

ONLY WAR

LA UNDÉCIMA HORA



EDICIÓN
APÓCRIFA

UNA INTRODUCCIÓN
A ONLY WAR

WARHAMMER
40,000
JUEGO DE ROL



PROLOGO

Tienes en tus manos la traducción libre y no oficial de la aventura de presentación del juego de rol **ONLY WAR**. Desgraciadamente, en España no existe la misma afición por estos juegos que en los países anglosajones y parece ser la causa de que la publicación de muchos de estos juegos no resulte rentable. Yo mismo comencé a jugar a rol con el Warhammer Fantasy Roleplay (en inglés) hace ya unos 20 años, y pasaron unos cuantos hasta que por fin se publicó en la lengua de Cervantes.

Con los juegos de rol ambientados en el siniestro universo del Warhammer 40,000, pues es más de lo mismo. FFG (www.fantasyflightgames.com) ha editado ya cinco juegos y el número de suplementos y aventuras publicados pasa ya del medio centenar. En España, EDGE (www.edgeent.com) ha publicado el libro básico de **DARK HERESY** más tres suplementos y ha anunciado el próximo lanzamiento de **ROGUE TRADER**. Esta carencia de material en castellano del juego de rol de Warhammer 40,000 y el total y absoluto desconocimiento de la lengua de la pérfida Albión por parte de mi grupo de jugadores, me llevó a traducir y posteriormente maquetar, algunas de las aventuras y suplementos gratuitos ofrecidos por FFG. Hasta el momento, he traducido las aventuras introductorias "Recompensa Abandonada" y "Frontera Oscura" de **ROGUE TRADER**, y "Cadenas Rotas" de **BLACK CRUSADE** (todas ellas disponibles para descarga gratuita en www.igarol.org).

Tras la aparición de **ONLY WAR** y de su aventura de presentación "Eleventh Hour", me puse manos a la obra por mi afición al entorno de la Guardia Imperial, que se debe en gran medida a las excelentes novelas de los Fantasma de Gaunt. Como en las aventuras de presentación de los demás juegos, "La Undécima Hora" proporciona una serie de seis personajes pregenerados, un breve sumario de reglas de juego y la propia aventura. Aunque resulte suficiente para los no iniciados, sabe más bien a poco para los que jugamos más habitualmente a los juegos de rol de Warhammer 40,000. Por este motivo he incluido en esta traducción dos capítulos adicionales, para el sumario de reglas y la aventura, bajo el título de Reglas para Jugadores Experimentados, que permitirán a DJs y jugadores ahondar más profundamente en la bélica ambientación de **ONLY WAR**.

Nada más que añadir, excepto que disfrutéis de la aventura y que si os manejaís con el inglés adquiráis el libro básico original.

Alvaro de Pande

Madrid, Julio de 2012

LA UNDECIMA HORA

Traducción no oficial de la aventura gratuita **ELEVENTH HOUR** del juego de rol **ONLY WAR** disponible en www.fantasyflightgames.com. Puedes conseguir el juego básico de **ONLY WAR** en www.fantasyflightgames.com.

Esta traducción es completamente no oficial y en ninguna forma refrendada por Games Workshop Limited.

Games Workshop, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Role Play, Only War, las siguientes marcas y respectivos logos, Only War, y todas las marcas, logos, lugares, nombres, criaturas, razas asociadas e insignias/artefactos/logos/símbolos, vehículos, localizaciones, armas, unidades de cada raza y las insignias de unidad, personajes, productos e ilustraciones del universo de Warhammer 40,000 y de la ambientación de juego Only War son bien ®, ™, y/o © Games Workshop Ltd 2000–2009, registrados en UK y en otros países del mundo.

Utilizado sin permiso. No se pretende cuestionar su estatus.

Todos los derechos reservados a sus respectivos dueños.

EL UNIVERSO DEL 41º MILENIO

Durante más de cien siglos el Emperador se ha sentado inmóvil en el Trono Dorado de Terra. Es el Señor de la Humanidad por la voluntad de los dioses y el señor de un millón de mundos por el poder de sus incansables ejércitos. Es una carcasa podrida retorciéndose invisible con poder de la Edad Oscura de la Tecnología. Es el Señor Carroñero del Imperio para el que se sacrifican mil almas cada día, de modo que nunca muera verdaderamente.

Aún en su estado de muerte en vida, el Emperador continúa su eterna vigilancia. Poderosas flotas de batalla cruzan el miasma infestado de demonios de la disformidad, la única ruta entre estrellas distantes, con su camino iluminado por el Astronomicon, la manifestación psíquica de la voluntad del Emperador. Vastos ejércitos dan batalla en Su nombre en incontables mundos, pero pese a toda su inmensidad, son apenas suficientes para contener a la siempre presente amenaza de alienígenas, herejes, mutantes—y peor.

Ser un hombre en estos tiempos es ser uno entre incontables billones. Es vivir en el régimen más sangriento y cruel imaginable. Pero no eres un individuo cualquiera —eres un Guardia Imperial, llamado de entre las masas de la humanidad para combatir las guerras del Dios-Emperador en las líneas del frente de la galaxia. La gloria y el honor pueden ser tuyos, mientras luchas una cruzada contra los rapaces xenos y la depravada corrupción que amenaza al Imperio desde todas partes.

¿QUÉ ES ONLY WAR?

ONLY WAR es un juego de rol en el que tú y tus amigos asumís el “rol” de soldados de la Guardia Imperial, los ejércitos diseminados por la galaxia del Dios-Emperador. Luchas contra los múltiples enemigos de la humanidad por la misma supervivencia de tu especie y la continuidad del dominio humano sobre el espacio. En un juego de rol, uno de los jugadores asumirá el papel del Director de Juego (normalmente abreviado como DJ) y crea una historia para que los demás jugadores participen en ella con sus personajes. Cuando el DJ relata la historia, creando la trama e interpretando el papel de todos los demás personajes en el mundo de juego, los Personajes Jugadores (un término que define a los personajes controlados por los jugadores, normalmente abreviados como PJs) reaccionan al desarrollo de la trama y a los desafíos y tareas

establecidos por el DJ. Este adjudica a continuación sus acciones y determina los resultados, por lo general con la ayuda de las reglas y algunas tiradas de dado para introducir un elemento de azar. De este modo, en el transcurso de unas pocas horas, un grupo de jugadores puede crear conjuntamente imaginativas historias situadas en los siniestros y oscuros mundos del universo de Warhammer 40,000.

PERSONAJES PREGENERADOS

Los siguientes personajes de muestra han sido específicamente diseñados para la aventura **LA UNDÉCIMA HORA** que comienza en la página 14 de este libreto. Se proporcionan seis personajes diferentes (los cuatro originales de la aventura más dos personajes adicionales).



Nombre del personaje: Jene Rodríguez
Regimiento: Tropas de jungla de Catachan

Nombre del jugador: _____
Especialidad: Artillero

Historia del personaje: Nacida en el duro mundo jungla de Catachan, Jene fue una superviviente desde su nacimiento, aprendiendo a disparar una pistola automática antes de poder incluso caminar. Según crecía entre la cruel flora y fauna de su hogar, dominó rápidamente el uso de varias armas a distancia, obteniendo una temible reputación con el bólter y el lanzallamas. Cuando Jene fue reclutada en la Guardia Imperial, sus superiores reconocieron pronto su talento, poniéndola a cargo de algunas de las armas más formidables a su disposición.

Hab. de Armas (HA)	Hab. de Projectiles (HP)	Fuerza (F)	Resistencia (R)	Agilidad (Ag)	Inteligencia (Int)	Percepción (Per)	Voluntad (V)	Empatía (Em)
24	38	42	34	31	24	29	28	23

INTERPRETANDO A JENE RODRÍGUEZ

Jene es por encima de todo una luchadora. Su único propósito es ser la guerrera más implacable y potente de su compañía, sino de todo el regimiento. Tiene muy poca paciencia para las conversaciones banales y se distrae fácilmente de las tareas mundanas. Normalmente, puede ser encontrada limpiando y manteniendo sus armas en cualquier periodo de inactividad.



HABILIDADES

	Conocida	+10	+20	+30
Atlético (F)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Engañar (Em)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esquivar (Ag)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Perspicacia (Per)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

EQUIPO

Cuchillo de combate, armadura estándar Guardia Imperial, pistola láser (1 carga de energía), lanzallamas pesado (2 bombonas de combustible).

TALENTOS Y REGLAS ESPECIALES

Brazos fuertes: Por lo general, los personajes no pueden disparar un arma pesada sin apoyarla antes. Jene tiene la fuerza y el entrenamiento para disparar estas armas sin necesidad de apoyarlas primero.

Selección de objetivo: Debido a su experiencia al disparar en el pandemonium del combate, Jene puede disparar a una melé sin sufrir ninguna penalización.

BLINDAJE

Armadura antifragsión

Puntos de Blindaje: 4

HERIDAS

Total: 13

Actual: _____

Fatiga: _____

MOVIMIENTO

Media acción: 3m

Completa: 6m

Carga: 9m

Carrera: 18m

PUNTOS DE DESTINO

Total: 2

Actual: _____

ARMAS

Nombre: Lanzallamas pesado

Tipo: Pesada

Daño: 1d10+4

Pen: 2

Alcance: 30m

CDD: T/-/-

Cargador: 18

Recarga: 2

Reglas especiales: Explosión (3), Lanzallamas

Nombre: Pistola láser

Tipo: Pistola

Daño: 1d10+2

Pen: 0

Alcance: 30m

CDD: T/2/-

Cargador: 18

Recarga: Media

Reglas especiales: Precisa

Nombre: Cuchillo de combate

Tipo: CAC

Daño: 1d10+4

Pen: 0

Reglas especiales: Ninguna

Nombre del personaje: Burk Canten

Regimiento: Tropas de jungla de Catachan

Nombre del jugador: _____

Especialidad: Especialista en armas

Historia del personaje: Crecido en las letales junglas de Catachan, Burk desarrolló habilidades letales con el cuchillo y un oscuro sentido del humor para sobrellevar los peligros de la vida en un mundo de la muerte. En sus años como soldado ha refinado estos talentos y se ha hecho experto en una plétora de otras armas, incluyendo la recortada automática de cañón corto que es su favorita para las misiones de reconocimiento profundo. Burk es llamado a menudo por sus comandantes debido a su enorme experiencia y ha aprendido mucho de estrategia militar y del Tactica Imperialis trabajando con ellos.

