



LA UNDÉCIMA HORA

“Puedo asegurarle que casi todas las unidades del 17º escintilano se han retirado de las zonas objetivo y que estaremos preparados para comenzar en breve los ataques orbitales sobre la vanguardia orka. También me doy cuenta de que elementos significativos del 233º de Catachan no han llegado a la zona de seguridad. Esto fue siempre un riesgo anticipado y creo que hablo por muchos de los presentes cuando digo: realmente ¿quién les va a echar de menos?”

—Comandante-General Pailus, 4º grupo de ejército escintilano

LA UNDÉCIMA HORA es una aventura de introducción, que pretende proporcionar a los jugadores una oportunidad de experimentar el juego de rol de **ONLY WAR**. En esta aventura, los jugadores toman el papel de Guardias Imperiales en una de las guerras del Dios-Emperador por el dominio de la galaxia, haciendo retroceder a las oleadas de herejes, mutantes y escoria alienígena, que amenazan la misma existencia de la humanidad. Deben enfrentar lo peor que los enemigos del Imperio pueden arrojar sobre ellos y seguir luchando, sabiendo que son la delgada línea que separa el dominio del hombre del caos, la carnicería y la muerte. Es un trabajo desagradecido y sangriento, del que no hay retiro, tregua, ni descanso; sólo en la muerte finaliza el deber de un Guardia Imperial. Esta aventura puede servir como punto de partida para juegos de **ONLY WAR** y futuras aventuras para los Personajes Jugadores en el interminable conflicto y guerra del 41 milenio.

COMENZANDO

Para jugar esta aventura necesitarás un jugador que tome el papel del Director de Juego (DJ), 2-4 jugadores que tomen el papel de los guardias e idealmente, al menos dos dados de diez caras (1d10) para cada persona jugando. Toda la información necesaria puede encontrarse en las páginas de este libreto, incluyendo una versión de inicio rápido, trasfondo sobre el escenario de la aventura, una información detallada sobre la aventura y personajes pre-generados. Puede encontrarse algo de trasfondo sobre el universo de Warhammer 40,000, en el que se desarrolla **ONLY WAR**, al principio del libreto, sin embargo, la aventura ha sido diseñada para ser autosuficiente y no se requiere un conocimiento previo del escenario.

Antes de dirigir esta aventura, el Director de Juego debe asegurarse de leerla en profundidad.

RESUMEN DE LA AVENTURA

La aventura sigue los esfuerzos de los PJs para escapar de un inminente bombardeo orbital desde una posición muy por detrás de las líneas enemigas hasta la seguridad de una base imperial, todo en menos de 11 horas. Por el camino tendrán que hacer frente a numerosos encuentros y tomar opciones que acelerarán su progreso o les ralentizará, influenciando en el resultado final de la aventura en función de lo cerca que estén de la línea mortal. Si se mueven con un propósito y utilizan sus habilidades, podrán lograrlo, cruzando el Gamo y entrando en la base justo antes de que las naves orbitales abran fuego, convirtiendo kilómetros de jungla en fuego y ceniza.

AEYRAS

“He visto algunas miserables bolas de estiércol en mi vida, pero este lugar es realmente un grano en el culo del universo del condenado Emperador. Quiero decir, un día de once horas y una noche de tres: difícilmente queda tiempo para hacer nada.”

—Sergento Dryak, 14º Reconocimiento, 233º de Catachan

La aventura tiene lugar en la luna de Aeyras, que orbita al gigante de gas Horon en el sistema Karacallia, y que se ha convertido en un punto central para los esfuerzos imperiales contra los orkos en la zona de guerra del frente del Giro. Los PJs han sido desplegados en la luna jungla como parte de la Operación Golpe de Martillo, un esfuerzo para destruir una base vital para el kaudillo Grimtoof y su destructivo ¡Waaagh!, que actualmente ruge furiosamente a través del sector. Es un plan que ha ido horriblemente mal para las fuerzas Imperiales, y su repentino ataque ha caído en una trampa tendida por uno de los lugartenientes de Grimtoof, Thorgoz Foerender del clan de los escupehuesos.

Aeyras es una inhóspita luna jungla, su pequeña esfera verde está envuelta en una enmarañada red de plantas carnívoras y depredadores embrutecidos. Sólo un puñado de áreas fue despejada por los primeros colonos y tienen que ser constantemente defendidas contra el asalto de la creciente flora. Cuando se estableció el dominio de Severus, los escasos habitantes humanos de Aeyras permanecieron indiferentes, luchando por seguir sus miserables vidas en sus pequeñas y amuralladas ciudades, con un constante y vigilante ojo en los cercanos e imponentes árboles de la jungla. Sólo cuando llegó el Imperio y comenzó a perseguir a los leales al traidor Severus, se volvió Aeyras importante, un lugar de refugio para aquellos que huyen de la justicia imperial, incluso si eso significaba entrar en el peligroso infierno verde. Entonces llegaron los orkos y los pocos asentamientos humanos que sobrevivían en Aeyras fueron quemados, con sus habitantes asesinados o huidos en la jungla. Para los orkos la luna era una base ideal; la dura jungla estaba bien acondicionada para su fisiología y era un lugar perfecto para reconstruir sus bastiones. Casi demasiado tarde, el Imperio reconoció lo profundamente que estaban arraigando los orkos en Aeyras y movió finalmente ficha para negarles este refugio.

Durante su despliegue en Aeyras, los Personajes Jugadores cruzan alguno de sus más inhóspitos terrenos y se enfrentan a algunos de sus más viles depredadores, sin contar con los orkos y humanos con los que tendrán que tratar. El viaje, que comienza en el Hervidero, en las profundidades de la jungla bajo dominio orko, y les conduce de vuelta su zona de aterrizaje a través del río Gamo, es conocido como el camino duro; es la senda que las

ORIENTACIÓN PARA EL DJ

Además de la información presentada en el texto principal, hay numerosos recuadros de ‘Orientación para el DJ’ a lo largo de la propia aventura. Estos recuadros proporcionarán al Director de Juego sugerencias, consejos y una guía general sobre cómo tratar con los aspectos de las reglas, las acciones de los jugadores y el desarrollo de la trama. La orientación del DJ también proporciona una visión a fondo sobre el diseño de la aventura, explicando la intención detrás de un encuentro o de un PNJ y cómo fue concebido su papel o lugar dentro de la aventura.



fuerzas Imperiales han quemado para llegar a donde están y la que deben emplear de nuevo en su gran retirada. El DJ puede utilizar la información de trasfondo sobre Aeryas y el camino duro para desarrollar y dirigir los encuentros en **LA UNDECIMA HORA**, cubriendo los detalles y añadiendo color a la acción. Si el DJ desea utilizar Aeryas en una campaña, esta información puede también resultar útil para establecer Aeryas como un planeta de pleno derecho y un punto estratégico en la lucha por Karacallia.

EL HERVIDERO

El rasgo más grande de Aeryas es conocido como el Hervidero, una enorme herida sobre el mundo, enconada con una telaraña de vegetación mortífera. En algún momento en el remoto pasado de la luna, esta sufrió el impacto de un inmenso asteroide, o de otra forma de desecho espacial, formando un cráter de docenas de kilómetros de largo y de profundidad. Con el tiempo, este cráter se llenó lentamente de flora y fauna hostil, según lo reclamaba la jungla de la luna, creando un gran agujero en su superficie cubierta por una enmarañada masa de árboles y enredaderas profundamente enraizadas en la tierra. Cuando los colonos humanos llegaron por primera vez a Aeryas, evitaron a propósito el Hervidero y su masa de vida salvaje ya que era demasiado peligroso explorarlo o explotarlo, en su lugar favorecieron áreas más fácilmente despejadas y domadas. A lo largo de los años, los humanos incluso desarrollaron supersticiones sobre el Hervidero, llegando a considerarlo como el corazón oscuro de la jungla y otorgándole una clase de sensibilidad, como algún dios de la naturaleza de tiempos pasados.

Cuando los orkos llegaron, vieron el Hervidero como algo más: el lugar perfecto para construir sus fuertes y hacer una base

para golpear al resto de las lunas de Horon. Thorgoz no perdió tiempo en establecer a su clan en sus profundidades, en donde ni siquiera los ataques orbitales podrían alcanzarles, y despejando zonas enteras para talleres y arsenales. En el espacio de unos pocos años, el Hervidero se ha convertido en un bastión orko y el eje central de sus operaciones alrededor de Horon. Los intentos para destruir el Hervidero desde la órbita han fallado invariablemente, el profundo cráter y la densa jungla escudan el nido orko. Hasta la fecha, ningún humano ha entrado en el Hervidero y regresado con vida, conduciendo a una interminable especulación entre los comandantes imperiales sobre los que contiene la base orka y qué están haciendo ahí abajo los brutales xenos.

FUERTES DE RESTOS

Alrededor de los límites del Hervidero, los orkos han construido docenas de fortalezas, fabricadas con cualquier cosa que ha caído en sus manos. Estos fuertes son tanto puestos de escucha como entradas al Hervidero, con transportadores y puentes de poleas que descienden por detrás y por debajo hacia las profundidades del cráter. El Imperio los ha designado como “fuertes de restos”, para distinguirlos de otros fuertes orkos cercanos a sus zonas de desembarco y debido a que parecen contruidos en gran medida con los huesos de las bestias indígenas de Aeryas. Aunque rudimentarios en apariencia y diseño, son pese a todo muy defendibles, algo que descubrieron las primeras unidades de la Guardia Imperial en llegar a sus muros. Incluso una vez dentro de estos fuertes, parecen estar situados sin ton ni son y muchos descienden hasta el suelo y a túneles que los conectan con otros fuertes a lo largo del perímetro del Hervidero.

LA SUBIDA SERPENTEANTE

El Hervidero descansa en un punto alto natural de la superficie de Aeyras, en la cima de una serie de crestas quebradas y colinas dentadas. Incluso encontrar una senda al borde del Hervidero resulta difícil, sin la presencia de los orkos o de los distintos depredadores hostiles de la jungla. Sólo una o dos vías decentes de ascenso conducen dentro y fuera del Hervidero, siendo la más directa la subida serpenteante, una serie de crestas entrelazadas y empinados precipicios junto con un estrecho camino que serpentea fuera de la jungla. En muchos lugares, la subida serpenteante obliga a los que lo están usando a escalar escarpadas paredes de roca o a apretarse bajo estrechas fisuras para continuar, y prácticamente cada vuelta es un lugar perfecto para una emboscada. En muchas zonas, los orkos han colocado trampas para aquellos que lo transiten, como muros de picas para empalar o empujar a las víctimas a su muerte, trampas para animales para aplastar a los que pasan por debajo o interrumpir su avance, o incluso simples explosivos para reventar secciones enteras del camino, atrapando a los viajeros o arrojándoles a la muerte.

LAS CATARATAS PODRIDAS

Las colinas altas en donde descansa el Hervidero están rodeadas por todas partes por un enorme pantano; los ríos y arroyos que descienden en una serpenteante corriente en las turbias y marrones profundidades. En donde el risco se encuentra al pantano, hay una gran catarata de agua verdosa y llena de vegetación, conocida para los guardias en Aeyras como las cataratas podridas. Originado en las profundidades del Hervidero, el río que alimenta las cataratas está lleno de los desechos podridos de millones de toneladas de jungla, desde vida animal descompuesta, insectos retorcidos, un apenas reconocible humus marrón e incluso árboles caídos desde las paredes del cráter al río que fluye abajo. En tiempos recientes, los orkos han comenzado también a utilizar el río para deshacerse de los desechos en el Hervidero y puede encontrarse toda clase de basura cayendo desde las cataratas podridas en el pantano, como maquinaria rota y retorcida, mareas tóxicas de químicos desconocidos o, bastante a menudo, el cadáver de algún desafortunado grot.

EL ALTIPLANO INFERNAL

En donde las crestas y colinas que rodean el Hervidero se encuentran con la jungla baja de Aeyras, un enorme pantano conocido para los lugareños como el altiplano infernal se extiende en todas direcciones. Una formidable barrera natural, el altiplano sólo puede ser realmente cruzado en bote, o por transporte aéreo. El viaje a pie es prácticamente imposible dada las profundidades de oscuras aguas marrones y los interminables kilómetros entre tierra firme. Cuando los humanos se establecieron por primera vez en Aeyras, encontraron en el altiplano un buen lugar para la caza y también para verter sus desperdicios. La primera práctica se convirtió en un pasatiempo de primera necesidad de los colonos y la fuente de gran parte de la comida indígena (dadas las limitadas áreas para plantar cosechas en Aeyras). Sin embargo, las mismas criaturas que los colonos cazaban para comer a veces les cazaban a ellos, y en los siglos del asentamiento humano cientos de depredadores han sido identificados y catalogados en el altiplano, haciendo de este lugar uno de los más peligrosos para viajar en pequeños grupos en Aeyras.

