



Llamadme Ishmael

Sinopsis

Doscientos trece kilómetros de vuelo en un espacio aéreo despejado y un salto sobre una pradera verde llena de flores. Doce kilómetros a pie hasta la presa del Ku-Wai y quedarse ahí el resto de la puta guerra. Una misión de maricones para un regimiento de acróbatas maricones.

Coronel Rais Krieg, del 45º Regimiento de choque de Fersi, sobre la operación "Ishmael".

Historia

Kulth, La Periferia, Sector Calixis

El planeta se haya bajo una invasión del Archienemigo, tras once meses de conflicto entre las tropas invasoras y las FDP se desplegaron varios regimientos de la Guardia Imperial. Ahora, 8 meses después del inicio de las hostilidades, el 101º regimiento aerotransportado de Eolo ha completado su instrucción, y va a realizar una operación de relevo tras las líneas enemigas

Comunidad Umbria

Esta partida ha sido diseñada con la intención de ser jugada en el sistema **Rol por web** (RPW) de [Comunidad Umbria](#) pero es muy fácil adaptarla a una partida de mesa. Las partidas mediante el sistema RPW se caracterizan por la gran información y detalles de los escenarios así como una perceptible evolución de los PJ y sus jugadores conforme avanza la aventura, permitiendo profundizar en el espíritu del PJ; a cambio de invertir un considerable tiempo en completar la aventura. Período que puede variar desde unos pocos meses hasta varios años, en función del ritmo y los detalles. Dejo en manos del lector jugar las posibilidades y variaciones que esta partida ofrece.

Ignis Fenix

Los PJ pertenecen a la compañía Bravo del 101º Regimiento Aerotransportado de Eolo, "Ignis Fenix"; la cual compone, junto al resto del 101º, las tropas aerotransportadas de la última leva imperial de Eolo, Demarcación de Josan, Sector Calixis. El 101º Aerotransportado es un regimiento de reciente formación y sin ninguna operación de combate en su historial. La relativa baja gravedad de Eolo (0,82 G) junto con una climatología caracterizada por vientos de gran fuerza ha propiciado la formación de tropas aerotrasnportadas ideales para el despliegue tras las líneas enemigas previo a una

invasión agran escala. Eolo proporciona gran cantidad de este tipo de tropas y, junto a la instrucción de pilotos para la Guardia Imperial y la Armada Imperial, contribuye al diezmo imperial exigido por el Departamento Munitorum. Es, por otro lado, autosuficiente en cuanto a suministro energético al extraer combustibles fósiles de su subsuelo, donde una interminable masa de obreros trabaja en sus profundidades, a menudo sin ver el sol en meses e incluso años. Las opciones para un habitante de Eolo son escasas: obrero o soldado. Adiestrados en operaciones de asalto relámpago y demolición han sido equipados buscando un equilibrio entre potencia de fuego y equipamiento ligero, por lo que vana rmados con carabinas láser, más ligeras que las armas reglamentarias de la Guardia Imperial; pese a todo no están exentas en su equipo armas pesadas para individuos correctos dentro de cada escuadra. Son una tropa novata que espera obtener en Kulth su bautismo de fuego (y sangre).

Su comandante en jefe es Sarvus Sila, un eternamente prometedor oficial que ya ha alcanzado la edad de cincuenta años sin conseguir nada señalable en su hoja de servicios. Algunas menciones al valor en conflictos menores. Es un hombre de tendencia agresiva y escasa preocupación por el bienestar de sus tropas; su único objetivo es la misión a cumplir, sin importar la condiciones en las que esta se desarrolle. Es partidario del ataque directo y contundente, intimidando al enemigo con elevada potencia de fuego antes del asalto.

Mundo natal: Eolo (Mundo imperial).

Comandante en jefe: Colérico.

Tipo de regimiento: Infantería aerotransportada.

Doctrina de entrenamiento: Duros de matar.

Equipamiento especial: Demoliciones.

Armas favoritas del regimiento: Carabina láser, Lanzamisiles.

Resumen de modificadores por el regimiento:

- ⬆ **Características:** +3 Voluntad, + 6 Agilidad, -3 Empatía.
- ⬆ **Habilidades:** Lingüística (Gótico clásico), Saber popular (Credo imperial), Saber popular (Imperio), Operar (Aeronáutica).
- ⬆ **Talentos iniciales:** Caer de pie, Reacción rápida.
- ⬆ **Heridas iniciales:** Sin modificadores.
- ⬆ **Aptitudes iniciales:** Resistencia.

▲ **Rasgos:**

1. *Bendita ignorancia:* Sufren un -5 a todas las tiradas de **Saber prohibido**.
 2. *Mata al mutante:* Recibe el talento **Odio (Mutantes)**.
- ▲ **Equipo inicial:** Una carabina láser y cuatro baterías, una armadura antifragmentación de Guardia Imperial, un respirador, un grav-chute (página 145 de **Only War Beta**), dos granadas de fragmentación, dos granadas de humo, un uniforme, poncho de mala calidad, un cuchillo, mochila, un juego de herramientas básicas, una manta, un saco de dormir, un kit de aseo personal, una lámpara recargable, un arnés, unos magnoculares, un microcomunicador, un revólver y 12 balas, una placa de cognomen, manual de instrucción, raciones de campaña (dos semanas). El regimiento recibe un +10 a las tiradas de **Logística** para obtener granadas, misiles, explosivos y munición de vehículos blindados.

Informe de misión

Operación Ishmael

Referencia: GI/9823481002/BG

Localización: Kulth, Sector Calixis, Segmentum Obscurus.

Oficial: Coronel Sarvus Sila.

Unidad: Ignis Fenix, 101º Regimiento aerotransportado de Eolo.

Detalles de la misión: Kulth se considera mundo en guerra desde hace 8 meses cuando comenzó una invasión a gran escala del Enemigo. El señor de la Caos Troken el Susurros lidera la invasión. En los últimos meses se ha ganado, con el ímpetu que caracteriza a la Guardia Imperial, mucho terreno perdido durante la invasión y se ha obligado a las fuerzas del caos a retroceder a una zona montañosa. La climatología se caracteriza por abundantes precipitaciones y tormentas eléctricas, pero se espera una calma de varios días en los cielos, ideales para un salto. La larga noche de Kulth, 16 de horas de un día de 26, también favorece. En ese abrupto terreno salpicado de surcos de agua las operaciones se han ido ralentizando hasta el punto de estancarse. Esta es la situación desde hace tres semanas.

El 101º de Eolo debía hacer un salto nocturno tras las líneas enemigas, a doce kilómetros de Ishmael. Sin embargo en los últimos dos días el frente parece

haber avanzado nada menos que cuarenta y dos kilómetros, y el punto de salto está ahora en zona amiga. Se descartó un salto diurno debido a la inexperiencia del regimiento, pese a que no había peligro se eligió continuar con el plan original como parte de la preparación para el combate. El lugar elegido es un terreno blando ideal para un salto en paracaídas sin daño para la tropa o los suministros.

El 72º Regimiento de choque de Lonis tomó hace tres días la presa sobre el río Ku-Wai, de ahora en adelante "Ishmael". Esta nueva situación con una cabeza de puente a través de las líneas enemigas ha de ser aprovechada de inmediato, se envió a través de Ishmael al 12º de reconocimiento de Iulia con el fin de marcar blancos para la artillería. No es suficiente, el 72º de choque está agotado y se requiere su relevo. Se haya copado tras las líneas enemigas y no se le puede relevar hasta que no se abra una brecha en sus líneas. La misión del 101º de Eolo es asegurar la posición Ishmael y una ruta segura hasta allí. La compañía Alfa asegurará la carretera 13 hasta Ishmael y la compañía Bravo (los PJ) relevará al 72º de Lonis y esperará a los refuerzos del 43º de infantería de línea de Lacos, quien ocupará definitivamente Ishmael.

Es prioritario que las fuerzas que se encuentren al este de Ishmael no crucen el río. La integridad de Ishmael es de vital importancia para las fuerzas de la Guardia Imperial, sin embargo el enemigo no debe apoderarse de él, por lo que su destrucción está autorizada en caso de que el 101º se viera superado por el enemigo. Se facilita al respecto cargas de demolición a la compañía Bravo.

El 12º de Iulia tardará al menos 36 horas en localizar los objetivos de su misión; completada su misión retornará al Centro de Mando Avanzado a través de Ishmael; el 101º debe facilitar la retirada del regimiento. Bajo ningún concepto esta tarea debe entorpecer su cometido principal.

