro es un reto en sí mismo (Consulta **Rastreo y navegación**, página 12, **Mantener un perfil bajo**, página 13, y **Complicaciones de la misión**, página 16, para más información). Lo mejor para los personajes es usar el terreno y las tácticas de operaciones encubiertas para evadir al enemigo, mientras aguardan la llegada del convoy de suministros.

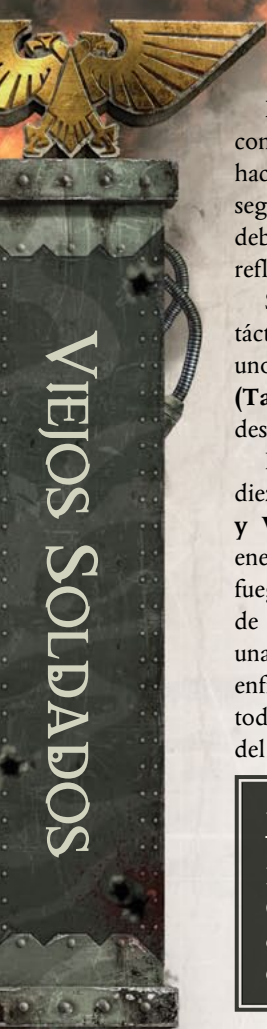
Hay unas pocas opciones tácticas que la escuadra podría considerar al atacar el convoy de suministros:

Emboscada: Una emboscada requiere la escuadra se oculte a lo largo de la ruta del convoy y tener éxito en una tirada de **Sigilo Moderada (+0)**. Una emboscada exitosa resulta en que el convoy es sorprendido (Consulta **Sorpresa**, página 240 del libro básico de **ONLY WAR**).

Observadores: Una pequeña fuerza móvil puede ser usada para vigilar el convoy, mientras el resto de la escuadra espera en un lugar más seguro. Coordinarse manteniendo el silencio de las comunicaciones puede ser complicado, pero con algo de creatividad no deberían tener problemas para crear un sistema discreto de señales. Emplear esta opción táctica permite un reconocimiento del convoy de suministro al mismo tiempo que se obtiene la bonificación de Sigilo del terreno en el que se oculta la mayor parte de la escuadra.

Engaño estratégico: Si la escuadra tiene en su poder uniformes o vehículos del Dominio, es posible que deseen acercarse al convoy disfrazados como una patrulla enemiga. Esto requiere una tirada de **Engaño Moderada (+0)** y los jugadores obtienen una bonificación de +15 debido a la autenticidad de sus uniformes y vehículos.





Rastreo y seguimiento: La escuadra podría seguir al convoy hasta su destino sin atacarlo. La escuadra puede hacer una tirada de **Supervivencia Ordinaria (+10)** para seguirlo con éxito al campamento del dominio, aunque el DJ debe ajustar los encuentros en el campamento enemigo para reflejar esto.

Si los jugadores están teniendo dificultades para hallar tácticas contra el convoy enemigo, el DJ puede permitir a uno de los personajes una tirada de **Saber académico (Táctica Imperialis) Moderada (+0)** y hacerle una breve descripción o indicio de una táctica por cada nivel de éxito.

El convoy se compone de dos camiones de suministro y diez soldados del Dominio (consulta el **Apéndice de PNJs y Vehículos**, página 23, para los perfiles). Los soldados enemigos van a cubierto en sus vehículos y devolverán el fuego lo mejor que puedan. Una vez que dos terceras partes de los enemigos estén muertos o heridos (es decir, recibido una herida crítica), las tropas restantes se rinden. Una tirada enfrentada de **Intimidar o Interrogar Moderada (+0)** es todo lo necesario para obtener la ubicación del campamento del general de los nuevos cautivos de la escuadra.

ESCUADRONES DE VEHÍCULOS

Para escuadrones de vehículos, añade dos bípodos Centinela (consulta la página 219 del libro básico de **ONLY WAR**), armados con cañones láser, para escoltar al convoy de suministros.

COMPLICACIONES DE LA MISIÓN (ENCUENTROS OPCIONALES)

Además de estos encuentros obligatorios, hay complicaciones opcionales que el DJ puede añadir para animar el escenario y hacer sentir a los PJs como es la vida tras las líneas enemigas.

Cada dos o tres días en territorio enemigo, o cuando el DJ lo considere apropiado, tira o escoge un encuentro en la **Tabla 1-4: Complicaciones de la Misión**.

AMENAZAS DEL DOMINIO

Estos encuentros opcionales representan movimientos del Dominio en las líneas del frente. Mientras el nivel de alerta (consulta la **Tabla 1-3: Nivel de alerta del Dominio**, en la página 14) sea 0 o 1, encontrarán patrullas de reconocimiento. Con el nivel de alerta en 2 o más, el mando enemigo empieza a enviar patrullas de búsqueda y destrucción tras la escuadra, que son un poco más difícil de evadir. Las tiradas realizadas para evitar estas patrullas se modifican por las bonificaciones y penalizaciones dadas en **Rastreo y navegación** (página 12) y **Mantener un perfil bajo** (página 13), y la interacción con estas fuerzas es la principal forma de afectar al nivel de alerta de la zona (consulta **Niveles de amenaza**, página 14).

Patrullas de reconocimiento: Requieren una tirada enfrentada de **Sigilo Moderada (+0)** para evitarlas (ten en cuenta los modificadores de **Rastreo y Navegación** y **Mantener un perfil bajo**).