Cuando la Guardia Imperial aterrizó por primera vez en Aeyras como parte de la Operación Golpe de Martillo, su plan era atravesar gran parte del pantano

por aire, establecer una base avanzada en el límite del Hervidero y luego suministrar el frente mediante botes. La realidad es que, incluso con los extensos recursos del 17^a escintilano, gran parte del equipo de la Guardia Imperial tuvo que ser transportado a través del altiplano y ahora una larga cadena de suministros se extiende por el pantano con campamentos y puestos en distintos puntos para guiar a los botes por la niebla.

LAS PROFUNDIDADES

Mientras que en la mayor parte del altiplano infernal el agua varía en profundidad desde la rodilla hasta el cuello, hay lugares en donde el agua llena de mugre es más profunda... mucho, mucho más profunda. Estos son agujeros naturales ocupados por extrañas corrientes y aguas revueltas que pueden derribar a un hombre o un bote sin previo aviso. Los primeros colonos identificaron muchas de estas profundidades y las usaron normalmente para arrojar desechos, aunque nunca se pierden demasiado cerca. Desafortunadamente para las fuerzas Imperiales, la mayoría de los colonos humanos (los que sobrevivieron al asalto de Thorgoz y su clan orko) son aún leales al Dominio y no sienten la obligación de contar esta última parte acerca de las profundidades a los invasores. Por ello, la Guardia Imperial ya ha perdido varios botes y numerosos hombres en las profundidades, y sólo ahora está empezando a darse cuenta del peligro que representan.

LAS CIÉNAGAS CAMBIANTES

El altiplano está constantemente en movimiento, enormes islas de árboles de jungla flotan libremente a través del agua en un viaje interminable. En áreas de agua despejada, estas islas cambiantes representan una mínima amenaza para los viajeros y en el pasado los colonos las utilizaron incluso como medio de transporte (aunque lento). En donde el pantano se cierra y la vegetación es más densa, el peligro de estas ciénagas se hace más intenso puesto que constituyen una amenaza real para los botes, además de hacer la navegación más problemática. Los orkos han hecho de las ciénagas cambiantes una ventaja y a veces las convierten en trampas bomba, llenándolas de explosivos, de modo que cuando una isla navega a la deriva demasiado cerca de un bote, explotará o desatará una andanada de fuego desde armas ocultas. Los orkos han aprendido también a ocultarse en ellas, permitiendo que las ciénagas naveguen silenciosamente hacia sus enemigos antes de disparar gritando desde los árboles. La Guardia Imperial, por otro lado, no ha tenido más que accidentes por las ciénagas y más de un transporte se ha perdido después de depender de ellas para la navegación, dándose cuenta de su error demasiado tarde.

CAMPAMENTO CIÉNAGA NEGRA

En donde el altiplano infernal se encuentra con las áreas abiertas de Aeyras, aquellas despejadas hace mucho tiempo por los primeros colonos, la Guardia Imperial ha establecido "ciénaga negra", el punto principal de suministros para sus fuerzas por delante de la línea del río Gamó. En las semanas desde la invasión, el campamento ha crecido en tamaño cuando más y más regimientos han sido enviados sobre y a través del altiplano, quedando claro para los comandantes locales que el suministro por aire no es logísticamente viable por más tiempo. Casi cada tipo de recurso que requiere el regimiento puede encontrarse en el campamento, las cajas se apilan a lo alto al borde del pantano o cargadas en naves, mientras nuevas compañías son equipadas para el frente antes de subir a bordo de los botes o, si son afortunados, montando en sus Valkyirias para el largo viaje hasta el frente. El

campamento puede ser además un lugar sin ley—libre de la estricta disciplina de las zonas de desembarco, donde prospera el mercado negro y los leales al Dominio se mueven entre las filas de la Guardia Imperial, comprando armas y suministros de sus “antiguos” enemigos.

RIO GAMO

En donde el altiplano infernal se encuentra con los asentamientos humanos y se extiende a lo largo de las llanuras abiertas hacia la zona de desembarco de la Guardia Imperial, corta el río Gamo, un enorme afluente que sale del pantano hacia el distante y turbio mar. El río era el punto más cercano de asentamiento humano al altiplano infernal y el Hervidero, siendo una base avanzada idónea para la Guardia Imperial. Alrededor de Puente Alto, el antiguo asentamiento del Dominio que se extiende a ambas orillas del Gamo, las fuerzas Imperiales han cavado y creado la base diente largo, su primera línea de defensa para la zona de aterrizaje, a unos 20 kilómetros más abajo en la llanura. Las ruinas de la ciudad, atacada primero por los orkos y luego rematada por la vanguardia del asalto imperial, son poco más que una cáscara de edificios quemados y campos cubiertos de cenizas. Donde una vez los colonos reunieron los alimentos del altiplano y minaron las colinas locales, ahora se entrecruzan zanjas en el suelo y los sacos de arena rodean trincheras y bunkers. Al otro lado del río, donde una vez se alzaba el santuario del Dios-Emperador antes de ser profanado y saqueado por los orkos, se encuentra el mando avanzado y la estación de control, un centro de actividad de comunicaciones y un enlace para la flota y otras fuerzas Imperiales alrededor de Horon.



EL RÍO

El río Gamo forma una formidable barrera natural para cualquier fuerza que intente hacer un asalto desde el pantano, su aparentemente lento movimiento oculta aguas profundas y corrientes mortales. Con cerca de 100 metros de ancho en su punto más estrecho, el río sólo puede cruzado con seguridad en bote o por un puente, y sólo los más valientes o temerarios intentarían hacerlo nadando. Incluso cruzar en bote alberga cierto peligro, ya que los residuos del pantano son una vista común fluyendo por él, y la Guardia Imperial han ido tan lejos como para tirar desechos (tomados de las ruinas de Puente Alto) en sus profundidades. Estos obstáculos ocultos pueden desgarrar el casco de un bote o empalar a un desafortunado nadador, visibles en el agua turbia sólo cuando ya es demasiado tarde. La esperanza de los comandantes locales es que si los orkos tratan de cruzar el Gamo, serán ralentizados por el río, aunque nadie cree en serio que pueda detenerles por tiempo indefinido

BASE DIENTE LARGO

Uno de los asentamientos más antiguos de Aeyras, Puente Alto fue creado para cosechar comida y recursos del altiplano de la ciénaga infernal y enviarlas por el Gamo hasta los asentamientos más cercanos al mar, en donde serían vendidos o llevados fuera del planeta. En tiempos recientes, Puente Alto se convirtió en un punto focal para los leales al Dominio que huían de las fuerzas de la Guardia Imperial presionando hacia la Periferia y en una entrada a la relativa seguridad del altiplano infernal. Todo esto cambió cuando llegaron los orkos y Puente Alto, con su proximidad al Hervidero, fue uno de los primeros objetivos de los pieles verdes. Para cuando las fuerzas de asalto Imperiales llegaron como parte de la Operación Golpe de Martillo, el asentamiento ya estaba en ruinas, con sus escasos habitantes supervivientes escondiéndose en las ruinas de sus sótanos. Desde entonces se ha transformado en la base diente largo, una fuerte posición defensiva con sus armas firmemente emplazadas hacia el pantano.

EL PUENTE DEL MECHANICUS

Entre las pocas estructuras supervivientes en Puente Alto, y la única forma permanente de cruzar el Gamo, está el enorme Puente del Mechanicus, resultado de la presencia del Adeptus Mechanicus en Puente Alto y que se remonta al periodo en el que los Magos Biologis estuvieron estudiando los pantanos del altiplano infernal. Marcado por la guerra y dañado por los violentos orkos, el puente está maltratado y quemado, pero aún en pie. La Guardia Imperial ha asegurado el puente para su propio avance y creado puntos fuertes en cada extremo, así como una posición fortificada en el puente, en donde sus antiguos controles permiten que suba y baje. A no ser que se den órdenes específicas, el puente está casi siempre elevado. Sólo un oficial de alto rango puede ordenar que se baje el puente, especialmente en momentos de emergencia o cuando las fuerzas enemigas están presentes.



PARTE I: CARRERA MORTAL

“Dientes del Emperador, dame orkos cualquier día sobre estos cobardes de la Armada y sus bombardeos orbitales... Puedo combatir a los orkos.”

—Capitán Vanus, 14ª compañía de reconocimiento de Catachan

La aventura comienza con los Personajes Jugadores y su escuadra atrincherados en el perímetro del Hervidero, después de semanas de duros combates en el altiplano y en las fortalezas exteriores orkas. El DJ debe leer o parafrasear lo siguiente para preparar el escenario para los PJs:

Han pasado varias semanas desde que vuestra compañía aterrizó en Aeyras como parte de la Operación Golpe de Martillo. Como miembros del 14º de reconocimiento de Catachan, habéis estado en primera línea de combate todo el tiempo, avanzando más y más en territorio orko. Tras varias duras batallas en apoyo del 17ª escintilano, vuestra compañía ha llegado finalmente al Hervidero, un enorme cráter de jungla, en donde los orkos han hecho su principal punto fuerte. Después de una noche particularmente sangrienta, vuestra escuadra ha quedado separada del resto de la compañía. Ahora estáis escondidos en las ruinas de un fuerte orko, con sólo vuestro sargento de compañía Dryak y un puñado de heridos. La tarea de reuniros con vuestra compañía os saluda con el amanecer.

El DJ debe utilizar esta escena de apertura para permitir a los jugadores presentarse y describir sus personajes entre sí, y también preguntar a Dryak cualquier pregunta que pudieran tener sobre Aeyras o la Operación Golpe de Martillo. Aunque la situación pronto cambiará a peor, los jugadores deben comenzar la aventura estableciendo un plan para escapar de las ruinas del fuerte orko y reunirse a su compañía, ya que ellos creen que está aún en algún lugar por debajo, a lo largo de la línea de la cresta. El DJ debe

ORIENTACIÓN PARA EL DJ: SARGENTO DRYAK

El sargento Dryak es un endurecido veterano del 233º de Catachan y con una larga trayectoria al servicio de la 14ª compañía de reconocimiento. Marcado de cicatrices y malhumorado, ha servido en la unidad de los PJs desde que llegaron al regimiento y les conoce muy bien. Un oficial puro y duro, Dryak está dispuesto a tomar las elecciones difíciles que conlleva la guerra y dejará gente atrás si no hay otra opción, o aceptará que el mismo destino está ralentizado al grupo. La inclusión de Dryak desde el principio de la aventura es para proporcionar al DJ una herramienta con la que ayudar a los PJs a tomar decisiones u ofrecer información sobre Aeyras, los orkos, o la Guardia Imperial, que los jugadores podría no conocer por sí solos. El DJ puede utilizarle también para mantener la historia en movimiento si los PJs no saben cómo continuar en algún punto o se salen del guión, aunque no debe ser empleado para dar realmente órdenes a los PJs (incluso aunque pueda estar más arriba en la cadena de mando) y los jugadores deben aún guiar la acción. Si el DJ quiere, puede eliminar a Dryak de la historia haciendo que le maten en la incursión nocturna o poco después de partir hacia el Gamo.

además hacerles entender que después de semanas de resistencia bastante escasa la zona parece estar infestada de orkos y que tan pronto como dejen su guarida probablemente se topen con una patrulla. Su escuadra era de diez hombres la pasada noche, pero en el último y brutal asalto orko todos excepto los PJs y Dryak murieron o resultaron heridos. Entre los heridos están, Rork (inconscientes de una herida en la cabeza), Tabas (cegado por una stikkbomb), Ganal (que ha perdido una pierna de un certero disparo de choppa), y Qaron (desangrándose lentamente de un tiro en el vientre). Notablemente, Danus, el operador de comunicaciones de la escuadra resultó muerto y la unidad de transmisiones recibió algunos impactos.