Hab. de Armas (HA)	Hab. de Proyectiles (HP)	Fuerza (F)	Resistencia (R)	Agilidad (Ag)	Inteligencia (Int)	Percepción (Per)	Voluntad (V)	Empatía (Em)
-----------------------	-----------------------------	---------------	--------------------	------------------	-----------------------	---------------------	-----------------	-----------------

35

29

41

30

36

27

23

29

29

INTERPRETANDO A BURK CANTEN

Burk es rápido en hacer bromas sobre el enemigo, sus compañeros de escuadra, o acerca de la inminente probabilidad de aniquilación, pero con todo evita caer en la desesperación que asola a aquellos poseídos por ese oscuro humor. Burk actúa a menudo como la voz de la razón e intermediario entre los miembros más excéntricos del 233º de Catachan, ofreciendo soluciones desesperadas a problemas dentro y fuera.

HABILIDADES

	Conocida	+10	+20	+30
Atlético (F)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Carisma (Em)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esquivar (Ag)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sigilo (Ag)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

EQUIPO

Cuchillo de combate, armadura estándar Guardia Imperial, escopeta de combate (una mano), 2 cargadores de munición de la escopeta, 2 granadas de fragmentación.

TALENTOS Y REGLAS ESPECIALES

Luchador atlético: Una vez por asalto, después de hacer una ataque cuerpo a cuerpo con éxito, Burk puede hacer una tirada de Atlético. Si tiene éxito, puede desplazarse hasta 4m como una acción libre. Sus enemigos no pueden atacarle durante esta acción especial de movimiento.

Combate con dos armas: Como una acción completa en combate cuerpo a cuerpo, Burk puede hacer un ataque normal con su escopeta y otro con su cuchillo de combate. Estos ataques se llevan a cabo con un modificador de +0 (en lugar del modificador habitual de +10 para los ataques normales).

BLINDAJE

Chaleco antifragmentación

Puntos de Blindaje: 3

HERIDAS

Total: 12

Actual: _____

Fatiga: _____

MOVIMIENTO

Media acción: 4m

Completa: 8m

Carga: 12m

Carrera: 24m

PUNTOS DE DESTINO

Total: 2

Actual: _____

ARMAS

Nombre: Escopeta de combate (de una mano)

Tipo: Pistola

Daño: 1d10+3

Pen: 2

Alcance: 20m

CDD: T/2/-

Cargador: 8

Recarga: Completa

Reglas especiales: Dispersión

Nombre: Cuchillo de combate

Tipo: CAC

Daño: 1d10+4

Pen: 0

Reglas especiales: Ninguna

Nombre: Granada de fragmentación

Tipo: Arrojadiza

Daño: 2d10

Pen: 0

Alcance: 18m

CDD: T/-/-

Cargador: -

Recarga: -

Reglas especiales: Explosión (3)



Nombre del personaje: Thelius Galt

Regimiento: Tropas de jungla de Catachan

Nombre del jugador: _____

Especialidad: Tecnosacerdote visioingeniero

Historia del personaje: Thelius Galt procede originariamente de uno de los grandes mundos forja de los Tornos, dentro del sector Calixis. Aquí estudió con algunos de los tecnomagos más influyentes del sector. Sin embargo, la atención de Thelius se desvió a menudo de la Búsqueda del Conocimiento y se encaminó al cuidado de los espíritus máquina de la variada maquinaria de guerra producida por su mundo forja. Esta fascinación llevó a Thelius a su servicio como visioingeniero en la Guardia Imperial, un emisario del Adeptus Mechanicus y cuidador de los múltiples espíritus máquina necesarios para la Guardia Imperial.

Hab. de Armas (HA)	Hab. de Proyectiles (HP)	Fuerza (F)	Resistencia (R)	Agilidad (Ag)	Inteligencia (Int)	Percepción (Per)	Voluntad (V)	Empatía (Em)
26	37	29	37 ⁵	26	45	27	38	27

INTERPRETANDO A THELIUS GALT

Thelius es un individuo frío y calculador, que siempre busca la solución más lógica y directa a cualquier problema. Esta actitud le pone a menudo en desacuerdo con los guardias del 233º, cuyo entrenamiento y formación les ha condicionado a pensar con originalidad. A pesar de este roce, Thelius es un valioso miembro de la unidad, manteniendo en funcionamiento a los Sentinels de Catachan incluso en el transcurso de los combates más duros y encarnizados.

HABILIDADES

	Conocida	+10	+20	+30
Competencia tecnológica (Int)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Escrutinio (Per)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Medicae (Int)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saber prohibido (Adeptus Mechanicus) (Int)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Seguridad (Int)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

EQUIPO

Caparazón ligero de visioingeniero, hacha omnisiana, pistola láser.

TALENTOS Y REGLAS ESPECIALES

Condensadores de lumen: Thelius está equipado con bio-condensadores que generan y almacenan bio-energía. Thelius puede extraer esta energía. Su pistola láser nunca se queda sin munición.

Características antinaturales: Thelius ha reemplazado grandes partes de su cuerpo con resistente maquinaria y añade un +2 a su bonificación de Resistencia.

BLINDAJE

Caparazón ligero de visioingeniero

Puntos de Blindaje: 4

HERIDAS

Total: 11

Actual: _____

Fatiga: _____

MOVIMIENTO

Media acción: 2m

Carga: 6m

Completa: 4m

Carrera: 12m

PUNTOS DE DESTINO

Total: 2

Actual: _____

ARMAS

Nombre: Pistola láser

Tipo: Pistola **Daño:** 1d10+2

Alcance: 30m **CDD:** T/2/-

Reglas especiales: Precisa

Pen: 0

Recarga: -

Nombre: Hacha omnisiana

Tipo: CAC **Daño:** 1d10+4

Reglas especiales: Ninguna

Pen: 6



Nombre del personaje: Urok *(Corregido)*

Regimiento: Tropas de jungla de Catachan

Nombre del jugador: _____

Especialidad: Ogro

Historia del personaje: Urok ha servido en las filas del 233º durante muchos años. Reclutado a una edad muy temprana, Urok siente un increíble apego por los “pequeños ums” con los que sirve, especialmente por un veterano de Catachan llamado Gurion. Desafortunadamente, en el reciente asalto sobre el hervidero, Gurion fue alcanzado y muerto por un grupo de muchachos orkos. Urok estuvo inconsolable durante días y ahora está hambriento de venganza contra los pieles verdes.

Hab. de Armas
(HA)

Hab. de Proyectiles
(HP)

Fuerza
(F)

Resistencia
(R)

Agilidad
(Ag)

Inteligencia
(Int)

Percepción
(Per)

Voluntad
(V)

Empatía
(Em)

36

26

6
43

6
46

33

12

29

25

22

INTERPRETANDO A UROK

Los ogros son obstinados y lerdos, normalmente sólo hablan un fragmentado gótico vulgar, y Urok no es una excepción. Es lento para reaccionar pero ferozmente leal, siempre yendo en ayuda de sus camaradas y siempre dispuesto a seguir las ordenes de su comisario. No obstante, la reciente pérdida del “pequeño um” Gurion, ha causado que Urok actúe de un modo inusualmente agresivo. Ha comenzado a actuar por propia iniciativa, haciendo todo lo posible para poder vengarse de los pieles verdes que mataron a su amigo Gurion.

HABILIDADES

Atlético (F)

Intimidar (F)

Perspiciacia (Per)

Conocida

+10

+20

+30

☒

☒

☐

☐

☒

☒

☐

☐

☒

☐

☐

☐

EQUIPO

Destripador a prueba de ogros, 2 cargadores del destripador, 3 granadas de fragmentación, blindaje de despojos.

TALENTOS Y REGLAS ESPECIALES

Golpe de martillo: Cuando Urok golpea a un objetivo con una acción de ataque total, añade de mitad de su bonificación de Fuerza a su penetración y la víctima debe superar una tirada de **Resistencia Complicada (-10)** o contar como un objetivo desprevenido hasta el inicio del próximo turno de Urok.

Tamaño (Voluminoso): Urok es bastante más grande que un humano normal, añade un +2 a sus bonificaciones de Fuerza y Resistencia, e incrementa su valor de movimiento (ya incluido debajo) debido a su corpulencia. Sin embargo, sus enemigos obtienen un +10 a sus tiradas de Habilidad de Proyectiles para disparar a Urok por causa de su tamaño.

BLINDAJE

Armadura de despojos

Puntos de Blindaje: 3

HERIDAS

Total: 17

Actual: _____

Fatiga: _____

MOVIMIENTO

Media acción: 4m

Carga: 12m

Completa: 8m

Carrera: 24m

PUNTOS DE DESTINO

Total: 1

Actual: _____

ARMAS

Nombre: Destripador a prueba de ogros (a distancia)

Tipo: Básica

Daño: 1d10+8

Pen: 1

Alcance: 30m

CDD: T/-/6

Cargador: 48

Recarga: 2

Reglas especiales: Dispersión

Nombre: Destripador a prueba de ogros (cuerpo a cuerpo)

Tipo: CAC

Daño: 1d10+6

Pen: 0

Reglas especiales: Ninguna

Nombre: Granada de fragmentación

Tipo: Arrojadiza

Daño: 2d10

Pen: 0

Alcance: 18m

CDD: T/-/-

Cargador: -

Recarga: -

Reglas especiales: Explosión (3)



Nombre del personaje: Cottar “Chiquitín” Gamwich **Nombre del jugador:** _____
Regimiento: Tropas de jungla de Catachan **Especialidad:** Mediano

Historia del personaje: Al ser increíblemente pequeño, incluso para un Mediano, Cottar se convirtió de inmediato en el blanco de todas las bromas cuando se unió al 233º, ganando el apodo de “chiquitín”. Sin embargo, las actitudes de sus nuevos compañeros de escuadra cambiaron cuando fueron desplegados por primera vez con el diminuto ahumano. Enfrentados a los horrores de la galaxia, los miembros del 233º estuvieron más que agradecidos de contar con la certera puntería del rifle de francotirador de Cottar a su espalda y con el olor de su exquisita cocina para darles la bienvenida al final de un intenso día de marcha.

Hab. de Armas (HA)	Hab. de Proyectiles (HP)	Fuerza (F)	Resistencia (R)	Agilidad (Ag)	Inteligencia (Int)	Percepción (Per)	Voluntad (V)	Empatía (Em)
18	42	21	20	38	26	41	24	38

INTERPRETANDO A COTTAR “CHIKUITÍN” GAMWICH

Cottar es rápido en intercambiar golpes amistosos con los demás miembros del 233º y ha llegado a disfrutar de su apodo de “chiquitín”. Resueltamente optimista y positivo a pesar de la muerte y destrucción que le rodea cada día, Cottar se ha hecho íntimo amigo de Burk Canten, cuyo oscuro y siniestro sentido del humor ha actuado siempre como un saludable contraste con la risueña mentalidad del Mediano.

