

DEATHWATCH™



LIBRO BÁSICO

WARHAMMER
40,000
ROLEPLAY

DEATHWATCH™



EL JUEGO DE ROL AMBIENTADO EN EL DESPIADADO Y
OSCURO UNIVERSO DEL 41º MILENIO

CRÉDITOS

DISEÑO DE DEATHWATCH POR

Ross Watson con conceptos adicionales por
Jay Little y Sam Stewart

JEFE DE DESARROLLO

Ross Watson

ESCRITO Y DISEÑADO POR

Owen Barnes, Alan Bligh, John French, Andrea Gausman
y Andy Hoare

ESCRITURA ADICIONAL

Mack Martin y Robin Everett-McGuirl

BASADO EN DARK HERESY, DISEÑADO POR

Owen Barnes, Kate Flack, y Mike Mason

EDICIÓN

Dylan Owen, Leigh-Anne Reger y Patrick Rollens

DISEÑO GRÁFICO

Kevin Childress

DISEÑO GRÁFICO ADICIONAL

Mark Raynor

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

Michael Phillippi

ILUSTRACIONES DEL INTERIOR

Alex Boyd, Matt Bradbury, Victor Corbella, Paul Dainton,
Dave Gallagher, David Griffith, Des Hanley, Nikolaus
Ingeneri, Nuala Kennedy, Igor Kieryluk, Anton Kokarev,
Karl Kopinski, Stefan Kopinski, Clint Langley, Jorge
Maese, Winona Nelson, Hector Ortíz, Michael Phillippi,
Roberto Ricci, Karl Richardson, Skysoul Studios, Adrian
Smith, Oliver Specht, y Theo Stylianides

DIRECTOR DE ILUSTRACIONES

Zoë Robinson

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN

Gabe Laulunen

DISEÑADOR JEFE DE FFG

Corey Konieczka

PRODUCTOR JEFE DE FFG

Michael Hurley

EDITOR

Christian T. Petersen

GAMES WORKSHOP

CONCESIÓN DE LICENCIAS

Owen Rees

DIRECTOR DE CONCESIÓN DE LICENCIAS

Paul Lyons

COORDINADOR DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Alan Merret

JEFE DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Alan Merret

AGRADECIMIENTOS

FFG desea agradecer especialmente a sus testadores del juego (consulta la lista completa en la página 400), especialmente a Les Hedges de "No Guts, No Glory", quienes siempre serán recordados como una inspiración y los mejores amigos de todos los que los conocieron.

TRADUCIDO Y MAQUETADO POR

Pablo Pérez "Darkpaul" y Alvaro de Sande

(v1.2 – 06/jun/2020)



FANTASY
FLIGHT
GAMES

Fantasy Flight Games
1975 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

Traducción libre del manual del juego DEATHWATCH. Esta traducción es completamente no oficial y en ningún modo refrendada por Games Workshop limited. Games Workshop, Warhammer 40.000, Warhammer 40.000 Role Play, DEATHWATCH, las siguientes marcas y respectivos logos, DEATHWATCH, y todas las marcas, logos, lugares, nombres, criaturas, razas e insignias/artefactos/logos/símbolos, vehículos, lugares, armas, unidades y sus insignias, personajes, productos e ilustraciones del universo de Warhammer 40.000 y la ambientación de DEATHWATCH son ®, ™, y/o © Games Workshop Ltd 2000–2010, registrados en UK y otros países del mundo. Utilizado sin permiso. No se permite cuestionar su estatus.

Para más información sobre DEATHWATCH, descargas gratuitas, respuestas a preguntas, o solo pasar a saludar, visita online:

www.FantasyFlightGames.com

CONTENIDO

Prólogo.....	6
No conocerás el miedo.....	8
¿Qué es un juego de rol?.....	8
¿Qué hay en este libro?.....	9
Dados de juego.....	10
Los marines espaciales.....	11
Los orígenes de los marines espaciales.....	11
El codex astartes.....	12
Condicionamiento.....	16
La senda del marine espacial.....	19
Maestres del capítulo.....	20

Capítulo I: Creación de personajes.....	22
Creando a tu guardián de la muerte.....	22
Generación de características.....	25
Naturaleza.....	31
Actitudes.....	32
Uso de actitudes.....	32
Interpretar a un marine espacial.....	35
Capacidades de un marine espacial.....	36
Ángeles oscuros.....	38
Caliban.....	38
El círculo interior.....	38
Doctrina de combate.....	39
Ángeles sangrientos.....	41
El mundo de la sangre.....	41
Los hijos de Sanguinius.....	42
Doctrina de combate.....	43
Lobos espaciales.....	44
Tierra de fuego y hielo.....	44
Las pruebas.....	44
Doctrina de combate.....	45
Templarios negros.....	47
Cruzados eternos.....	48
Celo virtuoso.....	48
Doctrina de combate.....	48
Ultramarines.....	50
El Reino de ultramar.....	50
Deber y honor.....	51
Doctrina de combate.....	51
Vigilantes de la tormenta.....	52
El mundo de las tormentas.....	52
El camino del honor.....	53
Doctrina de combate.....	53

Capítulo II: Especialidades.....	56
Comenzando.....	56
Formato de especialidad.....	56
Mejoras.....	57
Rangos.....	57
Mejoras de habilidades y talentos.....	58
Mejoras generales de marine espacial.....	60
Mejoras de los guardianes de la muerte.....	64
Mejoras de los capítulos.....	66
Apotecario guardián de la muerte.....	68
Bibliotecario guardián de la muerte.....	72

Marine de asalto guardián de la muerte.....	76
Marine devastador guardián de la muerte.....	80
Marine táctico guardián de la muerte.....	84
Tecnomarine guardián de la muerte.....	88

Capítulo III: Habilidades.....	92
Adquisición de habilidades.....	92
Dominio de habilidades.....	92
Habilidades básicas y avanzadas.....	92
Descriptores de habilidades.....	94
Grupos de habilidades.....	94
Usos especiales.....	94
Descripción de las habilidades.....	94

Capítulo IV: Talentos y Rasgos.....	108
Obtener talentos.....	108
Grupo de talentos.....	108
Requisitos previos.....	108
Talentos.....	112
Rasgos.....	131
Descripciones de rangos.....	131

Capítulo V: Arsenal.....	140
Solicitud.....	140
Renombre.....	141
Calidad.....	142
Armas.....	142
Armas astartes.....	144
Propiedades de las armas.....	144
Armas bólder.....	148
Armas de plasma.....	149
Armas de fusión.....	150
Armas lanzallamas.....	150
Armas de proyectil sólido.....	151
Armas láser.....	151
Granadas y misiles.....	152
Lanzadores.....	154
Armas exóticas.....	154
Armas cuerpo a cuerpo.....	155
Armas sierra.....	155
Armas de energía.....	156
Armas psíquicas.....	157
Armas tradicionales.....	158
Mejoras de armas.....	158
Munición.....	160
Tipos especiales de munición.....	161
Blindaje.....	162
Servoarmadura astartes.....	162
Otros blindajes.....	166
Campos de fuerza.....	168
Reliquias.....	169
Reliquias del capítulo.....	169
Reliquias de los guardianes de la muerte.....	170
Ornamentos del capítulo.....	171
Equipo de guerra.....	173
Drogas y artículos de consumo.....	174
Herramientas.....	175
Cibernética.....	178
Servidores.....	180

Capítulo VI: Poderes psíquicos 182

Psíquicos en el imperio	182
Bibliotecarios marines espaciales	184
Selección y entrenamiento	184
Bibliotecarios del codex	186
Poderes psíquicos en Deathwatch	186
Factor psíquico	186
Peligros de la disformidad	188
Poderes psíquicos	191
Poderes de telepatía	192
Poderes de adivinación	194
Poderes del codex	196
Poderes de los ángeles sangrientos	198
Poderes de los ángeles oscuros	199
Poderes de los lobos espaciales	200
Poderes de los ultramarines	201
Poderes de los vigilantes de la tormenta	202

Capítulo VII: Reglas de juego 204

Tiradas	204
Tiradas de habilidad	204
Tiradas de característica	205
El papel del destino	206
Uso de puntos de destino	206
Movimiento	207
Trepas	208
Salto vertical y horizontal	209
Nadar	209
Acarrear, mover y levantar peso	210
Iluminación	211
Volar	212
Los efectos de la gravedad	212
Cohesión	213
¿Qué es la cohesión?	213
Modo escuadra y modo solitario	215
¿Qué es el modo solitario?	215
¿Qué es el modo escuadra?	215
Capacidades del modo solitario	217
Capacidades del codex	218
Capacidades del capítulo	219
Capacidades del modo escuadra	221
Obtener capacidades de modo escuadra	221
Maniobras de ataque	223
Maniobras de ataque del codex	223
Maniobras de ataque del capítulo	224
Maniobras defensivas	225
Maniobras defensivas del codex	225
Maniobras defensivas del capítulo	226
Misiones	228
Resumen	228
Preparación	229
Sesión informativa	229
Elegir al líder	230
Prestar juramento	230
Armamento	232
Ejecución	232
Objetivos de la misión	232
Complicaciones de la misión	233
Recompensas	234

Experiencia	234
Renombre	234

Capítulo VIII: Combate 236

Tiempo narrativo y tiempo estructurado	236
Resumen general	236
Sorpresa	237
Iniciativa	237
Acciones	238
Uso de acciones	238
Descripción de las acciones	239
El ataque	246
Circunstancias de combate	248
Acobardamiento	251
Fallo y dispersión	251
Lesiones	252
Daño crítico	252
Fatiga	253
Condiciones y daño especial	262
Curación	263

Capítulo IX: El Director de Juego 266

El papel del Director de Juego	266
Mecanismos básicos	266
Evocando el escenario	267
La temática de Deathwatch	267
Cómo dirigir una aventura de Deathwatch	269
Estilos de juego	269
Personajes no jugadores	270
La máquina de guerra imperial	271
Recompensas: La marca del deber	271
Puntos de experiencia	271
Crear misiones	274
Establecer objetivos	274
Marcadores de muerte	275
Establecer la solicitud	275
Arquetipos de misión	276
Interacción	277
Habilidades de interacción	277
Miedo y condenación	278
Miedo	279
Locura	280
Corrupción	284

Capítulo X: El Imperio del hombre 286

El orden divino del imperio	286
El administratum	286
El adeptus astra telephatica	287
El adeptus arbites	288
El adeptus ministorum	288
Los adeptus custodes	288
Los sagrados ordos de la inquisición del Emperador	288
El adeptus astartes	288
La armada imperial	289
La guardia imperial	289
Las casas de navegantes	289
El oficio munitorum	289
El adeptus mechanicus	289
El oficio asesinorum	289



Comerciantes independientes	289
Dominios del Emperador.....	293
La disformidad.....	293
Planetas del Imperio.....	294
Una galaxia en guerra	296
Los muchos rostros del enemigo.....	297
Guerras del imperio.....	299
Guerra en todos los frentes.....	300
La maquinaria militar	302

Capítulo XI: Guardianes de la Muerte.....306

El origen de los guardianes de la muerte.....	307
La organización de los guardianes de la muerte.....	308
Reclutamiento.....	311
La heráldica de los guardianes de la muerte.....	313
Equipo de guerra de los guardianes de la muerte.....	313
La amenaza xenos.....	314
Misiones de los guardianes de la muerte	319

Capítulo XII: La Demarcación Jericó.....324

La argolla de hierro	326
El pozo de la noche.....	329
Los dominios de los guardianes.....	329
Fortaleza de Erioch	330
Estaciones de la vigilia.....	335
Naves de guerra	337
Custodios de la vigilia	337
La Cruzada de Achilus.....	339
El Saliente Orfeo.....	342
Victoria o desastre	342
El Saliente Acheros.....	347
Karlack.....	347
La zona de guerra Cellebos.....	348
La anomalía Hadex y las estrellas caronte.....	351
Mundos destacados de la demarcación exterior.....	352
Shedu y la deriva Slinnar.....	352
El descenso de Júpiter.....	352
Polifemo.....	352
El Saliente Canis.....	352
Fortaleza rencor.....	353
Mundos en cuarentena.....	354
Septo Velk'Han.....	354
Tsua' Malor.....	354
Krrk'tikit.....	356
Estación Skapula.....	356
El arrecife negro	356
El frente del Infierno Gris.....	356
Baraban.....	357
Bekrin	357
Ravacene.....	358
Veren	358

Capítulo XIII: Adversarios.....360

Los niveles de los enemigos.....	360
Hordas.....	361
Empleando una horda.....	361
Atacar a una horda	361
El ataque de la horda	362
Crear una horda.....	363

Caos.....	365
Príncipe demonio (Maestro).....	366
Marine espacial del caos (Élite).....	367
Milicia renegada (tropas).....	368
Hereje del caos (tropas).....	368
Los tau.....	369
Comandante tau (Maestro).....	369
Armaduras miméticas tau (élite).....	371
Drones de combate (tropa).....	371
Guerreros de la casta del fuego (élite).....	372
Tiránidos.....	373
Tirano de enjambre (Maestro).....	373
Guerrero tiránido (élite).....	374
Hormagante (tropas).....	375
Termagante (tropas).....	375
Armas tiránidas	376
Personajes no jugadores.....	378

Capítulo XIV: Extracción.....382

Resumen.....	382
Piroclasta-gamma-9.....	384
Misión a Tantalus.....	386
Desembarco.....	386
Informe de la misión	386
Buscar, localizar, destruir	387
Encuentros tiránidos.....	387
Localizaciones	389
Plan de escape.....	394
Tantalus muere	394
Recompensas	394
Aventuras posteriores.....	394
PNJs y antagonistas	395

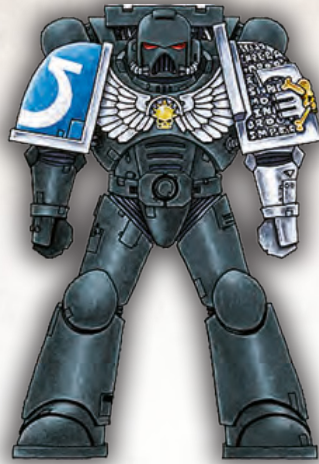
Preguntas frecuentes.....404



PRÓLOGO

Creo que es correcto decir que la idea de explorar el universo de Warhammer 40.000 (40K) mediante un juego de rol ha estado presente desde la aparición del juego de batallas de tablero (Games Workshop publicó *Warhammer 40.000: Rogue Trader* en 1987). El rico y variado trasfondo del universo y su sorprendente elenco de personajes, parecían ofrecer una oportunidad sin par para crear una experiencia de interpretación verdaderamente cautivadora. Los años pasaron y GW se centró cada vez más en los esfuerzos de publicación de las miniaturas del juego de tablero. El proyecto se volvió cada vez más lejano, incluso aunque nunca se perdió su brillante promesa. Algunos podrían incluso haberse referido a la idea como el “Santo Grial” del hobby del rol. Muchos podrían haber dudado de que dicha contingencia pudiera llegar a ocurrir. Sin embargo, hace unos pocos años, algunas personas en Games Workshop finalmente pusieron en marcha algunos planes para hacer exactamente eso. El resultado de sus esfuerzos fue el lanzamiento en 2008 del libro **DARK HERESY**, la siniestra oscuridad del futuro lejano ya podía ser explorada por legiones de entusiastas del rol. La popularidad de **DARK HERESY** superó todas las expectativas, y quedó claro que la idea del rol en el 41º Milenio era muy fuerte, si no más fuerte de lo que nunca había sido. La posterior licencia de la propiedad a Fantasy Flight Games consolidó primero y cimentó después este éxito, debe decirse que de una manera algo espectacular. FFG ya ha producido una cadena de suplementos de alta calidad para **DARK HERESY** y en 2009 lanzó **ROGUE TRADER**, el segundo libro central de reglas en la serie, y sus suplementos asociados. Con esta increíble abundancia de material y la creciente popularidad de ambas ramas, es ahora difícil de imaginar una escena del rol sin la presencia de Warhammer 40.000.

Este volumen, **DEATHWATCH**, completa el tríptico de libros centrales de reglas e introduce a los marines espaciales. El que este libro esté dedicado a los Adeptus Astartes explica hasta cierto punto la estructura de toda la línea de rol de 40K. Como dije antes, hace unos pocos años un pequeño grupo de gente en Games Workshop comenzó a pensar seriamente sobre cómo podríamos publicar verdaderamente un juego de rol de warhammer 40k. Había, lo recuerdo, mucho entusiasmo y unas pocas propuestas sobre cómo podríamos acercarnos a dicha aventura. Hablando claro, estas propuestas caían en uno de dos campos. Por un lado estaba la opinión de que debido a que los marines espaciales eran tan poderosos en el escenario, no tenía sentido representarles junto a otros personajes de niveles más bajos de juego y que, por tanto, incluirles simplemente desequilibraría el juego. Por el otro lado estaba la opinión de que un juego 40K sin marines



espaciales era simplemente impensable y que el juego tendría poco interés si se les dejaba fuera. Así que ¿Publicamos un juego de rol 40K con o sin marines espaciales? La solución que finalmente establecimos fue ¡hacer ambos!

De hecho, fuimos un paso más allá y esbozamos un plan que añadía un tercer libro de reglas central al paquete. Esto nos dio, sobre el papel al menos, una interesante progresión a través del universo del 41º Milenio y a través de los niveles de poder de los personajes jugadores. También dimos temas y títulos tentativos a los tres libros de reglas centrales. **DARK HERESY** introduciría el universo a los jugadores de rol, proporcionando un entorno muy fuerte para desarrollar personajes inexpertos de bajo nivel bajo el auspicio de la Inquisición (un formato muy inspirado por el anterior y exitoso juego de tablero *Inquisidor* de Games Workshop). **ROGUE TRADER** expandiría los horizontes del juego con personajes y aventuras de alto nivel y quizás el primer vistazo a un marine espacial jugable. Finalmente **DEATHWATCH** presentaría a los marines espaciales en toda su gloria—los guerreros definitivos enfrentándose a los desafíos más peligrosos.

Como se vio después, el equipo de GW solo consiguió hacer la primera parte, y ese libro junto con el plan esbozado fue ofrecido a FFG cuando adquirieron la licencia. Para nuestro agrado, les gustó tanto **DARK HERESY** como nuestro plan, e inmediatamente se pusieron a convertir las partes dos y tres en una realidad. En el transcurso de esto, ha sido inevitable que Ross y sus equipos hayan tenido que adaptar algo aquellas ideas iniciales. Además de hacer algunos cambios y desarrollos esenciales, han añadido una enorme cantidad de material original de su propia elaboración a los profundizados productos finales. Esto ha resultado en las series más increíbles de libros de rol, algo que sin duda puedes discernir por ti mismo examinando el libro en tus manos. Esta realización de aquellas tempranas ideas con alta calidad y la dedicación y el compromiso actual de FFG al dominio, es inmensamente satisfactorio para aquellos de nosotros en GW que estuvimos involucrados en las primeras reuniones de planificación. Es bueno saber que el “Santo Grial” no solo ha sido cogido sino que está en unas manos tan dotadas. El 41º Milenio puede ser siniestro y oscuro, pero el futuro del rol de 40K parece de hecho muy brillante.

Allan Merret,
Games Workshop 2010



Es el 41º Milenio...

Durante más de diez mil años el Emperador ha estado sentado inmóvil en el Trono Dorado de Terra. Él es el amo de toda la Humanidad por voluntad divina; gobierna un millón de mundos al frente de sus formidables e interminables ejércitos. Es un cascarón putrefacto con un aura invisible de rielante poder cuya existencia se remonta a la Edad Oscura de la Tecnología. Él es el Señor Carroñero del Imperio, a quien se sacrifican mil almas todos los días para que jamás le sobrevenga la muerte.

Más aún en este estado cataléptico, el Emperador vigila eternamente. Poderosas flotas de guerra atraviesan el miasma infestado de demonios que es la disformidad, la única ruta existente hacia las lejanas estrellas, siguiendo el camino trazado por el Astronómicon, la manifestación psíquica de la voluntad del Emperador. En su nombre, inmensos ejércitos libran batallas sobre innumerables mundos. Los más grandes de entre sus soldados son los Marines Espaciales del Adeptus Astartes, guerreros de élite alterados genéticamente. Sus camaradas de armas son legión: la Guardia Imperial e incontables fuerzas de defensa planetaria, la siempre vigilante Inquisición y los tecnosacerdotes del Adeptus Mechanicus, por nombrar a unos pocos. Pero a pesar de su ingente número, apenas bastan para mantener a raya la omnipresente amenaza de alienígenas, herejes, mutantes y cosas aun peores.



Vivir en estos tiempos es ser un individuo más de los incalculables miles de millones que habitan el universo conocido bajo el régimen más cruel y sangriento imaginable. Olvida el poder de la tecnología y de la ciencia, pues en su mayor parte se ha perdido para no ser recordado jamás. Olvida las promesas de progresos y descubrimientos, pues en este futuro siniestro y despiadado no hay más que guerra. No existe paz en las estrellas, tan solo una eternidad de masacre y destrucción en la que resuenan las carcajadas de unos dioses crueles e insaciables.

NO CONOCERÁS EL MIEDO

Bienvenido a las líneas del frente, hermano de batalla. **DEATHWATCH** es un juego de rol en el que los jugadores toman el papel de los supersoldados modificados genéticamente conocidos como marines espaciales, y llevan a cabo las misiones especiales más peligrosas en la siniestra oscuridad del lejano futuro. Los personajes forman una escuadra de marines espaciales en los guardianes de la muerte, una hermandad de guerreros de élite donde se enfrentarán a alienígenas hostiles y a viles demonios en la Demarcación Jericó, una región del Imperio devastada por la guerra y al borde de la aniquilación.

El papel de los guardianes de la muerte en el Imperio es salvaguardar a la humanidad contra las depredaciones de los viles alienígenas y otras amenazas. Los guardianes de la muerte están en primera línea de la lucha de la humanidad por la supervivencia contra un universo hostil. Los reclutas marines espaciales de los guardianes de la muerte vienen de toda la galaxia del Imperio del Hombre, lo que significa que muchos de ellos tienen trasfondos, experiencias, creencias y tradiciones, radicalmente distintas. Algunos de los marines espaciales de una escuadra pueden ser de un capítulo considerado rival, mientras que otros pueden resultar simplemente misteriosos o difíciles de entender.

De forma parecida a los caballeros de la tabla redonda de Camelot, cada marine espacial es un guerrero veterano, un héroe con una leyenda e historia propia. Sus grandes logros y fuerte personalidad le han diferenciado de los hermanos de batalla de su capítulo de origen y le han merecido el honor de unirse a los guardianes de la muerte. Entre sus iguales en la escuadra, el marine espacial debe aprender a dejar de lado sus diferencias y trabajar unido en un grupo—o enfrentarse a la aniquilación ante los implacables enemigos alienígenas.

DEATHWATCH se centra en las misiones de élite que involucran a los más grandes héroes y letales oponentes que el universo de Warhammer 40.000 puede ofrecer. Sin embargo, es igual de importante considerar las oportunidades que presenta la composición única de los mismos guardianes de la muerte, los marines espaciales que conforman una escuadra, son un grupo de individuos poderosos y afortunados, y normalmente, la opción de ir más allá del individualismo y de sacrificar el propio orgullo en orden a trabajar juntos es lo que crea el mayor drama y diversión en un juego de **DEATHWATCH**.

Durante tus misiones para los guardianes de la muerte, tú y tus compañeros marines espaciales obtendréis renombre, aumentaréis vuestra experiencia y prestigio,

y acumulareis equipo de guerra especial solo confiado a los más honorables y famosos hermanos de batalla. Te enfrentarás a difíciles desafíos, desde el oscuro horror de un tirano de colmena tiránico a la enloquecedora decisión de si la población de un mundo imperial debe ser salvada... o abandonada a su destino frente a una amenaza de invasión alienígena.

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

En un juego de rol (JDR) creas un alter ego, un personaje ficticio que representa tu avatar dentro del mundo de juego. Quizás crearás un estoico soldado, un sabio académico o un inspirador líder. Después, tú y tus amigos dirigís vuestros personajes a través de una serie de aventuras. Imagina un drama criminal, película de aventuras o bélica—excepto que en vez de observar pasivamente el desarrollo de la historia, controlas a uno de los personajes, tomando sus decisiones, seleccionando sus acciones, e incluso hablando por él. Tus decisiones y las de tus compañeros jugadores afectan directamente a los hechos de la historia.

¿Cómo puedes afectar a estos hechos? ¿Cómo decides qué ocurre? Esa es la intención del juego. Los juegos de rol como **DEATHWATCH** proporcionan un sistema de reglas que describen cómo diseñar tu personaje y manejarlo dentro del juego. Las reglas pueden cubrir situaciones como tiroteos, persecuciones, o investigar los archivos de una estación de la vigilia abandonada hace mucho tiempo. Normalmente, las reglas requieren que se tiren los dados al realizar una acción, unos resultados indican el éxito y otros el fracaso. Aunque las reglas proporcionan la estructura y las guías en el juego, los dados añaden el elemento del azar. Después de todo, el éxito no parecerá tan

dulce si no hay riesgo de fracasar. Saltar a través de un acantilado es mucho más excitante cuando un solo paso en falso (o una mala tirada de dados) puede resultar en que tu personaje caiga al abismo.

Al principio, los JDR como **DEATHWATCH** parecen tener un montón de reglas. Sin embargo, pronto veras que son bastante simples, fáciles de recordar y por lo general muy intuitivas. Para juzgar estas reglas, cada grupo tiene un Director de Juego (o DJ). El DJ eres tú, o uno de tus amigos, elegido por consenso. El DJ no controla a un único jugador durante el juego. En vez de eso, el DJ dirige el juego, presentando la historia y las múltiples situaciones que vienen con él. El DJ controla a la gente que tu personaje se encuentra en



el juego, los encuentros y los sucesos extraños que moldean tus decisiones y tus acciones, y es básicamente tanto el narrador del juego como el árbitro.

Los demás jugadores controlan personajes dentro del mundo alrededor del cual gira la historia. Estos personajes son conocidos como los Personajes Jugadores (PJs). Durante el juego, los jugadores describen las intenciones y acciones de sus personajes al DJ, que entonces decide (basándose en las reglas) si esas acciones tienen éxito o fracasan, y cómo las palabras y hechos de los personajes afectan a la historia del juego.

¿QUÉ HAY EN ESTE LIBRO?

DEATHWATCH está dividido en quince capítulos, que son:

INTRODUCCIÓN

La sección que estás leyendo ahora. Proporciona una visión general de DEATHWATCH y del juego de rol en general.

CAPÍTULO I: CREACIÓN DE PERSONAJES

Este capítulo te lleva paso a paso a través del proceso de creación de tu personaje para este juego.

CAPÍTULO II: ESPECIALIDADES

Las especialidades describen el papel de tu personaje dentro de los guardianes de la muerte y qué es lo que haces para tú escuadra. Este capítulo detalla las distintas especialidades y también explica cómo puedes mejorar y desarrollar tu personaje a través del juego.

CAPÍTULO III: HABILIDADES

Desde Perspicacia hasta Tácticas, cada personaje tiene una variedad de habilidades aprendidas que puede emplear. Este capítulo describe estas habilidades con detalle.

CAPÍTULO IV: TALENTOS Y RASGOS

Cada personaje tiene también ciertas capacidades especiales que le hacen único, como Instrucción en bólder o Rapidez sobrenatural. Este capítulo describe todos estos talentos y rasgos.

CAPÍTULO V: ARSENAL

Este capítulo describe algunas de las herramientas, equipos, armas y blindaje que tu marine espacial puede usar o encontrar.

CAPÍTULO VI: PODERES PSÍQUICOS

Los poderes antinaturales de la mente pueden ser tan provechosos como peligrosos. Las capacidades psíquicas de un bibliotecario marine espacial no son como las de cualquier otro psíquico y este capítulo explica cuáles son estos poderes... y lo que ocurre cuando las cosas van mal.

CAPÍTULO VII: REGLAS DE JUEGO

Este capítulo explica cómo hacer tiradas de habilidad, gastar puntos de destino y realizar otras acciones relacionadas con las reglas.

CAPÍTULO VIII: COMBATE

En DEATHWATCH, tendrás que enfrentarte a menudo a enemigos alienígenas en el campo de batalla. Este capítulo te cuenta cómo crear y supervisar una batalla en el juego.

CAPÍTULO IX: EL DIRECTOR DE JUEGO

El DJ tiene un papel especial en el juego de rol y este capítulo explica la mejor manera de cumplir ese papel. Además de aconsejar como dirigir un juego de DEATHWATCH, este capítulo también contiene reglas para la locura y la experiencia.

CAPÍTULO X: EL IMPERIO

Este capítulo describe el Imperio del Hombre en el 41º Milenio en toda su decadente gloria desgarrada por la guerra.

CAPÍTULO XI: GUARDIANES DE LA MUERTE

Los guardianes de la muerte son una organización de élite de astartes procedentes de toda la galaxia. Este capítulo proporciona detalles clave del trasfondo de los guardianes, desde sus orígenes hasta los misterios y secretos que rodean a este grupo enigmático.

CAPÍTULO XII: LA DEMARCACIÓN JERICÓ

La Demarcación Jericó es el escenario central de DEATHWATCH. Este capítulo aporta información detallada sobre ciertas áreas importantes, como la fortaleza de la vigilia de Erioch, la Cruzada Achilus y los tres salientes. Este capítulo debe dar al DJ abundante material con el que trabajar cuando dirija una campaña de DEATHWATCH.

CAPÍTULO XIII: ADVERSARIOS

La galaxia está llena de toda clase de criaturas letales y este capítulo proporciona trasfondo y reglas de juego para varios adversarios que pueden encontrarse en la Demarcación Jericó.

CAPÍTULO XIV: EXTRACCIÓN

Este libro incluye una aventura que resulta idónea para personajes recién creados de DEATHWATCH. Se trata de una carrera contra el tiempo para recuperar un conocimiento valioso frente a un gran peligro.



DADOS DE JUEGO

DEATHWATCH es un juego de rol que emplea dados poliédricos de diez caras para su mecánica central de juego. Estos dados pueden comprarse en cualquier tienda de juegos, en muchas librerías y probablemente estarán disponibles en el mismo lugar donde compraste este libro. Cada jugador y el DJ necesitarán acceso al menos a dos dados de diez caras, preferiblemente de dos colores distintos.

En las reglas de juego, un dado de diez caras es referido como “1d10”, mientras que dos dados de diez caras son referidos como “2d10”, etc. **DEATHWATCH** también requiere que los jugadores generen un número aleatorio entre 1–100. Esto se conoce como una tirada de porcentaje y es normalmente abreviada como “d%” o “1d100”.

Para hacer una tirada de porcentaje, usa dos dados de diez caras y asigna a uno de ellos el dígito “decena” y al otro el dígito “unidad”. El uso de dados de diferentes colores resulta de ayuda para distinguir entre estos resultados. Consulta la **Tabla A-1: Ejemplos de tirada percentil**, a continuación.

Cabe señalar que cuando las reglas dicen 2d10, esto no es lo mismo que una tirada de porcentaje. Cuando tires 2d10 (o tiradas mayores, como 3d10, etc.), simplemente añade los resultados de cada dado.

EJEMPLO

Atreus, un marine espacial de los ángeles oscuros, es alcanzado por una granada de fragmentación que causa 2d10 de daño explosivo. El DJ tira dos dados de diez caras, resultando un 9 y un 7. Estos resultados se suman para un total de 16 puntos de daño.

En ocasiones, las reglas requieren una tirada de 1d5. Para hacerlo, simplemente tira un dado de diez caras, divide el resultado entre dos y redondea hacia arriba.

EJEMPLO

La explosión de la granada fue lo suficientemente poderosa para causar un punto de daño crítico al cuerpo de Atreus. Consultando la tabla de daño crítico apropiada, el DJ descubre que Atreus es noqueado hacia atrás 1d5 metros. Tira un dado de diez caras y obtiene un resultado de 5, que es tratado como un resultado de tres ($5/2 = 2,5$; redondeado hacia arriba a 3). El pobre Atreus cae noqueado tres metros atrás por la explosión.



¿QUÉ NECESITAS PARA JUGAR A DEATHWATCH?

Cuando estés listo para jugar a **DEATHWATCH**, necesitarás los siguientes objetos:

- Este libro de reglas
- Tres o más personas para jugar la partida
- Un lugar tranquilo (alrededor de una mesa es lo ideal)
- Tres o cuatro horas de tiempo de partida
- Dados de diez caras (dos o más por jugador)
- Papel
- Lápices y una goma
- Bebidas, algo de picar, etc.

Posiblemente encontrarás dados de diez caras en la tienda donde compraste este libro, en caso contrario, hay muchas tiendas en internet que venden estos dados en una variedad de diferentes colores y modelos. Si tienes acceso a una fotocopidora, es probable que quieras copiar la hoja de personaje al final de este libro para cada miembro de tu grupo, aunque esto no es esencial. (También puedes descargar gratis hojas de personaje imprimibles de la página web en www.FantasyFlightGames.com).

Para ayudarte a visualizar la acción, puedes desear emplear miniaturas para representar a tus personajes y a sus enemigos durante el combate. La serie Citadel (Games Workshop) de miniaturas de Warhammer 40,000 es ideal para esta tarea. Consulta www.games-workshop.com para más detalles y tiendas más cercanas.

TABLA A-1: EJEMPLOS DE TIRADA PERCENTIL

Dado “Decenas”	Dado “Unidades”	Resultado
7	3	73
3	7	37
2	0	20
0	2	2
0	0	100

LOS MARINES ESPACIALES

"Deben ser puros de corazón y fuertes de cuerpo, no contaminados por la duda e inmaculados del engrandecimiento personal. Serán brillantes estrellas en el firmamento de la batalla, ángeles de la muerte cuyas relucientes alas traerán la rápida aniquilación a los enemigos del hombre. Así será un millar de veces en un millar de años, hasta el mismo fin de la eternidad y la extinción de la carne mortal".

—Roboute Guilliman, Primarca de los Ultramarines

En el universo devastado por la guerra del 41º Milenio, fuerzas terribles amenazan la misma existencia de la Humanidad. Razas alienígenas como orkos y tiránidos asolan sistemas estelares completos y la misma alma de cada humano está amenazada por los poderes demoníacos del Caos. Desplegados contra estos hostiles enemigos están los ejércitos de la Guardia Imperial, las gigantes máquinas de guerra de las Legiones Titán y los más fuertes de todos, los poderosos marines espaciales de las Legiones Astartes.

Los marines espaciales son los guerreros supremos del Imperio. Mejorados genéticamente para ser los luchadores absolutos, son mucho más fuertes y resistentes que los humanos ordinarios. Los marines espaciales están organizados en unos mil capítulos, cada capítulo cuenta aproximadamente con mil guerreros en diez compañías de cien soldados cada una. Cada capítulo es un ejército autosuficiente, equipado con sus propias

naves estelares, y capaz de responder, en el momento del aviso, a cualquier amenaza para la seguridad del Imperio. Cada capítulo está fieramente orgulloso de su historia y logros, y cada uno tiene sus propios colores distintivos y marcas heráldicas. Estos provienen de su fundación y son mostrados con orgullo sobre todos los blindajes y vehículos. Todo el equipo de guerra de los marines espaciales es mantenido cuidadosamente y muchos objetos están cubiertos con intrínsecos textos de escritura devocional, detallando cada uno de ellos un honor de batalla ganado en una gloriosa campaña.

Un marine espacial es un guerrero imponente y su fuerza bruta está templada por su habilidad sobrehumana. Armado con el temible bólter, un arma bendita que dispara devastadores proyectiles que explotan dentro de la carne del objetivo, está protegido por un traje de servoarmadura que le escuda del más fiero fuego enemigo mientras simultáneamente refuerza sus golpes y le permite sobrevivir en los entornos más hostiles. Es el producto del entrenamiento intensivo y de la manipulación genética, que transforman a los hombres mortales, seleccionados entre las razas de guerreros más mortíferas del universo conocido, en máquinas de matar sobrehumanas en el arsenal del Imperio.

LOS ORÍGENES DE LOS MARINES ESPACIALES

De los mil o más capítulos de marines espaciales que se cree que existen, solo unos pocos pueden rastrear sus orígenes a un tiempo hace más de diez mil años, cuando el Emperador de la Humanidad aún caminaba entre los hombres. En aquellos días, el Emperador creó a los Primarcas, veinte superhombres inmortales que iban a ser sus generales y camaradas en la Gran Cruzada para reunir los dispersos y largamente aislados mundos humanos. Los Primarcas ostentaban poderes desconocidos en el universo actual. Los primeros marines espaciales del naciente Imperio fueron también una creación de ese período, cada uno moldeado empleando la herencia genética de uno de los Primarcas, aunque diluido un centenar de veces puesto que un cuerpo humano no podría contener tal poder. Cada Primarca dirigió una legión de marines espaciales, una formación considerablemente más grande que los posteriores capítulos.

Los nombres de muchos de los Primarcas resuenan a lo largo de los milenios y las historias de sus hazañas son legendarias. Nombres como Lion El'Jonson, Leman Russ, Rogal Dorn y el ángel alado Sanguinius, son citados con respeto en los mundos humanos. Ordenan una reverencia que solo es secundaria a la que se ofrece al Emperador. Otros nombres son malditos en donde los hombres se reúnen, porque muchos Primarcas se rebelaron contra el Emperador y siguieron a Horus, el más poderoso entre ellos, cuando alzó su estandarte contra la humanidad.

En el punto álgido de la Gran Cruzada, Horus condujo sus legiones traidoras contra los que permanecían leales al Emperador. Ardieron mundos en el nombre de los dioses oscuros y se desató un terror como nunca antes se había visto. Gran parte de lo ocurrido se ha perdido, oscurecido por las nieblas del tiempo o embellecido hasta el punto donde los gigantes pisaban mundos con pasos atronadores y los mismos planetas se quebraban y partían a su paso.



Las fuerzas traidoras del rebelde Señor de la Guerra Horus lo arrollaron todo ante ellos, hasta que las legiones aún leales al Señor de la Humanidad se encontraron acorraladas en los muros fortificados del Palacio del Emperador en Terra. Las fuerzas de la oscuridad presionaron la consumida llama de la humanidad, pero los tiempos desesperados piden soluciones desesperadas. Sanguinius de los ángeles sangrientos y Rogal Dorn de los puños imperiales, junto con sus guerreros más valientes, acompañarían al Emperador y llevarían la lucha a Horus en su barcaza de batalla, una poderosa nave de guerra en órbita sobre Terra. El Emperador y sus guerreros se teleportaron a la barcaza de batalla pero se encontraron separados y dispersos a lo largo del navío por la hechicería oscura. El Emperador se abrió paso hasta el Señor de la Guerra pero era demasiado tarde para salvar a Sanguinius, al que Horus mató cuando el angélico Primarca rechazó convertirse al Caos. Aún, algunos mantienen que Sanguinius infligió una herida, aunque pequeña, a su antiguo hermano. Horus y el Emperador se enfrentaron en una batalla de carne y espíritu. Horus estaba lleno del poder de los dioses oscuros y propinó al Emperador un golpe mortal, pero al final, la voluntad del Emperador fue superior y Horus fue abatido con su última pizca de fuerza. El traidor fue destruido y, con su muerte, el poder de las legiones traidoras se quebró. Cuando Dorn y sus guerreros finalmente se abrieron paso al santuario del señor de la guerra rebelde, encontraron el cuerpo roto y quebrado del Emperador, y se dice que sus gritos de dolor se oyeron mucho más lejos de la propia Terra.

Rogal Dorn, el más decidido e inflexible de los Primarcas, llevó el cuerpo de su señor de nuevo a Terra y, bajo la dirección del lisiado Emperador, le ató en el Trono Dorado para prolongar su existencia durante toda la eternidad con el sacrificio constante y mecanismos barrocos. Los seguidores de los Poderes Ruinosos fueron derrotados, pero fue una victoria ganada a un precio terrible. La hermandad de los Primarcas fue cercenada y la visión del Emperador para el Imperio y toda la humanidad se vino abajo—con la última y mejor esperanza de su cumplimiento perdida para siempre. El imperio galáctico que había forjado estaba totalmente destruido e iba a llevar muchos más años de guerra brutal antes de que todas las fuerzas traidoras fueran derrotadas y conducidas al caos infernal del Ojo del Terror. El número de víctimas se contaba por billones e incontables mundos eran poco más que terrenos baldíos repletos de cadáveres. Cuando el atroz infierno de la Herejía de Horus fue finalmente extinguido, la humanidad aún se tambaleaba al borde de la extinción.

La Herejía de Horus había revelado debilidades en la semilla genética de varias de las primeras Legiones Astartes, que habían sido exacerbadas por la necesidad de mantener las inmensas formaciones en su totalidad en las terribles guerras de ese periodo. Los insidiosos poderes del Caos habían podido manipular esta corrupción para volver a Horus y a muchos de los marines espaciales bajo su mando contra el Emperador. Una vez que Horus fue derrotado, se decidió que las fuerzas del Imperio serían reorganizadas para que una catástrofe similar no pudiera repetirse.

Las legiones fueron divididas para crear un capítulo del mismo nombre que su legión fundadora y nuevos capítulos con nuevos nombres. Este hecho fue llamado la Segunda Fundación y ha habido más de dos docenas de fundaciones en

los diez milenios desde entonces. No se sabe exactamente el número de capítulos creados como resultado de la Herejía de Horus, ya que muchos archivos del Imperio están incompletos o perdidos, y capítulos enteros han sido creados y destruidos en estos milenios. Lo que se sabe es que hay poco más de mil capítulos desperdigados a lo largo del Imperio y cada uno de ellos es una hermandad de los mejores guerreros que la humanidad puede reunir.

EL CODEX ASTARTES

“Serán mis mejores guerreros, esos hombres que se dan a mí. Los moldearé como arcilla y los forjaré en los hornos de la guerra. Serán de voluntad de hierro y músculos de acero. Les vestiré con una gran armadura y estarán armados con las armas más poderosas. No serán contaminados por la plaga o la enfermedad, ninguna afección les marchitará. Tendrán tácticas, estrategias y máquinas, de modo que ningún enemigo pueda vencerles en batalla. Son mi baluarte contra el terror. Son los defensores de la humanidad. Son mis marines espaciales y no conocerán el miedo”.

—Preludio, El Codex Astartes (Apócrifa de Skaros)

En el despertar de la calamidad que fue la Herejía de Horus, se establecieron las bases del Imperio. Los primeros Altos Señores de Terra establecieron la estructura por la que operarían los Adeptus Terra y describieron las responsabilidades feudales y deberes de los señores planetarios. Uno de los logros más importantes fue la reorganización de las fuerzas de combate del Imperio. Esto fue llevado a cabo, casi sin ayuda, por el Primarca de los Ultramarines, Roboute Guilliman, que con su característica rapidez y eficacia, codificó la estructura de la Guardia Imperial, la Armada Imperial y los marines espaciales. De todos sus trabajos, el más influyente es el Codex Astartes, el gran tomo preceptivo que establece la organización básica y las reglas tácticas para los capítulos.

El Codex Astartes decretó que los marines espaciales serían creados y entrenados durante un período controlado de tiempo. Los bancos genéticos empleados para cultivar los implantes que convierten a un hombre en un poderoso astartes serían cuidadosamente monitorizados y los órganos cultivados estarían sujetos a las más rigurosas pruebas de pureza. Los jóvenes iniciados pasarían estrictas pruebas de idoneidad física y psicológica antes de ser aceptados y solo aquellos del más alto calibre serían elegidos.

En Terra se crearon diligentemente depósitos genéticos para producir y almacenar semillas genéticas de marine espacial. Estos bancos fueron empleados para proporcionar todas las nuevas semillas genéticas para los astartes y evitar la contaminación por cruce, y el material genético de las antiguas legiones fue aislado. De aquí en adelante, los nuevos capítulos recibirían semillas genéticas solo de su propia reserva genética.

La semilla genética de las legiones traidoras fue colocada bajo un sello de estasis temporal, aunque a su tiempo, muchos creían que debía ser destruida. Al tomar un control directo de las reservas genéticas, los Adeptos de Terra podrían finalmente controlar a los marines espaciales. Ahora solo ellos tenían el poder de destruir o crear capítulos astartes a voluntad.

La Segunda Fundación fue decretada siete años después de la muerte de Horus. Las legiones existentes fueron desglosadas y refundadas como formaciones más pequeñas y flexibles. Donde las antiguas legiones eran ilimitadas en tamaño, las nuevas formaciones fueron fijadas en aproximadamente un millar de guerreros combatientes. Esto correspondía a la unidad existente llamada capítulo, y en el futuro el capítulo fue reconocido como la formación astartes autónoma y estándar. Nunca más tendría un solo hombre el control de una fuerza tan poderosa como una legión de marines espaciales.

Las legiones fueron divididas en nuevos capítulos. Uno mantuvo el nombre y colores de la legión original, mientras que los restantes tomaron nuevos títulos y colores. La mayoría de las antiguas legiones fueron divididas en menos de cinco capítulos, pero los ultramarines, siendo con mucho la legión más grande, fueron divididos muchas veces. El número exacto de nuevos capítulos creados de los ultramarines es incierto: el número listado en la copia conocida más antigua del Codex Astartes (la así llamada apócrifa de Skaros) da un total de 23, pero no los nombra.

Como resultado de la Segunda Fundación, la semilla genética de los ultramarines se convirtió en la reserva genética favorita de las posteriores fundaciones. Los nuevos capítulos creados de los ultramarines son referidos como los primogénitos o “primeros hijos”. Todos los capítulos primogénitos veneran a Roboute Guilliman como su padre y patrón fundador.

El Codex Astartes define los roles tácticos, el equipo y las marcas identificativas de los marines espaciales. Está guías han evolucionado a lo largo de los siglos y el Codex Astartes del 41º Milenio es un tratado altamente desarrollado que combina la sabiduría de cientos de pensadores militares a lo largo de la historia. Algunos de sus contenidos parecen quisquillosos o restrictivos, difícilmente dignos de la gran mente de un Primarca. Otros describen batallas actuales junto con comentarios de las tácticas usadas y las decisiones de los comandantes de su época. Como tal, el Codex Astartes es reverenciado como un texto sagrado y muchos capítulos consideran sus recomendaciones como santificadas por el mismo Emperador.

CAPÍTULOS DEL CODEX

Los capítulos que siguen estrictamente la palabra del Codex Astartes son conocidos como capítulos del Codex. Estos marines espaciales se adhieren al Codex como el modelo para su organización, marcas de identificación y doctrina táctica. De todos los capítulos del Codex, el más famoso es el de los ultramarines, el capítulo de Roboute Guilliman. No obstante, la mayoría de los capítulos no se adhieren tan rígidamente a los patrones de organización o táctica del Codex. Muchos capítulos están organizados en gran medida de acuerdo con él, pero también están moldeados por su mundo de origen y la personalidad de su Primarca. Los ángeles sangrientos y los ángeles oscuros son buen ejemplo de ello. Un pequeño número de capítulos difieren enormemente del Codex y lo respetan poco o nada. El más famoso de estos “salvajes” son los lobos espaciales, cuyo Primarca Leman Russ moldeó en gran medida su capítulo a su propia imagen con independencia de otras influencias.

El Adeptus Terra nunca ha decretado necesario la aplicación absoluta del Codex. De hecho, es dudoso que pudiera hacerse. Sin embargo, con las fundaciones posteriores han favorecido siempre la semilla genética de los ultramarines y creado muchos nuevos capítulos del Codex. Con el paso del tiempo, algunos de estos capítulos se han desviado de su estricta letra, introduciendo nuevas variaciones pero permaneciendo en lo principal devotos a los principios establecidos por Roboute Guilliman muchos miles de años antes.

FUNDACIONES POSTERIORES

La historia del Imperio desde la Herejía de Horus no es continua. Ha habido períodos de rebelión y anarquía donde el equilibrio de poder ha cambiado de repente y la historia ha sido reescrita. Muchas de las fundaciones posteriores pertenecen a estos tiempos convulsos, haciendo casi imposible determinar cuando fueron creados algunos capítulos. De los mil o más capítulos que se cree que existen, más de la mitad se consideran descendientes de los ultramarines, bien directamente o mediante uno de los capítulos primogénitos de la Segunda Fundación.

No se sabe cuántos nuevos capítulos se crearon en la Segunda Fundación. Muchos informes se perdieron durante la Edad de la Apostasía, un tiempo problemático que enturbia la historia del Imperio como un velo impenetrable. Con toda probabilidad, algunos de los capítulos creados durante la Segunda Fundación han sido destruidos sin dejar registros de sus hazañas. Otros han sido perdidos en tiempos más recientes y sus nombres son todo lo que queda de ellos ahora.



Cada uno de los capítulos en los que se dividió a las legiones contaba con unos 1,000 guerreros. Una buena parte del Codex Astartes está dedicada a estructurar su organización. Un capítulo consiste de diez compañías con 100 marines espaciales cada una. Los guerreros de estas compañías se organizan en diez escuadras de diez hombres, dirigidas por un sargento. Además de estas unidades, cada compañía tiene un capitán, portaestandarte, capellán y apotecario.

Cada compañía, con la excepción de la compañía de exploradores, mantiene una reserva de transportes Rhino para sus escuadras y oficiales. La primera compañía está también equipada con tanques land raider para portar escuadras de exterminadores. Es costumbre que los dreadnoughts permanezcan con su compañía, puesto que su temible presencia refuerza su potencia de combate.

SELECCIÓN E INICIACIÓN

Cada capítulo tiene sus propios métodos para reclutar jóvenes guerreros y llenar sus filas. Muchos se basan en un único mundo de origen y solo reclutan de esa población, estableciendo pruebas y desafíos para los aspirantes y descartándolos a todos salvo a los más fuertes y devotos. Estos mundos suelen ser tecnológicamente atrasados con fuertes sociedades militaristas, donde los niños que muestran potencial son presionados más y más, para que un día tengan

la oportunidad de unirse a las filas de los marines espaciales, a menudo conocidos para dichos pueblos como “guerreros de las estrellas”, “caballeros del cielo”, o nombres similares. Debido a que los mundos primitivos son duros, rudimentarios y salvajes, sus habitantes proporcionan invariablemente excelentes reclutas. Pero para la verdadera agresividad y el instinto asesino casi psicótico, pocos reclutas pueden mejorar a la sanguinaria escoria de ciudad que habita los más oscuros pozos de los mundos colmena. Conducidos a extremos de violencia por las presiones del entorno, estos implacables asesinos son normalmente ignorados por las autoridades. Constituyen unos reclutas ideales para los marines espaciales y bandas enteras de escoria de ciudad son a veces cazados y puestos a prueba. Algunos reclutas son extraídos de los mundos más civilizados del Imperio, pero no demasiados.

Los planetas empleados por los marines espaciales como mundos de reclutamiento son observados muy de cerca por los apotecarios y capellanes del capítulo. La pureza genética de la población debe ser mantenida, en orden a conservar aquellas cualidades que sirven mejor a los propósitos de los astartes. Su salud espiritual es también cuidada, para asegurarse de no se manifieste ningún rastro de la influencia de los Poderes Ruinosos. Estas observaciones son, en general, llevadas a cabo desde la distancia y es raro para esa sociedad tener cualquier contacto directo con, o conocimiento de, los marines espaciales, o en muchos casos incluso del Imperio.

ASTRA IMPERATOR GLORIA II



EXTERRMINATUS EXTREMIS

ORGANIZACIÓN

En el núcleo del Codex Astartes está la organización del capítulo.
Un capítulo consta de diez compañías, cada una formada por cien marines espaciales.

ARSENAL	CUARTEL GENERAL	BIBLIOTECARIOS
Tecnomarines y servidores	Maestre del capítulo	Bibliotecario jefe
Whirlwinds	Oficiales veteranos	Epistolarios
Vindicators	Personal administrativo	Codicarios
Predators	Personal de apoyo	Lexicanium

VETERANOS	COMPAÑÍAS DE BATALLA	COMPAÑÍAS DE RESERVA
1ª COMPAÑÍA (VETERANOS) Capitán Capellán Apotecario Portaestandarte ESCUADRAS: 20 exterminadores o 10 veteranos APOYO: Dreadnoughts, rhinos, land raiders	2ª-5ª COMPAÑÍA Capitán Capellán Apotecario Portaestandarte ESCUADRAS: 6 tácticas 2 de asalto 2 devastadoras APOYO: Dreadnoughts, rhinos, motocicletas, land raiders	6ª-7ª COMPAÑÍA Capitán Capellán Apotecario Portaestandarte ESCUADRAS: 10 tácticas APOYO: Dreadnoughts, rhinos, land raiders
		8ª COMPAÑÍA Capitán Capellán Apotecario Portaestandarte ESCUADRAS: 10 de asalto APOYO: Dreadnoughts, rhinos, motocicletas, land raiders
		9ª COMPAÑÍA Capitán Capellán Apotecario Portaestandarte ESCUADRAS: 10 devastadoras APOYO: Dreadnoughts, rhinos

Las compañías de batalla forman la fuerza principal de combate de un capítulo, con el resto de compañías prestando apoyo. Una vez que una campaña está en marcha, las bajas en las compañías de batalla son reemplazadas por las de reserva para mantenerlas cerca de su fuerza total. La mayoría de los capítulos prefieren no comprometer toda su fuerza a una única campaña, ya que un elevado número de bajas podría destruir de manera efectiva el capítulo.

EXPLORADORES

10ª COMPAÑÍA
 Capitán, Capellán, Apotecario
ESCUADRAS: Exploradores

Los oficiales del capítulo podrían visitar la cultura una vez por generación y convertirse en objeto de mito y leyenda. Estos poderosos guerreros de más allá de las estrellas son figuras de respeto y su palabra es la ley.

La naturaleza de las pruebas establecidas por los extranjeros varía enormemente, pero son tan arduas que solo un puñado las supera. Quienes fracasan pueden considerarse afortunados de sobrevivir, porque muchas de las pruebas toman la forma de combate ritual, la caza de una gran bestia, o la realización de peligrosas proezas de fuerza y valor. Al terminar las pruebas, los escasos aspirantes que han sido juzgados dignos son llevados lejos e invariablemente nunca verán a su pueblo de nuevo.

Para una familia es siempre un gran honor que un hijo sea elegido por los marines espaciales, incluso en sociedades con escasa concepción de la galaxia más allá de su mundo. Los lobos espaciales son un ejemplo de esto. Los sacerdotes lobo del capítulo recorren las tribus en guerra de su mundo natal, Fenris, buscando sus jóvenes más fuertes y valientes, mientras que los ultramarines tradicionalmente extraen a sus candidatos de los cuarteles de élite de todo un grupo de sistemas planetarios conocido como Ultramar, el reino de los ultramarines.

Otros capítulos no tienen un único mundo natal y viajan por la galaxia en gigantescas flotas, reclutando de una serie regular de planetas o de las zonas de guerra a las que son asignados. Los templarios negros son un ejemplo de esto, como lo son los ángeles oscuros.

Una vez aceptados, los jóvenes aspirantes se convierten en neófitos y comienzan su régimen de entrenamiento y mejora biológica. Cada capítulo tiene sus propias tradiciones respecto a la iniciación en sus leyendas o secretos. Este proceso es paralelo a los tratamientos biogenéticos que debe pasar el neófito. Así, la transformación física avanza a la par con su cambio espiritual. Ambos son templados mediante la experiencia en el campo de batalla y en los rituales en los que debe participar el neófito.

La naturaleza de estos ritos varía de un capítulo a otro. Algunos son solemnes, recordando el sacrificio que el Emperador hizo por la humanidad. Otros son celebraciones sacadas de la cultura y naturaleza del mundo natal del capítulo. Muchos implican el derramamiento ritual de sangre, la escarificación o la amputación. Todos son vitales para los usos arcanos del capítulo, y la participación del neófito es necesaria para ser aceptado por sus futuros hermanos de armas.

El entrenamiento es tan riguroso que muchos no sobreviven. Tanto si se queda paralizado en el campo de batalla, o se le considera falto de espíritu durante un ritual, un neófito es expulsado y su futuro con el capítulo cercenado.

En algunos casos, el neófito puede transgredir uno de los muchos artículos de la ley capitular y una herida en guerra puede resultar preferible al castigo. Muchos posibles destinos esperan a los que fracasan de este modo. A la mayoría se les borra la mente y se les convierte en siervos del capítulo—criados y sirvientes. Los menos afortunados son transformados en servidores vivos—autómatas bio-mecánicos sin mente que solo existen para asistir a los tecnomarines del capítulo en el manejo de maquinaria pesada y frecuentemente peligrosa. Unos pocos excepcionales pueden aún elevarse a posiciones de relativo poder dentro de la casa capitular, pero incluso el factótum de más alto rango no es más que humilde sirviente sin nombre a los ojos de los hermanos de batalla.

INICIACIÓN GENÉTICA

Las pruebas en las que debe participar un aspirante antes de ser aceptado como neófito son muy duras, pero el proceso para convertirse en un marine espacial es mucho más riguroso. Durante varios años, el joven es alterado quirúrgicamente implantando en su cuerpo una serie de órganos únicos, convirtiéndole lentamente en un astartes. Aunque muy diluido, cada uno de estos órganos es extraído del patrón genético de uno de los primeros Primarcas y a través de él, del mismo Emperador. Así, los marines espaciales son los descendientes y herederos del Señor de la Humanidad.

Los implantes provocan cambios físicos y mentales en el receptor. Muchos de ellos son controlados por secreciones hormonales y patrones de crecimiento naturales. Los implantes podrían no resultar efectivos o ser totalmente funcionales si se reciben una vez superado cierto nivel de desarrollo natural. Es por tanto inevitable que los reclutas sean razonablemente jóvenes. La compatibilidad del tejido también es esencial, para asegurar que los órganos se desarrollen adecuadamente.

La tercera consideración en la adecuación mental. Varios de los implantes solo se desarrollarán a una condición útil bajo el estímulo de la sugestión hipnótica. Un recluta debe por tanto ser susceptible a este tratamiento particular.

Estas condiciones significan que solo una pequeña proporción de los aspirantes resultan adecuados para convertirse en marines espaciales, incluso si sobreviven a las pruebas. Deben ser hombres, porque los cigotos son afines a las hormonas y tejidos masculinos, de ahí la necesidad de pruebas de compatibilidad de tejido y evaluación psicológica. Si resultan satisfactorias, un candidato se convierte en neófito. Al terminar la implantación de órganos, la asistencia química y el entrenamiento hipnótico, el sujeto está listo para ocupar su lugar en la décima compañía (exploradores). Un marine espacial normalmente se une a filas entre las edades de dieciséis y dieciocho, pero son tales los cambios hormonales inducidos por el proceso de creación que los reclutas están plenamente desarrollados físicamente con anterioridad.

Aunque los capítulos son cuidadosos para seleccionar solo a los candidatos más adecuados, no todos los neófitos sobreviven al proceso de ser iniciados como marines espaciales. Si un implante falla en desarrollarse correctamente, es probable que su metabolismo se vuelva gravemente inestable. Puede caer en un estado catatónico o sufrir ataques de hiperactividad. En cualquier caso, probablemente morirá. Los desafortunados que no mueren sufren invariablemente un daño mental que degenera en maníacos homicidas o en idiotas farfullantes. Cuando un capítulo está a fuerza completa, estos inadaptados pueden ser librados de su miseria. Sin embargo, si el capítulo está corto de marines espaciales, puede permitírseles vivir y ser situados en sus propias unidades especiales. Aquellos que muestren tendencias psicóticas controlables pueden ser reclutados en escuadras de asalto suicidas.



SEMILLA GENÉTICA

Hay diecinueve variedades de semilla genética respectivos a los diecinueve órganos sobrehumanos quirúrgicamente implantados en un marine espacial. Debido a que la mayoría de los capítulos han existido durante miles de años, algunas semillas genéticas han mutado durante ese tiempo. Esto ha resultado en cambios en la naturaleza exacta de los órganos cultivados artificialmente. Estos cambios pueden inutilizar un implante—este es el caso de los puños imperiales que carecen del órgano conocido como glándula de betcher, el cual permite a un marine espacial escupir veneno corrosivo. En otros casos, los cambios podrían reducir su efectividad o causar extraños nuevos efectos—los salamandras, por ejemplo, poseen una piel tan negra como el carbón debido a su órgano melanocrómico. Sea cual sea el resultado, afectará a todo el capítulo, puesto que todos sus astartes comparten implantes cultivados de la semilla genética original.

Aunque los apotecarios y cirujanos del capítulo realizan las operaciones necesarias para el implante, no comprenden el funcionamiento exacto de cada órgano. Los procesos involucrados son muy antiguos y transmitidos por tradición oral, volviéndose cada vez más ritualizados y malinterpretados. Por ello, la eficacia de cada órgano difiere de un capítulo a otro, según la condición de la semilla genética del capítulo y la degradación de sus métodos quirúrgicos. En algunos capítulos la mutación de la semilla genética, el pobre procedimiento quirúrgico, o un condicionamiento postoperatorio inadecuado, ha alterado el funcionamiento de algunos implantes.

Además del problema de los implantes mutados, muchos capítulos han perdido semillas genéticas de órganos debido a accidentes, fallos genéticos, o alguna otra causa. Por tanto, muy pocos capítulos poseen los diecinueve implantes. Sin embargo, todos poseen el caparazón negro, ya que sin este implante el neófito nunca podría ser un marine espacial.

Cada órgano de la semilla genética es muy complejo. Muchos solo funcionan adecuadamente cuando otro órgano está presente y la pérdida o mutación de un órgano a menudo afecta al funcionamiento del resto. Por ello, los implantes son constantemente controlados y muchos astartes deben pasar por cirugía correctiva para reequilibrar sus metabolismos.

CONDICIONAMIENTO

Además del extenso programa de implantación, el neófito pasa por un tratamiento químico, evaluación psicológica, e hipnoterapia subconsciente, mientras emplea cada hora despierto en afinar sus habilidades de combate con incesantes entrenamientos de batalla.

Hasta su iniciación como hermano de batalla, un neófito debe someterse a continuas pruebas y exámenes. Los órganos recién implantados se examinan cuidadosamente, los desequilibrios son corregidos y cualquier signo de corrupción es tratado. Este tratamiento químico se reduce al acabar la iniciación, pero nunca termina. Los marines espaciales pasan por tratamientos periódicos durante el resto de sus vidas para mantener un metabolismo estable. Para este propósito, cada servoarmadura contiene un equipo de monitorización exhaustivo y de distribución de drogas.