Búsqueda y destrucción: Requieren una tirada enfrentada de **Supervivencia Moderada (+0)** y

TABLA 1-4: COMPLICACIONES DE LA MISIÓN

Tirada	Complicación encontrada
1-20	Patrulla de infantería
21-40	Patrulla motorizada
41-55	Movimiento principal de tropas
55-65	Batalla campal
65-74	Tormenta de rayos
75-89	Apoyo aéreo
90-100	Tribu-caravana (repite la tirada si ya ha salido)

una tirada enfrentada de **Sigilo Moderada (+0)**, para evitarlas con éxito (teniendo en cuenta los modificadores dados en **Rastreo y navegación** y **Mantener un perfil bajo**).

Patrulla de infantería

Una patrulla de infantería consiste en 6 soldados del Dominio (perfil en la página 24). Una patrulla mayor (enviada en nivel de alerta 2 o superior) consiste en 10 soldados del Dominio.

Patrulla motorizada

Una patrulla motorizada básica consiste en 8 soldados del Dominio (página 24) en un Quimera (consulta la página 217 del libro básico de **ONLY WAR**). Mientras que una patrulla motorizada mayor (enviada en nivel de alerta 2 o superior) consiste en una patrulla básica escoltada por un bípodo Centinela armado con un autocañón (consulta la página 219 del libro básico de **ONLY WAR**).

Movimiento principal de tropas

Toda una compañía enemiga se está moviendo por la zona. Cerca de 300 soldados del Dominio y sus auxiliares (página 24) están desplazándose hacia el frente. Evadirse de la compañía enemiga requiere una tirada enfrentada de **Sigilo Moderada (+0)** (teniendo en cuenta las bonificaciones y penalizaciones dadas en **Rastreo y navegación** (página 12) y **Mantener un perfil bajo** (página 13)). A diferencia de las patrullas anteriores, la compañía enemiga no perseguirá a la escuadra, ya que tienen objetivos previos de misión. A lo sumo, si la escuadra es localizada por la compañía, una patrulla o dos saldrá en su búsqueda.

Batalla campal

La escuadra se encuentra con una batalla entre los Jenízaros Macabeos y las fuerzas del Dominio. Bastante antes de ver la batalla, escucharán los sonidos de los láseres y la artillería. Hay cerca de un millar de combatientes en cada bando. Si la escuadra sigue adelante, los sonidos de la batalla remitirán finalmente.

Apoyo aéreo

Un puñado de Valquirias que componen el apoyo aéreo del Dominio hace patrullas ocasionales sobre su espacio aéreo. Los personajes necesitan una tirada de **Sigilo Ordinaria (+10)** para permanecer ocultos de uno de estos aparatos, sino la Valquiria informará de la escuadra como un contacto (consulta **Niveles de amenaza**, página 14) y transmitirá su ubicación a las fuerzas del Dominio sobre el terreno.

ESCUADRONES DE VEHÍCULOS

Para los escuadrones añade un tanque de batalla Leman Russ (página 215 del libro básico de **ONLY WAR**), armado con un bólter pesado, a las patrullas motorizadas. Añade un soldado armado con un lanzamisiles y proyectiles perforantes y otro con un rifle de fusión, a las patrullas de infantería.

ENCUENTROS VIRBIANOS

Los siguientes encuentros opcionales representan amenazas y oportunidades únicas a Virbius:

Tormentas de rayos

Los jugadores tienen una carrera improvisada con una de las tormentas de rayos de Virbius. Estas anomalías ambientales son fáciles de esquivar y requieren una tirada de **Supervivencia Ordinaria (+10)** para asegurarse de evitarla con seguridad. Si Lorak está con ellos, su experiencia con las tormentas eléctricas implica que la escuadra tiene éxito de forma automática. Un fallo indica que calcularon mal la dirección de la tormenta y se vieron obligados a abandonar parte del equipo en su prisa por huir del peligro, este equipo resulta destruido (a criterio del DJ).

Tribu-caravana

Una gran tribu-caravana de nativos de Virbius se abre paso por la zona. Hay más de un millar de ellos, guerreros y no combatientes, con los vehículos más grandes en el centro de la caravana flanqueados por decenas de motos de combate. Las fuerzas del Dominio les dan un amplio margen, ya que aún no desean iniciar una guerra con los lugareños.

Los habitantes de la tribu-caravana comienzan con una disposición de “indiferente” (consulta **Interacción** en la página 303 del libro básico de **ONLY WAR**), que puede ser modificada por el uso juicioso de habilidades de Interacción. Si Lorak está con ellos, los jugadores ganan una bonificación de +10 a las tiradas de habilidad de interacción que hagan con los nativos. La tribu no tiene mucho que negociar aparte de la comida, pero los contactos establecidos pueden ser de ayuda para los personajes si están planeando más aventuras en Virbius. Con una tirada de **Comercio Dificil (-20)** y algunos trueques muy convincentes, los jugadores pueden incluso conseguir una moto de combate Virbiana (consulta el **Apéndice de PNJs y Vehículos**, en la página 23). Una moto de combate está disponible por cada nivel de éxito. De lo contrario, el encuentro sólo será una nota a pie de página.

Si los jugadores revelan que se dirigen a la cordillera, los bárbaros les ruegan que no vayan. Según sus leyendas, las montañas son un lugar de un gran mal y deben ser evitadas a cualquier precio.

Consulta el motorista de combate Virbiano en la página 23, **Apéndice de PNJs y Vehículos**, si fuera necesario un perfil de los guerreros de la tribu-caravana.

EL CAMPAMENTO DEL DOMINIO

“Lucharemos y cumpliremos nuestro deber, porque es todo lo que nos ha quedado”.

—General Harvax Scarus

Esta sección marca la conclusión de la aventura. Los personajes han localizado con éxito el campamento y al general Scarus. Durante este proceso, los Hijos de las Espinas han sido alertados de su presencia y les atacarán. La escuadra se encuentra muy superada en número en este punto y se verán obligados a retirarse de vuelta a las líneas imperiales si esperan sobrevivir.