Tras el despliegue del 101º se procederá a la construcción de una pista de aterrizaje para el despliegue de unidades blindadas, en las inmediaciones de Ishmael hay una batería de misiles que está diezmado a la aviación. Si su destrucción no entorpece la labor del 101º los muchachos de las fuerzas aéreas sabrán agradecer que localicen y destruyan esa batería.

Objetivo principal: Releva al 72º Regimiento de choque de Lonis en Ishmael.

Objetivo principal: Ninguna unidad enemiga debe cruzar o apoderarse de Ishmael.

Objetivo secundario: Proteger la retirada del 12º Regimiento de reconocimiento de Iulia hasta la orilla este del Ku-Wai.

Objetivo secundario: Localizar y destruir la batería antiaérea enemiga localizada en las inmediaciones de Ishmael.





Objetivo secundario: Mantener la integridad estructural de Ishmael.

Códigos de la misión: Se proporcionan los nombres en clave de las unidades implicadas en la misión.

- ▲ Zona de salto: *Cero absoluto.*
- ▲ Presa del Ku-Wai: *Ishmael.*
- ▲ Carretera 13: *Casilla.*
- ▲ 101° Regimiento aerotransportado de Eolo: *Rapaz.*
- ▲ 72° Regimiento de choque de Lonis: *Tipo duro.*
- ▲ 12° Regimiento de reconocimiento de Iulius: *Furtivo.*
- ▲ 43° Regimiento de línea de Lacos: *Gigante.*
- ▲ Apoyo aéreo: *Niñera.*

Equipamiento de misión: La escuadra de los PJ, que incluye a sus camaradas, recibe 24 cargas de demolición, un vox-caster y un lanzamisiles con 5 misiles de fragmentación, en caso de que ningún PJ tenga el talento Entrenamiento con armas (Lanzadores) lo llevará un PNJ. La disponibilidad y eficacia de este equipo queda modificado por el resultado de la tirada de **Logística**.



Capítulo primero: Tras las líneas amigas

En la primera escena se presenta el inesperado encuentro con tropas enemigas en las inmediaciones de Cero absoluto, la posterior retirada del 101° y la travesía hasta el objetivo Ishmael. Todo ello durante su primera noche en Kulth.

A través de un cielo en calma

El aerotransporte surca los despejados cielos de Kulth. El traqueteo del motor o de alguna turbulencia ocasional es todo lo que podéis notar más allá de los fuertes correas que os aprietan contra el casco de la nave. Está siendo un vuelo tranquilo, como corresponde a quienes sobrevuelan una zona amiga. La mitad de vuestra compañía está a bordo, la otra mitad en otro transporte y la compañía Alfa en otras dos aeronaves. El capitán Septus, al mando de la compañía Bravo se pasea por el interior del transporte, explicando los pormenores de la misión, arengando a las tropas y corrigiendo los defectos del equipamiento. "Cuando estéis en el suelo, recoged vuestro equipo cagando leches, reuniros con vuestra escuadra en el bosque y avanzad hasta Casilla; la compañía Alfa asegurará la carretera mientras Bravo alcanza Ishmael. El 72° ha recibido una buena y necesitan ayuda".

Es aquí donde el Director debe preparar a los PJ para la misión, resolviendo las dudas que pudieran tener antes del salto. El capitán Septus carece de experiencia en combate pero ha recibido una instrucción muy superior a la de la tropa rasa y parece sensato, aunque dubitativo; bastante opuesto al líder del batallón. Han de saber de su boca que no cuentan con refuerzos en la zona a menos que se encuentren con unidades aisladas; lo mismo es aplicable para los enemigos: quizá queden tropas dispersas por la zona, en general serán de reducido tamaño y mal pertrechadas, aunque pueden quedar restos de una diezmada columna de blindados ligeros enemigos. Alfa dispondrá de apoyo aéreo pero Bravo no lo tendrá a menos que inutilicen esa batería antiaérea no localizada.

Falta poco para el salto. Se da la opción a los PJ de tomar un calmante para los nervios, aquellos que decidan tomarlo recibirán un +10 a la tirada de salto en paracaídas. Sin embargo deberán superar una tirada de **Resistencia** o sufrir un -10 a sus tiradas de **Percepción** las próximas D5 horas.

Una vez lleguen al punto de destino todos los equipos deberán saltar en paracaídas. El salto es a gran altura y reducida velocidad, con el fin de evitar el fuego antiaéreo y facilitar el descenso, sin interrupciones ni molestias por lo que deberán

superar una tirada de **Agilidad** rutina (+20), o una de **Operar (Aeronáutica)** simple (+40). En caso de fallar empezarán a caer, aquellos que tuvieran un grav-chute (como el 101° de Eolo) pueden utilizarlo como segunda opción si el paracaídas falla. Si el PJ definitivamente cae lo habrá hecho desde una altura de 15 metros (se considera que el paracaídas ha ido fallando durante la caída, no desde la aeronave), sufriendo el daño correspondiente.

El descenso es tranquilo y sin viento, como en cualquier día de entrenamiento. La mayoría de los componentes del 101° descienden sin problemas. La noche es oscura salvo por el incendio de una zona de árboles, causado por algún combate o bombardeo artillero de los últimos días. Ilumina una amplia zona, pero parece factible dar un rodeo evitando las llamas y usando la iluminación para encontrar las unidades amigas. Pero cuando llegáis al suelo os dais cuenta de que la zona de salto no es blanda como so ahbíana asegurado, sino húmeda; el agua os llega hasta las rodillas y empapa el equipo, hay un fuerte olor húmedo. Es una ciénaga, algún idiota la ha cagado eligiendo como zona de salto una ciénaga. Un instante después deja de parecer un idiota, cuando unas bengalas en el cielo iluminan la ciénaga en la que hay todo un regimiento al descubierto. Es entonces cuando empiezan los disparos.

La ciénaga de los muertos

Han caído en una trampa, en el tipo de trampa que uno no vive para recordar. Están expuestos, en un terreno fangoso y rodeados de enemigos. Las tropas enemigas son milicianos renegados del Caos (página 232 **Only War Beta**) armados con el equipo estándar, aunque también llevan bengalas, se consideran bengalas de artillería (página 139 de **Only War Beta**), pero de una duración de 1 minuto. Se necesita un langranadas para utilizarla.

Milicianos renegados del Caos

Milicianos renegados del Caos								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
35	35	35	35	35	28	31	28	28

Heridas: 10

Movimiento: 3/6/9/18

Habilidades: Atletismo, Esquivar, Hablar idioma (Gótico vulgar), Navegar (Superficie), Operar (Superficie), Perspicacia, Saber popular (Guerra), Saber prohibido (Herejía).

Talentos: Enemigo (Imperio), Nervios de acero, Odio (Imperio), Recarga rápida.

Rasgos: Ninguno.



Armas: Rifle láser (Básica, 100m, T/3-; 1D10+3E; Pen: 0, Car: 60; Recarga: completa, Fiable) con lanzagranadas (45m; T/-/-; Daño como la grana, Penetración como la granada, Car: 1; Recarga: completa), Cuchillo (C/C, 1D5+3A, Pen: 0); Granadas de fragmentación (Arrojadiza; 9 m; 2D10X; Pen: 0, Explosión [3]).

Armadura: Armadura anti-frag (4PB en Todas)..

Equipo: Uniforme desecho, 4 baterías láser (básica), respirador, icono del Caos, 2 grandas de fragmentación.