A medida que el cuerpo crece, el receptor debe aprender a usar sus nuevas habilidades. Algunos de los implantes, específicamente el nodo catalepsiano y el ocuglobo, solo funcionan tras administrar la hipnoterapia adecuada. La hipnoterapia no es siempre tan efectiva como el tratamiento químico, pero puede tener resultados sustanciales. Si un marine espacial aprende a controlar su propio metabolismo, reducirá su dependencia de las drogas. El proceso se lleva a cabo en una maquina llamada hipnomata. Los marines espaciales entran en un estado de hipnosis y son sometidos a imágenes de aura y visuales, para despertar sus mentes al inconsciente proceso metabólico.

Un marine espacial es más que un humano con poderes extraordinarios. Al igual que su cuerpo recibe diecinueve implantes distintos, su mente es alterada para liberar sus poderes latentes. Estos son, si cabe, más extraordinarios que los poderes físicos concedidos por los implantes. Por ejemplo, un marine espacial puede controlar sus sentidos y sistema nervioso a un nivel considerable, y puede resistir un dolor que mataría a un hombre normal. Un astartes puede además pensar y reaccionar a la velocidad de rayo. El entrenamiento memorístico es también una parte importante de la iniciación. Algunos marines espaciales desarrollan una memoria fotográfica. Por lo demás, los astartes varían en su inteligencia y su capacidad mental individual tanto como el resto de los hombres.

El primer paso en el proceso es la implantación del **corazón secundario**, normalmente entre los diez y catorce años. Este es capaz de bombear el suministro de sangre o mantener todas las funciones vitales incluso después de la



destrucción del corazón original del receptor. Este implante permite a los marines espaciales sobrevivir a concentraciones de aire bajas de oxígeno y a heridas traumáticas, y es también necesario para mantener el metabolismo del sujeto, que será llevado hasta sus límites al someterlo a las siguientes intervenciones quirúrgicas en los años venideros.

El siguiente paso en el proceso de implantación es la adición de la **osmódula**. Este es un órgano en forma de tubo cuyo pequeño tamaño no se corresponde a su compleja estructura. La osmódula controla y segrega hormonas que afectan a la fusión epifiseal y a la osificación del esqueleto. Al mismo tiempo, unas hormonas especialmente diseñadas estimulan los huesos en formación para absorber químicos de base cerámica administrados en la dieta del neófito. Dos años después de la implantación, habrá provocado un refuerzo considerable de los huesos, una extrema osificación de la cavidad torácica (causada por el crecimiento de las costillas formando una sólida masa de placas óseas entrelazadas) y un incremento general en el tamaño del esqueleto del receptor.

Normalmente implantada a la misma vez que la osmodula, la **biscopea** se coloca dentro de la cavidad torácica. Es pequeña, aproximadamente esférica y, como la osmodula, su función principal es hormonal. La biscopea estimula el crecimiento muscular a lo largo del cuerpo. Estos músculos se unen al esqueleto en crecimiento acelerado, por lo que estos dos implantes suelen ser injertados a la vez.

Las fases cuarta y quinta son añadidas también a la vez, entre los doce y catorce años. El **hemastamen** es un órgano pequeño, situado en una de las venas principales y sirve para dos propósitos. Comprueba y hasta cierto grado controla la osmodula y la biscopea, y altera el constituyente que compone la sangre del receptor. Como resultado, la sangre del marine espacial es más eficiente que la sangre humana ordinaria, como debe ser, considerando el soporte biológico extra que el astartes lleva en su interior. El segundo implante es el **órgano de larraman**. Es un órgano carnoso, oscuro y con forma de hígado, que se implanta en la cavidad torácica junto con una complicada estructura de vasos sanguíneos. El órgano genera y almacena células especiales larraman. Si el receptor es herido, estas células son liberadas en el torrente sanguíneo, donde se adhieren a los leucocitos y son transportados a la herida. Una vez fuera del cuerpo, las células larraman forman un sustituto de la piel de tejido cicatrizal instantáneo, conteniendo el flujo de sangre y protegiendo cualquier área herida expuesta. Este proceso es casi instantáneo y para el observador es como si la sangre se solidificase antes incluso de llegar al suelo.

Al alcanzar la sexta fase, el sujeto está preparado para comenzar con la hipnoterapia que se prolongará hasta más allá de su iniciación. El **nodo catalepsiano** es un implante cerebral injertado en la parte trasera del cráneo mediante un agujero practicado en el hueso occipital. El órgano, del tamaño de un guisante, influye en los ritmos circadianos del sueño y en la respuesta del cuerpo a la falta de sueño. Un astartes duerme como un hombre normal, pero si se le priva del sueño, el nodo catalepsiano se activa. El receptor puede dormir y permanecer despierto a la vez apagando áreas del cerebro secuencialmente. Este proceso no reemplaza completamente al sueño normal, pero incrementa la supervivencia de un marine espacial permitiéndole ser consciente del entorno mientras descansa.

Las siguientes tres fases del proceso, la implantación del **preomnor**, la **omofágea** y el **pulmón múltiple** se realizan a la vez entre los catorce y dieciséis años. El preomnor es un gran implante que encaja en la cavidad torácica. Es un estómago predigestivo que permite al receptor comer materiales de otro modo venenosos o indigestos. No ocurre ninguna digestión real en el preomnor. En su lugar, conductos sensitivos individuales detectan los potenciales venenos y los neutralizan o, si es necesario, aíslan el preomnor del resto del tracto digestivo. La omofágea es un complejo implante situado en la médula espinal entre las vértebras cervicales y torácicas, donde se integra con el cerebro. Cuatro flujos nerviosos llamados neuroclea son implantados entre la columna y el muro estomacal del preomnor. La omofágea está diseñada para el absorber material genético del tejido animal con una función de memoria. Esto dota al marine espacial con un inusual rasgo de supervivencia—puede aprender comiendo. Si un astartes come parte de una criatura, absorberá algunos de los recuerdos de esa criatura. Esto puede resultar muy útil en un entorno alienígena. Accidentalmente, esta capacidad ha provocado la aparición de distintos rituales de comer carne y beber sangre por los que son conocidos muchos capítulos, además de dar nombres a capítulos como los bebedores de sangre y los desgarradores. El tercer órgano implantado es el pulmón múltiple. Este gran órgano gris tubular a veces es llamado el “tercer pulmón”. La sangre es bombeada a través del órgano mediante vasos de conexión injertados en el sistema pulmonar del receptor, y su actividad se controla mediante un esfínter localizado en la tráquea. En atmósferas tóxicas, un músculo asociado al esfínter cierra la tráquea y restringe la respiración normal, protegiendo así los pulmones. El pulmón múltiple puede absorber oxígeno de aire apenas respirable o venenoso sin sufrir daños gracias a sus propios sistemas de dispersión y neutralización de toxinas, y de regeneración.

La fase décima es la implantación del **ocuglobo**. Este pequeño órgano parecido a una babosa se asienta en la base del cerebro. Proporciona el estímulo genético y hormonal que permite a un astartes recibir terapia óptica. El ocuglobo no mejora la vista del marine espacial, pero permite a los técnicos ajustar los patrones de crecimiento del ojo y de las células de retina receptoras de luz. Un marine espacial posee mejor vista que un humano normal y puede ver en condiciones de escasa luz casi tan bien como a plena luz del día.

La undécima fase es la adición del **oído lyman**. Este órgano permite aumentar conscientemente, e incluso filtrar, ciertos tipos de ruido de fondo. No solo mejora su audición, sino que un astartes no puede marearse o sentir náuseas por una desorientación extrema. Un oído lyman es externamente indistinguible de un oído humano normal.

Entre los quince y dieciséis años se inicia la fase duodécima, donde se implanta un órgano plano y circular, la **membrana an-sus**, en la parte superior del cerebro. Después crece dentro del tejido cerebral hasta mezclarse del todo. Este órgano no es efectivo hasta aplicar el entrenamiento y la quimioterapia adecuados. Gracias a esta membrana, un astartes es capaz de entrar en un estado de animación suspendida. Esto puede ser una acción consciente, o a causa de un trauma físico extremo. En este estado, un marine espacial puede sobrevivir durante años, incluso tras haber sufrido heridas de otro modo fatales.

Solo la quimioterapia y la autosugestión pueden reanimar a un marine espacial de este estado—es imposible reanimarse por sí solo. El período más largo registrado de animación suspendida seguido de una reanimación exitosa ha sido de 567 años, es el caso del hermano Silas Err, de los ángeles oscuros.

En la siguiente fase se añade el **órgano melanocrómico**. Este órgano negro y semiesférico funciona de una manera muy compleja. Identifica los niveles y tipos de radiación que bombardean la piel, y si es necesario desencadena reacciones químicas que oscurecen el tejido para protegerla de los rayos ultravioleta. También proporciona una protección limitada contra otros tipos de radiación. Las diferentes semillas genéticas de órganos melanocrómicos generan variaciones en el color del pelo y la piel, y en algunos casos todo el capítulo comparte una coloración idéntica, como sucede con los guerreros albinos de los espectros de la muerte.

Las fases decimocuarta y decimoquinta, la implantación del **riñón olítico** y la **neuroglotis**, suelen hacerse al mismo tiempo. El riñón olítico es marrón rojizo con forma de corazón y modifica y mejora el sistema circulatorio, permitiendo que sus implantes funcionen eficazmente. Además, también filtra la sangre con una eficacia y una velocidad extremas. El corazón secundario y el riñón olítico pueden actuar en conjunto y ejecutar un proceso de purga durante el cual el marine espacial se queda inconsciente mientras su sangre circula a gran velocidad. Esto le permite sobrevivir a venenos y gases demasiado potentes incluso para el pulmón múltiple. La neuroglotis permite al astartes evaluar una comida potencial mediante el sabor. El órgano se implanta en el fondo de la boca. Masticando la comida, o saboreándola, un marine espacial puede detectar una amplia variedad de venenos naturales, algunos químicos e incluso los olores distintivos de algunas criaturas. Hasta cierto punto, un marine espacial es capaz de rastrear un objetivo solo por el sabor.

En la fase decimosexta, a los dieciséis años, se implanta un pequeño órgano llamado **mucranoide** en el intestino grueso, donde sus secreciones hormonales son absorbidas por el colon. Estas secreciones modifican las glándulas sudoríparas. Con la quimioterapia apropiada, el marine espacial exuda una sustancia esterilizante que recubre su piel. Esta sustancia protege al astartes de las temperaturas extremas e incluso le proporciona una leve protección frente al vacío. La quimioterapia mucranoide es un procedimiento estándar durante viajes espaciales prolongados y al combatir en el vacío o en situaciones en riesgo de exponerse al vacío.

La fase decimoséptima es la implantación de dos órganos idénticos llamados las **glándulas de betcher**. Se colocan en el labio inferior, junto a las glándulas salivales o en el paladar. Los órganos funcionan como la glándula venenosa de algunos reptiles, sintetizando y almacenando un veneno letal. Los marines espaciales son inmunes a este veneno por la presencia de la propia glándula y pueden escupir un veneno cegador al contacto, que es también altamente corrosivo. Un marine espacial aprisionado tras unas barras de hierro podría abrirse paso al exterior en unas pocas horas.

En la penúltima fase del proceso, se implantan un par de glándulas llamadas **progenoides**, una en el cuello y la otra en la caja torácica. Esto sucede entre los dieciséis y dieciocho años. Estas glándulas son vitales para la misma supervivencia del

capítulo. Cada órgano crece en el interior del marine espacial, absorbiendo los estímulos hormonales y el material genético procedente del resto de los implantes. Después de cinco años, la glándula del cuello está madura y lista para ser retirada. Después de diez años, la glándula del pecho también puede ser retirada. Una vez madura, la glándula puede retirarse en cualquier momento y representa la única fuente de semillas genéticas del capítulo. Cada órgano contiene una única semilla genética correspondiente a cada cigoto implantado en el receptor. Una vez retirada mediante cirugía, el progenoide debe prepararse con cuidado, comprobando sus semillas genéticas mutadas y almacenando las sanas. Las semillas genéticas pueden conservarse indefinidamente en las condiciones adecuadas.

Los marines espaciales apotecarios portan un artefacto especial conocido como reductor, capaz de extirpar las glándulas progenoides de un astartes caído en el campo de batalla, de modo que incluso si muere antes de que sus glándulas estén cosechadas, puedan ser recuperadas. El propósito del progenoide es proveer la semilla genética que permita continuar al capítulo. No es posible crear un cigoto de otra manera. Por tanto, cada patrón de semilla genética de un capítulo es único. La semilla genética tiene un gran significado religioso para el capítulo, ya que representa su identidad y su futuro. Sin semilla genética, un capítulo no tiene futuro. La extinción de una semilla genética significa que un cigoto se ha perdido para siempre. La pérdida de la semilla genética progenoide podría significar realmente el fin de un capítulo.

Como cada marine espacial solo tiene dos glándulas progenoides, el nivel al que un capítulo puede crear nuevos astartes está restringido. Reconstruir un capítulo tras sufrir graves pérdidas puede tardar muchos años. Las semillas genéticas son a menudo declaradas inservibles si un marine espacial está expuesto a grandes niveles de radiación u otras formas de alteración genética. La eficacia de las diferentes progenoides de los capítulos también varía, de modo que algunos capítulos son capaces de recomponer sus números más rápido que otros.

La última fase y la más característica es el **caparazón negro**, que no puede ser implantado después de los dieciocho años. Dentro de los tanques de cultivo parece una película de plástico negro. Se extrae y se corta en láminas, que se implantan directamente bajo la piel del torso del receptor. En pocas horas el tejido se expande, se endurece en el exterior y conecta un manojo de nervios invasivos con el interior del cuerpo del sujeto. Después de varios meses, al receptor se le añaden sensores neurales y puntos de transfusión practicados en la membrana endurecida. Estos orificios artificiales se enlazan con algunos circuitos integrados en la servoarmadura, como las unidades de monitorización, curación y mantenimiento. Sin el beneficio del caparazón negro, la servoarmadura de un marine espacial sería mucho menos efectiva.



LA SENDA DEL MARINE ESPACIAL

"Dame al explorador como un muchacho y te devolveré al hermano de batalla como un hombre".

—Sargento veterano Dvan Skor de los vigilantes de tormenta

De acuerdo al Codex Astartes, los marines espaciales se organizan en tres tipos de escuadra: táctica, asalto y devastadora. Cada una de estas escuadras juega un papel único en el campo de batalla y están diseñadas para operar en conjunto proporcionándose apoyo y la máxima flexibilidad. Además de estos tipos de escuadras, la primera compañía (veterana) puede formar escuadras de exterminadores o veteranos, mientras que los exploradores de la décima compañía se despliegan siempre como escuadras de exploradores. Todas las escuadras de los marines espaciales, salvo los exploradores, consisten nominalmente en diez soldados, que pueden dividirse en dos escuadras de combate separadas en batalla. Esto da a cada unidad una mayor flexibilidad en acción.

Un guerrero aceptado en las filas del capítulo servirá en muchos roles, comenzará como un joven explorador en la décima compañía y si el destino le favorece, progresará a través de las filas sirviendo como devastador, marine de asalto, marine táctico y, si es excepcionalmente valiente, obtendrá el honor de servir en la primera compañía (veterana). Unos pocos favorecidos exceden incluso este gran honor y se unen a las filas de los maestros del capítulo, dirigiendo a sus compañeros en la sangre y la furia de la batalla.

El primer paso a lo largo de la senda para convertirse en un poderoso héroe del capítulo es servir en las escuadras de exploradores de la décima compañía. Las escuadras de exploradores consisten en un sargento y de cuatro a nueve exploradores. El papel del sargento es el de entrenar a los exploradores y dirigirles en batalla. Esta tarea solo lo realizan sargentos con una considerable experiencia y estatus. Los exploradores atienden a cada palabra del sargento, puesto que se dice que él ha olvidado más de la guerra de lo que muchos oficiales veteranos jamás aprenderán.

Mientras sirve como explorador, un neófito aprende las artes de la guerra más sutiles. En un abanico de misiones de infiltración y reconocimiento, aprende a acercarse y observar al enemigo, y luego entrega esa información a la fuerza principal de batalla. Los exploradores logran su primera experiencia de combate en cuidadosas emboscadas. El sargento usa sus siglos de experiencia y despliega a sus subordinados de modo que pueda enseñar una lección valiosa a sus exploradores y al enemigo. Los neófitos aprenden provechosas habilidades en esos combates—el enemigo solo recibe una muerte rápida, porque incluso un explorador es un guerrero poderoso comparado a un hombre mortal.

Un marine espacial en una escuadra devastadora ha completado su servicio en la décima compañía y ha sido iniciado como astartes. Será su primera experiencia de combate

en servoarmadura. Cuando es asignado a esa escuadra el marine espacial portará bólter y granadas, y tendrá un papel de cobertura en la escuadra, proporcionando apoyo cercano a los hermanos de batalla armados con armas pesadas, identificando objetivos y estando a mano para ofrecer munición y tomar las armas de cualquier caído. Solo cuando ha demostrado estar preparado y ser de confianza en la batalla se le confiará una de las poderosas armas pesadas del capítulo, una que llegará a dominar en el transcurso de cientos de batallas.

Las escuadras devastadoras consisten en un sargento y nueve astartes. Hasta cuatro marines espaciales pueden portar armas pesadas, mientras que el resto llevará bólteres. Esta es la escuadra más fuertemente armada de todas y es desplegada en donde se necesita un poder de fuego abrumador, especialmente cuando el capítulo se enfrenta a tanques enemigos o posiciones fortificadas.

Tras disciplinarse en las escuadras devastadoras, un marine espacial obtendrá con tiempo un lugar en una escuadra de asalto. Aquí el astartes domina el uso de la fuerza contundente, llevando la lucha directamente a los puntos fuertes enemigos. Abraza el salvajismo controlado del cuerpo a cuerpo y mira al enemigo a los ojos al darle muerte. Las escuadras de asalto son especialistas en combate cerrado. Cada escuadra consiste en un sargento y nueve marines espaciales equipados con mochilas de salto y equipados con un arma cuerpo a cuerpo en cada mano. El armamento común consiste en una pistola bólter y una espada sierra. Opcionalmente, dos de los marines espaciales portan pistolas de plasma. Esta combinación es ideal para tropas de asalto de combate cerrado y ataque rápido.



Aunque las escuadras tácticas son las más comunes en cualquier capítulo, un marine espacial debe haberse probado valeroso y sabio en la batalla para ganarse un puesto en una. A lo largo de su servicio en las escuadras devastadoras y de asalto, será adaptable en su enfoque a las artes de la guerra y dominará un abanico de tácticas y armamento.

Una escuadra táctica está dirigida por un sargento e incluye a otros nueve marines espaciales. De estos, siete hermanos de batalla están armados con bólteres y los dos restantes pueden estarlo también, o uno puede portar un arma pesada como un lanzamisiles o un bólter pesado y el otro portar un arma especial como un lanzallamas o un rifle de fusión. Esta combinación es la más flexible tácticamente y ofrece una buena serie de capacidades dentro de la escuadra.

Después de servir en cientos de campañas y en miles de batallas, y habiendo conquistado lo peor que la galaxia puede arrojarles, es probable que un marine espacial sea considerado un veterano. En la mayoría de los capítulos ese honor no se mide por la duración del servicio, sino por la sangre derramada, los horrores superados y las hazañas realizadas. Como preludio para servir en la primera compañía, muchos veteranos cubren el rol de sargento, dirigiendo escuadras de todos los tipos en cualquiera de las demás compañías. Así, muchos de los marines espaciales de la primera compañía se habrán probado en batalla como líderes y como guerreros experimentados.

Los guerreros de la compañía veterana son desplegados en uno de estos tres tipos de escuadras:

Las escuadras de exterminadores llevan el poderoso blindaje de exterminador, también llamado blindaje acorazado táctico. Esta armadura es enorme y convierte a un marine espacial en un tanque andante. Cada capítulo tiene un número limitado de blindajes de exterminador y cada uno es un antiguo artefacto fabricado hace miles de años. Los exterminadores son menos móviles que otros astartes y son usados en acciones de abordaje o en combates cerrados extremos, cuando no puede aplicarse el fuego de apoyo. El blindaje es tan resistente que es famoso por ser efectivo en reactores de plasma, volcanes y en áreas de alta radiación del espacio profundo. La leyenda dice que la armadura puede incluso resistir la pisada de un Titán. Llevar un antiguo blindaje de exterminador es uno de los mayores honores a los que puede aspirar un marine espacial. Cada armadura lleva en su hombro izquierdo el Crux Terminatus, el emblema único del exterminador. Se dice que cada Crux contiene en su centro un pequeño fragmento de la armadura del mismísimo Emperador cuando luchó su batalla final contra el traidor Señor de la Guerra Horus, proporcionando una conexión entre el marine espacial y el padre de la Humanidad.

Pese a estos beneficios, el blindaje de exterminador no es conveniente para todas las misiones. Por lo general, los veteranos portan la servoarmadura ordinaria, aunque inscrita con muchos cientos de honores de batalla. Cuando llevan servoarmadura, los veteranos son formados en escuadras veteranas de vanguardia o retaguardia. Por su rango, los veteranos tienen acceso al armamento más temible en el arsenal del capítulo, incluyendo espadas sagradas y combiarmas forjadas por armeros de gran maestría. Las escuadras veteranas de vanguardia van a la batalla equipadas con las armas cuerpo a cuerpo más letales y a menudo portan mochilas de

salto para atacar al enemigo antes de que pueda reaccionar. Las escuadras veteranas de retaguardia emplean una gran colección de armas a distancia y munición especializada, y son maestros en su aplicación. Las escuadras veteranas raramente son desplegadas en masa, sino que se las utiliza para reforzar la línea, proporcionando una punta de lanza imparable o actuando como una reserva móvil muy flexible.

MAESTRES DEL CAPÍTULO

Cada una de las diez compañías del capítulo está dirigida por un capitán. Estos líderes son los segundos más experimentados del capítulo, solo aventajados por el maestro, y cada uno es un guerrero tan letal que raramente encontrará un enemigo a la altura. Cada capitán es un líder inspirador y decidido, capaz de coordinar a los marines espaciales bajo su mando sea cual sea la oposición. Además de dirigir a los astartes en batalla, cada capitán ostenta títulos dependientes de sus otras responsabilidades en el capítulo o en su mundo natal, como maestro de la flota o maestro de la Marca.

De los miles de asombrosos y terribles guerreros que comprende un capítulo solo hay un maestro, un líder con siglos de experiencia en el verdadero crisol de la batalla. Sus habilidades de combate no tienen igual, tanto en el uso del rifle, la espada, o de las manos desnudas. Su rango habla de un pasado cubierto con los cadáveres de enemigos derrotados de la clase más terrorífica e inhumana. Sin embargo, no es suficiente con que el maestro del capítulo sea su principal guerrero. Debe ser también un táctico soberbio, buen conocedor de las enseñanzas del Codex Astartes, perfeccionadas durante incontables decisiones hechas en el torbellino de la guerra. Sus soldados son también sus hermanos y sabe que darían sus vidas a su orden. Debe preservar a estos magníficos combatientes, pero también cumplir su misión y elevar el honor de su capítulo. Debe empaparse en el saber de su capítulo jurando mantener sus secretos y conducir su diplomacia en consecuencia, ya que los marines espaciales respetan una red de juramentos en el tiempo y de deudas de honor, y no siguen simplemente las órdenes de los funcionarios imperiales. Los que desean que un maestro del capítulo envíe a sus guerreros a la batalla deben darle una buena razón para hacerlo. Además, el maestro del capítulo será normalmente el gobernador del mundo de origen capitular, un recurso que le resulta demasiado valioso para ignorarlo. Entre los mayores riesgos a los que se enfrenta un maestro del capítulo está el mismo poder que ostenta, puesto que un capítulo de marines espaciales es una fuerza capaz de devastar mundos completos a su orden.

Incluso un marine espacial puede sentir orgullo, ferocidad y deseo—después de todo, es su alma de héroe la que le impulsa a actos de sacrificio desinteresado. Pero en todo ello descansan las semillas de la arrogancia que pueden conducirlo a la condenación. Cualquier astartes, y especialmente un maestro del capítulo, debe cuidarse contra la tentación de una victoria fácil, debe considerar los fines y los medios, y debe seguir el ejemplo del Emperador y del Primarca.





CREACIÓN DE PERSONAJES

CREANDO A TU
GUARDIÁN DE LA
MUERTE

•
ACTITUDES

•
INTERPRETAR A UN
MARINE ESPACIAL

•
CAPACIDADES DE UN
MARINE ESPACIAL

•
CAPÍTULOS DE
MARINES ESPACIALES
DE LOS GUARDIANES
DE LA MUERTE



CAPÍTULO I: CREACIÓN DE PERSONAJES

"Los enemigos del Emperador temen muchas cosas. Temen ser descubiertos, la derrota, la desesperación y la muerte. Pero temen una cosa por encima de las demás. ¡Temen la ira de los marines espaciales!"

—Maxima imperial

En DEATHWATCH tomas el rol de un marine espacial, un guerrero mejorado genéticamente que ha entregado su propia naturaleza en orden a salvar a la humanidad. Además, no eres un marine espacial más. Has sido especialmente elegido para ser alistado en una fuerza de élite de operaciones especiales, conocida como los guardianes de la muerte.

Como un marine espacial te has enfrentado y derrotado a innumerables enemigos del Emperador. Has tomado parte en asaltos planetarios, descendido en cápsulas de desembarco sobre columnas de fuego y llevado la justicia del Emperador a los impíos. Has abordado pecios espaciales malditos y purgado con bólter y fuego a las criaturas babeantes que moraban en su interior. Has descendido a las entrañas de las más poderosas ciudades colmena y salido victorioso sobre las ultraviolentas fuerzas de la reincidencia y la herejía.

Sin embargo, todo eso era solo el principio. En los guardianes de la muerte te esperan los verdaderos horrores, iracundos y balbuceantes, hambrientos de devorar el alma de la humanidad. Solo los más fuertes son elegidos. Solo aquellos más benditos a los ojos del Emperador prevalecen.

Al servir en los guardianes de la muerte te enfrentarás a incontables enemigos. Algunos ya los has conocido en batalla y los has derrotado muchas veces. Los bárbaros orkos, los pérfidos eldar y los rapaces tiránidos, te esperan en mayor número que nunca. Otros viles xenos también deben ser enfrentados, criaturas aún no mencionadas en los anales del Imperio. Debes llevar la batalla por la supervivencia a las regiones desconocidas del espacio y extirpar la vil contaminación del alienígena antes de que pueda extenderse e infectar toda la galaxia.

Otros enemigos también esperan, porque verdaderamente los enemigos de la humanidad nunca descansan. Los sirvientes de los poderes ruinosos traman la caída del Imperio y debes enfrentarte quizás al más terrible de los enemigos: las legiones traidoras, tu propia estirpe que se volvió contra el Emperador en el mismo amanecer de la Era del Imperio.

Entrar en los guardianes de la muerte es tomar el más vinculante de los juramentos. Nunca podrás hablar de lo que veas o de lo que mates, salvo con aquellos que luchan a tu lado. Tus victorias serán poco conocidas, tus hazañas ignoradas y tu nombre no será registrado excepto en los archivos sellados del misterioso Ordo Xenos. Pero los guardianes de la muerte no ansían la gloria: solo desean servir y mantener acorralada a la oscuridad que tiene hambre del alma del hombre y arrojarla en la noche para no que vuelva jamás.

Eres un miembro de los guardianes de la muerte. Eres la mano derecha del Emperador y nadie puede hacerte frente.

CREANDO A TU GUARDIÁN DE LA MUERTE

"Los marines espaciales son hombres como un cuchillo es una pieza de metal. Los marines espaciales son forjados, no nacen. Son las armas más precisas de la voluntad del Emperador".

—Comisario Holt

Para comenzar con tus operaciones especiales de élite necesitas crear tu alter ego, conocido como Personaje Jugador (PJ). También es nombrado en este texto como tu "marine espacial" o "hermano de batalla" en aras de la conveniencia. Crear un Personaje Jugador para tu juego de DEATHWATCH es un proceso sencillo que mucha gente encontrará divertido en sí mismo. Al moverte a través de este capítulo, encontrarás las herramientas para construir un personaje interesante con una historia, motivaciones y una clara idea de lo que le puede deparar el futuro. Se consciente de que puede haber términos, lugares y conceptos poco familiares dentro de este capítulo, pero no temas, todo se explica a medida que examinas el resto de este libro de reglas y te unes a las filas de los guardianes de la muerte.





OTROS CAPÍTULO Y CAPÍTULOS PERSONALIZADOS

Hay una serie de capítulos marines espaciales muy famosos y distinguidos en el universo de Warhammer 40.000, aparte de los seis presentados en este libro. Los futuros libros de la serie de DEATHWATCH presentarán algunos de los capítulos marines espaciales clásicos y proporcionarán también más detalles acerca de los seis capítulos de este libro.

Además, un futuro suplemento de DEATHWATCH proporcionará extensas reglas sobre cómo crear ¡tu propio capítulo marine espacial personalizado!

Al principio, tendrás que reunir algunas cosas. Necesitarás dos dados de diez caras (o 2d10, como son referidos a lo largo de las reglas), una hoja de personaje, un lápiz y una goma. Es mejor escribirlo todo a lápiz para empezar, puesto que puedes acabar cambiando u añadiendo cosas según avanzas. Además, podrías querer tener algunos trozos sueltos de papel para tomar notas. También es útil reunirse con el DJ y con el grupo de personas con las que vas a jugar cuando hagas tu PJ. No solo es más divertido ir comparando cosas según avanzas, también serás capaz de asegurarte de que todos los personajes se complementan el uno al otro.

Hay cinco pasos que debes seguir cada vez que estés creando un nuevo marine espacial. Cada paso es relativamente sencillo, consistiendo en hacer unas pocas elecciones y registrando tus selecciones en tu hoja de personaje. Cada etapa en el proceso de creación del personaje es como sigue.

PASO 1: GENERAR CARACTERÍSTICAS

Muchos de los aspectos clave de tu personaje están definidos en términos de números. Entre estos, los más básicos son las características y representan las capacidades de tu marine espacial, abarcando desde las características físicas como Fuerza y Resistencia, hasta las mentales como Inteligencia y Voluntad.

- Todos los personajes marines espaciales comienzan con las habilidades, talentos y rasgos indicados en la página 36. Estos ya han sido marcados en la hoja de personaje proporcionada en este libro (consulta la página 401).
- Todos los marines espaciales poseen varios implantes característicos que les proporcionan bonificaciones y capacidades especiales. Estas se incluyen en la hoja de personaje proporcionada en este libro y están resumidas en la página 16. Para una información detallada sobre estos implantes, consulta la página 36.
- Todos los marines espaciales enviados a los guardianes de la muerte reciben habilidades y talentos otorgados por el condicionamiento hipnótico y el entrenamiento, representados por el talento Entrenamiento de los guardianes de la muerte y el acceso a la habilidad Saber prohibido (Xenos). Estas ya han sido marcadas en la hoja de personaje proporcionada en este libro.

PASO 2: SELECCIONAR CAPÍTULO

El próximo paso para crear tu personaje es determinar el capítulo de origen del marine espacial. Un capítulo es una fuerza autónoma de marines espaciales que ha sido el hogar de tu personaje durante décadas o siglos. El Imperio es una vasta civilización y para el momento en el que tu personaje comienza sus aventuras en los guardianes de la muerte ha sido influenciado por muchos factores, siendo el principal las creencias y tradiciones de su capítulo de origen. En este libro, los capítulos disponibles incluyen: templarios negros, ángeles sangrientos, ángeles oscuros, lobos espaciales, vigilantes de la tormenta y ultramarines. Existen muchos más capítulos en el universo de *Warhammer 40,000*, y los futuros suplementos de DEATHWATCH expandirán esta lista y proporcionarán otras opciones para ampliar este paso de la creación del personaje.

- Cuando eliges el capítulo de tu personaje, esta decisión afecta a su personalidad, sus características y a sus capacidades de combate. Los capítulos están listados en las páginas 38–54.
- Cada capítulo modifica las características de tu personaje. Añade las bonificaciones de tu capítulo a las características apropiadas en tu hoja de personaje.
- La cultura y la semilla genética de un capítulo marine espacial le otorgan una capacidad de modo solitario. Escribe el nombre de esta capacidad en tu hoja de personaje. Consulta la página 217 para más información sobre las capacidades de modo solitario.
- Todos los marines espaciales de un capítulo particular poseen una actitud que comprende las creencias y tradiciones de ese capítulo. Escribe el nombre de esta actitud en tu hoja del personaje. Consulta la página 32 para más información sobre las actitudes.

PASO 3: ESCOGER ESPECIALIDAD

Aunque tu capítulo y características son importantes para entender a tu personaje, es tu especialidad la que define su función dentro del juego. Deathwatch tiene seis especialidades: apotecario, marine de asalto, marine devastador, bibliotecario, marine táctico y tecnomarine. A medida que juegues partidas, tu rango dentro de tu especialidad aumentará. Esto abre la puerta a multitud de nuevas opciones, dándote los medios para personalizar a tu marine espacial.

- Los personajes marines espaciales tienen una especialidad que representa su papel en la escuadra. Elige una de las opciones en las páginas 68–90.
- La mayoría de las especialidades incluyen al menos una habilidad que el marine espacial gana durante el proceso de creación. Anótala en tu hoja de personaje.
- Cada especialidad tiene una selección de capacidades especiales. Elige una y anótala en tu hoja de personaje.
- Algunas especialidades (como bibliotecario y tecnomarine) obtienen más opciones de sus capacidades especiales. Lee cuidadosamente la capacidad elegida para asegurarte de que no pierdes ninguna opción importante para tu personaje.

PASO 4: MOVIMIENTO, HERIDAS, DESTINO Y PUNTOS DE EXPERIENCIA

Este paso es donde puedes personalizar aún más a tu marine espacial. Cada personaje comienza con una cantidad de puntos de experiencia (pe) que reflejan su vida anterior antes de unirse a los guardianes de la muerte. Puedes gastar tu experiencia inicial para adquirir nuevas habilidades y talentos o para mejorar tus características. Consulta el **Capítulo II: Especialidades** para más detalles. En este paso también determinas cuantos puntos de destino y Heridas tiene tu personaje.

- Determina las Heridas iniciales del marine espacial tirando 1d5 y sumando 18 al resultado. Para más detalles consulta la página 27.
- Determina los puntos de destino iniciales del marine espacial tirando 1d10 y consultando la **Tabla 1-2: Puntos de destino** en la página 27.
- Determina el movimiento del marine espacial consultando la **Tabla 1-3: Movimiento en metros por asalto** en la página 27. La servoarmadura astartes incrementa tu bonificación de Agilidad en 1 para este propósito.
- Ahora puedes personalizar tu marine espacial gastando 1.000 puntos de experiencia en ciertas mejoras. Consulta la página 57 para más detalles. Puedes adquirir mejoras de cualquier combinación de los esquemas de mejora del marine espacial general, del capítulo, o de la especialidad, acorde a tu rango (comienzas con rango 1).

PASO 5: EQUIPO INICIAL

Los marines espaciales comienzan con un equipo digno de sus excepcionales talentos, un equipo envidiable para otros guerreros. Consulta en el **Capítulo V: Arsenal** los detalles del equipo inicial de tu personaje según su especialidad.

- A cada marine espacial se le proporciona un conjunto de equipo. Anota el equipo inicial para un marine espacial y el equipo de la especialidad escogida en tu hoja de personaje.

PASO 6: DANDO VIDA AL PERSONAJE

Tras terminar de anotar los números, es hora de perfilar a tu marine espacial. Este paso te ayuda a definir el pasado de tu personaje, temperamento, creencias y más. Es importante, puesto que ayuda a retratar al personaje durante el juego y hace a tu marine espacial un ser único, ayudando a distinguirlo de otros que pueden ocupar un lugar similar. Durante este paso también seleccionas las actitudes de tu personaje, fuertes elementos de su personalidad que le definen como individuo.

¿GASTAR PUNTOS DE EXPERIENCIA?

Varias de las opciones en capítulos posteriores permiten a los personajes gastar una cantidad de puntos de experiencia, abreviados como "pe". Los personajes en **DEATHWATCH** comienzan con 1.000 pe, que pueden gastar para adquirir mejoras disponibles. Consulta la página 57 para más detalles.



- Considera la apariencia de tu personaje. ¿De que color es su pelo? ¿Tiene algunos rasgos distintivos?
- Antes de unirse a los guardianes de la muerte, tu marine espacial sirvió admirablemente al servicio de su capítulo. Estos hechos son los que condujeron a su selección para unirse a los guardianes de la muerte. Elige o tira aleatoriamente un suceso de historia pasada de las tablas en las páginas 29–30.
- La servoarmadura de tu marine espacial ha tenido muchos dueños y puede tener algunos rasgos particulares. Tira aleatoriamente por la historia y rasgos de tu servoarmadura en la **Tabla 5-12: Historia de la servoarmadura** en la página 164.
- Responde a las preguntas en la página 31 para perfilar la personalidad de tu marine espacial.
- Escoge una actitud personal que se adecue mejor a tu personaje. Esta puede contrastar o complementar la actitud de tu capítulo. Tu actitud personal puede cambiar a lo largo del tiempo mientras el personaje se desarrolla durante el juego.
- Dale un nombre a tu marine espacial, bien pensando uno por tu cuenta o escogiendo uno de la **Tabla 1-11: Nombres marines espaciales** en la página 34.

PASO 7: JUEGA A DEATHWATCH

¡Con todo esto completo, ahora estas preparado para jugar a **DEATHWATCH**!

PASO 1: GENERAR CARACTERÍSTICAS

"Entre un centenar de hombres, puede no haber ninguno adecuado para los Adeptus Astartes. Entre un centenar de marines espaciales, puede haber uno adecuado para los guardianes de la muerte".

—Capitán de la vigilia Brand

Las características representan el potencial del personaje, en una escala de 0 a 100, en diversos campos físicos y mentales. Las características son importantes por muchas razones, y la principal es que reflejan sus posibilidades de éxito en determinadas acciones. Cada vez que intentes hacer algo que tenga consecuencias relevantes, tendrás que hacer una tirada y sacar menos que la característica apropiada, por lo que cuánto más altas sean, mejor será tu personaje.

HABILIDAD DE ARMAS (HA)

Mide la competencia del personaje en combate cuerpo a cuerpo, ya sea empleando puños, cuchillos, o garras relámpago.

HABILIDAD DE PROYECTILES (HP)

Refleja la puntería del personaje con armas a distancia, como bólteres, cañones láser y rifles de fusión.

FUERZA (F)

Describe la fuerza física del personaje. Cabe señalar que los marines espaciales poseen de forma inherente una fuerza increíble: todos los Adeptus Astartes poseen el rasgo Fuerza antinatural (x2). Consulta la página 133 para más detalles.

RESISTENCIA (R)

Define la facilidad con que el personaje puede ignorar daños, resistir toxinas, entornos venenosos, enfermedades y otros males físicos. Cabe señalar que los marines espaciales son excepcionalmente robustos y difíciles de matar: todos los Adeptus Astartes poseen el rasgo Resistencia Antinatural (x2). Consulta la página 133 para más detalles.

AGILIDAD (AG)

Mide la rapidez, los reflejos y el equilibrio del personaje.

INTELIGENCIA (INT)

Muestra una medida de la intuición, razonamiento y conocimiento del personaje.

PERCEPCIÓN (PER)

Describe la capacidad del personaje para percibir su entorno. Refleja la agudeza de los sentidos del personaje. Los marines espaciales tienen dos implantes especiales que afectan a su Percepción. Consulta la página 36 para más detalles.

¿ESCUADRAS?

La escuadra de aniquilación, referida como "escuadra" a lo largo de este libro, es el nombre de la unidad básica de los guardianes de la muerte. Para los propósitos del juego de rol de DEATHWATCH, la escuadra es el grupo de personajes jugadores.

MANO HÁBIL

Los marines espaciales son por naturaleza ambidiestros, por lo que no es importante anotar que mano es la dominante. Por supuesto puedes elegir que tu marine espacial prefiera emplear una mano u otra.

VOLUNTAD (V)

La Voluntad demuestra la capacidad de tu personaje para soportar los horrores de la guerra y a los espantosos oponentes que está obligado a encontrarse en sus misiones con los guardianes de la muerte.

EMPATÍA (EM)

La Empatía es la capacidad que tiene tu personaje para interactuar con otras criaturas, para engañarlas, engatusarlas o trabar amistad con ellas.

BONIFICACIONES DE CARACTERÍSTICAS

Cada característica tiene una bonificación correspondiente. La bonificación de cada característica es igual al dígito de las decenas del valor de la característica. Por ejemplo, un personaje con Inteligencia 41 tendría una bonificación de Inteligencia de 4. Por lo general, las bonificaciones de característica se emplean para determinar la medida de éxito o fracaso en situaciones o pruebas que tienen resultados variables.

GENERACIÓN DE CARACTERÍSTICAS

Las características se generan de una en una. Tira 2d10 para cada una de ellas, suma los resultados y luego añade 30. Sigue este procedimiento con cada una de las características hasta que tengas las nueve y anótalas en tu hoja de personaje. Cuando registres cada característica en tu hoja de personaje, recuerda escribir el primer dígito del número en el círculo. Esto te permite ver cuáles son tus bonificaciones de característica de un solo vistazo. Ten en cuenta que una o más de tus características pueden ser modificadas por tu elección de capítulo en el Paso 2: Seleccionar capítulo.

Dado que estás jugando con un personaje que representa a uno de los más poderosos defensores del Imperio, puedes repetir una sola de estas tiradas. Si eliges esta opción, debes mantener el nuevo resultado incluso si es peor que el anterior.

EJEMPLO

Javier está creando un nuevo personaje de **DEATHWATCH**, de modo que tira 2d10 para su característica de Habilidad de Armas y saca un 11. Después añade 30, para una Habilidad de Armas final de 41. Javier repite este proceso para sus demás características, obteniendo los siguientes resultados:

Característica	Tirada 2d10	Total	Bonificación de Característica
Hab. de Armas	11 (+30)	41	4
Hab. de Projectiles	7 (+30)	37	3
Fuerza	16 (+30)	46	4
Resistencia	10 (+30)	40	4
Agilidad	9 (+30)	39	3
Inteligencia	12 (+30)	42	4
Percepción	15 (+30)	45	4
Voluntad	14 (+30)	44	4
Empatía	8 (+30)	38	3

Javier puede repetir una tirada. Mirando sus características, su peor puntuación es su Habilidad de Projectiles. Puesto que pretende acribillar a multitud de hostiles alienígenas, decide tirar de nuevo por Habilidad de Projectiles. Tira 2d10 y saca un 15! Reemplaza su HP con 45, de modo que sus características quedan de este modo:

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
41	45	46	40	39	42	45	44	38

PASO 2: SELECCIONAR CAPÍTULO

“Olvida tu vida pasada. Desde este día en adelante, eres simplemente un ángel oscuro, nada más tiene importancia. El capítulo es todo lo que importa”.

—Comandante Azrael dirigiéndose a los nuevos reclutas de la compañía de exploradores

Después de generar tus características, tu próximo paso es determinar el capítulo origen del marine espacial. Hay aproximadamente un millar de capítulos de marines espaciales dentro del Imperio y cada uno posee creencias únicas, tradiciones y honores de batalla de diez milenios de guerra entre las estrellas. Los principios y rituales particulares de un capítulo de marines espaciales abarcan la mayoría de su vida adulta y la guía proporcionada por sus hermanos de capítulo le moldean por encima de cualquier otra influencia. Al seleccionar tu capítulo de origen obtienes ciertos modificadores a tus características, una capacidad de modo solitario inicial y una actitud especial. No te preocupes, todos estos términos serán explicados más tarde. Anota todas estas cosas en tu hoja de personaje y muévete al siguiente paso. Encontrarás una selección de capítulos en las páginas 38–52.

ASIGNAR PUNTUACIONES

Un método alternativo para generar los valores de características es darle a cada jugador un número de puntos de característica que puede asignar como desee. En este caso, el jugador comienza con un valor de 30 en cada característica y puede asignar un total de 100 puntos adicionales, no pudiendo añadir más de 20 a ninguna característica. Este método genera personajes con valores ligeramente por debajo de la media.

PASO 3: ESCOGER ESPECIALIDAD

“El celo y la furia son recompensados con la victoria”.

—Capitán Davian Thule de los cuervos sangrientos

Una vez has escogido tu capítulo marine espacial de origen, el siguiente paso es seleccionar su especialidad. En los guardianes de la muerte, la especialidad de un personaje define su papel y función dentro de una escuadra. En sus capítulos de origen, los marines espaciales son capaces de hacer la guerra en una amplia variedad de roles en el campo de batalla. Sin embargo, las operaciones especiales de élite llevadas a cabo por los guardianes de la muerte requieren un enfoque más estricto sobre los talentos naturales de un marine espacial. Una especialidad te ayuda a guiar el desarrollo de tu personaje, determinando su equipo inicial, habilidades, talentos y una variedad de otros factores, ayudándote a crear un lugar propio dentro de tu escuadra.

Para determinar tu especialidad, haz una selección de aquellas disponibles (ten en cuenta que algunos capítulos son restrictivos y no pueden seleccionar determinadas especialidades). Una vez que sabes cuál es la especialidad de tu personaje, copia toda la información relevante en tu hoja de personaje: tus habilidades, talentos y equipo inicial. En algunos casos, necesitarás hacer una elección entre una cosa u otra. En caso de duda sobre que escoger, pide consejo a tu DJ.

Antes de comenzar el juego, tendrás la oportunidad de hacer más mejoras en tu personaje (consulta el Paso 4: Gastar puntos de experiencia, para más detalles).

TABLA 1-1: ESPECIALIDADES

Especialidad	Descripción	Pag	Restricciones
Apotecario	Expertos médicos y sanadores	68	Lobos espaciales
Bibliotecario	Poderosos psíquicos de batalla	72	Templarios negros
Marine de asalto	Maestros de las armas pesadas	76	Templarios negros
Marine devastador	Fieros combatientes cuerpo a cuerpo	80	—
Marine táctico	Líderes y guerreros bien formados	84	—
Tecnomarine	Maestros de la maquinaria mejorados biómicamente	88	—

PASO 4: MOVIMIENTO, HERIDAS, DESTINO Y PUNTOS DE EXPERIENCIA

"Deben ser puros de corazón y fuertes de cuerpo, no contaminados por la duda ni por el engrandecimiento personal. Serán brillantes estrellas en el firmamento de la batalla, ángeles de la muerte cuyas relucientes alas traen la rápida aniquilación a los enemigos del hombre. Así será un millar de veces en un millar de años, hasta el mismo fin de la eternidad y la extinción de la carne mortal".

—Roboute Guilliman, Codex Astartes

Una vez que has determinado tu especialidad, tu próximo paso es anotar el movimiento, puntos de destino y Heridas en tu hoja de personaje. Finalmente, gastas tus 1.000 puntos de experiencia iniciales tomando como referencia las mejoras de rango apropiadas en el **Capítulo II: Especialidades**, antes de moverte al siguiente paso.

HERIDAS

Las Heridas son una parte vital de cualquier personaje y representan cuanto castigo puede recibir antes de sufrir un daño grave. Para determinar las Heridas de tu personaje, tira 1d5 y añade 18 al resultado. El número total son las Heridas con las que comienza el juego tu personaje.

EJEMPLO

El personaje de Juan es Storm, un lobo espacial. Para determinar las Heridas iniciales, Juan tira 1d5 y saca un resultado de 3. Añadiendo este número a 18, Storm tiene 21 (3+18) Heridas iniciales.

PUNTOS DE DESTINO

Los marines espaciales son individuos únicos que están destinados a hacer el trabajo del Emperador. El destino representa este sino particular que diferencia a este marine espacial de sus otros hermanos de batalla del capítulo. Tira 1d10 en la **Tabla 1-2: Puntos de destino** para determinar el número inicial de puntos de destino de tu personaje.

TABLA 1-2: PUNTOS DE DESTINO

1d10	Puntos de destino
1-7	3
8-9	4
10	5

MOVIMIENTO

Los personajes pueden desplazarse a una de estas cuatro velocidades: media, completa, carga y carrera. El número de metros que un personaje puede desplazarse en su turno se determina por su bonificación de Agilidad. Los rasgos y talentos pueden modificar alguna o todas de las velocidades de movimiento. Para más información sobre estos modos de movimiento, consulta la 207. Ten en cuenta que la servoarmadura de los marines espaciales mejora la bonificación de Agilidad para calcular el movimiento en 1.

TABLA 1-3: MOVIMIENTO EN METROS POR ASALTO

B Ag.	Parcial	Completo	Carga	Carrera
1	1	2	3	6
2	2	4	6	12
3	3	6	9	18
4	4	8	12	24
5	5	10	15	30
6	6	12	18	36
7	7	14	21	42
8	8	16	24	48
9	9	18	27	54
10	10	20	30	60

EXPERIENCIA INICIAL

Todos los personajes de **DEATHWATCH** comienzan el juego con 12.000 pe. Esta cantidad inicial de pe se considera que ya ha sido gastada para preparar las capacidades de tu personaje al nivel en el que está ahora. *Tú no gastas realmente estos pe; esa cantidad representa las características, habilidades y otras capacidades preexistentes de tu personaje.* Estos pe iniciales son de mayor importancia cuando llevas personajes de **DEATHWATCH** dentro de otros juegos de Rol de Warhammer 40,000, como **DARK HERESY** y **ROGUE TRADER**, o viceversa.

Los nuevos personajes también disponen de 1.000 pe adicionales que pueden gastarse en aumentar características, adquirir o mejorar habilidades, adquirir nuevos talentos, etc. El **Capítulo II: Especialidades** describe el coste en pe de estos aumentos, denominados mejoras, además de cuales están disponibles según tu especialidad: puedes gastar tus 1.000 pe en cualquier mejora de tus mejoras de capítulo, el primer rango de mejoras generales de marine espacial y el primer rango de tu especialidad. Puesto que tu personaje se ha unido recientemente a los guardianes de la muerte, no puedes gastar tus pe iniciales en las mejoras correspondientes a esta organización. Asegúrate de anotar los pe gastados, puesto que determinan el rango de tu personaje dentro de su especialidad. Cuando hayas acabado de gastar tus 1.000 pe iniciales, el total de pe de tu personaje debe ser igual a 13.000, menos cualquier pe que hayas dejado fuera (si adquiriste mejoras con un coste inferior a 1.000 pe).

DIFICULTAD INFERNAL

Los 1.000 puntos de experiencia iniciales representan que el marine espacial ha sido enviado a los guardianes de la muerte como un hermano de batalla experimentado dentro de su capítulo de origen. Sobrevivir a sus difíciles misiones no es fácil, pero alcanzar y superar ese desafío recompensa al marine espacial con renombre y gloria. Si tu DJ está dirigiendo una campaña preparada para personajes más experimentados, puede decidir otorgar a tu personaje más puntos de experiencia y equipo adicional. Si este es el caso, simplemente gasta los pe como si los hubieses obtenido durante el juego. El **Capítulo II: Especialidades** describe este proceso.

PASO 5: EQUIPO INICIAL

"Este es el sagrado bólter. Es un diseño modelo godwyn con un contador de munición, mecanismo de bloqueo zurdo/diestro y un cargador curvo que contiene 30 proyectiles. Cada proyectil es del calibre .75 con una punta de diamantina, núcleo de deuterio vaciado y detonador de masa reactiva. Dispara en ráfagas de cuatro proyectiles".

—Sargento Kell de los ángeles oscuros a su escuadra de exploradores

Ningún Adeptus Astartes proclamaría que realmente necesita espadas de energía o proyectiles rellenos de ácido para vencer a los enemigos del Emperador. Sin embargo, cierto equipo básico es virtualmente sinónimo de las responsabilidades de los guardianes de la muerte. Además de su servoarmadura, un hermano de batalla siempre tiene acceso a los suministros esenciales de su especialidad sin necesidad de solicitarlas. Su servoarmadura y muchas de sus armas provienen de su capítulo y los guardianes se aseguran de que se le suministren granadas estándar y proyectiles bólter. Consulta en el **Capítulo V: Arsenal** más detalles sobre estos objetos.

- **Serie estándar en todas las especialidades:** Servoarmadura astartes, pistola bólter astartes, 3 granadas de fragmentación astartes, 3 granadas perforantes astartes, cuchillo de combate astartes, cemento reparador, un ornamento del capítulo.
- **Serie estándar de apotecario guardián de la muerte:** Bólter astartes con selector de fuego, reductor y nartecium.
- **Serie estándar de marine de asalto guardián de la muerte:** Espada sierra astartes, mochila de salto astartes.
- **Serie estándar de marine devastador guardián de la muerte:** Bólter pesado astartes con mochila de suministro de munición.
- **Serie estándar de bibliotecario guardián de la muerte:** Bólter astartes con selector de disparo, arma psíquica.
- **Serie estándar de marine táctico guardián de la muerte:** Bólter astartes con selector de fuego, un cargador de munición especial (sin exceder 25 de solicitud por cargador) por misión. Ten en cuenta que aún debes cumplir el requisito de renombre para esta munición.
- **Serie estándar de tecnomarine guardián de la muerte:** Bólter astartes con selector de fuego, servobrazo astartes (como parte de su servoarmadura), otro implante cibernético normal (elegido en la creación del personaje). Consulta la sección de cibernética para las reglas sobre instalar biónicos.

PASO 6: DANDO VIDA AL PERSONAJE

"¡Saludo al gran Primarca, saludo al Emperador, adelante hacia la victoria!"

—Lord Maccragge

Los datos anotados hasta ahora definen las capacidades de tu personaje. Dicen poco acerca del pasado del personaje, personalidad u otros detalles que os ayudan, a ti y a otros, a visualizar a tu marine espacial.

ALTURA Y PESO

Mientras lleva su servoarmadura, un marine espacial desarmado alcanza los 2,1 metros de alto y pesa entre 500 y 1.000 kg. Cuando visualices a tu personaje marine espacial, debes decidir si es más alto o más bajo, más ligero o más pesado. En términos generales, los Adeptus Astartes raramente varían en gran medida en estatura o peso, sin embargo, tu personaje podría haber sido uno de esos pocos inusuales que son la excepción a la regla.

GÉNERO Y APARIENCIA

Debido a la naturaleza especial de los cigotos que constituyen la semilla genética de un marine espacial, todos los Adeptus Astartes son varones. La apariencia comprende todos los rasgos físicos de tu personaje. Anota cualquier característica especial de la apariencia de tu marine espacial en tu hoja de personaje. Muchos tienen cicatrices de antiguas batallas contra los enemigos del Imperio. Algunos portan marcas en su frente para marcar un siglo de servicio con su capítulo. Los marines espaciales pueden tener el pelo corto, largo, o ser completamente calvos; muchos tienen una mirada penetrante o una voz profunda. Elige alguno de estos detalles o crea los tuyos propios para personalizar la apariencia de tu personaje.

EVENTOS PASADOS

Tu pasado ha tenido una fuerte influencia en tu personaje (a menos que le hayan borrado la memoria). Si ya tienes una idea de lo que le ha ocurrido a tu personaje antes de unirse a los guardianes de la muerte, anótalo. Si te gustaría recibir un poco de inspiración, utiliza las siguientes tablas para averiguar que le ocurrió a tu marine espacial antes de ser elegido para acudir a la fortaleza de la vigilia de Erioch. Para utilizar estas tablas, encuentra la que corresponde al capítulo escogido por tu marine espacial y selecciona una de las opciones, o tira 1d5 y encuentra la entrada que coincide con el resultado. Estas entradas pueden ayudarte a profundizar en el trasfondo y personalidad de tu personaje. Además, el DJ podría aprovechar este trasfondo para fabricar encuentros adicionales que involucren a tu personaje durante la campaña de DEATHWATCH.

HISTORIA DE LA SERVOARMADURA

Una vez hayas determinado un evento en tu pasado, puedes moverte al siguiente paso: determinar cualquier rasgo particular de tu servoarmadura astartes, un antiguo blindaje que aumenta los ya de por sí impresionantes músculos y sentidos de su portador. Para un marine espacial, su servoarmadura es una pieza sagrada de equipo con su propia historia y leyenda. La mayoría de las servoarmaduras son bastante antiguas y han tenido numerosos portadores antes de su propietario actual, y el espíritu de guerra de dicha armadura tiende a adquirir ciertas características únicas que la diferencian del resto.

Para determinar la historia o rasgos de tu servoarmadura tira en la **Tabla 5-12: Historia de la servoarmadura** en la página 164.

TABLA 1-4: PASADOS DE LOS TEMPLARIOS NEGROS

1d5	Experiencias pasadas
1	Recibiste una visión: En la víspera de una batalla, rezaste por la guía del Emperador y fuiste bendecido. Esta guía tomó la forma de una visión, cuyos detalles solo tú conoces. Después, ayudaste a derrotar a un poderoso enemigo y te probaste digno de tu fe en el Emperador.
2	Estableciste una fortaleza: Ayudaste a establecer una fortaleza del capítulo en un aislado mundo fronterizo como parte de la cruzada eterna de los templarios negros. La siniestra fortaleza se alza como un monumento a tus hazañas y a las de tu compañía de combate.
3	Cruzada Geonida: Junto a tus hermanos templarios negros, recuperaste valiosos artefactos de los laboratorios del Adeptus Mechanicus, bajo asedio por fuerzas rebeldes, en el mundo de Geonida. Personalmente mataste a un puñado de psíquicos y resististe a sus poderes antinaturales.
4	Entrenaste un neófito: Mantuviste las tradiciones de los templarios negros, entrenando y siendo mentor de un joven neófito a lo largo de docenas de batallas. Algunos neófitos no sobreviven para convertirse en iniciados del capítulo.
5	Acción de abordaje: Los templarios negros son un capítulo basado en flota y durante una tensa batalla en el espacio, tú y tu grupo de hermanos marines espaciales lanzasteis una acción de abordaje contra una nave enemiga (mediante un torpedo de abordaje o una thunderhawk) destruyéndolo desde dentro, cambiando el rumbo de la batalla y preservando la flota para la posterior cruzada.

TABLA 1-5: PASADOS DE LOS ÁNGELES SANGRIENTOS

1d5	Experiencias pasadas
1	Purga de Ultramar: El comandante Dante despachó varias escuadras de ángeles sangrientos, incluyendo la tuya, para asistir a los ultramarines en purificar varios mundos de la presencia tiránida de la flota enjambre Behemoth. Después de tres años, tú y los otros supervivientes de esta misión retornasteis con una valiosa experiencia en luchar contra esta amenaza xenos en particular.
2	Asalto en Baal: Mantuviste la línea junto con el resto de tus hermanos de batalla contra una invasión orka de tu mundo natal, Baal. Estuviste entre los refuerzos que defendieron con éxito el monasterio-fortaleza de los ángeles sangrientos contra las mareas de pieles verdes.
3	Un nuevo comienzo: Los ángeles sangrientos han tenido alianzas inestables con sus capítulos sucesores. Sin embargo, fuiste testigo de un hecho histórico cuando los desgarradores de carne (un sucesor de los ángeles sangrientos) sellaron un pacto de hermandad y finalizaron con siglos de contienda y discordia.
4	Fuerza de asalto Golgotha: Fuiste parte de la fuerza de asalto “halcón sangriento”, desplegada en el mundo insurrecto de Golgotha. Quizás estuviste en las columnas acorazadas o en las cañoneras stormraven que rompieron a través de los muros externos de la fortaleza.
5	Purga de un pecio espacial: En apoyo de los exterminadores de la primera compañía, ayudaste en la purificación de un masivo pecio espacial, infestado con peligrosas formas de vida xenos, renegados del Caos, o peor.

TABLA 1-6: PASADOS DE LOS ÁNGELES OSCUROS

1d5	Experiencias pasadas
1	Encontraste a los caídos: Te has encontrado cara a cara con (o has tenido una rara visión de) los marines espaciales de armadura negra que una vez fueron tus hermanos, los caídos. Estos renegados son implacablemente perseguidos por tu capítulo y has jurado el secreto con respecto a su existencia.
2	Serviste en el ala del cuervo: Te has unido a tus hermanos en muchos ataques relámpago como parte del ala del cuervo. Bien como artillero en un land speeder o en una moto de ataque, tu rapidez y precisión contra incontables enemigos del Imperio no tiene rival. Puedes haber descubierto secretos que pocos, incluso en el capítulo, conocen.
3	Preservaste los secretos del capítulo: Tu incuestionable lealtad ha sido probada en las pruebas del combate cuando fuiste parte de una misión de absoluta importancia, purgando archivos heréticos forjados por aquellos que extenderían viciosas mentiras sobre los ángeles oscuros. Los secretos que destruiste son un misterio incluso para ti y así permanecerá siempre.
4	Artillero de thunderhawk: Has servido a tu capítulo como artillero de uno de las poderosas cañoneras thunderhawk. Tienes una perspectiva única en el campo de batalla, habiendo luchado en aire, en tierra y en el vacío.
5	El León y el Lobo: Mientras servías junto al capítulo de los lobos espaciales, fuiste elegido para luchar en un duelo ritual contra uno de sus miembros. Reivindicaste distinción con tu victoria y al menos un lobo espacial maldice tu nombre bajo su aliento.