Infiltrar el campamento, enfrentar al general, sobrevivir a la embestida inicial de los Eldar Oscuros y hacer su camino de regreso al puesto avanzado Epsilon 12, son los retos principales que enfrenta la escuadra al final de la aventura. También podrán obtener más información y los jugadores particularmente emprendedores y astutos, pueden descubrir el destino de los supervivientes de la escuadra desaparecida y los secretos sobre los que se construyó el campamento.

Al final de esta sección, si los PJs tienen éxito, se habrán infiltrado en el campamento y enfrentado al general Scarus, habrán sido atacados y perseguidos por los Eldar Oscuros, y habrán regresado de manera segura al territorio controlado por el Imperio para informar, llevando inteligencia vital para el esfuerzo de guerra imperial en Virbius. El que su misión sea considerada un éxito por el mando imperial depende mucho de su manera de abordar los desafíos únicos de **El Campamento del Dominio**.

INFILTRACIÓN

El campamento del general Scarus se encuentra cerca de la cima de una de las majestuosas montañas de Virbius. Es más bien pequeño, con un puñado de edificios, pero desde esta relativamente humilde base, Scarus coordina todo el frente.

El campamento se asienta entre las ruinas y restos de una base mucho más antigua, anterior a la caída del Virbius, que fue construida en la parte superior de un sistema de cuevas que lleva a la entrada de una de las colmenas subterráneas abandonadas del planeta. En esta entrada de la colmena los Eldar Oscuros tienen su guarida, listos para atacar a los enemigos del Dominio a cambio de esclavos y saqueo.

Las tropas del Dominio que habitan la base, superan fácilmente en número a la escuadra y por ello deben tener cuidado al infiltrarse o asaltarla. Estas son opciones tácticas que la escuadra podría considerar al enfrentarse inicialmente con el campamento enemigo:

Sigilo: La escuadra podría intentar infiltrarse sin ser detectada. Hay guardias en sus muros y una infiltración requiere una tirada enfrentada de **Sigilo Moderada (+0)** para avanzar a su posición. Si son capaces de eliminar a los guardias antes de su primera acción (contando con un asalto de sorpresa) y sin demasiado ruido, podrán

VIEJOS SOLDADOS



entrar al campamento sin ser detectados. Si la escuadra está operando bajo la cobertura de la oscuridad, reciben una bonificación de +10 a todas sus tiradas de Sigilo.

La escuadra podría bajar por la ladera de la montaña a la parte posterior, casi sin vigilancia, del campamento. Esto requiere una tirada de **Atlético Ordinaria (+10)** y también les coloca en la entrada de la guarida de los Eldar Oscuros.

Infiltración por disfraz: La escuadra puede intentar infiltrarse en el campamento con el engaño y la astucia. Si el convoy de suministro está casi intacto, podrían intentar entrar en la base disfrazados como el convoy. Esto requiere una tirada de **Engañar Moderada (+0)**. Si los personajes entran con éxito, disfrazados como miembros del convoy, se les dirige para entregar su carga a la estación de suministro. Aunque están acompañados por dos guardias durante la descarga en el depósito, ganan automáticamente un asalto sorpresa si deciden atacar. Como antes, suponiendo que los personajes no hacen mucho ruido, si la escuadra es capaz de matar a estos guardias antes de que actúen en un asalto de combate, no alertarán al resto de la base.

Asalto frontal: Debe quedar claro a los jugadores, a partir de la información recogida durante la aventura, que simplemente asaltar la base sería muy imprudente. Si atacan la base directamente, todo el campamento saldrá de los barracones para ocupar posiciones defensivas. Después de dos rondas de combate, el general Scarus se presenta en el frente de batalla, participando personalmente en (consulta **Enfrentando al general Scarus**).

Tras cinco asaltos de combate, los Eldar Oscuros atacarán (**El ataque de los Hijos de las Espinas**, página 21).

Si los jugadores tienen dificultades para encontrar tácticas para infiltrarse en el campamento, el DJ puede permitir que uno de los personajes haga una tirada de **Saber académico (Táctica Imperialis) Ordinaria (+10)** y hacerle una breve descripción o indicio de una opción táctica por cada nivel de éxito.

Si la escuadra ha tenido problemas operando bajo el radar del Dominio en el camino hacia el campamento, tendrán más difícil entrar en la base sin ser vistos. Dependiendo del nivel de alerta que los personajes han activado (consulta **Mantener un perfil bajo**, en la página 13), las tropas que custodian el campamento reciben bonificaciones para detectar los intentos de la escuadra de infiltrarse en la base. El enemigo recibe una bonificación de +10 a las tiradas de Perspicacia y Escrutinio en nivel de alerta 1-2, y una bonificación de +20 a las tiradas de Perspicacia y Escrutinio en niveles de alerta mayores.

Si Lorak acompaña a la escuadra, vacila al acercarse al campamento. Advierte a los jugadores en contra de seguir, diciéndoles que las montañas son un lugar vil, prohibido y peligroso, y que nada bueno puede salir de seguir adelante. A menos que algún miembro de la escuadra tenga éxito en una tirada de **Mando Complicada (-10)** o una tirada de **Carisma o Intimidar Difícil (-20)**, Lorak se negará a acompañar a los personajes al campamento. Instándoles con todas sus fuerzas para dar marcha atrás, con un temblor evidente en la voz de este guerrero de otro modo leal.

LA PUERTA Y LA TORRE DE GUARDIA

La puerta y la torre de guardia son la primera línea de defensa del campamento. En los niveles normales de alerta, la puerta está custodiada por dos tropas de asalto (consulta la página 24) y hay un tropa de asalto francotirador en la torre de guardia. Sin embargo, en un nivel de alerta 2 o superior los guardias de la puerta y la torre de se duplican, con cuatro tropas de asalto en la puerta y otros dos en la torre de guardia.