Cottar es increíblemente habilidoso en el sigilo y la puntería, pero su primer amor, como ocurre con la mayoría de los medianos, es la cocina. Es famoso entre sus camaradas por alejarse de la formación en momentos inoportunos en busca de nuevos e interesantes ingredientes, incluso cuando se encuentra en asignaciones importantes.

HABILIDADES

	Conocida	+10	+20	+30
Engañar (Em)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esquivar (Ag)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Perspicacia (Per)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Seguridad (Int)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sigilo (Ag)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

EQUIPO

2 granadas cegadoras, herramientas de cocina, manto antifragmentación, rifle de francotirador, 2 cargadores para el rifle.

TALENTOS Y REGLAS ESPECIALES

Selección de objetivo: La mirada de Cottar señala a sus víctimas escogidas y ni siquiera la desenfrenada confusión del combate cuerpo a cuerpo le afecta. Puede disparar en una melé sin ninguna penalización.

Tamaño (Menudo): Mucho más pequeño que un humano normal, Cottar puede ser un objetivo difícil de impactar, o incluso de localizar. Todos los ataques en su contra reciben una penalización de -10 y todas sus tiradas de Sigilo obtienen una bonificación de +10.

BLINDAJE

Manto antifragmentación
Puntos de Blindaje: 3

HERIDAS

Total: 8
Actual: _____
Fatiga: _____

MOVIMIENTO

Media acción: 4m **Completa:** 8m
Carga: 12m **Carrera:** 24m

PUNTOS DE DESTINO

Total: 2
Actual: _____

ARMAS

Nombre: Rifle de francotirador
Tipo: Básica **Daño:** 1d10+4 **Pen:** 4
Alcance: 200m **CDD:** T/-/- **Cargador:** 20 **Recarga:** Completa
Reglas especiales: Precisa

Nombre: Granada cegadora
Tipo: Arrojadiza **Daño:** 1d10 **Pen:** 0
Alcance: 9m **CDD:** T/-/- **Cargador:** - **Recarga:** -
Reglas especiales: Explosión (3), crea una nube de humo de 3m de ancho y 2m de alto aproximadamente, que bloquea la visión y los sensores. La nube permanece durante 3 asaltos.



Nombre del personaje: Zara Harper

Regimiento: Tropas de jungla de Catachan

Nombre del jugador: _____

Especialidad: Comisario

Historia del personaje: Huérfana en la Schola Progenium, Zara no tiene recuerdos previos a su entrenamiento. Mientras crecía dentro de sus muros, la Schola Progenium moldeó a Zara en una verdadera líder con una comprensión sin igual del mando. Cuando el ¡Waaagh! Grimtoof comenzó a inquietar el frente del Giro, Zara fue llamada a aplicar sus talentos contra la creciente amenaza. Su reputación de inquebrantable control sobre sus soldados determinó su nombramiento con el indisciplinado 233º, puesto que el Departamento Munitorum tiene la esperanza de que sus habilidades mantengan a raya a los intratables guardias.

Hab. de Armas (HA)	Hab. de Proyectiles (HP)	Fuerza (F)	Resistencia (R)	Agilidad (Ag)	Inteligencia (Int)	Percepción (Per)	Voluntad (V)	Empatía (Em)
37	27	31	30	36	31	26	27	41

INTERPRETANDO A ZARA HARPER

Zara mantiene la actitud severa típica de un comisario, sin embargo es aparentemente encantadora y carismática. Puede mandar, motivar y persuadir, incluso al más reacio guardia, sin tener nunca que echar mano de su pistola bólter. Los guardias que sirven a su lado la tratan como uno de los suyos, obedeciendo de buen grado cada orden.

HABILIDADES

	Conocida	+10	+20	+30
Carisma (Em)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Escrutinio (Per)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mando (Em)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Parada (HA)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

EQUIPO

Uniforme de Comisario, espada sierra, pistola bólter, 2 cargadores de la pistola bólter, armadura antifragsmentación.

TALENTOS Y REGLAS ESPECIALES

Autoritario: El entrenamiento en la Schola Progenium ha enseñado a Zara como comandar e interactuar magistralmente con otros. Al hacer tiradas basadas en la Empatía (tanto de habilidad o de característica) añade un nivel de éxito adicional.

Combate con dos armas: Como una acción completa en combate cuerpo a cuerpo, Burk puede hacer un ataque normal con su escopeta y otro con su cuchillo de combate. Estos ataques se llevan a cabo con un modificador de +0 (en lugar del modificador habitual de +10 para los ataques normales).

BLINDAJE

Armadura antifragsmentación
Puntos de Blindaje: 4

HERIDAS

Total: 12
Actual: _____
Fatiga: _____

MOVIMIENTO

Media acción: 3m
Completa: 6m
Carga: 9m
Carrera: 18m

PUNTOS DE DESTINO

Total: 3
Actual: _____

ARMAS

Nombre: Pistola bólter

Tipo: Pistola **Daño:** 1d10+5

Alcance: 30m **CDD:** T/2/-

Reglas especiales: Desgarradora

Pen: 4

Cargador: 8 **Recarga:** Completa

Nombre: Espada sierra

Tipo: CAC **Daño:** 1d10+3

Reglas especiales: Desgarradora

Pen: 2

DESGARRADORA

Las armas desgarradoras son artefactos crueles, despedazando carne y hueso. Estas armas tiran un dado adicional para determinar el daño, descartando el resultado menor.





SUMARIO DE REGLAS DE ONLY WAR

Las siguientes páginas resumen algunas de las reglas más importantes en el juego de **ONLY WAR**, especialmente las necesarias para jugar con la aventura introductoria, **LA UNDECIMA HORA**.

ANATOMÍA DEL PERSONAJE

En **ONLY WAR**, cada jugador controla a un personaje conocido como Personaje Jugador (o PJ). Los Personajes Jugadores son tan distintos como los regimientos y mundos de los que proceden, el entrenamiento especializado que tienen y las campañas en las que han luchado. Además de su personalidad, disposición y trasfondo, que son inventados por el jugador, el modo en que se define un Personaje Jugador es mediante una serie de características, habilidades, rasgos y talentos.

CARACTERÍSTICAS

Las características representan el potencial de Personaje Jugador en una serie de campos físicos y mentales. Hay nueve características diferentes, cada una en una escala de 0 a 100. Cuanto mayor sea el valor de la característica, mejor.

HABILIDAD DE ARMAS (HA)

La Habilidad de Armas mide la competencia del personaje en combate cuerpo a cuerpo, ya sea empleando puños, cuchillos, o espadas sierra.

HABILIDAD DE PROYECTILES (HP)

La Habilidad de Projectiles refleja la puntería del personaje con armas a distancia, como rifles láser y bólteres.

FUERZA (F)

La Fuerza es una medida del físico del personaje y determina el peso que puede llevar, así como lo fuerte que puede golpear con sus ataques cuerpo a cuerpo.

RESISTENCIA (R)

La Resistencia define la facilidad con que un personaje puede ignorar daños además de resistir toxinas, entornos venenosos, enfermedades y otros males físicos.

AGILIDAD (Ag)

La Agilidad mide la rapidez, los reflejos y el equilibrio del personaje.

INTELIGENCIA (Int)

La Inteligencia describe la intuición, razonamiento, educación y conocimiento general del personaje.

PERCEPCIÓN (Per)

La Percepción mide la agudeza de los sentidos del personaje y determina la precisión con la que percibe su entorno.

VOLUNTAD (V)

La Voluntad describe la fortaleza mental del personaje, lo bien que puede soportar la multitud de horrores en el universo y sirve como indicador clave para el potencial psíquico.

EMPATÍA (Em)

La Empatía es la capacidad del personaje para interactuar con otros, para engañarlos, engatusarlos, trabar amistad, o dirigirlos.

BONIFICACIONES DE CARACTERÍSTICA

Todas las características tienen una bonificación asociada. La bonificación de característica es igual al dígito de las decenas de su valor.

EJEMPLO

Si un personaje tiene una Agilidad de 34, su bonificación de Agilidad será 3. Si tiene una Voluntad de 41, su bonificación de Voluntad es 4.

Las bonificaciones de característica son normalmente utilizadas como modificadores. Puesto que estas bonificaciones vienen determinadas por la característica, pueden subir y bajar a lo largo del juego. Si una característica sufre una penalización, esta se aplica del mismo modo a la bonificación de característica.

HABILIDADES

Las siguientes habilidades representan sólo una pequeña muestra de las que estarán disponibles en **ONLY WAR**. Cada habilidad tiene una característica rectora, que es necesaria cuando el personaje utiliza la habilidad (véase más adelante).

ATLÉTICO

Característica rectora: Fuerza

Atlético cubre toda clase de actividades físicas intensas como correr, nadar, o trepar. Un personaje recurrirá a Atlético cuando quiera escalar un risco difícil o cruzar un río de corriente rápida. Atlético es normalmente utilizado como parte de una acción de movimiento.

CARISMA

Característica rectora: Empatía

Carisma se emplea para hacer amistad, persuadir, o influenciar a otros, de modos que son por lo general percibidos como positivos, o al menos no hostiles. Hacer una tirada de habilidad de Carisma lleva normalmente alrededor de un minuto.

COMPETENCIA TECNOLÓGICA

Característica rectora: Inteligencia

Un personaje puede utilizar Competencia Tecnológica para reparar objetos mecánicos o descubrir cómo funcionan dispositivos tecnológicos inusuales. Una tirada de habilidad de Competencia Tecnológica puede durar desde unos minutos hasta una hora, dependiendo de la complejidad de la tarea. Los niveles adicionales de éxito en una tirada pueden reducir el tiempo necesario.

ENGAÑAR

Característica rectora: Empatía

Del mismo modo que Carisma permite hacer amistad y persuadir

a otros, Engañar gobierna el arte de la mentira. Se emplea cada vez que un personaje desea decirle a otro una mentira u ocultar de otro modo sus verdaderas intenciones.

ESCRUTINIO

Característica rectora: Percepción

Escrutinio es la habilidad que permite a los personajes detectar mentiras y ver a través de las falsedades, además de interpretar información oscura.