La escuadra ha caído una de las pequeñas ciénagas que rodean la zona principal, sitúa la escuadra de los PJ en el centro de la [ciénaga](#), después reparte once enemigos a pie y un equipo de dos enemigos armados con una ametralladora pesada, el segundo artillero concede un +10 HP a las tiradas del arma principal. Estos enemigos contarán con cierta protección (defensas que han preparado mientras llegaba el 101°, rocas, árboles, etc.), considera 4 PB en Piernas y Cuerpo, lo cual deja en desventaja a los PJ, incluso si su número (PJ, camaradas y otros PNJ deberían sumar 16) supera al de los enemigos. La escuadra deberá abrirse paso hacia el oeste o el norte, pues el combate principal tiene lugar al sureste (puede observar cómo sus compañeros del 101° caen en las inmediaciones). Se considera la ciénaga terreno difícil. Una tirada de **Lógica**, o de **Saber académico (Tactica Imperialis)** fácil (+20) aconsejará usar granadas de humo para protegirse del fuego enemigo. Su oficial al mando, el capitán Septus ha caído junto a ellos y ha sido alcanzado por una ráfaga enemiga, está ahogándose (pese a la escasa profundidad) en la ciénaga, para salvarle y sacarle de allí bastará con mantenerlo a flote y arrastrarlo. Llevarlo a cuevas supondrá que el PJ no puede hacer ninguna acción del subtipo Ataque. Si transcurridos seis asaltos los PJ continúan en la ciénaga la bengala se apagará (se aplican las reglas de oscuridad), momento en el que pueden aprovechar para huir. El enemigo tardará dos asaltos en lanzar otra bengala. No es necesario que los PJ derroten a los enemigos, bastará con salir de allí. Una vez alcancen el bosque los disparos enemigos irán cesando poco a poco hasta detenerse. Las tropas del Caos no les perseguirán, tienen algo preparado para los que huyen.

El Bosque Susurrante

Huyendo de la trampa mortal en la que se ha convertido la zona de salto los PJ tendrán que atravesar un siniestro bosque en plena noche, mientras los disparos, los gritos y explosiones se van difuminando en la distancia. La radio de corto alcance está salpicada de las órdenes desesperadas de los que siguen luchando en la ciénaga y los canales de largo alcance se hayan bloqueados por aquellos equipos que solicitan refuerzos o apoyo aéreo, sin que nadie conteste a sus peticiones.

Cargar con el capitán, en caso de que siga con ellos, requerirá una tirada de **Atletismo**, recibiendo 1 punto de Fatiga en caso de fallar. Parece que no les persiguen, por lo que pueden tomar un breve respiro para descansar y atender a sus heridos. Es probable que quieran organizar guardias mientras esto sucede, en tal caso que el PJ al mando realice una tirada de **Mando** rutinaria (+10). Si tiene éxito habrá dispuesto correctamente los equipos.

Mientras atienden a los heridos podrían iniciar una conversación sobre lo que acaba de suceder, han aterrizado directamente sobre una emboscada, eso no ha sido un fallo de inteligencia, alguien ha pasado información al enemigo. La disposición de sus tropas así lo indicaba. Ahora es importante saber qué más era mentira en la información, ¿es Ishamel un objetivo real? ¿Está el 72° de Lonis allí? ¿Y el 12° de Reconocimiento aún está operativo? No pueden saberlo, pero tienen una misión que cumplir. Ninguna de esas dudas se pueden resolver sin información adicional. Ishmael está a sólo 12 kilómetros de su posición, aunque acarreen heridos podrían estar allí antes del amanecer y arrojar algo de luz sobre toda la situación.

Este bosque tiene sonidos propios: sonidos de guerra que son amortiguados por la vegetación y la distancia, el viento entre las hojas, los sigilosos movimientos de algún animal huyendo...y susurros. Susurros y gruñidos, algo acecha ahí fuera. Si el Director considera que han perdido mucho tiempo con los heridos o discutiendo su situación juega el evento *Grita: ¡Devastación!, y suelta a los perros de la guerra*. Si se mueven rápido, pasa a *Carretera 13*.

Grita: ¡Devastación!, y suelta a los perros de la guerra

Elige a uno de los guardias y haz una tirada enfrentada de **Perspicacia (Oído)** frente a una de **Sigilo** de dos perros de Sisk (página 232 de **Only War Beta**) permitirá a quien la supere oír cómo algún tipo de bestia se aproxima a ellos, esta tirada es fácil (+20) si el líder superó la tirada de Mando.

Perros de Sisk

Perros de Sisk								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
40	-	42	33	44	18	45	30	-

Heridas: 12

Movimiento: 8/16/24/48

Habilidades: Perspicacia +10, Sigilo+10.

Talentos: Sentidos desarrollados (Olfato), Sprint, Takedown (página 106, **Only War Beta**).

Rasgos: Armas naturales, Bestial, Cuadrúpedo, Fuerza antinatural (2).

Armas: Fauces babeantes (C/C, , 1D10+6A, Pen: 0).

Armadura: Piel mutante (2 PB en Todas).

Equipo: Ninguno.

Se escucha algo muy cerca, como la respiración de un hombre moribundo, silenciosa e inquietante, apenas te da tiempo a procesar la información cuando dos bestias aparecen frente a ti.

Dos perros de Sisk se abalanzarán sobre el guardia (PJ o camarada), luchando hasta la muerte. Tan pronto como los dos perros sean vencidos se oirá cómo más de esas bestias se aproximan hacia ellos, y un misil surcará el bosque, impactando contra un árbol en una gran bola de fuego. Los proyectiles de mortero no tardarán en caer, el enemigo les ha localizado y les lanza una lluvia de fuego mientras esos perros gigantes ladran buscando su presa. Se deberán realizar tiradas enfrentadas de **Navegación (Superficie)** desafiantes (-10) entre uno de los PJ y los enemigos (Navegación de los enemigos 28). Si ambas superan o fallan la tirada no sucederá nada y la persecución seguirá. Si son los PJ quienes tienen éxito habrán logrado despistar a sus perseguidores, si son los enemigos se iniciará un combate contra otros dos perros de Sisk y un renegado del Caos. Repite hasta que los PJ logren despistar a sus perseguidores o hayan tenido dos combates.

Carretera 13

Han llegado al objetivo de Alfa: Casilla. La ruta principal que une debería unir a Gigante con Ishmael es una carretera pavimentada sin ningún daño visible. Su flanco oeste es el bosque que ellos abandonan, y su flanco este tiene unos cincuenta metros de vegetación antes de finalizar en una escarpada pared de roca de un pico que se eleva unos cuatrocientos metros sobre ellos, siguiendo la carretera podrán llegar a Ishmael. Pueden seguir la carretera hasta Ishmael durante diez kilómetros, con suerte llegando a Ishmael antes del amanecer. No hay enemigos en la carretera durante los próximos kilómetros, aunque ellos no pueden saberlo, por lo que puede ser un paseo relativamente tranquilo, con alguna detonación lejana, mientras avanzan hacia Ishmael. Las radios siguen fallando sin embargo, pueden contactar con otra escuadra que ha sobrevivido a la emboscada. Si los PJ no usan la radio activamente buscando compañeros será el otro equipo el que intente comunicar con ellos. Habla por la radio la sargento Melissa Hath, su informe: se trata de siete soldados en total, uno de ellos un tecno-sacerdote del Adeptus Mechanicus, son todos de la compañía Bravo, están perdidos en el bosque y no pueden orientarse; no hay rastro de la compañía Alfa. Unir ambos grupos puede ser vital para la supervivencia, especialmente si el grupo original de 16 de la compañía ha quedado mermado tras los enfrentamientos. Para hacerlo deberán superar una tirada de **Navegar (Superficie)**, si el

capitán Septus sigue con ellos dispondrá de mapas precisos de la zona, y la tirada es muy fácil (+30). En caso de fallar enviarán la otra escuadra en una dirección errónea y no se podrán reunir con ellos. Si tienen éxito lograrán incrementar su potencia de fuego y (lo que es más importante para la misión) conseguirán un tecno-sacerdote.

Contraemboscada

Apenas están a dos kilómetros de Ishmael, la oscuridad aún durará dos horas más pero cada vez hace más frío, la temperatura baja justo antes del amanecer. Las ropas empapadas en la ciénaga no han logrado secarse y muchos están tirirando de frío, aunque también podría ser el miedo. No queda mucho hasta Ishmael, y si es cierto que está en manos amigas podrán descansar y secar sus ropas.

La noche se ilumina con un destello anaranjado. Poco después se oye una explosión, seguida de otras y los destellos de las armas láser, más explosiones de menor envergadura, a menos de 400 metros. ¿Quién combate?