TABLA 1-7: PASADOS DE LOS LOBOS ESPACIALES

1d5 Experiencias pasadas

- 1 **Amarga venganza:** Has luchado cara a cara con marines espaciales del Caos de la legión de los mil hijos. Estos renegados son considerados archienemigos de los lobos espaciales y estallan furiosas batallas sin cuartel en donde se encuentran.
- 2 **Cazador de Fenris:** Has cazado y matado a una de las extremadamente peligrosas criaturas nativas de Fenris. Entre estas criaturas están el poderoso kraken, grandes osos polares y el feroz lobo fenrisiano.
- 3 **Servicio en la flota:** La mayoría de los capítulos mantienen una serie de cruceros de batalla, barcasas de guerra y naves más pequeñas para apoyar sus operaciones en la superficie de un planeta. Habiendo luchado muchas batallas entre las estrellas, puedes haber comandado un rápido navío de asalto, o quizás servido como oficial a bordo de una nave más grande.
- 4 **Domador del lobo:** Los lobos fenrisianos tienen un vínculo único con el capítulo de los lobos espaciales y a menudo han luchado junto a ellos. En una ocasión, domaste a una poderosa bestia como un fiable compañero de batalla. Puede que aún sobreviva en Fenris, o puede haber caído ante las armas del enemigo en algún combate previo.
- 5 **La Gran Cacería:** Muchas veces, los lobos espaciales han dejado Fenris para navegar sobre el mar de estrellas, buscando cualquier signo de su largamente desaparecido primarca Leman Russ. Estas grandes cacerías aún no han tenido éxito en localizar al primarca, pero a menudo tallan nuevas leyendas de heroísmo a lo largo de la galaxia. Has sido lo bastante afortunado para haber tomado parte en una Gran Cacería y sin duda tienes docenas de historias sobre las maravillas y terrores de los que has sido testigo.

TABLA 1-8: PASADOS DE LOS VIGILANTES DE LA TORMENTA

1d5 Experiencias pasadas

- 1 **Único superviviente:** Los marines espaciales son poderosos guerreros, pero no son invencibles. Aprendiste esta amarga lección de primera mano, puesto que eres el único superviviente de tu escuadra tras encontrar a un enemigo particularmente peligroso, quizás un tirano de colmena tiránido o un príncipe demonio del Caos.
- 2 **Artillero de tanque:** Has servido a tu capítulo como artillero en uno de los vehículos blindados del capítulo, quizás un predator o un land raider. Has luchado en la vanguardia de varios asaltos blindados y los espíritus-maquina de tales vehículos te son bien conocidos.
- 3 **Servicio en la flota:** La mayoría de los capítulos mantienen una serie de cruceros de batalla, barcasas de guerra y naves más pequeñas para apoyar sus operaciones en la superficie de un planeta. Habiendo luchado muchas batallas en las estrellas, puedes haber comandado un navío de asalto, o servido como oficial a bordo de una nave mayor.
- 4 **La purga de Vigil:** Llevas las profundas cicatrices de la campaña sobre Vigil contra los viles alienígenas slaught. Estos hombres-gusanos xenos y sus construcciones esclavas fueron derrotados en una larga serie de salvajes batallas cuerpo a cuerpo en los túneles bajo Vigil.
- 5 **Honor preservado:** Ayudaste a un compañero hermano de tu capítulo a preservar su honor. Bien por una promesa que este hizo y que se complicó, o simplemente una secuencia de hechos que podrían haberse torcido, eres bien conocido dentro de tu capítulo como un hermano que respeta su propio honor además del de otros.

TABLA 1-9: PASADOS DE LOS ULTRAMARINES

1d5 Experiencias pasadas

- 1 **Veterano de la guerra tiránida:** Luchaste en la batalla por Macragge, combatiendo contra horribles bestias tiránidas de la flota colmena Behemoth. Gracias en parte a tus esfuerzos, los ultramarines prevalecieron a un gran coste.
- 2 **Purificación de Thrax:** Ayudaste a derrotar a incontables demonios en el mundo forja corrupto por el Caos de Thrax. El maestro del capítulo Marneus Calgar promulgó la orden de Exterminatus al completarse la misión.
- 3 **Resististe el ¡Waaagh!:** Aguantaste con tus compañeros ultramarines contra el ¡Waaagh! Gutshredda en el sistema Forgoil. Docenas de invasores pieles verdes murieron a tus manos.
- 4 **Portador del estandarte:** Fuiste elegido una vez para llevar un estandarte, posiblemente un estandarte de espalda para tu escuadra o incluso el prestigioso estandarte de compañía. Esta selección fue un gran honor y uno del que no es fácil renunciar, hasta que te uniste a los guardianes de la muerte.
- 5 **Sargento explorador:** Por un tiempo, dirigiste una escuadra de exploradores en la décima compañía de los ultramarines. Durante este tiempo, fuiste el mentor de muchos jóvenes exploradores en su camino a convertirse en hermanos de batalla.



NATURALEZA

El proceso de creación te proporciona el esqueleto de tu marine espacial. Sin embargo, estos números y notas no son la suma total de tu personaje, falta añadir un elemento vital ¡tú! Los detalles de trasfondo de la vida de tu personaje dependen en gran medida de ti, como por supuesto, su personalidad.

A algunos jugadores les gusta desarrollar a sus personajes durante el juego y ese es un enfoque perfectamente razonable. Al empezar a jugar es suficiente con saber que tu personaje es un marine de asalto lobo espacial y que ha sido elegido para unirse a los guardianes de la muerte. Sin embargo, muchos jugadores prefieren desarrollar su trasfondo y personalidad antes de que la partida comience. Si necesitas ayuda para profundizar en tu personaje, prueba respondiendo a las seis siguientes preguntas. Estas respuestas te ayudarán a organizar tus ideas sobre la historia de tu personaje marine espacial.

¿CÓMO ES TU MUNDO NATAL?

Debes considerar prestar alguna atención al mundo de origen de tu personaje y también a la cultura en la que creció. Hay muchos tipos diferentes de mundos colonizados por la humanidad y cada uno puede tener un impacto en cómo piensa y actúa un personaje nativo de ese mundo. ¿Cómo era su cultura natal? ¿Naciste en una tribu primitiva o en una banda de colmena? ¿Eras quizás parte de una orden de caballeros, o has nacido en la aristocracia de tu mundo?

No obstante, para un marine espacial la cultura de su mundo natal no es tan importante como las creencias y tradiciones que le rodean después de ser reclutado en su capítulo. Después de todo, apenas pasa una década de su vida como humano antes de comenzar a ser moldeado por el capítulo de marines espaciales que le ha reclutado.

¿CÓMO ES TU PERSONALIDAD?

Lo primero a considerar es el carácter de tu personaje. ¿Cómo es? ¿Fiero y pasional, o tosco y práctico? ¿Es pesimista y cínico, o siempre tiene fe en que sucederá lo mejor? Responder a estas preguntas te ayudará a redondear tu marine espacial más allá de los extremos de sus actitudes. ¿Cuál es tu primera reacción a las amenazas, sorpresas o presiones para actuar?

¿POR QUÉ FUISTE ELEGIDO PARA LOS GUARDIANES DE LA MUERTE?

Para muchos capítulos, la selección de un marine espacial para unirse a los guardianes de la muerte es un honor. Algunos capítulos lo consideran un honor muy elevado, mientras que otros creen que el servicio con los guardianes de la muerte es poco más que una diversión de sus verdaderos deberes entre sus hermanos de batalla. Tu marine espacial fue especialmente elegido y debes prestar cierta atención a qué factores estuvieron involucrados con esa elección.

Quizás lograste alguna tarea particularmente difícil, o derrotaste a un enemigo especialmente peligroso. Quizás sobreviviste a un asalto casi imparable, o fuiste herido defendiendo a un importante objetivo... quizás incluso a un

notable del Imperio, como un inquisidor o un comandante imperial. También es posible que hayas sido enviado a los guardianes de la muerte como una forma de exilio, quizás para enseñarte humildad o expiar algún fracaso, real o imaginario. Sea cual sea el caso, las circunstancias de tu selección para unirse a los guardianes de la muerte probablemente colorearán tus opiniones y creencias durante bastante tiempo.

¿QUÉ SIGNIFICAN LOS GUARDIANES DE LA MUERTE PARA TI?

Los guardianes de la muerte son una fuerza de élite organizada con marines espaciales de toda la galaxia. Su propósito es perseguir a las fuerzas alienígenas que amenazan el Imperio del hombre, realizar misiones especiales que les llevan más allá de las líneas enemigas, y a aventurarse en lugares oscuros y secretos por orden de la Inquisición. Si no fuera por los guardianes de la muerte el Imperio se habría derrumbado hace mucho en el olvido a manos de herejes, renegados del Caos y viles xenos.

Sin embargo, cumplir estas tareas a menudo implica infringir el Codex Astartes e involucra a capítulos que pueden ser rivales (o incluso enemigos) uno del otro. ¿Cómo enfrenta tu marine espacial las diferencias entre los guardianes de la muerte y los valores de su capítulo de origen? ¿Cree en el propósito de los guardianes de la muerte, o considera su asignación como una peligrosa distracción de los esfuerzos de su capítulo? ¿Es su papel en los guardianes de la muerte un paso atrás en la autoridad y rango que disfrutaba en su capítulo de origen, o es un humilde recordatorio de su lugar en el plan del Emperador para el universo? ¿Es el servicio en los guardianes de la muerte una oportunidad para obtener una gran gloria, o es una oportunidad para expiar pecados pasados?

¿QUÉ ES LO QUE DESEAS?

Algunos marines espaciales están hambrientos de gloria, otros de honor. ¿Qué alimenta tu corazón durante la oscura noche del alma? ¿Quizás una persona, un lugar, o un mundo que ha sido arrasado por los tiránidos o consignado a su destrucción? Quizás amas la emoción de tomar riesgos extremos, o quizás sueñas con enfrentarte a un oponente verdaderamente digno en astucia o fuerza. Tal vez prefieras las tranquilas simas de tu propia fe en el Dios-Emperador, o tal vez solo disfrutes contando una gran historia de tus propios éxitos.

¿QUÉ ES LO QUE ODIAS?

La llama del odio arde larga y fría, incluso cuando se extingue toda esperanza. ¿Qué te sostendrá entre la violencia, el horror y la muerte? ¿Buscas destruir a tantos tiránidos como puedas encontrar? ¿Deseas humillar a los marines del Caos renegados que masacraron a tus amigos más cercanos, tus hermanos de batalla? Quizás detestas la cobardía que disciernes en los humanos normales o quizás simplemente no puedes resistir la herejía contra el Emperador. El odio es un arma poderosa en las manos de los Adeptus Astartes, pero puede extenderse como una podredumbre en el corazón del héroe más grande, una imperfección que un día puede actuar como su maldición.

ACTITUDES

"Tu honor es tu vida. No dejes que nadie te lo dispute".

—Capitán Navarre de los templarios negros

Las actitudes son rasgos específicos asociados con un marine espacial. Algunas actitudes están conectadas al capítulo de origen del Astartes: las creencias del capítulo, tradiciones, o incluso imperfecciones específicas en su semilla genética, mientras que otras son únicas a la personalidad individual de ese marine espacial.

El propósito de las actitudes es resaltar qué hace diferente a cada capítulo, y a cada marine espacial. En **DEATHWATCH** representan un recurso narrativo, lo que significa que presentan opciones y motivos para que un jugador marine espacial actúe o responda de una cierta manera ante cualquier circunstancia dada. Las actitudes no son una camisa de fuerza, no obligan a un personaje a tomar una acción. Más bien, presentan al jugador ideas y oportunidades para que su interpretación tenga un impacto sobre los mecanismos del juego.

Las actitudes están conectadas al capítulo y se aplican a todos los marines espaciales de ese capítulo, mientras que las actitudes de la lista general pueden ser seleccionadas por cualquier marine espacial de cualquier capítulo. Los Adeptus Astartes de los guardianes de la muerte siempre poseen la actitud de su capítulo y deben escoger una actitud adicional de la **Tabla 1-10: Ejemplos de actitud**.

USO DE ACTITUDES

Parte de la diversión de un juego de rol está en seleccionar opciones únicas y características del propio personaje, y luego obtener los beneficios de esa elección durante el juego. De este modo, una actitud puede ser tanto una ventaja particular para el marine espacial, o representar un desafío que debe superar, y en el padecimiento hacerse más fuerte.

La actitud del capítulo representa las creencias y tradiciones de tu capítulo de origen, y puede también representar rasgos o mutaciones particulares de su semilla genética. La actitud de tu capítulo es parte de la base de tu personaje y como tal no cambia. Tu actitud personal representa una serie de valores firmemente mantenidos o facetas de tu personalidad. Puede ser un ideal por el que te esfuerzas en vivir acorde o un código de honor. Pero tú eliges el describirlo, tu actitud personal es una parte poderosa de quién eres y te ayuda a ponerte aparte de los otros marines espaciales de tu capítulo. Durante el curso de la campaña, parte del rol del DJ es desafiar tu actitud personal y probar tus valores. ¿Te mantendrás leal a tus creencias frente al mal absoluto o la tentación seductora? Es natural que tu personaje crezca y cambie a lo largo del tiempo y eso debe reflejarse en tu actitud personal. Puedes escoger cambiar tu actitud personal en cualquier momento si lo encuentras apropiado... ¡nadie conoce a tu personaje mejor que tú!

En resumen: La actitud de tu capítulo nunca cambia. Tu actitud personal cambia con el crecimiento y desarrollo del personaje durante la campaña.

Las actitudes pueden ser activadas por el jugador para obtener una bonificación de la misma manera que un punto de destino. Sin embargo, al contrario que gastar un punto de destino, una actitud activa proporciona una bonificación que puede ser impulsada por la interpretación.

ACTIVAR UNA ACTITUD

Cuando un marine espacial se centra en los elementos principales de su personalidad, hace un llamamiento al legado de su semilla genética, u honra las creencias y tradiciones de su capítulo, se convierte en algo más que solo otro hermano de batalla. Ha activado su actitud, y así se convierte en un parangón de sus propios rasgos y de los del capítulo.

En orden a activar una actitud, el jugador marine espacial solo necesita anunciar que lo está haciendo y aplicar los beneficios. Cuando la actitud de un marine espacial es activada, el personaje gana cualquier beneficio aplicable que obtendría normalmente por gastar un punto de destino. Activar una actitud debe hacerse de un modo que sea relevante a la misma, aunque depende del personaje el cómo escoge interpretar su actitud para dicha situación.

TABLA 1-10: EJEMPLOS DE ACTITUD

1d10	Nombre	Descripción
1	Calculador	La mente del marine espacial es muy analítica, consciente constantemente de los pros y los contras de las decisiones que enfrenta.
2	Gregario	El marine espacial es carismático y comunicativo, y hace sentir a gusto a sus hermanos de batalla e incluso a los humanos normales.
3	Sangre caliente	El marine espacial se enfurece rápido y es agresivo en todas las cosas.
4	Estudioso	El marine espacial valora el saber y el aprendizaje, prefiriendo pensar su salida a un problema.
5	Taciturno	El marine espacial es un individuo melancólico, poco dado a la conversación.
6	Piadoso	El marine espacial valora la fe en su Primarca y el Emperador por encima de todo.
7	Estoico	Ninguna prueba de resistencia es demasiado para este marine espacial.
8	Despectivo	La piedad no tiene lugar en el corazón de este marine espacial.
9	Ambicioso	La mirada de este marine espacial está siempre elevada hacia su objetivo.
10	Orgullo	La dignidad y el honor son importantes para este marine espacial.

Las actitudes se pueden activar una vez por sesión de juego (solo una, sin importar cuantas actitudes pueda tener). Estas actitudes son lo que lo vuelven especial al marine espacial y a su capítulo, y los sitúan en el centro en la experiencia de juego.

EJEMPLO

Aarón está jugando un con un marine espacial ángel oscuro con la actitud gregario. Aarón invoca su actitud para obtener una bonificación de +20 a una tirada de la habilidad de Carisma, cuando discute tácticas con el lord gobernador de Platea y le convence de no comprometer sus fuerzas tontamente.

MEJORAS

Los beneficios de activar o superar una actitud pueden aumentar si el jugador marine espacial se esfuerza en su interpretación. El jugador puede representar cómo su personaje se fortalece gracias a los ideales de su actitud, o (alternativamente) considera su actitud como un desafío particular a superar. Si el jugador marine espacial interpreta bien su actitud, puede obtener una mejora. Una mejora significa duplicar cualquier bonificación aplicable (obtener una bonificación de +20 en vez de +10, eliminar 2d10 de daño en vez de 1d10, etc.). En el caso de la fatiga, una mejora elimina todos los niveles actuales de fatiga.

Un marine espacial puede añadir una mejora cuando active su actitud si los otros jugadores están de acuerdo en que la actitud ha sido bien interpretada. Esta bonificación pretende recompensar los esfuerzos adicionales por parte del jugador marine espacial y la apreciación de sus esfuerzos por los restantes hermanos de batalla en su escuadra. Un método simple para juzgar esto es simplemente preguntar por la opinión de los demás jugadores marines espaciales en la mesa

después de la interpretación de la actitud. Alternativamente, los otros jugadores podrían ofrecer un veredicto de pulgar arriba o abajo; si la mayoría está de acuerdo el personaje obtiene los beneficios de la mejora.



NOTA DEL AUTOR: ACTIVAR UNA ACTITUD

La intención detrás de la actitud de un marine espacial es proporcionarle una oportunidad para lograr un momento dramático y altamente memorable (un "momento divino de furia bendita") una vez por partida. La oportunidad proporcionada por la actitud está inextricablemente conectada a su capítulo y a su propia y única fuerza de personalidad: es su ocasión de poner el foco sobre cómo su capítulo es diferente de los de sus hermanos de batalla en la escuadra, o (igual de importante) como expresa la personalidad particular de ese marine espacial. Se recomienda al DJ que activar una actitud provoque siempre que dentro del juego ocurra algo extremadamente impresionante, incluso si los dados del jugador le abandonan por completo. Una actitud activa que resulta en un ataque que golpea y falla en hacer daño, por ejemplo, noquea al enemigo, o (si el enemigo escapa) le deja con una distintiva cicatriz que llevará para siempre. Se deja a discreción del DJ los efectos exactos de todo esto, pero deben ser adecuadamente épicos y una recompensa para el marine espacial que interpreta la actitud.

En tus manos

Algunos jugadores pueden estar acostumbrados a tener al Director de Juego haciendo un seguimiento de las fuerzas y debilidades particulares de un personaje. Los DJs tienen mucho que hacer durante una partida. El DJ dirige la historia, el ritmo, los PNJs, los desafíos y describe la acción. Es muy fácil para un DJ olvidar un detalle adicional para cada personaje mientras maneja todos los múltiples aspectos de su trabajo. Además, el jugador tiene sus actitudes marcadas destacadamente en su propia hoja de personaje y es mucho más consciente que nadie de los efectos que los sucesos en el juego están teniendo en su personaje. Por tanto, si se pretende que las actitudes entren en juego regularmente durante las partidas, sería bueno colocarlas en manos de los jugadores. Finalmente, Deathwatch es mucho mejor cuando los jugadores moldean el curso de la experiencia, desde la cohesión a la estructura de la misión y la elección del líder de escuadra. Las razones indicadas previamente son los motivos por los que se tomó la decisión de hacer que las actitudes activas fuesen una opción firme bajo el control del jugador.

NOMBRE

"Honra a tu capítulo y tu nombre será recordado. Honra a tu Primarca y tu nombre será respetado. Honra al Emperador y tu nombre se convertirá en leyenda".

—Capellán Argrim de los templarios negros

Escoger un nombre para tu personaje puede ser muy difícil. Si eres lo bastante afortunado como para tener un nombre en mente, adelante, escríbelo en tu hoja de personaje. Sin embargo, si tienes dificultad en encontrar un nombre en el horizonte (¡como muchos otros jugadores!), esta sección te guiará en crear un gran nombre para tu marine espacial.

Los nombres dentro del 41º Milenio son tan variados como los miles de mundos que componen el Imperio. Como la humanidad es una criatura inventiva y diversa, no hay convenciones estándares o universales que gobiernen los nombres que los pueblos se dan a sí mismos. En algunos lugares un nombre simple podría indicar el nacimiento en una familia pobre, mientras que en otros podría simbolizar extremas riquezas, fama y buena educación. Al decidir un nombre, siéntete libre de mezclar y comparar cualquiera de las sugerencias indicadas en la siguiente tablas. La idea, por supuesto, es crear un nombre que se adapte a tu personaje, y nadie sabe más que tú sobre tu personaje.



TABLA 1-11: NOMBRES MARINES ESPACIALES

1d10	Templario negro	Ángel sangriento	Ángel oscuro	Lobo espacial	Vigilante de la tormenta	Ultramarine
1	Wilhelm	Zorael	Naaman	Logan	Lorgath	Marcus
2	Sigismund	Cloten	Zahariel	Magni	Alistayr	Claudius
3	Alyxander	Astramael	Astelan	Ivar	Bennit	Gannys
4	Anselm	Bellerophon	Cadmus	Skif	Camerone	Varen
5	Navarre	Metraen	Bethor	Skold	Kestyr	Quintus
6	Bertram	Sepheran	Magron	Yngvar	Morgan	Scipio
7	Gerharvt	Donatos	Nemiel	Balmung	Kurro	Invictus
8	Konrad	Rafen	Elyas	Hreidar	Angus	Lucian
9	Raimer	Arkio	Makradon	Haakon	Kenshen	Fasanius
10	Khordel	Leonatos	Calibos	Erik	Ramsay	Uriel

OTROS PERSONAJES DE ROL DE WARHAMMER 40.000 Y DEATHWATCH

La información más importante para los jugadores de DARK HERESY y ROGUE TRADER es que DEATHWATCH emplea los mismos mecanismos básicos y tiene lugar en el mismo universo. Hay algunas diferencias en las reglas entre estos juegos, pero los jugadores de DARK HERESY y ROGUE TRADER ya estarán familiarizados con el funcionamiento del juego.

Es importante advertir que los marines espaciales de DEATHWATCH son muy poderosos (¡especialmente en combate!) comparados con los personajes de DARK HERESY y ROGUE TRADER. Un personaje de ROGUE TRADER con 14.000 pe (que posee una gran cantidad de poder ligada a su riqueza y nave personal) y un personaje de DARK HERESY que haya alcanzado una carrera ascendida con 14.000 pe (cuyas fortalezas involucran la Influencia, habilidades de conocimiento e investigación, etc.), equivalen a un astartes de DEATHWATCH de rango 1. Es recomendable que el DJ lo medite cuidadosamente antes de emplear marines espaciales en partidas de DARK HERESY y ROGUE TRADER, porque las habilidades de combate de los marines espaciales son significativamente más altas que las de cualquier otro tipo de personaje.

Los personajes de DARK HERESY usando el suplemento ASCENSIÓN son muy recomendables para combinar los dos juegos. Un inquisidor del Ordo Xenos y sus agentes del trono son bastante apropiados para acompañar a un marine espacial (e incluso a toda una escuadra) en una misión, o serie de misiones, de particular importancia.

SOLICITUD Y LOS JUEGOS DE ROL DE WARHAMMER 40.000

Se asume que, en DEATHWATCH, los personajes de otros juegos de rol de Warhammer 40.000 tienen alguna dispensa especial para acompañar a los marines espaciales en sus misiones (por ejemplo, si uno de los personajes jugadores es un inquisidor). Los ingresos de tronos y el factor de beneficio de un comerciante independiente no significan nada para los guardianes de la muerte. Por tanto, los otros personajes también se benefician de las reglas de solicitud y pueden adquirir renombre a discreción del DJ (consulta las páginas 140–141 para más información sobre solicitud y renombre).

Si un personaje de DEATHWATCH se une a un juego de DARK HERESY o ROGUE TRADER, se anima al DJ a determinar un método razonable de aplicar la solicitud al personaje marine espacial en lugar de participar en el factor de beneficio, la influencia o los ingresos de tronos (todos estos términos están explicados en ROGUE TRADER, ASCENSIÓN y ROGUE TRADER, respectivamente). ¡Los marines espaciales generalmente no usan dinero!

INTERPRETAR A UN MARINE ESPACIAL

"El guerrero que actúa con honor no puede fallar. Su deber es el propio honor. Incluso su muerte, si es honorable, es una recompensa y no puede ser un fracaso, puesto que ha llegado mediante el deber. Por tanto, busca el honor cuando actúes y no conocerás el miedo".

—Roboute Guilliman, primarca de los ultramarines

Interpretar a un marine espacial presenta un desafío único: Los marines espaciales son más que humanos, son figuras legendarias más parecidas a los héroes de La Guerra de Troya y La Odisea que a los acólitos inquisitoriales o a un comerciante independiente y sus compañeros. Algunos marines espaciales son personajes épicos que se batirían durante días por honor, otros son filósofos y figuras trágicas, llenos de pasión y pesar. En su corazón, muchos marines espaciales sienten que su capítulo es mejor que los demás. Sin embargo, tú eliges cómo interpretar estas ideas, es importante señalar que los marines espaciales elegidos para los guardianes de la muerte son personajes complejos y matizados.

Esta sección presenta algunas ideas a tener en cuenta cuando interpretes a tu marine espacial, una guía que debe darte algunos grandes ganchos dramáticos y oportunidades para desarrollar a tu personaje de una forma única.

Al comenzar una campaña de **DEATHWATCH**, el resto de hermanos de batalla con los que sirves son solo "compañeros marines espaciales", pero esto cambiará con el tiempo. Algunos se convertirán en fieles amigos, y otros en amargos rivales.

Un ejemplo de una buena historia podría desafiar a un marine espacial a elegir entre su lealtad a su capítulo y el lazo de su juramento a los guardianes de la muerte. Una curiosidad insaciable o una furiosa sed de venganza pueden ambas conducir a un marine espacial a lugares oscuros, mientras que el idealismo y el pragmatismo son temas en los que incluso hermanos de batalla de la misma escuadra y del mismo capítulo pueden estar en desacuerdo.

El trasfondo de la actual Cruzada Aquilus en la Demarcación Jericó presenta un excelente marco para que los marines espaciales interactúen con todos los niveles de la sociedad imperial, desde las enrarecidas alturas del lord militante y sus consejeros al más bajo soldado de la Guardia Imperial en las líneas del frente, desde las bizantinas maniobras políticas en el corazón de la Cruzada a las brutales elecciones que un marine espacial debe hacer frente a una flota colmena tiránida invasora.

A continuación, se presentan cinco preguntas que los personajes guardianes de la muerte deben considerar, las repuestas pueden representar algunas oportunidades de interpretación interesantes, conflicto interno, o factores de la historia dentro de la campaña.

El Emperador: ¿Consideras al Emperador cómo una legendaria figura paterna (como hacen la mayoría de los capítulos), o le consideras un ser divino?

El Codex Astartes: ¿Cuánto te adhieres (o tú capítulo) al Codex Astartes? ¿Estás acostumbrado a encontrar soluciones innovadoras, o prefieres hacerlo todo "según el libro"?



Pureza: ¿Qué pureza tiene tú semilla genética? Algunos capítulos como los lobos espaciales y los ángeles sangrientos tienen complicaciones con su semilla genética. Algunos marines espaciales enfrentan dificultades al adaptarse a los efectos particulares de la semilla genética de su capítulo.

Psíquicos: ¿Cómo ves (o tú capítulo) a los psíquicos? La mayoría de los capítulos emplean bibliotecarios y dependen de psíquicos como el resto del Imperio, mientras que otros desconfían de su naturaleza o se abstienen del uso de bibliotecarios.

Humanidad: ¿Cómo ves (y tú capítulo) al Imperio y a la humanidad en su conjunto? ¿Cómo reaccionas al encontrarte e interactuar con un ciudadano imperial normal?

Tres cosas a recordar

- Generalmente los marines espaciales no hablan con abreviaturas o jerga: son caballeros guerreros angelicales y lo reflejan en su manera de hablar.
- Su asociación con el Ordo Xenos y su especialidad para perseguir alienígenas no quiere decir que ignoren otras amenazas. Herejes, demonios y marines espaciales del Caos son todos enemigos del Imperio y son dignos de la atención de los guardianes de la muerte.
- El dicho "Y no conocerán el miedo", es famoso entre los marines espaciales. Significa que son guerreros valientes y motivados, pero no es literal: la mayoría de los astartes comprenden y experimentan el miedo, pero lo controlan y lo canalizan mejor que un hombre normal. Esto quiere decir que los marines espaciales son fuerzas sabias y tácticas en el campo de batalla. Si retroceden, lo hacen por una razón, no huyen sin más ante un avance enemigo.

CAPACIDADES DE UN MARINE ESPACIAL

“Así como nuestros cuerpos están blindados con adamantina, nuestras almas estás protegidas con lealtad. Así como nuestros bólteres están cargados con muerte para los enemigos del Emperador, nuestros pensamientos están cargados con sabiduría. Así como nuestras filas avanzan, así lo hace nuestra devoción, ¿acaso no somos astartes? ¿No somos los elegidos del Emperador, sus leales servidores hasta la muerte?”.

—Capellán Fergas Nils

Todos los marines espaciales pasan por una etapa de adoctrinamiento hipnótico y entrenamiento que les proporciona ciertas capacidades. Para representarlo, los personajes marines espaciales comienzan con las siguientes habilidades, talentos y rasgos. Ten en cuenta que muchos de los rasgos iniciales son proporcionados por la lista de implantes indicada a continuación. El marine espacial no necesita cumplir los requisitos previos (si los hay) de estas habilidades y talentos iniciales. Las habilidades iniciales se consideran entrenadas (ya sean avanzadas o básicas).

Habilidades iniciales: Código (Runas del capítulo), Conducir (Vehículos terrestres), Escondarse, Esquivar, Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar), Intimidar, Leer/escribir, Movimiento silencioso, Navegación (Superficie), Perspicacia, Rastrear, Saber académico (Codex Astartes), Saber popular (Adeptus Astartes, Imperio, Guerra), Táctica (escoge una), Trepas.

Talentos Iniciales: Ambidiestro, Brazos fuertes, Desenfundado rápido, Duro de pelar, Entrenamiento con armas astartes, Golpe mortal, Guerrero desarmado, Maestro desarmado, Nervios de acero, Resistencia (Poderes psíquicos), Sentidos desarrollados (Oído, vista).

Rasgos Iniciales: Fuerza antinatural (x2), Resistencia antinatural (x2).

Adoctrinamiento hipnótico de los guardianes de la muerte

Todos los personajes marines espaciales en DEATHWATCH comienzan con Saber popular (Guardianes de la muerte) y Saber prohibido (Xenos) como habilidades entrenadas.

Entrenamiento de los guardianes de la muerte

Todos los personajes en DEATHWATCH han recibido un extenso entrenamiento para batallar a los enemigos alienígenas del hombre. Los marines espaciales obtienen el talento: Entrenamiento de los guardianes de la muerte.

REGLAS DE LOS IMPLANTES MARINES ESPACIALES

Los marines espaciales tienen varios órganos especiales y modificaciones implantadas en sus cuerpos. La página 16 describe cada implante y su función, pero la siguiente sección describe los efectos en juego sobre el personaje. Los rasgos y talentos otorgados por estos implantes ya han sido tenidos en cuenta para la lista anterior de rasgos y talentos iniciales.

- **Corazón secundario:** Este órgano no tiene efecto dentro del juego más allá de contribuir a los rasgos de Fuerza y Resistencia antinatural del marine espacial.
- **Osmodula:** Este implante, en conjunto con otros, otorga al marine espacial el rasgo Resistencia antinatural (x2).
- **Biscopea:** Este implante, en conjunto con varios otros, otorga al marine espacial el rasgo Fuerza antinatural (x2).
- **Hemastamen:** Este órgano no tiene efecto dentro del juego más allá de contribuir a los rasgos de Fuerza y Resistencia antinatural del marine espacial.
- **Órgano Larraman:** Los marines espaciales no sufren normalmente de hemorragias (consulta la página 262). Además, el marine espacial gana el talento Duro de pelar. Sin embargo, los ataques con la propiedad Arma de disformidad (consulta la página 131) pueden aún causar hemorragias del modo habitual.
- **Nodo catalepsiano:** Un marine espacial no sufre penalizaciones a las tiradas basadas en Percepción (como Perspicacia) por permanecer despierto durante largos períodos de tiempo.
- **Preomnor:** El marine espacial obtiene una bonificación de +20 a cualquier tirada de Resistencia contra venenos ingeridos.
- **Omofágea:** Devorando una porción de un enemigo, un marine espacial puede obtener cierta información (como el paradero de la guarida de un culto, acceso a códigos, etc.). La información exacta queda a criterio del DJ, pero debe ser algo que el enemigo conocía. Además, un astartes puede ganar acceso temporalmente a una habilidad o grupo de habilidades (como Pilotar, Saber, Código, etc.) que no posee. Las habilidades que puede obtener quedan a criterio del DJ, dependiendo de las habilidades que poseía el enemigo. El marine espacial puede emplear esta habilidad o grupo de habilidades como una habilidad básica no entrenada durante tantas horas como su bonificación de Inteligencia. Después de este tiempo, la información comienza a desvanecerse y la habilidad no es utilizable por más tiempo (a menos que devore otra porción del enemigo).
- **Pulmón múltiple:** El marine espacial puede repetir cualquier tirada de Resistencia fallida por ahogamiento o asfixia (consulta la página 263). Además, obtiene una bonificación de +30 a las tiradas de Resistencia hechas para resistir los efectos de gases y puede repetir resultados fallidos. El astartes puede también respirar agua mediante su pulmón múltiple.
- **Ocuglobo:** Este implante otorga al marine espacial el talento Sentido desarrollado (Vista).
- **Oído Lyman:** Este implante otorga al marine espacial el talento Sentido desarrollado (Oído).
- **Membrana an-sus:** El marine espacial puede entrar en animación suspendida voluntariamente. Para hacerlo debe meditar durante 1d5 asaltos. Este órgano también se activa automáticamente si el astartes queda inconsciente a causa de daños críticos. Mientras está en animación suspendida, las heridas del marine espacial no se deteriorarán ni se curarán. Se necesita quimioterapia, técnicas de autosugestión y una tirada **Difícil (-20) de Medicae** para revivir a un astartes en animación suspendida.

- **Órgano melanocrómico:** Este órgano no tiene efecto más allá de contribuir al rasgo Resistencia antinatural (x2). A criterio del DJ, el marine espacial puede ignorar o resistir la exposición a radiación, dependiendo de la intensidad.
- **Riñón olfíctico:** Este implante da al marine espacial la capacidad de repetir cualquier tirada fallida de Resistencia para resistir venenos y toxinas, incluyendo ataques con la propiedad Tóxica.
- **Neuroglotis:** El marine espacial puede detectar cualquier veneno o toxina mediante el sabor con una tirada **Moderada (+0) de Perspicacia**. También puede detectar venenos o toxinas mediante el olor con una tirada **Difícil (-20) de Perspicacia**. El astartes obtiene la habilidad de Rastrear y puede (a criterio del DJ) obtener una bonificación de +10 a cualquier tirada de Rastrear contra un oponente que haya probado.
- **Mucranoide:** El marine espacial puede repetir cualquier tirada fallida de Resistencia causada por temperaturas extremas, como el calor del desierto o el frío del espacio.



- **Glándula de Betcher:** El marine espacial puede escupir ácido a sus enemigos. Esto actúa como un arma a distancia con el siguiente perfil: (Alcance: 3m, Daño: 1d5, Pen: 4, Tóxica). Si el astartes obtiene tres o más niveles de éxito en su tirada de HP, puede cegar al oponente durante 1d5 asaltos. A criterio del DJ, el marine espacial podría abrirse paso lentamente a través de una sustancia no viva. El ritmo al que lo hace depende del DJ (un ejemplo incluye masticar a través de barrotes de hierro, esto sería aproximadamente a un ritmo de 4kg por minuto).
- **Progenoides:** Consulta la página 273 para más información acerca de los beneficios de recuperar los progenoides de un marine espacial. Extraer los progenoides requiere una tirada **Complicada (-10) de Medicae**. Esta tirada se vuelve Ardua (-40) si es realizada sin el nartecium (consulta la página 175) y añade 2 asaltos al tiempo requerido. Extraer los progenoides tarda un asalto, añadiendo uno más por cada nivel de fracaso en la tirada. Los marines espaciales recorren grandes distancias para recuperar la semilla genética de un hermano de batalla caído y el DJ puede requerir una tirada de Voluntad para dejar los progenoides atrás.
- **Caparazón negro:** Este implante da al marine espacial un control excepcional sobre su servoarmadura. Aunque un astartes en servoarmadura tiene el rasgo Tamaño (Voluminoso), sus enemigos no obtienen ninguna bonificación para alcanzarle gracias al caparazón negro.

NOTA DEL AUTOR: MODO ESCUADRA, MODO SOLITARIO Y COHESIÓN

Puedes advertir muchas referencias a algunos mecanismos particulares de juego para los marines espaciales llamados: Modo escuadra, modo solitario, o cohesión. Estas reglas se discuten con detalle en el **Capítulo VII: Reglas de juego**, pero aquí hay un breve resumen para que tengas una idea de lo que comprenden.

Debido a que los marines espaciales de los guardianes de la muerte proceden de capítulos de toda la galaxia, no están tan cómodos trabajando juntos como lo están con los hermanos de batalla de su capítulo de origen. Algunos astartes pueden encontrarse sirviendo junto a rivales, o incluso enemigos, y superar esas diferencias puede ser bastante desafiante.

El modo solitario representa a un marine espacial en su estado natural poco después de llegar a la fortaleza de la vigilia de Erioch. En el modo solitario, se enfatizan las capacidades especiales del astartes, las creencias y las tradiciones de su capítulo de origen. Está dependiendo de sus instintos y de las décadas, o incluso siglos, de experiencia luchando junto a otros hermanos de batalla de su capítulo. En modo solitario, un marine espacial no es nada más que un ejemplo de lo que significa ser un hermano de batalla de su capítulo.

El modo escuadra es una manera de representar a una escuadra que ha dejado de lado sus diferencias y se centra en trabajar unida como un equipo. En el modo escuadra, los marines espaciales no están tan centrados en las capacidades individuales de su capítulo, en su lugar obtienen los beneficios del trabajo en equipo y son capaces de actuar como una unidad. Cuando los marines espaciales están en modo escuadra, son una unidad casi imparable de guerreros letales.

En modo escuadra se tiene acceso a un recurso conocido como cohesión. La cohesión puede ser gastada para activar ciertos efectos y capacidades que benefician al grupo y permiten a la escuadra realizar hazañas increíbles.

Puedes encontrar más detalles sobre estos términos en la página 221 (modo escuadra), en la página 217 (modo solitario) y en la página 213 (cohesión).

CONVIRIENDO AL GRUPO EN UNA ESCUADRA

El propósito de que las capacidades de modo solitario y de modo escuadra sean cosas distintas, es proporcionar una mecánica dentro del juego para apoyar el concepto general de un grupo de individuos que lentamente se convierte en un equipo. Una escuadra de los guardianes de la muerte puede contener un ángel sangriento, un lobo espacial y un ultramarine; cada uno con sus propias capacidades especiales, habilidades y beneficios de su capítulo, pero la escuadra es más grande que la suma de sus partes. El juego de rol **DEATHWATCH** trata del proceso de unos individuos separados que se convierten en un grupo que trabaja unido, de hecho, hay algunas amenazas que son simplemente tan peligrosas que solo pueden ser superadas por una escuadra experimentada combinando sus esfuerzos.

ÁNGELES OSCUROS

“¡Arrepentíos! ¡Porque mañana moriréis!”.

—Grito de batalla del capítulo de los ángeles oscuros

Los ángeles oscuros se alzan los primeros entre los capítulos marines espaciales, como han hecho desde su misma concepción. El suyo es un capítulo orgulloso, con tradiciones y rituales que se remontan a los primeros días del Imperio. No obstante, los orígenes del capítulo de los ángeles oscuros son un misterio. Existen pocos archivos de sus inicios y no hay muchas menciones de su papel en la Gran Cruzada del Emperador. La mayoría de las referencias en las historias del Imperio hacia sus hazañas, durante los malditos tiempos de la Herejía de Horus, han desaparecido. Pero aún así persiste una leyenda de que en un momento dado los ángeles oscuros se estuvieron al borde mismo de la herejía y que un acto de la más terrible traición deshonoró todos los actos de valor del capítulo, dejando una mancha persistente sobre su honor. Es tal es su vergüenza, que desde ese momento los ángeles oscuros han llevado la marca de los condenados y deben luchar por la absolución de sus pecados de milenios atrás.

Su terrible secreto es que durante la Herejía de Horus, algunos hermanos se convirtieron al Caos. Los renegados fueron derrotados en una batalla que destruyó el mundo natal de los ángeles oscuros, Caliban, pero muchos traidores sobrevivieron para ser arrojados a través del espacio y del tiempo por la intervención de los dioses del Caos. Estos supervivientes son conocidos, para los pocos ángeles oscuros que saben de su existencia, como “los caídos”. A los ojos de los líderes del capítulo solo hay un camino para poder expiar su culpa, restaurar su honor y confianza, a ojos del Emperador: encontrar a todos los caídos, y que se arrepientan o mueran.

La historia de traición y engaño es la vergüenza oculta de los ángeles oscuros, y su misión secreta para destruir a todos los caídos es ahora su única esperanza de salvación. Nadie sabe nada de esto, salvo los ángeles oscuros, sus capítulos sucesores y, quizás, el mismísimo Emperador en su Trono Dorado.

El capítulo ha sido moldeado por su oscuro pasado y es de carácter reservado y monástico, dedicando mucho tiempo al culto y a la oración. Hay muchos niveles dentro del capítulo a los cuales los

miembros pueden ascender gradualmente. Al alcanzar cada nuevo nivel, se les concede un poco más de conocimiento sobre la verdad tras el origen de los ángeles oscuros, pero solo los miembros de más alto rango conocen el terrible y vergonzoso secreto de lo que ocurrió hace diez mil años.

CALIBAN

Caliban, el mundo natal de los ángeles oscuros, fue una vez un mundo verde de densos bosques. Sin embargo, los bosques hervían de mutación y corrupción, con la funesta influencia del cercano Ojo del Terror condenando Caliban y volviéndolo uno de los mundos más letales de la galaxia. Se dice que sus habitantes originales eran un pueblo orgulloso y marcial, educados para vivir y morir por la espada. Los frondosos bosques estaban habitados por toda clase de bestias terroríficas y deformadas por el Caos. La ferocidad de estas criaturas forzó a los habitantes a construir fortalezas de piedra en grandes claros cortados de los bosques, donde moraba la élite guerrera. Fue esta clase dirigente, llamada la Orden, la que formó la legión de los ángeles oscuros.

Durante las titánicas guerras de la Herejía de Horus el planeta de Caliban se partió en dos, reducido a escombros en una batalla apocalíptica. Solo quedó la roca sobre la que se alzaban las ruinas de la fortaleza-monasterio de la Orden. En los milenios desde la destrucción de Caliban, los ángeles oscuros han perforado profundo en la base de la piedra y reconstruido las ruinas de la fortaleza. El asteroide fue transformado en el hogar de los ángeles oscuros, llamado “la Roca”, mientras que el monasterio reconstruido es nombrado como la torre de los ángeles. Incontables túneles, salas y cámaras fueron construidos, y con el tiempo incluso fueron instalados motores de disformidad para permitir a la Roca desplazarse entre las estrellas. Como resultado, la Roca no permanece en un lugar por mucho tiempo y el capítulo recluta de una variedad de distintos mundos.

Oscuros secretos descansan en la torre de los ángeles. Mazmorras selladas durante siglos y cuevas secretas tras puertas de adamantina con símbolos sagrados que ocultan amplios depósitos de antigua arcanotecnología. Solo los más antiguos de los ángeles oscuros, los maestros y el círculo interior, son conscientes de las cámaras y pueden abrir sus temibles secretos.

EL CÍRCULO INTERIOR

Después de la caída de Caliban, los miembros de alto rango de la legión se reunieron en un conclave secreto. Decretaron que el conocimiento de la caída de sus hermanos no debía divulgarse nunca, que ningún extraño debía conocer jamás el cisma que había dividido la legión



o que algunos marines espaciales de la legión de los ángeles oscuros se habían vuelto hacia los Poderes Ruinosos. Temían que si se conocía esta terrible verdad, los ángeles oscuros serían vilipendiados como traidores y toda esperanza de limpiar la mancha a su honor se perdería para siempre. Se formó un círculo interior de los oficiales de mayor rango de la legión para salvaguardar siempre este peligroso conocimiento, y cada miembro hizo juramentos de una vinculación inconfesable.

Los grandes maestros del círculo interior juraron que mientras uno de los traidores caídos permaneciese con vida e impune, los ángeles oscuros estarían condenados, malditos por sus propios hermanos para expiar por toda la eternidad los pecados del pasado. Hasta que el último ángel oscuro caído sea capturado y hecho arrepentirse, no puede haber paz para los verdaderos hijos del León. Esta es la verdadera misión del círculo interior y, mediante sus maquinaciones, la de todo el capítulo.

El círculo interior solo transmite su terrible conocimiento con moderación. La verdad de lo que ocurrió en Caliban es omitido a los nuevos reclutas y solo se cuenta a los hermanos de batalla de pasaje en pasaje. Gran parte de estas enseñanzas están redactadas en forma de alegoría y mito, con las mismas verdades contadas una y otra vez, de una forma tras otra. La primera de las alegorías que se le cuenta a un ángel oscuro, narra la así llamada “historia de las dos cabezas hablantes”, en las que un grupo de exterminadores del ala de la muerte retornan al planeta de su nacimiento para encontrar a su pueblo esclavizado por repugnantes señores xenos. Embadurnando su armadura en blanco, como era la tradición de su pueblo, los exterminadores comenzaron su gesta de muerte. Derrotaron al enemigo, pero a costa de la vida de su amado bibliotecario. Historias similares son contadas en cada etapa en el ascenso de un ángel oscuro a través de los rangos, cambiando los detalles de una historia a la siguiente, pero la verdad esencial permanece. Cada una habla de un grupo de héroes que regresa a su mundo natal para encontrar a su pueblo esclavizado por un traidor, y solo a costa de la

vergüenza eterna son los enemigos derrotados. Incluso entonces, algunos siempre escapan.

En su ascensión a la primera compañía, llamada el ala de la muerte, comienza un hermano de batalla a aprender la verdad de los sucesos que tuvieron lugar en los albores de la Edad del Imperio. Elevándose por las intrincadas y convulsas filas del círculo interior, aprende más y más, con los secretos desvelados uno a uno al aumentar la confianza de sus maestros en él. Solo después de la ascensión al rango de gran maestro se conoce la verdad, e incluso entonces, es probable que aún queden revelaciones que solo conoce el titular del rango de gran maestro supremo, el maestre del capítulo de los ángeles oscuros.

Solo se considera a los hermanos más leales para pertenecer al círculo interior. Estos marines espaciales son observados desde lejos y pueden pasar muchas décadas antes de que finalmente se les admita. La admisión es para aquellos guerreros que han luchado muchos años a través de las filas y han demostrado su lealtad al capítulo una y otra vez. Hermanos silenciosos y encapuchados les conducen ante el círculo interior para el juicio, y poco después son ascendidos al ala de la muerte, o desaparecen para siempre.

DOCTRINA DE COMBATE

Con la división de las legiones marines espaciales después de la Herejía de Horus, los ángeles oscuros fueron divididos en capítulos de acuerdo al Codex Astartes de Roboute Guilliman. Con la excepción del ala de la muerte y el ala del cuervo, los ángeles oscuros siguen la doctrina de combate estándar y su obstinada resistencia frente a superioridades abrumadoras es legendaria. En situaciones en las que incluso otros marines espaciales podrían retirarse y desplegarse de nuevo, los ángeles oscuros lucharán hasta el amargo final antes que ceder terreno a sus enemigos. Esto también se refleja en su obstinada negativa a cambiar de posición frente al enemigo, incluso en situaciones donde a veces sería tácticamente más

EL LEÓN

El primarca de los ángeles oscuros se llamaba Lion El Jonson, pero la mayoría le llamaban simplemente “el León”. Cuando los primarcas fueron desperdigados a lo largo de la galaxia, Jonson llegó a Caliban, creciendo hacia la madurez entre bosques infestados de bestias, no poniendo los ojos sobre otro humano hasta que fue un joven adulto. Habiéndose probado digno ante la orden de caballeros que defendían a las gentes de Caliban de las bestias del Caos de los bosques oscuros, Jonson alcanzó rápidamente el poder y dirigió una cruzada para matar a las bestias y liberar al pueblo de Caliban de su mal.

Se dice del León que fue temperamental y taciturno, pero un brillante estratega e imparable una vez decidido un curso de acción. Estas cualidades le sirvieron bien cuando se reunió con el Emperador y dirigió a la legión de los ángeles oscuros en la Gran Cruzada. Una de las mayores tragedias de la Herejía de Horus es que mientras Jonson ganaba la gloria entre las estrellas, Luther, su más cercano amigo y segundo al mando se volvió en su contra, conduciendo a los marines espaciales que permanecían en Caliban al servicio del Caos. Al regresar a Caliban, Jonson descubrió la traición de su hermano de sangre. Tan terrible fue su venganza, tan amargo su sentido de traición, que la posterior batalla fue la destrucción de la propia Caliban. En la conclusión de la batalla, el traidor Luther fue capturado por los ángeles oscuros leales pero del León no quedó rastro.

EL ALA DE LA MUERTE

El ala de la muerte es la primera compañía, o compañía de exterminadores, del capítulo de los ángeles oscuros. La primera compañía de la mayoría de los capítulos consiste en veteranos que pueden luchar en blindaje de exterminador o en servoarmadura, según dicten las necesidades de la batalla. Sin embargo, los ángeles oscuros son inusuales en que mantienen una compañía completa que solo es desplegada como escuadras de exterminadores. Se cree que cuando la legión de los ángeles oscuros fue dividida en capítulos, la compañía de asalto equipada con blindaje de exterminador fue dividida en un número de unidades con una fuerza de 100 y cada una asignada a un capítulo formado a partir de la legión. Los guerreros del ala de la muerte realizan todas las misiones convencionales normalmente asignadas a las escuadras de exterminadores, pero además, actúan como el puño de hierro del círculo interior. Los miembros del ala de la muerte no están completamente iniciados en el círculo interior, pero saben mucho más de los secretos del capítulo que sus hermanos y no se detendrán ante nada para cumplir la venganza de sus maestros sobre aquellos que traicionaron a la legión hace diez mil años.

EL ALA DEL CUERVO

El ala del cuervo es el nombre de la segunda compañía del capítulo de los ángeles oscuros. En vez de la panoplia usual verde oscura del resto del capítulo, las motos y land speeders del ala del cuervo, además de su servoarmadura, están pintadas en negro azabache y esto es lo que da a la compañía su nombre único. Aunque el ala del cuervo es una formación altamente especializada y excepcionalmente habilidosa en las misiones de exploración y asalto, la compañía es mucho más que una fuerza de reconocimiento. Su verdadera función es vital para la misión de diez mil años de los ángeles oscuros.

Aunque solo los oficiales de más alto rango de la compañía lo saben, la función principal del ala del cuervo es perseguir y capturar a los ángeles oscuros caídos. Por tanto, a los miembros de la segunda compañía se les concede un conocimiento limitado de los secretos de los ángeles oscuros, mucho más que de la tercera a la décima compañía, pero menor que al ala de la muerte y al círculo interior.



PERSONAJES ÁNGELES OSCUROS

Los marines espaciales del capítulo de los ángeles oscuros son astutos guerreros que normalmente emplean una aplicación precisa de un poder de fuego abrumador para derrotar a sus enemigos.

Los ángeles oscuros obtienen los siguientes beneficios: +5 en Habilidad de Proyectiles, +5 en Inteligencia y la capacidad de modo solitario Defensa estoica (consulta la página 219).

HIJOS DEL LEÓN

Hijos del León es una Actitud (consulta la página 32) única de los ángeles oscuros.

Aunque solo las altas esferas del capítulo son conscientes del terrible pasado de los ángeles oscuros, incluso los nuevos reclutas son poseedores de una naturaleza introvertida y de secretismo. La idea de que no se debe confiar en los forasteros es instruida en los reclutas desde una etapa temprana y es puesta a prueba continuamente para asegurarse de su cumplimiento hasta que se convierte en su segunda naturaleza. Después de todo, un hermano en el que no se puede confiar totalmente para guardar los secretos del capítulo es poco probable que ascienda a través de sus rangos.

Aunque los ángeles oscuros han luchado junto a todas las ramas de la vasta máquina militar del Imperio, prefieren permanecer junto a otros marines espaciales. Muchos, incluso hermanos Astartes, encuentran a los ángeles oscuros distantes y poco comunicativos. Por su parte, los ángeles oscuros son impacientes e implacables con los extraños que se entrometen en sus asuntos. En verdad, los ángeles oscuros conscientes de la existencia de los caídos están siempre en guardia por cualquier signo de su actividad y abandonarán cualquier misión para seguir la más mínima pista de uno de ellos en las proximidades. En teoría, incluso un ángel oscuro entregado a los guardianes de la muerte podría “abandonar una misión” de este modo, aunque en los anales de la fortaleza de la vigilia de Erioch no se ha registrado ningún incidente parecido.

Los ángeles oscuros son también notoriamente intolerantes hacia los no humanos y normalmente rechazan luchar junto a ejércitos que incluyen guerreros ahumanos o razas alienígenas. Son muy suspicaces con los extraños y a menudo parecen irrazonablemente apartados e intransigentes. De hecho, en ocasiones los ángeles oscuros se han retirado de repente y sin explicación alguna de una zona de guerra cuando se han enfrentado con un inquisidor o un misionero.

Pese a estos incidentes, muchos ángeles oscuros han servido con distinción y honor en los guardianes de la muerte. Su naturaleza taciturna y su obstinado rechazo a aceptar nada que no sea la victoria total sobre sus enemigos, han servido bien a los guardianes de la muerte y varios destacados comandantes de la vigilia provienen del capítulo. Estos se mantienen en estrecho contacto entre sí, coordinando los esfuerzos de los guardianes de la muerte a lo largo de sectores completos del Imperio.

ÁNGELES SANGRIENTOS

"El que hoy derrame su sangre conmigo será mi hermano de batalla eterno".

—Última línea de la invocación de iniciación de los desgarradores de carne

Los ángeles sangrientos son los nobles descendientes del más poderoso y angelical de los primarcas, Sanguinius. Son quizás uno de los capítulos más venerados de todo el Imperio, con sus incontables victorias y sus hazañas heroicas conocidas por incontables ciudadanos del Emperador a lo largo y ancho del Imperio. Los beatos, rostros angelicales de los héroes del capítulo adornan fachadas góticas y vidrieras de cristal en un millón de basílicas sagradas, y sus retratos miran serenamente desde valorados tomos ilustrados incesantemente copiados.

Pero, oculto para las multitudes, los ángeles sangrientos albergan una terrible maldición. Cuando su amado primarca fue asesinado a manos del architraidor Señor de la Guerra Horus en la misma cúspide de la Herejía de Horus, cada ángel sangriento fue condenado a compartir una porción del dolor infligido sobre su forma perfecta. Desde ese día cada ángel sangriento ha sido atormentado por visiones del último momento de Sanguinius. Cuanta más edad tiene el marine espacial, las pesadillas se vuelven más frecuentes y agotadoras. Si no cae en la batalla, cada ángel sangriento será consumido un día por estas visiones destructoras del alma que le harán descender a una locura en la que será testigo de la muerte de Sanguinius una vez y otra, incapaz de intervenir cuando el Señor de la Guerra representa su vil traición.

La propia inevitabilidad de su maldición ennoblece a estos hermanos de batalla, conduciéndoles siempre a una gloriosa muerte en el nombre del Emperador y su Primarca. Donde hombres menores se han rendido a las exhortaciones oscuras para derramar la sangre de los enemigos del Emperador, los ángeles sangrientos han permanecido puros y nobles por diez mil años. Pese a esto, el capítulo está muriendo, porque cada año más de sus hermanos sucumben a la Sed Roja: el deseo de desgarrar miembro a miembro a los responsables de la muerte de Sanguinius y por extensión a todo enemigo del Emperador.

La muerte de Sanguinius representa uno de los momentos más pérfidos y trágicos de la Herejía de Horus, ya que murió a manos de su hermano-primarca, el architraidor Señor de la Guerra Horus. Algunos dicen que este sacrificio debilitó al Señor de la Guerra lo suficiente para que el Emperador le derrotara, y la muerte de Sanguinius es lamentada hasta hoy por los ángeles sangrientos, por cuyas venas aún bombea su sangre. Cuando la guerra llama y la sangre es derramada, los ángeles sangrientos son dominados por una furia nacida de los últimos momentos de vida de su primarca.

Para algunos, la sed es demasiado grande y son superados por lo que llaman la Furia Negra, malditos hasta el final de sus días a revivir la muerte de su amado primarca una y otra vez.

EL MUNDO DE LA SANGRE

Los ángeles sangrientos provienen de tres mundos: el rojizo planeta desierto de Baal y sus dos lunas estériles, Baal Prime y Baal Secundus. Aunque Baal ha sido siempre un mundo desértico, sus lunas fueron una vez paraísos. En un momento dado alrededor del final de la Edad Oscura de la Tecnología, la devastación visitó Baal y sus lunas. En una larga guerra olvidada se desataron armas nucleares y virales tan potentes que muchos miles de años más tarde los tres mundos siguen afectados por mortales tormentas de radiación. Sus superficies están marcadas por vastas llanuras de cristal ennegrecido y un interminable desierto contaminado. Lo que una vez debieron haber sido océanos son ahora mares envenenados de lodo tóxico, cubiertos por pálidas capas de polvo. Millones debieron morir en el sistema. Pero de alguna manera, la humanidad prevaleció. La población se volvió carroñera, recogiendo los huesos de su gran civilización anterior. Muchos perecieron, enfermaron y se debilitaron cuando la atmósfera fue radicalmente alterada. En la oscura época que siguió al colapso total de su sociedad, es probable que algunos se convirtiesen en su desesperación al canibalismo.

Bajo la superficie de Baal se encuentra, medio enterrada entre océanos de polvo, alguna evidencia de lo que fue una gran civilización: vastos edificios y monumentos increíbles que debieron ser construidos con maestría para haber sobrevivido tanto tiempo. Es obvio que los habitantes de Baal levantaron inmensas estatuas de sus gobernantes y sus dioses, y es mediante este registro por lo que aquellas gentes son conocidas.

Los efectos secundarios por la atmósfera radioactiva eran inevitables. Con el tiempo, las toxinas radioactivas y los químicos en los cuerpos de los supervivientes les llevaron a convertirse en mutantes, parodias decrepitas de sus antepasados humanos. Pero algunos resistieron en su humanidad y preservaron algo de cordura, formando tribus para su protección mutua. Sin embargo, fueron solo unos pocos, y una nueva y salvaje cultura evolucionó entre las ruinas de lo antiguo. La única unidad social que permaneció fue la tribu. Tanto para la humanidad como para los caníbales, el único pueblo en el que podían confiar era en su propia stirpe.

El pueblo del sistema Baal se volvió nómada, desplazándose de un lugar a otro, saqueando las ruinas y combatiendo



para preservar los desperdicios con algún valor. Construyeron vehículos destartalados y aprendieron a fabricar trajes contra la radiación, y lo que es más importante, contadores de radiación para protegerse del entorno maldito. Las tribus lucharon guerras constantes. Donde una vez habían estado cerca del paraíso, ahora estaban más cerca del infierno.

Los ángeles sangrientos mantienen su fortaleza-monasterio en Baal y reclutan de entre las tribus de los tres mundos. Ser elegido es más que el mayor de los honores, promete la liberación de las pesadillas de la vida en Baal y sus lunas. Solo los más fuertes obtienen tal honor, mientras que la gran mayoría luchan para tener una vida corta, brutal e ignorante, entre las belicosas tribus y los desiertos de radiación.

INICIACIONES

Para discernir quien es digno de unirse a las filas de los ángeles sangrientos los jóvenes de las tribus puras baalitas deben participar en juegos violentos y magníficos torneos, combatiendo tanto el duro paisaje de su mundo natal como entre ellos. Las contiendas se llevan a cabo una sola vez por generación en el mismo lugar donde Sanguinius llegó por primera vez a Baal: la Caída del Ángel. Los aspirantes deben alcanzar el llamado “lugar del desafío” por cualquier medio posible, un proceso que elimina a los aspirantes más débiles. Deben correr a lo largo de inexploradas millas de desierto hostil e irradiado. Deben saltar desde los riscos más altos, rezando para que sus primitivas alas ensambladas les salven de una muerte segura. Deben encontrar su camino a través de cañones infestados de gigantescas bestias mutantes. Los restos disecados de anteriores aspirantes atestiguan a quienes tomaron las pruebas a la ligera. Una vez alcanzado el lugar del desafío, los combates de gladiadores, normalmente a muerte, aseguran que solo los más habilidosos y determinados sobrevivan.

Cuando restan cincuenta vencedores, son transportados en una cañonera thunderhawk para completar su próxima prueba. Sin embargo, a aquellos que fallan pero sobreviven se les conceden posiciones de honor al regresar a sus tribus, porque el mero hecho de haber sobrevivido a las pruebas es una gran hazaña en sí misma.

Los aspirantes vencedores son entonces llevados a la fortaleza-monasterio de los ángeles sangrientos, donde son testigos de imágenes de tal magnífica gloria que muchos se arrodillan con respeto. Son presentados ante toda la hermandad de batalla y es aquí en donde el contraste entre el aspirante y el marine espacial es evidente. Pese a su juventud, muy pocos de los aspirantes estarán libres de los estragos de las tierras malditas en las que han vivido. Sus cuerpos están llenos de úlceras y llagas, sus rostros marcados por lesiones. En contraste, el imponente físico de los marines espaciales representa el ideal de la belleza perfecta, con piel suave y rasgos nobles.

Tras soportar una rigurosa vigilia de tres días y tres noches, los aspirantes son guiados por los sacerdotes sanguinarios del capítulo, que no solo ejercen de apotecarios sino también de portadores de la sangre sagrada de su primarca. Cada aspirante debe recibir de esta sangre, servida en un cáliz ofrecido por un sacerdote. Poco después de sorber el precioso líquido, los aspirantes caen en un profundo sueño y son llevados a la sala del sarcófago. Los muros de esta cámara, amplia como

una catedral están alineados con imponentes ataúdes dorados, cada uno del doble del tamaño de un hombre. Los aspirantes son metidos dentro, pequeños comparados al gran sarcófago, y conectados a una matriz de nodos de soporte vital. Ahí permanecen un año, alimentados por vía intravenosa con nutrientes e inyectados con la misma sangre de Sanguinius.

Mientras los aspirantes duermen se sumergen en sueños vívidos y extraños que les muestran los recuerdos del propio Sanguinius. Así, la esencia del primarca impregna las mentes de sus nuevos hijos e incluso más tarde estas potentes emociones y recuerdos estarán grabadas a fuego en sus almas.