ESQUIVAR

Característica rectora: Agilidad

La habilidad de Esquivar es empleada como una reacción en combate para anular un impacto, apartándose u esquivando de otra forma un golpe. Consulta la acción evasiva en las **Descripciones de Acciones de Combate** en la página 15 para más información.

INTIMIDAR

Característica rectora: Fuerza

Intimidar se emplea para asustar, coaccionar, apabullar, o amenazar a otros. Aunque Intimidar está regida normalmente por la Fuerza, el DJ puede permitir usos más sutiles de Intimidar que dependan de la Inteligencia o la Empatía. Hacer una tirada de habilidad de Intimidar es una acción completa.

MEDICAE

Característica rectora: Inteligencia

La habilidad de Medicae se emplea para tratar y curar daños, cerrando heridas y restaurando el equilibrio de los fluidos corporales. Una tirada exitosa de Medicae elimina un daño igual a la bonificación de Inteligencia del personaje. Un fracaso por más de tres niveles causa un punto adicional de daño. Usar Medicae es una acción completa, tanto para el personaje que emplea la habilidad como para su paciente. Medicae también puede ser usada para determinar la causa de la muerte al estudiar un cadáver.

PERSPICACIA

Característica rectora: Percepción

Perspiciacia refleja la capacidad de un personaje para percibir peligros ocultos y advertir pequeños detalles sobre su entorno físico. Perspicacia no está atada a un único sentido; los comprende todos. Perspicacia es puesta a prueba pasivamente o en respuesta a un cambio sutil y en esos casos, hacer una tirada de habilidad de Perspicacia es normalmente una acción libre.

SABER PROHIBIDO (ADEPTUS MECHANICUS)

Característica rectora: Inteligencia

La habilidad Saber prohibido (Adeptus Mechanicus) representa el conocimiento del personaje sobre los seguidores del Dios Máquina, incluyendo cosas como rituales, prácticas, creencias comunes y filosofías principales.

SEGURIDAD

Característica rectora: Inteligencia

Seguridad es la capacidad para acceder y romper sistemas de seguridad, desde compuertas de cierre selladas magnéticamente y sistemas de cogitadores encriptados a simples cerraduras mecánicas. Aunque una mano hábil es útil en estas situaciones, el requisito primordial para ser habilidoso en Seguridad es una mente rápida.

SIGILO

Característica rectora: Agilidad

Sigilo es la capacidad para permanecer sin ser visto u ocultarse de un oponente. Sigilo se emplea normalmente para tender emboscadas o colarse entre los guardias, pero también puede utilizarse para ayudar a otros a esconderse o a camuflar objetos. Por lo general, el uso de Sigilo es parte de una acción de movimiento o una reacción cuando un oponente está intentando detectar al personaje.



TIRADAS

Las tiradas son la forma básica de determinar el éxito o el fracaso en un juego de **ONLY WAR**. Cuando un Personaje Jugador realiza cualquier tarea que pudiera tener unas consecuencias dramáticas—afectando a la historia, a la salud de un personaje, una negociación delicada, la seguridad del grupo y similares—debe llevarse a cabo una tirada.

LA MECÁNICA PRINCIPAL

- **Paso Uno:** Determina la habilidad o característica a tirar.
- **Paso Dos:** Añade o resta cualquier modificador relevante a la habilidad o característica.
- **Paso Tres:** Haz una tirada de percentil (1d100).
- **Paso Cuatro:** Si la tirada de percentil es igual o menor que la habilidad o característica empleada, la tirada tiene éxito.
- **Paso Cinco:** Si la tirada de percentil es mayor que la habilidad o característica empleada, la tirada falla.

NIVELES DE ÉXITO Y FRACASO

Para la mayoría de las tiradas, es suficiente saber si un personaje tiene éxito o falla. Sin embargo, en ocasiones, es útil saber lo bien o lo mal que lo ha hecho un personaje. Esto es particularmente importante en ciertas situaciones de combate, como al disparar un arma capaz de fuego de ráfaga semiautomático o automático.

Medir los niveles de éxito y fracaso en una tirada de habilidad o característica es sencillo. Después de hacer la tirada de percentil, compara el resultado con el valor de la característica modificada. Si se pasa la tirada, el personaje ha conseguido un nivel de éxito. Por cada 10 puntos totales por los que se ha superado la característica, el personaje logra un nivel adicional de éxito. A la inversa, si se falla la tirada, el personaje obtiene un nivel adicional de fracaso por cada 10 puntos totales con los que se falló la misma.

TIRADAS DE HABILIDAD

La tirada de habilidad es el tipo de tirada más común que un Personaje Jugador realiza durante el juego. Cada habilidad está gobernada por una característica. Por ejemplo, la habilidad de Perspicacia está gobernada por la característica de Percepción. Para hacer una tirada de habilidad, añade cualquier modificador relevante a la característica rectora de la habilidad y luego haz una tirada de percentil. Si el resultado es igual o menor que la característica modificada, la tirada tiene éxito. Si el resultado es mayor que la característica modificada, la tirada falla.

TIRADAS DE HABILIDAD NO CONOCIDA

A veces, un personaje puede querer utilizar una habilidad que no posee, como al intentar esconderse sin la habilidad de Sigilo, o trepar sin la habilidad de Atlético. En estos casos, se puede hacer una tirada contra la habilidad pero esta sufre una penalización de -20, reduciendo de forma efectiva la característica que está siendo probada en 20 puntos sólo para esa tirada.

TABLA 1-1: DIFICULTAD DE LA TIRADA

Dificultad	Modificador
Fácil	+30
Rutinaria	+20
Ordinaria	+10
Moderada	+0
Complicada	-10
Difícil	-20
Muy Difícil	-30

TIRADAS DE CARACTERÍSTICA

En ocasiones, un Personaje Jugador quiere intentar algo que no está cubierto por una habilidad. En esos casos, puede emplearse una tirada de característica en lugar de una tirada de habilidad. El DJ determina la característica más adecuada para la tirada y luego el jugador hace una tirada de percentil. Si el resultado es igual o menor que la característica modificada, la tirada tiene éxito. Si el resultado es mayor que la característica modificada, la tirada falla.

DIFICULTAD DE LA TIRADA

No todas las tiradas son iguales. Forzar a un joven y novato recluta a retirarse de una pelea y hacer lo mismo con un ogro, requiere en ambos casos una tirada de habilidad de Intimidar, pero la última es claramente más difícil que la anterior. Pero, ¿Cuánto más difícil es una de otra? Aquí es donde entran en juego la dificultad de la tirada y el papel del DJ.

En algunos casos, la dificultad de una tirada viene predeterminada por las reglas; en otros casos, el DJ debe decidir la dificultad y consultar la **Tabla 1-1: Dificultad de la Tirada** para determinar el modificador adecuado. Este se aplica a la Característica rectora asociada con la tirada.

COMBINANDO DIFICULTADES

Habrán casos en donde múltiples factores harán que llevar a cabo una acción particular sea más fácil o más difícil. Si una situación requiere dos o más bonificaciones o penalizaciones, simplemente combina todos los modificadores juntos y aplica el total a la habilidad o característica.

El modificador máximo que puede aplicarse a una tirada de habilidad o característica es +60 o -60.



EL PAPEL DEL DESTINO

Los Personajes Jugadores en **ONLY WAR** son hombres y mujeres de promesa y habilidad, que destacan entre las enormes multitudes de la Guardia Imperial y que han sobrevivido a las zonas de guerra más infernales y salido victoriosos. El papel del destino en la vida de un Personaje Jugador es lo que les separa de las incontables filas con las que sirve. Todos los PJs comienzan el juego con un número de puntos de destino, determinados en la creación del personaje. Para algunos, estos puntos representan la providencia, una señal de que el Dios-Emperador les ha señalado para la grandeza. Para otros, el destino representa a la simple suerte.

USO DE PUNTOS DE DESTINO

Los puntos de Destino permiten a un Personaje Jugador manipular situaciones mitigando los malos resultados o convirtiendo un contratiempo en buena fortuna. Un Personaje Jugador tiene una reserva limitada de puntos de Destino y cuando se gasta uno, esa reserva se reduce en consecuencia. Los puntos de Destino gastados se recuperan al comienzo de la próxima sesión de juego, o posiblemente en la mitad de una sesión de juego bajo circunstancias especiales que el DJ considere adecuadas.

Gastar un punto de Destino, permite una de estas opciones:

- Repetir una tirada fallida una vez. El resultado final es definitivo.
- Obtener una bonificación de +10 a una tirada. Esta debe elegirse antes de tirar los dados.
- Añadir un nivel de éxito adicional a una tirada. Esta puede escogerse después de tirar los dados.
- Considerar que ha sacado un 10 en Iniciativa.
- Recuperar instantáneamente 1d10 Heridas (no puede afectar al daño crítico).
- Recuperarse instantáneamente de estar aturdido.
- Recuperar todos los niveles de fatiga.

COMBATE

El combate se resuelve normalmente mediante un “tiempo estructurado” dividido en asaltos, turnos y acciones. Cada personaje, incluyendo a los PNJs (personajes no jugadores controlados por el DJ), tiene un turno cada asalto. El orden en que se resuelven los turnos depende del orden de Iniciativa.

RESUMEN DEL COMBATE

Al iniciar un combate, sigue estos pasos para resolver que ocurre:

PASO UNO: SORPRESA

Al inicio de un combate, el DJ determina si alguno de los personajes ha sido sorprendido. Esto sólo se aplica una vez según comienza la lucha, y habrá muchos combates en los que nadie resulte sorprendido. Un personaje sorprendido pierde su turno en el primer asalto de combate puesto que ha sido cogido desprevenido por sus enemigos. Si nadie ha resultado sorprendido, procede de inmediato con el segundo paso.

PASO DOS: INICIATIVA

Todos los personajes hacen una tirada de Iniciativa al comienzo del primer asalto. Cada personaje tira 1d10 y añade su bonificación de Agilidad (el dígito de las decenas de su característica de Agilidad). Este resultado se aplica a los asaltos sucesivos del combate.

PASO TRES: DETERMINA EL ORDEN DE INICIATIVA

El DJ ordena todas las tiradas de Iniciativa, incluyendo las de los PNJs, desde la más alta a la más baja. Este es el orden en el que los personajes tomaran sus turnos durante cada asalto de combate.

PASO CUATRO: LOS COMBATIENTES JUEGAN SU TURNO

Empezando con el personaje con mayor Iniciativa, cada personaje juega su turno. El personaje que está actualmente jugando su turno se conoce como personaje activo. Durante su turno, el personaje activo puede realizar una o más acciones. Una vez estas han sido resueltas, el próximo personaje en el orden de Iniciativa se convierte en el personaje activo y toma su turno, y así sucesivamente.