La torre de guardia de plasticemento es de cinco metros de alto y con una escalera para llegar al nivel del suelo. La puerta está encadenada. Alrededor del campamento hay una pared de 3 metros, coronada con alambre de espino.

LOS BARRACONES

Los barracones son un edificio grande de plasticemento. En el interior hay filas de literas y taquillas. Hay un total de sesenta tropas de asalto (consulta la página 24) estacionados en el campamento y los que no están de servicio están aquí, jugando a las cartas o limpiando sus armas. Estos soldados se relevan para las patrullas y guardias cada tres horas.

Los barracones son antiguos y un mecanismo de bloqueo de las puertas blindadas es defectuoso. Un jugador podría cortocircuitar las puertas de los barracones con una tirada de **Competencia tecnológica Complicada (-10)** y con dos minutos de trabajo. Los soldados necesitarían al menos 15 minutos para forzar las puertas si son selladas de este modo.

DEPÓSITO DE SUMINISTROS

El depósito de suministros es otra gran estructura de plasticemento. Todas las municiones, raciones y suministros adicionales se almacenan aquí.

Como opción táctica, los jugadores podrían volar las municiones en el depósito como distracción. Una tirada de **Competencia tecnológica Ordinaria (+10)** (consulta Demoliciones, en la página 133 del libro básico de **ONLY WAR**) es suficiente para explotar las municiones. Esta es una distracción muy eficaz y causa confusión generalizada en todo el campamento. Al sonido de la explosión, todo el personal de la base corre al depósito y comienza a luchar contra el fuego, dando a la escuadra de libertad para recorrer el campamento (1d3 horas, siempre y cuando no les localicen).

ESCUADRONES DE VEHÍCULOS

Para escuadrones de vehículos añade un Leman Russ Invicto (página 216 del libro básico de **ONLY WAR**), armado con un bólter pesado, aparcado frente al depósito de suministros. El tanque no está ocupado a menos que el campamento esté en alerta.

EL BUNKER DEL CUARTEL GENERAL

Este edificio de plasticemento sirve como sede de facto del general Scarus. La entrada principal conduce a la sala de reuniones. A la izquierda está el cuarto de comunicaciones, donde el general coordina a las tropas en campaña, en línea recta está la entrada a los alojamientos de oficiales y una puerta a la derecha lleva a la estancia personal de Scarus.

Sala de reuniones

El bunker se abre a la sala de reuniones. Aquí es donde es más probable encontrar a Scarus durante el día (consulta **Enfrentando al general Scarus**, página 20) con el resto de su personal de mando (**Alojamientos de oficiales**, página 19), examinando mapas e informes. Una tirada de **Saber académico (Tactica Imperialis) Moderada (+0)** permite discernir la estrategia planetaria actual del Dominio a simple vista, mientras que un personaje que dedique por lo menos media hora para estudiarlo es capaz de lograr la misma hazaña con una tirada de **Saber académico (Tactica Imperialis) Rutinaria (+20)**. Esta información táctica sería muy valiosa para el esfuerzo de guerra imperial, si los personajes pueden llevársela al coronel Garn.

Sala de comunicaciones

Esta estancia es una sencilla sala de comunicaciones, donde hay dos tropas de asalto operando las consolas en todo momento. Aparte de la maquinaria, hay unos pergaminos que detallan los códigos de comunicación más recientes del Dominio. Estos códigos permiten a la escuadra escuchar las comunicaciones del Dominio, pero se vuelven obsoletos en una semana más o menos.

Los personajes emprendedores también podrían intentar utilizar la sala para enviar órdenes falsas con una tirada de **Engañar Complicada (-10)**, causando que las tropas del Dominio en la zona de maniobren de manera ineficiente, se confundan, o incluso abran fuego entre sí.

Alojamientos de oficiales

Aquí es donde se aloja el personal de mando del general Scarus. Seis oficiales residen aquí, aunque sólo tres están de servicio en cualquier momento. Hay poco de interés, con excepción de los diarios y los efectos personales. Aunque estas diarios contienen poca información para la escuadra, algunos de ellos discuten la coordinación de los ataques del Dominio con una fuerza xenos sin nombre, algo que puede ser utilizado por el DJ como un presagio del próximo ataque de los Eldar Oscuros y también por la escuadra como una prueba más de la traición del Dominio de Severus.

Alojamiento de Scarus

La estancia personal del general Scarus. La sala está casi vacía, salvo una cama, un poco de comida a medio comer en una mesa y varios manuales tácticos en los estantes. Scarus duerme aquí de cinco a seis horas cada noche. El resto del tiempo está en la sala de reuniones o consultando con Lord Kalkus Veth en las escasas ocasiones en que se le convoca para reunirse con los Eldar Oscuros.



LA CAVERNA

En la parte trasera del campamento hay una siniestra entrada a una cueva. Esta es la base de operaciones de los Eldar Oscuros y la entrada a una colmena secreta y abandonada.

Entrada de la cueva

La boca de la cueva es de 5 metros de diámetro. Aunque está en la parte de atrás de la base, la escuadra puede llegar aquí primero si se han infiltrado subiendo la ladera. Hay un guerrero kabalita Eldar Oscuro (consulta la página 357 del libro básico de **ONLY WAR**) de guardia, a menos que los Hijos de Espinas hayan abandonado el campamento.

Caverna principal

Un túnel de diez metros corre en una gran caverna, donde los Hijos de las Espinas albergan tropas, suministros y vehículos. A menos que los Eldar Oscuros estén acosando a los imperiales, todo el contingente kabalita está presente (**El ataque de los Hijos de las Espinas**, en la página 21). Los Eldar Oscuros pasan casi todo su tiempo luchando en duelos rituales entre sí y torturando a los prisioneros, mientras esperan impacientes su próxima incursión en Virbius para matar, esclavizar y saquear.



