

FAE Warhammer 40k

Guardia Imperial

Creado por DainXB de <http://exploring-infinity.com>

Traducido por Rubén Ángel Hernández Gómez "evilmaiden"

Continuando con mis post anteriores sobre los Tiránidos y los Marines Espaciales en FAE, aquí tenemos a un pelotón de la Guardia Imperial para continuar con tus aventuras inspiradas en Warhammer 40K.

La vasta fuerza militar que es la Guardia Imperial se compone de Regimientos individuales. Cada regimiento fué adiestrado en un mundo particular del Imperio, algunos en los mundos colmenas cubiertos de ciudades en forma de agujas, otros de mundos agrícolas, mundos forja, mundos feudales atrasados tecnológicamente en la era medieval o los mundos salvajes sin apenas tecnología. Debido a esos diversos orígenes, cada Regimiento tiene una cultura y estilo propio, con uniformes e insignias procedentes de su mundo natal. Algunas cosas son comunes en todos los regimientos, por ejemplo: El oficial de más alta graduación de un Regimiento es el Coronel y el Regimiento está dividido en Compañías que contienen varios cientos de soldados comandados por un Mayor o un Capitán.

Los pelotones individuales de infantería, escuadrones de vehículos blindados (o caballería) y las Baterías de Artillería son comandados por Tenientes.

Y en el extremo del esquema operacional de la Guardia Imperial, la Escuadra: diez duros individuos liderados por un sargento. Nuestro ejemplo de Escuadra procede del 1421º de la Infantería de Veltross, los "Dragones Verdes". Veltross es un mundo colmena y los "Dragones" son reclutados de las capas criminales. Los guardias del 1421º son un Regimiento de Infantería de Línea, cada uno con su armadura de protección, su rifle láser y adoctrinados en la lealtad al Culto Imperial.

SARGENTO TARIM MARCOS

Concepto Principal: Sargento de la Guardia Imperial.

Complicación: La cadena de Mando.

Otros Aspectos:

¡Liderar el Frente!

¡Las granadas de fragmentación son tus amigas!

Los tenientes no son oficiales de verdad, aún son recién nacidos.

ESTILOS: Cauto: +1 Furtivo: +1 Ingenioso: +2 Llamativo: +2 Rápido: +0 Vigoroso: +3.

PROEZAS:

Disparo al punto Débil: Como puedo encontrar y explotar debilidades, gano un +2 a Llamativo en los ataques contra objetivos blindados.

Granadas de Fragmentación: Como porto un suministro de granadas de fragmentación, gano un +2 a Llamativo cuando intente superar obstáculos creados por fuego pesado enemigo.

Pesimista: Como soy un pesimista, una vez por sesión puedo negar una ventaja del oponente porque ya esperaba lo peor y me preparé para ello.

ESTRÉS: 000

REFRESCO: 3

El Sargento Marcos tiene una considerable experiencia en el liderazgo. A la edad de 13 años ya era el jefe de una banda criminal en la colmena de Veltross, asaltando a los ciudadanos que regresaban a sus hogares para vaciarles los bolsillos. Su actitud indomable le hace valioso para sus comandantes, a pesar de su cinismo en lo concerniente a la dignidad del mando.

CABO ORDWAY

Concepto Principal: Cabo de la Guardia Imperial.

Complicación: Antecedentes Criminales.

Otros Aspectos:

Tipo Duro.

Condenado a Cadena Perpetua.

"Era esto o un Batallón Penal..."

ESTILOS: Cauto: +2 Furtivo: +3 Ingenioso: +1 Llamativo: +0 Rápido: +1 Vigoroso: +2.

PROEZAS:

Artista del robo: como soy un artista del robo, una vez por sesión puedo "adquirir" algún objeto útil del equipamiento militar Imperial para mi escuadra, no importa lo improbable que parezca.

Juego Sucio: Como me gusta jugar sucio, gano un +2 a Furtivo en los ataques contra un oponente individual.

Ponerse a Cubierto: Como soy muy hábil poniendome a cubierto, gano un +2 a Cauto creando ventajas cuando use el terreno como protección.

ESTRÉS: 000 REFRESCO: 3

Hace unos cuantos años, Ordway se le dio la posibilidad de escoger entre la prisión y el servicio al Dios Emperador. Parecía una decisión fácil, en aquel momento...

GUARDIA JOFF

Concepto Principal: Soldado de la Guardia Imperial.

Complicación: Crédulo.

Otros Aspectos:

Fuerte como un Mulo.

¡Tiremos la puerta y pateémosles el culo!

Patear al Jefe

ESTILOS: Cauto: +1 Furtivo: +2 Ingenioso: +0 Llamativo: +2 Rápido: +1 Vigoroso: +3.

PROEZAS:

Rifle Melta: Como tengo un arma de fusión de plasma, gano un +2 a Vigoroso contra los objetivos blindados a corto alcance.

A Patadas: Como me gusta solucionar las cosas a patadas, gano un +2 a Vigoroso para superar obstáculos que sean barreras físicas.

Meterse en Peleas: Como me encanta meterme en peleas, gano un +2 a Vigoroso a los ataques desarmados.

ESTRÉS: 000 REFRESCO: 3

El Guardia Joff no es inteligente, o rápido, pero es muy fuerte y absolutamente leal con los soldados de su unidad. Su expediente disciplinario por pelearse reiteradamente es insuperable en el Regimiento.