Mientras los PJs se familiarizan y hacen balance de la situación, Dryak manosea con las comunicaciones rotas (o si uno de los PJs quiere intentar arreglarlo, puede echarle mano—no es necesaria tirada para esto). Antes de que dejen su campamento, la voz crepita repentinamente a la vida y el DJ debe leer o parafrasear lo siguiente:

De pronto, la comunicación vuelve a funcionar con un murmullo de voces y de comandantes en pánico. Tras unos breves momentos de escucha, recomponéis lo que debe haber sucedido mientras estabais aislados en el fuerte. Parece que los orkos han lanzado un masivo contraataque contra la vanguardia imperial que amenaza rodear a todo aquel entre el Hervidero y el río Gamo. Para evitar que los elementos de vanguardia del 233º y la totalidad del 14º queden aislados, se ha ordenado una retirada general y todas las unidades más allá del Gamo tienen que retroceder. Para prevenir una brecha hasta las zonas de desembarco, la Armada Imperial machacará toda la región alrededor del Hervidero, bombardeándola desde la órbita en un esfuerzo por desgastar el ataque orko. El bombardeo comenzará en 11 horas...

Dryak maldice y suelta palabrotas a estas noticias, y detalla la situación si los PJs no están completamente seguros de los que esto significa: deben descender del Hervidero y cruzar kilómetros de pantanos y luego el río Gamo antes de que comience el bombardeo. Cómo llegar al Gamo es cosa de los PJs, pero de un modo u otro, en 11 horas toda la zona será golpeada desde la órbita, independientemente de si los guardias están ahí o no.

UNA EXTRACCIÓN COMPLICADA

La primera tarea de los PJs es escapar de los fuertes de restos y llegar a la subida. También necesitan tomar una decisión con Dryak sobre los heridos, que ralentizarán la escuadra a paso de tortuga si intentan llevarlos por la subida serpenteante. Probablemente quieran además intentar comunicarse con el resto de su compañía, pero son incapaces de localizarlos en el transmisor. Pronto conocerán su destino, una vez que escapen del fuerte y regresen a su última posición conocida.

RUPTURA

Para encontrar su camino a través de los orkos y fuera del fuerte (un laberinto de chatarra y basura), los PJs deben romper sus líneas. Con la mayoría del contraataque orko teniendo lugar en las junglas más abajo, los orkos alrededor de la posición de los PJs no les superan en número excesivamente, y una rápida y decisiva acción podría crear una brecha. Este primer encuentro es una oportunidad para que los PJs de probar las reglas y ver de lo que sus personajes son capaces. Si el DJ quiere hacer las cosas sencillas (recomendable si se trata de la primera vez de su jugador con el sistema) puede dejar que se enfrentan a una sola patrulla. El DJ debe describir la naturaleza laberíntica de la fortaleza, todavía

ORIENTACIÓN PARA EL DJ: EL TICTAC DEL RELOJ

El núcleo de esta aventura es la carrera a la salvación. Los Personajes Jugadores deben conseguirla antes de que su propia flota bombardee el área entre el Hervidero y el Gamo, incluidos ellos si no alcanzan la base diente largo a tiempo. Esto debe estar siempre en mente de los jugadores y cada encuentro que pasen estará atado al siempre presente tictac del reloj. En función de sus acciones, alcanzarán el río Gamo con tiempo de sobra y sólo una escasa resistencia por parte de los orkos en avance, o con el cielo ardiendo a sus espaldas y las pinzas del ataque de Thorgoz cerrándose ante ellos. El DJ necesitará mantener un control de este tiempo de modo que pueda resolver sus efectos en el encuentro final. En lugar de contar las horas y minutos individuales, el DJ puede utilizar un método abstracto empleando las siguientes directrices:

- Los PJs comienzan su carrera con un contador de tiempo de 11 (esto representa las 11 horas que tienen para llegar a la base diente largo).
- Al final de cada encuentro habrá un número (que puede ser 0 si no se ha perdido un tiempo significativo) en función del resultado del mismo y las acciones de los PJs. Este número se resta del contador de tiempo actual del PJ.
- Cuando los PJs alcancen el río Gamo, el DJ puede utilizar el contador de tiempo actual de los PJs para ajustar el encuentro final en consecuencia, empleando la Tabla 1-3: Fuera de tiempo.
- Si el contador de tiempo llega a 0 antes de que alcance el Gamo, el bombardeo comienza.
- A menos que exista una razón por la que los PJs no tengan acceso al sistema de comunicación o a sus cronómetros, el DJ puede ser abierto sobre su valor de tiempo y cuanto les queda.

cubierta de los cuerpos de los orkos y los guardias del reciente asalto y llena de sombras y ecos lejanos. Los PJs se encuentran entonces con un grupo de orkos cazando guardias, que se lanzar al ataque nada más verlos. El grupo de orkos se compone de tres muchachos orkos escupehuesos (consulta la página 38 para el perfil), uno con un slugga y dos con shootas. El encuentro debe comenzar con al menos 30-40 metros entre los combatientes para dar a ambas partes la oportunidad de utilizar sus armas a distancia al máximo (aunque los orkos tratarán de cerrar esta distancia). Para los jugadores más experimentados, o si el GM quiere condimentar el encuentro, se puede agregar cualquiera, o todos, de los siguientes:

- **Cobertura de desechos:** El combate tiene lugar en los pasillos y cuevas del fuerte y hay una amplia cobertura alrededor si los PJs quieren usarla. Si buscan cobertura, pueden encontrar algo con lo que esconderse detrás, aumenta sus PB en 4 contra ataques a distancia.
- **Sombras y ecos:** El interior del fuerte está mal iluminado, si es que lo está de algún modo, y tanto la vista como el oído pueden resultar desconcertados. Los PJs sufren una -10 a sus tiradas de Habilidad de Proyectiles a menos que sostengan una luz (o acoplen una a su arma), creen alguna luz en donde está combatiendo (como un fuego), o atraigan a los orkos a una zona en donde la luz venga desde arriba a través de un agujero. Además, si los PJs usan Sigilo para acercarse a un orko, reciben un +20 a sus tiradas.
- **Dirigiendo una batalla:** El encuentro puede tener lugar en una sola cámara o túnel, con ambos lados luchando hasta que uno resulta destruido. Sin embargo, para hacer las cosas más interesantes, el DJ puede crear una autentica batalla, con los guardias o los orkos persiguiendo al otro bando. Esto se puede lograr haciendo que los PJs hagan frente a un solitario orko que entonces retrocede a una cámara para atraer a los PJs a una posición en la que pueden ser flanqueados, o con Dryak presente, urgiendo a los PJs a retroceder si los orkos se acercan demasiado (empujando puertas cerradas o tratando de atraerles a una emboscada). La dirección de una batalla en marcha es en gran parte narrativa, aunque el DJ puede premiar a los PJs con un +10 a sus tiradas de Habilidad de Proyectiles si logran situar a los orkos en una posición vulnerable (como un fuego cruzado con guardias por todos lados, francotiradores en terreno elevado, o atacándoles desde posiciones ocultas).

EL 14° PERDIDO

Después de matar a la patrulla, los PJs han despejado una salida del fuerte y pueden traer de vuelta a sus heridos hasta la cresta, hacia la posición en la que estaba su compañía. La situación está extrañamente tranquila (casi demasiado) y según emprenden camino hacia la subida serpenteante, el DJ puede leer o parafrasear lo siguiente:

Con los fuertes orkos y el Hervidero a vuestra espalda, descendéis de la cresta en la débil luz de la mañana. A pesar de las advertencias a través de las comunicaciones del asalto orko, toda la zona parece desierta. Cuando llegáis a las primeras trincheras de la posición del 14° esperáis ser desafiados, pero todo permanece en silencio. Al aproximarnos, sólo podéis ver cadáveres y muerte. En algún momento durante la noche la compañía fue arrasada cuando los orkos atravesaron las líneas imperiales.

La compañía de los Personajes Jugadores ha sido destruida, y aunque algunas de sus unidades y comandantes han sido extraídas, no halláis consuelo aquí. El lugar es un completo desastre, con los restos destrozados de dos quimeras reventados (completamente destrozado), e incluso un fighta-bommer orko estrellado sobresale de una de las trincheras. La mayoría de los equipos también han sido tomados, aunque recogiendo entre los cadáveres humanos y orkos debería ser capaces de abastecerse de munición de rifle láser y de granadas de fragmentación. Resulta evidente que ahora están por cuenta propia, habiendo sido dados por muertos, o presuntamente muertos. Si bien no hay orkos aquí, el DJ debe dejar claro que pueden ver movimiento más arriba en la cresta y parece sólo cuestión de tiempo antes de que lleguen más fuerzas orkas. Desde esta ventajosa perspectiva sobre el altiplano, pueden ver también fighta-bommers orkos aullando hacia las lejanas líneas del Imperio y el sonido de la artillería a lo lejos.

Los PJs deben mantenerse en movimiento, pero también tienen que encargarse de sus heridos. Aunque pueden hacer camillas para ellos, los heridos graves ralentizan al grupo (algo que Dryak señalará, aunque él no quiere dejarlos atrás). Pueden trasladar a los heridos y seguir avanzando hacia el pantano, aunque si lo hacen, el DJ debe atacarles con otra patrulla orka (esta vez añadiendo un orko más que el número de PJs), ya que las fuerzas orkas les están ganando terreno. Alternativamente pueden tratar

de encontrar algún transporte para los heridos (o incluso para sí mismos). Si los PJs no consideran la búsqueda de transporte, Dryak lo sugiere, señalando además que debe haber posiciones cercanas del 17° escintilano.

Llegar a una posición del 17° implica circunvalar una sección del Hervidero. El DJ puede arrojar otra patrulla orka a los PJs, pero se les debe animar (quizás mediante Dryak) a moverse con sigilo, dejando a los heridos ocultos en las trincheras del 14°. Llegar allí sin combatir requiere una tirada de Agilidad Rutinaria (+20) de cada PJ, o una única tirada de Agilidad Moderada (+0) si uno de ellos quiere designarse como hombre punta. El DJ puede proporcionarles una bonificación de +10 si utilizan disfraces (de los orkos muertos) o si crean una distracción (como colocando explosivos en el fuerte en ruinas según se ponen en marcha). Debe resultar evidente, mientras están husmeando, que hay una importante acumulación de orkos en marcha y que en una hora o dos toda esta zona será un lugar muy malo donde estar.

Cuando alcancen las posiciones del 17° las encontrarán igualmente desiertas, sacaron a los guardias durante la noche. La mayoría del equipo no está y no hay ningún transporte que funcione, pero hay algunos dañados, además de algunos transmisores de alta potencia.

EL PÁJARO HERIDO

Una búsqueda de la posición el 17 de encuentra su despejada zona de aterrizaje y una Valkyria muy dañada que ha sido abandonada. Ha sufrido graves daños en sus ventiladores de entrada y en una de sus alas, aunque con un poco de tiempo y cierta capacidad técnica se podría arreglar el daño para un vuelo corto. Es necesaria una tirada de Competencia Tecnológica Difícil (-20) para ponerlo en marcha, aunque si los PJs recuerdan el fightabommer y envían a alguien a recoger partes, reciben un +30 a la tirada (aunque el Dios Máquina podría no perdonarles por utilizar piezas de vil tecnología xenos). Si logran hacerlo funcionar, sus débiles motores sólo son capaces de llevar a bien a los PJs, o a sus heridos (Ganal es capaz de volar a pesar de perder una pierna). Dryak, por supuesto, argumenta a favor de enviar a los heridos y no acompañará a los PJs si lo cogen para sí mismos, maldiciéndoles según se van. Si los PJs se quedan con el aparato no llegarán más lejos del pantano (saltándose la sección del rastro de sangre, antes de ser abatidos por los orcos, sus propias baterías antiaéreas Hydra, o debido a que la Valkyria simplemente cae).