PASO CINCO: FIN DEL ASALTO

Una vez que todos los personajes han jugado su turno, el asalto finaliza. Cualquier efecto prolongado que especifique una duración de “hasta el final del asalto”, termina ahora.

PASO SEIS: REPETICIÓN DE LOS PASOS CUATRO Y CINCO

Continúa jugando asaltos sucesivos hasta que el combate haya terminado o hasta que el suceso que activó el cambio al tiempo estructurado esté resuelto.

ACCIONES EN COMBATE

Durante cada asalto normal, cada personaje tiene un turno para actuar. En su turno, un personaje puede tomar una o más acciones.

TIPOS DE ACCIONES

Cada acción está clasificada en uno de los siguientes tipos.

ACCIONES COMPLETAS

Una acción completa requiere toda la atención del personaje para conseguirla. Un personaje puede tomar una acción completa en su turno y no puede tomar medias acciones.

MEDIAS ACCIONES

Una media acción es bastante más simple; requiere algún esfuerzo o concentración, pero no tanto como para consumir el turno entero del personaje. Un personaje puede tomar dos medias acciones diferentes en lugar de tomar una acción completa. Un personaje no puede tomar la misma media acción dos veces en el mismo turno.

REACCIONES

Una reacción es una acción especial hecha en repuesta a algún suceso, como un ataque. Un personaje recibe una reacción cada asalto. A diferencia de los otros tipos de acciones, un personaje normalmente lleva a cabo una reacción cuando no está en su turno.

ACCIONES LIBRES

Una acción libre sólo lleva un momento y no requiere un esfuerzo real para el personaje. Las acciones libres pueden ser realizadas junto a otras acciones en el turno del personaje, y no existe un límite formal al número de acciones libres que puede tomar un personaje. El DJ debe emplear el sentido común para establecer límites razonables para lo que puede hacerse en unos pocos segundos.

SUBTIPOS DE ACCIONES

Además de por su tipo, cada acción está también clasificada en uno o más subtipos. Los subtipos de acciones no hacen nada por sí mismas, sino que se utilizan para clarificar lo que un personaje puede y no puede hacer en una variedad de circunstancias especiales. Por ejemplo, un personaje que está inmovilizado no puede llevar a cabo ninguna acción con el subtipo de movimiento.

USO DE ACCIONES

Durante su turno, un personaje puede realizar una acción completa o dos medias acciones diferentes. Por ejemplo, un personaje podría hacer un ataque total (acción completa) o apuntar y hacer un ataque normal (dos medias acciones).

MÁS ACCIONES

Las acciones de combate descritas en este libretto representan sólo una muestra de las opciones que estarán disponibles en **ONLY WAR**.

DESCRIPCIONES DE LAS ACCIONES DE COMBATE

Estas acciones proporcionan a los personajes una serie de opciones en combate.

APUNTAR

Tipo: Media acción o acción completa

Subtipo: Concentración

El personaje gasta un tiempo adicional para realizar un ataque más preciso. Apuntar como media acción otorga una bonificación de +10 a la tirada de Habilidad de Armas o de Projectiles hecha para el ataque. Apuntar como acción completa aumenta la bonificación a +20. La siguiente acción que lleve a cabo el personaje debe ser un ataque o se perderán los beneficios de apuntar.

ATAQUE NORMAL

Tipo: Media acción

Subtipo: Ataque

El personaje realiza un ataque cuerpo a cuerpo mediante su Habilidad de Armas, o un ataque a distancia con su Habilidad de Projectiles, con una bonificación de +10.



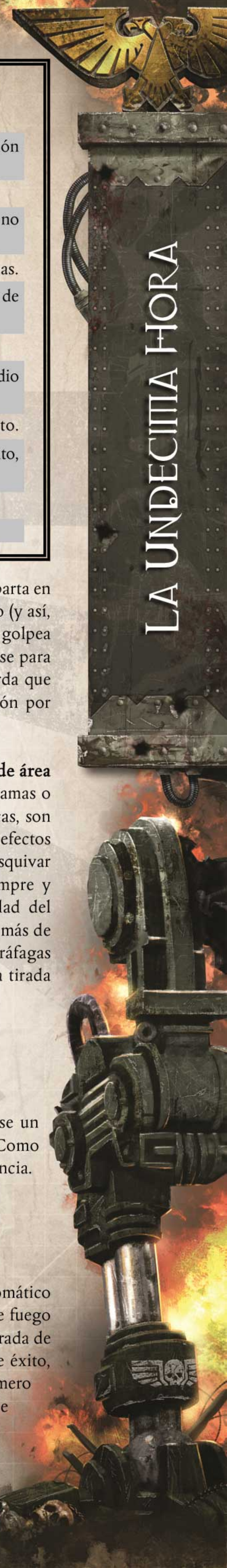


TABLA 1-2: ACCIONES DE COMBATE

Acción	Tipo	Descripción breve
Apuntar	Media/Completa	Bonificación de +10 para impactar como media acción o de +20 como acción completa en el próximo ataque del personaje, cuerpo a cuerpo o a distancia.
Ataque normal	Media	Efectúa un ataque con un +10 a la Habilidad de Armas o de Projectiles.
Ataque total	Completa	Haz un ataque cuerpo a cuerpo con un +20 a la Habilidad de Armas, el atacante no puede usar la reacción evasiva (no puede Esquivar) hasta su próximo turno.
Carga	Completa	Carga contra un oponente y haz un ataque con un +10 a la Habilidad de Armas.
Carrera	Completa	El personaje se desplaza un número de metros igual a su valor de movimiento de carrera, los oponentes reciben un -20 a HP y un +20 HA para impactarle.
Evasión	Reacción	Tirada de la habilidad de Esquivar para anular un impacto.
Movimiento	Media/Completa	El personaje se desplaza un número de metros igual a su valor de movimiento medio (media acción), o de movimiento completo (acción completa).
Ráfaga automática	Media	Ataque a distancia con un -10 a la HP, un impacto adicional por nivel de éxito.
Ráfaga semiautomática	Media	Haz un ataque a distancia con un +0 a la HP, un impacto en el primer nivel de éxito, más un impacto por cada dos niveles de éxito adicionales.
Recarga	Varia	Recarga un arma a distancia.
Uso de Habilidad	Varia	El personaje puede utilizar una habilidad.

ATAQUE TOTAL

Tipo: Acción completa

Subtipo: Ataque, cuerpo a cuerpo

El personaje hace un rabioso ataque cuerpo a cuerpo a expensas de su propia seguridad. Obtiene una bonificación de +20 a su próxima tirada de Habilidad de Armas, pero no puede esquivar hasta el inicio de su próximo turno.

CARGA

Tipo: Acción completa

Subtipo: Ataque, cuerpo a cuerpo, movimiento

El personaje se arroja sobre su objetivo y propina un único ataque cuerpo a cuerpo. El objetivo debe estar al menos a 4 metros de distancia pero dentro del movimiento de carga del atacante, igual a tres veces su bonificación de Agilidad. Los últimos cuatro metros de la carga deben ser en línea recta, de modo que el atacante pueda aumentar la velocidad y alinearse con el objetivo. El atacante obtiene una bonificación de +10 a su tirada de Habilidad de Armas hecha la final de la carga.

CARRERA

Tipo: Acción completa

Subtipo: Movimiento

El personaje corre a toda velocidad, cubriendo una distancia de hasta el triple de su movimiento. Hasta el próximo turno del personaje, los ataques a distancia contra él sufren una penalización de -20 a las tiradas de Habilidad de Projectiles, pero los ataques cuerpo a cuerpo en su contra obtienen una bonificación de +20 a las tiradas de Habilidad de Armas.

EVASIÓN

Tipo: Reacción

Subtipo: Movimiento

Evasión es una reacción que un personaje puede llevar a cabo cuando no es su turno. Después de que un personaje resulte alcanzado, pero antes de tirar el daño, el personaje puede intentar evitar el ataque haciendo una tirada de Esquivar con un modificador de +0. Un personaje debe ser consciente del ataque

en orden a hacer la tirada. Si tiene éxito, el personaje se aparta en el último momento y se considera que el ataque ha errado (y así, no se tira el daño). Si la tirada de evasión falla, el ataque golpea y causa daño del modo habitual. Evasión puede emplearse para evitar ataques cuerpo a cuerpo y a distancia, pero recuerda que normalmente un personaje sólo puede tener una reacción por asalto.

Evitando el fuego automático y los ataques de efectos de área

Algunos ataques, como los hechos con granadas, lanzallamas o armas que disparan ráfagas automáticas o semiautomáticas, son especialmente difíciles de evitar. Al evitar un arma de efectos de área (como un lanzallamas), una tirada exitosa de Esquivar desplaza al personaje al borde del área de efecto, siempre y cuando no esté más lejos de la bonificación de Agilidad del personaje en metros. Si el personaje necesita desplazarse más de esto, entonces la tirada falla automáticamente. Al evitar ráfagas automáticas o semiautomáticas, cada nivel de éxito de la tirada de evasión anula un impacto adicional.

MOVIMIENTO

Tipo: Media acción o acción completa

Subtipo: Movimiento

El personaje puede gastar media acción para desplazarse un número de metros igual a su bonificación de Agilidad. Como acción completa, puede desplazarse el doble de esa distancia.

RÁFAGA AUTOMÁTICA

Tipo: Media acción

Subtipo: Ataque, a distancia

El personaje dispara una estruendosa ráfaga de fuego automático a sus enemigos. El atacante debe llevar un arma capaz de fuego automático para tomar esta acción. El atacante hace una tirada de Habilidad Balística con una bonificación de -10. Si tiene éxito, el ataque logra un impacto por cada nivel de éxito. El número de impactos adicionales logrados de este modo no puede exceder la cadencia de fuego en automático del arma.



RÁFAGA SEMIAUTOMÁTICA

Tipo: Media acción

Subtipo: Ataque, a distancia

Con fría precisión, el personaje activo dispara una ráfaga de fuego semiautomático a sus enemigos. El atacante debe llevar un arma capaz de fuego semiautomático para tomar esta acción.

El atacante hace una tirada de Habilidad de Projectiles con una bonificación de +0. Si tiene éxito (consigue un nivel de éxito), el ataque logra un impacto normalmente, más otro por cada dos niveles de éxito adicionales. El número de impactos adicionales logrados de este modo no puede exceder la cadencia de fuego en semiautomático del arma.