Cuando los aspirantes salen finalmente del sarcófago, han sido transformados tan profundamente que pocos podrían creer que una vez fueron las retorcidas criaturas rescatadas del infierno de su existencia anterior. Son más altos, mucho más fuertes y enormemente poderosos. Sus cuerpos reestructurados han tomado una belleza inquietante, reminiscente de su ancestro angelical, sus sentidos se han afinado y sus músculos son más fuertes que el acero templado. A través de este proceso arcano y de tecnología perdida, el escrofuloso carroñero es transformado en un ser puro de noble propósito.

LOS HIJOS DE SANGUINIUS

Los ángeles sangrientos están entre los más longevos de todos los capítulos marines espaciales, porque su semilla genética concede un ciclo vital muy extenso a quienes la poseen. Así, no es raro que un ángel sangriento viva un milenio o más, si la muerte en batalla o la sed roja no le reclaman antes. Estos prolongados ciclos vitales les permiten perfeccionar sus técnicas en el arte además de en la guerra. Tienen siglos para mejorar en las disciplinas hacia las que vuelven sus mentes y esto explica que el blindaje y los estandartes del capítulo sean los más ornamentados jamás creados.

Siguiendo el ejemplo de su primarca, los ángeles sangrientos adoptan una visión de la galaxia en la que los enemigos del Emperador pueden ser derrotados y la humanidad puede progresar a la vida que estaba destinada a tener. Hay un profundo misticismo en las doctrinas de los ángeles sangrientos y una fuerte creencia de que las cosas pueden mejorar. Después de todo, si los ángeles sangrientos pueden ser transformados en guerreros altos, orgullosos y atractivos, entonces, aún hay esperanza para la humanidad. Esta creencia se aprecia en todo lo que hacen los ángeles sangrientos. Buscan la perfección en sus esfuerzos. Sus obras de arte son piezas de belleza y simetría. Sus disciplinas marciales son practicadas continuamente. Sus doctrinas están impregnadas con un sentido de la mortalidad y de la grandeza caída del hombre.

El beatífico semblante y el porte de los ángeles sangrientos contrastan con la maldición que sufren. Otros guerreros menores podrían volverse hosclos o fatalistas, hundidos por su inevitable destino, pero los ángeles sangrientos permanecen estoicos. Los sacerdotes sanguinarios, equivalentes a los apotecarios en otros capítulos, buscan sin descanso una cura para la sed roja, pero cada año más y más hermanos sucumben a ella. Quizás intentando contener la maldición, muchos duermen en el mismo ataúd donde sus cuerpos se transforman de carroñeros baalitas a sus actuales formas perfectas, ya que la arcana maquinaria filtra y purifica su sangre mientras duermen.

Esto ocurre incluso entre aquellos enviados al servicio en los guardianes de la muerte. Sus ataúdes son almacenados en una estación o fortaleza, y el ángel sangriento descansa allí para curar cualquier herida sufrida durante una misión, emergiendo íntegro e inmaculado una vez más.

La búsqueda de la perfección en todo lo que hacen convierte a los ángeles sangrientos en guerreros ideales para servir en los guardianes de la muerte, pero su maldición se torna más terrible. Un ángel sangriento puede encontrarse aislado del resto de su estirpe mientras sirve en los guardianes de la muerte. Aunque aparenta ser un parangón de virtud para sus compañeros, por la noche lucha en soledad contra la condenación, rezando fervientemente para alejar la maldición, tan lejos de su capítulo y de los sacerdotes sanguinarios que podrían ayudarle en su viaje final. Una vez la sed roja ha germinado, contenerla implica una dificultad extrema.

DOCTRINA DE COMBATE

Los ángeles sangrientos se adhieren a la organización establecida en el Codex Astartes de Roboute Guilliman y sus hermanos de batalla son equipados de forma similar a otros marines espaciales. Los hermanos de batalla muestran un salvaje deseo de trabarse con sus enemigos en combate cuerpo a cuerpo, con su ira creciendo más fuerte a medida que el ángel sangriento está más cerca de sucumbir a la sed roja. La mayoría de las veces los ángeles sangrientos son capaces de contener su maldición, pero quienes se enfrentan a ellos pronto descubren la salvaje sed de sangre de los hijos de Sanguinius.

Los ángeles sangrientos son únicos entre los marines espaciales porque su semilla genética contiene la experiencia codificada de su primarca y lo más profundamente grabado es el recuerdo de la batalla final de Sanguinius con Horus. En ocasiones, en la víspera de una batalla, un evento o circunstancia activa este recuerdo implantado y la mente del hermano de batalla es arrojada de repente al pasado distante. La furia negra sobrepasa al ángel sangriento a medida que la memoria y conciencia de Sanguinius se introducen en su mente, y los terribles sucesos de hace diez mil años inundan el presente.

Un guerrero dominado por la furia negra parece medio loco de ira; es incapaz de distinguir el pasado del presente y no reconoce a sus camaradas. Puede creer que es Sanguinius

PERSONAJES ÁNGELES SANGRIENTOS

Los honores en batalla de estos marines espaciales comprenden milenios de victorias, muchas conseguidas en la ferocidad del combate cuerpo a cuerpo. Los ángeles sangrientos han desarrollado una gran destreza y coordinación, debido a sus extensos ciclos vitales.

Los ángeles sangrientos obtienen los siguientes beneficios: +5 en Habilidad de Armas, +5 en Agilidad y la capacidad de modo solitario Frenesí de sangre (consulta la página 219).

LA SED ROJA

La sed roja es una Actitud (consulta la página 32) única de los ángeles sangrientos. Profundamente arraigado en la psique de cada ángel sangriento hay un anhelo destructivo, una furia de batalla y una sed de sangre que deben ser contenidos en cada momento de vigilia. Pocos hermanos de batalla pueden mantener la sed roja bajo control constante, y se sabe que algunos ángeles sangrientos sucumben temporalmente a su deseo en la cúspide de la batalla.

La sed roja es el secreto más oscuro y la mayor maldición de los ángeles sangrientos, pero también es su salvación, porque conlleva una humildad y una comprensión de sus propios errores que hace de ellos los más nobles de los marines espaciales.

en la víspera de su destrucción y que las sangrientas batallas de la Herejía de Horus están desencadenándose a su alrededor. Dicho hermano de batalla se encuentra al final de sus aflicciones, puesto que su senda solo conduce a la compañía de la muerte, donde él y las otras almas condenadas del capítulo lucharán una batalla final en el nombre de Sanguinius bajo el mando de un capellán. Cada uno de estos individuos lucha su propia batalla, quizás creyendo que combate en la Herejía de Horus al lado de su amado primarca. La muerte es para los miembros de la compañía de la muerte una bendita clemencia, porque aquellos que no se consumen en los purificadores fuegos de la batalla deben ser contenidos y encerrados, por su seguridad y la de sus hermanos, hasta la próxima batalla.

SANGUINIUS

El primarca de la legión de los ángeles sangrientos, Sanguinius, fue un radiante guerrero del que se dice nació sobre plumas angelicales. Su semblante era noble y puro, y portaba una armadura perfectamente esculpida en oro brillante. Se dice que Sanguinius había sido bendecido con el don, o la maldición, de la profecía. Fue en muchos modos el más amado de los hijos del Emperador, incontables multitudes cantaban sus alabanzas con cada victoria que entregaba ante su padre. Sanguinius estaba poseído por un permanente sentido de la justicia, dedicando su vida a llevar a cabo la utopía que el Emperador proclamó.

Los Hijos del Ángel Rojo son nobles, pero siento algo siniestro sobre ellos



LOBOS ESPACIALES

"Podemos ser pocos y nuestros enemigos muchos. Sin embargo, siempre y cuando uno de nosotros aún luche, uno que aún ruja en el nombre de la justicia y la verdad, entonces por el Padre de todo, la galaxia aún puede conocer la esperanza".

—Ragnar Blackmane de los lobos espaciales

Desde que el Imperio tomó forma, los lobos espaciales han luchado con uñas y dientes por la causa del Emperador. Entre los más famosos de los capítulos del Adeptus Astartes, sus sagas son contadas de un extremo al otro de la galaxia. Tan impetuosos como fieros, los lobos espaciales destacan en el combate cuerpo a cuerpo y sus guerreros luchan intensamente por la gloria en la batalla. Los lobos espaciales viven para pelear y no temen a la muerte.

TIERRA DE FUEGO Y HIELO

Fenris, el mundo natal del capítulo de los lobos espaciales, es un mundo de dolor envuelto siempre en hielo o en fuego implacable. Se encuentra en el lejano cuadrante noroeste de la galaxia, peligrosamente cercano al Ojo del Terror, pero aún así, sus habitantes permanecen puros. Desde el espacio parece que la gran mayoría de Fenris está cubierta por agua helada y que la escasa masa de tierra flota como pequeñas islas sobre la roca helada y la nieve. En los largos y oscuros días del invierno fenrisiano los océanos se congelan totalmente, envolviendo el planeta en una corteza dura y blanca.

Un pequeño continente permanece estable a lo largo de los años: la tierra de Asaheim, que se sienta sobre la cresta del mundo. Fenris orbita alrededor de su sol en una pronunciada elipse; como resultado, el clima varía del frío helado durante la mayoría del año al calor abrasador del verano. Incluso en el momento que Fenris alcanza su perigeo, el continente primario permanece intacto aunque devastado por ríos de magma y lava ardiente. Las placas tectónicas chocan, las montañas colapsan y los abismos desgarran profundas heridas en la piel del planeta. Pero de algún modo, entre los cambiantes témpanos de hielo y las fieras olas, los hombres de Fenris prosperan.

Así como las constantes devastaciones del cruel y siempre cambiante clima endurecen a sus gentes, también endurecen a las especies nativas. Las presas, como los rebaños de alces fenrisianos gigantes con sus majestuosas y afiladas cornamentas y los masivos mamuts que pueden reducir el cuerpo de un hombre a una pulpa, son de hecho

peligrosas. Sin embargo, los depredadores están entre los más feroces de la galaxia. Antiguos dragones y sierpes se elevan en los termales por encima de las cambiantes islas, creciendo en cuevas calentadas por procesos geotermiales. Las serpientes de mar y los kraken infestan las profundidades, leviatanes terroríficos que pueden crecer miles de metros de longitud. Se ha sugerido incluso que estos kraken, uno de los cuales se dice que fue cazado por el mismísimo Leman Russ, son los restos de una fallida invasión tiránida del distante pasado.

Grandes osos blancos, violentas bestias que pesan tanto como un tiburón de hielo y son casi invisibles en una tormenta de nieve, pueden encontrarse vagando por la tundra helada, capaces de destrozar los edificios más fuertes para alimentarse de sus incautos ocupantes. Pero el más peligroso de todos, un depredador tan terrible que es conocido a lo largo de la galaxia, es el lobo fenrisiano. Estos monstruos de piel férrea abarcan desde el tamaño de un pequeño caballo al de un transporte personal blindado, y poseen una astucia singular. Quizás lo más terrible de estas bestias es que viven en manadas y cuando están cazando, su presa tiene pocas esperanzas de escapar.

Ya que muchos marines espaciales llevan las pieles de estas atroces criaturas, habiendo matado a las bestias con sus manos desnudas, los guerreros de Fenris pueden considerarse poderosos. Nacidos en un mundo con tales peligros, solo los más duros pueden prosperar. Pocos mundos en la galaxia contienen algún temor para los lobos espaciales de Fenris.

Muchos lobos espaciales han servido en los guardianes de la muerte y algunos de los hermanos de batalla con mayores honores provienen del capítulo. Su propensión a cargar contra el enemigo les ha llevado a obtener muchas victorias, incluso si nadie fuera de los guardianes de la muerte haya oído nunca hablar de ellas. Aunque muchos lobos espaciales han sido ascendidos al rango de capitán de la vigilia, pocos en comparación han servido como comandantes. Es probable que esto se deba a su gregarismo natural y a su deseo de regresar a las grandes salas de festines de Fenris una vez han cumplido con su deber.

LAS PRUEBAS

Los lobos espaciales proclaman estar bendecidos con la más potente de todas las semillas genéticas. La herencia de Leman Russ es tan única como letal, y la primera etapa de la transformación del aspirante es a menudo la última, puesto que muchos mueren, o peor aún, se transforman en bestias babeantes. Antes de que la transformación pueda comenzar, el aspirante debe primero beber el Canis Hélix. Desafortunadamente para muchos, el código genético del hélix contiene una serie de sustancias que



no son sintetizadas por el cuerpo humano y tienen un efecto dramático sobre el potencial marine espacial. Los estragos de este gen único tienen efecto durante la iniciación del aspirante. Finalmente, es expulsado a los yermos para que pueda regresar por su propio pie al Colmillo, la poderosa fortaleza-monasterio de los lobos espaciales. El gen efectúa sus horribles cambios sobre la mente y el cuerpo del guerrero; vuelve a un estado primitivo donde sus huesos se dividen y crecen, el pelo brota a través de su cuerpo y su único deseo es saciarse de carne y sangre fresca. Su masa corporal crece casi en un ochenta por ciento, muchos de sus huesos se funden y brotan colmillos vestigiales de sus durante la transformación. Mientras su cuerpo es atormentado por el dolor el guerrero debe superar el gen, para que este no le supere a él. En las noches de Fenris merodean gigantescas criaturas primitivas, conocidas como los wulfen, los vestigios de aspirantes que han fracasado al superar la maldición. Convertirse en uno de los wulfen significa fracasar y volverse un auténtico monstruo.

Si el aspirante encuentra su camino de regreso al Colmillo, a través de los abismos y los glaciares habitados por rugientes depredadores y azotado por vientos helados, se le implanta el resto de la semilla genética de los lobos espaciales, estabilizando el Canis Hélix y completando su iniciación genética en las filas de los hijos de Russ. Sin embargo, una minoría de estos guerreros no domina completamente los efectos de la semilla genética, y en momentos de gran presión volverán al estado sediento de sangre que acecha en su estructura genética. Esta es la maldición del wulfen y es temida con razón.

DOCTRINA DE COMBATE

Los lobos espaciales tienen un enfoque sobre estrategia militar muy diferente al de muchos de sus hermanos marines espaciales. Hay varios tipos distintos de escuadras, o manadas, únicas al

capítulo. Debido al Canis Hélix en su semilla genética, los lobos espaciales experimentan el crecimiento de sus caninos durante su ciclo vital. Cuando un lobo espacial progresa a lo largo de su vida, puede ascender entre las filas hasta que es viejo y sus colmillos son largos. Si su valor y fuerza son demostrados más allá de toda duda, puede ser invitado a unirse a la guardia del lobo, o incluso convertirse en un poderoso señor lobo y dirigir una de las grandes compañías del capítulo.

La mayoría de los lobos espaciales comienza su carrera en los garras sangrientas, impetuosos guerreros jóvenes ansiosos por probarse a sí mismos cargando en aullantes manadas contra las líneas del frente enemigo en un esfuerzo por acumular gloria personal. Los garras sangrientas son las tropas de choque de los lobos espaciales y la punta de lanza en la mayoría de los asaltos. Si sobreviven para convertirse en guerreros maduros y capaces serán elevados a las filas de los cazadores grises, templados por la batalla pero dispuestos a dar sus vidas en el nombre del honor. Cuando los lobos espaciales han madurado por completo, con su pelo gris y sus caninos pronunciados, es probable que sean introducidos en los colmillos largos, guerreros veteranos, disciplinados y firmes incluso en el calor de la batalla, a los que se confían las armas pesadas de la compañía.

Los más valientes y fuertes de los lobos espaciales, después de haberse probado en una hazaña de valor excepcional o progreso marcial, pueden convertirse en guardias del lobo. La edad o la madurez no permiten tan codiciado rango, solo los hechos, y así un recién ascendido garra sangrienta tiene las mismas opciones de unirse a sus filas que un veterano colmillo largo. La guardia del lobo puede dirigir manadas menos experimentadas en batalla, o formar un sequito para el guerrero más poderoso de la gran compañía, el mismísimo señor lobo. Pocos pueden hacer frente a estos heroicos guerreros, equipados con el mejor equipo de guerra en el arsenal de la compañía y virtualmente imparables en combate cuerpo a cuerpo.

LEMAN RUSS

El primarca de la legión de los lobos espaciales, Leman Russ, es uno de los más famosos de los antiguos héroes del Imperio. Muchas leyendas hablan de sus hazañas en el mismo amanecer de la sangrienta historia del Imperio. Cuando los primarcas fueron dispersados por la disformidad, Russ fue arrojado al mundo de Fenris. Allí fue descubierto por una poderosa loba que buscaba una presa para alimentar a sus cachorros. Pero en vez de matar al joven e indefenso primarca, le acogió como si fuese suyo. Pronto, el primarca alcanzó la madurez y dominó a las tribus de Fenris, gobernando sobre ellas como un rey. Cuando las noticias de las hazañas del rey Russ llegaron a los oídos del Emperador, el primarca y su progenitor se unieron, y Russ ocupó su lugar en la misma línea de frente de la Gran Cruzada.

Cuando llegó la Herejía de Horus y el naciente Imperio fue desgarrado, los lobos espaciales permanecieron leales al lado del Emperador. Su mayor batalla fue la que lucharon contra sus antiguos hermanos, la legión de los mil hijos, en Prospero el mundo natal de los traidores. Allí, toda la legión de los lobos espaciales diezmó a los mil hijos, destruyendo sus obras heréticas y quemando Prospero en una noche.

Fue mucho después de la culminación de la Herejía de Horus, durante el gran festín en honor de la ascensión del Emperador al Trono Dorado, cuando Leman Russ desapareció. Aunque ningún lobo espacial conoce el destino de su primarca, se deja un asiento en la larga mesa cada año y se llena un cuerno de cerveza en su honor. Un día, cuentan los lobos espaciales, cuando la necesidad sea grande, el primarca retornará a sus hijos y se luchará la mayor batalla de todas.

La doctrina de combate de los lobos espaciales no es tan organizada como la de sus capítulos hermanos. Dado que viven para el honor de la batalla, es casi seguro que los lobos espaciales más jóvenes abandonarán cualquier formación táctica estándar en favor de simplemente arrojararse sobre el enemigo, aullando lo más alto que puedan. Se sabe que esto ha exasperado a aliados de otras unidades, que tienen que alterar sus planes de batalla por las acciones de los lobos espaciales. Sin embargo, lejos de ser berserkers incontrolados, los lobos espaciales simplemente saborean la emoción del combate cuerpo a cuerpo por encima de todo lo demás. Con

todo, sus tácticas de batalla son innegablemente efectivas; los lobos espaciales han luchado de esta manera en cien mil campos de batalla desde su nacimiento y cien mil honores de batalla son testigos de su valor.

EL LEÓN Y EL LOBO

A lo largo de las muchas batallas de la Gran Cruzada y la posterior Herejía de Horus, Leman Russ se convirtió en un firme amigo de Lion El'Jonson, primarca de la legión de los ángeles oscuros. Los dos fueron a su vez amados hermanos y amargos rivales, compitiendo todo el tiempo por el honor y la gloria. En el mundo de Dulan, los lobos espaciales y los ángeles oscuros iban a asaltar una fortaleza defendida por el enemigo. Russ proclamó el derecho de conducir el ataque porque el tirano de Dulan le había insultado públicamente. Pero el León lo rechazó y comenzó el ataque más temprano. Russ estaba furioso, y después de que se ganase la batalla, estalló un duelo entre los hermanos-primarcas en el que Russ fue abatido, solo para recuperar la conciencia algún tiempo más tarde, una vez que los ángeles oscuros ya habían partido. Hasta el día de hoy, cuando los lobos espaciales y los ángeles oscuros sirven unos junto a los otros, se lucha un duelo ritual entre los campeones de cada bando. Aunque raras veces fatal, el resultado de la lucha se considera como una profecía de la próxima batalla y aquellos que continúan el feudo fraternal de sus primarcas obtienen un gran honor.

PERSONAJES LOBOS ESPACIALES

Los lobos espaciales son famosos por sus sentidos excepcionalmente agudos y su heroísmo en la defensa de todos los ciudadanos imperiales, poderosos o humildes.

Un lobo espacial obtiene los siguientes beneficios: +5 Percepción, +5 Empatía, y la capacidad de modo solitario Sentidos del lobo (consulta la página 219).

Talentos adicionales: Los personajes lobos espaciales comienzan con los talentos Contraataque y Sentido desarrollado (Olfato).

Restricciones: Los personajes lobos espaciales no pueden seleccionar la especialidad de apotecario.

LOS HIJOS DE RUSS

Los Hijos de Russ es una Actitud (ver página 32) única a los lobos espaciales.

Los hermanos de batalla de los lobos espaciales son guerreros feroces y agresivos. Aunque lejos de berserkers sin sentido, están ciertamente poseídos de una exuberancia primitiva por la batalla. Tienen un sentido primordial del deber y el honor, impulsados por un fuerte deseo de corregir los muchos errores ocurridos en el Imperio del Hombre desde los embriagadores días de la Gran Cruzada. Los lobos espaciales exhiben un fiero sentido de lealtad hacia sus camaradas de armas y esta fidelidad se extiende, en ocasiones, a sus compañeros en otras ramas militares del Imperio.

Aunque tan devotos hacia el Emperador como cualquier otro capítulo de marines espaciales, los lobos espaciales no expresan su fe en oración y piedad, sino en hechos de armas. Mientras que los hermanos de otros capítulos pueden pasar la noche antes de la batalla en solemne meditación, los lobos espaciales es más probable que señalen la víspera de una batalla con una obscena celebración, alzando jarras desbordadas de cerveza fenrisiana con hermanos que pueden estar de luto una vez finalice la batalla. Un lobo espacial beberá y se divertirá, porque mañana puede morir.

En temperamento, la mayoría de los lobos espaciales son contundentes y hablan claro, incluso al punto de ofender a quienes no están acostumbrados a su carácter. Aborrecen la pretensión y desprecian las luchas políticas. Son honestos ante el error y esperan la misma cualidad de los que luchan a su lado. Los lobos espaciales abrazan su suerte con entusiasmo, desde el impetuoso y recién reclutado garra sangrienta al taciturno colmillo largo de pelo canoso. Cada uno juega el papel que le destino le ha dado, sabiendo que una vida empleada al servicio del Emperador es una vida bien vivida.

Frente a un ataque enemigo, el guerrero corre hacia adelante como un lobo fenrisiano en una cacería, con una alegre canción de guerra en sus labios.

TEMPLARIOS NEGROS

"A la oscuridad le traigo fuego. Al ignorante le traigo fe. Aquellos que den la bienvenida a estos dones pueden vivir, pero no otorgaré nada excepto la muerte y la eterna condenación a quienes los rechacen".

—Capellán Grimaldus

Tras la Gran Herejía, Rogal Dorn, primarca de los puños imperiales, se resistió a la división de las legiones. Solo cedió cuando los puños imperiales fueron señalados como heréticos, permitiendo que su amada legión fuese subdividida en capítulos. Uno de los nacidos en este periodo fueron los templarios negros.

Para demostrar su lealtad al Emperador, el primer maestro del capítulo de los templarios negros, el gran mariscal Sigismund, reunió una masiva flota de guerra y comenzó la mayor cruzada marine espacial en la historia del Imperio. Dura ya 10.000 años.

Evitando el establecimiento de un mundo natal, los templarios negros tomaron las estrellas en una poderosa flota de guerra. En vez de construir un único monasterio-fortaleza como hacen la mayoría de sus hermanos, los templarios negros determinaron establecer una fortificación capitular sobre cada mundo conquistado, para vigilar la traición, planificar futuras cruzadas y reclutar nuevos hermanos de batalla.

La larga cruzada de diez milenios de los templarios negros ha visto a sus guerreros envueltos en algunos de los conflictos más trascendentales que han ocurrido en el Imperio. Los grandes mariscales han seguido el ejemplo de su fundador y han llevado la lucha a los reinos de los alienígenas, los herejes y los brujos. Los templarios negros son cruzados, guerreros santos que batallan para llevar la luz y la verdad del Emperador a los mundos no conquistados de la galaxia.

Con sus proyectiles bólder y espadas sierra, los templarios negros convierten a los ignorantes a la luz del Señor de la Humanidad y destruyen a aquellos que rechazan su verdad. Cada cruzada está dirigida por un mariscal, y todas ellas están consignadas por el decreto del gran mariscal del capítulo para cumplir su misión de purificar las estrellas.

INICIACIONES

Pese a que Rogal Dorn aceptó finalmente los dictados del Codex Astartes, los templarios negros están organizados de un modo distinto a muchos capítulos marines espaciales y se desvían de las estructuras del gran tomo de Guilliman en varias formas notables. Una desviación está en el reclutamiento y entrenamiento de sus guerreros. Los templarios negros no tienen compañía de exploradores en la que los nuevos reclutas pueden demostrar

su arrojo. Desde las monolíticas fortificaciones capitulares, establecidas en cada mundo conquistado, los capellanes mantienen una estricta vigilancia sobre el planeta y juzgan la valía de los guerreros que llaman su atención. Normalmente, habrá contiendas de armas u otras pruebas igualmente letales para los que aspiran a unirse al capítulo. Solo los guerreros más valientes pueden esperar alcanzar las etapas de selección, e incluso entonces, solo una fracción cumplirá los altos estándares de los capellanes.

El aspirante es llevado a la fortificación capitular, en donde los apotecarios comprueban la compatibilidad de tejidos y extirpan cualquier mutación latente para asegurar que posea la fuerza y pureza para convertirse en neófito. No todos sobreviven al proceso, ya que los templarios negros no toleran la debilidad. Si el aspirante sobrevive, se convierte en un neófito y comienza el ritual quirúrgico que le convertirá en un guerrero sobrehumano. También aquí, el aspirante puede fallar. Por la degeneración del conocimiento, la cirugía de implantación está muy ritualizada. Normalmente acompañada de escarificaciones, conjuros, oración, ayuno y prácticas arcanas que accidentalmente comprometen la eficacia médica.

Tras comenzar su entrenamiento, el neófito rompe todos los lazos con su mundo natal y comienza una vida dedicada al Emperador. Cuando se le considere preparado, será tomado bajo la tutela de un iniciado y completará su entrenamiento en los fuegos de la batalla, donde aprenderá o morirá. Finalmente, al convertirse en iniciado, ya no se le puede considerar humano. Cualquier opción para una vida normal se ha desvanecido, pero ha hecho este gran y terrible sacrificio voluntariamente.

Tras ser aceptado en una de las compañías de combate de la cruzada, un iniciado lucha y perfecciona su arte de la muerte, construyendo su leyenda y forjando un nombre heroico, antes de que un día él mismo deba entrenar a un neófito. De este modo, la experiencia y sabiduría de los iniciados es preservada y legada a los nuevos reclutas.

Los más grandes guerreros en una compañía de combate se organizan en la casa del mariscal, equivalente a una primera compañía del Codex Astartes. Conocidos como la Hermandad de la Espada, estos marines espaciales son poderosos héroes cuyas hazañas son parte de la historia del capítulo. La ambición de todo templario negro es convertirse en un miembro de esta élite. Vestidos en los mejores trajes de blindaje y adornados con sellos de pureza, la hermandad de la espada es la misma imagen del guerrero-caballero barroco.

Cuando un mariscal muere, su sucesor se extrae de la hermandad de la espada, y solo los mejores y más valientes son dignos de este gran honor. Un combate ritual determina el templario negro que sucederá al mariscal, y los



que luchan por el derecho de dirigir la cruzada se enfrentan entre sí con distintas armas además de oponer su evolución estratégica y táctica contra sus rivales. El vencedor obtiene el derecho a ostentar el título de mariscal, aunque sujeto a la aprobación del gran mariscal, y la hermandad de la espada le presta renovados juramentos de lealtad.

Aparte de las tropas del mariscal, las cruzadas más grandes se dividen en varias compañías de combate, cada una dirigida por una hermandad de la espada y cuyo líder recibe el título honorífico de "castellano". Dentro de cada compañía, las escuadras individuales se separan para propósitos específicos. Los iniciados luchan codo con codo, sin más camaradería que en cualquier otra organización impuesta. Debido al enfoque del capítulo en trabarse con el enemigo en la sangre y la furia del honorable cuerpo a cuerpo, hay una notable carencia de armas pesadas en las compañías de combate. Las armas pesadas son montadas en vehículos y dreadnoughts, dejando a los hermanos de batalla abalanzarse sobre su enemigo sin impedimentos.

CRUZADOS ETERNOS

Los templarios negros no tienen un único mundo natal. En lugar de eso viven en sus flotas cruzadas, en barcasas de batalla, cruceros de asalto, navíos de entrenamiento y gigantescas naves forja. Los templarios negros establecen fortificaciones del capítulo en cada mundo conquistado o reclamado para el Emperador. El propósito de esas fortificaciones es reclutar nuevos marines espaciales entre la población y actuar como puntos de salida para las cruzadas. Estas fortificaciones tienen un tamaño considerable, con cámaras para acomodar a dos o tres compañías de marines espaciales, pero son mucho más pequeñas que las fortalezas monasterio de otros capítulos. Sin embargo, se han establecido cientos de fortificaciones a lo largo de los milenios, algunas de las cuales aún perduran, mientras que otras han caído en la ruina y el deterioro.

El alto mariscal tiene su propia barcaza de batalla, el Cruzado Eterno, y puede viajar de una cruzada a otra prestando su genio militar y guía espiritual a aquellos bajo su mando. El Cruzado Eterno es gigantesco, incluso para una barcaza de batalla, habiendo sido expandido y readecuado a lo largo de diez mil años con instalaciones de atraque

adicionales para los navíos escolta, bahías de lanzamiento adicional para lanzaderas y cañoneras thunderhawk, además de capacidad de alojamiento para el doble de marines espaciales que una barcaza de batalla normal.

CELO VIRTUOSO

Todos los marines espaciales son renombrados por su ferviente dedicación, pero la fe de los templarios negros es descrita a menudo como fanática. Buscan aplastar hasta el último enemigo de la humanidad. No tienen ninguna tolerancia hacia herejes, mutantes, brujos, alienígenas o cualquier otra abominación contra el Emperador. Durante diez mil años han hecho la cruzada para probar su lealtad, y este credo se ha introducido tanto en sus doctrinas, que son totalmente implacables hacia cualquier ser o cosa percibido como una amenaza para el Emperador. Se sabe que han extirpado implacablemente planetas enteros para extirpar el pecado de la herejía, mientras que la mera presencia de un brujo en el campo de batalla les provoca una furia virtuosa contra la que pocos enemigos tienen alguna esperanza de resistir. La profesada aversión de los templarios negros por los brujos se extiende incluso a los psíquicos al servicio del Imperio. Aunque el capítulo debe emplear astrópatas, navegantes y otros con tales talentos, los templarios negros evitan el uso de bibliotecarios en las filas.

DOCTRINA DE COMBATE

En batalla, los templarios negros buscan continuar con los métodos de combate de su fundador, Sigismund, prefiriendo el combate cuerpo a cuerpo. Cara a cara con su enemigo, un templario negro busca obtener gloria y respeto, y estar seguro de que su enemigo es realmente vencido, luchando con furia virtuosa y los más nobles ideales del honor.

Esto es realmente enfatizado por el fanatismo de los hermanos de batalla de los templarios negros, cuya rabia virtuosa les hace aborrecer el retroceder ante un enemigo. En su lugar, se arrojarán inexorablemente al combate, espolcados por sus propias bajas y hambrientos de venganza sobre los asesinos de su estirpe.

El Campeón del Emperador

En la víspera de la batalla, todos los hermanos de batalla de una fuerza de templarios negros rezan juntos, buscando la pureza, la sabiduría y la fuerza para matar a los enemigos del Emperador. Si un hermano es bendecido con una visión del Emperador, se presentará ante los capellanes que le ungirán como el Campeón del Emperador. Se le concederán las mejores armas y blindaje de la fuerza. Aunque el arma y la armadura pueden cambiar, estos atuendos son siempre conocidos como la Espada Negra y la Armadura de la Fe. En batalla, es el deber y el honor del Campeón del Emperador encontrar a los campeones del enemigo y desafiarles a combate singular, igual que hizo Sigismund en la batalla por el palacio de Terra, en la cúspide de la Herejía de Horus. Aunque pocos enemigos tienen campeones específicos, normalmente es suficiente con matar a cualquier líder enemigo, además de a todo aquel lo bastante desafortunado como para cruzarse en su camino. Se considera un mal presagio que el Campeón del Emperador caiga en combate y si así sucede, es deber de sus hermanos recoger su cuerpo del campo de batalla y recuperar la Armadura de Fe y la Espada Negra.

Algo fundamental en la dedicación de un templario negro hacia el Emperador es la jura de poderosos juramentos de fe y protección. En la víspera de la batalla, es costumbre que un templario negro renueve uno de estos votos al Emperador. El voto realizado centra los pensamientos del guerrero en un aspecto determinado de sus deberes, animándole a un valor extremo, crueldad y sagrada revulsión hacia el enemigo.

Aunque totalmente leales al Emperador, los templarios negros están al extremo de la independencia de las autoridades del Imperio. Algunos dirían que el capítulo raya en lo criminal. Su naturaleza basada en la flota y los objetivos de su cruzada de diez mil años llevan a los templarios negros a lo largo de toda la galaxia, y es la voluntad de los mariscales la que conduce las cruzadas siempre hacia adelante. Como todos los marines espaciales, el capítulo no se considera sujeto a las estructuras de poder del Imperio y cada cruzada es una fuerza autónoma de combate, aunque podrían responder a peticiones de ayuda en las cercanías.

Cuando la flota cruzada hace la guerra contra los enemigos del Emperador, los templarios negros emplean dos tácticas principales para destruir al enemigo. La más brutal es el asalto orbital, conocido para los pocos que lo han sobrevivido como la “muerte desde arriba”. Los templarios negros entran en acción con un devastador bombardeo orbital, empleando capsulas de desembarco y cañoneras thunderhawk. Con una rapidez paralizante, los marines espaciales destruyen quirúrgicamente a sus objetivos, dejando al enemigo sin líderes y desorganizado, incapaz de nada excepto de rendirse o huir.

Si la cruzada emplea equipo pesado, una táctica igualmente destructiva es la punta de lanza acorazada. De hecho, el land raider cruzado, una máquina de guerra que destaca en el rol de romper líneas, fue usada por primera vez por el capítulo. Maniobrando con velocidad, tras una amplia pantalla de motos y land speeders, los templarios negros golpean infaliblemente con sus poderosos tanques contra el eslabón más débil del ejército enemigo, atacando a izquierda y derecha con columnas acorazadas antes de eliminar las ubicaciones fortificadas enemigas.



PERSONAJES TEMPLARIOS NEGROS

Los templarios negros realizan una cruzada eterna a lo largo de la galaxia, eliminando a los enemigos del hombre. Los guerreros de este capítulo poseen una gran habilidad de armas y fortaleza mental.

Los templarios negros ganan los siguientes beneficios: +5 Habilidad de Armas, +5 Voluntad, y la habilidad de modo solitario Celo virtuoso (consulta la página 219).

Restricciones: Los templarios negros no pueden seleccionar las especialidades de marine devastador ni bibliotecario.

Implantes: Aunque los templarios negros poseen tanto la glándula de Betcher como la membrana An-sus, sus cigotos son significativamente deficientes. Los personajes templarios negros no obtienen los beneficios de ninguno de estos implantes.

DEVOTO

Devoto es una Actitud (consulta la página 32) única de los templarios negros. Cuando no están trabados en batalla, los templarios negros son invariablemente encontrados preparándose para ella. Pasan su tiempo en oración y meditación, o realizando exigentes rituales de entrenamiento. Los iniciados confiados con el entrenamiento de un neófito pasan largas horas transmitiendo su conocimiento a su joven pupilo y supervisando interminables instrucciones, sesiones de práctica y pruebas. Los hermanos frecuentemente se imponen muchas privaciones, prescindiendo de todo excepto de lo absolutamente necesario en orden a purificarse a los ojos del Emperador y su primarca, y para emular el ejemplo de su fundador Sigismund.

Cuando sirven junto a los hermanos de batalla de otros capítulos, muchos templarios negros se preparan mediante largos ayunos y una semana de vigilia de cara a tolerar la presencia de bibliotecarios. Para quienes sirven en los guardianes de la muerte, luchar junto a un hermano que ostenta poderes psíquicos es un particular sufrimiento, una prueba que deben superar para servir al Emperador con mayor eficacia y destruir al odiado alienígena. Por esta razón, se tiene mucho cuidado al elegir a un templario negro para unirse al servicio a los guardianes de la muerte, ya que solo un hermano capaz de contener su profunda intolerancia será capaz de luchar con toda su capacidad. Pese a esto, incluso estos individuos es probable que pasen cada hora de descanso en profunda contemplación y oración, a menudo apartándose de sus compañeros en un altar personal dedicado al Emperador, Dorn y Sigismund.



ULTRAMARINES

"Seguimos las huellas de Guilliman. Como está escrito en el Codex, así será".

—Marneus Calgar, maestro del capítulo de los ultramarines

De los más de mil capítulos marines espaciales, los ultramarines uniformados de azul son los que, para los incontables súbditos del Emperador, personifican todo lo que defienden los Adeptus Astartes. Los ultramarines y sus muchos capítulos sucesores han permanecido en la misma línea del frente de la guerra contra el traidor, el alienígena y el demonio, desde la misma fundación del Imperio. A lo largo de los dominios del Emperador, los ultramarines son celebrados como heroicos, virtuosos y nobles defensores de la humanidad, y sus hazañas son festejadas en devotas obras a lo largo y ancho de la galaxia.

Incluso entre los capítulos de marines espaciales, los ultramarines ocupan una posición de especial honor. La semilla genética de la que se fundó la legión ultramarine original es considerada la más pura, y se estima que dos tercios de los capítulos comparten su herencia, bien siendo sucesores directos o creados del diezmo genético de los ultramarines. Por lo general, esta herencia compartida asegura que cuando los ultramarines van a la guerra sean apoyados por muchos otros capítulos, y que cuando los comandantes marines espaciales se reúnen para considerar una estrategia común, el consejo de los ultramarines sea altamente valorado. Por lo general, la presencia de incluso unas pocas unidades de ultramarines en una operación militar a gran escala asegurará la participación de muchos otros capítulos, tan alta es la consideración de sus hermanos por los hijos de Roboute Guilliman.

Cuando la flota enjambre Behemoth golpeó la Franja Oriental, fue el capítulo de los ultramarines el que cambió las tornas, pero al coste de toda su primera compañía. En el mundo natal del capítulo, Macragge, se luchó una de las batallas más grandes vistas en siglos, con los ultramarines dirigidos por su maestro Marneus Calgar desde la misma primera línea. Además del gran honor ganado por el capítulo en esa lucha titánica, los ultramarines obtuvieron una inestimable experiencia en la lucha contra esos viles xenos, que han transmitido a otros capítulos mediante su servicio en los guardianes de la muerte.

Cuando estalló la Herejía de Horus, Guilliman estaba dirigiendo a su poderosa legión en una campaña al sur galáctico. Tan exitosa fue la campaña que la legión se había alejado del corazón del Imperio, de modo que cuando Guilliman recibió noticia de la traición del Señor de la Guerra, el asedio de Terra estaba en marcha. Los ultramarines se abrieron camino hacia Terra y aunque derrotaron a una masiva flota espacial traidora, fueron incapaces de intervenir en la batalla final.

Son las acciones de Guilliman posteriores a la Herejía de Horus las que le convirtieron en una figura de adoración. Con los traidores dispersos y todas las intenciones y propósitos del Emperador perdidos para la humanidad, el Imperio estaba al borde del precipicio. Fue el genio y liderazgo de Roboute Guilliman el que salvo al Imperio en su primer siglo, ya que mantuvo a los invasores a raya y salvó a los dispersos mundos de colapsar en la anarquía.

Roboute Guilliman cayó a manos del que había sido su hermano, el primarca Fulgrim de la legión traidora hijos del Emperador. Envenenado hasta la muerte, el cuerpo apenas vivo de Guilliman fue colocado en un campo de estasis y posteriormente entronado en la fortaleza-monasterio de los ultramarines. Allí permanece hasta hoy día, y algunos dicen que dentro del aura eterna del campo de estasis su cuerpo se sana, y que tal vez un día regrese para defender el Imperio que tan duro luchó por construir.

EL REINO DE ULTRAMAR

Situado al sureste galáctico del Ultima Segmentum, Ultramar es único entre los cuarteles generales de los marines espaciales; si la mayoría de los capítulos operan desde bases-asteroides, solitarias fortalezas-monasterios y mundos aislados, los ultramarines controlan no menos de ocho sistemas

estelares cerca de su mundo natal de Macragge. Cada uno de estos mundos tiene su propio gobierno, fuerzas armadas y cultura individual, pero todos son absolutamente leales al capítulo de los ultramarines. Los mundos que rodean Macragge están industrializados, aunque debido a las habilidades organizativas y la amplitud de miras del primarca del capítulo no se parecen a las tierras yermas y contaminadas de mundos similares a lo largo del Imperio. Los mundos de Ultramar no pagan un tributo al Imperio o proporcionan regimientos a la Guardia Imperial. En vez de eso, todo su esfuerzo está dedicado a su servicio a los ultramarines, siendo la recompensa definitiva la selección de un vástago para servir en el capítulo. Las familias con un ancestro que se unió a las filas de los ultramarines son honradas, y reverencian su nombre.

El propio Macragge es en su mayor parte desolado y rocoso, con tres cuartas partes de su masa terrestre formada por montañas casi desprovistas de vida. El planeta está rodeado por una vasta y casi inexpugnable defensa orbital, además de poderosas fortalezas en cada polo. Las fortalezas polares sufrieron lo peor



de los ataques tiránidos durante la Batalla de Macragge, donde, gracias a los sacrificios de la primera compañía, se quebró la invasión galáctica y derrotaron a la flota enjambre Behemoth.

DEBER Y HONOR

Los ultramarines son considerados como el ejemplo de todo lo que puede y debe ser un marine espacial. Son nobles y virtuosos, sacrificados y estoicos, y veraces y justos en pensamiento y obra. Al contrario que los hermanos de batalla de algunos otros capítulos no son arrogantes en su trato con el hombre común, y han servido y caído junto a guerreros de todas las fuerzas militares del Imperio.

Esta actitud es inculcada en los ultramarines desde una edad muy temprana, mucho antes de su reclutamiento. La gente de Macragge en particular, y de Ultramar en conjunto, son criados en una cultura de disciplina y servicio. En Macragge, es común para un hombre joven abandonar a su familia en su infancia para aprender los caminos del guerrero en una de las muchas comunidades marciales del mundo. En estas escuelas, el joven aprende del honor y el deber, practicando y estudiando para que su brazo sea fuerte y su mente aguda. Es de estas comunidades de donde se sacan a muchos aspirantes de los ultramarines, porque están bien versados en las artes de la guerra y son candidatos ideales para el reclutamiento en el capítulo.

DOCTRINA DE COMBATE

Como corresponde al capítulo de Roboute Guilliman, los ultramarines se adhieren a los principios establecidos por el Codex Astartes. Durante diez mil años han luchado del modo descrito en sus sagradas páginas. Otros capítulos pueden interpretar libremente las palabras de Guilliman, pero para los ultramarines tal desviación es impensable. El Codex Astartes es una obra de inspiración divina, santificado por el mismísimo Emperador, y los ultramarines no ven razón alguna para desviarse de él. Sus lecciones de disciplina y autosuficiencia inculcadas en las gentes de Ultramar desde su nacimiento les dan la fuerza de carácter para permanecer leales a enseñanzas de diez mil años de antigüedad.

Roboute Guilliman

El primarca de los ultramarines, Roboute Guilliman, fue el mayor héroe del Imperio. De todos los hijos genéticos del Emperador, Guilliman fue tenido como el más noble de carácter y espíritu. Fue un genio militar y un poderoso guerrero, como eran todos los primarcas, pero solo Guilliman entre ellos reconstruyó lo que había destruido, asegurándose de que los mundos liberados de la tiranía durante la Gran Cruzada fueran prósperos en meses. Roboute Guilliman fue un hombre de mente refinada, con su visión estratégica complementada por una apreciación por las excelencias de disciplinas tan diversas como el gobierno y el arte.

PERSONAJES ULTRAMARINES

Los ultramarines son a menudo el nivel estándar contra el que se miden todos los marines espaciales, y estas cualidades comprenden una variedad de virtudes, desde la habilidad táctica al genio estratégico.

Los ultramarines obtienen los siguientes beneficios: +5 a dos características a elección del personaje y la capacidad de modo solitario Hijo predilecto (consulta la página 220).

HONRA AL CODEX

Honra al Codex es una Actitud (consulta la página 32) única de los ultramarines.

En todos sus deberes, desde la batalla al estudio, los ultramarines son exhaustivos, analíticos y atentos a cada detalle. Son lentos en alterarse y raramente toman una decisión precipitada. Por el constante recurso a los artículos de fe consagrados dentro del Codex Astartes, los ultramarines son capaces de enfrentarse a cualquier eventualidad con instrucciones de batalla bien practicadas y una doctrina establecida.

En sus tratos con los hermanos de batalla de otros capítulos, los ultramarines suelen cumplir el papel de moderador y pacificador. Mientras que los hermanos de batalla de algunos capítulos muestran extremos de carácter, desde exaltados a taciturnos, los ultramarines son equilibrados en su enfoque y por lo general capaces de negociar acuerdos entre puntos de vista salvajemente diferentes. Esto se evidencia en el hecho de que una alta proporción de líderes de los guardianes de la muerte proceden de los ultramarines y sus sucesores, un hecho que tiene más que ver con su actitud y carácter que con su superioridad numérica.

Para solucionar un problema, lo más probable es que un ultramarine recurra a los vastos textos del Codex Astartes que ha memorizado.

Para cualquier situación táctica, el Codex ofrece cientos de páginas devotas sobre cómo afrontarla y superarla. Cada guerrero del capítulo debe memorizar secciones enteras del Codex, de modo que una compañía posea conocimiento completo de los principios del Codex. La sabiduría de miles de guerreros del Imperio ha contribuido al Codex, y sus páginas contienen detalles sobre cada materia, desde los emblemas de unidad hasta asaltos planetarios a gran escala.

Esto no significa que los ultramarines sean intransigentes o poco creativos; no se debe olvidar que el primarca Roboute Guilliman fue uno de los pensadores más imaginativos e innovadores de todos los tiempos. Es solo una creencia profundamente asentada que cada problema puede resolverse mediante el Codex Astartes, y que no es necesario reinventar soluciones a dilemas resueltos hace mucho tiempo. Por su estricta adherencia al Codex, los ultramarines son de hecho libres de su uso. El éxito de esta doctrina es más que evidente en los incontables honores en batalla que el capítulo ha logrado en sus más de diez mil años de leal servicio al Imperio.

VIGILANTES DE LA TORMENTA

“¡Somos la tormenta! ¡Somos la furia!”

—Lorgath Maclir en la Purga de Vigil

Los vigilantes de la tormenta son estoicos defensores que patrullan las fronteras del Imperio. Hasta hace poco, estos marines espaciales centraban su atención en las grandes tormentas de disformidad que enturbian la región del Halo de Estrellas en el borde oeste de la galaxia. Allí protegen los mundos fronterizos de las incursiones de amenazas xenos, renegados del Caos y reincidentes heréticos. Normalmente son héroes desconocidos y no son honrados por los planetas que defienden, ya que el capítulo es muy reservado y solo hay un puñado de monumentos e informes que celebran su larga lista de honores en batalla. Un bizarro giro del destino sucedió en las profundidades del 36° Milenio, durante la Edad de Apostasía. Un suceso que muchos creen responsable de la actual naturaleza apartada del capítulo.

Los vigilantes de la tormenta perdieron muchos informes sobre su fundación durante lo que más tarde se conoció como el “incidente némesis”, aproximadamente en 945.M36. Este hecho comenzó durante una nefasta operación conjunta, que involucraba a elementos de la Inquisición contra la infestación esclavista del Racimo Esteropes. Se desconoce exactamente que sucedió entre las ciclópeas ruinas de Esteropes, pero el resultado de esta campaña alteró para siempre el destino del capítulo de los vigilantes de la tormenta.

Al finalizar el incidente némesis, el maestre del capítulo de los vigilantes de la tormenta, Owin Glendwyr, consultó con un lord inquisidor del Ordo Xenos sobre una decisión extrema. El maestre del capítulo selló muchas secciones de la fortaleza-monasterio de los vigilantes de la tormenta con la autoridad de los Señores de Terra. Todos los rastros de su historia, incluso el orgulloso legado de su herencia de uno de los primarcas, fueron destruidos o escondidos. Sacris, el mundo natal de los vigilantes de la tormenta, quedó prohibido para el resto del Imperio.

El único informe autorizado de esa época, el *Liber Tempest*, proclama que muchos vigilantes de la tormenta fueron ocultados en tumbas de estasis, incluyendo al maestre del capítulo y a toda la veterana primera compañía. Los dreadnoughts del capítulo son los guardianes de estas cámaras ocultas y han tomado un voto de silencio, permaneciendo como centinelas mudos de estos lugares prohibidos.

Después del incidente némesis, el capítulo reconstruyó su primera compañía. Estos honorables hermanos de batalla son llamados “los herederos”, custodios del honor del capítulo hasta el día en que sus ancestros abandonen su sueño eterno.

Desde entonces los vigilantes de la tormenta han redoblado su diligencia, y su fortaleza-monasterio cuenta con una sofisticada tecnología de escáner instalada a regañadientes por el Adeptus Mechanicus como pago por un antiguo pacto. Actualmente, el capítulo está dirigido por Lorgath Maclir, un astuto estratega que constantemente desafía a sus capitanes con ejercicios tácticos y estudia obsesivamente el *Tactica Imperialis*. Según algunos rumores, Lorgath ha memorizado todos los preceptos de la guerra, un hecho impresionante incluso para la memoria mejorada de un marine espacial.

EL MUNDO DE LAS TORMENTAS

Localizado en el Sector Calixis del Segmentum Obscurus, el planeta Sacris está clasificado como “prohibido” por el Adeptus Terra. Sacris es un remoto mundo feudal, de paramos de tierras altas y oscuros pantanos. El mundo está habitado por primitivas tribus de guerreros humanos que se reúnen en torno a caudillos carismáticos y que combaten por el dominio en los tenebrosos pantanos. Las tribus de Sacris tienen un fiero código de honor y mantienen que la palabra de un hombre es su valía. Las tribus adoran al Emperador como una severa figura paternal que juzga las almas de los hombres por la fuerza de sus brazos y la pureza de su honor. La cultura de Sacris tiene un fuerte impacto en el capítulo y no es raro ver a exploradores vigilantes de la tormenta

con sus caras pintadas como las tribus nativas. Los humanos no son los únicos habitantes de Sacris; una considerable colonia de pseudohumanos ogretes sobrevive en el rocoso continente del

sur, tal vez como resultado de un antiguo voto de los vigilantes de la tormenta antes del incidente némesis. Sea cual sea la verdad, los vigilantes de la tormenta no tienen una aversión particular por ellos, y han luchado junto a regimientos de la Guardia Imperial que incluían ogretes y otros pseudohumanos en el pasado. La órbita de Sacris está rodeada de balizas automáticas que declaran el mundo prohibido y extienden rumores de una virulenta plaga. La razón de esta mentira es desconocida, salvo por el hecho de que fue la última orden de Owin Glendwyr como maestre del capítulo. Los maestros posteriores han seguido obedientemente con esta cuarentena de juramento obligado, aunque no conocen su propósito.



La fortaleza-monasterio de los vigilantes de la tormenta se encuentra en Highcastle, la luna de marfil brillante que órbita Sacris. Torres almenadas coronadas por servidores-gárgolas de vigilancia indican la presencia de esta inmensa y antigua fortaleza. Habitada por los vigilantes de la tormenta, contiene cámaras masivas donde se almacenan los vehículos y el equipo de guerra del capítulo. Las salas grises de la fortaleza-monasterio tienen muchos estandartes en blanco y profundas e irreparables cicatrices causadas por los efectos del incidente némesis. Las salas inferiores de Highcastle se extienden muy por debajo de la superficie lunar y contienen antiguos hornos automáticos que proporcionan las materias primas y las condiciones necesarias para elaborar nuevas armas y vehículos, bajo la supervisión del maestro de la forja. Más profundas aún están las cámaras de estasis, aunque nadie salvo los dreadnoughts del capítulo conoce su localización exacta. Highcastle es una fortaleza casi inexpugnable, aunque muchas partes importantes permanecen inaccesibles. La antigüedad de Highcastle es difícil de determinar, pero los fragmentados archivos de los vigilantes de la tormenta indican que ya existía antes de la Cruzada Angevina y de la fundación del Sector Calixis.

INICIACIONES

Los vigilantes de la tormenta descienden de la luna de Sacris a los brumosos pantanos habitados, realizando una serie de juegos y combates rituales para seleccionar solo a los guerreros más fieros y astutos para unirse a sus filas como aspirantes.

Los aspirantes deben luchar contra trolls del pantano y otra peligrosa fauna nativa de Sacris durante las pruebas, abriéndose camino por los engañosos pantanos en una carrera repleta de emboscadas. Los aspirantes deben atravesar las bolsas de mortífero gas del pantano, cruzar regiones infestadas de sanguijuelas y llanuras de arenas movedizas, y encontrar el lugar de aterrizaje de los vigilantes de la tormenta. Los que sobreviven compiten entonces entre sí en una serie de pruebas de fuerza y habilidad con las armas. El simple hecho de competir en estas pruebas es un honor a los ojos de las tribus de Sacris; tenga éxito o fracase, ya ha demostrado ser uno de los más grandes guerreros del planeta y eso es merecedor de un gran respeto. Después de pasar las pruebas, muchos aspirantes llevan consigo la claymore de Sacris, un arma heredada y apreciada por los miembros de la tribu. También es común que al morir, la claymore del vigilante de la tormenta sea ritualmente devuelta a su mundo natal, muchas espadas han traído grandes honores para su tribu.

EL CAMINO DEL HONOR

Los vigilantes de la tormenta, como las primitivas tribus de donde son reclutados, valoran el honor personal y la fuerza en las armas. Se dice que muchos vigilantes de la tormenta prefieren desafiar a los comandantes rivales a un combate personal para probarse contra lo mejor que el enemigo puede ofrecer. Muchos vigilantes de la tormenta prefieren el combate singular con un enemigo al que consideran digno, aunque varios veteranos sargentos y capitanes han caído de este modo en batalla contra oponentes especialmente peligrosos.

Los vigilantes de la tormenta raramente visitan otros mundos. De hecho, el Sector Calixis desconoce su presencia en gran medida, salvo varios inquisidores de alto rango y el lord del sector Marius Hax. Gran parte de la naturaleza reservada del capítulo tiene que ver con el alto valor que los vigilantes de la tormenta ponen en su honor personal y algunos especulan que estos marines espaciales prefieren no asociarse con muchos de los deshonrosos mundos que les rodean.

Pese a su naturaleza distante e individual, los vigilantes de la tormenta raramente entran en conflicto con las distintas organizaciones del Imperio, ofreciendo su apoyo tanto a la Inquisición como a la Guardia Imperial en numerosas campañas y a lo largo de su historia. Muchos mundos imperiales fronterizos bajo grave amenaza han sido testigos de las capsulas de desembarco de los vigilantes de la tormenta entrando en su atmósfera, cada una conteniendo una escuadra de marines espaciales con la intención de rechazar cualquier ataque sobre las fronteras del Imperio.

DOCTRINA DE COMBATE

Las tradiciones del capítulo imitan a las de las tribus de Sacris, con un fuerte énfasis en el combate cuerpo a cuerpo, probándose a sí mismos contra los enemigos más fuertes en el campo de batalla.

Como la mayoría de los capítulos del Codex, los vigilantes de la tormenta son muy hábiles en todas las formas de combate, pero hay una estrategia que han refinado con un efecto devastador. Mediante el uso de blindajes pesados, sus asaltos cuentan con numerosos tanques predator y land raiders. El enemigo es sometido a un breve pero salvaje bombardeo, bien desde un crucero de ataque en órbita o desde una cañonera thunderhawk. Esto acorrala al enemigo en su posición obligándolo a recibir el asalto blindado de los predators y land raiders del capítulo, apoyados por rhinos y razorbacks portando escuadras tácticas y de vanguardia al fragor de la batalla.

Este asalto blindado tiene sus raíces en Sacris, el mundo de reclutamiento del capítulo. Muchos vigilantes de la tormenta emplean sus vehículos blindados como un corcel para llevarles al fragor de la batalla, donde lanzan salvajes asaltos contra el enemigo y luchan por los principios del camino del honor. Su preferencia por luchar en tándem con fuego pesado y la movilidad de sus unidades blindadas ha conducido a muchas asombrosas hazañas tácticas y también equilibra la balanza para que puedan luchar cara a cara con su enemigo en términos ecuanímes y honorables.

No es sorprendente, por tanto, que actualmente el capítulo cuente con un alto número de tecnomarines entre sus filas, y ha habido alguna especulación de que los vigilantes de la tormenta tienen una relación más estrecha con el Adeptus Mechanicus que otros capítulos marines espaciales.



PERSONAJES VIGILANTES DE LA TORMENTA

Los vigilantes de la tormenta valoran la fuerza en las armas y han batallado durante siglos contra algunos de los más peligrosos habitantes de más allá de las fronteras del Imperio.

Un vigilante de la tormenta obtiene los siguientes beneficios: +5 Fuerza, +2 Heridas y la capacidad de modo solitario Llamada del trueno (consulta la página 220).

Equipo inicial: Pueden reemplazar su cuchillo de combate por una claymore de Sacris (consulta la página 172).

ASPIRAR A LA GLORIA

Aspirar a la gloria es una Actitud (ver la página 32) que es parte de las creencias y tradiciones de los vigilantes de la tormenta.

Aunque feroces en el campo de batalla, los vigilantes de la tormenta no están menos comprometidos con los principios del honor y el deber personal. Considerados generalmente exclusivistas y distantes incluso por otros marines espaciales, los vigilantes de la tormenta prefieren permanecer aparte del Imperio en general. Un vigilante de la tormenta es lento para hacer amigos, pero estima y protege a los que perseveran en convertirse en sus compañeros.

Entre los vigilantes de la tormenta su palabra es su juramento y el honor su soberano. La noche antes de la batalla elaboran meticulosas tácticas y estrategias, compartiendo una tranquila camaradería entre sus guerreros. Muchos de los hermanos de batalla más veteranos se enfrentan en duelos rituales, donde los ganadores obtienen un codiciado lugar en la vanguardia.

La mayoría de los vigilantes de la tormenta disfrutan del debate y de las cuestiones elaboradas para apoyar sus argumentos, aunque algunos extraños ven estas tendencias como pendencieras o insubordinadas. Sin embargo, una vez se ha acordado un curso de acción, un vigilante de la tormenta dejará de lado cualquier disputa y la llevará a cabo. Quizás debido a su afición al debate o a su propia y turbulenta historia, los vigilantes de la tormenta sienten cierto interés por los misterios y enigmas. Esta curiosidad ha llevado a varios de ellos a prestarse voluntarios para los guardianes de la muerte.

Cuando la batalla comienza, los vigilantes de la tormenta luchan con un fervor entusiasta, buscando normalmente a un campeón o capitán enemigo contra el que probar sus habilidades.

La locura de Kraazgrug

Una de las batallas más famosas de los vigilantes de la tormenta tuvo lugar en las verdes llanuras del mundo Keffik en el Sector Scarus. Una partida de guerra orka dirigida por el caudillo Kraazgrug había estado devastando una serie de poblaciones y amenazaba el suministro de comida de todo un sub-sector. Justo antes de que los orkos arrasaran la última de las defensas del sistema, una señal de peligro astropática fue retransmitida a Sacris. En respuesta, los vigilantes de la tormenta desplegaron varias compañías de marines espaciales, apoyadas por muchos vehículos blindados. Estas fuerzas estaban bajo el mando del capitán Lorgath Maclir (antes de su ascenso al rango de maestro del capítulo) e incluía un puñado de veteranos de la primera compañía de élite. El plan de Maclir fue enfrentarse a los camiones y carros de guerra del caudillo en las abiertas llanuras del continente norteño. Sin embargo, los vehículos orkos maniobraron a través de las profundidades de una masiva tormenta de polvo y Maclir se vio forzado a revisar su estrategia. Despachando las motocicletas de exploradores, las stormravens y los land speeder typhoons, empleó su fuerza de movimiento rápido para atraer a la fuerza principal del ejército de pieles verdes a un cañón encajonado. Los orkos y su caudillo fueron eliminados con una implacable salva de fuego de armas pesadas desde el borde del cañón y ningún piel verde salió con vida de ese campo de batalla.

La purga de Vigil

Un conflicto particularmente salvaje fue el luchado completamente bajo tierra en los túneles bajo el mundo muerto de Vigil. En esos pasajes sin luz, los vigilantes de la tormenta batallaron sangrientamente metro a metro en una serie de tiroteos a bocajarro contra los impíos slaught y sus guerreros contruidos. La purga de Vigil demostró ser una prueba crucial de la determinación del capítulo, puesto que los reducidos espacios de los túneles excluyeron el uso de blindados y las fuerzas alienígenas parecían particularmente adeptas en provocar a los vigilantes de la tormenta para que abandonasen una aproximación cauta y metódica. Finalmente el planeta fue purificado, pero al coste de muchos hermanos de batalla veteranos. Los supervivientes, sin embargo, habían aprendido a prestar más atención a la sabiduría del Codex Astartes y el maestro del capítulo Maclir promocionó a muchos de estos veteranos a su guardia de honor.



ESPECIALIDADES



MEJORAS

•

APOTECARIO

•

BIBLIOTECARIO

•

MARINE DE ASALTO

•

MARINE DEVASTADOR

•

MARINE TÁCTICO

•

TECNOMARINE



CAPÍTULO II: ESPECIALIDADES

“¡Somos la ira del Emperador! ¡Dejemos que la sangre de los impuros actúe como una ofrenda a la sombra del León!”

—Credo de batalla de los ángeles oscuros

Los marines espaciales son los mejores guerreros del Imperio del Hombre, poderosos defensores del dominio del Emperador que rutinariamente se enfrentan a terribles amenazas para la galaxia. De entre su augusto número, has sido elegido para un gran honor y has sido enviado a los guardianes de la muerte; una fuerza de élite de cazadores de alienígenas que trabaja mano a mano con la sagrada Inquisición.