Los PJ podrían suponer que se trata de una parte del 101° que ha continuado su misión o el 72° de Lonis combatiendo, pero lo cierto es que se trata de una fuerza de exploración del 43° de Lacos que ha caído en una emboscada de los enemigos. Las tropas están muy centradas en el combate por lo que una aproximación es factible. Una tirada de **Sigilo elemental** (+50) permitirá acercarse a menos de 70 metros del combate, de hacerlo quedarán en una ventajosa posición. Siete milicianos (uno de ellos armado con un lanzamisiles y tres granadas de fragmentación) del Caos se enfrentan a lo que queda de una tripulación de Chimera: cinco soldados (perfil de guardia imperial, página 244 de **Only War Beta**) que se cubren en los restos de su transporte en llamas, el chimera está destruido y tan sólo es un elemento de cobertura en el mapa. En el [mapa](#) que se proporciona los PJ deberían empezar en las inmediaciones de "f30". Es probable que pillen por sorpresa a los enemigos y logren salvar a parte de la tripulación del chimera. De ser así les informarán que el resto de su regimiento avanza hacia Ishmael, llegarán dentro de doce horas. Les han enviado a ellos por delante para contactar con el 101° de Eolo, estaban a punto de alcanzar Ishmael (sin haber tenido contacto con ningún elemento del 101°) cuando fueron emboscados por este grupo. No pueden proporcionar una radio al los PJ porque se haya en el interior del destruido Chimera. Sólo queda avanzar hacia Ishmael y confiar en que esté en manos amigas.





Guardia imperial

Guardia Imperial

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
35	35	35	35	35	28	31	25	25

Heridas: 11

Movimiento: 3/6/9/18

Habilidades: Atletismo, Esquivar, Hablar idioma (Gótico vulgar), Navegar (Superficie), Operar (Superficie), Perspicacia, Saber académico (Táctica imperialis), Saber popular (Guerra, Imperio), Sigilo.

Talentos: Nervios de acero, Odio (Mutantes), Recarga rápida.

Rasgos: Ninguno.

Armas: Rifle láser (Básica, 100m, T/3/-; 1D10+3E; Pen: 0, Car: 60; Recarga: completa, Fiable), Cuchillo (C/C, 1D5+3A, Pen: 0); Granadas de fragmentación (Arrojadiza; 9 m; 2D10X; Pen: 0, Explosión [3]).

Armadura: Armadura anti-frag (4PB en Todas)..

Equipo: Uniforme, 4 baterías láser (básica), respirador, microcomunicador, 3 granadas de fragmentación.



Capítulo segundo: Macedonia de tropas

Tras sobrevivir al encuentro con las tropas del enemigo la escuadra de los PJ llegan a Ishmael y allí se encuentran con que la situación del 72° de Lonis es desesperada y que su única escuadra, junto con aquellos que hayan recogido por el camino, parecen ser todos los refuerzos de los que dispondrán en la defensa.

La presa sobre el Ku-Wai

La presa genera electricidad para las poblaciones próximas mediante una planta hidroléctrica; si bien está inoperativa desde hace algunas semanas. Se aproximan a ella desde el oeste mientras escuchan el caer del agua desde una gran altura; ya desde la distancia pueden observar la insignia imperial ondeando sobre un gran edificio civil semiderruido. Se pueden ver en la distancia figuras que se mueven por los alrededores del edificio y la presa. Si disponen de magnoculares podrían observar a los soldados: son uniformes imperiales, una tirada de **Saber popular (Guerra)** rutinaria (+10) les revelará que son del 72° de Lonis. Por una vez, la información es fiable: Tipo duro está donde debería estar. De carecer de ellos deberán aproximarse hasta ellos. Las tropas del 72° están prevenidas ante posibles ataques pero no abrirán fuego frente a una unidad que se acerca desde el oeste hasta no estar seguros de que son enemigos. Es una ventaja para los PJ.

Lo más parecido que queda de un mando en Ishmael es el sargento Krot, un antiguo luchador de los pozos de sangre reciclado en veterano guardia imperial; de modo que cualquier oficial que puedan traer los PJ, como el capitán Septus, será el rango más alto. Al principio se mostrará contento de ver a los del 101°, pues supone que son una avanzada de exploración del resto del regimiento, y está deseando que les releven; luego, cuando le expliquen que ellos serán todos los refuerzos que tendrán se fruncirá el ceño, pero no dirá nada. Sus órdenes son que les releven, así que tiene intención de salir de allí en cuanto sus hombres estén listos; pero no dirá nada.

Sargento Krot (72° regimiento de Lonis)

Sargento Krot (72° regimiento de Lonis)								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
43	35	41	43	35	28	31	31	36

Heridas: 13

Movimiento: 3/6/9/18

Habilidades: Atletismo, Esquivar, Hablar idioma (Gótico vulgar), Navegar (Superficie), Operar (Superficie), Perspicacia, Saber académico (Táctica)

imperialis), Saber popular (Guerra, Imperio), Sigilo.

Talentos: Aura inspiradora, Nervios de acero, Recarga rápida.

Rasgos: Ninguno.

Armas: Rifle láser con bayoneta (Básica, 100m, T/3/-; 1D10+3E; Pen: 0, Car: 60; Recarga: completa, Fiable), Espada sierra (C/C, 1D10+6A, Pen: 2; Equilibrada, Desgarradora); Granadas de fragmentación (Arrojadiza; 12 m; 2D10X; Pen: 0, Explosión [3]).

Armadura: Armadura anti-frag (4PB en Todas)..

Equipo: Uniforme, 4 baterías láser (básica), respirador, microcomunicador, inyector, tres dosis de frenzon, 3 granadas de fragmentación.

Así son las cosas...

El 72° de Lonis es un regimiento formado en un mundo penal, por lo que los hombres que lo componen son excriminales, muchos de ellos con delitos de sangre, lo que les convierte en una fuerza de ataque temible y en unos difíciles compañeros para tratar. Llevan collares explosivos en el cuello, pero no hay ni rastro de los detonadores, lo que podría ser de ayuda para los PJ. El sargento Krot es el único mando que queda en Ishmael y es partidario de abandonar Ishmael (cumpliendo los objetivos del 101° y del 72°, dirá) aún cuando el 101° se compone únicamente de una escuadra.

Los de Iulius están en camino, dijeron que estarían aquí en treinta y seis horas, eso fue hace unas veintinueve, o algo más. Desde entonces no hemos hablado con ellos, la radio falló y perdimos toda comunicación con el exterior. La comida que nos queda es bazofia aunque al menos tenemos agua, sin enfermedades, hemos tenido suerte en ese aspecto; hay algún enemigo por aquí cerca, pero se limitan a observar. Eso sí, hay una batería antiaérea en esa cresta, hemos intentado destruirla pero no hemos podido subir la pared de piedra.

Una unidad mecanizada enemiga se aproxima a Ishmael, Furtivo nos lo comunicó en su última transmisión, así que hemos atrincherado a los chicos y distribuido las armas pesadas que nos quedaban. Ahora que estáis aquí podéis usarlas.

Son veinte los restantes miembros de Tipo duro, a ellos hay que sumar siete miembros de Furtivo que quedaron atrás (heridos) cuando se tomó Ishmael. Tienen un cañón láser portátil, un mortero, un lanzallamas pesado, una mira láser para ataques aéreos y algunas armas ligeras. Pero el cañón láser tiene las baterías descargadas (3), las municiones de mortero son escasas (7 de fragmentación, 2 de humo, 3 de bengalas y 1 de racimo), el lanzallamas pesado sólo tiene una bombona, no pueden pedir



ataques aéreos porque no hay energía para la radio y las armas ligeras no bastarán para atravesar los blindajes de los vehículos enemigos que se aproximan.

Respecto a los suministros, tienen comida, pero es bazofia, tal y como han dicho. Tienen también un médico, por lo que si los PJ no disponen de uno podrán curarse, una visita (única) restaurará la salud del modo habitual.

Han preparado la defensa de Ishmael, lo mejor que han podido. **Nota:** cada casilla es de 1x1 metros. Han situado el cañón láser portátil en la planta eléctrica (azul), el lanzallamas pesado en el almacén de mantenimiento (amarillo) junto con una maetralladora pesada y el mortero en la oficina (violeta). También han construido una serie de defensas a lo largo de la presa para ir retrasando posiciones si el enemigo les supera. Han colocado explosivos en la presa como han podido, añadiendo algunos bidones de combustible rapiñados a la unidad que defendía Ishmael, para aumentar la potencia de la explosión. Les hubiera gustado tener más explosivos pero la mayoría los han ido consumiendo a lo largo de la campaña y no les han abastecido desde que fueron desplegados. Son irascibles y unos desertores en potencia.

En nuestra segunda semana aquí avanzamos ciento veinte kilómetros sin agua, perdimos un pelotón completo por la deshidratación. Así nos tratan, somos una legión penal y no se molestan en abastecernos, pero nos pidieron que tomáramos esta presa. Había seis vehículos blindados aquí, y no teníamos más que un cañón láser. Aún así tomamos la presa. Espero que nos den alguna medalla y nos reconozcan lo que hemos hecho. Una comida decente también estaría bien.