Cámara de tortura

Una parte pequeña de la caverna ha sido reservada por los Eldar Oscuros para torturar a sus cautivos. Hay cadáveres en diferentes estados de descomposición, con partes del cuerpo arrancadas como trofeos macabros. Hay cinco cautivos en unas losas y conectados a un extraño artilugio xenos en el centro de la cámara. El dispositivo en sí es negro azabache, con sobresalientes puntas simétricas. Su núcleo es de cristal y dentro hay un líquido burbujeante de un verde enfermizo. La máquina se conecta a los cautivos por docenas de cables largos acabados en agujas. Los cautivos se mueven y gimen, gritando de angustia, pero no responden de otra forma.

Hay tres jenízaros supervivientes y dos nativos con vida. Una tirada de **Medicæ Moderada (+0)** para cada uno de los cautivos es suficiente para sacarlos de la máquina y, tras unos minutos, pueden ponerse en pie, aunque ya no hay esperanza para uno de los jenízaros que pronto muere, incluso aunque se le retire del artilugio xenos.

Ser testigo de estas atrocidades xenos pesa en el alma de hasta el guardia más incondicional. Los personajes que vean la máquina reciben 1d5 puntos de locura por hallarse en presencia de una maldad tan inenarrable.

La puerta de la colmena

Al fondo de la caverna hay dos enormes puertas, cada una de 20 metros de alto, llenas de polvo, musgo y suciedad, pero intacta. Esta es la entrada a la colmena abandonada que se asienta junto al campamento del Dominio. Hay un pequeño panel fijado a un lado de las puertas. Una tirada de **Competencia tecnológica Ordinaria (+10)** determina que la puerta está cerrada desde dentro y que se requiere un código para entrar.

ENFRENTANDO AL GENERAL SCARUS

Encontrar al general Scarus es el objetivo principal de la misión de la escuadra. Si han llegado hasta aquí, pronto lo encontrarán. Hay tres localizaciones donde es probable encontrarse al general:

Sala de reuniones: La localización donde es más probable encontrarse al general Scarus. Él pasa la mayor parte de su tiempo aquí, coordinando los esfuerzos tácticos del Dominio en el frente de guerra. Si los jugadores encuentran al general en la sala de reuniones, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Un hombre severo, de cabeza calva y cicatrizada, levanta la vista de la mesa y se eleva en toda su estatura. Por las medallas que luce, podéis adivinar que habéis localizado al general Scarus. Coloca sus manos sobre la pistola bólter y la espada de energía y dice: "Bueno, parece que algunos de vosotros, malditos imperiales habéis llegado aquí. Vamos, no tengo todo el día."

Aposentos personales: Si la escuadra hace su jugada en la oscuridad de la noche y no causan alarma, es muy posible que el general se encuentre durmiendo en sus aposentos. Si los jugadores descubren al general dormido en su habitación, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Veis ante vosotros al famoso general Scarus, terror del Imperio y líder incondicional del Dominio de Severus, durmiendo a pierna suelta. Desde aquí parece más un hombre viejo y cansado, que un legendario héroe de guerra. Resuella, tose y se desplaza ligeramente en su cama, ajeno a vuestra presencia.

Frente de batalla: Si la alarma general se ha activado en el campamento, entonces la escuadra encuentra al general luchando con sus hombres. Si los jugadores ven al general en el fragor de la batalla, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Cuando el humo se disipa por un breve momento, veis emerger una figura. Un hombre con lo que deben ser décadas de medallas y fajines que cuelgan de su uniforme se alza y desenvaina su espada de energía. Sostiene en alto la espada, que crepitar por el campo de energía, y grita: "¡Adelante hombres! ¡Por Severus y por el Dominio!" Los soldados enemigos que os rodean rugen y cargan. Parece que habéis encontrado al general.

Si los PJs han encontrado al general en la sala de reuniones o en el campo de batalla, Scarus les ataca (consulta la página 25). Luchará hasta el final con la pistola bólder y la espada de energía. Dormido en sus aposentos, el general estará a merced de los personajes y puede ser fácilmente capturado o asesinado.

Una vez que el general haya sido capturado o asesinado, los Hijos de las Espinas atacan (a continuación).

EL ATAQUE DE LOS HIJOS DE LAS ESPINAS

Con Scarus prisionero o muerto, o si la escuadra se ha visto obligada a retroceder del campamento, se ha topado con su caverna, o ha disparado el nivel de alerta adecuado (consulta **Niveles de amenaza**, página 14), los Eldar Oscuros atacan.

En este punto, lee en alto o parafrasea lo siguiente:

Un gemido agudo y chirriante llena el aire, como una mezcla de engranajes oxidados y de cristales rotos. Un grupo de vehículos deslizadores negros gritan hacia vosotros, montados por figuras revestidas con caparazones negros y picas.

El guerrero de negro al frente se alza y ríe, "Que soldados inquebrantables, los hijos del Imperio. Que fuerza de voluntad tan deliciosa cuando se rompe. Podéis tratar de huir, si queréis, o defender la posición, pero de cualquier manera el final será..."

El guerrero se quita el casco, dejando al descubierto ojos oscuros, piel pálida, orejas afiladas y una sonrisa cruel. Os mira fijamente y se lame los labios, "... desagradable".

Al ver a los Hijos de las Espinas, un personaje puede hacer una tirada de **Saber prohibido (Xenos) Ordinaria (+10)**, con los siguientes resultados:

Un nivel de éxito: Estas no son tropas del Dominio, de hecho son xenos.

Dos o más niveles de éxito: Estos xenos son guerreros Eldar—conocidos por poseer armamento avanzado y ser muy ágiles y de larga vida.