FALSA ALARMA

Si los Personajes Jugadores no consiguen hacer funcionar la Valkyria, no confían en sus habilidades, o si desean tomarse tiempo, pueden intentar solicitar una extracción. Los emisores de comunicaciones de alta potencia son capaces de llegar a las líneas del 17°, pero los PJs tendrán que persuadirles para que envíen un pájaro a recogerles. Debido a que están muy por detrás de las líneas enemigas, sólo una muy buena razón conseguirá que el 17° envíe ayuda. Mentiras convincentes podrían incluir: alegar que tienen un oficial importante en su presencia (como Jupine, que irónicamente está en realidad desaparecido), alegar que tienen información de inteligencia de vital importancia sobre los planes orkos, o decir que tienen alguna pieza de equipo Imperial o códigos de vital importancia. Un PJ, escogido por el grupo para hacer la transmisión, tiene que hacer entonces una tirada de Carisma Difícil (-20). El DJ debe hacer que los PJs ofrezcan al menos algún motivo, pero no tiene

que ser más detallado que los mencionados anteriormente. Si los PJs vienen con una buena historia (poniendo al menos un poco de esfuerzo en los detalles), puede darles un +10 en la tirada. También les puede dar un +10 adicional si uno de los PJs tiene la previsión de buscar entre los muertos placas de identificación y códigos para hacer la llamada más convincente. Si tienen éxito, se envía una Valkyria que llega aproximadamente en 30 minutos (un tiempo durante el que los PJs podrían tener que hacer frente a otra patrulla orka, a criterio del DJ). Cuando llega, los PJs o bien obligan al piloto a trasladar a los heridos a punta de pistola o le convencen de que les deje subir a bordo, haciendo una tirada de Intimidación Muy Fácil (+30), o una tirada de Carisma Moderada (+0). Si fallan, deben tomar la Valkyria por la fuerza, combatiendo a los cuatro guardias del 17° escintilano (consulta la página 31 para el perfil del Guardia Imperial). Como en el caso de la Valkyria reparada, si los PJs la utilizan para sí mismos, llegarán hasta el borde del pantano antes de ser derribados.

No hay ningún beneficio inmediato en ayudar a los heridos (y no simplemente tomar el transporte para sí mismos), pero Dryak está ahí para recordarles su deber para con el regimiento y que la valentía siempre se ve recompensada, mientras que la cobardía tiene un precio. Al final, si los PJs encuentran una manera de sacar a los heridos, merecen una bonificación de puntos de experiencia al final de la aventura.

CONTADOR DE TIEMPO

Si los PJs trasladan a los heridos con ellos en camillas, reduce su contador de tiempo en 4, si los sacan por vía aérea, redúcelo en un 2, y si dejan atrás a los heridos, redúcelo en 1.



EL RASTRO SANGRIENTO

Más allá del Hervidero, el siguiente gran obstáculo es la subida serpenteante que conduce al altiplano infernal. En este momento, el sol está cerca de su cenit, las distintas lunas de Horon se mueven a través de su rostro como manchas de color negro. El camino es dolorosamente estrecho y el descenso es lento (incluso más lento si los guardias todavía tienen a sus heridos con ellos). El DJ debe leer o parafrasear lo siguiente, cuando comiencen su descenso:

Dejando el borde del Hervidero detrás, comenzáis vuestro peligroso descenso por la subida serpenteante, un estrecho sendero cortado sin orden ni concierto en la ladera. Sólo unos días antes, vuestra compañía se abrió paso por este camino y aún queda evidencia de la batalla ensuciando sus laderas. Más abajo, podéis figuraros el límite del pantano a través de la brumosa luz del mediodía, destellos periódicos por debajo de la siempre presente niebla son testimonio de que la batalla aún está rugiendo.

La subida serpenteante es un camino difícil, incluso para unos fuertes soldados, y los PJs deben elegir por donde descender, andando siempre con cuidado de los orkos. Además de los pieles verdes, hay otros obstáculos que retardan su progreso.

UN DESCANSO EN EL CAMINO

Poco después de comenzar su descenso, los Personajes Jugadores llegan a las cataratas podridas, una inmensa cascada de agua marrón que cae del Hervidero, a menudo llenó de árboles y vegetación en descomposición, junto con los detritos de la base orka. El cruce utilizado por el 14º, un improvisado puente de cuerda, ha sido destruido y cuelga limpiamente por el borde de las cataratas. Los PJs necesitan reparar el puente o encontrar otra forma de cruzar. Reparar el puente significa que alguien ha de pasar al otro lado, subiendo a lo largo del acantilado, para pasar una cuerda a través del vacío. Esta es una tirada de Atlético Moderada (+0) (el fallo indica que el personaje no ha podido encontrar un camino a través, no que se ha caído). Para complicar las cosas, dos orkos se esconden por encima del puente con grandes Shootas (consulta la página 38) y han preparado una emboscada para cualquier "humi" que pudiera venir por el camino. Dotados de un plan astuto, los orkos esperan hasta que los PJs hayan fijado el puente y lo crucen. Los orkos han utilizado una red para atrapar los restos y desechos de las cataratas, soltándolo sobre el puente cuando los Personajes Jugadores estén cruzando. Se necesita una tirada de Esquivar Moderada (+0) para saltar a un lado (el que esté más cercano) o sufrir 1d10+3 de daño y quedar colgado del puente roto. Los orkos abrirán fuego entonces con sus grandes Shootas sobre los demás Personajes Jugadores.

Los PJs pueden detectar la emboscada, sobre todo porque los orkos ya han hecho esto unas cuantas veces. Si los PJs están alerta de trampas o emboscadas, pueden hacer una tirada de Perspicacia Moderada (+0) para ver que algo no anda bien; el hecho de que el puente haya sido reparado y vuelto a romper un par de veces, los cuerpos que se vislumbran en alguna parte por debajo y que deben haber caído desde el puente, y los casquillos de los shootas aún calientes caídos desde arriba. Sin embargo, detectar a los orkos es difícil puesto que han fabricado un buen escondite. Esto requiere una tirada de Perspicacia Complicada (-10) y sólo tiene éxito si los PJs observan específicamente el risco sobre el puente.

Si los PJs no pueden reparar el puente, los orkos atacarán de todos modos cuando se vayan. Los PJs pueden entonces encontrar camino más largo que les llevará más tiempo, descendiendo más allá del acantilado antes de cruzar las cataratas.

DEJADOS ATRÁS

Cuando los Personajes Jugadores se abren camino por el sendero, detectan a un desgarrado grupo de supervivientes caminando con dificultad por delante de ellos. Pueden alcanzar fácilmente al grupo de movimiento lento y descubrir a tres miembros de uno de los regimientos de apoyo del 17º y a un oficial naval de enlace llamado Halbast. Se trata de hombres y mujeres que no eran lo suficientemente importantes como para ser sacado por aire, o que simplemente han sido olvidados. Los soldados de apoyo son dos ingenieros de asedio (Tor y Limena) y un médico de campaña, al que los PJs pueden utilizar para recibir atención médica—curará 4 heridas de cada miembro del grupo, pero esto reducirá el contador de tiempo en 1. Están agradecidos de ver a los PJs ya que después de haber perdido a los otros miembros de su equipo a manos de los orkos en el puente, apenas consiguieron alejarse con sus vidas. Halbast cuenta su triste historia de cómo se quedaron atrás, los soldados de apoyo resultaron aislados durante la retirada y el fue derribado mientras hacía una inspección aérea de las zonas objetivo orbitales. Dryak señala que podrían ser útiles, pero que probablemente les ralentizarán. Halbast les pide que les lleven con ellos, haciendo todo tipo de promesas sobre recompensas y medallas para su regreso.

Corresponde a los jugadores llevarse a o no a los rezagados, pero el DJ puede interpretar la situación, utilizando a Dryak para iniciar un debate sobre la elección y a Halbast intentando influir en ellos para que se lo lleven (el DJ debe intentar darles guerra sobre su valía tanto como sea posible). No hace falta realizar tiradas; los rezagados (especialmente Halbast) quieren la protección que pueden ofrecer los Personajes Jugadores, pero si se les deja atrás no hay mucho que puedan hacer para detenerles.

CONTADOR DE TIEMPO

Reduce el contador de tiempo en 1 por descender la subida serpenteante. Si los PJs fallan en reparar el puente redúcelo en 1. Si los PJs descansaron para la atención médica, redúcelo en 1. Si los PJs aún tienen a los heridos con ellos redúcelo en 1.

ORIENTACIÓN PARA EL DJ: MAESTRE DE ORDENANZA HALBAST

Halbast es un cobarde y existe para meter a los PJs en problemas y causarles complicaciones. El único motivo por el que los PJs podrían querer mantenerle con vida es que puede ser útil posteriormente (un hecho que les recuerda constantemente) cuando sus escasos rangos y autoridad se queden cortos. Halbast puede, en teoría, solicitar el apoyo de la flota, aunque esto sólo es posible una vez fuera del pantano, lo que le hace valioso de otras maneras. El DJ debe emplear a Halbast para extender el pesimismo en cada ocasión; siempre piensa que las cosas van a empeorar y gimotea y entra en pánico ante cualquier indicio de problemas. Asimismo, trata de huir de los combates siempre que sea posible (algo que puede ser pasado por alto ya que no se supone que es un combatiente de primera línea), obligando posiblemente a los PJs a ir tras él mientras escapa hacia un peligro mayor. Sólo cuando trata con otros oficiales está Halbast a sus anchas, enderezando su uniforme manchado y dirigiéndose a ellos con el aire de alguien acostumbrado a dar órdenes y a que se obedezcan.



PARTE II: SANGRE EN EL AGUA

"Los humis no zaben nada sobre el agua sucia, chapoteando como grox atrapados cuando piensan que todo está tranquilo, cuando les estamos observando, esperando para hundirles el cuchillo y derribarles con la bota."

—Nezgit Slymoon, komando orko

En la base de la subida los Personajes Jugadores llegan al altiplano, el Director de Juego puede leer o parafrasear lo siguiente:

Veis un enorme pantano que se extiende en todas direcciones ante vuestra escuadra, una densa niebla cuelga sobre la brumosa luz del atardecer; este es el altiplano infernal. Vuestros recuerdos de las semanas de combate en estas fétidas aguas están aún frescos en vuestra memoria, un infierno verde distinto a vuestro amado Catachan, pero igual de peligroso.

El pantano no puede ser cruzado a pie y como mínimo los PJs necesitan encontrar alguna clase de transporte sobre el agua para alcanzar el otro lado.

EL ÚLTIMO BOTE

En el límite del altiplano, los Personajes Jugadores se encuentran con los restos, mucho tiempo abandonados, de un campamento del 17° con equipo disperso y fortificaciones medio construidas, una evidencia de que el 17° fue avisado del bombardeo mucho antes que los de Catachan y fueron extraídos el día anterior. Aunque pueden evitar el campamento, parece que ofrece la mejor oportunidad de encontrar un transporte y aunque el grueso del 17° se ha ido, aún hay multitudes de guardias y tropas de apoyo intentando encontrar un transporte en medio del caos. Entre los varios cientos de guardias hay un único comisario que intenta contener a la muchedumbre. Según llegan, le encuentran en una acalorada discusión con la multitud, rodeado por varias docenas de furiosos guardias. El comisario tiene su pistola bólter desenfundada y parece estar conteniéndoles de momento, a sus pies yace el cadáver de un guardia, aparentemente el último valiente que intentó meterle prisa. Este es el comisario Vorgan, asignado al 17° y que eligió quedarse atrás para supervisor la evacuación. Sólo queda un único transporte operativo, una gran barcaza que puede albergar quizás a unas cincuenta almas (sólo una fracción de los que aún están ahí). Vorgan está intentado seleccionar quienes van a ir, pero está en peligro de ser arrollado.

Caminando sobre esta explosiva situación, los PJs pueden elegir inclinar la balanza de un lado u otro, o simplemente robar el transporte para sí mismos mientras el punto muerto está vigente. Si los PJs quieren influir a la multitud (de una forma u otra), el que actúe como portavoz debe hacer una tirada de Carisma o Intimidar Moderada (+0). Puesto que la multitud está compuesta de escintilanos, el DJ puede otorgar al portavoz un +20 a Intimidar si este interpreta su reputación como alguien de Catachan. Si los PJs se ponen de parte del comisario, este se lo agradece secamente y selecciona a los que irán en el transporte por lotería (los PJs no reciben ningún trato especial). El DJ debe tirar un dado y pedir a los personajes que tiren. Los jugadores que obtengan el mismo resultado que el DJ logran una plaza. Está claro que es poco probable

ORIENTACIÓN PARA EL DJ: EL 17° ESCINTILANO

El 17° es un favorecido regimiento de sangre azul de los mundos centrales del sector Calixis, principalmente compuesto por los hijos nobles y de alta cuna de las grandes familias de Escintila. El comandante general Pailus siempre ha prestado más atención y favoritismo al 17° que a los demás regimientos bajo su mando, debido a que comparte sus orígenes y a las relaciones que mantiene entre las familias y las casas de los oficiales y comandantes que sirven en sus filas. Como resultado, el 17° se ha ganado una reputación como un regimiento "dorado" que siempre consigue las mejores tareas y es desplegado en las zonas en donde se puede conseguir la mayor gloria con la menor cantidad de riesgo. El 17° está también excepcionalmente bien apoyado y equipado, siendo uno de los pocos regimientos bajo Pailus que tiene una dotación completa de transportes de tropas Valkyria, lo que le permite desplegar compañías completas por aire. De hecho, gran parte de los suministros y apoyo destinados a otros regimientos se desvía primero en el 17°, asegurándose de que sus oficiales y compañías tienen la primera selección de cualquier material que se filtra en la zona de guerra.