Todas estas operaciones las estuvo supervisando el comisario del regimiento, si algo está mal es culpa suya. ¿Dónde está el comisario? "Murió, paró una granada de mortero con los dientes". Una tirada de **Escrutinio** revelará que miente, en realidad se lo cargaron ellos la pasada noche y arrojaron su cuerpo por la presa, querían preparar el camino para desertar.

...y así se las hemos contado

Sois nuestro relevo, así que os dejamos con la defensa, quedaos las armas pesadas las vais a necesitar.

¿Qué? Tipo duro tiene la intención de dejar la presa al 101º mientras se retira. No van a sacrificar más de lo que ya han hecho. Para conseguir que Tipo duro siga en Ishmael se pueden intentar varias cosas:

- ▲ **Carisma:** Se puede apelar a su escaso sentido del deber y exponerles que la nuev

situación requiere de su presencia para defender Ishmael. Una tirada de **Carisma** desafiante (-10) podría convencerles.

- ▲ **Engañar:** Se les podría mentir y decirles que la unidad que les atacó en su descenso ha bloqueado la carretera y que retirarse supone una muerte segura. Los PJ no están seguros de que esto sea así, pero podrían intuirlo. Es un argumento razonable, por lo que la tirada de **Engañar** es fácil (+20).

- ▲ **Mando:** Podrían ordenarles a Tipo duro que se quedaran a defender la prueba con una tirada de Mando, si el capitán Septus continúa con ellos, aunque sea herido, la tirada es muy fácil (+30), ya que desobedecer a un oficial puede traerles problemas, especialmente a una legión penal.

- ▲ **Intimidar:** Es difícil atemorizar a esta legión penal, pues están acostumbrados a muchos castigos. La tirada de **Intimidar** es desafiante (-10), incluso si les amenazan con el pelotón de fusilamiento, muchos de ellos están pensando en desertar si las cosas se ponen muy mal.

Si los PJ consiguen convencer a Tipo duro contarán con ellos en la batalla, de lo contrario abandonarán Ishmael, por la fuerza si es necesario.

Blackout

El generador eléctrico de la presa del Ku-Wai se haya inoperativo, por lo que no suministra energía y no se pueden recargar las baterías ni utilizar equipos electrónicos que no tengan una fuente de alimentación propia. Sin embargo es posible reparar el generador mediante los pasos adecuados, dichos pasos incluyen algunos ritos del Adeptus Mechanicus.

Para reactivar el espíritu máquina tendrán que acceder al núcleo principal, el cual está situado en el subsuelo de la orilla oeste, a través de unas oxidadas escaleras se accede al núcleo. El interfaz del espíritu máquina, una acartonada cabeza de un servidor, y está molesta con el uso que unos herejes hicieron de su potencia.

Hacer que colabore y vuelva a generar energía requerirá de una tirada de **Saber popular (Adeptus Mechanicus)** o una de **Saber prohibido (Adeptus Mechanicus)** fácil (+20), si ninguna de las tiradas es exitosa se puede apartar al espíritu máquina a un lado y hacer funcionar el generador mediante una tirada de **Competencia tecnológica** rutinaria (+10), aunque ningún tecnosacerdote hará tal cosa, pues no se pueden contravenir los desesos de un espíritu máquina. Si algún PJ lo hace y se corre la voz

puede ganar el talento *Enemigo* (*Adeptus Mechanicus*). Si el generador vuelve a funcionar podrán recargar las baterías de las armas (con prioridad para las de los cañones láser) y utilizar la radio para conectar con el mando aéreo y con otras unidades.

Ya casi estamos

Una vez tengan la radio pueden contactar con Furtivo. El 12° de reconocimiento se aproxima por el este, está teniendo enfrentamientos con algunas tropas enemigas, pero elude el combate cuanto puede. Estima que llegará dentro de 5 horas, pero la fuerza principal enemiga está entre ellos e Ishmael, van a tomar una ruta secundaria con intención de alcanzar Ishmael antes que ellos.

No voléis el puente, casi estamos allí, el paquete está a salvo.

¿Qué paquete? Los PJ no tienen ni idea de cuál era la misión de Furtivo, un reconocimiento les dijeron, ¿pero era cierto? La misión de Furtivo era la de rescatar a un equipo de la Inquisición que estaba infiltrado en una secta caótica de Kulth, fueron descubiertos al comienzo de la invasión, cuando advirtieron a sus superiores de la inminencia de la invasión. Huyeron perdiendo a uno de los componentes de la célula y se han refugiado estos meses como han podido, ahora han sido rescatados por Furtivo y escoltados de regreso al Cuartel General. Pueden interrogar a los heridos del 12° al respecto, una tirada de **Indagar** muy fácil (+30) les aportará esta información, pese a que en teoría sea secreta.

Sin embargo han dicho algo importante, el enemigo está a menos de cinco horas de Ishmael.

Todo sigue en pie

Si han recuperado la radio podrán contactar con sus mandos. Se mostrarán sorprendidos de que se encuentren Ishmael pues tenían noticias de que Rapaz había sido destruido. El resto de la operación sigue en pie, Gigante va camino de Ishmael y deben defender el objetivo hasta que Furtivo regrese, no importa lo que el 12° de reconocimiento les haya dicho: el enemigo no debe tomar Ishmael.

Tan cerca, y tan lejos

La batería antiaérea enemiga está prácticamente a la vista de todos, pero en la cima de una cresta en la cara este del pantano. Desde donde están tan sólo ven una pared rocosa salpicada de vegetación que crece en la roca, y ningún acceso a la vista. Es probable que instalaran el equipo por vía aérea.

Hay una batería antiaérea en esa cresta, creo que es automática porque no hemos visto a nadie. Son unas tres o cuatro lanzaderas, ya estaban allí cuando llegamos. Han lanzado dos misiles desde

entonces, aunque no tengo ni puta idea de si le han dado a algo o no. Hemos intentado llegar hasta esos cacharros pero no hemos conseguido subir por esa pared de roca.

Escalar por la pared de roca requiere de una tirada de **Atletismo** difícil (-20), un equipo de escalada adecuado podría hacer la tirada moderada (+0), esta tirada se verá modificada en función del peso que llevase el PJ encima. Si un personaje cae, se considera que lo ha hecho desde 6 metros por cada grado de fracaso. Aunque asciendan varios jugadores el Director deberá decidir cuál de ellos llega a la cima en primer lugar. En la cima de la cresta hay tres baterías antiaéreas, operadas por un querubín subyugado (página 233 de **Only War Beta**) que atacará tan pronto como un personaje alcance la cima, se considera sorpresa. Una vez vencida la máquina se podría destruir la batería, una carga de demolición para cada lanzadera será suficiente, o bien desconectarla con una tirada de **Saber popular (Tecnologías)** difícil (-20). Una vez inutilizada el espacio aéreo se considerará seguro y podrán solicitar apoyo en su misión. Para bajar se requerirá otra tirada de **Atletismo**, esta vez desafiante (-10).

Querubín subyugado

Querubín subyugado								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	05	12	20	30	03	24	11	07

Heridas: 5

Movimiento: 6/12/18/36

Habilidades: Competencia tecnológica, Esquivar+10, Perspicacia +20, Sigilo+20.

Talentos: Reflejos rápidos.

Rasgos: Armas naturales, Máquina (1), Tamaño (Menudo), Volador (6).

Armas: Objetos afilados (C/C, , 1D10+1A, Pen: 0).

Armadura: Máquina (1 PB en Todas).

Equipo: Ninguno.

Escasez de explosivos

Los explosivos que tienen bastan, en principio, para volar la presa. Sin embargo una mejor distribución de los mismos podría obtener el mismo resultado y los PJ podrían utilizar algunos de esos explosivos en la defensa de Ishmael, en caso de revisar la disposición de los explosivos una tirada de **Competencia tecnológica** (en su especialización Demoliciones) permitirá redistribuir los explosivos y podrían utilizar dos de esos explosivos (2D10+3X, Pen: 2; Explosión [8]) para lo que deseen, tienen detonadores a distancia por lo que podrían hacerlos estallar desde una distancia segura.



Preparativos adicionales

Es posible que tus PJ tengan ideas imaginativas sobre cómo defender mejor las posiciones de Ishmael. No les limites a la hora de poner en marcha sus propias ideas, pero recuerda que sólo tienen cinco horas hasta que llegue el enemigo.