Tres o más niveles de éxito: Se trata de un grupo de Eldar viciosos y vestidos de negro, una secta de su raza de los

que son aún más depravados que el resto de su especie. Se deleitan en matar y torturar, y prefieren acosar a sus rivales.

La fuerza kabalita del Lord Kalkus Veth se compone de 2 motos incursoras armados rifles cristalinos frontales (consulta la moto incursora, en la página 361 del libro básico de **ONLY WAR**) cada uno montado por guerrero kabalita (página 357 del libro básico de **ONLY WAR**) armado con espadas envenenadas y un Venom (página 362 del libro básico de **ONLY WAR**), con dos guerreros kabalitas armados con rifles cristalinos y el propio Lord Kalkus Veth (consulta **Apéndice de PNJs y Vehículos**, página 23). En un principio atacan en grupo, con los incursores flanqueando al transporte Venom.

ESCUADRONES DE VEHÍCULOS

Para los escuadrones de vehículos arma a los kabalitas en los incursores con lanzas oscuras.

LUCHAR O EVITAR A LOS ELDAR OSCUROS

Los Eldar Oscuros son una fuerza muy superior y en una batalla abierta derrotarían fácilmente a la escuadra. Con el fin de escapar de los Hijos de espinas con sus vidas, los PJs tendrán que considerar las siguientes opciones tácticas:

Sigilo: Los PJs pueden intentar esconderse de los Eldar Oscuros, usando cualquier cobertura disponible. Aún así, los guerreros kabalitas tienen sentidos preternaturales y es muy difícil ocultarse de ellos. Además, los jugadores no reciben bonificaciones de las condiciones nocturnas, puesto que los Eldar Oscuros pueden ver perfectamente en la oscuridad.

Flanqueo/Evasión: Los vehículos Eldar Oscuros son muy maniobrables, pero tienen una desventaja. Tienen dificultades para maniobrar en los densos bosques de Virbius. Si los PJs pueden llegar más allá de la línea de árboles, o a las fuerzas imperiales más cercanas a la base, los Eldar Oscuros abandonan la persecución. Los vehículos enemigos serán difíciles de dejar atrás y requerirán un piloto experto (consulta **Persecuciones a gran velocidad**, página 273 del libro básico de **ONLY WAR**).

Distracción: Si los jugadores llevan puestos uniformes del Dominio, los Eldar Oscuros tendrán muchas dificultades para distinguirlos de las verdaderas tropas del Dominio. Si los Eldar Oscuros disparan a las tropas de asalto, sobre todo si el general Scarus está muerto o incapacitado, estas no dudarán en devolver el fuego. La escuadra puede escapar en medio del caos.

Dispersión: Otra táctica eficaz es dividirse. Lord Veth es arrogante y no tolerará ningún insulto, por lo que, sin duda, perseguirá a aquel que se burle de él, en lugar de perseguir a la escuadra más tácticamente. Si bien es muy probable que los camaradas o los personajes que desvíen la atención de los Eldar Oscuros mueran o sean capturados, el resto de la escuadra podrá regresar indemne a las líneas imperiales.

Asalto: Alternativamente, los jugadores pueden tratar de resistir y luchar. Los Eldar tienen superioridad numérica y su tecnología y formación es muy eficaz, por lo que no es muy probable que los PJs sobrevivan al encuentro. Consulta el recuadro **¡Retrocediendo!** para indicios sobre la manera de advertirles de que pueden verse abrumados.



Pidiendo apoyo: Si los jugadores prestaron atención mientras recibían sus órdenes en el puesto avanzado Epsilon 12, han sido testigos de parte del arsenal a disposición del 37° de Jenízaros Macabeos (consulta **Explorando el puesto**, página 11). En este punto, la escuadra podría romper el silencio de las comunicaciones y contactar con cualquier unidad imperial cercana, solicitando fuego artillero o apoyo aéreo y coordinándose con la infantería jenízara en el terreno para escapar.

Como antes, si los jugadores están teniendo dificultades para hallar tácticas y sobrevivir a su encuentro con los Eldar Oscuros, el DJ puede permitir a un personaje una tirada de **Saber académico (Tactica Imperialis) Moderada (+0)** y dar un breve indicio o resumen de una opción táctica por cada nivel de éxito.

¡RETROCEDIENDO!

Hay numerosos puntos en esta aventura donde los PJs pueden hacer frente a fuerzas abrumadoras. A criterio del DJ, permite a una escuadra seriamente superada en número una tirada de **Saber académico (Tactica Imperialis) Rutinaria (+20)**. Un éxito les hace conscientes de las opciones de perder y el DJ puede instarles a intentar una retirada completa o retroceder y reagruparse en la medida de sus posibilidades.

REAGRUPÁNDOSE

En este momento habrá unas pocas compañías de Jenízaros Macabeos, que han penetrado profundamente en el territorio del Dominio, con las que la escuadra puede reagruparse. Si llegan con los Eldar Oscuros pisándoles los talones, la compañía formará y, tras una breve escaramuza, hará huir a los Eldar Oscuros. Después, ofrecerán a los miembros de la escuadra restantes una escolta para el puesto avanzado.

INFORMACIÓN

"Tengo que admitirlo, no creí que ninguno volviese con vida".

—Coronel Raxe Garn

La aventura acaba en el momento en el que la escuadra regresa con éxito a Epsilon 12. Cuando los personajes vuelven al puesto avanzado son interrogados en el acto y llevados a la tienda de mando, donde el coronel Garn espera que los PJs le informen nada más llegar, haciendo una excepción sólo para emergencias médicas críticas. Garn subraya la importancia de cualquier información para el esfuerzo bélico y envía una transmisión prioritaria al alto mando Virbiano. Si los jugadores han capturado al general Scarus y lo tienen con ellos, se le prepara para una evacuación e interrogatorio inmediato.