Pailus seleccionó al 17° para el asalto en Aeyras porque creía que sería una victoria relativamente fácil, aplastando a la pequeña guarnición orka y asegurando un mundo clave, vital para el éxito de la Operación Golpe de Martillo. La inclusión del 233° de Catachan fue una concesión al terreno que iba a enfrentar el 17° y el resultado del consejo de oficiales menores y más sensatos que aseguraron a Pailus que su inclusión aumentaría en gran medida las posibilidades de éxito. La realidad es que Pailus y el 17° miran con desprecio al 233°, viéndolos como salvajes de un mundo primitivo, o carne de cañón de primera línea, que sirven a un propósito pero carecen de la sofisticación y la buena formación del 17°.

que más de un PJ encuentre plaza de este modo, pero puede crear una tensa situación si uno consigue sitio y decide dejar al resto (sacándole de la aventura hasta que lleguen al campamento ciénaga negra).

Si se ponen del lado de la turba, el comisario es atacado y superado, y entonces comienza una pelea por acceder al transporte y ponerlo en movimiento. El DJ debe utilizar el perfil del Guardia Imperial (consulta la página 31). En gran medida, los guardias se pelean entre sí y el DJ, si quiere, puede permitir a los PJs que alcancen la barcaza, corriendo y esquivando los disparos láser según cruzan el campamento, que se ha convertido en una batalla campal. Para tomar la barcaza, los PJs necesitan derrotar a un grupo equivalente de guardias, que están defendiendo su rampa mientras tratan de soltar amarras. Una vez tomen la barcaza depende de ellos a quién dejan subir a bordo, pero a menos que dejen el embarcadero de inmediato, más y más escintilanos les atacarán.

Deslizarse a hurtadillas en la barcaza durante el punto muerto requiere una tirada de Sigilo Ordinaria (+10) de cada PJ, o una tirada de Sigilo Moderada de un hombre punta. Hay seis guardias protegiendo la nave que deben ser silenciados antes de que puedan dar la alarma, lo que implica el uso de cuchillos o del cuerpo a cuerpo. Si uno solo sale de la barcaza, entonces el comisario dirige un ataque con la turba. El DJ puede dirigir esto como tres oleadas de 10 guardias cada una, que deben ser rechazadas antes de que la barcaza pueda zarpar.

ORIENTACIÓN PARA EL DJ: COMISARIO VORGAN

Los PJs no son bandidos o aventureros por cuenta propia (aunque pueden actuar como tales), sino parte de una organización mucho más grande y una cadena de mando: la Guardia Imperial. Su reunión con el comisario Vorgan debe dejar esto en claro, y el DJ puede utilizarla para recordarles los peligros y los privilegios del rango. Vorgan espera que cumplan su deber, incluso si esto significa quedarse atrás y morir. Esto es, después de todo, lo que se espera de todos los guardias y parte de su juramento al Dios-Emperador. Puede respetarles por su valentía y ver su valía como soldados, pero no pueden negociar con él ni sobornarle. Este es un punto importante para los PJs, ya que puede presentarles dos opciones: mantener sus juramentos y obedecer a sus oficiales, o desertar y hacer lo que sea necesario para escapar de la zona objetivo. Parte de esta elección, y otro aspecto del encuentro que el DJ puede destacar, son las diferencias entre los regimientos. Esto se ve en la desconfianza que los escintilanos muestran hacia los PJs, la deferencia con la que Vorgan trata a los de Catachan (soldados habilidosos, pero salvajes para los nobles de Escintila), y el hecho de que en muchas ocasiones son recibidos con la pregunta: "¿qué es... Catachan?"

La presencia de Halbest puede ser utilizada en ventaja de los PJs, si lo han traído con ellos y ayudan al comisario, el oficial de la Armada les consigue una plaza en el transportar sin necesidad de lotería.

Si los PJs no consiguen una plaza en el último transporte, o si evitan el campamento por completo, hay otras opciones. Pueden tratar de remendar o construir su propia balsa de los vehículos quebrados y encallados a lo largo de este borde del pantano. Esto lleva tiempo, es casi seguro que provocará otro encuentro con los orkos, y posteriormente una nave de mala calidad podría causarles problemas. El DJ debe hacer en secreto una tirada de Competencia tecnológica por uno de los PJs (el mejor con la habilidad), añadiendo un +10 si tienen a cualquiera de los ingenieros (Tor y Limena) con ellos. Si se supera la tirada todo está bien, de lo contrario la balsa tiene un grave defecto, lo que podría ser un problema más tarde, cuando comience a hundirse.

CONTADOR DE TIEMPO

Reduce el contador de tiempo en 2 si logran subir a la barcaza imperial, o en 3 si se ven obligados a remendar/construir una.

UNA ÚLTIMA DEFENSA

Poco después de que los Personajes Jugadores estén atravesando el pantano, el sol comienza a ponerse detrás de Horon y el pantano se llena de niebla y las sombras. El DJ puede describir el ambiente misterioso del pantano, oscuro incluso al mediodía y siempre lleno de una niebla que reduce la visibilidad a unos pocos cientos metros o menos. Luego, más adelante, oyen el chasquido de rifles láser y ven destellos en la oscuridad. En el borde de su visión, recortada fuera de la niebla, ven una Valkyria derribada, medio sumergida en el pantano, rodeado de orkos que atacan a una escuadra de cuatro oficiales en torno a una figura más impresionante. Este es el teniente

comandante Jupine, derribado durante la retirada y planteando una última defensa. Es muy posible que los PJs abandonen a Jupine a su suerte, aunque si tienen a Halbast o a Vorgan a bordo, estos reconocen al comandante y tratan de conseguir la ayuda de los PJs (u ordenárselo en el caso de Vorgan).

Acercarse lo suficiente para ayudar presenta sus propios problemas, ya que el transporte derribado está descansando sobre una isla sumergida de 20 metros de diámetro y rodeado por aguas más profundas, y no hay tierra seca visible. La barcaza o bote de los PJs es demasiado grande para acercarse a más de 30 metros de la lucha debido a las enredaderas de las raíces sumergidas, obligándolos a combatir a distancia o a nadar/vadear una corto tramo hasta conseguir hacer pie. Moverse o luchar a través del agua requiere de una tirada de Atlético Rutinaria (+20) cada turno, con un fallo permitiendo al PJ desplazarse la mitad de su valor de movimiento normal pero sin hacer ninguna otra acción, hasta que pueda hecho subirse a la Valkiria. El tiempo es también un factor en el rescate si los PJs optan por ayudar a Jupine, y el DJ debe hacer evidente que en breve, el comandante y sus hombres se verán abrumados (cada dos asaltos, los PJs pueden ver que uno de los cuatro oficiales es destrozado por un disparo de Slugga o arrastrado hacia el pantano). El DJ debería dar a los Personajes Jugadores 8 asaltos para matar a todos los orkos, o ponerse junto a Jupine (momento en el que pueden proporcionarle eficazmente protección personal), antes de que el comandante caiga.

Haciendo frente a Jupine hay 8 komandos orkos escupehuesos (consulta la página 38 para el perfil), tropas de élite enviadas al pantano para cazar a los guardias en fuga. Robustos y expertos en la guerra de pantano, los komandos no necesitan hacer tiradas, como los PJs, para moverse en el agua hasta la cintura. A lo largo del encuentro, los komandos centran principalmente su fuego sobre el comandante y sólo dos o tres disparan a los PJs.

CONTADOR DE TIEMPO

Salvar al teniente comandante Jupine reduce el contador de tiempo en 1.

ORIENTACIÓN PARA EL DJ: TENIENTE COMANDANTE JUPINE

Jupine es la quintaesencia del oficial de la Guardia Imperial, noble de nacimiento y lleno de un sentido de su propia grandeza. Para Jupine, los PJs son bienes sacrificables que deben respetar naturalmente su mandato y quieren ponerle a salvo, e independientemente de lo heroicamente que lo hagan o hasta donde vayan, ve también su acción como su deber—lo que siempre se espera de ellos. El Director de Juego puede utilizar a Jupine para molestar a los Personajes Jugadores, dándoles órdenes a su alrededor y mirándoles por encima del hombro, actuando con un porte elevado y poderoso—lo ideal es que los jugadores estén considerando seriamente matarle para cuando lleguen al río Gamo. Jupine es sin duda útil y hará su paso a través del campamento ciénaga negra más fácil, por lo menos a la hora del desembarco. El Director de Juego puede emplear también al teniente comandante para recordar a los Personajes Jugadores la cadena de mando, ya que Jupine es, técnicamente, su superior (a pesar de provenir de un regimiento diferente), impacientándoles con sus humillantes órdenes.

BESTIAS POR DEBAJO

Durante todo el viaje, los Personajes Jugadores escuchan disparos y explosiones en la oscuridad, mientras que por encima de ellos (ocultos por las copas de los árboles), pueden escuchar aviones rugiendo a través del cielo. Es una larga noche mientras su nave se abre paso poco a poco a través del altiplano, navegando entre peligros naturales y oyendo bestias moverse en el agua más allá de su campo de visión. El pantano está también repleto de komandos y el DJ puede incluir cualquiera de los siguientes encuentros, que reflejan que los PJs caen en una de sus emboscadas:

- **Trampas explosivas:** Los komandos han colocado minas y otros explosivos justo debajo de la superficie o en los árboles con cables ocultos de activación que cuelgan desde lo alto, a la espera de que un bote las enganche. El DJ puede permitir que cualquier PJ de guardia intente detectar estas trampas con una tirada de Perspicacia Moderada (+0) y luego dirigir la nave fuera de su alcance. Si activan una, esta daña su nave (haciéndolos más lentos) y cada PJ debe hacer una tirada de Esquivar Rutinaria (+20) o sufrir un daño de 1d10 por los escombros. Estas trampas se combinan a menudo con un ataque, y el DJ puede hacer que 6 komandos orkos salten por debajo de los árboles justo después de la explosión.
- **Cebo humi:** Los orkos son enemigos astutos y saben cómo engañar bien a los humis. A este fin, los komandos utilizan guardias capturados para atraer a otros en las trampas. Los PJs escuchan algunos gritos de auxilio en la oscuridad. Si investigan, encuentran media docena de guardias heridos atrapados en un árbol. No es posible acercarse a su bote hasta el árbol debido a las raíces sumergidas y tienen que saltar y vadear un centenar de metros, más o menos, para ayudarles. Es en este momento, cuando 6 komandos escondidos bajo el agua saltan y les atacan en combate cuerpo a cuerpo. El DJ puede permitir a los PJs que intenten detectar que algo está mal con una tirada de Perspicacia Moderada (+0); con un éxito, los PJs descubren que los guardias parecen atados al árbol y que están constantemente mirando hacia el agua debajo de ellos.
- **Brecha en el casco:** Los PJs experimentan un momento de calma en los combates, durante el cual pueden escuchar sonidos distantes y por un tiempo reina el silencio. En este punto, seis komandos orkos tratan de subir a bordo de su nave y romper su casco, para enviarla al fondo. Cualquier PJ de guardia (sin incluir los que descansan de sus heridas o los que participan en una conversación con PNJs) hace una tirada de Perspicacia contra una tirada de Sigilo para los komandos (una sola tirada para los seis será suficiente). Si un PJ supera la tirada con más niveles de éxito que los komandos, ve a uno y puede dar la alarma. Por el contrario, los orkos tratan de matar en silencio al mayor número de tripulantes posible y luego colocan una carga para reventar el casco. Independientemente de si los PJs detectan o no a los komandos, necesitan hacer frente a la carga colocada (un enorme paquete de stikkbombs) que ha sido soldada al casco. Esto requiere una tirada de Fuerza Moderada (+0) para soltarla y arrojarla al agua, o una tirada de Competencia tecnológica Moderada (+0) para desactivarla.