I have seen the faces that laugh at you in your nightmares.

I have spied the fœtid breath that issues from the mouth of hell itself.

I have heard the silent voices that make your spine tingle with dread.

I have entered the realms between worlds where there is no time or place.

I have clashed with creatures the sight of which would scar your soul to the core.

I have bested horrors that chill with a gaze and tempt with unreasoning terror.

I have faced death eye to eye and blade to blade.

I have stared into the eyes of insanity and met their all-consuming stare.

I have done all this for you; for your protection and the guarantee of a future for the world.

Only the insane have strength enough to prosper; only those that prosper truly feel secure.

Capítulo tercero: No pasarán

La última escena presenta el combate por conservar Ishmael frente a los enemigos. Hay tropas amigas y enemigas acercándose por ambas orillas del Ku-Wai y sólo es cuestión de tiempo que sufran el fuego cruzado.

¿Cómo controlar una batalla?: En este combate podrías diferenciar a los PNJ (tanto amigos como enemigos, lo que incluye al capitán Septus en caso de seguir vivo y herido) en tres categorías: ilesos, heridos y muertos; como se aplican las reglas de daño a los Camaradas. De este modo podrás simplificar en gran medida el combate. El Director es libre de resolver el daño del modo habitual en determinados PNJ, como los líderes enemigos o los vehículos. Dentro de la escena se incluyen una serie de eventos seleccionados para ser jugados por los PJ mientras en otros puntos de Ishmael los PNJ luchan contra el enemigo.

Tipo duro: Dentro de cada evento hay un apartado con este nombre que explica las modificaciones que se deben hacer en caso de que logren convencer a Tipo duro de que se quedara.

Cargas de demolición: Los PJ han de ser conscientes de que en cualquier momento pueden hacer volar por los aires la presa y terminar con las esperanzas del enemigo de cruzar el Ku-Wai. Es importante saber quién tiene el detonador de las bombas, especialmente si el portador cae muerto.

Primer contacto

En la primera oleada mientras se intercambian los primeros disparos (entre PNJs) el enemigo enviará a dos equipos de zapadores para que caben trincheras para armas pesadas, a ambos lados de la carretera que cruza la presa. A este equipo de zapadores le cubrirán 10 milicianos como PJs haya participando en la acción, más un Sentinel renegado. Cada equipo de zapadores consta de cuatro mutantes que deberán superar tiradas de **Fuerza** para lograr su objetivo. Por cada asalto que consuman cavando (como acción completa) tendrán derecho a una tirada. Cada tirada exitosa incrementa en 1 el PB de la trinchera. Una vez consigan 16 PB, o sean eliminados, cesarán de cavar. Las tropas se retirarán y dos equipos de cañón láser ocuparán su lugar.

Tipo duro: Los milicianos enemigos se reducen a 6 debido al fuego de Tipo duro.

Sentinel renegado

Sentinel Renegado								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
35	35	65	45	42	10	29	40	05

Tipo: Andador

Movimiento táctico: 10 metros.

Integridad: 16.

Blindaje: Frente 20, Lateral 20, Trasero 20.

Rasgos: Andador, Descapotable, Sistemas móviles mejorados.

Tamaño: Voluminoso.

Armas: Lanzallamas pesado (30m, T/-/-; 1D10+5E, Pen: 4; Car: 20; Recarga: completa; Lanzallamas, Spray).

Tripulación: 1 conductor.

Capacidad de carga: Ninguna.

Apoyo aéreo: Si han logrado contactar con el mando aéreo y eliminar la batería antiaérea podrán contar con apoyo aéreo durante la defensa de Ishmael. Es necesario que hayan avisado con tiempo (a discreción del Director) al mando aéreo para que estén preparados. La fuerza aérea habrá desplegado un Valkiria que sobrevuela la zona. Para solicitar apoyo aéreo se requiere de una tirada de **Saber académico (Táctica imperialis)** o de **Operar (Aeronáutica)** fácil (+20). Los ataques aéreos tardarán un asalto completo en alcanzar los objetivos fijados, por lo que contarán con ese daño adicional un asalto sí y otro no. No es posible solicitar un nuevo ataque hasta que el primero haya impactado. Los ataques aéreos se resuelven como una tirada de **Habilidad de proyectiles** de quien haya solicitado el ataque, si un PJ o camarada mantiene la guía láser sobre el objetivo (como una acción prolongada) la tirada se vuelve muy fácil (+30); estos ataques pueden ser de dos tipos :

1. Munición de racimo (Scatter missile, página 131 de **Only War Beta**).
2. Misil Krak (Krak missile, página 131 de **Only War Beta**).

La aeronave tiene un total de cinco misiles de cada tipo, consumidas las municiones abandonará la zona.

Big Fish

El enemigo comenzará a avanzar en gran número, lo que podría obligar a los PJ a retroceder si quieren preservar su integridad, en ese momento llegará Furtivo con el paquete. Se desplazan en un transporte Chimera. Han abandonado por completo el sigilo y disparan al enemigo mientras intentan



llegar hasta los chicos del 101°. Aparte de la tripulación lleva a ocho soldados del 12° de Iulius y un acólito del Ordo Hereticus, nombre en clave "Ishmael".

Mientras el enemigo avanza por la presa y vuestras fuerzas retroceden un nuevo vehículo entra en acción. Se trata de un transporte chimera que avanza derribando árboles en la orilla este sin detenerse. Sus armas escupen fuego sin cesar, pero nos obre vosotros, sino sobre el enemigo.

"Rapaz, Rapaz. Aquí Furtivo, estamos en la zona vamos a cruzar el pantano. Cambio".

La confusión del instante es una ventaja para vosotros pues el enemigo parece dudar. Furtivo en duda, se abalanza sobre la orilla del pantano y se meten por completo en el agua. El Chimera es un vehículo anfibio y como tal flota sobre el agua mientras avanza hacia la orilla oeste, por fin los enemigos reaccionan y abren fuego sobre él.

Transporte armado Chimera

Transporte armado chimera

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
35	35	44	45	42	10	29	40	05

Tipo: Oruga

Movimiento táctico: 15 metros.

Integridad: 35.

Blindaje: Frente 35, Lateral 28, Trasero 20.

Rasgos: Anfibio, Cerrado, Fuerte, Vehículo de oruga.

Tamaño: Enorme.

Armas: Bolter pesado (Torreta) (150m, T/-/6; 1D10+8X, Pen: 5; Car: 60; Recarga: completa; Desgarrador); Bolter pesado (Principal) (150m, T/-/6; 1D10+8X, Pen: 5; Car: 60; Recarga: completa; Desgarrador)..

Tripulación: 1 comandante (Torreta), 1 conductor, 1 artillero (Arma principal).

Capacidad de carga: 12 tripulantes.

Si el enemigo ha logrado situar los cañones láser abrirán fuego sobre el Chimera, también entrará en escena un Leman Russ enemigo. La infantería en este evento se compone de 20 milicianos. El fuego se concentrará en el Chimera, aunque las unidades de infantería podrían atacar a los PJ. Si el Chimera logra pasar desembarcará a los pasajeros y se sumará a la batalla mientras las condiciones se lo permitan. Si es destruido parte de su tripulación logrará salir, un acólito de la Inquisición y dos guardias imperiales, el enemigo intentará acabar con ellos.

Tipo duro: Los enemigos de infantería quedan reducidos a 15 por el fuego del Tipo duro.

Tanque de batalla Leman Russ (Renegado)

Tanque de batalla Leman Russ (Renegado)

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
35	35	44	45	42	10	29	40	05

Tipo: Oruga

Movimiento táctico: 12 metros.

Integridad: 70.

Blindaje: Frente 45, Lateral 35, Trasero 25.

Rasgos: Armadura reforzada, Cerrado, Fuerte, Vehículo de oruga.

Tamaño: Enorme.

Armas: Bolter pesado (Torreta) (150m, -/-/6; 1D10+10X, Pen: 5; Car: 60; Recarga: completa; Desgarrador); Cañón de batalla (Principal) (750m, T/-/-; 3D10+8X, Pen: 8; Car: 12; Recarga: 3 completas; Explosión [10], Conmoción [3], Fiable).

Tripulación: 1 comandante (Torreta), 1 conductor, 1 artillero (Arma principal), 1 cargador (Arma principal).

Capacidad de carga: Ninguna.