Si el general Scarus sigue vivo y libre, técnicamente, la escuadra ha fallado su misión principal. Aunque el coronel Garn suspende cualquier acción disciplinaria, el registro de la escuadra registrara su fracaso.

Con todo, si la escuadra pudo salvar a alguno de los guardias imperiales cautivos de los Eldar Oscuros, entonces su regreso seguro al puesto avanzado es visto por los jenizaros como una señal de gran favor del Dios-Emperador. La moral sube y cualquier disputa anterior contra la escuadra será completamente olvidada. Los Personajes Jugadores reciben un +10 a cualquier tirada de Interacción con los Jenizaros Macabeos para el resto de la campaña.

RECOMPENSAS

Por sobrevivir a esta aventura, todos los PJs reciben 500 puntos de experiencia. Si capturaron al general Scarus con éxito, deben recibir 600 pe adicionales, mientras que matar al general sólo les concede 300 pe. La escuadra debe recibir 100 pe si pudieron liberar a algún guardia imperial de las garras de los Eldar Oscuros. Por último, a criterio del DJ, la escuadra debe recibir 100 pe por cada encuentro opcional terminado con éxito.

Además de los pe, las acciones de la escuadra en el campo pueden merecer un aumento en su valor de logística. Llevar la información de que los Eldar Oscuros están aliados con el Dominio de Severus, debe recibir un +1 a su valor de logística. Si la escuadra pudo asegurar los planes tácticos de la sala de reuniones del búnker del cuartel general, debe recibir un +2 adicional a su valor de logística. Si la escuadra rescató a alguno de los cautivos imperiales, debería recibir otro +1 a su valor de logística. Si la escuadra fue incapaz de capturar o matar al general Scarus, debe recibir un -2 al valor de logística.

En este momento, los jugadores también deben recibir las medallas y condecoraciones que ganaron en el transcurso de la aventura (consulta **Medallas y Honores**, en la página 294 del libro básico de **ONLY WAR**).

APÉNDICE DE PNJs Y VEHÍCULOS

Lo que sigue son los PNJs y vehículos encontrados en la aventura. Se supone que los PNJs tienen los talentos de entrenamiento con armas necesarios para utilizar el armamento con el que están equipados.

MOTORISTA DE COMBATE VIRBIANO (TROPA)

Los motoristas bárbaros de las tribus de Virbius son educados desde niños para cabalgar las llanuras del planeta. En batalla, emplean sus motos de combate y lanzas o espadas, usando la acción golpea y corre (consulta **Conducir un vehículo**, página 272 del libro básico de **ONLY WAR**).

Motorista de combate (Tropa)									
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em	
35	25	35	35	35	25	30	30	25	

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 10

Blindaje: Cota de malla (br/cuerpo/ps, 3)

Total BR: 3

Habilidades: Atlético, Esquivar, Lingüística (Gótico vulgar), Navegación (Superficie), Operar (Superficie) +10, Perspicacia, Sigilo, Supervivencia +10.

Talentos: Mandíbula de hierro.

Armas: Lanza (1d10+3 A, Pen 0 Primitiva [8]), espada (1d10+3 A, Pen 0, Equilibrada).

Equipo: Moto virbiana de combate (página 24).





GANCHOS FUTUROS

La misión de la escuadra en Virbius puede ser una nota a pie de página en sus carreras o el inicio de una larga y gloriosa campaña. Aquí hay unos posibles escenarios para los DJs que deseen continuar los logros de sus jugadores en Virbius:

- Una vez que los personajes hayan encontrado la entrada a la colmena subterránea, tienen toda una nueva sección de Virbius que explorar. La colmena tiene probablemente abundante información sobre el pasado de Virbius antes de su aislamiento y buscarlo ayudaría a la escuadra a descubrir el propósito perdido del planeta. Sin embargo, se rumorea que las colmenas son muy peligrosas y pueden albergar trampas, mutantes, o peor.
- Los Eldar Oscuros representan una amenaza que debe ser enfrentada. La escuadra puede recibir la tarea de localizar a Kalkus Veth y eliminarlo. Aún existe la posibilidad de una invasión Eldar a gran escala, que cambiaría por completo el alcance de la lucha por Virbius.
- Si el general Scarus está aún vivo, los personajes pueden recibir de nuevo la tarea de encontrarlo y eliminarlo. Si ha caído o ha sido tomado prisionero, entonces la lucha contra las fuerzas del Dominio continúa y la escuadra puede recibir la orden de dirigir la carga.
- Las tribus-caravana de Virbius constituyen una fuerza poderosa pero dividida. Una misión diplomática y misionera es enviada a una gran reunión de las tribus y los personajes reciben la orden de escoltarlo. Su deber es proteger a los miembros de la misión y asegurarse de que los procedimientos diplomáticos vayan lo mejor posible.

MOTO DE COMBATE

La moto de combate virbiana es uno de los últimos restos de tecnología imperial disponible para los nativos de Virbius. Las tribus las mantienen con esmero, casi religiosamente, y se basan en un modelo de PCE poco conocido.

Tipo: Vehículo de ruedas **Velocidad táctica:** 20m
Velocidad de crucero: 80kph **Maniobrabilidad:** +11
Integridad estructural: 15 **Tamaño:** Voluminoso
Blindaje: Frontal 16, Lateral 16, Trasero 16
Rasgos de vehículo: Abierto, Moto, Fiable.
Capacidad de carga: Ninguna.
Tripulación: 1 piloto.

SOLDADO DEL DOMINIO (TROPA)

Las fuerzas del Dominio en Virbius son novatas y muchas de ellas nunca han estado antes en combate. Los soldados han sido enviados a esta campaña con poco entrenamiento y muchos echarán a correr ante el primer signo de una batalla.