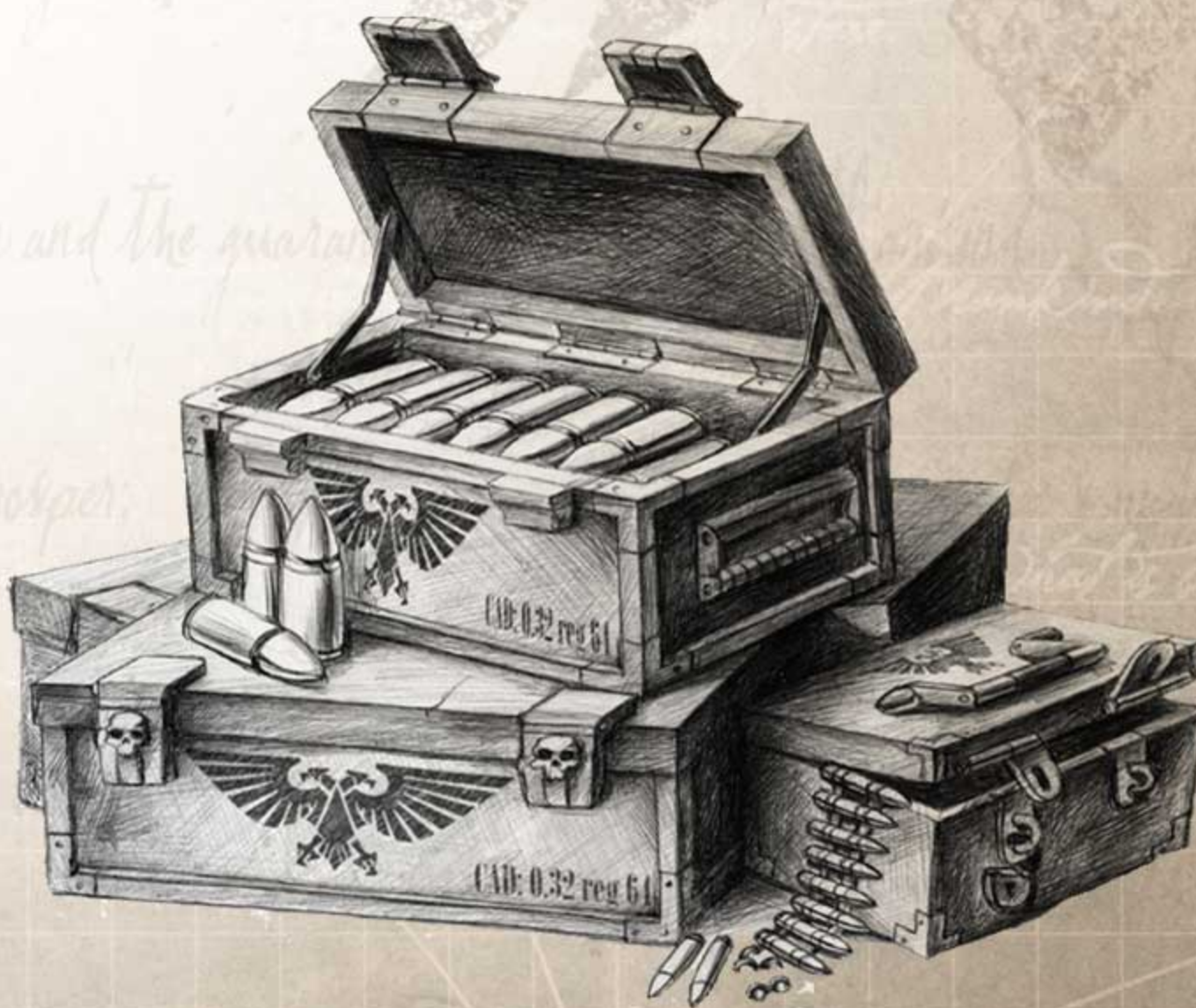
CONTADOR DE TIEMPO

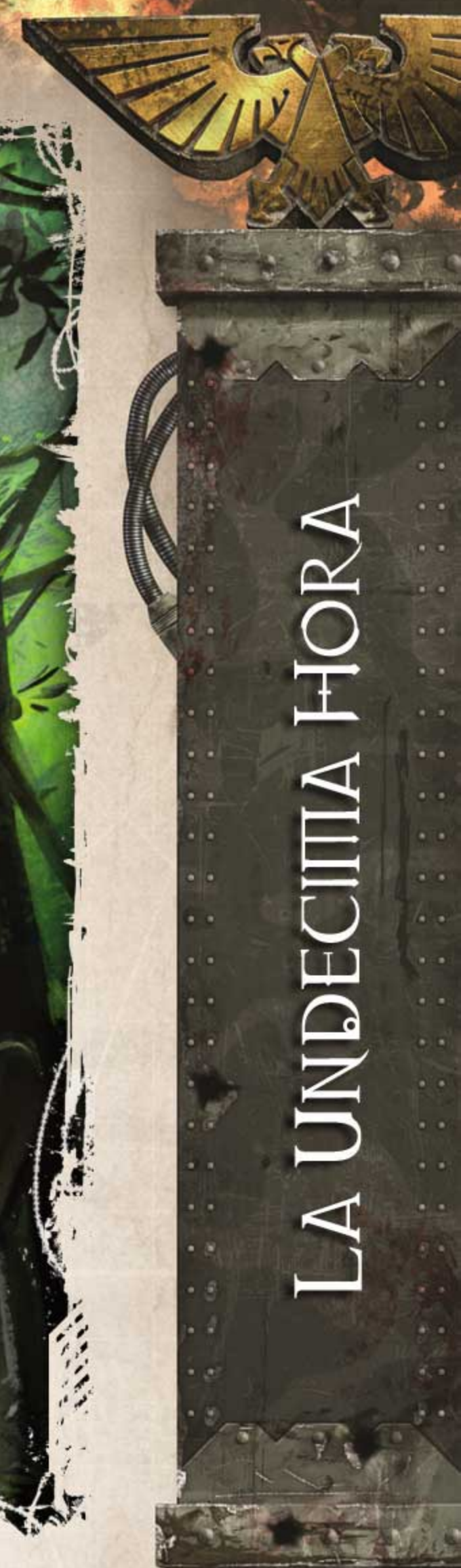
Detectar a los komandos y eludir la bomba reduce su contador de tiempo en 1, lo que incluye el tiempo que lleva evitar la persecución. Si la bomba estalla, los PJs necesitarán reparar su nave o encontrar otra, lo que reduce su contador de tiempo en 3.

CUALQUIER PUERTO...

Cuando los primeros rayos del alba penetran las nieblas del pantano, la breve noche de Aeyras llega a su fin ya que su órbita lo lleva fuera de la sombra de Horon, los Personajes Jugadores llegan al final de la ciénaga y alcanzan el campamento de suministro Imperial. Aunque es posible evitar el campamento y desembarcar más abajo en la orilla, esto aumenta la tiempo necesario para llegar a la base (el único y verdadero camino que sale del campamento) y perderían la oportunidad de reunir más suministros. El campamento ciénaga negra es un caos, muy parecido a la zona donde embarcaron, y según se acercan los guardias en el muelle les disparan como señal de advertencia. Si Jupine está presente tratará de dar órdenes a los guardias en la orilla, pero deben ser convencidos o sobornados de algún modo, puesto que están temerosos de los trucos de los komandos orkos. Esto requiere una tirada de Carisma o de Intimidar Moderada (+0), con una bonificación de +20 si Jupine está presente. Si esto no funciona, o los PJs intentan en su lugar forzar su camino a tierra, tendrán que luchar con ocho guardias, dos de los cuales están manejando una ametralladora pesada (utiliza el perfil de un gran Shoota en la página 38) sobre una pila de cajas. Si los PJs matan al menos a la mitad de los guardias, el resto se retira. A medida que los PJs desembarquen, el DJ debe leer o parafrasear lo siguiente en voz alta:

Recordáis el campamento ciénaga negra de vuestro primer despliegue al altiplano infernal, aunque en ese entonces (sólo una o dos semanas atrás) era un lugar mucho más ordenado. Ahora, grupos de guardias saquean y recolectan todo lo que pueden, buscando transporte o dirigiéndose hacia el Gamo para alcanzar el límite de la zona de bombardeo. Sólo unos pocos oficiales parecen estar presentes, pero no hacen nada para mantener el orden. Sumándose a la sensación de muerte inminente, hay un constante zumbido de advertencia en los altavoces del campamento que se repite sin cesar: "Atención, está en una zona objetivo de bombardeo orbital de la Armada, abandone esta área de inmediato, atención...", recordándoos que sólo tenéis unas horas antes de que toda esta zona arda.





Los PJs pueden usar esta oportunidad para surtirse de munición y armas, así como ganar un poco de atención médica (+30 en cualquier tirada de Medicina debido al acceso a los suministros). Jupine, si está presente, solicita la extracción, aunque no es capaz de obtenerla puesto que la red de comunicaciones dentro de la zona objetivo ha sido apagada en preparación del bombardeo. Los PJs pueden tratar de perderle entre las multitudes de guardias en pánico con una tirada de Sigilo Fácil (+30), o de lo contrario se pegará a ellos. Los PJs pueden entonces dirigirse hacia el Gamo a pie o rapiñar un transporte, pero cualquier cosa que aseguren necesitara para ser reparado, el mejor equipo ya ha sido tomado. El DJ puede incluir los siguientes encuentros, que pueden ayudar a los PJs a llegar más rápido al Gamo.

- **Mercado negro:** Buscar cualquier tipo de autoridad en el campamento (o un transporte o más armas) lleva a los PJs al suboficial de suministro Boran. Un tipo amoral, Boran se ha quedado atrás sólo para quedarse con la mayor cantidad de suministros posible, pero tiene una vía de escape planeada. Si los PJs pueden llegar a un acuerdo con Boran, ya sea amenazándole (tirada de Intimidar Moderada (+0)) o convenciéndole de que lo mejor para sus intereses es llevarles (tirada de Carisma Moderada (+0)), les encuentra un transporte que funciona. Si no, Boran dice que les va a ayudar pero en su lugar les conduce a una trampa, entre un laberinto de cajas, con ocho matones del 17° (utiliza el perfil de los Guardias Imperiales en la página 39), antes de huir. Los PJs pueden perseguirle, si hacen frente a los matones. Esta lucha debe implicar un montón de combate cuerpo a cuerpo (usando cuchillos y culatas de rifle láser) entre los estrechos huecos de las pilas de cajas,

con una persecución para encontrar a Boran antes de que llegue lejos.

- **Justicia sumaria:** En cualquier momento mientras los PJs están abriéndose paso entre el desorden general y el saqueo del campamento, se encuentran con un joven oficial del 17° a punto de colgar a varios leales del Dominio. Estos, al ver que los PJs no son del 17°, les ofrecen rápidamente su conocimiento del terreno para ayudarles si son liberados. Los PJs pueden ignorarles o tratar de rescatarles, aunque esto requiere convencer al oficial con una tirada de Carisma Difícil (-20), o atacarle (hay ocho guardias más el oficial). El DJ puede otorgar a los PJs un +20 a su tirada de Carisma si cuentan buena historia, como que el oficial que están escoltando (Jupine o Halbast) quiere llevar a cabo la ejecución personalmente, o que éstos soldados del Dominio deben ser interrogados. Si Jupine está presente, se ofende muchísimo de que los PJs quieran liberar a los leales y trata de que algunos guardias escintilan los arresten, obligando a los PJs a matarle o dejarle atrás.

CONTADOR DE TIEMPO

Si los PJs rodean el campamento, les lleva un tiempo considerable alcanzar el Gamo a través de un terreno incierto y el DJ debe reducir su contador de tiempo en 4. Si atraviesan el campamento y usan la carretera, redúcelo en 3. Si consiguen un transporte de Boran, redúcelo en 2. Si liberan a los leales pueden aprender un atajo al Gamo, disminuyendo cualquiera de las reducciones anteriores en 1.



PARTE III: FUEGO EN EL CIELO

"Hay pocas cosas como la furia de un ataque orbital y ninguna tan aterradora de contemplar desde la superficie de un mundo. Es como si la mano del mismísimo Dios-Emperador estuviese llegando para eliminar a Sus enemigos en una tormenta de luz y fuego."