Llamadme Ishmael: El acólito es un agente de la Inquisición infiltrado, el único superviviente que queda de una céluca del Ordo Hereticus, nombre en clave Ishmael. Es un objetivo de vital importancia para ambos bandos pues es poseedor de mucha información sobre los espías del enemigo, incluido quién ha traicionado la posición y misión del 101° de Eolo. Su supervivencia es una prioridad para la Inquisición y la Inteligencia de la Guardia Imperial, aunque eso los PJ sólo pueden deducirlo, se ha enviado una misión tras las líneas enemigas sólo para rescatarle.

Copados

¡Tropas enemigas a su espalda!

Diez milicianos se aproximarán a su espalda, una exitosa tirada de **Perspicacia (Vista)** impedirá que los PJ sean sorprendidos. Son las misma tropas que la pasada noche les emboscaron. Es la prueba irrefutable de que van a morir, están rodeados por ambos lados. La moral empezará a decaer, es necesaria una tirada de **Mando** (Inspirar) desafiante (-10) para que no cunda el pánico. Si fallan la tirada los PNJ aliados sólo podrán realizar mediación cada asalto hasta que se les inspire, un comisario podría quitarles el temor con un disparo de su pistola bolter. Tipo duro, en caso de que siguiera, saldrá huyendo, ya han luchado bastante y han entregado más de lo que habrían querido. Huirán hacia el norte por la orilla oeste. Es posible que los PJ estén en otro punto de Ishmael cuando los enemigos ataquen, por lo que serán los PNJ quienes tengan que retrasar a los enemigos.

El gran asalto

El enemigo por fin muestra todo su potencial, una masa de tropas y vehículos blindados avanza por Ishamel exterminando a sus defensores. Avanzan pese a las muchas bajas y obligan a los siervos del Dios- Emperador a retroceder.

El enemigo se envalentona ante la nueva situación. Otros dos Leman Russ enemigos se sumarán a la batalla, en este caso podrían desplegarse más al norte de Ishmael y disparar desde el otro lado del pantano. En este caso la infantería que avanza es de 30 milicianos y 5 perros de Sisk, retirarse parece una opción viable.

Si los PJ cuentan con apoyo aéreo el enemigo desplegará un vehículo antiaéreo, es un bípode semajante a un Sentinel , pero con dos ametralladoras gemelas diseñadas para el fuego antiaéreo. Si no lo destruyen antes de cuatro asaltos derribará el Valkiria y no podrán contar con más apoyo aéreo.

Posición tras posición deberían ir avanzando por las defensas de la presa, con riesgo de capturar todo el complejo. El enemigo debería avanzar lo bastante como para que los PJ se planteen la posibilidad de volar Ishmael.

Gigante sobre ruedas

En el momento en que las cosas se ponga muy mal, a discreción del Director,

¡Ya vienen! ¡Ya vienen! Gigante está a un kilómetro, les está dando por el culo a los del lado oeste. ¡Ya están aquí! ¡Estamos salvados!

La radio trae buenas noticias. Un último esfuerzo, es todo cuanto deben hacer para completar la misión. El enemigo continúa avanzando, a la cabeza hay un soldado gigantesco: un ogrete que con un simple golpe lanza por los aires a uno de los chicos de Furtivo.

Este es el último combate, deben enfrentarse a lo que quede de las fuerzas enemigas más un ogrete renegado. En el momento en el que el ogrete muera Gigante hará su aparición sobre blindados ligeros y transportes desarmados, desplegando una gran cantidad de tropas que someterá al enemigo.

Ogrete del Caos

Ogrete del Caos								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
40	25	52	53	33	22	28	25	25

Heridas: 26

Movimiento: 4/8/12/24

Habilidades: Atletismo, Intimidar+10, Parar.

Talentos: Asalto furioso, Carga berserker.

Rasgos: Fuerza antinatural (2), Resistencia antinatural (2), Tamaño (Voluminoso), Torpe.

Armas: Destripador (Básica, 30m, -/-/6; 1D10+8I; Pen: 0, Car: 48; Recarga: 2 completas, A prueba de ogros, Dipsersión) Destripador (C/C) (C/C, 1D10+7I, Pen: 0; A prueba de ogros,

Desequilibrada); Granadas de fragmentación (Arrojadiza; 9 m; 2D10X; Pen: 0, Explosión [3]).

Armadura: Chaleco anti-frag (3PB en Cuerpo).

Equipo: Uniforme desecho, icono del Caos, 3 granadas de fragmentación.





Epílogo

¡Victoria!

¿Han sobrevivido más componentes del 101° de Eolo? ¿Ellos son todo lo que queda del regimiento? ¿Cuándo llegarán nuevos reclutas? ¿Qué pasará con el 72° de Lonis? ¿Quién ha traicionado al 101°? ¿Hay más traidores en las filas de la Guardia Imperial? ¿Qué sabe Ishmael en todo esto? ¿Y en qué afecta todo esto al futuro de los PJs?

Recompensas

Experiencia

Tras las líneas amigas

Aterrizar en la zona de salto: 50 PE.

Sobrevivir a la emboscada: 170 PE.

Si no hay ninguna baja en la escuadra (de un PJ o camarada): 50 PE.

Salvar al capitán Septus hasta Ishmael 13: 50 PE (sólo a quien lo salve).

Llegar a la carretera 13 sin sufrir bajas (de un PJ o camarada): 50 PE.

Guiar correctamente al primer pelotón hasta la posición de los PJ: 100 PE.

Ayudar al equipo de reconocimiento del 42° de Lacos: 80 PE.

Macedonia de tropas

Convencer a Tipo duro de que permanezca en Ishmael: 100 PE.

Reactivar el generador de la presa: 70 PE.

Sin perturbar el espíritu máquina: 30 PE.

Inutilizar la batería antiaérea: 80 PE.

Recuperar algunos explosivos: 60 PE.

Nuevas defensas para Ishmael: PE a criterio del Director.

No pasarán

Impedir que el enemigo atrinchere armas pesadas: 100 PE.

Destruir el Sentinel renegado: 50 PE.

Furtivo logra cruzar el pantano: 130 PE.

Destruir el Lemman Russ: 130 PE.

Destruir el arma antiaérea enemiga: 100 PE.

Repeler las fuerzas de retaguardia: 120 PE.

Detener el avance enemigo antes de que crucen Ishmael: 170 PE.

No destruir Ishmael: 300 PE.

Condecoraciones: Además de las que se pudieran ganar mediante el desarrollo de la misión todos los supervivientes recibirán la Triple Calavera (página 217 **Only War Beta**), los caídos recibirán la la Calavera Dorada (que de nada les sirve). Si lograron resistir hasta el final (Mantener intacto Ishmael) recibirán la Obscura Honorífica Demolitorium (Honorífica Imperialis, página 218 **Only War Beta**).

Logística: Los jugadores reciben +8 a su valor de Logística, +4 si no destruyeron Ishmael, +2 adicionales si lograron mantener con vida al acólito de la Inquisición, +1 adicional si el capitán Septus sobrevivió y +2 si el Valkiria no fue derribado.

Destino: Los jugadores serán recompensados con un Punto de Destino.

Dramatis Personae

A continuación se proporcionan cuatro personajes listos para jugar la partida, se trata de un artillero pesado, un médico, un sargento y un especialista. Se trata de PJ de nueva creación

Venria (Artillera pesada)

Has pasado toda tu joven vida oyendo hablar de las perfidias del mutante, de la amenaza de los xenos y del honor de servir en la Guardia Imperial, vivir en Eolo te condenaba a una vida de duro trabajo en las profundidades mineras, alistarte en un regimiento aerotransportado fue como dar alas a tus esperanzas. Has sido entrenada como artillera de apoyo a la infantería y portas un bolter pesado, las armas más mortíferas de la humanidad, lo que te equipara a los semidivinos marines espaciales, o eso quieres creer.

Venria (Artillera pesada)								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
29	36	32	45	39	27	29	32	27

Heridas: 16

Movimiento: 3/6/9/18

Aptitudes: HP, Defensa, Empatía, Ataque, Percepción, Resistencia, Voluntad.

Habilidades: Lingüística (Gótico clásico, Gótico vulgar), Saber popular (Credo imperial, Guardia imperial, Guerra, Imperio), Operar (Aeronáutica).

Talentos: Caer de pie, Entrenamiento con armas (Lanzador, Láser, Pesadas, Primitivas), Odio (Mutantes), Reacción rápida, Robusto (2).