No todos los marines espaciales sirven en los guardianes de la muerte de la misma manera. En ocasiones, un capitán de la vigilia tendrá necesidad de un hermano de batalla hábil en el uso de armas pesadas, un marine devastador, para suprimir a las hordas tiránidas, o podría necesitar un apotecario para recuperar valiosos ejemplos de ADN de una tumba de estasis largamente olvidada. Los talentos psíquicos de un bibliotecario o la comunión especial con los espíritus máquina poseídos por un tecnomarine son también herramientas inestimables para la naturaleza difícil y especial de las misiones de los guardianes de la muerte en la Demarcación Jericó.

Tu especialidad representa la aptitud y potencial de tu personaje, realmente, tu función dentro de la escuadra. Define tus dones particulares y cómo los continuarás desarrollando. Tu especialidad definirá las nuevas habilidades que puedes aprender y las áreas de responsabilidad que tienes dentro de la escuadra. Parte de la diversión de Deathwatch es decidir exactamente cómo se desarrolla tu personaje dentro de tu especialidad; hay muchas opciones disponibles y no un camino “correcto” de progresión.

COMENZANDO

“Llevas la voluntad del Emperador como tu antorcha. Con ella, destruye las sombras”.

—Versos de Sigismund, libro CIV, verso I

La especialidad de tu personaje se decide durante el proceso de creación. Después de que selecciones el capítulo de origen de tu marine espacial (consulta la página 26), entonces eliges una especialidad de las opciones presentadas en esta sección. Sin embargo, es importante advertir que algunos capítulos de marines espaciales (en particular los templarios negros y los lobos espaciales) son restrictivos en sus selecciones y no permiten escoger ciertas especialidades.



FORMATO DE ESPECIALIDAD

Cada especialidad usa el siguiente formato:

DESCRIPCIÓN

Cada especialidad incluye una descripción y una imagen para hacerte una idea sobre cómo es tu personaje. Esta sección resume el trasfondo de la especialidad y cómo encaja entre los marines espaciales y en el conjunto de los guardianes de la muerte.

TABLA DE RANGOS

Cada especialidad se divide en una serie de rangos. Esta tabla indica la progresión necesaria para alcanzar cada rango.

ESQUEMA DE MEJORAS DE CARACTERÍSTICA

Cada especialidad te permite mejorar las capacidades puras del personaje, sus características. En función de la naturaleza de la especialidad, algunas características son más difíciles de mejorar que otras. Esta tabla te indica el coste de cada mejora de característica que puedes tomar.

ESQUEMA DE MEJORAS DE RANGO

Por cada rango de tu especialidad, encontrarás una tabla que te muestra que nuevas habilidades puede aprender el personaje, y qué debes hacer para hacerlo.

MEJORAS

"Donde hay incertidumbre, traeré luz. Donde hay duda, sembraré fe. Donde hay culpa, señalaré expiación. Donde hay rabia, mostraré su curso. Mi palabra en el alma será como mi bólter en la batalla".

—Letanía de Devoción

Mientras te aventuras a través del 41º Milenio, tu personaje tendrá muchas oportunidades de mejorar. Tu Director de Juego te recompensará con puntos de experiencia que puedes gastar para desarrollar más tu personaje. Cada carrera tiene mucho espacio para personalizar tu personaje y hacerle único.

Hay tres tipos de mejoras que puedes seleccionar para tu personaje:

- **Mejora de característica:** Incrementa tus capacidades puras.
- **Incremento de rango:** Abre nuevas oportunidades de entrenamiento.
- **Mejora de habilidad o talento:** Aprende nuevas habilidades o talentos, o mejora una habilidad o talento existente.

Además de las mejoras listadas para los rangos en tu especialidad, en ocasiones tu DJ te permitirá comprar una mejora de élite. Consulta la página 59 para más información al respecto.

MEJORA DE CARACTERÍSTICA

Una mejora de característica es un incremento a las capacidades puras del personaje. Cuando compras una mejora de característica, añades +5 a la característica en tu hoja del personaje.

Las mejoras de característica se dividen en cuatro niveles de progresión. Estos son como sigue:

- **Simple:** Un pequeño aumento de tu potencial.
- **Intermedio:** Una mejora significativa a tus capacidades.
- **Cualificado:** Esfuerzo centrado y enérgico para mejorar tu progreso.
- **Experto:** El límite de tus capacidades naturales.

Para incrementar una característica, debes progresar en orden a través de cada nivel de progresión, comenzando en simple y finalizando en experto.

Los costes de estos aumentos en cada especialidad vienen indicados en la sección relevante de la especialidad, en una tabla similar a esta:

Esquema de mejoras de característica de un marine táctico

Característica	Simple	Intermedio	Cualificado	Experto
Voluntad	200 pe	500 pe	1.000 pe	1.500 pe

Como puedes ver, el primer aumento de +5 en la Voluntad de un marine táctico cuesta 200 pe; el siguiente +5 (nivel de progresión intermedio) cuesta 500 pe; una mejora más de +5 (nivel de progresión cualificado) cuesta 1.000 pe, mientras que la última mejora posible (nivel de progresión experto) cuesta 1.500 pe.

Los costes por mejoras de característica son acumulativos. Así, no podrías ar solo 500 pe para una mejora de +10. En vez de eso, tienes que pagar 200 pe para la mejora simple y después pagar 500 pe para la mejora intermedia.

EJEMPLO

Juan quiere aumentar la Voluntad de su personaje marine táctico. Su Voluntad inicial es 44, y a Juan le costará 200 pe adquirir la mejora simple de Voluntad. Gasta 200 pe y su Voluntad aumenta hasta 49. Juan quiere aumentar la Voluntad de su personaje aún más, así que gasta otros 500 pe (el coste de la mejora intermedia) para aumentar la Voluntad de su marine táctico en otros +5. Al final, la Voluntad de su marine espacial es 54 (44 + 5 + 5 = 54), y ha gastado 700 pe para hacerlo (200 + 500 = 700).

RANGOS

Tu rango es una medida general de tu experiencia y capacidades. Representa el desarrollo de tu personaje mientras crece en estatus y progresa. Tu rango está determinado por la cantidad total de puntos de experiencia que tu personaje ha gastado. El esquema de mejora para cada rango presenta una combinación de habilidades y talentos que puedes comprar con pe.

Puedes comprar mejoras de cualquier esquema de mejoras de rango que tengas actualmente o hayas tenido previamente.

Cuando tu rango aumenta, tienes acceso a más y más esquemas de mejora y, por lo tanto, tienes más opciones para personalizar tu personaje.

Como con las mejoras de característica, es fácil obtener rangos al principio, pero se vuelve progresivamente más difícil a lo largo de la vida de tu personaje.

ADQUISICIÓN DE RANGOS

Los personajes obtienen rangos gastando pe. Cuando el total de pe gastados alcanza cierta cantidad, el rango del personaje aumenta. Ten en cuenta que los ascensos de rango ocurren después de adquirir una mejora. Todas las especialidades en **DEATHWATCH** requieren la misma cantidad de pe para aumentar de rango. Los pe necesarios para avanzar de rango están indicados en la **Tabla 2-1: Rangos** en la página 58.

MEJORAS DE CAPÍTULO Y DE LOS GUARDIANES DE LA MUERTE

Ciertas habilidades y talentos solo son apropiados para capítulos específicos de marines espaciales o para los guardianes de la muerte. Estas mejoras se presentan en las páginas 60–67. Las mejoras de los guardianes de la muerte pueden ser adquiridas por cualquier marine espacial guardián de la muerte del rango apropiado, y las mejoras específicas de cada capítulo pueden ser adquiridas por cualquier marine espacial de ese capítulo del rango apropiado. Lo mejor es considerar estas mejoras como opciones adicionales que tu personaje podrá escoger según aumente su rango en su especialidad particular.

TABLA 2-1: RANGOS

Rango	Puntos de experiencia
1	13.000–16.999
2	17.000–20.999
3	21.000–24.999
4	25.000–29.999
5	30.000–34.999
6	35.000–39.999
7	40.000–44.999
8	45.000–49.999

EJEMPLO

El bibliotecario de Ramón ha gastado un total de 20.800 pe en varias mejoras. En el curso del juego, Ramón obtiene 1.000 pe adicionales y decide gastar esta cantidad en una mejora de característica. Ramón recibe permiso de su DJ para adquirir la mejora, tachando sus 1.000 pe de su cantidad de pe no gastados en su hoja del personaje. Anota la mejora en la hoja del personaje y altera su característica para reflejar la nueva mejora. Finalmente, añade 1.000 pe a su total actual de pe gastados. Ramón ha gastado ahora 21.880 pe (20.800 + 1.000 = 21.800). Cuando consulta el rango de bibliotecario ve que ha gastado bastantes pe para obtener el rango 3. Borra su viejo rango (2) y anota que su personaje es ahora de rango 3 en su hoja de personaje.

MEJORAS DE HABILIDADES Y TALENTOS

Una mejora de habilidad te enseña una nueva habilidad o mejora una ya existente para hacerla más efectiva. Una mejora de talento te da una maña o aptitud para algo.

En función de tu especialidad, algunas habilidades y talentos son más fáciles de aprender que otros. Por ejemplo, un erudito bibliotecario tendría que gastar menos puntos de experiencia para aprender una habilidad de Saber prohibido que un marine devastador. El amplio abanico de habilidades y talentos te permite personalizar tu personaje como desees.

Ten en cuenta que los personajes de **DEATHWATCH** pueden seleccionar de cuatro fuentes diferentes. Un guardián de la muerte puede escoger mejoras de su rango apropiado de las mejoras de su capítulo de origen, mejoras de guardián de la muerte, mejoras de marine espacial general, y las mejoras de su especialidad. No hay requisito de rango para seleccionar mejoras de las tablas de mejoras del capítulo.

REQUISITOS PREVIOS

Si observas las mejoras indicadas para cada rango, verás que algunas requieren que poseas un talento o características a niveles determinados. Es necesario cumplir todos los requisitos de una mejora antes de poder adquirir dicha mejora. Si tienes alguna duda acerca de un requisito previo pregunta a tu DJ, él puede anular o cambiar estos requisitos a su criterio.

Adquisición de mejoras

Adquirir una mejora es sencillo. Una vez que has echado un buen vistazo a tus esquemas de mejora y has elegido qué quieres adquirir, sigue estos pasos:

- Consulta con el DJ para asegurarte de que la mejora está disponible (el DJ puede restringir ciertas habilidades y talentos para cumplir las necesidades de la campaña, o podría ofrecer una opción mejor).
- Resta el coste de la mejora de tu reserva actual de puntos de experiencia no gastados.
- Escribe el nombre de la mejora en la sección de mejoras de tu hoja de personaje.
- Aplica cualquier cambio pertinente a tus características, habilidades, talentos, o rasgos.
- Finalmente, añade los pe recién gastados a tu total de pe gastados en tu hoja de personaje.

Según llevas a cabo misiones, obtendrás más puntos de experiencia como recompensa por buena interpretación, completar los objetivos de la misión, y por aportar ideas inteligentes. Estas recompensas te permiten comprar más mejoras para tu personaje.

Algunos talentos tienen un multiplicador listado después de su nombre (x2, x3, etc.). Las mejoras con un multiplicador pueden ser adquiridas tantas veces en ese rango como el número del multiplicador. Sin embargo, esta regla no se aplica sobre mejoras que son rasgos. En vez de eso, el multiplicador de un rasgo suele indicar una característica antinatural u otro efecto específico (consulta la página 133 para más detalles).

DECIDIR LA EVOLUCIÓN DEL PERSONAJE

Tal vez al principio sea desalentador escoger entre todas las mejoras disponibles para tu personaje. Aunque las mejoras de características cuestan muchos puntos, tienen efectos muy amplios sobre la capacidad de tu personaje. Por otro lado, las habilidades y talentos son asequibles y abren nuevas oportunidades. Deberás elegir entre mejorar tus capacidades básicas, aprender nuevas habilidades y talentos, o llegar a un equilibrio entre ambas posibilidades.

Normalmente ganarás alrededor de 750 pe tras cada sesión de juego, siempre que logres un éxito razonable e intérpretes bien. Cuando planifiques tus mejoras, podrías encontrar útil emplear esa cantidad como una medida de cuánto tardarás en obtener una cierta mejora. Por ejemplo, una mejora cualificada de Habilidad de Armas +5 (1.000 pe) necesitará aproximadamente de dos sesiones. Por otro lado, un nuevo talento que cueste 500 pe podría adquirirse tras una única sesión de juego. Si no estás seguro de que elección sería la mejor para tu personaje, pregunta a tu DJ para ayudarte.

MEJORAS DE ÉLITE

La especialidad de tu personaje es lo que lo describe en mayor medida; sin embargo, las mejoras indicadas no son la suma de todo lo que puede aprender. En ocasiones, tu personaje tendrá la posibilidad de aprender ciertas habilidades o talentos durante una partida. Por ejemplo, podrías pasar una aventura infiltrándote en las cavernas de cristal de Krrk'tikit, o restaurando los espíritus maquina de la abandonada estación de la vigilia de Escapula. Si crees que el personaje tiene un buen motivo para aprender una habilidad o talento no indicado en su esquema de mejoras, puedes solicitar una mejora de élite a tu DJ. El coste base de una mejora de élite es 750 pe. El DJ puede ajustar este coste según su criterio. Para solicitarlo necesitarás lo siguiente:

- Una justificación lógica para la mejora de élite ("pasar un mes combatiendo un alzamiento mutante en Vespasia daría sentido a aprender la habilidad Saber prohibido (Mutantes)").
- Una explicación sobre cómo el personaje obtuvo la mejora ("nuestro guía del Ordo Xenos me enseñó algún conocimiento secreto como pago por salvarle la vida").
- Una oferta de cuantos puntos de experiencia estas dispuesto a gastar para obtener la mejora ("pagaré gustosamente 800 pe para aprender la habilidad Saber prohibido (Mutantes)").

Tal vez tu DJ decida no concederte la mejora de élite, o te exija un coste mayor en puntos de experiencia de lo que tú habías sugerido. En estos casos, lo mejor que puedes hacer es resignarte. Tu DJ también podría determinar que necesitas superar una serie de pruebas para aprender definitivamente la habilidad o talento. Esto normalmente estará relacionado con tu explicación sobre cómo ganaste la mejora ("haz una tirada de Carisma para convencer al agente del Ordo Xenos de que te enseñe sus técnicas secretas"). Obtener una mejora de élite puede ser una aventura en sí misma.

En ocasiones, tu DJ te ofrecerá la oportunidad de adquirir una mejora de élite como parte de la recompensa por completar una aventura. Por ejemplo, puedes haber encontrado a un influyente inquisidor durante una misión. Tras proteger al inquisidor de varias amenazas durante la misión, tu DJ puede ofrecerte la opción de adquirir Protocolo (Inquisición). A veces, estas mejoras de élite vendrán acompañadas por efectos paralelos adicionales, como puntos de corrupción y locura. ¡Piénsatelo mucho antes de aceptar esta oferta!

CREA TUS PROPIAS ESPECIALIDADES

Aunque las especialidades descritas en este capítulo son deliberadamente genéricas, cuando tengas más experiencia como aventurero en el 41º Milenio podrías probar a diseñar tu propio capítulo, o tal vez una clase especial de marine espacial con el que te gustaría jugar. Si este es el caso, puedes colaborar con tu DJ para desarrollar un esquema de mejoras equilibrado y razonable. Recuerda asegurarte de que tu nueva especialidad encaje con los otros miembros de tu grupo; después de todo, si los marines espaciales guardianes de la muerte no pueden trabajar unidos, las fuerzas malignas en el universo se aprovecharán gustosas de sus debilidades.

ALCANZAR EL RANGO MÁXIMO

Mediante una combinación de habilidad, audacia, osadía y buena suerte, tu personaje puede sobrevivir a los muchos horrores del 41º Milenio lo suficiente para progresar al rango más alto de su especialidad. En términos de juego, se considera que quien ha obtenido el rango máximo de su especialidad ha completado su servicio inicial en los guardianes de la muerte. Esto lo lleva más allá del alcance de **DEATHWATCH** y lo sitúa en el reino de otros juegos de rol de Warhammer 40.000.

A estas enrarecidas alturas, poco puede hacer frente a personajes tan poderosos. Algunos liderarán cruzadas masivas para conquistar mundos para el Imperio o dirigirán las acciones de cientos de sus hermanos de batalla. Otros se convertirán en leyendas, venerados en su capítulo de origen durante milenios. Hay muchas opciones, solo limitadas por tu imaginación.

HABILIDADES Y TALENTOS DUPLICADOS

Cabe señalar que muchas habilidades y talentos iniciales de los marines espaciales aparecen también en el rango 1 de las mejoras generales de marine espacial. Esto es intencionado y representa el entrenamiento disponible para todos los guardianes de la muerte sin importar su origen. Futuras expansiones en la línea de **DEATHWATCH** presentarán marines espaciales con capacidades iniciales diferentes, de modo que esta duplicidad sirve a un propósito para toda la línea de **DEATHWATCH**.



MEJORAS GENERALES DE MARINE ESPACIAL

RANGO 1 MEJORAS GENERALES DE MARINE ESPACIAL

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Pilotar (Personal)	100	Habilidad	—
Aguante	200	Habilidad	—
Código (Runas del capítulo)	200	Habilidad	—
Hablar idioma (cualquiera)	200	Habilidad	—
Leer/escribir	200	Habilidad	—
Nadar	200	Habilidad	—
Perspicacia	200	Habilidad	—
Esquivar	300	Habilidad	—
Movimiento silencioso	300	Habilidad	—
Supervivencia	300	Habilidad	—
Buscar	400	Habilidad	—
Intimidar	400	Habilidad	—
Navegación (Superficie)	400	Habilidad	—
Saber popular (Adeptus Astartes)	400	Habilidad	—
Saber popular (Guerra)	400	Habilidad	—
Saber popular (Imperio)	400	Habilidad	—
Tregar	400	Habilidad	—
Conducir (cualquiera)	600	Habilidad	—
Oficio (cualquiera)	600	Habilidad	—
Competencia tecnológica	800	Habilidad	—
Esconder	800	Habilidad	—
Equipo de guerra distintivo	500	Talento	—
Robusto (x2)	500	Talento	—
Especialización con arma astartes	1.500	Talento	Entrenamiento con arma astartes

RANGO 2 MEJORAS GENERALES DE MARINE ESPACIAL

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Aguante +10	200	Habilidad	Aguante
Hablar idioma (cualquiera) +10	200	Habilidad	Hablar idioma (mismo grupo de habilidad)
Jugar	200	Habilidad	—
Leer/escribir +10	200	Habilidad	Leer/escribir
Nadar +10	200	Habilidad	Nadar
Saber popular (Armada Imperial)	200	Habilidad	—
Saber popular (Guardia Imperial)	200	Habilidad	—
Trato animal	200	Habilidad	—
Mando	300	Habilidad	—
Perspicacia +10	300	Habilidad	Perspicacia
Demolición	400	Habilidad	—
Engañar	400	Habilidad	—
Escrutinio	400	Habilidad	—
Lógica	400	Habilidad	—
Oficio (cualquiera) +10	400	Habilidad	Oficio (mismo grupo de habilidad)
Rastrear	400	Habilidad	—
Supervivencia +10	400	Habilidad	Supervivencia
Tregar +10	400	Habilidad	Tregar
Carisma	800	Habilidad	—
Indagar	800	Habilidad	—
Memoria fotográfica	500	Talento	Int 30
Políglota	500	Talento	Int 40, Em 30
Resistencia (venenos)	500	Talento	—
Autoritario	1.000	Talento	Em 30
Equipo de guerra distintivo (Maestro)	1.000	Talento	Equipo de guerra distintivo (mismo objeto)
Robusto (x2)	1.000	Talento	—



RANGO 3 MEJORAS GENERALES DE MARINE ESPACIAL

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Aguante +20	200	Habilidad	Aguante +10
Código (Runas del capítulo) +10	200	Habilidad	Código (Runas del capítulo)
Hablar idioma (cualquiera) +20	200	Habilidad	Hablar idioma (mismo grupo de habilidad) +10
Leer/escribir +20	200	Habilidad	Leer/escribir +10
Nadar +20	200	Habilidad	Nadar +10
Saber popular (Armada Imperial) +10	200	Habilidad	Saber popular (Armada Imperial)
Saber popular (Eclesiarquía)	200	Habilidad	—
Saber popular (Guardia Imperial) +10	200	Habilidad	Saber popular (Guardia Imperial)
Saber popular (Tecnología)	200	Habilidad	—
Actuar (cualquiera)	400	Habilidad	—
Buscar +10	400	Habilidad	Buscar
Interrogar	400	Habilidad	—
Intimidar +10	400	Habilidad	Intimidar
Oficio (cualquiera) +20	400	Habilidad	Oficio (mismo tipo) +10
Saber popular (Adeptus Astartes) +10	400	Habilidad	Saber popular (Adeptus Astartes)
Saber popular (Guerra) +10	400	Habilidad	Saber popular (Guerra)
Saber popular (Imperio) +10	400	Habilidad	Saber popular (Imperio)
Saber prohibido (Adeptus Astartes)	400	Habilidad	—
Tácticas (cualquiera)	400	Habilidad	—
Tasar	400	Habilidad	—
Tregar +20	400	Habilidad	Tregar +10
Conducir (cualquiera) +10	800	Habilidad	Conducir (mismo grupo de habilidad)
Contorsionismo	800	Habilidad	—
Esconder+10	800	Habilidad	Esconder
Movimiento silencioso +10	800	Habilidad	Movimiento silencioso
Perspicacia +20	800	Habilidad	Perspicacia +10
Pilotar (cualquiera)	800	Habilidad	—
Seguridad	800	Habilidad	—
Recarga rápida	300	Talento	—
Ortopraxis	500	Talento	—
Reacción rápida	500	Talento	Ag 40

RANGO 4 MEJORAS GENERALES DE MARINE ESPACIAL

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Jugar +10	200	Habilidad	Jugar
Saber popular (Armada Imperial) +20	200	Habilidad	Saber popular (Armada Imperial) +10
Saber popular (Eclesiarquía) +10	200	Habilidad	Saber popular (Eclesiarquía)
Saber popular (Guardia Imperial) +20	200	Habilidad	Saber popular (Guardia Imperial) +10
Saber popular (Tecnología) +10	200	Habilidad	Saber popular (Tecnología)
Actuar (cualquiera) +10	400	Habilidad	Actuar (mismo grupo de habilidad)
Demolición +10	400	Habilidad	Demolición
Engañar +10	400	Habilidad	Engañar
Escrutinio +10	400	Habilidad	Escrutinio
Lógica +10	400	Habilidad	Lógica
Seguimiento	400	Habilidad	—
Mando +10	500	Habilidad	Mando
Carisma +10	800	Habilidad	Carisma
Indagar +10	800	Habilidad	Indagar
Supervivencia +20	800	Habilidad	Supervivencia +10
Mandíbula de hierro	500	Talento	R 40
Veloz	600	Talento	—
Disciplina férrea	1.000	Talento	V 30, Mando

RANGO 5 MEJORAS GENERALES DE MARINER ESPACIAL

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Código (Runas del capítulo) +20	200	Habilidad	Código (Runas del capítulo) +10
Leer/escribir +20	200	Habilidad	Leer/escribir +10
Saber popular (Eclesiarquía) +20	200	Habilidad	Saber popular (Eclesiarquía) +10
Saber popular (Tecnología) +20	200	Habilidad	Saber popular (Tecnología) +10
Trato animal +10	200	Habilidad	Trato animal
Actuar (cualquiera) +20	400	Habilidad	Actuar (mismo grupo de habilidad) +10
Buscar +20	400	Habilidad	Buscar +10
Interrogar	400	Habilidad	—
Intimidar +10	400	Habilidad	Intimidar
Intimidar +20	400	Habilidad	Intimidar +10
Navegación (Estelar)	400	Habilidad	—
Rastrear +10	400	Habilidad	Rastrear
Saber popular (Adeptus Astartes) +10	400	Habilidad	Saber popular (Adeptus Astartes)
Saber popular (Adeptus Astartes) +20	400	Habilidad	Saber popular (Adeptus Astartes) +10
Saber popular (Guerra) +20	400	Habilidad	Saber popular (Guerra) +10
Saber popular (Imperio) +20	400	Habilidad	Saber popular (Imperio) +10
Tasar +10	400	Habilidad	Tasar
Esquivar +10	500	Habilidad	Esquivar
Conducir (cualquiera) +20	800	Habilidad	Conducir (mismo grupo de habilidad) +10
Esconder +20	800	Habilidad	Esconder +10
Movimiento silencioso +20	800	Habilidad	Movimiento silencioso +10
Pilotar (cualquiera) +10	800	Habilidad	Pilotar (mismo grupo de habilidad)
Saber académico (cualquiera)	800	Habilidad	—
Seguridad +10	800	Habilidad	Seguridad
Ataque combinado	500	Talento	—
Equipo de guerra distintivo	500	Talento	—
Imitador	500	Talento	—
Protocolo (Adeptus Astartes)	500	Talento	Em 30
Llamada a venganza	1.000	Talento	Em 40
Recio	1.000	Talento	R 40
Robusto (x2)	1.000	Talento	—

RANGO 6 MEJORAS GENERALES DE MARINER ESPACIAL

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Jugar +20	200	Habilidad	Jugar +10
Demolición +20	400	Habilidad	Demolición +10
Engañar +20	400	Habilidad	Engañar +10
Escrutinio +20	400	Habilidad	Escrutinio +10
Lógica +20	400	Habilidad	Lógica +10
Navegación (Superficie) +10	400	Habilidad	Navegación (Superficie)
Carisma +20	800	Habilidad	Carisma +10
Indagar +20	800	Habilidad	Indagar +10
Mando +20	800	Habilidad	Mando +10
Buena reputación (Adeptus Astartes)	500	Talento	Em 50, Protocolo (Adeptus Astartes)
Paranoia	500	Talento	—
Último hombre en pie	500	Talento	Nervios de acero
Golpe demoledor	1.000	Talento	—
Robusto	1.000	Talento	—
Sabiduría de los antiguos	1.000	Talento	Int 40
Erguido e indómito	1.500	Talento	Em 30



RANGO 7 MEJORAS GENERALES DE MARINE ESPACIAL

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Trato animal +20	200	Habilidad	Trato animal +10
Interrogar +10	400	Habilidad	Interrogar
Navegación (Superficie) +20	400	Habilidad	Navegación (Superficie) +10
Rastrear +20	400	Habilidad	Rastrear +10
Saber prohibido (Adeptus Astartes)+10	400	Habilidad	Saber prohibido (Adeptus Astartes)
Tácticas (cualquiera) +10	400	Habilidad	Tácticas (mismo grupo de habilidad)
Tasar +20	400	Habilidad	Tasar +10
Competencia química	800	Habilidad	—
Competencia tecnológica +10	800	Habilidad	Competencia tecnológica
Pilotar (cualquiera) +20	800	Habilidad	Pilotar (mismo grupo de habilidad) +10
Seguridad +20	800	Habilidad	Seguridad +10
Lucha a ciegas	800	Talento	Per 30
Combate con dos armas (Cuerpo a cuerpo)	800	Talento	HA 35, Ag 35
Combate con dos armas (Proyectiles)	800	Talento	HP 35, Ag 35
Coraje	1.000	Talento	—
Robusto	1.000	Talento	—
Equipo de guerra distintivo (Héroe) (cualquiera)	1.500	Talento	—
Instrucción en bólter	1.500	Talento	Entrenamiento con arma astartes

RANGO 8 MEJORAS GENERALES DE MARINE ESPACIAL

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Interrogar +20	400	Habilidad	Interrogar +10
Saber prohibido (Adeptus Astartes)+20	400	Habilidad	Saber prohibido (Adeptus Astartes) +10
Esquivar +20	600	Habilidad	Esquivar +10
Medicae	800	Habilidad	—
Tácticas (cualquiera) +20	800	Habilidad	Tácticas (mismo grupo de habilidad) +10
Orador experto	1.000	Talento	Em 30
Robusto	1.000	Talento	—
En las puertas del infierno	1.500	Talento	Disciplina férrea



MEJORAS DE LOS GUARDIANES DE LA MUERTE

RANGO 1 MEJORAS DE LOS GUARDIANES DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Código (Guardianes de la muerte)	200	Habilidad	—
Código (Inquisición)	200	Habilidad	—
Código (Marcas xenos)	200	Habilidad	—
Saber popular (Guardianes de la muerte)	200	Habilidad	—
Interrogar	400	Habilidad	—
Saber popular (Demarcación Jericó)	400	Habilidad	—
Saber prohibido (Xenos)	400	Habilidad	—
Trucos de manos	400	Habilidad	—
Resistencia (Calor)	300	Talento	—
Resistencia (Frío)	300	Talento	—
Cazador de alienígenas	1.000	Talento	—

RANGO 2 MEJORAS DE LOS GUARDIANES DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Código (Guardianes de la muerte) +10	200	Habilidad	Código (Guardianes de la muerte)
Saber popular (Guardianes de la muerte) +10	200	Habilidad	Saber popular (Guardianes de la muerte)
Código (Marcas xenos) +10	400	Habilidad	Código (Marcas xenos)
Interrogar +10	400	Habilidad	Interrogar
Saber popular (Demarcación Jericó) +10	400	Habilidad	Saber popular (Demarcación Jericó)
Trucos de manos +10	400	Habilidad	Trucos de manos
Odio (Orkos)	500	Talento	—
Odio (Tiránidos)	500	Talento	—

RANGO 3 MEJORAS DE LOS GUARDIANES DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Código (Guardianes de la muerte) +20	200	Habilidad	Código (Guardianes de la muerte) +10
Saber popular (Guardianes de la muerte) +20	200	Habilidad	Saber popular (Guardianes de la muerte) +10
Código (Marcas xenos) +20	400	Habilidad	Código (Marcas xenos) +10
Interrogar +20	400	Habilidad	Interrogar +10
Saber popular (Demarcación Jericó) +20	400	Habilidad	Saber popular (Demarcación Jericó) +10
Trucos de manos +20	400	Habilidad	Trucos de manos +10
Entrenamiento con arma exótica (cualquiera)	500	Talento	—
Odio (Eldar)	500	Talento	—
Odio (Tau)	500	Talento	—
Odio (Tau)	500	Talento	—

RANGO 4 MEJORAS DE LOS GUARDIANES DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Saber prohibido (Biblioteca negra)	400	Habilidad	—
Saber prohibido (Inquisición)	800	Habilidad	—
Saber prohibido (Legiones traidoras)	800	Habilidad	—
Saber prohibido (Disformidad)	400	Habilidad	—
Azote de herejes	1.000	Talento	—

RANGO 5 MEJORAS DE LOS GUARDIANES DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Saber prohibido (Disformidad) +10	400	Habilidad	Saber prohibido (Disformidad)
Saber prohibido (Xenos) +10	400	Habilidad	Saber prohibido (Xenos)
Saber prohibido (Inquisición) +10	800	Habilidad	Saber prohibido (Inquisición)
Protocolo (Inquisición)	1.000	Habilidad	—
Matador de demonios	1.000	Talento	—

RANGO 6 MEJORAS DE LOS GUARDIANES DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Saber prohibido (Biblioteca negra) +10	400	Habilidad	Saber prohibido (Biblioteca negra)
Saber prohibido (Disformidad) +20	400	Habilidad	Saber prohibido (Disformidad) +10
Saber prohibido (Xenos) +20	400	Habilidad	Saber prohibido (Xenos) +10
Saber prohibido (Inquisición) +20	800	Habilidad	Saber prohibido (Inquisición) +10
Saber prohibido (Legiones traidoras) +10	800	Habilidad	Saber prohibido (Legiones traidoras)

RANGO 7 MEJORAS DE LOS GUARDIANES DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Saber prohibido (Legiones traidoras) +20	800	Habilidad	Saber prohibido (Legiones traidoras) +10
Robusto	1.000	Talento	—
Imperturbable	1.500	Talento	Em 30, Resistencia (Poderes Psíquicos)

RANGO 8 MEJORAS DE LOS GUARDIANES DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Saber prohibido (Biblioteca negra) +20	400	Habilidad	Saber prohibido (Biblioteca negra) +10
Buena reputación (Inquisición)	1.500	Talento	Em 50, Protocolo (Inquisición)
Robusto (x2)	1.500	Talento	—



MEJORAS DE LOS CAPÍTULO

MEJORAS DE LOS ÁNGELES OSCUROS

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Interrogar	200	Habilidad	—
Interrogar +10	200	Habilidad	Interrogar
Interrogar +20	200	Habilidad	Interrogar +10
Saber prohibido (Adeptus Astartes)	200	Habilidad	—
Saber prohibido (Adeptus Astartes)+10	200	Habilidad	Saber prohibido (Adeptus Astartes)
Saber prohibido (Adeptus Astartes)+20	200	Habilidad	Saber prohibido (Adeptus Astartes) +10
Saber prohibido (Inquisición)	400	Habilidad	—
Saber prohibido (Inquisición) +10	400	Habilidad	Saber prohibido (Inquisición)
Saber prohibido (Inquisición) +20	400	Habilidad	Saber prohibido (Inquisición) +10
Saber prohibido (Legiones traidoras)	400	Habilidad	—
Saber prohibido (Legiones traidoras) +10	400	Habilidad	Saber prohibido (Legiones traidoras)
Saber prohibido (Legiones traidoras) +20	400	Habilidad	Saber prohibido (Legiones traidoras) +10
Dotado (Conducir [Vehículos terrestres])	500	Talento	—
Dotado (Pilotar)	500	Talento	—
Odio (Marines espaciales del Caos)	500	Talento	—
Odio (Mutantes)	500	Talento	—
Paranoia	500	Talento	—

MEJORAS DE LOS ÁNGELES SANGRIENTOS

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Acrobacias	200	Habilidad	—
Acrobacias +10	600	Habilidad	Acrobacias
Acrobacias +20	600	Habilidad	Acrobacias +10
Furia asesina	400	Talento	—
Furia de combate	400	Talento	Furia asesina
Danza Asesina	500	Talento	Ag 40, Acrobacia
Desgarrador de carne	500	Talento	—
Dotado (Oficio [Artesano])	500	Talento	—
Dotado (Pilotar [Personal])	500	Talento	—
Odio (Orcos)	500	Talento	—
Asalto rabioso	600	Talento	HA 35
Carga frenética	600	Talento	—
Furia mental	800	Talento	Furia asesina
Matador de demonios	1.000	Talento	—

MEJORAS DE LOS LOBOS ESPACIALES

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Trato animal	100	Habilidad	—
Trato animal +10	100	Habilidad	Trato animal
Trato animal +20	100	Habilidad	Trato animal +10
Actuar (cualquiera)	200	Habilidad	—
Actuar (cualquiera) +10	200	Habilidad	Actuar (mismo grupo de habilidad)
Actuar (cualquiera) +20	200	Habilidad	Actuar (mismo grupo de habilidad) +10
Aguante	200	Habilidad	—
Aguante +10	200	Habilidad	Aguante
Aguante +20	200	Habilidad	Aguante +10
Rastrear	200	Habilidad	—
Rastrear +10	200	Habilidad	Rastrear
Rastrear +20	200	Habilidad	Rastrear +10
Recio	400	Talento	R 40
Desgarrador de carne	500	Talento	—
Dotado (Aguante)	500	Talento	—
Dotado (Rastrear)	500	Talento	—
Odio (Marines espaciales del Caos)	500	Talento	—
Sentido desarrollado (Gusto)	500	Talento	—
Sabiduría de los antiguos	1.500	Talento	Int 40



MEJORAS DE LOS TEMPLARIOS NEGROS

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Interrogar	200	Habilidad	—
Interrogar +10	200	Habilidad	Interrogar
Interrogar +20	200	Habilidad	Interrogar +10
Azote de herejes	500	Talento	—
Odio (Herejes)	500	Talento	—
Odio (Mutantes)	500	Talento	—
Odio (Psíquicos)	500	Talento	—
Ortopraxis	500	Talento	—
Aborrece al brujo	800	Talento	Adeptus Astartes
Coraje	800	Talento	—
Inspirar ira	1.000	Talento	Em 30
Letanía de odio	1.000	Talento	Odio (cualquiera)

MEJORAS DE LOS ULTRAMARINES

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Actuar (cualquiera +10)	200	Habilidad	Actuar (mismo grupo de habilidad)
Actuar (cualquiera)	200	Habilidad	—
Carisma	400	Habilidad	—
Carisma +10	400	Habilidad	Carisma
Carisma +20	400	Habilidad	Carisma +10
Mando	400	Habilidad	—
Mando +10	400	Habilidad	Mando
Mando +20	400	Habilidad	Mando +10
Tácticas (cualquiera)	400	Habilidad	—
Tácticas (cualquiera) +10	400	Habilidad	Tácticas (mismo grupo de habilidad)
Tácticas (cualquiera) +20	400	Habilidad	Tácticas (mismo grupo de habilidad) +10
Dotado (Mando)	500	Talento	—
Odio (Tiránidos)	500	Talento	—
Protocolo (cualquiera)	500	Talento	Em 30
Buena reputación (cualquiera)	800	Talento	Em 50, Protocolo (mismo grupo de habilidad)
Deber hasta la muerte	800	Talento	V 45
Honor ejemplar	800	Talento	—

MEJORAS DE LOS VIGILANTES DE LA TORMENTA

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Jugar	200	Habilidad	—
Jugar +10	200	Habilidad	Jugar
Jugar +20	200	Habilidad	Jugar +10
Rastrear	400	Habilidad	—
Rastrear +10	400	Habilidad	Rastrear
Rastrear +20	400	Habilidad	Rastrear +10
Dotado (Conducir [Vehículos terrestres])	500	Talento	—
Golpe demoledor	500	Talento	—
Deber hasta la muerte	800	Talento	—
Defensa incondicional	800	Talento	—
Carga atronadora	1.000	Talento	—

APOTECARIO GUARDIÁN DE LA MUERTE

"Tu deber es servir, hasta con la última gota de tu sangre, para que tus hermanos vivan para combatir. Cuida de ellos, cúrales, ofrece tu propia vida si alarga la suya aunque sea un momento, y por tu sacrificio el enemigo resultará muerto. Y cuando llegue el momento de cumplir tu más solemne juramento, habla claro, habla orgulloso, dispara el proyectil que le dará muerte y envíale alegre al lado del Emperador. Entonces haz tu tarea, toma lo que es debido, y sabrás que has cumplido tu misión".

—Extracto de la Apócrifa de Eons, verso V, capítulo L (redacción M40)

Los apotecarios marines espaciales son los encargados de mantener la salud de sus hermanos de batalla, revisando sus implantes genéticos y administrando atención médica de emergencia en el campo de batalla. Solo los más valientes son escogidos para esta honorable tarea, ya que todos deben mirar primero por la salud de sus compañeros y considerar su propia vida como secundaria. Los apotecarios son a la vez poderosos guerreros y abnegados siervos, y cada uno se abrirá camino a través de hordas de viles enemigos para alcanzar a un hermano de batalla caído, y después entregará incluso su propia sangre para salvar al herido.

Los apotecarios guardianes de la muerte tienen varias tareas añadidas a las habituales de sus capítulos. Para empezar, deben dominar la herencia genética no solo de su propio hélix, sino también de los otros capítulos, para poder controlar y mantener los implantes de todos sus compañeros. En este sentido, estos apotecarios ocupan una posición de confianza única. Los capítulos de marines espaciales no comparten a la ligera los detalles de su semilla genética, con sus rasgos asociados, variaciones, e incluso mutaciones. Los apotecarios guardianes de la muerte están comprometidos a mantener los secretos de cada capítulo del que proceden sus compañeros, un juramento que conlleva el mayor de los castigos si es roto alguna vez.

Aparte de controlar el estado de los implantes de los marines espaciales, los apotecarios deben estar alerta contra el riesgo de la contaminación alienígena. Mientras realizan sus misiones, es probable que las escuadras entren en contacto no solo con criaturas de biología totalmente alienígena, sino con la vida

bacteriana que les acompaña. Aunque los marines espaciales están bendecidos con los sistemas inmunológicos más fuertes, se sabe que las esporas de formas de vida alienígenas pueden causar mutación o la muerte incluso en los Adeptus Astartes. Algunos xenos se reproducen de esta vil manera, infectando a la víctima y mutándole lentamente hasta convertirlo en su forma de vida original. Tal blasfemia debe ser impedida, y los apotecarios administran un completo banco de pruebas sobre cada miembro de la escuadra antes y después de cada misión.

Los apotecarios guardianes de la muerte también están involucrados en el entrenamiento. Las escuadras llevan su resistencia hasta el límite, incluso para su fisiología única, y los apotecarios estudian este proceso en detalle. Ellos además formulan, junto con los capitanes de la vigilia, los más arduos regímenes de instrucción. Con su conocimiento único de sus pacientes, el apotecario induce varios estados en sus hermanos de batalla, bajo los cuales sus habilidades y fortalezas serán desarrolladas al máximo. Mediante un interfaz a distancia con los sistemas del blindaje de un hermano de batalla, el apotecario podría incapacitar un miembro, limitar los niveles de oxígeno en la sangre o simular los efectos de cualquier veneno, todo por la causa de prepararlos para el combate.

En batalla, un apotecario lleva un equipo especializado, que integra varias herramientas en una única unidad montada en su muñeca. El apotecario puede modificar esta unidad de acuerdo a sus propias necesidades. Emplea un escalpelo láser de alta potencia o una sierra dentada de adamantina para cortar el blindaje dañado y poder tratar las heridas de un hermano de batalla, y administra una mezcla de drogas almacenadas en la unidad.

Los apotecarios llevan siempre una pistola bólter, y no solo por autodefensa; Uno de sus más arduos deberes es acabar con el sufrimiento de un hermano de batalla herido de muerte. Los cuerpos de los marines espaciales son un milagro de ingeniería genética y son capaces de soportar heridas horribles y seguir con vida. Sin embargo, hay heridas a las que ni un Adeptus Astartes puede sobrevivir, incluso si puede permanecer consciente por un tiempo. El apotecario debe ofrecer al hermano de batalla caído las palabras que le faciliten su pasaje a la otra vida, donde se cree que se sentará a la derecha de su primarca, o incluso a la del mismo Emperador. Una vez que el apotecario ha dicho las palabras que el moribundo marine espacial necesita oír, un único proyectil de pistola bólter es la clemencia final que puede administrar.



El mayor deber de un apotecario guardián de la muerte es recuperar la semilla genética de un hermano de batalla caído, de modo que pueda ser devuelta a su capítulo paterno y pueda vivir a través de futuras generaciones de marines espaciales. Esta es una tarea bastante solemne en un capítulo normal, pero toma un peso adicional en los guardianes de la muerte. Ningún capítulo accedería a enviar a sus hijos a lo largo de la galaxia para luchar al servicio de la Inquisición y otros capítulos (en algunos casos rivales), si no fuese por el certero conocimiento de que su semilla genética será devuelta si caen. Se sabe de capítulos que retiraron temporalmente su servicio de honor en los guardianes de la muerte cuando demasiados de sus hermanos sirviendo con el Ordo resultaron muertos y su preciosa semilla genética irremediablemente perdida. Así, la supervivencia del capítulo paterno de un marine espacial y la reputación de los guardianes de la muerte dependen de las acciones de los apotecarios.

HABILIDADES INICIALES

El apotecario comienza con *Medicae* como habilidad avanzada entrenada.

CAPACIDADES ESPECIALES

Escoge una de las siguientes:

Guardián de pureza

El cuidadoso seguimiento del apotecario de la semilla genética de sus hermanos de batalla significa que cualquier marine espacial en una escuadra que incluya al apotecario reduce todos los puntos de corrupción que sufra a la mitad (hasta un mínimo de 1), siempre y cuando el apotecario tenga acceso a su nartecium; una herramienta especial que le asiste con la cirugía en el campo de batalla (consulta la página 175).

Crear toxinas

Una vez por día el apotecario puede crear un virulento veneno que puede entregar a los miembros de su escuadra para ayudarles a destruir a un enemigo particular. El apotecario necesita una muestra de tejido de ese enemigo, su nartecium, y una hora para crear las toxinas. Una vez que se aplica la toxina, todos los ataques de la escuadra en el próximo combate tienen la propiedad Tóxica contra un tipo de enemigo (tiránido, tau, etc.), durante tantos asaltos como la bonificación de Inteligencia del apotecario. Las criaturas con el rasgo Demoníaco no están afectadas por esta capacidad. En orden a beneficiarse de esta capacidad, los marines espaciales en la escuadra deben estar en modo escuadra.

Las toxinas creadas por el apotecario usando esta capacidad especial son capaces de afectar incluso a criaturas con inmunidad a la propiedad Tóxica, como los tiránidos. Esta excepción solo se aplica contra el enemigo particular que ha elegido el apotecario al crear la toxina. Las criaturas con el rasgo Inmortal y el rasgo Máquina son inmunes a las toxinas creadas mediante esta capacidad.

Curación mejorada

El apotecario puede restaurar 1d5 Heridas adicionales con una tirada de *Medicae* de primeros auxilios (consulta la página 100).



MEJORAS DE CARACTERÍSTICAS DEL APOTECARIO GUARDIÁN DE LA MUERTE

Característica	Simple	Intermedio	Cualificado	Experto
Habilidad de Armas	200	500	1.000	1.500
Habilidad de Proyectiles	500	1.000	1.500	2.000
Fuerza	500	1.000	1.500	2.000
Resistencia	500	1.000	1.500	2.000
Agilidad	500	1.000	1.500	2.000
Inteligencia	200	500	1.000	1.500
Percepción	200	500	1.000	1.500
Voluntad	500	1.000	1.500	2.000
Empatía	500	1.000	1.500	2.000

RANGO 1 MEJORAS DEL APOTECARIO GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Interrogar	200	Habilidad	—
Competencia química	400	Habilidad	—
Medicae	400	Habilidad	—
Recio	100	Talento	R 40
Estabilizadores sanguíneos	500	Talento	—
Resistencia (Frío)	500	Talento	—
Resistencia (Calor)	500	Talento	—
Resistencia (Venenos)	500	Talento	—

RANGO 2 MEJORAS DEL APOTECARIO GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Interrogar +10	200	Habilidad	Interrogar
Saber académico (Bestias)	200	Habilidad	—
Saber académico (Química)	200	Habilidad	—
Competencia química +10	400	Habilidad	Competencia química
Medicae +10	400	Habilidad	Medicae

RANGO 3 MEJORAS DEL APOTECARIO GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Interrogar +20	200	Habilidad	Interrogar +10
Saber académico (Bestias) +10	200	Habilidad	Saber académico (Bestias)
Saber académico (Química) +10	200	Habilidad	Saber académico (Química)
Competencia química +20	400	Habilidad	Competencia química +10
Competencia tecnológica	500	Habilidad	—
Medicae +20	600	Habilidad	Medicae +10

RANGO 4 MEJORAS DEL APOTECARIO GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Saber académico (Bestias) +20	200	Habilidad	Saber académico (Bestias) +10
Saber académico (Química) +20	200	Habilidad	Saber académico (Química) +10
Saber prohibido (Mutantes)	400	Habilidad	—
Golpe infalible	600	Talento	HA 30

RANGO 5 MEJORAS DEL APOTECARIO GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Saber prohibido (Mutantes) +10	400	Habilidad	Saber prohibido (Mutantes)
Mandíbula de hierro	300	Talento	R 40
Conocimiento infuso	1.000	Talento	Int 40
Desarmar	1.000	Talento	Ag 40

RANGO 6 MEJORAS DEL APOTECARIO GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Saber prohibido (Mutantes) +20	400	Habilidad	Saber prohibido (Mutantes) +10
Ataque lacerante	400	Talento	HA 50
Ataque veloz	500	Talento	HA 35
Robusto	500	Talento	—
Potenciadores sanguíneos	800	Talento	Estabilizadores sanguíneos

RANGO 7 MEJORAS DEL APOTECARIO GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Ataque relámpago	800	Talento	Ataque veloz
Quirurgo experto	800	Talento	Medicae +10
Robusto	1.000	Talento	—

RANGO 8 MEJORAS DEL APOTECARIO GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Golpe certero	500	Talento	HA 40, Golpe infalible
Desgarrador de carne	800	Talento	—
Robusto	1.000	Talento	—

Dioses entre los hombres

Para el hombre común, los marines espaciales son sujeto de mito y leyenda, los descendientes de poderosos héroes que fueron a la guerra junto al mismísimo Emperador. A muchos se les enseñan los nombres de los más grandes héroes y se celebran sus grandes hazañas, como se proclama desde incontables millones de púlpitos a lo largo de todo el Imperio.

Aún así, muy pocos verán alguna vez a un marine espacial, puesto que su número es muy pequeño comparado a la gran y agitada masa de la humanidad. Solo cuando la guerra llega a su mundo y entre las huestes de los ejércitos del Imperio, tendrá un hombre común alguna oportunidad de poner sus ojos sobre un marine espacial, pero hay muchas menos de conversar con él.

La mayoría de los hombres comunes que tienen motivo para interactuar con un marine espacial es probable que le tengan tanto respeto que puedan perder el poder de las palabras. Como mínimo, un marine espacial será considerado y se le tratará con gran deferencia, incluso los oficiales de más alto rango inclinarán la cabeza ante el hermano de batalla. Y así debe ser, porque el mismo hecho de que un marine espacial haya venido a su mundo es un signo seguro de que los enemigos del Emperador están fuera, y que solo su fuerza y valor les mantendrá a raya.

El modo en que los marines espaciales están acostumbrados a interactuar con la humanidad varía enormemente, pero la mayoría son apartados y dedicados a su propia misión, con su misma naturaleza muy lejos de lo que fue antaño, por lo que tienen poco en común con la gente ordinaria. La mayoría de los marines espaciales solo se preocupa de las tradiciones de su capítulo y de la tarea de derrotar a los enemigos del Emperador, y conocen tan poco de los asuntos triviales de la vida cotidiana que existe muy poco en común. Incluso cuando interactúan con un poderoso guerrero, quizás un condecorado veterano de la Guardia Imperial, la dedicación de un marine espacial hacia su deber es tan absoluta que pocos pueden llegar a la altura de sus estándares. Solo los más grandes de los héroes del Imperio, hombres como el Señor Solar Macharius, han obtenido el honor de contar entre sus amigos a uno o más marines espaciales de los Adeptus Astartes.



BIBLIOTECARIO GUARDIÁN DE LA MUERTE

"Tu destino es saber lo que no puede ser sabido, mirar en aquellos lugares de oscuridad y desolación, y saber que los horrores te miran a ti. No hables a tus hermanos de tales cosas, pero emplea los dones que has recibido, por el mismísimo Emperador, para acabar y abrasar, desgarrar y desterrar, a todos aquellos que nos negarían nuestro destino."

—Extracto de la Apócrifa de Eons, verso XXI, capítulo LXI (apéndice cii)

Los bibliotecarios son marines espaciales nacidos como psíquicos, capaces de empuñar los poderes de la mente contra los enemigos de la humanidad. Un marine espacial es uno entre un billón; alguien lo bastante fuerte y valiente para resistir los horrores de la galaxia. Al ser además un psíquico capaz de contener a los voraces seres de la disformidad y empuñar sus poderes en combate, el bibliotecario es en verdad uno de los guerreros más excepcionales de la humanidad.

La mayoría de bibliotecarios llamados al servicio en los guardianes de la muerte tienen el rango de lexicanium, el más novato de los cuatro rangos de psíquicos de batalla entre los marines espaciales. Son, no obstante, guerreros de temible capacidad y renombre. Una menor cantidad de bibliotecarios de mayor rango sirven en el capítulo, y el más veterano es el consejero más valioso del comandante de la vigilia. Los bibliotecarios de cada capítulo tienen sus propios títulos y métodos

diferentes de emplear sus poderes. Entre los lobos espaciales, por ejemplo,

se les da el nombre de sacerdotes rúnicos y manifiestan sus poderes mediante runas grabadas en piedra, manifestando lobos espectrales e invocando violentas tormentas eléctricas.

Los bibliotecarios cumplen varios papeles dentro de los guardianes de la muerte. El principal es el de psíquico de combate. Con sus prodigiosos poderes, el bibliotecario es capaz de desatar fulminantes rayos de energía sobre su enemigo, reduciéndole a cenizas con solo un pensamiento. Por lo general, las energías son dirigidas y potenciadas a través de un arma especialmente elaborada, como una espada o alabarda psíquica, con la que

incluso el más poderoso enemigo podría ser segado como el trigo ante la guadaña. El bibliotecario también es capaz de proyectar sus poderes contra enemigos distantes, lanzando mortíferos rayos desde un bastón, su mano extendida, o con la mirada. Al contrario que las armas convencionales, la ira de un bibliotecario no puede ser detenida y no se queda sin munición. El único límite a los poderes de un bibliotecario está en su propia voluntad, y esta es tan poderosa como cualquiera de los más poderosos héroes del Imperio.

Los bibliotecarios son también los custodios de los secretos de los guardianes de la muerte. Dentro de cada fortaleza de la vigilia se encuentra una cripta sellada que almacena armas y reliquias demasiado peligrosas para permitir que caigan en manos de los enemigos de la humanidad. Allí también existe un registro de conocimientos prohibidos: cámaras de estasis contienen antiguos tomos, tablas grabadas, cristales de datos y bancos mnemónicos. Ni siquiera el comandante de la vigilia accede a estos archivos; solo a los bibliotecarios se les confían sus códigos de acceso y son juzgados lo bastante fuertes para resistir los secretos destructores de cordura sellados en su interior. Solo en la más temible de las circunstancias entra un bibliotecario en el archivo de la cripta, porque cada vez que lo hace está expuesto a las susurrantes voces de seres alienígenas largo tiempo muertos, tentándole con el poder de gobernar a toda la humanidad en el nombre de antiguos y blasfemos dioses. Sin embargo, tan terribles son los horrores enfrentados por los guardianes de la muerte, que el bibliotecario puede necesitar consultar los archivos para descubrir la debilidad de un antiguo enemigo. Ese conocimiento puede marcar la diferencia entre el éxito o el fracaso de una misión.

Otro papel de los bibliotecarios en una fortaleza de la vigilia es proporcionar consejo a su comandante. Dado

su acceso al conocimiento prohibido y su innata comprensión de los asuntos arcanos, la palabra de un bibliotecario raramente es desatendida en los planes de un comandante de la vigilia. Además de esto, muchos

bibliotecarios poseen el don de la precognición en cierta medida; ya sea mediante visiones, meditación, consultas al

Tarot del Emperador, o por simple intuición, los bibliotecarios pueden a menudo discernir algo de lo que llegará a ocurrir. Aunque tal premonición raras veces es lo bastante clara para ofrecer una total certeza, suele proporcionar pistas que permiten a un bibliotecario experimentado juzgar los peligros potenciales que pueden enfrentar en su próxima misión, y aconsejar en consecuencia a los capitanes de la vigilia. Normalmente, la premonición se centra en las acciones del propio bibliotecario, indicando que su presencia será requerida para

el éxito de la misión. Muchos bibliotecarios guardianes de la muerte han predicho su propia muerte a manos de alguna monstruosidad alienígena, y han ido orgullosa y estoicamente a su destino, con el conocimiento certero de que su muerte sembrará la semilla de la victoria de sus compañeros.

Otra tarea en la que muchos bibliotecarios destacan es en el envío de mensajes psíquicos. Muchos bibliotecarios son lo bastante habilidosos para enviar mensajes desde la superficie de un planeta a una nave en órbita, y los más poderosos podrían incluso ser capaces de contactar a un bibliotecario en otro sector. Generalmente, cuando más lejos se proyecta el mensaje menos claro se vuelve. Sin embargo, en varios casos, una escuadra considerada perdida ha sido recuperada gracias a los esfuerzos de un bibliotecario, que logra invocar una simple percepción mental de un hermano de batalla a años luz de distancia. Dada la naturaleza de algunos lugares a los que deben ir los guardianes de la muerte, esa capacidad es inestimable y ha salvado las vidas de muchos de los más poderosos guerreros de la humanidad.

Aunque muchos de los bibliotecarios guardianes de la muerte son, de hecho, parte de los oficiales del comandante de la vigilia y no están permanentemente asignados a una única escuadra, en realidad la mayoría llegan a asociarse con un único grupo de guerreros. El lazo entre los hermanos de batalla de una escuadra es tan fuerte, que separarles es rebajar su considerable efectividad en combate. Los bibliotecarios son capaces de hacer una significativa contribución a la escuadra, ofreciendo sus capacidades singulares a la guerra eterna contra los horrores alienígenas de la galaxia.

HABILIDADES INICIALES

El marine de asalto obtiene Psiniscencia como habilidad avanzada entrenada.

CAPACIDADES ESPECIALES

Psíquico de batalla

El bibliotecario comienza el juego con un Factor psíquico de 3 y acceso a tres técnicas psíquicas. Escoge tres de la siguiente lista:

Nombre	Descripción	Página
Augurio	Lee el Tarot del Emperador para adivinar indicios del futuro.	194
Brazo de hierro	Tu brazo está envuelto en energía psíquica, y puedes desviar ataques enemigos.	196
Desintegración	Conjura rayos letales para reventar a tus enemigos.	196
Inspirar	Anima a tus camaradas contra el acobardamiento y el miedo.	193
Lectura	Siente el aura de una criatura para obtener una visión de su naturaleza.	195
Telepatía de corto alcance	Puedes comunicarte mente a mente.	193
Vengador	Invoca a un avatar llameante de muerte para incinerar un área.	197

MEJORAS DE CARACTERÍSTICAS DEL BIBLIOTECARIO GUARDIÁN DE LA MUERTE

Característica	Simple	Intermedio	Cualificado	Experto
Habilidad de Armas	200	500	1.000	1.500
Habilidad de Proyectiles	750	1.500	2.000	5.000
Fuerza	500	1.000	1.500	2.000
Resistencia	500	1.000	1.500	2.000
Agilidad	750	1.500	2.000	5.000
Inteligencia	200	500	1.000	1.50
Percepción	200	500	1.000	1.500
Voluntad	200	500	1.000	1.500
Empatía	750	1.500	2.000	5.000

RANGO 1 MEJORAS DEL BIBLIOTECARIO DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Saber prohibido (Adeptus Astartes)	200	Habilidad	—
Invocación	400	Habilidad	—
Psiniscencia	400	Habilidad	—
Saber académico (cualquiera)	400	Habilidad	—
Saber popular (cualquiera)	400	Habilidad	—
Saber prohibido (Disformidad)	400	Habilidad	—
Saber prohibido (Psíquicos)	400	Habilidad	—
Rito de autorización	400	Talento	Factor psíquico
Sentido disforme	500	Talento	Factor psíquico, Psiniscencia, Per 30
Predicción	600	Talento	Int 30
Poder psíquico (x2)	Varía*	Talento	Varía*

*Ver Capítulo 6: Poderes psíquicos

RANGO 2 MEJORAS DEL BIBLIOTECARIO DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Saber prohibido (Adeptus Astartes)+10	200	Habilidad	Saber prohibido (Adeptus Astartes)
Invocación +10	400	Habilidad	Invocación
Psiniscencia +10	400	Habilidad	Psiniscencia
Saber académico (cualquiera) +10	400	Habilidad	Saber académico (mismo grupo de habilidad)
Saber prohibido (Demonología)	400	Habilidad	—
Saber prohibido (Disformidad) +10	400	Habilidad	Saber prohibido (Disformidad)
Saber prohibido (Legiones traidoras)	400	Habilidad	—
Saber prohibido (Psíquicos) +10	400	Habilidad	Saber prohibido (Psíquicos)
Factor psíquico 4	500	Talento	Factor psíquico 3
Poder psíquico	Varía*	Talento	Varía*

*Ver Capítulo 6: Poderes psíquicos

RANGO 3 MEJORAS DEL BIBLIOTECARIO DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Saber prohibido (Adeptus Astartes)+20	200	Habilidad	Saber prohibido (Adeptus Astartes) +10
Códigos (cualquiera)	400	Habilidad	—
Invocación +20	400	Habilidad	Invocación +10
Psiniscencia +20	400	Habilidad	Psiniscencia +10
Saber académico (cualquiera) +20	400	Habilidad	Saber académico (mismo grupo de habilidad) +10
Saber popular (cualquiera)	400	Habilidad	Saber popular (mismo grupo de habilidad)
Saber prohibido (Disformidad) +20	400	Habilidad	Saber prohibido (Disformidad) +10
Saber prohibido (Legiones traidoras) +10	400	Habilidad	Saber prohibido (Legiones traidoras)
Saber prohibido (Psíquicos) +20	400	Habilidad	Saber prohibido (Psíquicos) +10
Saber prohibido (Demonología) +10	800	Habilidad	Saber prohibido (Demonología)
Saber prohibido (Herejía)	800	Habilidad	—
Factor psíquico 5	500	Talento	Factor psíquico 4
Meditación	500	Talento	—
Ataque veloz	700	Talento	HA 35
Imperturbable	800	Talento	V 30, Resistencia (Poderes psíquicos)

RANGO 4 MEJORAS DEL BIBLIOTECARIO DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Saber prohibido (Legiones traidoras) +20	400	Habilidad	Saber prohibido (Legiones traidoras) +10
Saber prohibido (Demonología) +20	800	Habilidad	Saber prohibido (Demonología) +10
Saber prohibido (Herejía) +10	800	Habilidad	Saber prohibido (Herejía)
Conocimiento infuso	1.000	Talento	Int 40
Factor psíquico 6	1.000	Talento	Factor psíquico 5
Conducto disforme	1.000	Talento	—
Reflejos rápidos	1.000	Talento	—
Sentido de combate	1.000	Talento	Per 40
Sentido disforme mejorado	1.500	Talento	Sentido disforme
Poder psíquico	Varía*	Talento	Varía*

*Ver Capítulo 6: Poderes psíquicos

RANGO 5 MEJORAS DEL BIBLIOTECARIO DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Códigos (cualquiera) +10	400	Habilidad	Códigos (mismo grupo de habilidad)
Saber popular (cualquiera) +20	400	Habilidad	Saber popular (mismo grupo de habilidad) +10
Saber prohibido (Herejía) +20	800	Habilidad	Saber prohibido (Herejía) +10
Factor psíquico 7	1.200	Talento	Factor psíquico 6



RANGO 6 MEJORAS DEL BIBLIOTECARIO DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Evasivo	500	Talento	Ag 40, Esquivar
Voz inquietante	500	Talento	—
Bastión de voluntad de hierro	1.000	Talento	Factor psíquico, Imperturbable, V 40
Factor psíquico 8	1.500	Talento	Factor psíquico 7
Poder psíquico	Varía*	Talento	Varía*

*Ver Capítulo 6: Poderes psíquicos

RANGO 7 MEJORAS DEL BIBLIOTECARIO DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Códigos (cualquiera) +20	400	Habilidad	Códigos (mismo grupo de habilidad) +10
Ataque relámpago	800	Talento	Ataque veloz
Favorecido por la disformidad	800	Talento	V 35
Golpe mortífero	800	Talento	F 40
Factor psíquico 9	2.000	Talento	Factor psíquico 8

RANGO 8 MEJORAS DEL BIBLIOTECARIO DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Asalto rabioso	800	Talento	HA 35
Velocidad sobrenatural	2.000	Talento	HA 40, Ag 50
Factor psíquico 10	2.500	Talento	Factor psíquico 9
Poder psíquico	Varía*	Talento	Varía*

*Ver Capítulo 6: Poderes psíquicos

RANGOS ESPECIALES DE LOS MARINES ESPACIALES

Junto a los hermanos de batalla y a sus superiores, un capítulo contiene muchos más marines espaciales que sirven como especialistas. Algunos de estos, como los capellanes, son parte de la organización de una compañía específica, mientras que otros, como los tecnomarines, son parte de un cuerpo separado dentro del capítulo y asignados a una fuerza de batalla cuando es requerido.