—Maestro de artillería Halbast Dain, grupo de asalto aerotransportado 17° escintilano (adjunto)

La parte final de la fuga de los PJs de la zona de bombardeo, es llegar al cruce del río Gamo. A medida que descienden del altiplano infernal, el GM debe leer o parafrasear lo siguiente en voz alta:

Finalmente, veis el río Gamo extenderse al frente, las brumas de los pantanos se elevan para revelar las ruinas de Puente Alto en su parte extrema y las altas y frías paredes de la base diene largo alzándose como un puño de hierro de su centro. Desde vuestra posición podéis ver que los elementos avanzados del asalto orko están intentado cruzar el río y que tienen lugar escaramuzas en varios puntos a lo largo de su orilla. Los claxon también pueden escucharse a lo lejos, anunciando los últimos minutos antes de que comience el ataque orbital.

Esta es la batalla final, el momento en el que los PJs o bien alcanzan la seguridad o son consumido en una muerte ardiente. Para cruzar el río, los PJs necesitan utilizar un bote u otro transporte, nadar, o cruzar el puente del Mechanicus (el único punto de cruce superviviente). La lucha es más fuerte en el puente, donde los orkos están intentando tomar el búnker que protege el lado más cercano a los PJs, pero hay orkos arriba y abajo del río, intercambiando disparos con los guardias del otro lado. Las ruinas de la ciudad de Puente Alto se extienden a ambos lados del río, proporcionando cobertura o lugares donde esconderse a los PJs, en caso de que opten por un enfoque cauteloso. Esta batalla final es también donde entra en juego el tiempo restante de los PJs y si el DJ debe consultar su contador de tiempo y comprobar la **Tabla 1-3: Fuera de tiempo** para ver cómo afecta a la batalla.

CRUZANDO EL GAMO

Cruzar el puente Mechanicus es la forma más rápida de llegar a la base, pero también la más difícil. Hay ocho muchachos orkos escupehuesos (consulta la página 38) y un parchado tanque de batalla Lemman Russ atacando el búnker (este número puede ser modificado por la cantidad de tiempo que les quede a los PJs). Las ruinas permiten a los PJs acercarse y usar cobertura (4 puntos de blindaje adicionales contra ataques a distancia). El tanque se ha roto y los orkos están tratando de repararlo para reventar el búnker, aunque todavía hay un orko empuñando una gran shoota en su torreta. Si los PJs no se ocupan del tanque o matan a todos los orkos en menos de 10 asaltos, este dispara sobre el búnker y lo destruye, abriendo un camino para los orkos y obligando a la compañía escintilana a defender el extremo opuesto para volar el

puede. El DJ puede señalar a los PJs, cuando estén lo suficientemente cerca del puente, que pueden ver que sus soportes están llenos de explosivos.

A esta distancia del límite de la zona objetivo, las unidades de comunicación funcionan y los PJs podrían solicitar ayuda. Si Halbast está con los PJs, es capaz de utilizar sus códigos navales para pedir un ataque aéreo sobre el tanque, pero sólo si puede situarse en un terreno elevado para utilizar un transmisor. El terreno alto más cercano es una deteriorada capilla Imperial, aunque tiene un pequeño grupo de orkos protegiéndola (o desfigurándola). Si Jupine está presente, es capaz de llamar a una compañía para que cruce el puente y apoye su retirada (el DJ puede decir que la compañía contrarresta a los orkos, permitiendo a los PJs alcanzar el puente). En cualquiera de los casos, tan pronto como los orkos sean derrotados, son más los que empiezan a aproximarse y el DJ debería dejar claro que si los guardias permanecen aquí, morirán.

UN PELIGROSO BAÑO

Si los PJs deciden no pelear por el puente, deben vadear el río. Nadar requiere una tirada de Atlético Moderada (+0), mientras que el uso de una balsa u otro transporte improvisado necesita una tirada de Agilidad Ordinaria (+10) para el Personaje Jugador que la pilote. El DJ debe hacer también que cada PJ tire 1d10 (o una única tirada para todo el grupo si están todos en una balsa). Con un resultado de 1 o 2, se han enganchado con chatarra sumergida y deben tener éxito en una tirada de Fuerza Moderada (+0) para liberarse (puede hacerse una tirada cada asalto). Cruzar el río lleva cinco asaltos, durante los cuales pueden atraer el fuego de los orkos cerca del puente (sin modo alguno de contestar si están nadando) a menos que superen un tirada de Sigilo Moderada (+0). Fallar las tiradas de nadar o de guiar su nave les obliga a regresar al punto de partida, en cuyo caso deben utilizar el puente.

VOLANDO EL PUENTE

Independientemente de si los PJs nadan o utilizan el puente para cruzar, el DJ puede arrojar un último obstáculo en su camino: Nezgít Slymoon.

El komando orko lidera un ataque en el puente justo después de que los PJs hayan nadado hasta el otro lado o cruzado el puente. Es evidente que Nezgít va a tomar el puente si los PJs no intervienen. Aunque pueden retirarse a la base, si hay PNJs con ellos (Dryak, Halbast, Jupice o Vorgan), estos señalan el peligro y hacen hincapié en el deber de los PJs. El DJ puede hacer que la compañía que defiende el puente luche contra los comandos orkos en segundo plano y que los PJs se centren en derrotar a Nezgít. El orko está a punto de tomar el búnker de defensa del lado más cercano del puente, donde están localizados los detonadores de demolición. Los PJs deben, por tanto, derrotarlo y volar el puente para detener un avance orko masivo. Consulta la página 38 para el perfil de Nezgít Slymoon.

Si los PJs no están demasiado malheridos, el DJ puede considerar el uso de una horda (consult la página 40).

CONCLUSIÓN

Una vez que los PJs hayan cruzado el río, se hayan encargado de Nezgít y el puente haya sido destruido, entran en la base y finalmente pueden descansar—al menos por unos minutos. Un oficial del 17º les da la bienvenida a medida que llegan (el 233º ya se ha retirado de vuelta a la zona de desembarco):

“Gracias al Emperador, lo habéis hecho justo a tiempo. Al parecer, los orkos han roto por el sur y el cuartel general está ampliando la zona de bombardeo. Estamos retrocediendo; toda esta área está marcada para ser atacada después de que se bombardee el altiplano y tenemos que llegar a las nuevas líneas defensivas en 6 horas...”

El DJ puede concluir la aventura aquí. Puede dejarla abierta con el conocimiento de que los jugadores deben encontrar una salida de Aeyras antes de que los orkos invadan completamente las zonas de desembarco. Alternativamente, el DJ puede omitir este nuevo plazo si quiere que las cosas sean más definitivas y permitir que los Personajes Jugadores sean recogidos por los transportes del 233º, conduciéndoles a través de las llanuras mientras el horizonte arde detrás de ellos.

TABLA 1-3: FUERA DE TIEMPO

Tiempo restante	Efectos
7+	No hay cambios en los encuentros finales.
4-6	2 orkos más en cada combate.
3	3 orkos más en cada combate.
2	Los orkos son komandos y el ataque orbital está quemando el horizonte.
1	Los orkos son komandos, hay dos más en cada encuentro y la luz cegadora del ataque orbital es suficiente para que las tiradas de Habilidad de Proyectiles sufran un -10.
0	Los orkos son komandos, hay 3 más en cada encuentro, el bombardeo orbital está casi en su cenit y el aire está lleno de la ceniza de la jungla quemada, lo que limita la visión a unos pocos cientos de metros (-20 a las tiradas de Habilidad de Proyectiles). El terreno tiembla periódicamente, lo que obliga a tiradas de Agilidad Moderada (+0) para correr, cargar, o moverse sobre superficies estrechas o pequeñas sin caerse.



APÉNDICE: ALIADOS Y ANTAGONISTAS

A lo largo de la aventura, los Personajes Jugadores se encuentran a una serie de PNJs clave—algunos pueden apoyar al Imperio, mientras que otros buscan destruirlo.

MUCHACHOZ ORKOS ESCUPEHUESOS

El núcleo de la fuerza de combate orka; duros, numerosos y criados para la guerra, los muchachoz orkos son oponentes formidables, especialmente cuando se les encuentra en grandes cantidades.

Orko escupehuesos									
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em	
37	19	46	44	30	24	32	26	21	

Movimiento: 3/6/12/18

Blindaje: Armadura antifragmentación (PB 2).

Heridas: 12

Total BR: 8

Habilidades: Intimidar (F).

Resistencia antinatural: Los orkos son extraordinariamente resistentes y tienen una bonificación de Resistencia 2 puntos superior a lo normal.

Armas: Slugga (Pistola; 20m; T/3/-; 1d10+4; Carg. 18; Recarga completa) y Choppa (CAC; 1d10+5), o Shoota (Básica; 60m; T/3/10; 1d10+4; Carg. 30; Recarga completa), o gran Shoota (Pesada; 120m; -/-/10; 2d10+5; Carg. 120; Recarga completa).

KOMANDO ORKO ESCUPEHUESOS

Orkos especialmente seleccionados por su astucia y sigilo, avanzan por delante del frente principal orko.

Komando orko escupehuesos									
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em	
43	23	46	44	32	24	32	32	29	

Movimiento: 3/6/12/18

Blindaje: Armadura antifragmentación (PB 2).

Habilidades: Atlético (F), Intimidar (F), Sigilo (Ag) +10.

Resistencia antinatural: Los orkos son extraordinariamente resistentes y tienen una bonificación de Resistencia 2 puntos superior a lo normal.

Armas: Slugga (Pistola; 20m; T/3/-; 1d10+4; Carg. 18; Recarga completa) y Choppa (CAC; 1d10+5).

NEZGIT SLYMOON

Nezgit, el líder de los komandos de élite de Thorgoz, está dirigiendo el avance al río Gamo. Nezgit es un poderoso enemigo y más que un rival para cualquiera de los PJs por separado, por lo que tendrán que trabajar en conjunto para derribarlo.

Nezgit Slymoon									
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em	
59	28	56	48	37	38	32	32	29	

Movimiento: 3/6/12/18

Heridas: 25

Armadura: Blindaje duro (6).

Total BR: 8

Habilidades: Atlético (F), Intimidar (F), Sigilo (Ag) +10.

Resistencia antinatural: Los orkos son extraordinariamente resistentes y tienen una bonificación de Resistencia 2 puntos superior a lo normal.

Armas: Slugga (Pistola; 20m; T/3/-; 1d10+4; Carg. 18; Recarga completa) y gran Choppa (CAC; 2d10+6).



GUARDIAS IMPERIALES

Hay miles de guardias en Aeyras como los PJs, la mayoría intenta simplemente cumplir su deber con el Dios-Emperador.

Guardia Imperial									
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em	
28	38	32	31	25	28	33	22	27	

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 10

Blindaje: Armadura antifragsión GI (PB 4) **Total BR:** 3

Habilidades: Atlético (F), Esquivar (Ag), Perspicacia (Per).

Armas: Rifle láser M36 (Basica; 100m; T/3/-; 1d10+3; Carg. 60; Recarga completa), cuchillo de combate (CAC; 1d5+3), 3 granadas de fragmentación (Arrojadiza; 9m; T/-/-; 2d10).

Equipo: Uniforme de la Guardia Imperial, microcomunicador, respirador, 4 baterías para el rifle láser, manual del perfecto soldado imperial.

SARGENTO DRYAK

El sargento Dryak es el comandante de la escuadra de los PJs. Un endurecido veterano de Catachan del 233° regimiento, ha visto muchas batallas y ganado la lealtad de todos los hombres y mujeres que han servido a sus órdenes. Su prioridad es siempre el bienestar de su escuadra y está dispuesto a tomar decisiones difíciles para mantenerla a salvo. Poseído de una actitud grosera, es sin embargo amable y de ayuda para sus guardias.

Si el DJ elige que Dryak acompañe a los PJs a lo largo de LA UNDÉCIMA HORA, probablemente se verá involucrado en las muchas situaciones de combate que van a encontrar. Si así sucede, Dryak tiene el mismo perfil que un Guardia Imperial con un +10 a Resistencia y Empatía, y un -5 a su Habilidad de Proyectiles.