Rasgos: Bendita ignorancia; Mata al mutante.

Armas: Bolter pesado (Pesada, 150m, -/-/6, 1D10+8X, Pen: 5, Car: 60, Recarga: completa, Desgarrador), Carabina láser (Básica, 75m, T/2/-, 1D10+3E, Pen: 0, Car: 60, Recarga: completa, Fiable); Revólver (Pistola, 30m, T/-/-, 1D10+3I, Pen: 0, Car: 6, Recarga: 2 completas, Fiable); Cuchillo (C/C/Arrojadiza, 5m, 1D5+3A, Pen: 0).

Armadura: Armadura antifragsmentación de Guardia Imperial (4 PB en Todas).

Equipo: Cuatro baterías para el rifle, dos cargadores para el bolter pesado, un respirador, un grav-chute, dos granadas de fragsmentación, dos granadas de humo, un uniforme, poncho de mala calidad, mochila, un juego de herramientas básicas, una manta, un saco de dormir, un kit de aseo personal, una lámpara recargable, un arnés, unos magnoculares, un microcomunicador, 12 balas para el revólver, una placa de cognomen, manual de

instrucción, raciones de campaña (dos semanas).

Avances: +5 HP, +5 Resistencia, Robusto (1).

Flavion (Médico)

Eres uno de los pocos médicos de la compañía Bravo, reclutado en leva forzosa de una clínica civil de Eolo donde atendías a mineros, en general quemaduras graves e intoxicación por gases. No te hizo ninguna gracia que re reclutaran, pero te viste obligado. Menos gracia te hizo que te instruyeran para el salto en paracaídas desde gran altura, te parecía un completo desperdicio lanzar a un médico cualificado desde una aeronava para que atendiera heridas a muchos kilómetros del hospital más próximo, sólo seis años de servicio y podrás volver a tu hogar.

Flavion (Medico)								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
24	29	28	35	39	52	35	40	29

Heridas: 11

Movimiento: 3/6/9/18

Aptitudes: Resistencia, Trabajo de campo, Inteligencia, Conocimiento, Percepción, Voluntad.

Habilidades: Lingüística (Gótico clásico, Gótico vulgar), Medicae, Oficio (Química), Saber académico (Química), Saber popular (Credo imperial), Saber popular (Imperio), Supervivencia, Operar (Aeronáutica).

Talentos: Caer de pie, Impávido, Entrenamiento con armas (Láser, Primitivas), Odio (Mutantes), Reacción rápida.

Rasgos: Bendita ignorancia; Mata al mutante, Tratamiento de campo.

Armas: Carabina láser (Básica, 75m, T/2/-, 1D10+3E, Pen: 0, Car: 60, Recarga: completa, Fiable); Revólver (Pistola, 30m, T/-/-, 1D10+3I, Pen: 0, Car: 6, Recarga: 2 completas, Fiable); Cuchillo (C/C/Arrojadiza, 5m, 1D5+2A, Pen: 0).

Armadura: Armadura antifragsmentación de Guardia Imperial (4 PB en Todas).

Equipo: Cuatro baterías para el rifle, una, un respirador, un grav-chute, dos granadas de fragsmentación, dos granadas de humo, un uniforme, poncho de mala calidad, mochila, un juego de herramientas básicas, una manta, un saco de dormir, un kit de aseo personal, una lámpara recargable, un arnés, unos magnoculares, un microcomunicador, 12 balas para el revólver, una placa de cognomen, manual de instrucción, raciones de campaña (dos semanas), medikit, diagnosticador, inyector.



Avances: +5 Inteligencia, +10 Inteligencia, Medicae auxilia.

Lek (Sargento)

Has sido instruido para el mando, y has ascendido escallafones desde tu entrada como recluta. Eres mayor que la mayoría de tus compañeros, lo cual hace que te miren como un figura paternal que les sacará de los atolladeros. Tus superiores no comparten la misma opinión, creen que se te sobrevalora demasiado únicamente por tienes más edad que los reclutas; es la única razón por la que te ascendieron, según su opinión. Piensas demostrarles que se equivocan y que tienes madera de oficial.

Lek (Sargento)

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
34	34	30	28	34	35	32	39	43

Heridas: 14

Movimiento: 3/6/9/18

Aptitudes: HA, Resistencia, Defensa, Empatía, Liderazgo, Percepción, Fuerza, Voluntad.

Habilidades: Lingüística (Gótico clásico, Gótico vulgar), Mando, Saber académico (Táctica imperialis), Saber popular (Credo imperial, Imperio), Operar (Aeronáutica).

Talentos: Aura de autoridad, Caer de pie, Entrenamiento con armas (Láser, Primitivas, Sierra), Odio (Mutantes), Reacción rápida.

Rasgos: ¡A por ellos!, Bendita ignorancia, Fuego de cobertura, Mata al mutante.

Armas: Pistola láser (Básica, 30m, T/-/-, 1D10+2E, Pen: 0, Car: 30, Recarga: media, Fiable), Espada sierra (C/C, 1D10+5A, Desgarradora, Equilibrada); Carabina láser (Básica, 75m, T/2/-, 1D10+3E, Pen: 0, Car: 60, Recarga: completa, Fiable); Revólver (Pistola, 30m, T/-/-, 1D10+3I, Pen: 0, Car: 6, Recarga: 2 completas, Fiable); Cuchillo (C/C/Arrojadiza, 5m, 1D5+3A, Pen: 0).

Armadura: Armadura antifragsmentación de Guardia Imperial (4 PB en Todas).

Equipo: Cuatro baterías para el rifle, una batería de pistola láser, un respirador, un grav-chute, dos granadas de fragmentación, dos granadas de humo, un uniforme, poncho de mala calidad, mochila, un juego de herramientas básicas, una manta, un saco de dormir, un kit de aseo personal, una lámpara recargable, un arnés, unos magnoculares, un microcomunicador, 12 balas para el revólver, una placa de cognomen, manual de instrucción, raciones de campaña (dos semanas).

Avances: +5 Empatía, ¡A por ellos!, Fuego de cobertura, Robusto (1).

Grish (Especialista)

Se te considera un soldado leal y obediente, y por ello, se te ha confiado una de las mejores armas del

egimineto: un cañón de fusión. Es un arma de alto poder destructivo que manejas con soltura, pero lamentas una y otra vez el excesivo peso que supone cargar con ella. Durante la marchas de instrucción no has sido especialmente rápido y tus superiores lo han notado, confían en que alguno de tus comaradas te ayuden cuando lo necesites.

Gris (Especialista)

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
37	42	28	34	38	39	33	33	28

Heridas: 10

Movimiento: 3/6/9/18

Aptitudes: Resistencia, Agilidad, HP, HA, Empatía, Trabajo de campo, Sutileza.

Habilidades: Lingüística (Gótico clásico, Gótico vulgar), Navegar (Superficie), Saber popular (Credo imperial, Guardia imperial, Guerra, Imperio), Operar (Aeronáutica), Supervivencia.

Talentos: Barrera láser, Caer de pie, Entrenamiento con armas (Fusión, Láser, Primitivas) Odio (Mutantes), Reacción rápida, Recarga rápida, Reflejos rápidos.

Rasgos: Bendita ignorancia; Mata al mutante.

Armas: Cañón de fusión (Básica, 20m, T/-/-, 2D10+3E, Pen: 12, Car: 5, Recarga: completa, Fusión), Carabina láser (Básica, 75m, T/2/-, 1D10+3E, Pen: 0, Car: 60, Recarga: completa, Fiable); Revólver (Pistola, 30m, T/-/-, 1D10+3I, Pen: 0, Car: 6, Recarga: 2 completas, Fiable); Cuchillo (C/C/Arrojadiza, 5m, 1D5+2A, Pen: 0).

Armadura: Armadura antifragsmentación de Guardia Imperial (4 PB en Todas).

Equipo: Cuatro baterías para el rifle, una bombona de fusión, un respirador, un grav-chute, dos granadas de fragmentación, cuatro granadas Krak, dos granadas de humo, un uniforme, poncho de mala calidad, mochila, un juego de herramientas básicas, una manta, un saco de dormir, un kit de aseo personal, una lámpara recargable, un arnés, unos magnoculares, un microcomunicador, 12 balas para el revólver, una placa de cognomen, manual de instrucción, raciones de campaña (dos semanas).

Avances: +5 Agilidad, +5 HP, +5 HA, Recarga rápida, Reflejos rápidos.