Los capellanes son poderosos guerreros y líderes inspiradores. Su deber es atender la salud espiritual de sus hermanos dentro y fuera del campo de batalla. Muchos eventos de los que un marine espacial es testigo y muchos seres caídos que debe enfrentar, son tan infernales que el alma de un hombre ordinario sería reducida a cenizas. Los servicios de los capellanes se aseguran de que los marines espaciales permanezcan puros de corazón, blindando sus almas con una fe inquebrantable. De igual modo que los capellanes miran por el bienestar espiritual de los hermanos de batalla, los apotecarios miran por su salud corporal. Estos guerreros darían hasta la última gota de su sangre para que un marine espacial pueda continuar luchando, y son capaces de curar las heridas más graves del campo de batalla. Los apotecarios cumplen con el más sagrado de los deberes, recuperar la semilla genética de un hermano de batalla caído, de modo que el futuro genético del capítulo quede asegurado y su memoria siga viva en las futuras generaciones de marines espaciales.

Para los más poderosos héroes de un capítulo incluso la muerte no significa el fin del servicio. Incluso si el cuerpo de un marine espacial está tan dañado que no existe esperanza de curación, su quebrada forma puede ser enterrada en el sarcófago de cerámica de un dreadnought, donde su voluntad conduce una imponente máquina de destrucción. Estos héroes son fuertemente reverenciados por los marines espaciales, y las palabras y hechos del hermano de batalla son la misma materia de la leyenda del capítulo.

Los neófitos que muestran afinidad con los trabajos de la máquina son asignados a la forja, donde superan un extenso entrenamiento en la maestría del armamento y vehículos del capítulo. Estos, llamados tecnomarines, son enviados a Marte donde son iniciados en los secretos del Culto Mechanicus por los tecnosacerdotes del Omnisiah. En batalla, los tecnomarines operan, mantienen y reparan las muchas y temidas máquinas de guerra del capítulo.

MARINE DE ASALTO GUARDIÁN DE LA MUERTE

"No mires detrás de ti, hermano. Sabes en tu corazón que tu stirpe está ahí, ofreciendo su fuego y sus oraciones. En vez de eso mira a tu enemigo mientras gritas desde los cielos sobre chorros de fuego blanco. Toma un momento para saborear el miedo en sus ojos mientras mira hacia el cielo, y allí, en el afilado filo de tu espada, ve su maldición, entregada por tu mano".

—Extracto de la Apócrifa de Eons, verso I, capítulo VI

Los marines de asalto son especialistas en el brutal arte del combate cuerpo a cuerpo. Portan una variedad de armamento, normalmente una combinación letal de pistola y arma cuerpo a cuerpo, siendo las más comunes la pistola bólter y la espada sierra. Muchos llegan al campo de batalla con una mochila de salto, descendiendo rápidamente sobre sus enemigos en una devastadora carga.

Es probable que un marine de asalto guardián de la muerte sea un guerrero que ha dominado todas las artes de la guerra y ha descubierto que es más hábil en combate cerrado. Servir como un marine de asalto significa enfrentarse literalmente a los enemigos más terribles de la humanidad, haber enfrentado su talento contra las más viles bestias incontables veces, y haber vencido. Un marine de asalto es un maestro con sus armas y practica su uso sin descanso. Muchos marines de asalto refinan sus habilidades en largos duelos con sus hermanos, dispuestos al riesgo de ser heridos para cultivar sus capacidades a la perfección. Como resultado de su entrenamiento muchos marines de asalto sufren más cicatrices que un veterano con siglos de guerra, y las llevan orgullosos como signo de su vocación.

Para tener éxito como un marine de asalto, el hermano de batalla debe mostrar un equilibrio único de paciencia e ímpetu. Debe ser un maestro en juzgar el momento exacto de su carga, permitiendo a sus hermanos cubrir su avance y debilitar a su objetivo con su fuego. Aún así, cuando llega el momento de la carga debe tener el coraje de comprometerse por completo, sin mostrar una pizca de miedo o duda, ya que una vez se ha trabado en la danza letal del combate solo uno lo abandonará. Algunos podrían decir que el marine de asalto es un exaltado,

y en algunas ocasiones esto puede ser verdad. En realidad, todos son guerreros de la máxima habilidad, enseñados en cada matiz de cada posible estilo de combate y capaces de derrotar a cualquier enemigo que la galaxia puede ofrecer.

Cuando sirve en una escuadra, la tarea del marine de asalto es trabarse con el enemigo en una carga arrolladora. Muchos de los alienígenas que los guardianes de la muerte deben enfrentar son bestias rapaces que lucen múltiples garras duras como el diamante, tentáculos flagelantes, fauces babeantes o portan toda clase de armamento letal en cuerpo a cuerpo. Además, muchos están protegidos por un duro blindaje (tecnológico o biológico) de modo que solo pueden ser derrotados en el mortífero remolino del combate cerrado. Las armas a distancia pueden resultar inútiles contra tales enemigos, o los entornos en los que habitan pueden excluir el uso de ese armamento.

El número de hermanos de batalla desplegados como marines de asalto en una misión depende en gran medida de la misión en sí y de la naturaleza del enemigo. Cuando luchan en el estrecho entorno de una acción de abordaje o, por ejemplo, explorando un antiguo complejo de tumbas alienígenas, pueden ser asignados varios. Incluso en misiones donde es probable que se requieran pocos es común que al menos se despliegue un marine de asalto, porque demasiado a menudo es en el combate cerrado donde se encuentra la victoria definitiva.

Los marines de asalto pueden estar equipados con una variedad de equipo. Algunos pueden portar sus mejores armas, mientras que otros llevan equipo de guerra especializado para cada misión individual. La mayoría llevan una pistola bólter o de plasma, y la complementan con un arma de filo, como una espada sierra o de energía. No obstante, el arsenal

de los guardianes de la muerte contiene muchas armas más poderosas, como puños de energía, garras relámpago y toda clase de armas devastadoras, y el marine de asalto es adepto en el uso de todas ellas. Algunos escogen no portar una pistola y una espada, y en vez de eso dejan un arma en favor de un escudo de combate o un escudo tormenta. Estos son particularmente útiles contra enemigos que son capaces de desatar poderosos ataques en combate cerrado, permitiendo al hermano desviar un golpe con su escudo mientras propina un contraataque letal con su otra arma. A su vez, algunos marines espaciales se arman con una poderosa arma a dos manos, que les permite emplear toda su fuerza en un único golpe y que es capaz de decapitar incluso al más poderoso de sus enemigos.



Además de sus armas primarias, la mayoría de los marines de asalto llevan una variedad en otro equipo de guerra, principalmente en la forma de tipos especiales de granadas. Estas son desatadas cuando el marine de asalto carga o desciende sobre los estridentes chorros de su mochila de salto, desorganizandolas las formaciones enemigas y sembrando la muerte y la confusión en sus filas, abriéndolas de par en par para su carga.

Los marines de asalto que realmente se han probado a lo largo de múltiples acciones pueden tener acceso a alguna de las más devastadoras y veneradas armas de combate en el arsenal de la fortaleza de la vigilia. Muchas de estas son únicas y antiguas, normalmente hechas por la mano del más reverenciado de los forjadores de armas. Empuñar esas armas en combate es un gran honor, y cada enemigo muerto por su hoja es archivado en un pergamino de honor junto con el nombre del portador. Así, el legado de las hazañas del marine de asalto vivirá mucho después de que haya regresado a su capítulo paterno o caído al servicio de los guardianes de la muerte, defendiendo a la humanidad contra los múltiples horrores de la galaxia.

HABILIDADES INICIALES

El marine de asalto obtiene Pilotar (Personal) como habilidad avanzada entrenada.

MEJORAS DE CARACTERÍSTICAS DEL MARINE DE ASALTO GUARDIÁN DE LA MUERTE

Característica	Simple	Intermedio	Cualificado	Experto
Habilidad de Armas	200	500	1.000	1.500
Habilidad de Proyectiles	750	1.500	2.000	5.000
Fuerza	200	500	1.000	1.500
Resistencia	500	1.000	1.500	2.000
Agilidad	200	500	1.000	1.500
Inteligencia	750	1.500	2.000	5.000
Percepción	200	500	1.000	1.500
Voluntad	750	1.500	2.000	5.000
Empatía	500	1.000	1.500	2.000

RANGO 1 MEJORAS DEL MARINE DE ASALTO GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Ataque combinado	200	Talento	—
Caer de pie	200	Talento	Ag 30
Combate con dos armas (Cuerpo a cuerpo)	500	Talento	HA 35, Ag 35
Combate con dos armas (Proyectiles)	500	Talento	HP 35, Ag 35
Sometimiento	500	Talento	—

RANGO 2 MEJORAS DEL MARINE DE ASALTO GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Pilotar (Personal) +10	500	Habilidad	Pilotar (Personal)
Golpe infalible	500	Talento	HA 30
Reflejos rápidos	500	Talento	—
Ataque relámpago	600	Talento	Ataque veloz
Golpe mortífero	600	Talento	F 40

CAPACIDADES ESPECIALES

Ángel de la muerte

El marine de asalto obtiene el talento Ataque veloz.

Además, escoge uno de los siguientes:

Alas de ángeles

El marine de asalto puede añadir 20 metros al valor de movimiento de su mochila de salto con una tirada exitosa **Moderada (+0) de Pilotar (Personal)**. Cuando hace una carga empleando esta capacidad, el marine espacial añade 1d5 adicional al daño a los ataques de cuerpo a cuerpo. Esta capacidad solo funciona en modo solitario.

Descenso iracundo

Al realizar una carga contra una horda, el marine de asalto puede infligir 1d10 adicional de daño a la magnitud de la horda con su primer ataque cuerpo a cuerpo. Esta capacidad solo funciona en modo escuadra.

RANGO 3 MEJORAS DEL MARINE DE ASALTO GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Acrobacias	400	Habilidad	—
Pilotar (Personal) +20	500	Habilidad	Pilotar (Personal) +10
Resorte	500	Talento	Ag 30
Carga frenética	700	Talento	—
Golpe certero	700	Talento	HA 40, Golpe infalible
Muro de acero	700	Talento	Ag 35
Robusto	1.000	Talento	—

RANGO 4 MEJORAS DEL MARINE DE ASALTO GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Golpe doble	500	Talento	Ag 40, Combate con dos armas (Cuerpo a cuerpo)
Contraataque	600	Talento	HA 40
Golpe demoledor	800	Talento	—

RANGO 5 MEJORAS DEL MARINE DE ASALTO GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Acrobacias +10	400	Habilidad	Acrobacias
Asalto rabioso	500	Talento	HA 35
Danza asesina	500	Talento	Ag 40, Acrobacias
Desarmar	500	Talento	Ag 30
Muerte desde arriba	900	Talento	Pilotar (Mochila de salto)

RANGO 6 MEJORAS DEL MARINE DE ASALTO GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Blanco difícil	600	Talento	Ag 40
Evasivo	800	Talento	Ag 40, Esquivar
Maestro de esgrima	800	Talento	HA 30

RANGO 7 MEJORAS DEL MARINE DE ASALTO GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Acrobacias +20	400	Habilidad	Acrobacias +10
Ataque lacerante	400	Talento	HA 50
Disparo doble	600	Talento	Ag 40, Combate con dos armas (Proyectiles)
Disparo independiente	800	Talento	HP 40

RANGO 8 MEJORAS DEL MARINE DE ASALTO GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Maestría en combate	500	Talento	HA 30
Pistolero consumado	700	Talento	HP 40, Combate con dos armas (Proyectiles)
Torbellino de muerte	1.000	Talento	—
Velocidad sobrenatural	1.000	Talento	HA 40, Ag 50



LOS MARINES ESPACIALES Y LA ECLESIAQUÍA

HA EXISTIDO UN CONFLICTO ENTRE EL ADEPTUS MINISTRUM Y LOS CAPÍTULOS DE ADEPTUS ASTARTES DURANTE MILENIOS. SON RIVALES EN PODER COMO CUALQUIERA DE LAS INSTITUCIONES DEL IMPERIO, PERO SU MAYOR DIFERENCIA ESTÁ EN SUS CREENCIAS. EN PARTICULAR, HAY UN CISMA EN EL PENSAMIENTO DEL CLERO RESPECTO A LOS MARINES ESPACIALES. PARA LA ECLESIAQUÍA, LOS MARINES ESPACIALES PUEDEN SER VERDADERAMENTE LLAMADOS HIJOS DEL EMPERADOR. SON SU CREACIÓN Y ESTÁN BENDECIDOS CON ELEMENTOS DE LA PROPIA ESTRUCTURA GENÉTICA DEL EMPERADOR. SON LOS FUNDADORES DEL IMPERIO Y LOS SUPREMOS DEFENSORES DE LA HUMANIDAD. LOS MARINES ESPACIALES SON INQUEBRANTABLEMENTE LEALES AL EMPERADOR Y MORIRÁN EN LA DEFENSA DE SUS DOMINIOS.

SIN EMBARGO, LOS CAPÍTULOS DE MARINES ESPACIALES NO SE ADHIEREN A LAS ENSEÑANZAS DE LA ECLESIAQUÍA. SUS CREENCIAS VARÍAN ENORMEMENTE DE UN CAPÍTULO A OTRO, CADA UNO ADORANDO AL EMPERADOR Y SU PRIMARCA EN DIFERENTES NIVELES. TIENEN SUS PROPIAS TRADICIONES, RITOS Y CREENCIAS, ALGUNAS MUY BÁRBARAS COMPARADAS CON LOS BIEN ORDENADOS RITOS DE LA ECLESIAQUÍA. LOS MARINES ESPACIALES ADORAN AL EMPERADOR COMO UN HOMBRE EXCEPCIONAL Y DOTADO, PERO NO LO CONSIDERAN UN DIOS EN EL MISMO SENTIDO QUE EL PREDICADO POR LA ECLESIAQUÍA. SU SANGRE CORRE POR SUS VENAS Y LO CONSIDERAN EL EJEMPLAR DEFINITIVO DE LA HUMANIDAD, PERO CON TODO ES UN HOMBRE. TAMBIÉN ES ASUNTO DE DEBATE SI LOS MARINES ESPACIALES SON VERDADERAMENTE HUMANOS. SUS CUERPOS CREADOS GENÉTICAMENTE SON MUY SUPERIORES AL DE UN HUMANO COMÚN, LO SUFICIENTE PARA CONVERTIRLES EN UNA RAZA DISTINTA A OJOS DE ALGUNOS. POCOS PUEDEN ESTABLECER UNA RELACIÓN CON UN GIGANTE MONSTRUOSO QUE PUEDE ESCUPIR ACIDO, APLASTAR EL CRÁNEO DE UN HOMBRE CON UNA MANO Y PRACTICAR ACTOS DE SACRIFICIOS DE SANGRE.

A LO LARGO DE LOS MILENIOS SE HA ALCANZADO UN INCÓMODO COMPROMISO, QUE PUEDE SER RESUMIDO COMO UN ACUERDO PARA DISSENTIR. LA ECLESIAQUÍA NO ENVÍA SUS MISIONEROS Y CONFESORES A LOS MUNDOS DE LOS MARINES ESPACIALES, Y LOS CAPÍTULOS DE LOS ADEPTUS ASTARTES NO INTERFIEREN CON EL ADEPTUS MINISTRUM. LOS CAPELLANES MARINES ESPACIALES RECIBEN SU VALIOSO ROSARIO DE LA ECLESIAQUÍA, COMO UN NEXO SIMBÓLICO ENTRE LAS DOS INSTITUCIONES, PERO LOS CAPELLANES PREDICAN SU PROPIA VERSIÓN DEL CREDO IMPERIAL A SUS HERMANOS.

ESTA INCÓMODA TREGUA SE HA QUEBRADO EN OCASIONES, CUANDO UN CARDENAL O CONFESOR PARTICULARMENTE ENTUSIASTA HA DESPERTADO LA IRA DE LOS CAPÍTULOS MARINES ESPACIALES CON SUS PALABRAS O HECHOS. ESTOS FEUDOS SUELEN RESOLVERSE RÁPIDAMENTE, AUNQUE NO SIEMPRE SIN DERRAMAMIENTO DE SANGRE, Y RETORNA LA RELATIVA PAZ ENTRE LAS DOS INSTITUCIONES.

MARINE DEVASTADOR GUARDIÁN DE LA MUERTE

“Mira al frente, ahí verás a tu enemigo. ¡Acaba con él! Con bólter, llamas y plasma, devasta su cuerpo y arranca su misma alma. Haz esto para que tus hermanos puedan acercarse a su objetivo, hazlo porque sus mismas vidas dependen de tus actos, hazlo porque son tu estirpe y tú eres la suya, y nunca puedes fallar”.

—Extracto de la Apócrifa de Eons, verso I, capítulo V

Los marines devastadores son los encargados de manejar las armas portátiles más pesadas y poderosas. En su capítulo de origen, el marine devastador podría haber ascendido recientemente de la 10ª compañía de exploradores y, por tanto, estar dando un paso crucial en el proceso de dominar todas las artes de la guerra. Pero en los guardianes de la muerte es más probable que el marine devastador ya haya servido como marine devastador, de asalto y táctico, y este regresando al papel en el que más sobresale: la aplicación de un poder de fuego abrumador.

En batalla, el marine devastador porta un arma de una amplia variedad de armamento pesado y su papel es proporcionar fuego de apoyo a los miembros de la escuadra. A menudo se da el caso de que una ráfaga concentrada de un arma pesada fuerza a los enemigos a buscar cobertura, permitiendo así a la escuadra avanzar a través de lo que en otro caso sería terreno peligroso. Armas como el bólter pesado son ideales para esta tarea, puesto que combinan una alta cadencia de fuego con un tipo poderoso de munición. Por esta razón, el bólter pesado es el arma pesada más común portada por los marines devastadores, pero hay muchas más, elegidas de acuerdo a la naturaleza de la misión y del enemigo.

Si se considera probable que la escuadra vaya a encontrar bestias alienígenas especialmente grandes y resistentes, como el carnifex tiránido, el marine devastador podría llevar un cañón láser o de plasma. Ambas son armas de largo alcance y extremadamente poderosas. La primera está diseñada para destruir tanques enemigos con

un único disparo, mientras que la última es capaz de acabar con enemigos equipados con blindaje pesado atrapados por su mortífero efecto explosivo.

Si es probable que la escuadra se enfrente a enemigos en búnkeres fortificados o estructuras similares, el marine devastador podría llevar un cañón de fusión. Este arma es una versión más poderosa del rifle de fusión estándar, capaz de atravesar el muro de una fortaleza. Un marine devastador con ese arma debe dominar su uso, ya que existe la posibilidad de derribar una estructura sobre las cabezas de la escuadra en vez de abrir un túnel a través de un obstáculo.

Un arma pesada muy común es el lanzamisiles. El punto fuerte de este arma es su versatilidad, ya que es capaz de disparar una amplia variedad de misiles. Los más comunes son los misiles de fragmentación y perforantes, versiones más grandes de las granadas con el mismo nombre. Sin embargo, los guardianes de la muerte mantienen provisiones de proyectiles especializados, incluyendo aquellos capaces de liberar toxinas devastadoras, gases, o incluso pesticidas para destruir la vegetación. El marine devastador debe aprender a manejar todas esas armas y entrena sin descanso para dominar su uso.

Además de su arma pesada, un marine devastador puede llevar distinto equipo especializado. Muchos llevan sensores, pequeños objetos unidos al arma pesada que emplean un generador anti-gravedad en miniatura con potencia suficiente para compensar el peso del arma. Otros aparatos incluyen equipo adicional de puntería construido en el casco del

marine devastador e integrado con receptores en el mismo arma, que le permiten ver a su objetivo desde el punto de vista del cañón. Algunos marines devastadores emplean sistemas exóticos, normalmente proporcionados por un tecnomarine de cara a una misión específica. Estos incluyen augures de movimiento, reguladores psico-oculares y filtros electromagnéticos de banda ancha.

El número de hermanos de batalla designados como marines devastadores para una determinada misión depende del objetivo de la misión y del enemigo, de lo que también dependen las armas a emplear.

Decidir esos detalles es responsabilidad del capitán de la vigilia, y el éxito o fracaso de una misión podría depender de ello. Desplegar dos hermanos como marines devastadores permite más flexibilidad, quizás con uno equipado con un bólter pesado y el otro con un cañón láser, pero hacerlo reduce la flexibilidad total del equipo, porque menos hermanos estarán sirviendo como marines tácticos. En ocasiones, dos marines devastadores pueden llevar la misma arma, de modo que uno puede cubrir a toda la escuadra cuando avanza, antes de replegarse cubierto por sus hermanos de batalla.



Se dice que el factor más importante para servir como marine devastador no es la habilidad con las armas o poder sostener el armamento pesado, sino el puro coraje. Un marine devastador debe a menudo resistir ante horrores alienígenas gigantes, y es vital que permanezca impassible mientras traza una trayectoria sobre el punto débil de su enemigo. Se requiere un guerrero especial para llevar a cabo esta tarea, uno que ha prevalecido sobre un millón de diferentes abominaciones xenos.

CAPACIDADES ESPECIALES

Escoge una de las siguientes:

Guerrero inamovible

Al empuñar un arma pesada desde una cobertura, el marine obtiene el rasgo Vigoroso y una bonificación de +10 a todas las tiradas de Habilidad de Proyectiles. Esta capacidad solo funciona en modo solitario.

Devastación implacable

Al disparar un arma pesada contra una horda, el marine devastador inflige 1d5 puntos de daño adicionales a la magnitud de la horda. Este daño adicional se suma a cualquier otra bonificación, por ejemplo por usar un arma Lanzallamas o arma con la propiedad Explosión. Este daño adicional se suma a cada ataque, no a cada impacto (y salvo circunstancias especiales, solo se aplica una vez por turno). Si el ataque impacta a múltiples hordas, el marine elige qué horda recibe el daño extra.



"Muchos encuentran absolutamente absurdo que un reino tan vasto como el Imperio deba depender tan completamente de solo un millón, más o menos, de marines espaciales para defenderle de los incontables horrores de la galaxia. Estos tontos preguntan, 'si el Imperio está compuesto de más de un millón de mundos, ¿Cómo puede solo un marine espacial defender cada uno?'"

No tienen concepción de la aplicación del poder estratégico. No comprenden como solo una batalla puede cambiar las tornas de la guerra del mismo modo que la bala de un tirador puede acabar con una tiranía. Los marines espaciales no luchan campañas prolongadas o se traban en guerras de desgaste; lanzan ataques relámpago en donde su presencia inclinará la balanza.

Mientras las incontables masas de la Guardia Imperial se traban en guerras que abarcan siglos, en las que millones entregan sus vidas para avanzar una milla, los marines espaciales llevan la lucha al mismo corazón del enemigo. Arrancando ese corazón, blandiéndolo ante sus ojos incluso cuando muere, destrozándolo a una pulpa ante sus encogidos seguidores, los marines espaciales ganan las batallas que ganan las guerras, que ganan las cruzadas, y que finalmente deciden el equilibrio de poder en toda la galaxia".

—Discursos de las setenta y nueve verdades del arte de gobernar

MEJORAS DE CARACTERÍSTICAS DEL MARINE DEVASTADOR GUARDIÁN DE LA MUERTE

Característica	Simple	Intermedio	Cualificado	Experto
Habilidad de Armas	750	1.500	2.000	5.000
Habilidad de Proyectiles	200	500	1.000	1.500
Fuerza	200	500	1.000	1.500
Resistencia	500	1.000	1.500	2.000
Agilidad	750	1.500	2.000	5.000
Inteligencia	750	1.500	2.000	5.000
Percepción	200	500	1.000	1.500
Voluntad	500	1.000	1.500	2.000
Empatía	500	1.000	1.500	2.000

RANGO 1 MEJORAS DEL MARINE DEVASTADOR GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Disparo infalible	500	Talento	HP 40
Defensa incondicional	500	Talento	—
Entrenamiento con arma exótica (cualquiera)	500	Talento	—
Fuego purificador	500	Talento	—

RANGO 2 MEJORAS DEL MARINE DEVASTADOR GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Difícil de matar	500	Talento	V 40
Mandíbula de hierro	500	Talento	R 40
Tirador excepcional	500	Talento	HP 40
Tiro certero	500	Talento	HP 30
Formación de combate	600	Talento	Int 40

RANGO 3 MEJORAS DEL MARINE DEVASTADOR GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Disparo en movimiento	500	Talento	HP 40, Ag 40
Selección de objetivo	500	Talento	HP 50
Instrucción en bólter	800	Talento	—
Robusto	1.000	Talento	—

RANGO 4 MEJORAS DEL MARINE DEVASTADOR GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Recarga rápida	200	Talento	—
Tirador de élite	500	Talento	HP 35
Tormenta de hierro	500	Talento	—

RANGO 5 MEJORAS DEL MARINE DEVASTADOR GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Recio	600	Talento	R 40
Tirador de primera	600	Talento	HP 40, Tiro certero
Robusto	1.000	Talento	—

RANGO 6 MEJORAS DEL MARINE DEVASTADOR GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Reacción rápida	200	Talento	Ag 40
Competencia tecnológica	500	Habilidad	—
Robusto	1.000	Talento	—

RANGO 7 MEJORAS DEL MARINE DEVASTADOR GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Competencia tecnológica +10	700	Habilidad	Competencia tecnológica
Ojo de venganza	1.000	Talento	HP 50
Robusto (x2)	1.000	Talento	—

RANGO 8 MEJORAS DEL MARINE DEVASTADOR GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Competencia tecnológica +20	800	Habilidad	Competencia tecnológica +10
Ataque veloz	700	Talento	HA 35
Robusto	800	Talento	—



LAS LEGIONES TRAIADORAS

Con la derrota de las legiones traidoras durante la Herejía de Horus, los marines espaciales vencidos fueron conducidos dentro del Ojo del Terror. Allí, cerca de las intensas energías de la disformidad, tomaron mundos para sí convirtiéndose en los señores y amos de reinos demoníacos bajo el patrocinio de sus dioses. Desde estas infernales regiones, los marines espaciales del Caos continúan lanzando sus guerras de venganza contra el Imperio. Dentro de sus disformes reinos el tiempo ha sido abolido, de modo que los mismos guerreros marines espaciales que lucharon contra el Emperador hace diez mil años aún viven y continúan haciendo la guerra al Imperio. Para ellos, las hebras del tiempo se han entretejido de modo que el pasado, presente y futuro se han mezclado en una batalla incesante y eterna. Su derrota les carcome como un cáncer y su odio hacia el Imperio que ellos ayudaron a forjar arde con fuerza. Estos mortíferos guerreros que una vez fueron nobles marines espaciales se han vuelto amargados saqueadores determinados a destruir lo que una vez se esforzaron por defender.

Dentro del siempre cambiante delirio de los mundos demoníacos, la mayoría de los marines espaciales del Caos han sobrevivido a los extremos de la influencia disforme del Caos por la fuerza de su odio hacia el Emperador. No han olvidado, ni han perdonado, al universo mortal del que fueron expulsados y aún demandan una sangrienta venganza cuando las mareas de la disformidad les llevan de vuelta allí. Son transportados por antiguas naves de guerra que han sobrevivido desde los tiempos de la Herejía, pero ahora están incrustadas con milenios de decoración barroca y cicatrizadas por viejas heridas de batalla. Las volubles mareas de la disformidad pueden llevar a los marines espaciales del Caos a cualquier lugar de la galaxia. Descienden sobre mundos desprevenidos, saqueando todo lo que pueden y arrasando lo que no se pueden llevar antes de retirarse una vez más al Ojo del Terror. Aunque las fuerzas locales pueden organizar una defensa valiente y desesperada contra los invasores, están condenados a menos que los marines espaciales estén cerca. Entonces, el hermano luchará contra el hermano una vez más, con todo el rencor y el odio desatado en la cúspide de la Herejía de Horus de hace diez mil años.

MARINES ESPACIALES RENEGADOS

Aunque la Herejía de Horus representa con mucho el mayor y más devastador ejemplo de marines espaciales renunciando a sus votos de lealtad y volviéndose contra aquellos que fueron creados a defender, ha habido otros casos de rebelión a lo largo de los milenios. Afortunadamente, las precauciones fundamentales contenidas dentro del Codex Astartes se han asegurado de que tales rebeliones permaneciesen relativamente pequeñas en escala, aunque cada una representa una trágica e imperdonable traición. Se piensa que varias docenas de capítulos han renegado de sus juramentos de servicio, algunos por la seducción del Caos, otros por orgullo, la intervención alienígena, o por elementos heréticos de su dogma de capítulo particular. Estos renegados son perseguidos por los marines espaciales con el mismo odio y ferocidad que mantienen por las legiones traidoras. De hecho, muchos renegados son perseguidos con un entusiasmo mayor, y llevados a la justicia por quienes les llamaban hermanos.

Hay secretos de los guardianes de la muerte que incluso yo no me atrevo a buscar
-Quist



MARINE TÁCTICO GUARDIÁN DE LA MUERTE

"Ningún lugar les será negado, ningún enemigo cortará su camino. Serán orgullosos de corazón y estoicos de espíritu. Serán comedidos y sabios, aunque su odio arderá con tal calor que sus enemigos se marchitarán y morirán ante ellos. Serán maestros de cada arma, cada despliegue y cada estrategia, fieros en el ataque y sólidos en la defensa. Irán donde otros temen caminar y volverán victoriosos, para que todos podamos vivir al menos un día más".

—Extracto de la Apócrifa de Eons, verso I, capítulo III

Los marines tácticos son los más numerosos de los marines espaciales, y como su nombre sugiere están equipados y entrenados para cumplir un amplio abanico de roles en el campo de batalla. Armados con el simbólico bólter, los marines tácticos proporcionan la mayoría de la potencia de fuego de la escuadra, desatando devastadoras descargas mientras avanzan implacablemente hacia su objetivo. La mayoría de hermanos de batalla que toman servicio en los guardianes de la muerte han sido marines tácticos en sus capítulos paternos y son guerreros veteranos bien versados en las muchas disciplinas de la guerra. Hay pocos enemigos que el marine táctico no haya encontrado y derrotado, y ningún campo de batalla alberga terror para él.

La tarea principal de los marines tácticos de una escuadra es trabarse con el grueso del enemigo y cumplir con los objetivos de su misión. Cualquier especialista en el equipo, como los marines devastadores y de asalto, está presente para apoyar a los marines tácticos en su tarea. Para este fin, son maestros de una amplia variedad de tácticas de combate y son expertos en el uso de una variedad de armas y de otro equipo.

El arma más común entre los marines tácticos guardianes de la muerte es el bólter, pero no se trata del arma estándar llevada por otros capítulos. Casi cada bólter en el arsenal de los guardianes ha sido hecho a mano en el estándar más alto posible y ha sido conservado de acuerdo al régimen más estricto. Están invariablemente ajustados con un aparato llamado selector de disparo, que permite al hermano seleccionar rápidamente uno de los

muchos tipos especializados de munición bólter que utilizan los guardianes de la muerte y trabarse con cualquier enemigo que pueda presentarse.

Es el uso de esta munición especializada lo que hace al marine táctico un guerrero tan temible y flexible. Los proyectiles infierno, por ejemplo, se han introducido siguiendo las lecciones aprendidas en costosas batallas contra la flota enjambre Behemoth, y cada uno contiene una pequeña carga explosiva de ácido mutágeno, devastador para la materia orgánica. Los proyectiles fuego de dragón explotan al contacto con su enemigo, estallando en una explosión de fuego químico que envuelve al objetivo. Los proyectiles kraken contienen un núcleo súper-denso que les permite mejorar su alcance y penetración en comparación a un proyectil convencional, lo que les hace ideales contra objetivos con blindaje pesado. Los proyectiles tormenta de metal son ejemplos de tecnología sofisticada y escasamente comprendida, un minúsculo detector de proximidad detona el proyectil unos microsegundos antes del impacto, lacerando al enemigo con miles de fragmentos afilados como cuchillas, causando que se desangre en segundos. Los proyectiles acechantes están optimizados para el alcance y el sigilo, permitiendo a un marine táctico emplear su bólter como un improvisado rifle de francotirador, aumentando aún su flexibilidad y letalidad.

Este enorme variedad de munición significa que el marine táctico puede enfrentarse a una amplia gama de enemigos y el selector de tiro le permite cambiar, incluso en el fragor de la batalla, de una munición a otra. Sin embargo, algunos

marines tácticos escogen especializarse en vez de tomar este enfoque. No es raro que uno de los marines tácticos de una escuadra lleve un arma especial al combate, como

un lanzallamas o un rifle de fusión. Estas armas no tienen la versatilidad de un bólter con un selector de tiro, ni el uso de munición especializada. En vez de eso destacan en un campo particular, como atacar a muchos enemigos en el caso

del lanzallamas, o atacar a enemigos con blindaje pesado o tras posiciones defensivas en el caso del rifle de fusión.

Al haber servido antes como explorador, devastador y marine de asalto en su capítulo de origen, un marine táctico es capaz de realizar los deberes de un hermano caído si la misión lo requiere. Incluso sin ser un experto en un arma especialista, como el cañón de fusión, un marine táctico puede tomar el relevo para manejar ese arma si el devastador que la llevaba cae en acción. Esta flexibilidad y abanico de habilidades y experiencia hace del marine táctico el núcleo de la escuadra y lo equipara con casi cualquier enemigo que pueda encontrar.

HABILIDADES INICIALES

El marine de asalto obtiene Mando como habilidad avanzada entrenada.

CAPACIDADES ESPECIALES

Escoge una de las siguientes:

Maestría con el bólter

El marine táctico obtiene una bonificación de +10 a todas las tiradas de Habilidad de Proyectiles y un +2 al daño al disparar un arma bólter. Esta capacidad solo funciona en modo solitario.

Táctico experto

Cuando inicie una capacidad en modo escuadra, el marine táctico puede compartir los beneficios de las capacidades del modo escuadra de su capítulo con los miembros de su unidad como si fuesen parte de su capítulo. Esto requiere una tirada **Difícil (-20) de Mando**. En rango 3, la tirada de Mando se vuelve Moderada (+0). En rango 7, la tirada de Mando se vuelve Rutinaria (+20).

Esta tirada de Mando se realiza en el momento de activar la capacidad (en el caso de capacidades mantenidas) o durante un encuentro de combate (para capacidades no mantenidas). Si la tirada de Mando tiene éxito, el marine táctico puede compartir los beneficios asociados durante el uso completo de la capacidad.



II: ESPECIALIDADES

MEJORAS DE CARACTERÍSTICAS DEL MARINE TÁCTICO GUARDIÁN DE LA MUERTE

Característica	Simple	Intermedio	Cualificado	Experto
Habilidad de Armas	500	1.000	1.500	2.000
Habilidad de Proyectiles	500	1.000	1.500	2.000
Fuerza	500	1.000	1.500	2.000
Resistencia	500	1.000	1.500	2.000
Agilidad	500	1.000	1.500	2.000
Inteligencia	500	1.000	1.500	2.000
Percepción	500	1.000	1.500	2.000
Voluntad	200	500	1.000	1.500
Empatía	200	500	1.000	1.500

RANGO 1 MEJORAS DEL MARINE TÁCTICO GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Ataque combinado	200	Talento	—
Recarga rápida	200	Talento	—
Autoritario	500	Talento	Em 30
Especialización con arma astartes	1,000	Talento	Entrenamiento con arma astartes

RANGO 2 MEJORAS DEL MARINE TÁCTICO GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Disparo en movimiento	500	Talento	HP 40, Ag 40
Disparo infalible	500	Talento	HP 40
Sentido de combate	500	Talento	Per 40

RANGO 3 MEJORAS DEL MARINE TÁCTICO GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Fuego purificador	400	Talento	—
Disciplina férrea	600	Talento	V 30, Mando
Formación de combate	600	Talento	Int 40
Tirador de élite	600	Talento	HP 35

RANGO 4 MEJORAS DEL MARINE TÁCTICO GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Tiro certero	500	Talento	HP 30
Selección de objetivo	800	Talento	HP 50
Tormenta de hierro	800	Talento	—
Llamada a venganza	1.000	Talento	Em 40

RANGO 5 MEJORAS DEL MARINE TÁCTICO GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Combate con dos armas (Proyectiles)	800	Talento	HP 35, Ag 35
Erguido e indómito	800	Talento	Em 40
Instrucción en bólter	1.000	Talento	—
Robusto	1.000	Talento	—

RANGO 6 MEJORAS DEL MARINE TÁCTICO GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Ataque veloz	500	Talento	HA 35
En las puertas del infierno	600	Talento	Disciplina férrea
Tirador de primera	600	Talento	HP 40, Tiro certero
Orador experto	700	Talento	Em 30

RANGO 7 MEJORAS DEL MARINE TÁCTICO GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Blanco difícil	800	Talento	Ag 40
Disparo independiente	800	Talento	HP 40
Predicción	800	Talento	Int 40

RANGO 8 MEJORAS DEL MARINE TÁCTICO GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Defensa incondicional	800	Talento	—
Ojo de venganza	1.000	Talento	HP 50
Pistolero consumado	1.000	Talento	HP 40, Combate con dos armas (Proyectiles)



LA MISIÓN DE LOS ADEPTUS ASTARTES

"Somos los asesinos de reyes, los destructores de mundos, los que traen la ruina en todas sus formas. Hacemos esto en el nombre del Emperador y en la defensa de la humanidad. Que nadie resista nuestra ira".

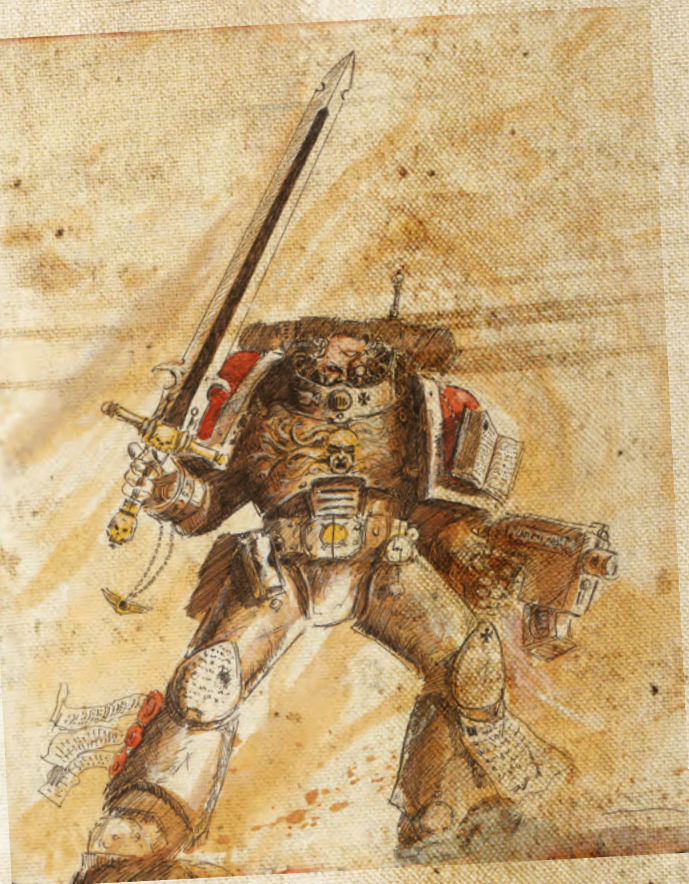
—Cato Sicarius, capitán de la 2ª compañía de los ultramarines

Comparados a las incontables masas de la humanidad, la cantidad de guerreros que pueden desplegar los marines espaciales es absolutamente minúsculo. Nunca se ha hecho, ni de hecho podría hacerse, un censo del Imperio, y los números reales de marines espaciales son también vagos. Aún así, hay escasamente más de un millón de Adeptus Astartes en servicio, lo que aproximadamente equivale al número de mundos tenidos por gobernados por el Senatorum Imperialis.

Los marines espaciales son el mismo compendio de una fuerza de élite. Mientras que la Armada Imperial posee el mayor poder de fuego y la Guardia Imperial los mayores recursos humanos, los marines espaciales representan la cúspide de la precisión quirúrgica. En donde un cuerpo de ejército de la Guardia Imperial de muchos miles de guerreros podría aniquilarse contra un enemigo de igual número, los marines espaciales van directos al corazón del enemigo con un poder imparable acumulado en la primera línea del asalto. No se traban con el frente principal del enemigo, en vez de eso sobrepasan o rompen a través de su punto más débil, golpeando directamente al alto mando o a otros objetivos estratégicos. Eliminando dichos objetivos con un poder implacable y abrumador, el resto de las fuerzas enemigas suelen desmoronarse y los marines espaciales inician su destrucción final, que puede ser un asunto prolongado para la Guardia Imperial.

La combinación del indomable coraje del marine espacial, su cuerpo genéticamente mejorado, su devastador armamento y, por encima de todo, la doctrina bajo la que sirve, es lo que le convierte en un instrumento sin par de la voluntad del Emperador. Ningún enemigo en toda la galaxia está a salvo cuando un maestro del capítulo vuelve su atención hacia su escondite, porque una y otra vez, una fuerza de batalla de marines espaciales de unos meros cientos de guerreros ha derrotado a un enemigo incontables veces su propio número, por el eterno principio militar de llegar a tener la fuerza máxima en el punto más vulnerable del enemigo.

Sirviendo en las filas de los guardianes de la muerte, un marine espacial está continuando con este principio, refinándolo y llevándolo a la misma punta de la lanza que se hunde directamente en el corazón de los más viles enemigos de la humanidad.



TECNOMARINE GUARDIÁN DE LA MUERTE

"Tuyo es el deber de prestar atención a la máquina como otros atienden a su estirpe. Atiende a los espíritus de guerra por todas partes, pero hazlo sabedor de que cumples la tarea del Emperador. Sin tus servicios ningún bólter podría disparar y ningún enemigo resultar muerto".

—Extracto de la Apócrifa de Eons, verso III, capítulo CIV

Los tecnomarines son hermanos versados en el conocimiento prohibido del Omnisiah, el Dios Máquina. Los aspirantes que muestran afinidad en el manejo de las máquinas pasan por pruebas para discernir su idoneidad para recibir un entrenamiento adicional bajo el Adeptus Mechanicus. Con su ascenso al estatus de hermano de batalla, los juzgados dignos son enviados a un mundo forja, quizás incluso al propio Marte, donde son iniciados en los secretos del Culto de la Máquina. A su regreso al capítulo, el marine espacial ha aprendido el manejo de toda clase de maquinaria, cómo convocar a los espíritus máquina, reparar máquinas agraviadas o heridas, e incluso cómo construir nuevas. Este terrible conocimiento pesa mucho sobre el tecnomarine, y en muchos modos le separa de las filas de sus hermanos. Aún así, pese a su iniciación en la más secreta de las artes, es, y siempre continuará siendo, un marine espacial.

La mayor de sus tareas es manejar, mantener y, si es necesario, reparar la maquinaria de guerra de los marines espaciales. Cada dispositivo, desde un único proyectil de munición hasta una barcaza de batalla, es reverenciado como un instrumento de la voluntad divina del Emperador, y el tecnomarine sabe que descuidar ese equipo es negligencia en el cumplimiento del deber y una blasfemia. Después de todo, un bólter sin limpiar, engrasar y bendecir, difícilmente puede ser fiable en batalla y así, la vida de un marine espacial puede depender del buen mantenimiento de sus armas. Los tecnomarines supervisan este proceso, guiando a los hermanos de batalla en los rituales adecuados por los que el espíritu de guerra de cada arma es aplacado.

En el campo de batalla, el papel principal de un tecnomarine es efectuar reparaciones sobre equipo dañado para que pueda volver a la lucha. Cada tecnomarine lleva un enorme abanico de herramientas especializadas y a menudo arcanas, en ocasiones montadas en un servobrazo o sobre una mecadendrita prensil. Con estas herramientas el tecnomarine puede reparar casi cualquier dispositivo, desde una pistola de plasma sobrecargada hasta un land raider inmovilizado, siempre que aún permanezca alguna chispa de la esencia del espíritu máquina. Muchas batallas se han ganado gracias a que el tecnomarine ha recuperado un arma de esta forma, y a menudo son vitales para el éxito de una misión.

Aunque muchas armas llevadas por los marines espaciales son maravillas de la tecnología más allá de los sueños de un hombre normal, existen máquinas tan excepcionales que solo un tecnomarine puede manejarlas. Una de las más inusuales es el proyector de conversión, una rara arma que funciona convirtiendo la materia en energía, creando un rayo que se vuelve más fuerte cuanto más se usa y se convierte más materia. Solo por los constantes cuidados de un tecnomarine puede emplearse esta arma; si cualquier otro intentase usarla, su espíritu de guerra podría enojarse y volver su ira contra el portador.

Hay armas y dispositivos incluso más exóticos que el proyector de conversión. Muchos son únicos, y todos

están sellados en una cripta en el corazón de cada fortaleza de la vigilia. Al igual que el bibliotecario tiene acceso exclusivo a los reinos del conocimiento prohibido, el tecnomarine mantiene su cripta sellada a todos salvo a sus compañeros tecnomarines. En la cripta se guardan armas consideradas únicas

en la galaxia, con sus secretos impenetrables incluso para el más alto nivel de los tecnosacerdotes de Marte. En muchos casos, los tecnomarines

solo tienen un conocimiento incompleto de su manejo y ninguno de su mantenimiento. Estas armas podrían ser reliquias perdidas de la Edad Oscura de la Tecnología, o el producto de tecnologías alienígenas desaparecidas de la galaxia hace mucho tiempo. Algunas son conocidas por ser capaces de desatar una destrucción sin precedentes, quizás arrasando ciudades enteras de un único disparo. Otras son tan pobremente comprendidas que solo se

arriesgaría a usarlas en la más temible de las circunstancias, y se vuelve responsabilidad del tecnomarine el hacerlo cuando le es solicitado por su comandante de la vigilia.



Un último, y a menudo crítico, papel realizado por los tecnomarines guardianes de la muerte es la evaluación y, si es necesario, la recuperación de tecnología alienígena encontrada sobre el terreno. En primera instancia, un tecnomarine debe ser capaz de determinar si la maquinaria alienígena presenta un peligro inmediato para la escuadra, y en ese caso debe concebir un plan de acción para neutralizar o evitar la amenaza. Esto es especialmente cierto cuando se aborda una nave xenos, puesto que el equipo podría enfrentarse con un entorno completamente alienígena, en cuyo caso incluso el objeto que parece más inocuo podría probar ser un sistema de armas mortífero. En segunda instancia, esta la doctrina largamente sostenida de que, si es posible, ejemplos de tecnología alienígena deben ser recuperados para que puedan ser estudiados por los xeno-sabios de la Inquisición. Dicha tarea es peligrosa en extremo, pero vital para la continuada misión de los guardianes de la muerte y potencialmente la misma supervivencia de la humanidad.

HABILIDADES INICIALES

El apotecario comienza con Hablar idioma (Lingua technis) como habilidad avanzada entrenada.

CAPACIDADES ESPECIALES

Mejorar cobertura

El tecnomarine puede añadir un número de puntos de blindaje a cualquier cobertura igual a su bonificación de Inteligencia sin modificar (consulta la página 251). Mejorar cobertura requiere una acción completa.

Bendecido por el Omnissiah

El tecnomarine comienza el juego con el rasgo Implantes Mechanicus y los talentos Uso de electroinjerto y Uso de mecadendrita (Servobrazo).

MEJORAS DE CARACTERÍSTICAS DEL TECNOMARINE GUARDIÁN DE LA MUERTE

Característica	Simple	Intermedio	Cualificado	Experto
Habilidad de Armas	500	1.000	1.500	2.000
Habilidad de Proyectiles	500	1.000	1.500	2.000
Fuerza	200	500	1.000	1.500
Resistencia	200	500	1.000	1.500
Agilidad	750	1.500	2.000	5.000
Inteligencia	200	500	1.000	1.500
Percepción	500	1.000	1.500	2.000
Voluntad	750	1.500	2.000	5.000
Empatía	750	1.500	2.000	5.000

RANGO 1 MEJORAS DEL TECNOMARINE GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Hablar idioma (Lingua technis)	200	Habilidad	—
Competencia tecnológica	400	Habilidad	—
Saber prohibido (Adeptus Mechanicus)	400	Habilidad	—
Seguridad	400	Habilidad	—
Estabilizadores sanguíneos	500	Talento	—
Realimentación estridente	500	Talento	Tecnomarine
Toque mecánico	500	Talento	Int 30
Uso de mecadendrita (cualquiera)	500	Talento	Tecnomarine
Uso de electroinjerto	600	Talento	—
La carne es débil 1	800	Talento	—

RANGO 2 MEJORAS DEL TECNOMARINE GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Hablar idioma (Lingua technis) +10	200	Habilidad	Hablar idioma (Lingua technis)
Saber prohibido (Adeptus Mechanicus) +10	400	Habilidad	Saber prohibido (Adeptus Mechanicus)
Saber prohibido (Arcanotecnología)	400	Habilidad	—
Atracción férrea	500	Talento	Tecnomarine
Imitador	500	Talento	—
Implante lógico	500	Talento	—
Recarga de lumen	500	Talento	Tecnomarine
Rito de pavor	1.000	Talento	Tecnomarine

RANGO 3 MEJORAS DEL TECNOMARINE GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Hablar Idioma (Lingua technis) +20	200	Habilidad	Hablar idioma (Lingua technis) +10
Competencia tecnológica +10	400	Habilidad	Competencia tecnológica
Saber prohibido (Adeptus Mechanicus) +20	400	Habilidad	Saber prohibido (Adeptus Mechanicus) +10
Saber prohibido (Arcanotecnología) +10	400	Habilidad	Saber prohibido (Arcanotecnología)
Seguridad +10	400	Habilidad	Seguridad
Tecnología del arma	600	Talento	Tecnomarine
La carne es débil 2	800	Talento	La carne es débil 1
Conocimiento infuso	1.000	Talento	Int 40

RANGO 4 MEJORAS DEL TECNOMARINE GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Saber prohibido (Arcanotecnología) +20	400	Habilidad	Saber prohibido (Arcanotecnología) +10
Voz inquietante	400	Talento	—
Parloteo binario	500	Talento	—
Descarga de lumen	800	Talento	Tecnomarine
Integración de servoarnés	1.000	Talento	Uso de mecadendrita (Servobrazo)
Rito de miedo	1.000	Talento	Tecnomarine
Equipo de guerra distintivo (Héroe) (Blindaje de armero)	1.200	Talento	—

RANGO 5 MEJORAS DEL TECNOMARINE GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Competencia tecnológica +20	400	Habilidad	Competencia tecnológica +10
Seguridad +20	400	Habilidad	Seguridad +10
Bendición de arma	800	Talento	Tecnomarine
La carne es débil 3	1.000	Talento	La carne es débil 2
Potenciadores sanguíneos	1.000	Talento	Estabilizadores sanguíneos
Visioingeniero experto	1.000	Talento	Competencia tecnológica +10

RANGO 6 MEJORAS DEL TECNOMARINE GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Optimizador de blindaje	500	Talento	Tecnomarine
Robusto	1.000	Talento	—
Rayo de lumen	1.000	Talento	Tecnomarine
Invocación férrea	1.200	Talento	Atracción férrea, Tecnomarine
Mecanizado	1.200	Talento	Tecnomarine

RANGO 7 MEJORAS DEL TECNOMARINE GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Cavidad oculta	500	Talento	—
Auxilio eléctrico	1.000	Talento	Tecnomarine
La carne es débil 4	1.000	Talento	La carne es débil 3
Robusto	1.000	Talento	—
Reserva de energía	1.500	Talento	Tecnomarine

RANGO 8 MEJORAS DEL TECNOMARINE GUARDIÁN DE LA MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Estructura biónica aumentada	1.000	Talento	Mecanizado
La carne es débil 5	1.000	Talento	La carne es débil 4
Rito de pureza mental	1.000	Talento	Tecnomarine
Robusto	1.000	Talento	—



HABILIDADES

ADQUISICIÓN DE
HABILIDADES

•

HABILIDADES
BÁSICAS Y AVANZADAS

•

DESCRIPCIÓN DE LAS
HABILIDADES



CAPÍTULO III: HABILIDADES

"Para matar a tu enemigo, debes comprender a tu enemigo".

—Ursus Kane, capitán de la 3ª compañía de los
manos de hierro

El conocimiento y el entrenamiento son tan vitales para el éxito de un soldado en la guerra como lo son sus armas, blindaje y camaradas. Los Adeptus Astartes no son una excepción, y valoran el conocimiento y el estudio de todo lo que puede ayudarles a derrotar a sus enemigos y a cumplir su deber hacia el Emperador. Esto puede abarcar desde habilidades bélicas como Tácticas, Demolición y Mando hasta otras de utilidad como Medicae, Esquivar y Competencia tecnológica, y otras más sutiles como Escondarse, Código y los distintos Saberes. Las habilidades también forman una parte sustancial del arsenal de los enemigos de un hermano de batalla, proporcionando a estos adversarios más herramientas para combinar y enfrentarse a los jugadores.

Escoger las habilidades adecuadas es una parte esencial para personalizar el concepto del personaje, puesto que representan su entrenamiento especializado. Este capítulo detalla cómo obtener habilidades, sus tipos específicos y descripciones detalladas, que se combinan con las reglas presentadas en el **Capítulo VII: Reglas de juego** para usarlas de modo efectivo en las aventuras.



ADQUISICIÓN DE HABILIDADES

El jugador escoge su primeras habilidades durante la creación del personaje, basándose en su trasfondo y especialidad. Estas habilidades fueron adquiridas en algún momento de su pasado, antes de que el personaje comenzase sus actuales hazañas. Según progresa la campaña, el jugador gasta experiencia para obtener habilidades adicionales, mejorando su visión del personaje y reflejando sus experiencias dentro del juego. Las habilidades disponibles para cada especialidad y su coste pueden encontrarse en el **Capítulo II: Especialidades**.

DOMINIO DE HABILIDADES

Muchos personajes pueden adquirir la misma habilidad varias veces según avanzan en su especialidad. El dominio de habilidad se representa en los esquemas de mejora como la habilidad base con una bonificación de +10 o +20. Debe adquirirse primero la habilidad base, después +10 y luego +20. Ya que se pueden adquirir mejoras de los rangos previos, si un personaje no ha adquirido una habilidad cuyo dominio se ofrece en su rango actual, aún puede adquirirla por su coste en un rango inferior para después desarrollar el dominio de habilidad.

EJEMPLO

Helgath ya posee la habilidad de Intimidar y su progresión de carrera le permite tomar Intimidar +10. Paga la experiencia requerida y marca el recuadro +10 en su hoja de personaje, representando Intimidar +10. Si esta habilidad se encuentra disponible como Intimidar +20, podría pagar por ella y marcar el recuadro +20 en su hoja de personaje.

HABILIDADES BÁSICAS Y AVANZADAS

Las habilidades se dividen en dos categorías: básicas y avanzadas. Cualquier individuo puede intentar utilizar las habilidades básicas, sin importar su experiencia o trasfondo. Por el contrario, solo los personajes con entrenamiento pueden usar habilidades avanzadas.

HABILIDADES BÁSICAS

Los personajes tienen características y capacidades intrínsecas que les permiten intentos rudimentarios en las tiradas con habilidades básicas, e incluso aunque un personaje no posea esas habilidades puede intentar usarlas. Cuando un personaje hace una tirada de habilidad para una habilidad básica no entrenada, utiliza la mitad del valor de la característica asociada, redondeada hacia abajo. La característica se divide antes de aplicar cualquier modificador por situación a la tirada. Por ejemplo, una tirada Fácil contra una habilidad básica no entrenada usaría $(\text{característica}/2)+30$ y no $(\text{característica}+30)/2$. Incluso aunque el personaje pueda salir del paso en su intento, no tiene las mismas capacidades que el que ha recibido entrenamiento o instrucción real.



TABLA 3-1: HABILIDADES BÁSICAS

Habilidad	Característica	Descripción
Aguante	Resistencia	—
Buscar	Percepción	—
Carisma	Empatía	Interacción
Contorsionismo	Agilidad	Movimiento
Engañar	Empatía	Interacción
Esconderse	Agilidad	—
Escrutinio	Percepción	—
Esquivar	Agilidad	—
Indagar	Empatía	Investigación
Intimidar	Fuerza	Interacción
Jugar	Percepción	—
Lógica	Inteligencia	Investigación
Mando	Empatía	Interacción
Movimiento silencioso	Agilidad	Movimiento
Nadar	Fuerza	Movimiento
Perspicacia	Percepción	—
Tasar	Inteligencia	Investigación
Trepar	Fuerza	Movimiento

TABLA 3-2: HABILIDADES AVANZADAS

Habilidad	Característica	Descriptor
Acrobacias	Agilidad	Movimiento
Actuar [†]	Empatía	—
Código [†]	Inteligencia	—
Competencia química	Inteligencia	Fabricación, Investigación
Competencia tecnológica [†]	Inteligencia	—
Conducir [†]	Agilidad	Operador
Demolición	Inteligencia	Fabricación
Hablar idioma [†]	Inteligencia	—
Invocación	Voluntad	—
Interrogar	Voluntad	Investigación
Leer/Escribir	Inteligencia	—
Medicae	Inteligencia	—
Navegación [†]	Inteligencia	—
Oficio [†]	Inteligencia	Fabricación
Pilotar [†]	Agilidad	Operador
Psiniscencia	Percepción	—
Rastrear	Inteligencia	—
Saber académico [†]	Inteligencia	Investigación
Saber popular [†]	Inteligencia	Investigación
Saber prohibido [†]	Inteligencia	Investigación
Seguimiento	Agilidad	—
Seguridad	Agilidad	—
Supervivencia	Inteligencia	—
Tácticas [†]	Inteligencia	—
Trato animal	Inteligencia	—
Trucos de manos	Agilidad	—

[†]Denota grupo de habilidades

HABILIDADES AVANZADAS

Las habilidades avanzadas requieren un entrenamiento o educación muy específica, que relativamente pocos individuos tienen. Sin importar las capacidades y características innatas del personaje, por ejemplo, nunca sería capaz de entender la lengua eldar sin una instrucción formal.

DESCRIPTORES DE HABILIDADES

Algunas habilidades aparecen agrupadas bajo amplias categorías que utilizan reglas comunes. Estos descriptores permiten a los jugadores y DJs identificar la sección apropiada del **Capítulo VII: Reglas de juego** para resolver el uso de esas habilidades. Estas categorías incluyen: Fabricación, Interacción, Investigación, Movimiento y Operador.

HABILIDADES DE FABRICACIÓN

Las habilidades de Fabricación permiten crear objetos a partir de materias primas. Estas creaciones pueden variar desde esculturas a cañoneras personalizadas. En general, un personaje debe obtener materiales por un valor igual a la mitad del objeto. El DJ establece la tirada como una acción prolongada adecuada para la tarea, y su resolución sigue las directrices de la página 205.

HABILIDADES DE INTERACCIÓN

Las habilidades de Interacción implican la relación con otros. La dificultad de estas tiradas depende de la disposición del individuo hacia el personaje, según lo definido por el DJ de acuerdo a las circunstancias del encuentro. Consulta la página 277 del **Capítulo IX: El Director de Juego** para más información sobre la disposición de los PNJs.

HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN

La mayoría de las habilidades de Investigación permiten recopilar información de varias fuentes y requieren tiradas prolongadas mientras el personaje intenta reunir detalles sobre sus enemigos. El DJ establece, a su criterio, el tiempo adecuado para las tiradas, ya que se tarda mucho más tiempo en descubrir una capilla oculta xenos que en hacer un reconocimiento de una columna blindada.

HABILIDADES DE MOVIMIENTO

Las habilidades de Movimiento dependen de la movilidad del personaje, desde intrépidos saltos sobre barrancos hasta trepar por ellos si no puede atravesarlos. Establecen la capacidad de moverse a través, sobre, o entre el entorno circundante.

HABILIDADES DE OPERADOR

Las habilidades con el descriptor Operador implican manejar un transporte, ya sea un vehículo terrestre o una poderosa nave estelar. Estas habilidades permiten al personaje conducir o pilotar distintos vehículos.

GRUPOS DE HABILIDADES

Algunas habilidades abarcan varios grupos similares. Estos grupos de habilidades se muestran bajo la misma entrada, pero todas son adquiridas por separado. Por ejemplo, un piloto con la habilidad Pilotar (personal) sería capaz de manejar una mochila de salto, pero no podría pilotar una cañonera thunderhawk.

USOS ESPECIALES

Varias habilidades tienen subsecciones que detallan un uso específico fuera de su uso habitual. Estas secciones indican un uso de la habilidad particularmente creativo o interesante, permitiendo una mayor diversidad al aplicarla.

DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES

A continuación se presentan las descripciones de todas las habilidades, básicas o avanzadas, más la característica a emplear al realizar una tirada de habilidad.

ACROBACIAS (AVANZADA, MOVIMIENTO)

Agilidad

El entrenamiento acrobático complementa la agilidad natural del personaje para realizar proezas atléticas difícilmente posibles. Saltar entre los chapiteles de una catedral imperial y sobre las cabezas de los enemigos más bajos es posible con esta habilidad. La dificultad de la tirada depende de la dificultad de la hazaña: deslizarse entre las piernas de un orko rabioso o saltar de piedra en piedra sobre un agitado río de magma serían grandes desafíos. Cuantos más niveles de éxito se obtienen, más elegante o dramático es el resultado final.

Uso de habilidad: Acción completa a menos que se especifique otra cosa.

Usos especiales

Abandonar combate

Si el personaje supera una tirada **Moderada (+0) de Acrobacias** puede reducir el coste de abandonar combate a media acción.

Salto vertical y horizontal

Acrobacias puede sustituir una tirada de Agilidad o Fuerza al saltar, de acuerdo con las reglas de la página 209.

ACTUAR (AVANZADA)

Empatía

Grupo de habilidades: Bailar, Cantar, Música, Narrador.

La habilidad Actuar sirve para entretener y cautivar a tus espectadores, o también se puede utilizar para obtener dinero, de un modo similar a las habilidades de Oficio. Las tiradas de Actuar tardan un tiempo que depende del tipo de arte.

Uso de habilidad: Variable

Usos especiales

Actuación cautivadora

Un personaje puede hacer una tirada **Complicada (-10) de Actuar (Cantar)** o **Actuar (Narrador)** en lugar de una tirada de Carisma para ganarse a una audiencia, causando que su disposición mejore en un nivel (consulta la página 278).

Actuación fascinante

Un personaje puede realizar una tirada **Complicada (-10) de Actuar (Cantar)** o **Actuar (Música)** en lugar de una tirada de Charlatanería, para distraer al público. En este caso, está sujeto a sus mismas reglas y condiciones que Charlatanería.

Historia inspiradora

Un personaje puede hacer una tirada **Moderada (+0) de Actuar (Cantar)** o **Actuar (Narrador)** en lugar de una tirada de Mando, para subir la moral de sus tropas o ejecutar una tarea difícil, como una defensa desesperada.

AGUANTE (BÁSICA)

Resistencia

La habilidad Aguante permite resistir el alcohol y los narcóticos. Los bebedores habituales podrían desarrollar tolerancia a sustancias embriagadoras, manteniendo la mente clara mientras otros ven reducida su capacidad de juicio. El personaje hace una tirada de Aguante siempre que sufra los efectos del alcohol o tóxicos similares (para un marine espacial esto requeriría beber unas cantidades prodigiosas). Un fracaso indica que obtiene un nivel de fatiga o sufre los efectos de la sustancia. Si pierde la consciencia, el personaje permanecerá desmayado 1d10 horas menos su bonificación de Resistencia (mínimo 1 hora).

Uso de habilidad: Acción libre al ingerir el tóxico.

BUSCAR (BÁSICA)

Percepción

El personaje emplea la habilidad Buscar para descubrir cosas escondidas, desde una pistolera oculta a la pared maestra de un bunker. Buscar implica un esfuerzo activo, mientras que Perspicacia es la detección subconsciente o pasiva. Cada tirada de Buscar cubre un área o habitación pequeña. Si el objeto o individuo se ha ocultado deliberadamente, la tirada de Buscar es una tirada enfrentada contra el Esconderte de tu objetivo.

Uso de habilidad: 1 minuto.

CARISMA (BÁSICA, INTERACCIÓN)

Empatía

El personaje puede mejorar la disposición de otros hacia él mediante una tirada de Carisma. El personaje no necesita hacer una tirada de Carisma siempre que hable con otros, solo cuando desea cambiar su disposición, o para convencerles de hacer algo. Todas las tiradas de Carisma son enfrentadas por Voluntad y pueden afectar a un número de objetivos igual a la bonificación de Empatía del personaje. Los objetivos deben ser capaces de ver y oír claramente al personaje y compartir un idioma común.

Uso de habilidad: 1 minuto.



Usos especiales

Inspirar

Aquellos con una posición de autoridad pueden emplear la habilidad de Carisma para inspirar una tirada de un grupo relacionado, bien con un refuerzo positivo o negativo. El éxito proporciona una bonificación de +10 a la próxima tirada de característica del grupo motivado, como pasar una tirada de Voluntad para resistir el miedo o recuperarse del acobardamiento. Así, un hermano de batalla podría inspirar a tropas imperiales menores a luchar más duro, o el hermano capellán de una escuadra podría animar a sus hermanos con una apasionada oración al Emperador.

CÓDIGO (AVANZADA)

Inteligencia

Grupos de habilidades: Bajos fondos, Códigos imperiales, Guardianes de la muerte, Inquisición, Jerga mercenaria, Marcas xenos y Runas del capítulo.

Muchos grupos y organizaciones emplean códigos como una clave secreta para comunicar rápidamente ideas básicas, advertencias o información. El personaje puede emplear y comprender las señales, marcas físicas u otros signos empleados para expresar estos conceptos. Los códigos suelen expresar conceptos simples o mensajes, como una advertencia, marcar un objetivo o indicar propiedad. Las tiradas de habilidad no son necesarias para dejar o leer mensajes básicos pero son necesarias para comunicar o descifrar significados complicados o símbolos oscurecidos por el paso del tiempo.

Bajos fondos: Los señores del crimen han usado códigos desde antes de la era del Emperador, y su sofisticación solo ha aumentado a lo largo del tiempo. Cada organización usa el suyo propio para impedir la competencia.

Códigos imperiales: Tanto la Armada Imperial como la Guardia Imperial emplean un lenguaje de batalla que comprende principalmente números y acrónimos. Incomprensible para aquellos que no conocen su significado, les permite pedir rápidamente refuerzos, identificar enemigos y solicitar fuego de apoyo.

Guardianes de la muerte: Las escuadras normalmente desarrollan su propia comunicación taquigráfica para permitirles conversar rápidamente y en secreto en presencia de otros. Estos es especialmente útil cuando se trata con otras ramas de la máquina de guerra imperial, donde los objetivos de los guardianes de la muerte pueden no coincidir con aquellos de la Armada o Guardia Imperial.

Inquisición: Empleados para comunicar un código privado y predeterminado entre ciertos agentes de la Inquisición. Ten en cuenta que estos códigos son únicos a los Ordos específicos dentro de la Inquisición. Este grupo de habilidad se aplica a todos los códigos empleados por los acólitos y agentes del trono inquisitoriales.

Jerga mercenaria: Muchas compañías de mercenarios operan en el Imperio, y cada una tiene un lenguaje de batalla abreviado para ordenes y mandos. Aunque hay algunos puntos comunes, cada uno es esencialmente único.

Marcas xenos: Muchos alienígenas, como los orkos, hacen un uso extenso del simbolismo y los iconos. Comprender estas marcas permite una amplia comprensión de su significado, tales como en donde ha marcado una tribu sus fronteras o áreas que han sido señaladas como peligrosas.

Runas del capítulo: Cada capítulo de los Adeptus Astartes tiene su propia lengua de signos que se emplea para comunicarse entre sus hermanos de batalla. Estos secretos tan estrechamente guardados casi nunca son enseñados a aquellos fuera del capítulo y constituyen una forma fiable para sus miembros de identificarse rápidamente entre ellos.

Uso de habilidad: Acción completa.

COMPETENCIA QUÍMICA (AVANZADA, INVESTIGACIÓN)

Inteligencia

La habilidad de Competencia química permite al personaje identificar, manejar con seguridad y preparar una variedad de químicos, toxinas, venenos y drogas. Mientras que Competencia química cubre el uso y la combinación básica de estas sustancias, la habilidad Oficio (Químico) trata de su fabricación desde componentes básicos.

El éxito en una tirada de Competencia química, modificada por la dificultad adecuada para el químico o droga en cuestión, indica que ha sido administrado, combinado, o en otro caso aplicado correctamente, proporcionando los resultados deseados. El fracaso en la tirada indica que la dosis fue desperdiciada sin efecto. Consulta el **Capítulo V: Arsenal** para más información sobre drogas, químicos y sus efectos.

Uso de habilidad: Acción completa; al usar un inyector medicae o nartecium, la tirada de habilidad para administrar una droga o antídoto se reduce a media acción. El uso de Competencia química para aplicar combinaciones complejas de sustancias o toxinas requiere una tirada prolongada, de duración y dificultad establecida por el DJ para el tratamiento en cuestión.

COMPETENCIA TECNOLÓGICA (AVANZADA)

Inteligencia

Competencia tecnológica permite al personaje usar o reparar aparatos mecánicos complejos o comprender el funcionamiento de artefactos desconocidos. El uso de una pieza básica de equipo bajo circunstancias normales no requiere tirada, como usar un vocotransmisor o abrir la escotilla de una lanzadera. Las tiradas de Competencia tecnológica son necesarias para usar equipo desconocido o inusual, objetos rotos o averiados y cualquier situación donde las condiciones estén por debajo de lo ideal, como intentar emplear el mismo vocotransmisor cerca de un núcleo de plasma o persuadir al espíritu máquina del motor de disformidad de una nave extraña para encender de nuevo sus motores. El personaje también puede usar Competencia tecnológica para reparar objetos dañados o defectuosos, mediante una tirada prolongada de duración y dificultad establecida por el DJ, dependiendo de la complejidad del objeto y el alcance del daño. Competencia tecnológica no permite construir un objeto desde restos, eso requiere la habilidad de Oficio relevante.

Una tirada de Competencia tecnológica para determinar la función de un sistema complejo lleva 1 minuto, pero el DJ puede ajustarlo dependiendo de la complejidad. Las tiradas hechas para reparar objetos son tiradas prolongadas cuya duración depende de su tamaño y complejidad.

Uso de habilidad: 1 minuto, o más para sistemas complejos.

Usos especiales

Sistemas de seguridad

La habilidad de Seguridad cubre los sistemas de seguridad mecánicos, pero algunos pueden tener componentes electrónicos y ciertos modelos pueden ser totalmente controlados por cogitadores y espíritus máquina. El DJ determina las tiradas de habilidad necesarias para un sistema particular, que puede incluir una combinación de ambas habilidades, o puede implicar una única tirada con un modificador apropiado por poseer ambas habilidades, o por carecer de una u otra.

CONducir (AVANZADA, OPERADOR)

Agilidad

Grupos de habilidades: Vehículos terrestres, Aerodeslizador, Bípode.

La habilidad de Conducir permite controlar vehículos terrestres y aerodeslizadores. Los vehículos incluyen cargos-8, rhinos, land speeders, sentinelas y otros transportes terrestres. La conducción normal no requiere una tirada, pero es necesaria en condiciones arriesgadas, como velocidad excesiva o maniobras peligrosas.

Uso de habilidad: Media acción.

CONTORSIONISMO (BÁSICA, COMBATE)

Agilidad

Los personajes con la habilidad de Contorsionismo pueden hacer uso de su flexibilidad innata, doblar sus articulaciones, o incluso dislocar selectivamente sus extremidades para permitirles escapar de ataduras, y colarse a través de huecos o entrar en un área normalmente demasiado pequeña para su cuerpo. También proporciona una alternativa a la fuerza bruta durante una presa.

Uso de habilidad: Acción completa a menos que se indique otra cosa a continuación.

Usos especiales

Escaparse de ataduras

El personaje puede hacer una tirada de Contorsionismo para liberarse de ataduras. Esta es una tirada enfrentada contra una tirada de característica de Inteligencia de su oponente.

La calidad de las ataduras y el tiempo empleado para liberarse afectan a la dificultad de la tirada. Puede ser imposible escapar de grilletes de adamantina usados correctamente por un cazarrecompensas, pero es mucho más fácil escurrirse de las rudas cuerdas atadas precipitadamente por un nativo primitivo, especialmente después de aplicarse grasa de grox en la muñeca. Escapar de ataduras requiere 1 minuto, con cada nivel de éxito reduciendo este tiempo en 10 segundos.



Soltar presa

Después de que un oponente haya hecho presa al personaje en combate, este puede escapar empleando la habilidad de Contorsionismo. Haz una tirada enfrentada con la habilidad de Contorsionismo del personaje contra la característica de Fuerza de su oponente. El éxito indica que el personaje se ha escabullido de las manos de su enemigo y está libre. El fracaso significa que permanece agarrado.

Pasar a través

El personaje puede hacer una tirada de Contorsionismo para pasar por un espacio estrecho, como a través de un conducto de mantenimiento a bordo de una nave, o una brecha en puertas dañadas por una explosión. El personaje puede también emplear este aspecto de la habilidad para meterse en un espacio normalmente demasiado pequeño para adecuarse a su cuerpo. El DJ establece la dificultad de la tirada de acuerdo al tamaño del pasaje o abertura, y está en su derecho determinar que algunos espacios son simplemente demasiado pequeños para permitir el uso de esta habilidad. Una tirada exitosa indica que el personaje ha logrado retorcerse a través del boquete o dentro del cajón. El fracaso significa que no puede pasar o encajar dentro del espacio. Cuatro o más niveles de fracaso significan que el personaje se queda encajado hasta tener éxito en otra tirada de Contorsionismo o que alguien le saque de esta situación embarazosa. Pasar a través lleva 1 minuto, con cada nivel de éxito reduciendo este tiempo en 10 segundos.

DEMOLICIÓN (AVANZADA, FABRICACIÓN)

Inteligencia

El personaje puede emplear la habilidad de Demolición para usar explosivos en la cantidad adecuada para lograr el efecto deseado, desde atravesar la escotilla de un land raider a destruir un conducto de plasma sin dañar significativamente el reactor detrás de él. Puede también usarse para desactivar explosivos dejados por otros o para fabricar materiales de demolición, desde mechas lentas a detonadores y explosivos. Esta habilidad se relaciona con preparar cargas más que con las granadas y otros artefactos pretendidos para el uso contra el enemigo en combate.

Uso de habilidad: Acción completa a menos que se indique lo contrario.

Usos especiales

Fabricar explosivos

De modo similar a las habilidades de Oficio, Demolición permite al personaje crear materiales explosivos desde componentes básicos. Este uso de la habilidad de Demolición es una tirada prolongada y el DJ asigna una dificultad y duración de acuerdo con la complejidad del compuesto y los materiales a mano. Construir cargas de ruptura en un almacén del munitorum bien abastecido es mucho más fácil que hacer una mecha con viñas secas y excrementos.

Colocar explosivos

La efectividad de los artefactos explosivos depende en gran medida de la habilidad con que se colocan. El éxito en una tirada de Demolición indica que el personaje ha colocado con éxito la carga explosiva, preparada con un detonador a su elección. Los posibles detonadores están solo limitados por la imaginación y pueden incluir cables trampa, temporizadores, sensores de proximidad, o detonadores a distancia. El fracaso indica que el explosivo falla al detonar, aunque el personaje no sabrá esto hasta el momento de la activación. Cuatro o más niveles de fracaso indican que el artefacto explota mientras el personaje lo está manipulando, con sus letales consecuencias. Al colocar explosivos, asegúrate de anotar los niveles de éxito y la tirada del dado, ya que puede usarse en una tirada enfrentada si alguien intenta desactivar el duro trabajo del personaje.

Desactivar explosivos

Desactivar cargas también recae bajo la habilidad de Demolición. Haz una tirada enfrentada contra la habilidad de Demolición del individuo que preparó los explosivos. Ganar la tirada indica que la bomba ha sido desactivada. El fracaso simple significa que aunque la carga no ha sido desarmada, tampoco se ha activado. Cuatro o más niveles de fracaso indican que el personaje ha activado el artefacto, sufriendo las consecuencias de la explosión. Desactivar múltiples cargas o mecanismos detonadores complejos puede requerir una tirada prolongada según determine el DJ.

ENGAÑAR (BÁSICA, INTERACCIÓN)

Empatía

La habilidad de Engañar permite confundir a otros respecto a las verdaderas intenciones del personaje. Siempre que cuente alguna mentira o verdad a medias en un intento de confundir a alguien, se hace una tirada de Engañar. No es necesario hacer una tirada en cada ocasión, solo si el engaño cambia de algún modo las acciones de alguien. Engañar es siempre una tirada enfrentada contra el Escrutinio de su oponente. Una tirada de Engañar afecta a tantos objetivos como la bonificación de Empatía del personaje, estos deben ser capaces de ver y oír al personaje, ya sea en persona o mediante un reproductor de voz o pictográfico. También deben ser capaces de entender su idioma.

Uso de habilidad: 1 minuto, o más para engaños complejos.

ESCONDERSE (BÁSICA)

Agilidad

La habilidad de Escondarse se usa para ocultar cosas, desde uno mismo hasta objetos pequeños, vehículos e incluso naves espaciales. El uso de la habilidad requiere de un entorno adecuado para esconder el objeto en cuestión, como edificios o árboles para una pequeña lanzadera o un campo de asteroides o un espacio anómalo para una nave espacial. Escondarse es siempre una tirada enfrentada contra el Escrutinio o Perspicacia del oponente. Así, el personaje solo hace la tirada cuando alguien lo está buscando. Si el personaje u el objeto que se pretende esconder están perfectamente inmóviles, se obtiene una bonificación de +10 a la tirada de habilidad.

Uso de habilidad: Media acción.

ESCRUTINIO (BÁSICA)

Percepción

La habilidad de Escrutinio ayuda a juzgar a las personas u objetos. Sirve para determinar si un individuo miente, sus motivaciones, personalidad y temperamento. Puede usarse también para advertir pequeños detalles en un objeto que podrían pasar desapercibidos en una inspección casual. Escrutinio es una tirada enfrentada contra el Engañar del objetivo al percibir falsedades o mentiras. Sin embargo, Escrutinio no revela secretos o intenciones bien ocultas, y nunca debe reemplazar a una buena interpretación en una situación interactiva. Esta habilidad contrarresta muchas habilidades manipuladoras de interacción, como Carisma, Engañar e Intimidar.

Uso de habilidad: Acción completa, aunque los usos especiales pueden requerir más tiempo.

ESQUIVAR (BÁSICA, COMBATE)

Agilidad

La habilidad de Esquivar sirve para anular un ataque con éxito, cuerpo a cuerpo o a distancia. El éxito en la tirada de habilidad significa que el ataque ha sido evitado y no causa daño. Consulta más información en el **Capítulo VIII: Combate**.

Uso de habilidad: Reacción.

HABLAR IDIOMA (AVANZADA)

Inteligencia

Grupos de habilidades: Eldar, Gótico clásico, Gótico vulgar, Lingua technis, Kroot, Orko, Tau.

Hablar idioma se emplea para comunicarse mediante un lenguaje común. El Imperio tiene casi tantos idiomas como sistemas estelares, pero de entre esta variedad la mayoría habla una variación del gótico vulgar. Normalmente no se necesitan tiradas de habilidad mientras los involucrados hablen una lengua común. Sin embargo, la comunicación con quienes emplean dialectos antiguos o conceptos crípticos y complejos, requiere una tirada de dificultad apropiada.

Eldar: Aunque ningún humano puede esperar captar los sutiles matices y sub-tonsos de este extremadamente complejo y antiguo idioma, es suficiente para hacerse entender.

Gótico clásico: El lenguaje oficial del Imperio, empleado por los oficiales imperiales, la nobleza, los miembros de la Eclesiarquía y los comerciantes de alto nivel.

Gótico vulgar: La lengua común del Imperio, empleada por los incontables millones de los ciudadanos ordinarios.

Lingua technis: La lengua oficial del Adeptus Mechanicus, este lenguaje binario ha sido optimizado para una comunicación rápida de datos técnicos y órdenes a servidores.

Kroot: El idioma chirrido nativo de los Kroot es casi imposible de emular para un humano, sin embargo, con entrenamiento y un buen oído puede ser comprendido.

Orko: Más gruñidos y violencia física que un lenguaje real, es posible para los humanos hablar y entenderlo, aunque resulta dudoso si sobrevivirán a una conversación.

Tau: El idioma del Imperio Tau, hablado por los mismos tau y compartido por su multitud de súbditos alienígenas.

Uso de habilidad: Acción libre.

INVOCACIÓN (AVANZADA)

Voluntad

Una tirada de Invocación es una acción completa. Por la duración del asalto, el personaje limpia su mente de la influencia externa y centra más atentamente su voluntad. Esto puede ser mediante la recitación de mantras, el uso del foco psíquico, o la meditación. Una tirada exitosa indica que la mente del personaje está lista para canalizar una mayor cantidad de disformidad de lo normal, aunque aún limita su exposición. En el próximo asalto, el personaje añade +1 al Factor psíquico final de cualquier tirada de poder encadenado.

El fracaso en la tirada de Invocación indica que los intentos de centrarse del personaje han salido por la culata y sufre una penalización de -1 al Factor psíquico final de una tirada de canalizar poder. Si esto reduce el Factor psíquico a cero, el poder falla en activarse.

Uso de habilidad: Acción completa.

INDAGAR (BÁSICA, INVESTIGACIÓN)

Empatía

El personaje puede usar la habilidad de Indagar para obtener información mediante preguntas, una conversación, o el simple espionaje. Indagar permite recoger información general sobre un área: sus noticias, sucesos recientes, etc. Los niveles de éxito adicionales revelan noticias más detalladas o más secretas. Indagar también puede ser usada como una habilidad de investigación, permitiendo seguir una pista bien mediante individuos o recursos, como el librarium del capítulo. Este uso debería ser casi siempre una tirada prolongada, con una dificultad y duración determinada por el DJ.

Uso de habilidad: 1 hora o más.

INTERROGAR (AVANZADA)

Voluntad

La habilidad de Interrogar permite al personaje extraer información de un sujeto reacio. La aplicación difiere de la tortura, donde un sujeto dirá frecuentemente cualquier cosa para detener la experiencia. En su lugar, interrogar representa la aplicación hábil de la psicología, varios aparatos, sueros y otras técnicas. El DJ puede modificar la dificultad de la tirada de acuerdo a la disponibilidad de las herramientas, instalaciones y otras condiciones. Interrogar es siempre una tirada enfrentada, oponiendo la habilidad de Interrogar del personaje contra la Voluntad del oponente. Si el interrogador gana la tirada enfrentada consigue una respuesta, más otra respuesta por nivel de éxito. Si la víctima gana la tirada enfrentada, el interrogador no consigue nada de valor. Dos o más niveles de fracaso infligen 1d10 más la bonificación de Voluntad del interrogador en daño contra la víctima e impide cualquier otro interrogatorio durante 1d5 días. Si el interrogador sufre cuatro o más niveles de fracaso, la víctima recibe el mismo daño y obtiene una bonificación de +30 a las tiradas de Voluntad hechas para resistir el interrogatorio a manos del personaje o sus aliados. Cada tirada de Interrogar inflige un nivel de fatiga en el objetivo.

Uso de habilidad: 1d5 horas.

INTIMIDAR (BÁSICA, INTERACCIÓN)

Fuerza

El personaje usa la habilidad de Intimidar para presionar a individuos a que accedan a sus demandas. El personaje no hace una tirada de Intimidar cada vez que hace una amenaza, solo cuando incluye coacción. Aunque Intimidar indica Fuerza como su característica asociada, el personaje puede sustituirla por Inteligencia o Empatía si implica métodos más sutiles que la fuerza bruta, como el chantaje o la humillación. Una tirada de Intimidar afecta a un número de objetivos igual a la bonificación de Fuerza, Inteligencia o Empatía del personaje, dependiendo de la característica usada para la tirada. Los objetivos deben ser capaces de ver y oír al personaje claramente, bien en persona o mediante un reproductor de voz o pictográfico. También deben hablar un idioma común.

Uso de habilidad: Acción completa.

Usos especiales

Grito de guerra

Como parte de su acción de carga un personaje puede emplear la habilidad de Intimidar para emitir un grito de guerra. Esta es una acción libre cuyo objetivo es el destinatario o destinatarios de la carga del personaje; aquellos contra los que combatirá y hará ataques cuerpo a cuerpo. El personaje hace entonces una tirada de Intimidar, basada en su Fuerza, opuesta a la Voluntad del objetivo. Si el personaje tiene éxito, el objetivo sufre una penalización de -10 a todas las tiradas de Parar y Esquivar contra el personaje que carga.

Las criaturas inmunes a los efectos del miedo y a la psicología que afecta a la mente son inmunes a los efectos de un grito de guerra.

JUGAR (BÁSICA)

Inteligencia

El personaje usa la habilidad de Jugar cuando participa en juegos de azar y en los otros incontables juegos populares entre los soldados a lo largo del Imperio. Cada participante apuesta una cantidad, aunque esta es típicamente la misma, y hace una tirada enfrentada con la habilidad de Jugar. El jugador con más niveles de éxito o menos niveles de fracaso gana el bote. El personaje puede escoger perder contra cualquier jugador con un resultado peor como parte de un intento de Engañar.

Aquellos con ambas habilidades pueden usar Trucos de manos en vez de Jugar para esconder cartas o alterar tiradas de dados. El éxito le proporciona al personaje una bonificación de +20 a sus tiradas, pero cuatro o más niveles de fracaso indican que ha sido cogido con las manos en la masa.

Uso de habilidad: Acción completa hasta un día entero de juego.



LEER/ESCRIBIR (AVANZADA)

Inteligencia

La habilidad de Leer/Escribir permite al personaje leer y escribir cualquier idioma que sepa hablar. El uso habitual no requiere tiradas de Leer/Escribir, pero las situaciones que impliquen variaciones regionales, manuscritos dañados, usos arcaicos, o frases coloquiales, necesitan una tirada de habilidad.

Uso de habilidad: 1 minuto por una página de texto, aproximadamente 750 palabras.

LÓGICA (BÁSICA)

Inteligencia

El personaje usa la Lógica para resolver problemas y enigmas, y tratar con otras situaciones que impliquen demostración y conclusión. Una tirada de Lógica podría deducir el símbolo perdido en una serie o resolver unos cálculos complejos. El personaje también puede usar la habilidad para preparar un argumento razonado para un debate o un intercambio filosófico. Los preparativos más complejos son tiradas prolongadas.

Uso de habilidad: 1 minuto, o más para problemas particularmente complejos.

MANDO (BÁSICA)

Empatía

El personaje emplea la habilidad de Mando tanto para dirigir a aquellos bajo su autoridad como para establecer acciones para grupos a ejecutar a una orden, como lanzar un asalto u ordenar un reagrupamiento. Esta habilidad solo es efectiva sobre aquellos bajo la autoridad del personaje.

Una tirada exitosa de Mando indica que aquellos a los que dirige siguen sus instrucciones de manera oportuna. Contra un individuo, un fracaso significa que no sigue las instrucciones del personaje, aunque niveles de fracaso adicionales pueden indicar que el subordinado acepta la tarea sin intención de llevarla a cabo, que malinterpreta la orden o que toma acciones contradictorias. Al dirigir a grupos, los niveles de éxito o fracaso reducen o aumentan el tiempo necesario para ejecutar las órdenes, con tres o más niveles de fracaso indicando que no son capaces de realizarla. Una tirada de Mando afecta hasta tantos objetivos como la bonificación de Empatía del personaje. Los objetivos deben poder ver y oír al personaje, aunque esto podría hacerse a distancia mediante un emisor de voz o pictográfico. También deben ser capaces de entender su idioma.

Uso de habilidad: Media acción para órdenes simples, acción completa para una dirección más desarrollada.

Usos especiales

Extender alcance de apoyo

Como una media acción, el hermano de batalla nominado como líder de escuadra (consulta la página 230) puede extender el alcance de apoyo de su unidad (consulta la página 215) en un número de metros igual a su bonificación de Empatía. Para emplear este uso, el personaje debe estar dentro del alcance visual o vocal de su escuadra. Esta extensión dura hasta el inicio del próximo turno del hermano de batalla.

MEDICAE (AVANZADA)

Inteligencia

La habilidad Medicae ayuda a diagnosticar y tratar heridas mediante la sutura de heridas, aplicando antisépticos, y empleando aparatos médicos como el nartecium. Sobre pacientes individuales, Medicae proporciona primeros auxilios y cuidado prolongado, para tratamientos a corto y largo plazo. Sobre grupos grandes de heridos, Medicae puede ayudar a salvar las vidas de aquellos que pueden ser salvados y aplicar la gracia del Emperador a los que no, resultando en unas pocas muertes en total. Puede también ayudar a diagnosticar problemas médicos generalizados ya que prevenir es mejor que curar.

Uso de habilidad: Acción completa.

Usos especiales

Primeros auxilios

La habilidad de Medicae realiza primeros auxilios para los heridos, eliminando una pequeña cantidad de daño mediante la sutura de laceraciones, vendar quemaduras y taponar perforaciones. Una tirada de Medicae con éxito elimina un daño igual a la bonificación de Inteligencia del personaje para heridas leves, o 1 punto para heridas graves o críticas. Realizar primeros auxilios es una acción completa. Los primeros auxilios solo pueden ser aplicados a cada herida una vez, como una acción completa para médico y paciente.

El uso de primeros auxilios permite tratar cualquier cantidad de heridas no tratadas mediante una sola tirada de Medicae. Si tiene éxito, se elimina tanto daño como se ha indicado anteriormente. Después de realizar el uso de primeros auxilios las heridas se consideran tratadas (para bien o para mal) y no pueden tratarse de nuevo mediante primeros auxilios. Estas heridas aún pueden ser tratadas mediante cuidados prolongados.

Cuidados prolongados

Usar la habilidad de Medicae para el cuidado prolongado acelera el proceso de curación. El personaje puede tratar adecuadamente a un número de pacientes igual a su bonificación de Inteligencia. Cada paciente adicional impone una penalización acumulable de -10 a las tiradas de Medicae de cuidado prolongado. Para pacientes leves, haz una tirada al final de cada día. Para los pacientes graves o críticos, haz una tirada al final de cada semana. El éxito permite a cada paciente eliminar el doble de daño normal, eliminando primero el daño crítico, más 1 de daño adicional por cada nivel de éxito. El fallo no afecta de manera adversa a los pacientes del personaje, que se curan al ritmo normal. Dos o tres niveles de fracaso indican que todos los pacientes leves y graves reciben 1 de daño, usando la muerte súbita para resolver cualquier daño crítico (consulta la página 252). Cuatro o más niveles de fracaso indican que todos los pacientes reciben 1d10 de daño, usando la muerte súbita para resolver el daño crítico.

Para más información sobre la curación, consulta el **Capítulo VIII: Combate**.



Diagnosticar

La habilidad de *Medicae* puede también usarse para diagnosticar enfermedades y otros males sobre compañeros o tripulación. Sobre individuos, una tirada exitosa permite conocer el nombre del mal y su tratamiento básico. Cuando se emplea sobre grupos, una tirada exitosa previene las bajas sobre la población debido a la enfermedad o a la malnutrición en los viajes prolongados.

Recoger semilla genética

Como parte de los deberes de un apotecario en el campo de batalla, se le entrena en el uso de la recogida de las semillas genéticas de sus hermanos caídos. Un apotecario puede usar esta habilidad para extraer la semilla genética de un marine espacial caído con el empleo de un *nartecium* (consulta la página 273 para más detalles).

MOVIMIENTO SILENCIOSO (BÁSICA, MOVIMIENTO)

Agilidad

La habilidad de *Movimiento silencioso* es esencial durante las actividades de infiltración del personaje. El DJ establece la dificultad en función del entorno: las resonantes salas de acero de un pecio espacial tienen mayor dificultad que la alfombrada sala del trono de un gobernador planetario. Las tiradas de *Movimiento silencioso* son siempre tiradas enfrentadas contra las habilidades de *Escrutinio* o *Perspicacia* del oponente.

Uso de habilidad: Acción libre como parte del movimiento.

NADAR (BÁSICA, MOVIMIENTO)

Fuerza

Se trata de una habilidad en gran medida olvidada por una parte del Imperio, pero las franjas desconocidas requieren su uso con frecuencia. Esta habilidad permite nadar a través de varios líquidos. Bajo condiciones normales no es necesaria una tirada. Las aguas más difíciles, circunstancias inusuales, o largas distancias, requieren una tirada de *Nadar*. Para más información sobre esta habilidad, consulta la sección *Nadar* en la página 209 del **Capítulo VII: Reglas de juego**.

Uso de habilidad: Acción completa.

NAVEGACIÓN (AVANZADA)

Inteligencia

Grupos de habilidades: Superficie, Estelar.

El personaje emplea la habilidad de *Navegación* para trazar un rumbo entre dos puntos. El rumbo podría ser a lo largo de un continente o de un sistema estelar. Una tirada exitosa también proporciona un tiempo estimado de viaje basado en la geografía, cosmografía, las condiciones imperantes, el clima y los vientos solares. La navegación en superficie se emplea para desplazarse a lo largo de la superficie de un planeta, usando brújulas, lecturas de mapas y el conocimiento geográfico. La navegación estelar se emplea para desplazarse entre planetas, usando cartas astrales y rituales cartománticos. Una tirada de *Navegación* representa varias horas de trazar rutas, consultar mapas y hacer las necesarias correcciones de trayectoria. Sin embargo, un minuto es adecuado para el propósito de averiguar la localización actual del personaje.

Uso de habilidad: 1 minuto para la localización simple; 1d5 horas para trazar rutas o rumbos.

OFICIO (AVANZADA, FABRICACIÓN)

Varios

Grupos de habilidades: Adivino (Em), Armero (Ag), Arqueólogo (Int), Arquitecto naval (Int), Astrógrafo (Ag), Criptógrafo (Int), Explorador (Int), Lingüista (Int), Mercader (Em), Químico (Int), Rememorador (Ag o Int), Tecnomata (Int).

Las habilidades de *Oficio* permiten al personaje crear desde armas a naves estelares. Los personajes pueden obtener dinero o reputación ejerciendo un oficio. Pueden identificar los trabajos de artesanos especialmente famosos o infames, o aplicar los conocimientos sobre objetos de su profesión.

Las tiradas de *Oficio* representan el trabajo de una hora, semana, o mes, dependiendo de la complejidad de la tarea. Sin embargo, las tiradas que tan solo implican examinar un objeto solo requieren una acción completa.

Adivino: Usado para predecir el futuro mediante una serie de artes interpretativas, aunque su efectividad es dudosa.

Armero: Usado para diseñar, mejorar y forjar armamento, desde armas personales hasta cañones navales.

Arqueólogo: Usado para localizar y analizar ruinas y artefactos antiguos.

Arquitecto naval: Usado para diseñar, mejorar y crear naves adecuadas al vacío.

Astrógrafo: Usado para representar localizaciones estelares y rutas de disformidad en dos y tres dimensiones.

Criptógrafo: Usado para crear o descifrar códigos y claves.

Explorador: Usado al explorar zonas estelares desconocidas.

Lingüista: Usado para aprender o descifrar nuevas lenguas, tanto habladas como escritas.

Mercader: Usado para comprar y vender mercancías.

Químico: Usado para crear venenos, drogas y una amplia variedad de otros componentes.

Rememorador: Usado para referir eventos en una variedad de formas de arte, desde la escultura hasta la poesía.

Tecnomata: Usado para mantener y reparar dispositivos tecnológicos, incluso sin entender realmente su funcionamiento.

Uso de habilidad: Variable según la tarea y su complejidad.

PERSPICACIA (BÁSICA)

Percepción

Perspicacia comprende los instintos del personaje para interpretar cosas que su mente consciente apenas ha percibido. Esta habilidad permite advertir amenazas como emboscadas, trampas u objetos inteligentemente ocultos, o leves cambios en el entorno como la tenue vibración de un lejano garrapato mamut orko o el hedor de un huésped demoníaco. Las tiradas de Perspicacia contra un oponente siempre son enfrentadas. Este uso incluye advertir emboscadas, detectar trampas y otras cosas que impliquen las acciones de otro. Sin embargo, advertir los factores ambientales es una tirada estándar. Este uso incluye percibir rastros de olores, movimiento o cosas similares.

Uso de habilidad: Acción libre hecha en reacción a algo.

PILOTAR (AVANZADA, OPERADOR)

Agilidad

Grupos de habilidades: Personal, Aéreo, Nave espacial.

Los personajes emplean la habilidad de Pilotar para volar empleando desde mochilas de salto personales o pequeños módulos de aterrizaje o cañoneras, hasta cazas, bombarderos y naves del vacío. Normalmente no se requiere una tirada, pero en condiciones difíciles como tormentas, obstáculos, o maniobras peligrosas, es necesaria una tirada de Pilotar. Al perseguir a otro vehículo o nave, o mantener una posición, el personaje hace una tirada de Pilotar enfrentada contra su oponente.

Uso de habilidad: Media acción.



PSINISCIENCIA (AVANZADA)

Percepción

Aquellos con la habilidad de Psinisciencia sienten las corrientes y remolinos de la disformidad. El personaje puede usar la habilidad para detectar la presencia o ausencia de demonios y el uso de poderes psíquicos. Esta habilidad también permite la detección de los fenómenos psíquicos, turbulencias, vacíos, u otras áreas en donde el flujo del inmaterial ha sido alterado o perturbado. Los resultados generales de las tiradas de Psinisciencia se resumen en la **Tabla 3-3: Psinisciencia**.

Con un éxito, tus sentidos se extienden tantos metros como tu bonificación de Percepción +1d10. Por cada nivel de éxito suma otro +1d10 a la bonificación de Percepción.

Uso de habilidad: Acción completa.

TABLA 3-3: PSINISCIENCIA

Niveles de éxito	Resultado
Normal	El personaje es consciente de que existe una perturbación del inmaterial o del número de entidades presente.
Uno	El personaje localiza la dirección aproximada del fenómeno o criaturas.
Dos	El personaje localiza la posición aproximada de las criaturas o seres que afectan al inmaterial.
Tres o más	El personaje localiza la posición exacta de las criaturas o psíquicos presentes.

RASTREAR (AVANZADA)

Inteligencia

Con la habilidad de Rastrear, el personaje puede seguir los signos dejados por su presa, permitiéndole seguirla y capturarla. Seguir los rastros obvios no requiere una tirada de habilidad y se considera parte del movimiento del personaje. En situaciones en donde el tiempo o los elementos han erosionado los rastros o donde el mismo entorno hace difícil el verlos, como la oscuridad o la niebla, se necesitan tiradas de Rastrear. La dificultad depende de la condición de los rastros y de los alrededores del rastreador. Cuando se sigue un rastro donde la dificultad de la tirada es más de Moderada (+0), el valor de movimiento del rastreador se reduce a la mitad. Una presa astuta o taimada puede intentar esconder o borrar sus rastros. En cualquier caso en el que un oponente haya intentado hacer esto, haz una tirada enfrentada contra el Esconderte de la presa.

Uso de habilidad: Acción libre hecha como parte del movimiento.

SABER ACADÉMICO (AVANZADA, INVESTIGACIÓN)

Inteligencia

Grupos de habilidades: Arcaico, Astromancia, Bestias, Burocracia, Codex Astartes, Credo Imperial, Criptología, Filosofía, Heráldica, Juicio, Leyenda, Numerología, Ocultismo, Química, Tactica Imperialis.

Saber académico otorga al personaje conocimiento de un tema particularmente complejo o esotérico. Una tirada exitosa permite al personaje recordar la información necesaria o investigar un tema particular si el material de referencia apropiado está fácilmente disponible. Saber académico otorga una profundidad de conocimiento mucho más allá del Saber popular, requiriendo tanto de experiencia como de estudio para obtenerlo. Las tiradas de Saber académico pueden identificar cosas que caen dentro del área de experiencia del personaje, tales como una persona, libro, nave estelar, o espíritu máquina. Una tirada exitosa dentro del reino de la especialidad del personaje revela información básica acerca del objeto en cuestión, de acuerdo con la **Tabla 3-4: Saber académico**.

TABLA 3-4: SABER ACADÉMICO

Niveles de éxito	Resultado
Normal	Revela información básica que solo conocerá la gente que comparte esta formación.
Uno	Revela información que no todos saben, incluidos otros conocedores de la materia.
Dos	Revela información poco frecuente sobre la materia que solo conocerán un puñado de eruditos.
Tres o más	Revela información extremadamente rara que solo conocerán algunos expertos.

Saber académico puede solaparse con Saber popular y Saber prohibido en algunas áreas, pero representa una información más profunda y académica. Un personaje con Saber popular (Credo Imperial) podría conocer información convencional sobre el culto del Emperador y sus distintas organizaciones y prácticas dentro del Imperio, pero uno con Saber académico (Credo Imperial) sería capaz de nombrar los distintos cultos dentro de un subsector y sus distintos niveles de divergencia con el Ministorum. Las tiradas de Saber académico no requieren tiempo, ya que el personaje conoce el hecho o no. Una investigación, sin embargo, requiere una tirada prolongada de una duración y dificultad adecuada a la tarea.

Arcaico: Conocimiento del oscuro pasado del Imperio, sus eras proscritas y cómo los largos milenios han cambiado el rostro de la humanidad.

Astromancia: Conocimiento de las estrellas, sus mundos y sus particularidades, además de un entendimiento teórico del uso de telescopios, cartas astrales y similares.

Bestias: Conocimiento de los tipos y familias de animales, y una familiaridad con las características y apariencia de muchas criaturas semiconscientes.

Burocracia: Familiaridad con las reglas y regulaciones de los gobiernos, especialmente el Adeptus Administratum, y sus muchos y variadas políticas y departamentos.

Codex Astartes: Conocimiento e interpretación del sagrado Codex Astartes, y como se refiere a la organización, despliegue y tácticas de los capítulos de marines espaciales.

Credo Imperial: Conocimiento de los rituales o prácticas específicas de la Eclesiarquía, desde la construcción tradicional de sus templos a puntos más específicos de sus textos. Esta información puede emplearse para dirigir los rituales para otros.

Criptología: Conocimiento de los códigos, claves, criptógrafos, lenguas secretas y claves numéricas. Puede emplearse bien para descifrar o crear cifrados.

Filosofía: Conocimiento que comprende las teorías de pensamiento, creencia, existencia y otros intangibles. Como también incluye la lógica y el debate, puede ser empleado para crear argumentos o trabajos filosóficos.

Heráldica: Un conocimiento de los principios y mecanismos de la heráldica, además de un conocimiento de los sellos más comunes y componentes heráldicos empleados por las casas y familias más nobles del Imperio.

Juicio: Conocimiento de los castigos adecuados para la miríada de crímenes y herejías castigadas por la ley imperial.

Leyenda: Yendo más allá del conocimiento arcaico, este comprende las partes más secretas de la historia imperial, tales como la Edad Oscura de la Tecnología, la Era de los Conflictos, la Gran Cruzada o la Herejía de Horus.

Numerología: Conocimiento del misterioso nexo entre los números y el universo físico. Desde la teoría de la catástrofe a la letanía sadleriana.

Ocultismo: Conocimiento de los rituales ocultos, teorías y supersticiones, además de los más conocidos usos místicos de objetos de lo oculto.

Química: Conocimiento de los químicos, sus aplicaciones químicas en una serie de usos, y su abundancia o escasez a lo largo del Imperio.

Tactica Imperialis: Las teorías del Tactica Imperialis, además de otros sistemas de guerra, despliegue de tropas y técnicas de batalla empleadas por el Imperio.

Uso de habilidad: Acción libre.

SABER POPULAR (AVANZADA, INTERACCIÓN)

Inteligencia

Grupos de habilidades: Adeptus Arbites, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Administratum, Armada Imperial, Credo Imperial, Demarcación Jericó, Eclesiarquía, Guardia Imperial, Guardianes de la muerte, Guerra, Imperio, Tecnología.

La habilidad de Saber popular permite al personaje recordar información general, procedimientos, divisiones, tradiciones, individuos famosos y supersticiones de un mundo, grupo, organización o raza en particular. Esta habilidad difiere de Saber académico, que representa el aprendizaje académico, y de Saber prohibido, que implica conocimiento oculto o proscrito, en que se trata de información básica aprendida de una exposición prolongada a una cultura o área.

El éxito en una tirada de Saber popular indica que el personaje recuerda información general sobre el tema. El DJ decide que información extra proporciona por niveles de éxito adicionales.

Adeptus Arbites: Conocimiento de las distintas ramas y sub-sectas de los Adeptus Arbites, incluyendo cosas como estructura de rangos, procedimientos comunes y los principios básicos de la justicia imperial.

Adeptus Astartes: Conocimiento de la función y naturaleza de los marines espaciales, además de sus capítulos más famosos y sus prácticas y áreas de operación.

Adeptus Mechanicus: Conocimiento general de los símbolos y prácticas de los Adeptus Mechanicus además de su jerarquía, rangos identificables y la existencia de las Dieciséis Leyes Universales.

Administratum: Conocimiento sobre las labores, reglas, tradiciones y dictados del Adeptus Administratum.

Armada Imperial: Información básica acerca de los rangos, costumbres, uniformes y tradiciones particulares de la Armada Imperial, además de sus almirantes y navíos famosos.

Credo Imperial: Conocimiento de los ritos y prácticas del Culto Imperial, las observaciones más comunes, festividades en honor del Emperador, y los santos más conocidos.

Demarcación Jericó: Información concerniente a la astrografía general de la Demarcación, incluyendo mundos conocidos, habitantes registrados y teatros de conflicto.

Eclesiarquía: Conocimiento de la estructura del Adeptus Ministorum y su papel en la adoración del Dios-Emperador como divinidad, su organización, expresiones y prácticas.

Guardia Imperial: Información básica sobre el sistema de rangos, logística, estructura, tácticas generales y prácticas de la Guardia Imperial, además de sus regimientos más famosos.

Guardianes de la muerte: Conocimiento de la función y organización de los guardianes de la muerte, incluyendo sus mandatos primarios y prácticas favoritas.

Guerra: Conocimiento de grandes batallas, comandantes notables y notorios, héroes y estratagemas famosas empleadas por el Imperio en sus muchas campañas.

Imperio: Conocimiento de los segmentos, sectores y mundos más conocidos del Imperio.

Tecnología: Conocimiento de simples letanías y rituales para calmar y apaciguar a los espíritus máquina.

Uso de habilidad: Acción libre.

SABER PROHIBIDO (AVANZADA, INVESTIGACIÓN)

Inteligencia

Grupos de habilidades: Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Arcanotecnología, Demonología, Herejía, La Biblioteca Negra, La Disformidad, La Inquisición, Las Legiones Traidoras, Mutantes, Psíquicos, Xenos.

Las habilidades de Saber prohibido representan un conocimiento normalmente oculto, encubierto o proscrito por una organización o sociedad. La mera posesión de este conocimiento puede causar dificultades para aquellos no asociados con el grupo en cuestión. Un conocimiento excesivo de las verdades ocultas de las legiones traidoras, por ejemplo, puede ser decididamente malo para la propia salud de aquellos fuera (o incluso dentro) de los Adeptus Astartes. Una tirada exitosa indica que el personaje recuerda información básica acerca del tema. El DJ revela información adicional según sea apropiado al nivel de éxito en la tirada.

Adeptus Astartes: Conocimiento extenso de las prácticas, organización y mundos de origen de los marines espaciales imperiales y sus capítulos, incluyendo indicios y rumores de su miríada de rituales secretos, y métodos de reclutamiento y entrenamiento.

Adeptus Mechanicus: Un profundo conocimiento de los seguidores del Dios Máquina, incluyendo cosas como sus rituales, observaciones, creencias comunes, filosofías centrales y un conocimiento específico de las Leyes Universales.

Arcanotecnología: Conocimiento de los grandes, artefactos tecnológicos perdidos de tiempos pasados y pistas para sus misteriosas funciones y propósitos.

Demonología: El rastreo de información sobre algunas de las más infames entidades disformes y sus retorcidas manifestaciones psíquicas.

Herejía: Sabiduría concerniente a actos y prácticas considerados heréticos por el Imperio, los más despreciables herejes de la historia y sus actos.

La Biblioteca Negra: Conocimiento secreto acerca de la Biblioteca Negra, sus contenidos prohibidos, horripilantes guardianes, y los innombrables xenos que trabajan en sus confines.

La Disformidad: Conocimiento de la energía disforme, su interacción con el espacio real, y como sus mareas y remolinos afectan al viaje entre las estrellas.

La Inquisición: Conocimiento de la organización secreta del Imperio, sus principios comunes e inquisidores famosos.

Las Legiones Traidoras: Los secretos de las legiones de marines espaciales perdidas, sus nombres y la triste historia de su caída en desgracia.

Mutantes: El estudio de mutaciones estables e inestables dentro de la humanidad, su canceroso desarrollo a lo largo del tiempo y algunos de los estudios y libros sobre el tópico.

Psíquicos: Habilidad en identificar a los psíquicos, los efectos físicos de sus poderes, el peligro que causan y el alcance general de sus capacidades.

Xenos: Conocimiento de las especies alienígenas menores y mayores conocidas para el Imperio, la amenaza que representan y su apariencia general.

Uso de habilidad: Acción libre... aunque las consecuencias de conocer tales cosas pueden acabar un ciclo vital.

SEGUIMIENTO (AVANZADA)

Agilidad

Seguimiento permite al personaje seguir a otros, bien a pie, en vehículos, e incluso a bordo de lanzadores y naves estelares. Contrasta con Escondarse porque implica movimiento y el mezclarse con el entorno. A pie, podría implicar el empleo de cobertura física o de la muchedumbre en una multitud; en un vehículo, las técnicas podrían incluir giros falsos o emplear un cargo de transporte cercano como cobertura; a bordo de naves, puede implicar el uso de asteroides u otros objetos estelares o vías espaciales ocupadas alrededor de sistemas mayores. Las tiradas de Seguimiento son siempre tiradas enfrentadas contra la habilidad de Escrutinio o Perspicacia del oponente. Una única tirada de Seguimiento es suficiente para seguir sin ser visto al oponente durante 1 minuto.

Uso de habilidad: 1 minuto.

SEGURIDAD (AVANZADA)

Agilidad

La habilidad de Seguridad se usa para sobrepasar cierres mecánicos y otros sistemas de seguridad físicos. Esto difiere de muchos sistemas que emplean códigos o cogitadores que están más adecuados para la habilidad Competencia tecnológica. El DJ establece la dificultad de la tirada de acuerdo con la complejidad del mecanismo. En la mayoría de los casos una tirada es suficiente, pero los sistemas más grandes e intrincados pueden requerir una tirada prolongada. Consulta la habilidad de Competencia tecnológica para sistemas que combinan tanto los desafíos mecánicos como técnicos. El uso de esta habilidad sin las herramientas o equipo adecuado es extremadamente desafiante y cualquier intento de sobrepasar una cerradura o cualquier otro sistema de seguridad sin usar una multillave, u otra serie de herramientas apropiadas, sufre una penalización de -20.

Uso de habilidad: 1 minuto, reducido en 10 segundos por cada nivel de éxito.

SUPERVIVENCIA (AVANZADA)

Inteligencia

La habilidad de Supervivencia permite al personaje resistir largos períodos de tiempo en entornos inusuales o alienígenas. Los marines espaciales no mueren por la exposición a los elementos y sus implantes les permiten sobrevivir incluso a la fauna y flora más incomedible. De ese modo, la habilidad de Supervivencia se aplica normalmente a humanos comunes o a aquellos marines espaciales que aprendieron esta habilidad antes de convertirse en iniciados en su capítulo. Con su habilidad para manejarse en la naturaleza, el personaje podría encontrar plantas comestibles, cazar por deporte, y determinar si la comida es segura para el consumo. Puede también construir refugios viables de materiales nativos o sustancias improvisadas, y asegurarse de que están situados lejos de canales de inundaciones o del territorio de depredadores. La dificultad de estas tiradas depende de la localización: los desiertos estériles proporcionan un desafío mucho mayor que las verdes junglas tropicales. Esta habilidad también puede aplicarse a entornos contruidos por el hombre, como mundos artificiales, las profundidades de las subcolmenas o el vientre de masivas naves estelares. En este caso, la habilidad puede proporcionar áreas de descanso seguras lejos de los ventiladores de plasma y conocimiento acerca de qué oleos sagrados proporcionan también una nutrición mínima.

Uso de habilidad: Varios.

TÁCTICAS (AVANZADA)

Inteligencia

Grupo de habilidades: Combate aéreo, Combate en el vacío, Doctrina de asalto, Doctrina defensiva, Procedimientos de desembarco orbital, Reconocimiento y sigilo, Tácticas acorazadas.

Tácticas es la aplicación práctica del conocimiento militar en el campo de batalla. Difere de las distintas habilidades de Saber en que se refiere directamente a las maniobras y acciones sobre el terreno de combate más que a un amplio punto de vista teórico o estratégico de la guerra. También difiere de la habilidad de Mando en que esta permite la dirección de tropas pero no otorga ningún conocimiento especial de cómo es mejor emplearlas. Un personaje puede usar Tácticas en cualquier ocasión en que quiera determinar el mejor curso de acción militar en un combate. Esto podría ser cualquier cosa, desde la mejor posición para eliminar a un enemigo atrincherado antes de un asalto a escoger una buena zona de aterrizaje cuando se está bajo fuego. Por ejemplo, fallar una tirada de Tácticas (Asalto) podría significar enfrentarse a una concentración de una fuerza defensiva o golpear una línea más fuerte de fortificaciones.

Combate aéreo: Cubre los enfrentamientos en la atmósfera y en órbitas bajas con cazas de superioridad aérea, además del apoyo cerrado y el bombardeo con aparatos de ataque terrestre.

Combate en el vacío: Cubre el combate de naves estelares entre cualquier cosa, desde escoltas ligeramente blindados hasta barcasas de batalla y pecios espaciales. También incluye conocimiento de doctrinas de fuego de apoyo desde órbita alta y la mejor manera de emplear las naves en órbita para ayudar a las tropas de tierra.

Doctrina de asalto: Cubre toda clase de asaltos, desde cargar contra un bunker hasta desembarcos anfibios con oposición.

Doctrina defensiva: Como establecer una buena línea defensiva, incluyendo estratificación de unidades, crear áreas de fuego enfiladas, y zonas de muerte despejadas.

Procedimientos de desembarco orbital: Un conocimiento de la doctrina de desembarco orbital y cómo emplearla para maximizar la concentración de tropas y asegurar el shock y el temor en el enemigo.

Reconocimiento y sigilo: Conocimiento de los mejores métodos de reconocimiento y sigilo, como aproximarse a una posición defensiva sin ser visto o destruir en silencio posiciones de centinelas.

Tácticas acorazadas: Conocimiento de la guerra acorazada, cómo es mejor emplear los blindados, además de cómo es mejor explotar las debilidades de dichos vehículos.

Usos especiales

Emboscada

Un personaje en el papel de líder de escuadra puede usar Tácticas (Reconocimiento y sigilo) en lugar de un Escondarse enfrentado, para sí mismo o para cualquier miembro de su escuadra en caso de que esté en alcance de apoyo (consulta la página 215).

TASAR (BÁSICA, INVESTIGACIÓN)

Inteligencia

El personaje usa Tasar para determinar el valor, fuerza, o fabricación aproximada de un objeto o grupo de objetos. Así, la habilidad puede ser usada sobre cualquier cosa desde una única espada de energía a un bunker fortificado. Antes de tasar un objeto, el personaje debe especificar que está tratando de determinar: su valor monetario aproximado, su calidad y fuerza, o su origen. Un éxito en la tirada de Tasar revela la información relevante en un sentido amplio, como su valor en tronos de oro, su calidad (consulta la página 142) e integridad estructural, o su hechura o modelo. Los niveles de éxito dan información adicional sobre el objeto. Una tirada fallida resulta en información falsa acerca del objeto, con el nivel de error incrementándose con cada nivel de fracaso. El DJ debe hacer las tiradas de Tasar y revelar solo lo que el personaje cree ser cierto. La dificultad de la tirada debe ser ajustada por el acceso del personaje al objeto y cualquier habilidad de Saber u Oficio relevante. El uso de Tasar sobre objetos grandes o numerosos requiere una tirada prolongada, aunque el personaje puede evaluar un único objeto en alrededor de un minuto.

Uso de habilidad: 1 minuto o más.

Usos especiales

Puntos débiles

Al hacer un ataque contra un objetivo estacionario fuertemente blindado como un bunker o un fortín, un personaje puede emplear Tasar para determinar sus puntos débiles haciendo una tirada Moderada (+0). El éxito añade un +4 adicional a la Pen del arma del personaje para su próximo ataque si se hace contra el objetivo. Cada nivel de éxito adicional añade otros +4 puntos de Pen. Esto requiere una acción completa.

Cobertura sólida

Al estar en cobertura, un personaje puede hacer una tirada Moderada (+0) de Tasar para encontrar el punto más fuerte de la cobertura. El éxito añade +4 PB adicionales a la cobertura (solo para el personaje) con cada nivel de éxito adicional añadiendo otros +4 PB. Esto requiere media acción.

TRATO ANIMAL (AVANZADA)

Inteligencia

El personaje puede domar, entrenar y, potencialmente, montar animales que encuentre en sus viajes, desde perros a la noble raza de caballos de guerra. Tanto domar como entrenar bestias son tiradas prolongadas, y la duración de la misma es determinada por la naturaleza y temperamento de la criatura implicada. Una vez que un animal ha sido doblegado a la voluntad de su amo, o al menos ha formado una asociación para las bestias de voluntad particularmente fuerte, dirigirla o transmitirle órdenes requiere media acción. Los animales salvajes, o aquellos entrenados para la hostilidad y la agresión,

pueden tener su disposición cambiada por cada dos niveles de éxito hasta un máximo de tres niveles por una acción completa de uso de esta habilidad. Los DJs pueden imponer penalizaciones para animales que han sido particularmente bien entrenados o aquellos con una Inteligencia o Voluntad poco común. Trato animal no es útil contra animales cibernéticos o ligados psíquicamente, ni contra cualquier xenos con verdadera sensibilidad.

Uso de habilidad: Variable según la tarea y la complejidad.

TREPAR (BÁSICA, MOVIMIENTO)

Fuerza

Con la habilidad de Tregar el personaje puede subir o bajar por cuerdas, tuberías, andamios y tanto paredes naturales como hechas por el hombre. Esta habilidad no se emplea para escaleras u otros medios fáciles de ascenso, sino para escaladas sin asideros preparados u otras condiciones pobres de escalada. El estado de la superficie u objeto y las condiciones ambientales pueden imponer bonificaciones o penalizaciones adicionales. Es bastante más difícil ascender una superficie rocosa helada en una tempestad de nieve que hacerlo en la cubierta exterior de una colmena que esta cruzada por tuberías y conductos. Una tirada exitosa permite al personaje subir o bajar a un cuarto de su valor de movimiento. Consulta Tregar en el **Capítulo VII: Reglas de juego** para más detalles.

Uso de habilidad: Media acción.

TRUCOS DE MANOS (AVANZADA)

Agilidad

Los personajes emplean Trucos de manos para cualquier tarea que requiera una combinación de engaño y destreza. Los ejemplos incluyen escamotear objetos pequeños, vaciar bolsillos o realizar trucos. El DJ establece la dificultad de la tirada de acuerdo al tamaño del objeto y la intensidad de la observación. Trucos de manos es siempre una tirada enfrentada contra el Escrutinio o Perspicacia del oponente.

El personaje puede emplear Trucos de manos en vez de Jugar para usar el engaño y alterar las probabilidades en los juegos de azar. Consulta la habilidad de Jugar para más información. Aunque Trucos de manos normalmente requiere una media acción, el personaje puede hacer una tirada como acción libre con una penalización de -10.

Uso de habilidad: Media acción.





TALENTOS
Y
RASGOS



OBTENER TALENTOS
•
GRUPO DE TALENTOS
•
TALENTOS



CAPÍTULO IV: TALENTOS Y RASGOS

“La mera habilidad, la dedicación, incluso cada victoria no es suficiente. Para ser uno de nosotros debéis de lograr todo esto y mucho más. Yo no puedo decir lo que os falta. Encontrad la respuesta en vuestros huesos, en vuestro corazón y vuestra alma, y entonces seréis guerreros”.

—fragmento de un discurso a la décima compañía por Cadmus Gracchus, capellán de los puños imperiales

Los talentos son capacidades especiales y aptitudes que posee un personaje por su naturaleza intrínseca o adquiridas mediante una extensa práctica. Al contrario que las habilidades, que representan capacidades aprendidas o entrenadas. Un talento es una aptitud que un personaje puede o no puede tener, mientras que una habilidad puede ser dominada a distintos niveles. Cuando un hermano de batalla aniquila a un enemigo con un golpe devastador de su martillo de trueno descuidando su propia seguridad, aplastando a docenas de enemigos menores y clamando venganza por su hermano caído, él está usando sus talentos. Los campos de batalla del 41º Milenio son implacables. Desde derrotar a una horda de tiránidos hasta sabotear un generador de escudos tau, un hermano de batalla necesitará cada ventaja que sus talentos le puedan proporcionar.

Los talentos se diferencian de las habilidades en que el jugador no necesita acciones o tiradas para utilizarlos. Siempre están activos, y muchos talentos proporcionan bonificaciones a tiradas o permiten acciones que un hombre corriente no podría realizar.

Planificar combinaciones efectivas de talentos y habilidades que encajen con el trasfondo del personaje puede ser un proceso agradable para todo el grupo de juego, y puede proporcionar ideas interesantes para el que DJ u otros jugadores construyan sus relaciones o sus adversarios.

OBTENER TALENTOS

“La experiencia es el único maestro, y la experiencia sin dolor carece de propósito”.

—máxima de entrenamiento nº XIX de los guardianes de la tormenta

Los jugadores reciben, o eligen, varios talentos durante la creación de su personaje en el **Capítulo I: Creación de personajes**. También ganan nuevos talentos al gastar pe a medida que avanzan en su carrera profesional, como se indica en el **Capítulo II: Especialidades**.



GRUPO DE TALENTOS

Varios talentos representan una aptitud genérica que puede aplicarse a una categoría específica dentro de un grupo. Así como ciertos grupos pueden dividirse en varias subcategorías, estos aparecen indicados en una lista. Al elegir uno de estos talentos, el jugador escoge uno de los grupos indicados. Por ejemplo, al elegir el talento Protocolo el jugador también deberá elegir un grupo u organización de los que aparecen en ese talento, como Protocolo (Inquisición). Cada vez que el personaje gane este talento, puede elegir una especialización diferente, de modo que la próxima vez podría obtener Protocolo (Adeptus Mechanicus). En muchos casos la lista que aparece no representa todos los grupos posibles, de modo que aunque los Guardianes de la Tormenta y los Señores de Hierro no aparecen específicamente en la lista de grupos del talento Protocolo, pueden ser elegidos con la aprobación del DJ.