GUARDIA TESH

Concepto Principal: Soldado de la Guardia Imperial.

Complicación: Soñadora.

Otros Aspectos:

Adora como se pasean los Marines Espaciales.

Nunca estoy desarmada.

¡Por el Emperador!

ESTILOS: Cauto: +0 Furtivo: +2 Ingenioso: +1 Llamativo: +1 Rápido: +3 Vigoroso: +2.

PROEZAS:

Camuflaje: Como me pongo camuflaje, gano un +2 a Furtivo cuando me aproxime a escondidas a mi objetivo.

Luchar a Cuchillo: Como se luchar con mi cuchillo, gano un +2 a Rápido atacando a objetivos desprevenidos al alcance de mi mano.

Ágil: Como soy ágil, una vez por sesión puedo escoger actuar primero en un combate cuerpo a cuerpo.

ESTRÉS: 000 REFRESCO: 3

El Guardia Tesh esperaba haber sido escogida como exploradora por los Marines Espaciales, pero esa no fué la voluntad del Emperador. Ella perfeccionó sus cuchillos y su habilidad con ellos como maleante en un mundo colmena. Siempre lleva uno o más cuchillos ocultos encima.

GUARDIA RINN

Concepto Principal: Soldado de la Guardia Imperial.

Complicación: Huesudo.

Otros Aspectos:

Nunca retrocede ante un desafío.

Bueno con las herramientas.

Las armas no son herramientas.

ESTILOS: Cauto: +2 Furtivo: +2 Ingenioso: +3 Llamativo: +1 Rápido: +1 Vigoroso: +0.

PROEZAS:

Flaco: Como soy flaco, gano un +2 a Ingenioso para evadir obstáculos que que bloqueen mi camino.

Charlatán: Como soy un charlatán, gano un +2 a Ingenioso para arreglar (o evadirme) de una situación peligrosa.

“El Espiritu Máquina me adora”: Como el espíritu máquina parece que me adora, gano un +2 a Cauto cuando intente reparar o desactivar un dispositivo de alta tecnología.

ESTRÉS: 000 REFRESCO: 3

El Guardia Rinn tiene un brillante futuro, pero no en la Guardia Imperial. Es inteligente y detallista, pero su delgada complexión significa que se agota bajo el peso de su armadura de protección, el equipamiento y las armas. Si sobrevive como guardia, podrá ser un gran TecnoSacerdote del Adeptus Mechanicus algún día.

Los otros miembros de la escuadra del Sargento Marcos (los guardias Gan, Tommin, Drix, Colm y Fassbinder) pueden ser definidos como PNJs con el siguiente bloque de estadísticas. Las escuadras de apoyo adicional pueden ser representadas por cualquiera de estos 2 grupos.

Guardias Imperiales

Armadura de Combate, Rifle Láser, Entrenamiento de Combate

Hábil (+2) en: Luchar asistidos por otras tropas imperiales.

Malo (-2) en: Combate a Larga Distancia.

ESTRÉS: (Uno por cada individuo o 5 por el grupo)

Andador Sentinel

Blindaje Ligerero, Fuego de Apoyo

Hábil (+2) en: Maniobrar sobre terreno irregular, Exploración.

Malo (-2) en: Sobrevivir a Fuego de Armas Pesadas.

ESTRÉS: 00

Aunque la Guardia Imperial utiliza un gran variedad de vehículos pesados y artillería, las escuadras suelen contar con la ayuda de los Sentinels, andadores bípedos ligeros, pilotados por un solo Guardia. Los Sentinel operan solos o en escuadrones de tres, reconociendo el terreno para la infantería (menos maniobrable) y proporcionando una plataforma para armas pesadas.

Los Regimientos de la Guardia Imperial suelen estar acompañados en el campo de batalla por representantes del Comisariado, el brazo político del Administratum. Los Comisarios Imperiales no están sujetos a la cadena de mando, pero tienen la labor de castigar la deslealtad, cobardía y la desviación de la doctrina imperial.

El castigo generalmente es la ejecución sumaria, particularmente en los casos de deslealtad en el campo de batalla.

COMISARIO DAREK PYKE

Concepto Principal: Comisario de la Guardia Imperial.

Complicación: Zelote.

Otros Aspectos:

¡Muerte a los cobardes!

Las orejas del Coronel

¡Despreciar la perversión!

ESTILOS: Cauto: +3 Furtivo: +2 Ingenioso: +2 Llamativo: +1 Rápido: +0 Vigoroso: +1.

PROEZAS:

Corazón de Hielo: Como tengo el corazón de hielo, gano un +2 a Cauto para superar argumentos o súplicas de clemencia o misericordia.

Verdugo: Como soy un verdugo: una vez por sesión de juego puedo matar de un disparo cualquier objetivo de tamaño humano.

Pulmón Cibernético: Como tengo un pulmón cibernético que filtra mi respiración, una vez por sesión puedo ignorar cualquier tipo de esporas aéreas, toxinas o gases venenosos.

ESTRÉS: 000

REFRESCO: 3

El Comisario Pyke es muy experimentado y ocupa la mayor parte de su tiempo en compañía del Coronel del Regimiento y su personal de campo. Pero si lo estima oportuno puede incorporarse a cualquier escuadra para "reforzar su moral".