RECARGA

Tipo: Media acción, acción completa, o acción prolongada (varía según el arma)

Subtipo: Misceláneo

Declarar esta acción permite a un personaje recargar un arma a distancia. La duración de la recarga (media acción, acción completa, etc.) viene dictada por la descripción del arma.

USO DE HABILIDAD

Tipo: Media acción, acción completa, o acción prolongada (varía según las circunstancias)

Subtipo: Misceláneo

El personaje utiliza una habilidad, lo que normalmente implica el uso de una tirada de habilidad.

OTRAS ACCIONES

Hay muchas más opciones de acciones de combate en el juego completo de **ONLY WAR**. Además, el DJ puede permitir a los personajes realizar acciones especiales que no están cubiertas por ninguna de estas reglas. Estas acciones improvisadas implican normalmente alguna clase de tirada de habilidad o característica.

EL ATAQUE

La acción más común en el ataque—después de todo los personajes están luchando. Tanto si está armado con un arma cuerpo a cuerpo o a distancia, el proceso es el mismo. Antes de hacer un ataque, el DJ debe verificar si este posible comprobando los requisitos básicos para el ataque. Los ataques cuerpo a cuerpo requieren que el atacante este trabado en combate cerrado con su objetivo. Los ataques a distancia no pueden hacerse si el atacante está trabado en cuerpo a cuerpo, a menos que esté disparando un arma de tipo pistola. En cualquier caso, el atacante debe ser consciente de su objetivo. Asumiendo que el ataque es posible, sigue estos pasos:

- Paso uno: Aplica los modificadores a la característica del atacante
- Paso dos: El atacante hace una tirada
- Paso tres: El atacante determina el daño
- Paso cuatro: El objetivo aplica el daño

PASO UNO: APLICA LOS MODIFICADORES A LA CARACTERÍSTICA DEL ATACANTE

Un ataque cuerpo a cuerpo requiere que el atacante haga una tirada de Habilidad de Armas. Un ataque a distancia requiere que el atacante haga una tirada de Habilidad de Projectiles. Aplica cualquier modificador para impactar (consulta las Circunstancias del Combate, más adelante).

PASO DOS: EL ATACANTE HACE UNA TIRADA

Después de determinar la característica modificada, el atacante hace una tirada de Habilidad de Armas si está realizando un ataque cuerpo a cuerpo, o una tirada de Habilidad de Projectiles si es un ataque a distancia. Ambas se resuelven como cualquier otra tirada. Si la tirada es igual o menor que la característica modificada, el ataque impacta (consulta la reacción de evasión).

PROPIEDADES DE LA ARMAS

Ciertas armas tienen capacidades especiales llamadas propiedades. Aunque hay una amplia gama de propiedades disponibles en **ONLY WAR**, en **LA UNDECIMA HORA** sólo hay suficiente espacio para unas pocas.

PRECISA

Algunas armas están diseñadas con la precisión en mente y responden soberbiamente a las manos expertas. Otorgan una bonificación adicional de +10 a la Habilidad de Projectiles del tirador cuando se emplea con la acción de apuntar, añadida a la bonificación otorgada por esta acción. Al disparar un único tiro desde un arma básica con la propiedad precisa y beneficiándose con la acción de apuntar, el ataque obtiene 1d10 de daño adicional por cada dos niveles de éxito hasta un máximo de dos 1d10 adicionales.

EXPLOSIÓN (X)

Muchos misiles, granadas y algunas armas, provocan una explosión cuando alcanzan a su objetivo. Al resolver un impacto de un arma explosiva, cualquiera dentro del radio de explosión del arma en metros (indicado por el número entre paréntesis) también resulta alcanzado. Tira el daño una vez y aplícalo a todo aquel afectados por una explosión.

LANZALLAMAS

Algunas armas arrojan grandes conos de llamas, incinerando todo lo que tocan. Si un objetivo de un ataque de lanzallamas es alcanzado (incluso si no sufre daño), debe superar una tirada de Agilidad o sufrir de inmediato 1d10 de daño, ignorando blindaje.

DISPERSIÓN

La munición de estas armas se dispersa cuando es disparada. A quemarropa estas arman añaden un +3 al daño. Sin embargo, al disparar a un objetivo a más de 15 metros de distancia, el arma sufre un -3 al daño (hasta un mínimo de 0).

PASO TRES: EL ATACANTE DETERMINA EL DAÑO

Cada arma tiene indicado un daño, que es normalmente una tirada de dado, a la que se añade o resta un número. Tira el dado adecuado y aplica cualquier modificador indicado. Finalmente, si el ataque implica un arma de cuerpo a cuerpo, añade la bonificación de Fuerza del atacante. El resultado es el daño total.

PASO CUATRO: EL OBJETIVO APLICA EL DAÑO

Del daño total, el objetivo resta su bonificación de Resistencia y cualquier punto de blindaje que le proteja. Si esto reduce el daño a cero o menos, el objetivo ignora el ataque. Cualquier resultado restante es anotado por el objetivo como daño.

HERIDAS Y MUERTE

Como consecuencia del combate los personajes sufren daño. Un combatiente puede recibir una cantidad de daño igual a sus heridas. Cuando el daño iguala las heridas del personaje este resulta muerto.

DAÑO CRÍTICO

Las reglas de heridas en este libretto están simplificadas debido a las restricciones de espacio. **ONLY WAR** comprende una amplia gama de coloridos efectos de daño crítico, incluyendo heridas permanentes como la pérdida de miembros.

CIRCUNSTANCIAS DEL COMBATE

Las posibilidades de impactar en combate pueden modificarse de un modo similar a las tiradas de habilidades. Estas circunstancias del combate pueden emplearse para reflejar los efectos del terreno, el clima, las situaciones tácticas y una serie de otros factores. Los personajes deben hacer todo el uso posible de las circunstancias beneficiosas. Un buen plan, equipo adecuado, o un habilidoso empleo de tácticas, pueden significar a menudo la diferencia entre la vida y la muerte para un Personaje Jugador. Las siguientes circunstancias son algunas de las más encontradas en combate. El DJ tiene la última palabra sobre la dificultad de cualquier tirada particular.

OSCURIDAD

Las tiradas de Habilidad de Armas hechas en la oscuridad son a un -20, mientras que las tiradas de Habilidad de Proyectiles son a un -30.

TERRENO DIFÍCIL O ARDUO

Las tiradas de Habilidad de Armas y Evasión hechas mientras se permanece sobre un terreno dificultoso, como el barro, sufren una penalización de -10. Las tiradas hechas mientras se permanece sobre un terreno arduo, como la nieve espesa o la gravedad cero, sufren una penalización de -30.

ATAQUE EN GRUPO

Si un grupo de personajes supera a su oponente en una proporción de dos a uno, su tirada de Habilidad de Armas obtiene una bonificación de +10. En tres a uno, la bonificación es de +20.



LA UNDECIMA HORA

OBJETIVOS INDEFENSOS

Las tiradas de Habilidad de Armas hechas para golpear a un objetivo dormido, inconsciente, o indefenso de cualquier otro modo, tienen éxito automáticamente. Al tirar el daño contra el objetivo, tira dos veces y suma los resultados.

ATAQUES CON LA MANO INEXPERTA

Las tiradas de Habilidad de Armas o Habilidad de Proyectiles hechas para atacar con un arma empuñada en la mano inexperta de un personaje (no entrenado en combate con dos armas) sufre una penalización de -20.

A QUEMARROPA

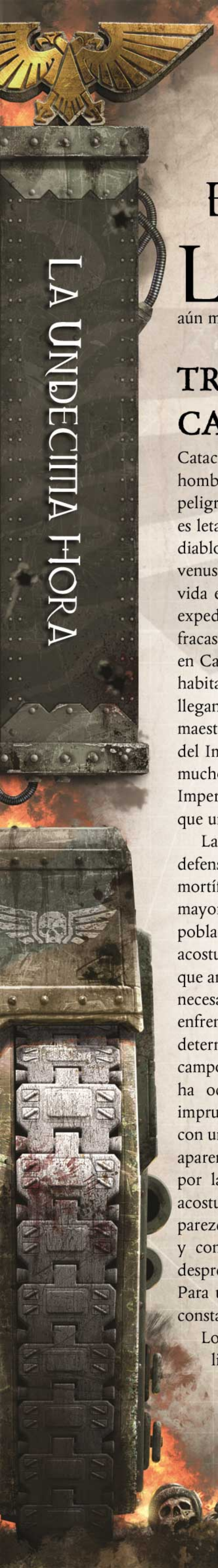
Las tiradas de Habilidad de Proyectiles hechas para alcanzar a un objetivo a menos de tres metros, obtienen un +30. Ten en cuenta que esta bonificación no se aplica al disparar a objetivos que están trabados en cuerpo a cuerpo con el personaje.

DISPARANDO SOBRE UNA MELÉ

Las tiradas de Habilidad de Proyectiles hechas para impactar a un objetivo que está trabado en combate cuerpo a cuerpo con un oponente, sufren una penalización de -20.

OBJETIVOS DESPREVENIDOS

Las tiradas de Habilidad de Armas o Habilidad de Proyectiles hechas para atacar a objetivos desprevenidos (es decir, sorprendidos), obtienen un +30 para impactar.



REGLAS PARA JUGADORES EXPERIMENTADOS

Los jugadores familiarizados con **DARK HERESY**, o con los demás juegos de rol de Warhammer 40,000, pueden utilizar el siguiente conjunto de reglas para profundizar aún más en el sistema de juego de **ONLY WAR**.

TROPAS DE JUNGLA DE CATACHAN

Catachan es uno de los mundos más letales conocidos por el hombre y sus habitantes están entre los humanos más resistentes y peligrosos en el Imperio. Casi cada criatura y planta en Catachan es letal de algún modo para la vida humana, desde el monstruoso diablo de Catachan a la hoja cerebro destructora de mentes y la venus carnívora atrapahombres. La verdadera diversidad de la vida en Catachan no ha sido nunca catalogada, aunque muchas expediciones del Adeptus Mechanicus lo han intentado y han fracasado. Debido a estas criaturas y a innumerables otras, la vida en Catachan es inimaginablemente dura y para la mayoría de sus habitantes resulta poco probable sobrevivir a la infancia. Los que llegan a la edad adulta son duros, inflexibles e ingeniosos, maestros de la supervivencia en uno de los mundos más inhóspitos del Imperio. Con poco que ofrecer al Imperio excepto sus vidas, muchos habitantes de Catachan son reclutados en la Guardia Imperial, sus habilidades son tales que cada uno de ellos vale lo que una docena de guardias cuando se combate en jungla densa.