Soldado del Dominio (Tropa)									
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em	
30	30	35	35	35	28	31	25	25	

Movimiento: 3/6/9/18 **Heridas:** 10
Blindaje: Armadura antifrag (Todo 4). **Total BR:** 3
Habilidades: Atlético, Esquivar, Lingüística (Gótico vulgar), Operar (Superficie), Perspicacia, Saber popular (Guerra), Sigilo, Supervivencia.

Talentos: Recarga rápida.

Armas: Rifle láser (Básica, 100m, T/3/–, 1d10+3 E, Pen 0, Car 60, Rec 1, Fiable), cuchillo de combate (1d5+3, Pen 0).

Equipo: Uniforme, microcomunicador, cargadores para el rifle láser (2).

Cobardía: Si las tropas del Dominio pierden a la mitad de su número en un combate, cada superviviente debe hacer una tirada de Voluntad Moderada (+0). Los que la superen siguen luchando, el resto se rinde o huye.

TROPA DE ASALTO DEL DOMINIO (TROPA)

Estas tropas veteranas son totalmente leales al Dominio y han combatido en muchos enfrentamientos. Por ahora, el general Scarus las mantiene en reserva y a su lado, un seguro contra la inevitable traición de sus “aliados” Eldar Oscuros.

Tropa de asalto del Dominio (Élite)									
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em	
40	40	35	35	35	28	38	30	30	

Movimiento: 3/6/9/18 **Heridas:** 10
Blindaje: Caparazón tropa de asalto (todo 6). **Total BR:** 3
Habilidades: Atlético +10, Escrutinio +10, Esquivar +10, Lingüística (Gótico vulgar), Operar (Terrestre), Perspicacia +10, Saber académico (Táctica Imperialis) +10, Saber popular (Guerra, Imperio), Sigilo +10, Supervivencia +10.
Talentos: Nervios de acero, Recarga rápida.
Armas: Rifle láser Infierno (Básica, 60m, T/3/–, 1d10+4 E, Pen 7, Car 30, Rec 2), cuchillo (1d5+3, Pen 0), 2 granadas de fragmentación (Arrojadizas, 9m, T/–/–, 2d10 X, Pen 0, Car 1, Rec –, Explosión [3]).
Equipo: Uniforme, microcomunicador, 3 cargadores para el rifle láser Infierno.

GENERAL DEL DOMINIO HARVAX SCARUS (MAESTRO)

El general Scarus es un hombre de aspecto severo, con una cabeza calva marcada por una larga cicatriz. Es un veterano de incontables batallas y sus ojos lo reflejan, planteando cada combate con un sentido experto de conciencia táctica ganado por décadas de experiencia en el campo de batalla.

General Harvax Scarus (Maestro)									
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em	
40	45	35	40	40	35	38	45	45	

Movimiento: 4/8/12/24

Blindaje: Armadura antifrag (Todo 4).

Habilidades: Atlético, Escrutinio +10, Esquivar +10, Intimidar +10, Lingüística (Alto gótico, Gótico vulgar) +10, Mando +20, Navegación (Superficie), Perspicacia +20, Saber académico (Táctica Imperialis) +10, Saber popular (Guerra, Imperio) +20, Supervivencia.

Talentos: Arma secundaria, Disciplina férrea, Mandíbula de hierro, Nervios de acero. Combate con dos armas (Melé, Proyectiles).

Armas: Pistola bólter (Pistola, 30m, T/2/-, 1d10+5 X, Pen 4, Car 8, Rec 1, Desgarradora), espada de energía (1d10+5 E, Pen 5, Campo de energía, Equilibrada).

Equipo: Comunicador personal, campo refractor, respirador, 4 cargadores para la pistola bólter.

Heridas: 19

Total BR: 4

CAMIÓN DE SUMINISTROS

Los camiones de suministro, cubiertos con lonas, del Dominio de Severus se utilizan para mover las cajas de municiones, raciones y otros suministros a las líneas del frente.

Tipo: Vehículo de ruedas

Velocidad táctica: 13m

Velocidad de crucero: 55kph

Maniobrabilidad: +2

Integridad estructural: 26

Tamaño: Enorme

Blindaje: Frontal 29, Lateral 25, Trasero 23

Rasgos de vehículo: Abierto.

Capacidad de carga: 8 soldados del Dominio más cajas de suministro.

Tripulación: Un conductor y un artillero (arma montada en un eje).

Armas: Ametralladora pesada montada (100m, -/-/8, 1d10+4 I, Pen 3, Car 75, Rec 1).

LORD KALKUS VETH (MAESTRO)

Como el resto de su estirpe, Lord Veth es un humanoide ágil y alto, con la piel pálida y las orejas puntiagudas, vestido con una armadura negro azabache de caparazón xenos. Se mueve con una gracia y arrogancia sobrenatural.

Lord Kalkus Veth (Maestro)									
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em	
50	50	34	39	62	37	48	36	40	

Movimiento: 9/18/27/54

Blindaje: Armadura kabalita (Todo 4).

Heridas: 21

Total B: 3

Habilidades: Acrobacia +10, Engañar +10, Escrutinio, Esquivar +10, Intimidar +20, Mando +10, Parar +10, Perspicacia +10, Sigilo +10, Trucos de manos.

Talentos: Blanco difícil, Maestría en combate, Maestro de esgrima, Paranoia, Reflejos rápidos, Resorte.

Rasgos: Agilidad antinatural (+3), Visión en la oscuridad.

Armas: Rifle cristalino (Básica, 100m, T/3/5, 1d10+2 A, Pen 3, Car 200, Rec 2, Tóxica [1]), espada envenenada (1d5+3 A, Pen 2, Tóxica [1]).

Equipo: 4 cargadores para el rifle cristalino.



VIEJOS SOLDADOS