Operación Golpe de Martillo
//1756.12// Designación -- Aeyras
7436815.M41

++CLASIFICADO++

Bombardeo Orbital
Orden S234

Para minimizar perdidas tras el masivo contraataque del xenos ~~Mogul Slayton~~, los lores planetarios ~~Darthus Quintus~~, ~~Thelaria Rhollan~~, y ~~Allistair Nesstrom~~ ordenaron que el grupo de batalla Tellros de la Armada Imperial iniciase un bombardeo orbital en la cuenca del río Gamo. El estatus de las fuerzas Imperiales afectadas se lista debajo:

233° de Catachan - 14ª Compañía de reconocimiento
ESTATUS: ~~Missing in Action~~ *Reagrupándose en base diente largo*

233° de Catachan - 28ª Compañía de reconocimiento
ESTATUS: Desaparecida en combate

120° Malfiano - 1ª Compañía blindada
ESTATUS: Reagrupándose en base diente largo

17° Escintilano - 53ª Compañía blindada
ESTATUS: Reagrupándose en base diente largo

301° de Solomon - 41ª Compañía de reconocimiento
ESTATUS: Desaparecida en combate

17° Escintilano - 7ª Compañía de infantería
ESTATUS: Reagrupándose en base diente largo

233° de Catachan - 35th Compañía de infantería
ESTATUS: Desaparecida en combate



UN FINAL ALTERNATIVO

Un posible y sangriento final para la aventura, podría ver a los Personajes Jugadores defendiendo el puente contra una horda de vociferantes orkos encabezada por Nezigit Slymoon. A este efecto, he incluido aquí las reglas para hordas, que son utilizadas en distintos juegos ambientados en el universo del Warhammer 40,000.

Sobre el papel, si los PJs se enfrentan directamente a una horda orka están muertos. Por ello, el DJ debería reforzar la escuadra con algunos voluntariosos PNJs (del 17º escintilano), permitir su acceso a armamento más pesado (como un lanzallamas o un bólter pesado), o permitirles utilizar el búnker para obtener cobertura.

EMPLEANDO UNA HORDA

Una horda debe ser tratada por el Director de Juego como una única gran criatura. La horda tiene el mismo perfil que la criatura base que la compone. Una horda de orkos, por ejemplo, tiene el mismo perfil que un orko individual. La única excepción es que una horda reemplaza el valor de heridas de la criatura individual con su magnitud y el blindaje por localización con un único valor de blindaje.

MAGNITUD

Una horda es un número enorme de una clase de enemigo o criatura que ataca en grandes cantidades. El número abstracto de enemigos que componen dicha horda se refleja en la magnitud de la misma. Un punto de magnitud no es igual a un enemigo o criatura individual.

RASGOS DE HORDA

Una criatura puede tener un rasgo con la palabra "(Horda)" escrita a su lado. Estos rasgos representan la forma en que las criaturas particulares luchan en grandes cantidades y sólo se aplican cuando esa criatura es usada como base para una horda.

En el caso de los orkos, estas salvajes criaturas obtienen el rasgo Arrolladora cuando forman una horda. Consulta la página 41 para más información sobre los rasgos orkos.

Arrolladora

Las criaturas que componen la horda son capaces de diseminarse sobre sus enemigos y cortarles en mil pedazos. La horda con este rasgo siempre tira 1d10 adicional para el daño causado en combate cuerpo a cuerpo, siempre y cuando tenga una magnitud igual o mayor de 20.

EJEMPLOS DE MAGNITUDES DE HORDA

Magnitud	Equivalente descriptivo	Tamaño/Bonus para impactar
30	Una turba	Masivo (+30)
60	Una falange	Inmenso (+40)
90	Un asalto en masa	Monumental (+50)
120+	Una marea enemiga	Titánico (+60)

ATACANDO A UNA HORDA

Un personaje puede dañar a una horda disparando con armas a distancia o atacando cuerpo a cuerpo. Estos ataques se tratan como si son fuesen contra una única criatura, incluso aunque puedan representar el moverse entre filas de enemigos o cercenando a muchos rivales.

Aún así, los personajes deben tirar para impactar a una horda, aunque aplicando la bonificación por tamaño apropiado a estas tiradas según su magnitud.

Las armas que pueden disparar en modo automático o semiautomático pueden causar impactos adicionales que deben ser asignados contra la horda y no a cualquiera de los oficiales o líderes individuales que también pueden estar presentes.

DAÑANDO A UNA HORDA

- Cada impacto que causa daño reduce la magnitud de la horda en uno. Por lo tanto, un ataque que después de tener en cuenta el blindaje y la bonificación de Resistencia causa 15 puntos de daño reduce la magnitud de la horda en 1. La consecuencia intencionada de esto, es que el fuego sostenido y las armas explosivas son mucho más efectivas contra las hordas que las armas que sólo realizan un disparo; un cañón láser es un arma para destruir tanques, no para segar grandes cantidades de infantería.
- Las armas que causan daño explosivo (X) obtienen una bonificación contra las hordas y cuentan como haber infligido un impacto adicional.
- Las localizaciones no se emplean cuando combates una horda.
- Una horda tiene un único valor de blindaje que se aplica a todo el daño, en vez de diferentes valores de blindaje para diferentes localizaciones.
- Las hordas pueden ser acobardadas de modo normal (con la horda completa haciendo una única tirada de Voluntad). Sin embargo, las hordas ganan una bonificación a sus tiradas de Voluntad para resistir el acobardamiento igual a su magnitud.

Cuerpo a cuerpo

Cuando se lucha contra una horda en cuerpo a cuerpo, se causa un impacto por cada dos niveles de éxito en la tirada de Habilidad de Armas. Las armas de cuerpo a cuerpo con la propiedad campo de energía causan un impacto adicional.

Armas explosivas

Un arma explosiva que alcanza a una horda, impacta un número de veces igual a su valor de explosión. Así, una granada con explosión (4) impactará automáticamente cuatro veces si es lanzada exitosamente sobre la horda.

Armas lanzallamas

Un arma lanzallamas empleada contra una horda impactará un número de veces igual a una cuarta parte de su alcance (redondeado hacia arriba) más 1d5. Así, un arma lanzallamas con un alcance de 10 impactará 1d5+3 veces.

Poderes psíquicos

Los poderes psíquicos utilizados contra una horda impactarán un número de veces igual al factor psíquico del poder, sin tener en cuenta de que poder se trata. Si el poder psíquico afecta a un área,

añade 1d10 impactos adicionales. A discreción del DJ, si un poder psíquico particular no inflige daño aún causa “impactos”, significando que partes de la horda han sido convencidas para no atacar, etc. El DJ debe tener cuidado al adjudicar los efectos de ciertos poderes psíquicos en situaciones específicas contra hordas.

ROMPIENDO UNA HORDA

- Cuando en un mismo turno la magnitud de una horda se reduce en un 25%, la horda debe hacer una tirada de Voluntad durante su turno. Si supera la tirada, la horda mantiene su integridad. Si falla, la horda se rompe y huye con su valor de movimiento más alto.
- Si la magnitud de la horda es menor a un 50% de su valor inicial, sufre un -10 a la tirada de Voluntad. Si la magnitud de la horda es menor a un 25% de su valor inicial, se rompe automáticamente.
- Las hordas compuestas de enemigos con el talento Coraje no necesitan tirar para comprobar si se rompen cuando su magnitud se erosiona: tienen que ser eliminadas por completo.

EL ATAQUE DE LA HORDA

Una horda puede hacer tanto ataques cuerpo a cuerpo contra enemigos muy proximos, como ataques a distancia contra enemigos que están a su alcance, en un mismo turno como una acción de ataque.

Cuerpo a cuerpo: Una horda atacará a todos los enemigos adyacentes, o enemigos que estén muy cercanos (el DJ es el árbitro final de si un objetivo lo está o no) si no se está empleando un mapa. Una horda que tiene ataques múltiples debido a que está equipada con dos armas, o tiene los talentos Ataque veloz o Ataque relámpago, puede emplear su número total de ataques contra cada objetivo elegible. Aunque una horda representa un gran número de atacantes, no obtiene los beneficios del ataque en grupo (consulta la página 199 de **DARK HERESY**). En su lugar, el puro peso del número de la horda se representa por el hecho de que su objetivo no puede esquivar o parar, a menos que se indique lo contrario.

A distancia: Una horda puede hacer un número de ataques a distancia igual al primer dígito de su magnitud. Así, una horda de magnitud 37 puede hacer tres ataques a distancia. Cualquiera de los impactos adicionales por fuego sostenido puede aplicarse a un objetivo elegible.

Los modificadores de alcance y fuego sostenido se aplican de la manera habitual, sin embargo, una horda no puede apuntar.

El gasto de munición y el encasquillamiento no se aplican a las hordas-siempre tienen munición para seguir disparando.

DAÑO CAUSADO POR LA HORDA

Cualquier ataque con éxito de una horda aumenta el daño que causa en un número de d10 igual al dígito de las decenas de su magnitud, con una bonificación máxima de +2d10. Esto se suma al daño normal causado por el arma con la que la horda está equipada. También se añade la bonificación de Fuerza en los combates cuerpo a cuerpo. Este daño se reduce del modo habitual por la bonificación de Resistencia y el valor de blindaje del objetivo. Así, una horda de magnitud 33 de orkos armados con choppas añadira 2d10 al daño que un único orko causaría con su choppa (1d10+5), causando 3d10+5. La misma horda armada con sluggas causará 3d10+4 de daño.

PERFILES

Del mismo modo que se han incrementado los perfiles de los Personajes Jugadores, el DJ debe añadir los siguientes rasgos y talentos a los PNJs de las páginas 38-39, así como cualquier otro ajuste que considere adecuado.

Guardias Imperiales

Talentos: Nervios de acero, Recarga rápida, Sometimiento.

Orkos

Talentos: Asalto rabioso, Ataque Veloz (sólo Nezzgit Slymoon), Brazos fuertes, Duro de pelar, Entrenamiento con arma (Primitiva, proyectil sólido, sierra), Golpe mortífero, Mandíbula de hierro, Pelea callejera, Recio.

Rasgos: Carga brutal†, Hazlo funcionar††, Regla de la turba†††, Resistencia Antinatural (x2), Vigoroso.

†Una horda con este rasgo hace 1d10 adicional de daño cuando carga.

††Las poco fiables armas orkas no son poco fiables en manos de los pieles verdes.

††† Todos los orkos son psíquicos latentes, una capacidad que aumenta cuanto más orkos hay en el mismo lugar. Cuando se agrupan, esto anima su confianza y coraje a unos niveles casi temerarios. Por cada orko adicional a menos de 10 metros, la Voluntad del orko aumenta en +10 para resistir los efectos del miedo y el acobardamiento. En una horda, los orkos son inmunes sus efectos.

Armas orkas

Choppa - 1d10+1 A; Pen 2; Desequilibrada, Desgarradora.

Gran choppa - 2d10+1 A; Pen 2; Desequilibrada, Desgarradora.

Shoota - 60m; T/3/10; 1d10+4 I; Pen 0; Recarga completa; Imprecisa, Poco fiable.

Gran shoota - 120m; -/-/10; 2d10+5 I; Pen 0; Carg 120; Recarga completa; Imprecisa, Poco fiable.

Slugga - 20m; T/3/-; 1d10+4 I; Pen 0; Carg. 18; Recarga completa; Imprecisa, Poco fiable.

ONLY WAR™

LA UNDÉCIMA HORA

¡RECONQUISTA LAS ESTRELLAS POR LA GLORIA DEL DIOS EMPERADOR!

En la siniestra oscuridad del futuro lejano, el Imperio del hombre está asediado desde todas partes por traidores, alienígenas y demonios. Eres un soldado en la Guardia Imperial, la primera línea de defensa contra las fuerzas que amenazan a la humanidad. Coge tu rifle láser y prepárate para hacer frente a los horrores de la galaxia en nombre del Dios-Emperador. Bienvenido al juego de rol de Warhammer 40,000.

LA UNDÉCIMA HORA es una aventura introductora al juego de rol ONLY WAR. Lucha por tu propia supervivencia en una desesperada carrera contra el tiempo en un mundo de la muerte infestado de orkos.

Se incluye una serie de reglas básicas para ayudar a jugadores y Directores de Juego a familiarizarse con el juego de rol de ONLY WAR.

Este libretto gratuito te ofrece un anticipo de este excitante juego de rol. ONLY WAR estará disponible a finales del verano de 2012 en:

www.fantasyflightgames.com

EDICIÓN
APÓCRIFA