La propia Catachan no tiene necesidad de una fuerza de defensa, ya que la flora y fauna del mundo son lo suficientemente mortíferos para desbaratar a los invasores, y de este modo la mayoría de los guardias de Catachan son reclutados de entre su población de cazadores, expertos rastreadores y combatientes, acostumbrados a limpiar la jungla invasora o a matar a las bestias que amenazan a sus pequeños y poco duraderos asentamientos. Su necesaria habilidad con una variedad de armas y los peligros que enfrentan para mantener sus hogares a salvo de los depredadores, determinan que estén bien preparados para los peligros de un campo de batalla. De hecho, un estado de peligro casi constante ha ocasionado que la mentalidad de Catachan sea una de imprudencia aparente y bravuconería, paradójicamente mezclada con una vigilancia constante y una precaución casi paranoica. Esta aparente contradicción puede explicarse de una manera simple por la familiaridad con la que los nativos de Catachan están acostumbrados al peligro, de modo que sus respuestas, aunque parezcan temerarias, están afinadas por la práctica y una cuidadosa y continua conciencia de su entorno. Esto se agrava por un desprecio a la amenaza de la muerte, nacida de esa familiaridad. Para un habitante de Catachan la amenaza de la muerte es algo constante y no entiende el concepto de seguridad o de paz.

Los regimientos de Catachan son por lo general infantería ligera, sacando provecho de su talento legendario como exploradores y emboscadores. Sin embargo, su osadía y agresividad han sido empleados de otros modos, con regimientos blindados que procedían de Catachan en el pasado. Las tropas de jungla de Catachan tienen un orgullo especial por sus oficiales, que luchan

codo con codo a su lado y comparten su sufrimiento en el campo de batalla. Por ello, la disciplina en los regimientos de Catachan se mantiene mediante la confianza y el respeto ganado a lo largo de muchos años de campañas, en lugar de mediante las estructuras formales de rango en las que se basan muchos otros regimientos. No obstante, esto ha resultado en una reputación de obstinación entre otros regimientos y personal externo, particularmente en figuras de autoridad como los comisarios, que tienen dificultad en ganarse la confianza y deferencia de los guardias de Catachan.

Asimismo, los guerreros de Catachan no tienen mucha estima por las medallas, prefiriendo su propio sistema de honores de batalla: marcando su piel con tatuajes. Los emblemas del cráneo son habituales entre los que han servido por más de cinco años, mientras que los símbolos de la daga son utilizados por aquellos que sobreviven una década o más de guerra. Si bien dichas marcas son únicas a regimientos, campañas y soldados individuales, algunos elementos uniformes permanecen comunes a casi todos los hombres de Catachan, tales como los pañuelos rojos que evocan los juramentos de sangre que hace cada soldado al unirse al regimiento, y una amplia variedad de cuchillos de aleación de acero de Catachan que son tanto marcas de estatus como armas y herramientas. Es tal el pragmatismo de los guardias de Catachan, que ensucian sus cuchillos, insignias del regimiento y cualquier otro metal en su uniforme con hollín y tierra para no revelar su presencia al enemigo con reflejos errantes.

REGLAS DE LAS TROPAS DE JUNGLA DE CATACHAN

Los personajes pertenecientes al 233º de Catachan obtienen las siguientes capacidades:

Habilidades iniciales: Navegación-Superficie, Supervivencia.

Talentos iniciales: Reflejos rápidos o Sueño ligero o Resistencia (Veneno), Resistencia (Miedo), Veloz.

Superviviente (Jungla)†: Los habitantes de Catachan han crecido combatiendo en la mortífera jungla de su mundo de origen y se sienten como en casa en cualquier planeta con un entorno similar. Al operar en un terreno de jungla, puede repetirse cualquier tirada fallida de Navegación (Superficie) y Supervivencia.

Desconfianza en los extraños†: Los habitantes de Catachan tienden a ser lentos en poner su fe en cualquier otro que en sí mismos y sus camaradas, y se aburren de las expectativas y limitaciones de una sociedad más civilizada. Sufren una penalización de -10 a todas las tiradas de habilidad de interacción hechas en entornos formales y del mismo modo también imponen una penalización de -10 a todas las tiradas de interacción hechas sobre ellos por cualquiera que no sea de Catachan. Estas penalizaciones pueden ser omitidas a discreción del DJ, en caso de tratar con aquellos que se han ganado su confianza.

Equipo estándar del regimiento: 1 carabina láser y 4 baterías, 1 espada de la mejor calidad, 1 cuchillo, chaqueta y casco antifrags, 3 granadas de fragmentación, 2 granadas de humo, uniforme, equipo para el mal tiempo, mochila, equipo de herramientas básicas, equipo de limpieza y cantimplora de agua, manta y saco de dormir, lámpara incandescente recargable, placas de identificación, manual del perfecto soldado imperial, raciones (2 semanas), rezón, enmudecedor.

†Capacidades especiales.

HABILIDADES Y TALENTOS INICIALES

Anota las habilidades y talentos listados en la hoja del personaje (páginas 22-23). Estas habilidades y talentos se suman a las proporcionadas en cada una de las hojas individuales de personaje. Consulta el libro básico de **DARK HERESY**, páginas 98 y 110, para la descripción de estas habilidades y talentos. Las habilidades de Atlético y Parada, propias de **ONLY WAR**, se describen a continuación.

ATLÉTICO (FUERZA)

Atlético es la capacidad de correr largas distancias, escalar superficies escarpadas y nadar intensamente sin agotarse o desfallecer. Abarca toda clase de tareas de fuerza y músculos que puede realizar un personaje; un atleta experto puede correr durante millas, levantar pesadas cargas, o cruzar ríos de corriente rápida con relativa facilidad. Atlético también permite a un personaje llegar hasta mayores niveles de resistencia y no dejarse afectar por los efectos de la fatiga al correr, nadar o escalar.

El DJ puede solicitar a un jugador el utilizar la habilidad de Atlético cuando:

- Debe nadar a través de una masa de agua o permanecer a flote.
- Desea ir más allá de sus límites y aguantar aún estando exhausto.
- Quiere escalar un precipicio o atravesar un terreno extremadamente escabroso.

El trasfondo del personaje puede disponerle hacia ciertos tipos de ejercicio. No todos los escaladores expertos son excelentes nadadores, aunque ambos pueden tener una fuerza física similar. El DJ puede tener esto en cuenta para determinar la dificultad de una tirada. Por ejemplo, un personaje de un mundo desértico o un visioingeniero con implantes podría requerir una tirada de Atlético más complicada para nadar a través de un río, que un personaje que creció en un mundo colmena acuático.

PARADA (HABILIDAD DE ARMAS)

Parada es la capacidad de desviar golpes en combate cuerpo a cuerpo, rechazándolos empleando las manos o armas. Un personaje objetivo de ataques cuerpo a cuerpo puede rechazarlos utilizando esta habilidad. Parada es una reacción (y como tal normalmente sólo puede ser intentada una vez por turno) y únicamente puede emplearse contra ataques de cuerpo a cuerpo de enemigos trabados en una melé con el personaje. Un éxito indica que el ataque ha sido parado y no golpea al personaje. En el caso de ataques que causan múltiples impactos (como los de un enemigo con el talento Ataque relámpago) cada nivel de éxito que logra el personaje en su tirada de Parada descuenta un impacto del ataque. Cualquier ataque de más no descontado por la parada se aplica entonces al personaje del modo habitual.

El DJ puede solicitar a un jugador el utilizar la habilidad de Parada cuando:

- Es atacado en cuerpo a cuerpo.

CAPACIDADES ESPECIALES

Estas habilidades son propias de los personajes originarios de Catachan (en el caso de esta aventura Burk Canten y Jene Rodríguez). Sin embargo, las reglas de **ONLY WAR** determinan que el Departamento Munitorum asigna a los especialistas (es decir, ahumanos, comisarios, tecnosacerdotes, etc.) a los regimientos en los que mejor pueden integrarse, por lo que estas capacidades



también se aplican a los personajes no nacidos en el mundo de origen del regimiento. Como todo, queda a discreción del DJ.

EQUIPO ESTÁNDAR DEL REGIMIENTO

Cada regimiento tiene una lista preestablecida de pertrechos, su equipo estándar del regimiento, con el que todos los personajes de la unidad estarán equipados al comienzo del juego. Las armas, al igual que el equipo, se añaden a las indicadas en cada uno de los personajes de la aventura, sin embargo, el blindaje se sustituye con el equipo estándar. Consulta el libro básico de **DARK HERESY**, página 146 en adelante, para la descripción de los elementos del equipo.

Manual del perfecto soldado imperial: Un elemento básico de equipo que es necesario que todo guardia tenga consigo en todo momento—puesto que nunca debe caer en manos de los enemigos del Imperio. Detalla todo lo que un guardia necesita saber: principios y reglamentos de la Guardia Imperial, armas proporcionadas, aparatos y equipo, política básica en el campo de batalla, organización y estructura de la Guardia Imperial, instrucciones médicas elementales en el campo de batalla y una detallada guía de los enemigos del Imperio.



ESPECIALIDADES

Las especialidades son roles únicos que cada personaje cumple dentro de su escuadra. A pesar de las numerosas especialidades, subespecialidades, y posiciones de consejo y de apoyo, que pueden existir dentro de los innumerables regimientos diferentes de la Guardia Imperial, los arquetipos más comunes pueden dividirse en dos grupos básicos: Guardias y especialistas de apoyo.

Los guardias son los soldados rasos de la Guardia Imperial. Desde los impasibles cadianos a los llamativos mordianos o a las filas enmascaradas de los corps de la muerte de Krieg, estos hombres y mujeres son lo que el ciudadano medio suele considerar como la "Guardia Imperial", cuando piensa en ellos. Constituyen la mayor parte de la enorme Guardia Imperial. Los guardias cavan trincheras, conducen tanques, manejan radios, manipulan munición, ganan batallas y mueren por millares por la gloria de Él en Terra. En **ONLY WAR** las especialidades de guardia se dividen en cinco arquetipos generales, que cubren el conjunto de habilidades típicas que un guardia "soldado" podría tener, pero dentro de esta aventura sólo aparecen las siguientes:

- **Artillero (Jene Rodríguez):** Grandes, fuertes y resistentes, estos guardias empuñan cualquier arma pesada que se proporciona a la escuadra.
- **Especialista en armas (Burk Canten):** El guardia "común", estos hombres y mujeres perfeccionan el uso del rifle láser u otras armas, llevando la muerte a los enemigos del Imperio.

Los especialistas de apoyo son miembros de élite de la Guardia Imperial que poseen un entrenamiento avanzado o talentos naturales únicos. Sin importar su rango o posición dentro de la Guardia Imperial, la primera prioridad de estos especialistas es la misma que la de los guardias comunes con los que sirven: servir al Dios-Emperador, llevar su luz a los rincones oscuros de la galaxia y castigar a sus enemigos sin piedad. En **ONLY WAR** hay siete clases diferentes de especialistas de apoyo que pueden ser parte de una escuadra de la Guardia Imperial, pero dentro de esta aventura sólo aparecen las siguientes:

- **Tecnosacerdote visioingeniero (Thelius Galt):** Los emisarios del Adeptus Mechanicus, los visioingenieros entran en batalla vestidos con gruesa armadura, atendiendo a los espíritus máquina de los muchos vehículos de guerra de la Guardia Imperial.
- **Ogro (Urok):** Estos inmensos ahumanos tienden a ser un poco torpes, pero actúan como una de las más efectivas tropas de choque de la Guardia Imperial.
- **Mediano (Cottar Gamwich):** Bajos y rotundos, estos pequeños ahumanos son utilizados como infiltradores y francotiradores. ¡También pueden cocinar una excelente comida!
- **Comisario (Zara Harper):** Grandes líderes formados en la legendaria Schola Progenium, estos hombres y mujeres refuerzan la moral de las tropas con un puño de hierro.

Cada una de estas especialidades otorga al personaje una serie de habilidades y talentos adicionales, que se especifican a continuación.

JENE RODRÍGUEZ

Habilidades: Intimidar, Saber popular (Guardia Imperial), Saber popular (Guerra).

Talentos: Entrenamiento con arma (Láser o proyectil sólido, pesada, primitiva), Mandíbula de hierro.

BURK CANTEN

Habilidades: Saber popular (Guardia Imperial), Saber popular (Guerra). Añade un +10 a la habilidad de Navegación (Superficie).

Talentos: Entrenamiento con arma (escoge 3 excepto exótica y pesada), Andanada de rifle láser† o Recarga rápida.

†Mediante años de ejercicios prácticos y de experiencia en el campo de batalla, el personaje se ha convertido en un maestro con el rifle láser. El personaje puede utilizar rifles láser de todo tipo para liberar devastadoras descargas de disciplinado fuego que pueden cortar a sus enemigos como el barrido de una guadaña. Al disparar cualquier clase de rifle láser en modo automático o semiautomático, el personaje puede anotarse un nivel de éxito adicional (siempre que la tirada tenga éxito) si no realiza ninguna acción de movimiento en su turno.

THELIUS GALT

Habilidades: Saber popular (Adeptus Mechanicus), Saber popular (Tecnología).

Talentos: Entrenamiento con arma (Láser, energía), Eunuco o Toque mecánico, Uso de mecadendrita (Arma, herramientas).

Rasgos: Implantes mechanicus. Añade una mecadendrita con arma o herramientas.



UROK

Talentos: Difícil de matar o Mandíbula de hierro, Entrenamiento con arma (Destripador, pesada).

Rasgos: Estabilización automática, ¡Está oscuro aquí!†, Fuerza antinatural +2 (incluido en el perfil), Resistencia antinatural +2 (incluido en el perfil), Tamaño (Voluminoso), Torpe††, Vigoroso. *†A pesar de su carácter temible y sin miedo, los ogros son extremadamente claustrofóbicos. No entrarán en cuevas, sótanos, ruinas, vehículos de combate de infantería como el Quimera, o incluso en edificio más pequeños que la media, por su propia y libre voluntad. Los oficiales y comisarios pueden ordenarles entrar en esos lugares, pero sufren una penalización de -10 a las tiradas de la habilidad de Mando para hacerlo, y los ogros sufren una penalización de -10 a todas las tiradas de habilidad cuando están confinados en esos espacios.*

††Las manos de un ogro no sólo son mucho mayores que las de un humano normal, sino también mucho más fuertes, y la mayoría de los ogros tienen dificultades al realizar tareas delicadas, o incluso normales. Debido a esto, los ogros no pueden utilizar la mayoría de las armas hechas para los humanos, ya que tienden a romperlas cuando lo intentan. Cualquier arma que no tenga el rasgo A prueba de ogros no puede ser utilizada por un personaje con el rasgo torpe.

COTTAR GAMWICH

Habilidad: Oficio (Cocinar).

Talentos: Entrenamiento con arma (Láser, proyectil sólido), Sentidos desarrollados (Gusto, olfato, vista) o Sueño ligero, Tiro certero.

ZARA HARPER

Habilidades iniciales: Saber académico (Tactica Imperialis), Saber popular (Guardia Imperial).

Talentos: Entrenamiento con arma (Bólter, láser o proyectil sólido, primitiva, sierra), Eunuco o Fe inquebrantable.

CAMARADAS

Los Guardias Imperiales no marchan solos a la batalla para hacer frente a los innumerables enemigos del Imperio. Marchan en una fuerza, hombre con hombre con sus camaradas de armas. Luchan y mueren junto a estos hombres y mujeres, confiándoles sus vidas.

En **ONLY WAR**, los Personajes No Jugadores Guardias Imperiales en la escuadra de los jugadores son denominados como camaradas. Cada Personaje Jugador—excepto un par de especialistas—está acompañado por un camarada que puede luchar junto a él en combate, ayudándoles en las tareas vitales y protegiéndole del fuego enemigo. Cada camarada tiene su propio nombre y personalidad, pero es estrictamente un personaje de apoyo. Su papel es ayudar a los Personajes Jugadores a dar cuerpo a la escuadra y demasiado a menudo, a morir y ser reemplazados por un nuevo recluta.

Las siguientes reglas son una versión muy simplificada del uso de camaradas en **ONLY WAR**. A criterio del DJ, uno o varios de los siguientes camaradas pueden ser asignados a la escuadra de los Personajes Jugadores, estos PNJs cuentan con capacidades especiales con las que pueden ayudar a los personajes con los que están vinculados, además de este uso se considera que los camaradas están controlados por los Personajes Jugadores (como siempre el DJ tiene la última palabra al respecto). Emplea el perfil de Guardia Imperial proporcionado en la aventura para determinar los valores de estos camaradas y el del servidor en la página 344 del libro básico de **DARK HERESY**.

Mord Keeghan, camarada de Jene Rodríguez

Capacidad especial: Cargador.

Siempre y cuando Mord se encuentre a menos de 5 metros, Jene puede utilizar las acciones de su camarada para recargar su arma pesada. Esto puede hacerse en combinación con sus acciones. Por ejemplo, para recargar un arma que requiere una acción completa, Jene puede gastar media acción y su camarada la otra media, recargando el arma y dejando a ambos con media acción a emplear.

Isabella Mordekai, camarada de Cottar Gamwich

Capacidad especial: Observador.

La camarada del mediano porta magnoculares y otras herramientas para ayudarle a lograr un disparo perfecto. Si Cottar está utilizando un arma con la propiedad precisa e Isabella está a menos de 5 metros, el mediano puede emplear a su camarada para hacer una acción de apuntar y obtener él sus beneficios.

Servidor RU-15, camarada de Thelius Galt

Capacidad especial: Reparaciones de campaña.

Uso de la capacidad: Acción completa.

El visioingeniero puede conectarse a distancia con su servidor a distancia (dentro del alcance de las comunicaciones) transmitiendo complejos datos e instrucciones, y el servidor lleva a cabo sus órdenes con precisión. El visioingeniero puede realizar tiradas de Competencia tecnológica a través de su servidor con una penalización de 10.

NOMBRE DEL JUGADOR: _____

ESPECIALIDAD: _____

DESCRIPCIÓN:

CARACTERÍSTICAS

Empatía
(Em)

HABILIDADES

	Conocida	+10	+20	+30
Acrobacia (Ag)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Atlético (F)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Carisma (Em)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Comercio (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Competencia tecnológica (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Engañar (Em)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Escrutinio (Per)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esquivar (Ag)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Indagar (Em)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Interrogar (V)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Intimidar (F)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lingüística (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lógica (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mando (Em)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Medicae (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Navegación (Disformidad) (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Navegación (Estelar) (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Navegación (Superficie) (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oficio (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Parada (HA)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

FATIGA []

DAÑO CRÍTICO

PUNTOS []

TRANSTORNOS MENTALES

TALENTOS Y RASGOS

	Conocida	+10	+20	+30
Perspicacia (Per)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pilotar (Aeronautica) (Ag)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pilotar (Nave del vacío) (Ag)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pilotar (Superficie) (Ag)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Psinisciencia (Per)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saber académico (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saber popular (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saber prohibido (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Seguridad (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sigilo (Ag)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Supervivencia (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Trucos de manos (Ag)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PUNTOS []

DEPRAVACIONES

MUTACIONES

CARGA []

CARRERA []

ACTUAL []

NOMBRE DEL PERSONAJE: _____ NOMBRE DEL JUGADOR: _____

REGIMIENTO: _____ ESPECIALIDAD: _____

DATOS DE INTERÉS: _____

CARACTERÍSTICAS

Hab. de Armas (HA)	Hab. de Proyectiles (HP)	Fuerza (F)	Resistencia (R)	Agilidad (Ag)	Inteligencia (Int)	Percepción (Per)	Voluntad (V)	Empatía (Em)

ARMA

NOMBRE			
CLASE	DAÑO	TIPO	PEN
ALCANCE	CDD	CAR	REC
REGLAS ESPECIALES			

ARMA

NOMBRE			
CLASE	DAÑO	TIPO	PEN
ALCANCE	CDD	CAR	REC
REGLAS ESPECIALES			

ARMA

NOMBRE			
CLASE	DAÑO	TIPO	PEN
ALCANCE	CDD	CAR	REC
REGLAS ESPECIALES			

ARMA

NOMBRE			
CLASE	DAÑO	TIPO	PEN
ALCANCE	CDD	CAR	REC
REGLAS ESPECIALES			

PODERES PSÍQUICOS:

FACTOR PSÍQUICO [] _____

BLINDAJE:



EQUIPO

EXPERIENCIA:

PE POR GASTAR []
TOTAL PE GASTADOS []

COMPAÑERO DE ESCUADRA

NOMBRE: _____

ESTATUS: _____

CAPACIDADES ESPECIALES