REQUISITOS PREVIOS

Varios talentos requieren que el personaje cumpla ciertos requisitos antes de poder adquirirlos. Esto representa el nivel de destreza innata necesario para poder usar ciertos talentos, o una habilidad u otro talento necesario para acceder a una capacidad más avanzada. Estos requisitos pueden ser puntuaciones de características, habilidades, talentos, u otras aptitudes especiales.

**TABLA 4-1: TALENTOS**

Talento	Requisito previo	Descripción
Aborrecer al brujo	Adeptus Astartes	Gasta un punto de destino antes de una misión para obtener Resistencia a (Poderes psíquicos).
Afinidad con la disformidad	Factor psíquico, especial	Puedes repetir los fenómenos psíquicos.
Ambidiestro	Ag 30	Usa ambas manos con la misma eficacia.
Asalto rabioso	HA 35	Tras una tirada exitosa de Habilidad de Armas, gana un segundo ataque gratuito.
Ataque combinado	—	Obtiene una bonificación adicional de +10 por superar en número al oponente.
Ataque lacerante	HA 50	Causa +4 daños críticos con armas cuerpo a cuerpo.
Ataque relámpago	Ataque veloz	Atacas tres veces con una acción completa.
Ataque veloz	HA 35	Atacas dos veces con una acción completa.
Atracción férrea	Tecnomarine or Implantes Mechanicus	Tirada de Voluntad para atraer objetos metálicos de hasta 1kg/BV.
Autoritario	Em 30	Afecta a más objetivos con una tirada.
Auxilio eléctrico	Tecnomarine or Implantes Mechanicus	Gana una bonificación de +10 a las tiradas de Resistencia para eliminar la fatiga.
Azote de herejes	—	El personaje tiene ventaja al combatir contra traidores y herejes.
Bastión de voluntad de hierro	Factor psíquico, Imperturbable, V 40	Duplica el factor psíquico defensivo para tiradas enfrentadas.
Bendecir armas	Tecnomarine or Implantes Mechanicus	Puede desencasquillar tantas armas como su BInt a 10m de distancia.
Blanco difícil	Ag 40	Los enemigos sufren una penalización de -20 a sus tiradas de HP cuando el personaje carga o corre.
Brazos fuertes	F 45	No necesita afianzar ciertas armas.
Buena reputación [†]	Em 50, Protocolo	El personaje se ha labrado una buena reputación entre un cierto grupo.
Caer de pie	Ag 30	Reduce el daño por caídas.
Carga atronadora	Adeptus Astartes	Atraviesas las filas enemigas con el impulso de tu carga.
Carga frenética	—	Gana una bonificación de +20 al realizar una carga.
Cavidad oculta	—	El personaje tiene un compartimento oculto en alguna parte de su cuerpo.
Cazador de alienígenas	—	Tienes ventaja en combate contra alienígenas.
Clamar venganza	Adeptus Astartes, Em 40	Gasta una acción completa cuando un hermano de batalla quede fuera de combate para recuperar la cohesión.
Combate con dos armas [†]	HA 35 or HP 35, Ag 35	Atacas dos veces al empuñar 2 armas.
Conducto disforme	Factor psíquico, Imperturbable, V 50	Ganas +1 al Factor psíquico al lanzar un poder psíquico sobrecargado.
Conocimiento infuso	Int 40	Las habilidades de Saber Popular y Saber académico se consideran básicas.
Contraataque	HA 40	Gana un ataque gratuito tras realizar una parada.
Coraje	—	Inmune al miedo y al acobardamiento.
Danza asesina	Ag 40, Acrobacias	Mediante una tirada de Acrobacias después de un ataque cuerpo a cuerpo, el personaje puede moverse como acción libre.
Deber hasta la muerte	V 45	El personaje ignora la fatiga y el aturdimiento en combate.
Defensa incondicional	Adeptus Astartes	Mantienes la posición con una determinación indómita y una tormenta de fuego.
Desarmar	Ag 30	Obliga al oponente a soltar su arma.
Descarga de lumen	Tecnomarine o Implantes Mechanicus	Descarga de 1d10+3+BV daño de energía. Causa fatiga.
Desenfundado rápido	—	Prepara un arma u objeto con una acción libre.
Desgarrador de carne	Adeptus Astartes	Causa daño adicional con armas sierra.
Desviar proyectil	Ag 50	El personaje puede parar ataques a distancia primitivos.
Difícil de matar	V 40	Puedes repetir las tiradas fallidas causadas por el desangramiento.
Disciplina férrea	V 30, Mando	Los secuaces pueden repetir las tiradas de miedo y acobardamiento.
Disparo doble	Ag 40, Combate con dos armas (proyectiles)	Una sola tirada de Habilidad de Proyectiles causa dos impactos.
Disparo en movimiento	HP 40, Ag 40	Ganas un ataque adicional mientras te mueves.
Disparo infalible	HP 40	Causa +2 daños con armas a distancia.
Disparos independientes	HP 40	Dispara a objetivos separados más de 10m entre sí.
Dotado [†]	—	Ganas una bonificación de +10 a las tiradas de la habilidad correspondiente.
Duro de pelar	R 40	Reduce el daño crítico que recibe el personaje.

[†]Representa un grupo de talentos

TABLA 4-1: TALENTOS (CONTINUACIÓN)

Talento	Requisito previo	Descripción
En las puertas del infierno	Disciplina férrea	Los seguidores ganan inmunidad al miedo y al acobardamiento en presencia del personaje.
Enemigo [†]	—	Una organización o grupo particular desprecia al personaje.
Entrenamiento con arma exótica [†]	—	Puede usar un arma exótica sin penalización.
Entrenamiento con armas arrojadizas [†]	—	Puede usar el grupo de armas sin penalización.
Entrenamiento con armas Astartes	—	Puede usar el grupo de armas sin penalización.
Entrenamiento con armas básicas [†]	—	Puede usar el grupo de armas sin penalización.
Entrenamiento con armas c/c [†]	—	Puede usar el grupo de armas sin penalización.
Entrenamiento con armas lanzallamas [†]	—	Puede usar el grupo de armas sin penalización.
Entrenamiento con armas pesadas [†]	—	Puede usar el grupo de armas sin penalización.
Entrenamiento con pistolas [†]	—	Puede usar el grupo de armas sin penalización.
Entrenamiento de los guardianes de la muerte	Adeptus Astartes, miembro de los guardianes de la muerte	El marine espacial gana una bonificación al combatir contra alienígenas.
Equipo predilecto	—	Un objeto de hasta 20 puntos de solicitud se vuelve estándar.
Equipo predilecto (Heroico) [†]	—	Un objeto de hasta 70 puntos de solicitud se vuelve estándar.
Equipo predilecto (Maestro)	Equipo predilecto	Un objeto de hasta 40 puntos de solicitud se vuelve estándar y obtiene un beneficio extra.
Especialización con armas Astartes	—	Elige un grupo de armas. Ninguna penalización con el grupo de armas elegido puede superar el -30.
Estabilizadores sanguíneos	—	Recupera 2 heridas/día, siempre se consideran heridas leves.
Estructura biónica mejorada	Mecanizado	Gana el rasgo Estabilización automática.
Eunuco	—	Inmune a la seducción, gana resistencia a los intentos de carisma.
Evasivo	Ag 40, Esquivar	Ganas una esquivia extra por asalto.
Experto en armaduras	Tecnomarine	Aumenta la eficacia del blindaje.
Factor psíquico	—	Indica la potencia natural del psíquico, valorada entre 1–10.
Favorecido por la disformidad	V 35	Tira dos veces en la tabla Fenómenos psíquicos (consulta la página 189) y conserva el resultado más conveniente.
Fe inquebrantable	—	El personaje puede repetir las tiradas fallidas de miedo.
Formación de combate	Int 40	Usa tu bonificación de Inteligencia para calcular la iniciativa.
Fuego purificador	Entrenamiento con armas básicas (Lanzallamas)	Aumenta el efecto de tus ataques con lanzallamas.
Furia asesina	—	Entra en un estado de rabia psicótica para obtener bonificaciones en combate.
Furia de combate	Furia asesina	Puede parar durante la furia asesina.
Furia mental	Furia asesina	El personaje puede usar poderes psíquicos durante la furia asesina.
Golpe certero	HA 40, Golpe infalible	No sufres ninguna penalización por atacar a localizaciones específicas.
Golpe demoledor	Adeptus Astartes	Realiza un único y poderoso ataque con un arma cuerpo a cuerpo.
Golpe doble	Ag 40, Combate con dos armas (c/c)	Una sola tirada de Habilidad de Armas causa dos impactos.
Golpe infalible	HA 30	Escoge una localización para tu ataque.
Golpe mortal	Adeptus Astartes	Gasta un punto de destino para que tu ataque c/c sea imposible de parar o bloquear.
Golpe mortífero	F 40	Causa +2 daños con armas cuerpo a cuerpo.
Guerrero desarmado	HA 35, Ag 35	Tus ataques sin armas causan 1d10-3+BF de daño.
Honor ejemplar	Adeptus Astartes	Gasta un punto de destino para ganar un punto de cohesión.
Imitador	—	El personaje puede imitar voces.
Impávido	V 30	No ganas puntos de locura por contemplar horrores mundanos.
Imperturbable	V 30, Resistencia a (Poderes psíquicos)	Repite las tiradas fallidas de voluntad para resistir poderes psíquicos.
Implante lógico	—	Gana una bonificación de +10 a las tiradas de HA y HP tras una tirada con éxito de Competencia tecnológica.
Inspirar ira	Em 30	Inspiras multitudes hacia la ira.
Instruido en el bólter	Entrenamiento con armas Astartes	Puede realizar un disparo extra al disparar un bólter en ráfaga automática o semiautomática.
Invocación férrea	Tecnomarine o Implantes Mechanicus, Atracción férrea	Tirada de Voluntad para atraer objetos metálicos de hasta 2kg/BV.
La carne es débil	—	Sustituyes partes de tu cuerpo por mecanismos metálicos.
Letanía de odio	Odio	Extiende los beneficios de tu odio a los aliados.

[†]Representa un grupo de talentos



TABLA 4-1: TALENTOS (CONTINUACIÓN)

Talento	Requisito previo	Descripción
Levitación magnética	Tecnomarine o Implantes Mechanicus, Suspensión magnética	Levita 2d10+BR minutos dos veces al día.
Lluvia de plomo	Adeptus Astartes	Causa daños adicionales contra hordas con ataques a distancia.
Lucha a ciegas	Per 30	Sufre la mitad de los penalizadores habituales por oscuridad.
Maestría en combate	HA 30	Los enemigos no ganan bonificación por superar en número al personaje.
Maestro de esgrima	HA 30, Entrenamiento con armas c/c (cualquiera)	Repite los ataques fallidos, solo 1/asalto.
Maestro desarmado	HA 45, Ag 40, Guerrero desarmado	Tus ataques sin armas causan 1d10+BF de daño y no tienen la propiedad Primitiva.
Mandíbula de hierro	R 40	Puedes sobreponerte al aturdimiento mediante una tirada de Resistencia.
Matademonios	—	El personaje tiene ventaja al combatir contra entidades de la disformidad.
Mecanizado	Tecnomarine o Implantes Mechanicus	El personaje ha mejorado considerablemente sus implantes mechanicus.
Meditación	—	El personaje puede entrar en trance para eliminar su fatiga.
Memoria fotográfica	Int 30	El personaje puede recordar datos triviales y detalles menores.
Muerte desde arriba	Adeptus Astartes, Pilotar (Personal)	Causa más daño al cargar o descender en combate usando mochilas de salto.
Muro de acero	Ag 35	Ganas una parada adicional cada asalto.
Nervios de acero	—	Repite las tiradas fallidas para evitar el acobardamiento.
Nunca doblegados	Adeptus Astartes, Em 40	Realizas un acto desafiante para eliminar el daño a la cohesión sufrido en asaltos anteriores.
Odio [†]	—	Gana una bonificación de +10 para atacar a la fuente de tu odio.
Ojo de venganza	Entrenamiento con armas astartes, HP 50	Un disparo que penetra el blindaje y aumenta las posibilidades de la furia virtuosa.
Orador experto	Em 30	Afecta a 10 veces el número habitual de objetivos mediante una tirada de Empatía.
Ortopraxis	—	Ganas una bonificación de +20 para resistir el control mental y los interrogatorios.
Paranoia	—	El personaje está alerta contra el peligro.
Parloteo binario	—	Gana una bonificación de 10 para controlar servidores.
Pelea callejera	—	Causa +2 daños críticos con cuchillos o ataques sin armas.
Pistolero consumado	HP 40, Combate con dos armas (Proyectiles)	Combatir con dos pistolas tiene solo una penalización de -10.
Políglota	Int 30, Em 30	El personaje tiene una aptitud inigualable con los idiomas.
Potenciadores sanguíneos	—	Cura 1d5 heridas una vez al día.
Predicción	Int 30	Dedica unos instantes de reflexión para ganar una bonificación de +10 a su siguiente tirada.
Protocolo [†]	Em 30	Ganas una bonificación de +10 a las tiradas de Empatía para interactuar con una organización.
Quirurgo experto	Medicae +10	Realiza procedimientos médicos avanzados.
Rayo de lumen	Tecnomarine o Implantes Mechanicus	Proyectil de 1d10+BV daño de energía. Causa fatiga.
Reacción rápida	Ag 40	Tirada de Agilidad para anular la desventaja de ser atacado por sorpresa.
Realimentación estridente	Tecnomarine o Implantes Mechanicus	30m de radio, tirada de Voluntad para no perder media acción.
Recarga de lumen	Tecnomarine o Implantes Mechanicus	Tirada de Resistencia para encender/recargar una máquina. Causa fatiga.
Recarga rápida	—	Reduce el tiempo de recarga.
Recio	R 40	Siempre te recuperas como si tus heridas fueran solo heridas leves.
Reflejos rápidos	—	Suma dos veces tu BAg para calcular la iniciativa.
Reserva de energía	Tecnomarine o Implantes Mechanicus	La descarga, recarga y rayo de lumen no causan fatiga.
Resistencia a [†]	—	Gana una bonificación de +10 a las tiradas de resistencia.
Resorte	Ag 30	Te levantas como acción libre.
Rito de autorización	Factor psíquico, especial	Reduce los fenómenos psíquicos.
Rito de miedo	Tecnomarine o Implantes Mechanicus	Gana factor de miedo 1 durante 2 minutos en un radio de 50m.
Rito de pavor	Tecnomarine o Implantes Mechanicus	50m de radio, penalización de -10 a las tiradas debido al miedo.
Rito de pureza mental	Tecnomarine o Implantes Mechanicus	El personaje es inmune a las emociones.
Rival [†]	—	El personaje se ha ganado la animosidad de un grupo u organización.
Robusto	—	Ganas una herida adicional.

[†]Representa un grupo de talentos

TALENTOS

“El Imperio es un reino defendido por la fuerza de las armas y la potencia de fuego: cada día un millón de espadas golpean y un rugido como el trueno de un dios enfurecido cruza el espacio, y aun así todo ese esfuerzo podría no ser suficiente”.

—del discurso por el ascenso del Lord Militante

Tetrarchus

Los jugadores pueden encontrar la lista completa de talentos disponibles en **DEATHWATCH** en la **Tabla 4-1: Talentos**, y la descripción completa de cada talento en las siguientes páginas.

TALENTOS PARA MARINES ESPACIALES Y SUS ENEMIGOS

Este capítulo describe muchos talentos; algunos de ellos son exclusivos para los hermanos de batalla del Adeptus Astartes y no están disponibles para nadie fuera de sus filas o de las filas de los viles marines espaciales del caos. Otros talentos no son aplicables a personajes marines espaciales, ya sea porque coinciden con las extraordinarias aptitudes y destrezas que los hermanos de batalla poseen de forma natural, o simplemente porque son cosas que un marine espacial no necesita aprender. Este segundo grupo de talentos ha sido incluido en este capítulo, no para que los jugadores los usen a la hora de crear personajes, sino para permitir al DJ crear PNJs y enemigos variados e interesantes con los que se puedan encontrar los jugadores durante sus misiones en **DEATHWATCH**.

TABLA 4-1: TALENTOS (CONTINUACIÓN)

Talento	Requisito previo	Descripción
Sabiduría de los antiguos	Adeptus Astartes, Int 40	Gasta un punto de destino para obtener cierto entendimiento de una situación.
Selección de objetivo	HP 50	Puedes disparar contra un combate cuerpo a cuerpo sin penalización.
Sentido de combate	Per 40	Usa la bonificación de Percepción en lugar de Agilidad para calcular la iniciativa.
Sentido desarrollado [†]	—	Gana una bonificación de +10 a las tiradas que involucran un sentido en particular.
Sentido disforme	Factor psíquico, Psiniscencia, Per 30	Permite realizar tiradas de Psiniscencia con media acción.
Sentido disforme mejorado	Sentido disforme	Permite realizar tiradas de Psiniscencia como acción libre.
Servoarnés Integrado	Tecnomarine, Uso de mecadendrita (Servobrazo)	Gana la habilidad de usar un servoarnés.
Sometimiento	—	Realizas un ataque especial para aturdir a tu oponente.
Sueño ligero	Per 30	Se te considera despierto, incluso cuando no lo estás.
Suspensión magnética	Tecnomarine o Implantes Mechanicus	Levita 1d10+BR minutos una vez al día.
Técnica psíquica [†]	—	Gana una técnica psíquica adicional.
Tecnoarmero	Tecnomarine	Aumenta la eficacia del blindaje.
Tirador de élite	HP 35	No tienes penalizaciones por disparar a distancia larga o extrema.
Tirador de primera	HP 40, Tiro certero	No sufres penalización por realizar disparos localizados.
Tirador excepcional	HP 40	Causa +2 daños críticos con armas a distancia.
Tiro certero	HP 30	Los disparos localizados tienen una penalización de -10.
Toque mecánico	Int 30	Desencasquillas un arma con media acción.
Torbellino de muerte	Adeptus Astartes	Causas daños adicionales contra hordas con ataques cuerpo a cuerpo.
Último hombre en pie	Nervios de acero	Inmune al acobardamiento causado por pistolas y armas básicas. Mejora las bonificaciones por cobertura.
Uso de electroinjerto	—	Gana una bonificación de +10 a las tiradas de Competencia tecnológica, Indagar y Saber popular.
Uso de mecadendrita [†]	Tecnomarine o Implantes Mechanicus	El personaje puede usar un tipo de mecadendrita.
Velocidad sobrenatural	HA 40, Ag 50	Usa ataque veloz y ataque relámpago como media acción durante una carga.
Veloz	—	Te mueves más rápido en combate.
Visioingeniero experto	Competencia tecnológica +10, Tecnomarine o Implantes Mechanicus	Gasta un punto de destino para obtener un éxito automático.
Voz inquietante	—	Gana una bonificación de +10 a las tiradas de Intimidar e Interrogar, y una penalización de -10 a las tiradas basadas en Empatía.

[†]Representa un grupo de talentos



ABORRECER AL BRUJO

Requisitos: Adeptus Astartes, no puede ser adquirido por personajes con Factor psíquico

El hermano de batalla se prepara mentalmente antes del combate contra el poder de la disformidad recitando cánticos y letanías de odio y desprecio contra los poderes impíos. Este talento puede usarse en la fase de Prestar Juramento antes de llevar a cabo una misión; el hermano de batalla gasta un punto de destino que permanecerá gastado hasta terminar la misión. Durante esta misión, el hermano de batalla debe realizar una tirada **Moderada (+0) de Voluntad** cada vez que sea objetivo de un poder psíquico, poder demoníaco u otro poder basado en la disformidad; si tiene éxito entonces el hermano de batalla no es afectado por ese poder, pero si falla la tirada resulta afectado normalmente. Los efectos de este talento también se aplican a poderes que causan daño indirectamente, por ejemplo mediante explosiones, y a los poderes beneficiosos usados por psíquicos aliados. Un poder resistido mediante este talento no anula su efecto sobre otros objetivos.

AFINIDAD CON LA DISFORMIDAD

Requisitos: Factor psíquico

El personaje tiene una conexión especial con la disformidad, lo que le permite evitar sus efectos más adversos al canalizar su poder. El personaje no puede adquirir este talento si ha pasado por el Rito de autorización. Al calcular un fenómeno psíquico, el personaje puede descartar la tirada ganando 1d5 puntos de corrupción en el proceso y después repetirla sin modificadores.

AMBIDIESTRO

Requisitos: Agilidad 30

Esto no representa la auténtica ambidiestría, sino el entrenamiento como para apenas notar la diferencia. El personaje puede usar cada mano con idéntica destreza, y no sufre la penalización de -20 por realizar acciones con su mano torpe.

Especial: Al combinar este talento con Combate con dos armas, la penalización por realizar ataques con ambas armas en el mismo turno se reduce a -10.

ASALTO RABIOSO

Requisitos: Habilidad de armas 35

La velocidad y destreza marcial del personaje le permiten asesar multitud de golpes donde alguien inferior solo asestaría uno. Si el personaje impacta a su objetivo mediante una acción de ataque total, puede gastar su reacción para realizar un ataque adicional con los mismos modificadores que el ataque original.

ATAQUE COMBINADO

El personaje tiene experiencia combatiendo en grupo. Al superar en número al enemigo, el personaje gana una bonificación adicional de +10 a sus tiradas de Habilidad de Armas. Si más personajes poseen este talento, ambos ganan una bonificación adicional de +10 para un total de +20. Esta bonificación se suma a la habitual por superar en número a los oponentes.

ATAQUE LACERANTE

Requisitos: Habilidad de Armas 50

El personaje puede golpear con precisión allí donde su ataque causará más daño, cortando o aplastando los puntos débiles de su oponente. Cuando el personaje cause daños críticos con un arma cuerpo a cuerpo, suma +4 a ese daño.

ATAQUE RELÁMPAGO

Requisitos: Ataque veloz

La velocidad del personaje con sus armas es legendaria, permitiéndole asestar una oleada de ataques cuerpo a cuerpo. El personaje puede realizar 3 ataques cuerpo a cuerpo como una acción completa en su turno. Este talento sustituye a Ataque veloz. Ataque relámpago no se puede combinar con Golpe doble. El personaje solo se beneficia por usar este talento con una de sus armas. Si el personaje posee el talento Combate con dos armas (c/c), puede realizar 3 ataques con una de sus armas, y 1 ataque con la restante. Si el personaje posee el talento Combate con dos armas (ambas) y empuña un arma cuerpo a cuerpo en una mano y un arma a distancia en la otra, puede realizar 3 ataques con su arma cuerpo a cuerpo, y 1 solo disparo con el arma a distancia.

ATAQUE VELOZ

Requisitos: Habilidad de Armas 35

La capacidad marcial del personaje le permite asestar oleadas de golpes. El personaje puede realizar 2 ataques cuerpo a cuerpo como una acción completa en su turno. Si el personaje posee el talento Combate con dos armas (c/c), puede realizar 2 ataques con una de sus armas, y 1 ataque con la restante. Si el personaje posee el talento Combate con dos armas (ambas) y empuña un arma cuerpo a cuerpo en una mano y un arma a distancia en la otra, puede realizar 2 ataques con su arma cuerpo a cuerpo, y 1 solo disparo con el arma a distancia.

ATRACCIÓN FÉRRICA

Requisitos: Tecnomarine o Implantes Mechanicus

El personaje puede atraer hasta sus manos un objeto de metal no sujeto al suelo y en su línea de visión, con un peso máximo de tantos kg como su bonificación de Voluntad, y debe encontrarse a menos de 20m de distancia. Usar este talento emplea una acción completa y requiere superar una tirada de Voluntad.

AUTORITARIO

Requisitos: Empatía 30

El personaje ha nacido para dar órdenes, ya sea motivando o aterrizando a aquellos bajo su rango. Con una tirada de Mando el personaje puede afectar a 1d10 objetivos más su bonificación de Empatía. Además, las órdenes del personaje imponen tal respeto que incluso quienes no se encuentran bajo su mando se sentirán inclinados a obedecer. El personaje puede hacer una tirada de Mando para dar órdenes a individuos sobre los que no tiene autoridad con una penalización de -10. Este talento solo afecta a PNJs no hostiles.

AUXILIO ELÉCTRICO

Requisitos: Tecnomarine o Implantes mechanicus

El personaje puede canalizar el flujo sagrado de energía desde su bobina de potencia u otra fuente de energía para reponer su carne. Mientras se encuentre en contacto con maquinaria en funcionamiento, una batería cargada o una célula de energía, el personaje puede realizar una tirada **Ordinaria (+10) de Resistencia**. Si tiene éxito recupera un nivel de fatiga más uno adicional por cada nivel de éxito. Este proceso tarda un minuto de meditación y cánticos rituales.

AZOTE DE HEREJES

El personaje ha jurado purgar a los herejes dondequiera que los encuentre, y ha pulido sus habilidades a la hora de enfrentarse a ellos. Esto no es una sed de sangre o un frenesí incontrolable sino un frío y calculado impulso establecido en la psique del personaje tras incontables horas de entrenamiento y oración. El personaje gana una bonificación de +10 a su Habilidad de Armas y +2 al daño con armas cuerpo a cuerpo al combatir contra herejes. Se deja a decisión del DJ decidir exactamente qué enemigos se consideran herejes.

BASTIÓN DE VOLUNTAD DE HIERRO

Requisitos: Voluntad 40, Factor psíquico, Imperturbable

La pura voluntad del personaje y su concentración psíquica se han unido tras años de práctica y entrenamiento, hasta el punto que su uso combinado no supone ningún esfuerzo. El personaje duplica su factor psíquico para cualquier tirada enfrentada que involucre tiradas de Psiniscencia o Poderes psíquicos.

BENDECIR ARMAS

Requisitos: Tecnomarine

Empleando su sagrada habilidad para afectar sutilmente a los materiales ferrosos, el personaje puede desencasquillar tantas armas como su bonificación de Inteligencia que se encuentren a 10 metros de distancia. Esta bendición emplea una acción completa y requiere una tirada de Inteligencia para calmar a los espíritus máquina de las armas.

BLANCO DIFÍCIL

Requisitos: Agilidad 40

Rápido y ágil, el personaje ha aprendido a esquivar y zigzaguear tras largos años en la línea de fuego. Cuando el personaje realiza una acción de carga o correr, sus oponentes sufren una penalización de -20 a sus tiradas de Habilidad de Proyectiles para impactar al personaje. Esta penalización dura hasta el comienzo del próximo asalto del personaje.

BRAZOS FUERTES

Requisitos: Fuerza 45

Mientras que un hombre más débil sería arrojado por los aires por el retroceso de las armas pesadas, la robusta constitución del personaje le permite mantenerse firme. El personaje puede disparar armas pesadas en ráfaga automática o semiautomática sin afianzarlas, y no sufre la penalización habitual de -30.

BUENA REPUTACIÓN

Requisitos: Empatía 50, Protocolo (el mismo grupo)

Grupo de talentos: Adeptus Arbites, Adeptus Astra Telepathica, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Adepta Sororitas, Adeptus Titanicus, Administratum, Armada Imperial, Astrópatas, Capitanes cartógrafos, Comerciantes independientes, Ecclesiarquía, Gobernantes planetarios, Guardia Imperial, Inquisición, Navegantes, Oficio Asesinorum, FDP, Schola Progenium, Scholastica Psykana.

El personaje es respetado por un grupo social u organización. El personaje gana una bonificación adicional de +10 a sus tiradas de Empatía al tratar con este grupo. Este talento se acumula con Protocolo, para una bonificación total de +20. Esta bonificación también se aplica en tiradas de influencia al tratar con este grupo en particular. El DJ y el jugador pueden ponerse de acuerdo para conceder este talento si es apropiado para la aventura o la campaña.

CAER DE PIE

Requisitos: Agilidad 30

La capacidad atlética y equilibrio natural del personaje le permiten caer grandes distancias sin recibir graves daños. Al caer, el personaje puede realizar una tirada de Agilidad como acción libre. Por tener éxito, y por cada nivel de éxito, reduce la distancia de caída tantos metros como la bonificación de Agilidad del personaje a la hora de calcular el daño causado por la caída.

CARGA ATRONADORA

Requisitos: Adeptus astartes

El hermano de batalla carga hacia el combate usando su cuerpo blindado como arma. Potenciado por su armadura y los músculos mejorados del hermano de batalla, el impacto de semejante carga es como ser golpeado por un thunderbolt. Cuando el hermano de batalla realiza una acción de carga, primero hace un ataque desarmado (consulta la página 247) contra cada oponente a quien esté cargando. Esto representa a la mole blindada del personaje estrellándose contra el enemigo. Este ataque también tiene la posibilidad de derribar al oponente del mismo modo que si el hermano de batalla hubiera usado la acción derribar (consulta la página 241). Cuando se haya resuelto este ataque, el hermano de batalla puede usar su ataque normal por cargar. Si el hermano de batalla carga contra una horda, causa 1d5+1 ataques desarmados contra la horda.



CARGA FRENÉTICA

El personaje ha aprendido a emplear toda su fuerza en el momento de lanzarse al combate. Cuando el personaje realiza una carga, gana una bonificación de +20 en lugar de +10.

CAVIDAD OCULTA

La carne del personaje o sus añadidos mecánicos ocultan un pequeño compartimento. Este puede ser un bolsillo oculto bajo un pliegue de carne o una pequeña cámara situada entre sus accesorios mecánicos. El personaje puede ocultar un objeto no más grande que su propio puño en esta cavidad. Descubrir este compartimento requiere tener éxito en una tirada Complicada (-10) de Buscar. Si se usa un auspex o un escáner médico, la dificultad de la tirada se reduce a Ordinaria (+10).

CAZADOR DE ALIENÍGENAS

Los alienígenas son una amenaza constante para el Imperio, y el personaje ha jurado limpiar la galaxia de su siniestra presencia. Aunque es consciente de que semejante labor se encuentra fuera de su alcance individual, el personaje confía en que la sangre xenos que derrame ayude en la futura victoria del Emperador contra sus más odiados enemigos. El personaje gana una bonificación de +10 a sus tiradas de Habilidad de Armas y +2 al daño con armas cuerpo a cuerpo al combatir contra alienígenas.

CLAMAR VENGANZA

Requisitos: Empatía 40, Adeptus Astartes

Cuando un marine espacial cae en batalla, uno de sus hermanos de batalla puede inspirar a aquellos que quedan para honrar a su camarada caído. Cuando otro miembro de la unidad muera o quede fuera de combate, el hermano de batalla puede emplear una acción completa y gastar un punto de destino para alentar a sus hermanos restantes a vengar a su camarada caído. El personaje puede alzar su arma y hacer un juramento de odio, o recitar un cántico de venganza. No importa como sea interpretado, su acción restaura la cohesión de los hermanos de batalla y todos aquellos en su rango de apoyo a su valor inicial.

COMBATE CON DOS ARMAS

Requisitos: Habilidad de Armas 35 o Habilidad de Proyectiles 35, Agilidad 35

Grupo de talentos: A distancia, cuerpo a cuerpo

Tras años de entrenamiento el personaje es capaz de usar un arma en cada mano cuando es necesario. Cuando está armado con dos armas del mismo tipo, el personaje puede emplear una acción completa para atacar con las dos. Ambas tiradas para atacar sufren una penalización de -20 (consulta el **Capítulo VIII: Combate** para más detalles sobre combatir con dos armas). El personaje debe poseer Combate con dos armas (c/c) y Combate con dos armas (a distancia) si desea usar un arma de fuego en una mano y un arma cuerpo a cuerpo en la otra.

CONDUCTO DISFORME

Requisitos: Voluntad 50, Factor psíquico, Imperturbable
El puro poder mental del personaje le permite canalizar inmensas cantidades de energía disforme. Al lanzar un poder sobrecargado, puede sumar +1 a su factor psíquico y reducir en -10 cualquier tirada en la tabla de fenómenos psíquicos.

CONOCIMIENTO INFUSO

Requisitos: Inteligencia 40

El personaje ha sido imbuido con una gran cantidad de conocimientos, ya sea mediante técnicas de refuerzo punitivo o mediante métodos arcanos mantenidos en secreto por los guardianes de la tecnología y el conocimiento. El personaje considera todas las habilidades de Saber académico y Saber popular como habilidades básicas. Este talento también proporciona una bonificación de +10 a cualquier tirada de Saber académico o Saber popular en la que el personaje ya posea la habilidad.

CONTRAATAQUE

Requisitos: Habilidad de Armas 40

Las veloces respuestas del personaje a los ataques del enemigo son mortalmente elegantes e invisibles como el viento. Tras parar con éxito el ataque de un oponente, el personaje puede realizar inmediatamente un ataque con una penalización de -20 contra ese oponente como acción libre, empleando el mismo arma que usó para parar su ataque.

CORAJE

Tras numerosas experiencias en situaciones horripilantes, el miedo ya no domina los actos del personaje. El personaje se vuelve inmune a los efectos del miedo y el acobardamiento, pero debe superar una tirada de Voluntad para retirarse de un combate cuerpo a cuerpo o escapar.

DANZA ASESINA

Requisitos: Agilidad 40, Acrobacias

La agilidad y habilidad marcial del personaje le transforman en un torbellino de muerte en el campo de batalla. Tras realizar un ataque cuerpo a cuerpo, una tirada de Acrobacias permite al personaje moverse la mitad de su movimiento normal como una acción libre. Los oponentes no reciben ataques gratuitos como resultado de este movimiento. El personaje solo puede moverse de este modo una vez por asalto.

DEBER HASTA LA MUERTE

Requisitos: Voluntad 45

La voluntad o la fe del personaje pueden mantenerlo en pie cuando su cuerpo le falla. El personaje ignora el efecto de las heridas, la fatiga y el aturdimiento durante el combate. Este talento no previene el daño, pero permite al personaje ignorar temporalmente sus efectos mientras dure el combate. La muerte aún le afecta con normalidad.



DEFENSA INCONDICIONAL

Requisitos: Adeptus Astartes

El hermano de batalla permanece indómito, como si estuviera hecho de hierro y roca contra el cual sus enemigos se rompen como las olas contra un acantilado. El hermano de batalla puede gastar un punto de destino como una acción completa para adoptar la Defensa incondicional. En esta condición, el personaje no puede moverse o esquivar, pero puede realizar una parada contra cada ataque cuerpo a cuerpo que reciba, incluso si supera su cantidad habitual de reacciones, pero no puede efectuar más de una parada por ataque, y todo el daño sufrido se reduce en -2. Además, los enemigos no obtienen beneficios por superar en número al hermano de batalla en combate cuerpo a cuerpo. Estos efectos permanecen hasta que el hermano de batalla decida abandonar la Defensa incondicional o hasta que sea incapaz de seguir luchando.

DESARMAR

Requisitos: Agilidad 30

El personaje puede arrancar las armas de las manos de sus oponentes mediante una elaborada técnica o por fuerza bruta. En combate cuerpo a cuerpo, el personaje puede emplear una acción completa para desarmar a su enemigo mediante una tirada enfrentada de Habilidad de Armas. Si tiene éxito, el enemigo deja caer su arma. Si además el personaje obtiene 3+ niveles de éxito, puede además empuñar el arma arrebatada.

DESCARGA DE LUMEN

Requisitos: Tecnomarine o Implantes Mechanicus

Uso del talento: Media acción de ataque

La energía fluye por la bobina de potencia del personaje a través de una red de inductores contenidos en su carne. Esto le permite canalizar su energía en sus impactos en combate cuerpo a cuerpo mediante una tirada con éxito de Habilidad de Armas o Apresamiento. La descarga de lumen causa 1d10+3 puntos de daño de Energía con la propiedad Conmocionadora. El personaje debe superar una tirada de Resistencia al usar esta habilidad para no ganar un nivel de fatiga.

DESENFUNDADO RÁPIDO

El personaje ha practicado tan frecuentemente con sus armas que estas saltan a sus manos con un simple pensamiento. El personaje puede preparar un arma con una acción libre, siempre que se trate de una pistola, un arma básica o un arma cuerpo a cuerpo que se empuñe con una sola mano.

DESGARRADOR DE CARNE

Requisitos: Adeptus Astartes

El hermano de batalla siente predilección por el daño masivo causado por armas sierra y otras armas que destrazan la carne de sus enemigos. Al causar daños con un arma cuerpo a cuerpo con la propiedad Desgarradora, el personaje tira un dado adicional en la tirada de daño y escoge el resultado más alto. En el caso de las armas que normalmente poseen más de un dado de daño, el personaje solo añade un dado adicional (no uno por cada dado que el arma tuviera originalmente).

EJEMPLO

Averrus, un marine de asalto de los guardianes de la muerte, ataca a un tiránido hormagante con su espada sierra. Como la espada sierra de Averrus posee la propiedad Desgarradora, se beneficia por el talento Desgarrador de carne. Averrus tira 3d10 para calcular el daño (obteniendo como resultado 9, 2 y 5) y conserva el mejor resultado (9).

DESVIAR PROYECTIL

Requisitos: Agilidad 50

Las armas del personaje se mueven a tal velocidad que pueden desviar las armas arrojadas y los disparos de armas primitivas. El personaje puede emplear una reacción para parar un ataque a distancia realizado con un arma primitiva o arrojada.

DIFÍCIL DE MATAR

Requisitos: Voluntad 40

Por pura fuerza de voluntad o una tenacidad inquebrantable, el personaje se niega a cruzar el umbral del más allá. Cuando el personaje sufre desangramiento, puede repetir la tirada para evitar la muerte.

DISCIPLINA FÉRREA

Requisitos: Voluntad 30, Mando

El personaje no adula a sus subordinados ni los motiva mediante amabilidad. La lealtad ejemplar y liderazgo severos del personaje les impulsa. Si el personaje es visible para sus seguidores, ya sea en persona, mediante un vocotransmisor o una pictopantalla, ellos pueden repetir las tiradas fallidas de Voluntad para resistir el miedo y el acobardamiento. Disciplina férrea puede afectar a tantos objetivos como la bonificación de Voluntad del personaje, y estos deben estar bajo sus órdenes. Los PJs pueden beneficiarse de Disciplina férrea si este talento lo usa el líder oficial del grupo.

DISPARO DOBLE

Requisitos: Agilidad 40, Combate con dos armas (Proyectiles)

El personaje posee tal habilidad con las armas de proyectiles que puede impactar con dos disparos exactamente en el mismo punto. Mientras esté armado con dos pistolas, el personaje puede disparar ambas a la vez como acción completa. Se realiza solo una tirada de Habilidad de Proyectiles, y si tiene éxito el personaje golpea a su objetivo con ambos disparos. Ya que el personaje está disparando ambas armas en un solo ataque, si realiza una acción de apuntado antes de disparar ganará la bonificación normal de +10 o +20 a la tirada de HP, y una mira láser montada sobre cualquiera de las armas también proporciona una bonificación de +10. El personaje no sufre la penalización habitual de -20 a su Habilidad de Proyectiles por empuñar dos armas. Si el ataque impacta, el blindaje del objetivo se aplica normalmente a ambos ataques, pero la bonificación de resistencia solo reduce una vez el daño combinado de ambos impactos. Una sola tirada de Esquivar permite al objetivo evitar ambos disparos.

DISPARO EN MOVIMIENTO

Requisitos: Habilidad de Proyectiles 40, Agilidad 40

La destreza del personaje con armas a distancia es tal que puede disparar con precisión sin necesidad de mantener el ojo en el punto de mira. Como acción completa, el personaje puede moverse su movimiento completo y realizar un único ataque a distancia. Este ataque solo puede ser un único disparo, no una ráfaga.

DISPAROS INDEPENDIENTES

Requisitos: Habilidad de Proyectiles 50

El personaje ha desarrollado su visión periférica y percepción espacial hasta el punto en que es capaz de disparar en dos direcciones en una fracción de segundo. Al disparar dos armas como parte de una sola acción, los objetivos no necesitan encontrarse separados por menos de 10m de distancia.

DISPARO INFALIBLE

Requisitos: Habilidad de Proyectiles 40

El personaje conoce los puntos débiles de cada armadura y cada material, y posee la capacidad de asegurarse de que cada disparo acierta exactamente donde causará más daño. El personaje suma +2 al daño causado con armas a distancia.

DOTADO

Grupo de talentos: Cualquier habilidad

El personaje posee aptitudes con cierta habilidad en particular. Elige una de las habilidades del personaje, el personaje gana una bonificación de +10 a las tiradas de esa habilidad.

DURO DE PELAR

Requisitos: Resistencia 40

El personaje es capaz de soportar heridas que habrían dejado fuera de combate a un hombre corriente. Cuando el personaje sufra daños críticos, divide el resultado a la mitad.

Ejemplo: Agamenon recibe una grave herida de un guerrero tiránido. Tras reducir el daño por su blindaje y la bonificación de Resistencia, el impacto de las garras afiladas aún le causan 8 puntos de daño. Desafortunadamente, ha sido un combate difícil para Agamenon y solo le quedan 4 heridas, lo que normalmente le dejaría con 4 puntos de daño crítico. Sin embargo, ya que posee el talento Duro de pelar, solo recibe 2 puntos de daño crítico.

EN LAS PUERTAS DEL INFIERNO

Requisitos: Disciplina férrea

El personaje inspira una total lealtad y devoción en sus seguidores, por la que le seguirían incluso al interior de un vórtice de la disformidad en Las Fauces o en un abordaje contra corsarios eldar. En combate, mientras el personaje sea visible, sus seguidores son inmunes al miedo y el acobardamiento.

ENEMIGO

Grupo de talentos: Adeptus Arbites, Adeptus Astra Telepathica, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Adepta Sororitas, Adeptus Titanicus, Administratum, Armada Imperial, Astrópatas, Capitanes cartógrafos, Comerciantes independientes, Ecclesiarquía, Gobernantes planetarios, Guardia Imperial, Inquisición, Navegantes, Oficio Asesinorum, FDP, Schola Progenium, Scholastica Psykana Opuesto a Buena reputación. El personaje es despreciado por una organización o grupo de individuos. El personaje sufre una penalización adicional de -10 a las tiradas de Empatía al tratar con este grupo, que se acumula con la penalización del talento Rival para un total de -20.

El DJ y el jugador pueden ponerse de acuerdo para conceder este talento cuando sea apropiado para la aventura o la campaña. Este talento puede ser eliminado mediante una mejora de élite y la aprobación del DJ, si el personaje se ha redimido ante el grupo en cuestión.



ENTRENAMIENTO CON ARMA EXÓTICA

Grupo de talentos: Todas las armas exóticas

El personaje se ha entrenado en el uso de un tipo particularmente extraño de arma, permitiéndole emplear un armamento apenas visto. Las armas que requieren este talento aparecen indicadas en su descripción individual. Las tiradas de Habilidad de Armas o Habilidad de Projectiles usando un arma con la que el personaje no posee entrenamiento sufren una penalización de -20.

ENTRENAMIENTO CON ARMAS ARROJADIZAS

Grupo de talentos: Universal

El personaje ha recibido entrenamiento con un grupo de armas arrojadizas, y puede usarlas sin penalización. El grupo Universal incluye las armas de conmoción, energía, primitiva, y sierra. Las tiradas de Habilidad de Projectiles con armas en las que el personaje no tenga entrenamiento sufren una penalización de -20.

ENTRENAMIENTO CON ARMAS ASTARTES

Requisitos: Adeptus Astartes

Los hermanos de batalla del Adeptus Astartes invierten años en el entrenamiento con toda clase de armas. Para el momento en que un hermano de batalla entra al servicio de una escuadra, no solo habrá entrenado el uso de armas pesadas y cuerpo a cuerpo, sino que las habrá usado en innumerables campos de batalla. El hermano de batalla puede utilizar armas arrojadizas, bólter, fusión, lanzadores, lanzallamas, láser, plasma, primitivas (de proyectiles y c/c), proyectil sólido, sierra de cualquier clase sin penalización. En esencia las únicas armas que un hermano de batalla no sabe usar son las armas exóticas, para las que debe adquirir entrenamiento individualmente.

ENTRENAMIENTO CON ARMAS BÁSICAS

Grupo de talentos: Bólter, fusión, lanzador, láser, plasma, primitiva, proyectil sólido y universal

El personaje ha recibido entrenamiento con un grupo de armas básicas, y puede usarlas sin penalización. El grupo Universal incluye las armas bólter, fusión, lanzador, láser, plasma, y proyectil sólido. Las tiradas de Habilidad de Projectiles con armas en las que el personaje no tenga entrenamiento sufren una penalización de -20.

ENTRENAMIENTO CON ARMAS CUERPO A CUERPO

Grupo de talentos: Conmoción, energía, primitiva, sierra, universal

El personaje ha recibido entrenamiento con multitud de armas cuerpo a cuerpo, y puede usarlas sin penalización. El grupo Universal incluye los grupos conmoción, energía, primitiva y sierra. Las tiradas de Habilidad de Armas con armas en las que el personaje no tenga entrenamiento sufren una penalización de -20.

ENTRENAMIENTO CON ARMAS LANZALLAMAS

Grupo de talentos: Universal

La visión del flujo de prometio ardiente regocija el corazón del explorador e inspira temor sobre sus enemigos. El personaje ha dominado el uso de una gran variedad de armas lanzallamas. Este talento engloba todas las armas no exóticas con la propiedad Lanzallamas.

ENTRENAMIENTO CON ARMAS PESADAS

Grupo de talentos: Bólter, fusión, lanzadores, láser, plasma, primitivas y proyectil sólido

El personaje puede usar algunas de las armas más devastadoras en el campo de batalla. El personaje puede usar el grupo de armas seleccionado, eligiendo un nuevo grupo cada vez que adquiera este talento. Las tiradas de Habilidad de Projectiles usando un arma con la que el personaje no posee entrenamiento sufren una penalización de -20.

ENTRENAMIENTO CON PISTOLAS

Grupo de talentos: Bólter, fusión, lanzador, láser, plasma, primitiva, proyectil sólido y universal

El personaje ha recibido entrenamiento con multitud de pistolas, y puede usarlas sin penalización. El grupo Universal incluye las armas bólter, fusión, lanzador, láser, plasma, y proyectil sólido. Las tiradas de Habilidad de Proyectiles con armas en las que el personaje no tenga entrenamiento sufren una penalización de -20.

ENTRENAMIENTO DE LOS GUARDIANES DE LA MUERTE

Requisitos: Adeptus Astartes, miembro de los guardianes de la muerte

Todos los marines espaciales guardianes de la muerte confirman automáticamente cualquier resultado de furia virtuosa (consulta la página 247) contra enemigos alienígenas sin necesidad de repetir las tiradas de Habilidad de Proyectiles o Habilidad de Armas.

EQUIPO PREDILECTO

Una herramienta de guerra ha servido a los hermanos de batalla en incontables victorias, y siempre han contado con ella a su lado. Elige un objeto del arsenal (salvo munición inusual) con un coste de solicitud de 20 o menos. Este coste límite puede incluir accesorios y/o modificadores a la calidad del objeto. (Por ejemplo, un lanzallamas de la mejor calidad). Este objeto está permanentemente en posesión del hermano de batalla sin necesidad de solicitarlo, a todos los efectos se vuelve parte de su equipo estándar. El personaje debe reunir todos los requisitos de renombre necesarios para poseer el objeto. Un hermano de batalla puede adquirir este talento en múltiples ocasiones según aparezcan en las mejoras de su carrera profesional. En cada ocasión, anota el nombre del objeto junto al talento, por ejemplo, Equipo predilecto (Lanzallamas de la mejor calidad).

EQUIPO PREDILECTO (HERÓICO)

Grupo de talentos: Armas, Blindajes, Equipo de guerra (incluye servidores) y Reliquias

Al hermano de batalla se le ha confiado una armadura artesanal, una reliquia de los marines espaciales, un arma de manufactura experta, u otro tipo de herramienta rara y prestigiosa del Adeptus Astartes. Elige un objeto del arsenal (salvo munición inusual) con un coste de Solicitud de 70 o menos. Este coste límite puede incluir accesorios y/o modificadores a la calidad del objeto. Este objeto está ahora en posesión del hermano de batalla sin necesidad de solicitarlo, y a todos los efectos se vuelve parte de su equipo estándar. El personaje debe reunir todos los requisitos de renombre necesarios para poseer el objeto. Un hermano de batalla puede adquirir este talento en múltiples ocasiones según aparezca en las mejoras de su carrera profesional. En cada ocasión, anota el nombre del objeto junto al talento, por ejemplo, Equipo predilecto (Lanzallamas de la mejor calidad).

EQUIPO PREDILECTO (MAESTRO)

Requisitos: Equipo predilecto para el objeto elegido

El hermano de batalla ha forjado un vínculo con su equipo de guerra, y puede realizar hazañas impresionantes con él. El coste de solicitud máximo de su equipo predilecto aumenta hasta 40. En el momento de adquirir este talento puedes escoger accesorios adicionales para tu equipo predilecto, o reemplazarlo por un nuevo equipo predilecto de hasta 40 puntos de solicitud. Escoge un efecto de la tabla inferior y aplícalo cuando el personaje se encuentre dotado con su equipo predilecto.

TABLA 4-2: EQUIPO PREDILECTO (MAESTRO)

Efecto	Se aplica a
Sabes como obtener el mayor beneficio de tu arma. Ganas +10 a las tiradas de ataque con este arma.	Armas
Tus defensas se muestran a su nivel óptimo al llevar esta armadura. Suma +10 a las tiradas de Esquivar.	Blindajes
Tu afinidad con este dispositivo te sirve dentro y fuera del campo de batalla. Repite las tiradas fallidas para usar este objeto.	Equipo de guerra
El espíritu máquina es tan fiable como lo es cualquier hermano de batalla. Ganas +1 a la cohesión.	Cualquier objeto
Tu espíritu máquina guardián te ayuda a adelantarte a tus enemigos. Ganas +2 a iniciativa.	Cualquier objeto
La fe en tu equipo de batalla incentiva tu moral. Ganas +5 a tus tiradas de Voluntad.	Cualquier objeto

ESPECIALIZACIÓN CON ARMAS ASTARTES

Requisitos: Adeptus Astartes, Entrenamiento con armas Astartes

Un marine espacial es un maestro de las herramientas de guerra, pero mediante una extensa práctica y afinidad puede alcanzar semejante nivel de dominio con un tipo particular de armas que se vuelve una herramienta de destrucción perfecta. Al adquirir este talento se debe elegir un tipo específico de armas, por ejemplo, Bólter (pistolas) o c/c (sierra). Este talento puede ser adquirido varias veces para diferentes armas. El hermano de batalla no puede sufrir una penalización superior a -30 cuando use un arma englobada por este talento.

ESTABILIZADORES SANGUÍNEOS

La antigua y bendita tecnología del mechanicus corre por las venas del personaje. Estas minúsculas máquinas reparan las heridas menores y aceleran la curación. Al aplicar cuidados médicos, las heridas del personaje solo se consideran heridas leves y el personaje se recupera a un ritmo acelerado, eliminando 2 puntos de daño al día.



ESTRUCTURA BIÓNICA MEJORADA

Requisitos: Mecanizado

La ya impresionante estructura corporal del personaje ha sido reforzada con un giroscopio guiado por un sistema de apuntado vinculado al espíritu máquina. El personaje gana el rasgo Estabilización automática (consulta la página 135).

EUNUCO

Mediante cirugía y tratamientos químicos o por pura fuerza de voluntad, el personaje se ha inmunizado contra las tentaciones mundanas. Los intentos de seducción contra el personaje fallan automáticamente, y las tiradas de Carisma aumentan su dificultad en un nivel. Adquirir este talento también hace ganar al personaje un punto de locura.

EVASIVO

Requisitos: Agilidad 40, Esquivar

El personaje puede apartar su cuerpo de la trayectoria de un ataque, haciendo que solo corte el aire. El personaje puede realizar una esquivas adicional por asalto. A todos los efectos este talento concede al personaje una segunda reacción que solo puede ser usada para Esquivar, permitiendo realizar 2 esquivas en un único asalto. Sin embargo, el personaje solo puede intentar una esquivas contra cada ataque.

EXPERTO EN ARMADURAS

Requisitos: Tecnomarine

Las más sofisticadas armaduras y más resistentes escudos son todos productos de los seguidores del dios máquina, basados en los renombrados y antiguos diseños del glorioso pasado del hombre. Tras años de entrenamiento, un tecnomarine puede aprender a mejorar estas protecciones, o usarlas en su forma óptima. El tecnomarine aumenta en +2 los puntos de blindaje de cualquier armadura que lleve para todas las localizaciones que normalmente cubre ese blindaje siempre que disponga de al menos una hora cada día para bendecirlo y prepararlo. Esta bonificación se aplica solo a los blindajes que lleve el tecnomarine.

FACTOR PSÍQUICO

El personaje es un psíquico; su poder en términos de juego se mide en una escala de 1 a 10, donde Factor psíquico 1 es el mínimo digno de la atención de la Scholastica Psykana y las naves negras, y un factor de 10 representa el máximo potencial humano. Un bibliotecario comienza con Factor psíquico 3, como se explica en la página 72 del **Capítulo II: Especialidades**. Consulta en el **Capítulo VI: Poderes psíquicos** las reglas detalladas sobre esta habilidad. Aumentar el Factor psíquico de un personaje representa que el potencial psíquico de ese personaje crece volviéndose aún más poderoso. Un personaje puede adquirir este talento varias veces. Cada vez que se adquiere este talento, el Factor psíquico del personaje aumenta en 1. Aumentar el Factor psíquico en **DEATHWATCH** no proporciona poderes psíquicos adicionales.

FAVORECIDO POR LA DISFORMIDAD

Requisitos: Voluntad 35

Al provocar un fenómeno psíquico, el personaje puede tirar dos veces en la tabla y conservar el resultado más favorable.

FE INQUEBRANTABLE

La confianza del personaje en el Emperador es tan fuerte que el personaje puede plantar cara a cualquier peligro. El personaje puede repetir cualquier tirada fallida de Voluntad para evitar los efectos del Miedo (consulta la página 279).

FORMACIÓN DE COMBATE

El personaje ha preparado a sus camaradas para estar alerta contra el peligro, planeando sus acciones contra posibles contingencias. Antes de calcular la iniciativa, todos los miembros del grupo pueden elegir usar la bonificación de Inteligencia del personaje en lugar de su propia bonificación de Agilidad.

FUEGO PURIFICADOR

Requisitos: Entrenamiento con armas básicas (Lanzallamas) o equivalente.

El personaje es capaz de controlar el flujo de prometio como ningún otro, manipulando las llamas como si estas obedecieran su voluntad. Los objetivos de los ataques del personaje con un arma lanzallamas reciben una penalización de -20 a sus tiradas de Agilidad para evitar sus efectos, y al atacar a un enemigo con el rasgo Horda, el número de impactos sobre la horda aumenta en +1d5.

FURIA ASESINA

El temperamento y pasión del personaje hierven bajo la superficie de su psique, mantenidos a raya por su mente racional, pero liberados cuando es necesario. Si el personaje emplea una acción completa en alimentar su ira—flagelándose, tomando drogas o por otros medios—en su próximo asalto entrará en un estado de furia incontrolable ganando una bonificación de +10 a su Habilidad de Armas, Fuerza, Resistencia y Voluntad, pero sufriendo una penalización de -20 a su Habilidad de Proyectiles e Inteligencia. El personaje debe atacar al enemigo más cercano en combate cuerpo a cuerpo si es posible. Si no se encuentra enzarzado en combate, debe moverse hacia el enemigo y entrar en combate si es posible. El personaje no realizará acciones obviamente suicidas, como arrojar de un edificio para cargar contra alguien en el suelo, pero realizará cualquier acción con una oportunidad razonable de provocar un enfrentamiento cuerpo a cuerpo con el enemigo más cercano. Durante la furia asesina, el personaje es inmune al miedo, acobardamiento, aturdimiento, los efectos de la fatiga y no puede parar ataques, retirarse o huir. El personaje permanecerá en furia asesina durante el resto del combate. A menos que el personaje posea un talento que se lo permita, no podrá usar técnicas psíquicas durante la furia asesina. Algunas criaturas se encuentran permanentemente en furia asesina, y otras pueden entrar y salir de este estado a voluntad.

FURIA DE COMBATE

Requisitos: Furia asesina

Su extensa experiencia y voluntad indomables permiten al personaje dominar a la bestia de su interior, dirigiendo su rabia mientras mantiene serena su mente. El personaje es capaz de parar durante la Furia asesina.

FURIA MENTAL

Requisitos: Furia asesina

La locura y odio del personaje abren su mente a la disformidad, lo que permite al personaje usar sus poderes con la poca concentración que puede reunir. El personaje es capaz de usar sus poderes psíquicos normalmente durante la Furia asesina.

GOLPE DEMOLEDOR

Requisitos: Adeptus Astartes

El hermano de batalla realiza un único golpe con tal ferocidad que destroza el blindaje y aplasta la carne al impactar. Cuando el hermano de batalla realiza la maniobra ataque total con un único arma cuerpo a cuerpo, puede sumar la mitad de su bonificación de Fuerza a la penetración de blindaje del arma. El ataque también obtiene la propiedad Conmocionadora para representar la potencia del impacto.

GOLPE DOBLE

Requisitos: Agilidad 40, Combate con dos armas (c/c)

La habilidad del personaje con armas cuerpo a cuerpo le permite realizar dos ataques simultáneos para maximizar el daño. Cuando empuña dos armas cuerpo a cuerpo, el personaje puede atacar con ambas al mismo tiempo con una acción completa realizando una sola tirada de Habilidad de Armas. Si la tirada tiene éxito, el personaje impacta al objetivo con ambas armas. Ya que el personaje está usando ambas armas en un solo ataque, si realiza una acción de apuntado antes de atacar ganará la bonificación normal de +10 o +20 a la tirada de HA. El personaje no sufre la penalización habitual de -20 a su Habilidad de Armas por empuñar dos armas. Si el ataque impacta, el blindaje del objetivo se aplica normalmente a ambos ataques, pero la bonificación de resistencia solo reduce una vez el daño combinado de ambos impactos. Una sola tirada de Esquivar o parar permite al objetivo evitar ambos golpes.

GOLPE INFALIBLE

Requisitos: Habilidad de Armas 30

El personaje tiene cierto control sobre donde logrará asestar sus golpes. Al determinar la localización de impacto para un ataque cuerpo a cuerpo, el personaje puede usar la tirada de dados o invertir el resultado, eligiendo la localización que prefiera. Por ejemplo, si Cassus obtiene un 37 al impactar a un hereje del Caos, este ataque normalmente impactaría en la pierna derecha, pero como posee el talento Golpe infalible, podría escoger golpearle en el torso (73).

GOLPE MORTAL

Requisitos: Adeptus Astartes

Los marines espaciales se encuentran entre los guerreros más mortíferos de la galaxia, y han aprendido cómo sacar obtener la máxima potencia de sus golpes. Al realizar la acción ataque total, un marine espacial puede gastar un punto de destino (antes de hacer ninguna tirada de dados) para que sus ataques durante ese asalto sean imposibles de parar o esquivar.

GOLPE MORTÍFERO

Requisitos: Fuerza 40

El personaje posee la capacidad de concentrar toda la fuerza de su cuerpo en sus ataques de combate cerrado. El personaje suma +2 al daño causado por sus ataques con armas cuerpo a cuerpo.

GOLPE PRECISO

Requisitos: Habilidad de Armas 40, Golpe infalible

El brazo, los sentidos y el arma del personaje parecen trabajar unidos, asestando los golpes exactamente donde pretendía. Al realizar un ataque localizado con un arma cuerpo a cuerpo, el personaje no sufre la penalización habitual de -20.

GUERRERO DESARMADO

Requisitos: Habilidad de armas 35, Agilidad 35

Debido a un extenso entrenamiento en combate desarmado, los ataques sin armas del personaje causan 1d10-3+BF daño de Impacto en lugar de 1d5-3. Gracias a su entrenamiento avanzado contra enemigos armados y desarmados, el personaje ya no se considera desarmado, como se explica en la página 247, al realizar ataques contra sus oponentes armados. Los ataques sin armas del personaje aún se considera que poseen la propiedad Primitiva.



HONOR EJEMPLAR

Requisitos: Adeptus Astartes

El hermano de batalla representa todas las virtudes del Adeptus Astartes hasta el punto de que su presencia puede inspirar a sus hermanos a combatir incluso en batallas donde la derrota parece segura. El hermano de batalla puede gastar un punto de destino como una acción libre para recuperar una cohesión igual a su bonificación de Empatía. Este efecto puede usarse una vez por asalto.

IMITADOR

Mediante sintetizadores de voz, práctica, o una capacidad innata, el personaje es capaz de imitar con precisión otras voces. El personaje debe estudiar el patrón de voz de su objetivo durante al menos una hora para realizar una imitación creíble, y ambos deben hablar el mismo idioma. El personaje no puede copiar con precisión la voz de un xenos debido a la diferencia en su fisiología y las sutiles complejidades de las lenguas alienígenas. Los interlocutores del personaje deben superar una tirada **Complicada (-10) de Escrutinio** para darse cuenta del engaño. Si el personaje estudió la voz desde grabaciones de audio o sistemas de comunicaciones en lugar de hacerlo en persona la dificultad de la tirada se reduce a Moderada (+0). Este engaño falla automáticamente si su interlocutor puede ver claramente que no es la persona a quien está imitando.

IMPÁVIDO

Requisitos: Voluntad 30

Los largos viajes del personaje le han mostrado maravillas y horrores más allá de la comprensión de la mayoría. La galaxia le ha arrojado lo peor, y el personaje se ha resistido a apartar la mirada. Los eventos mundanos, desde rostros desfigurados por la muerte hasta abominaciones xenos, no le hacen ganar puntos de locura ni realizar tiradas de miedo. Los terrores de la disformidad aún afectan al personaje normalmente.

IMPETURBABLE

Requisitos: Voluntad 30, Resistencia a (Poderes psíquicos)

El condicionamiento mental del personaje lo protege contra ataques psíquicos. El personaje puede repetir las tiradas fallidas de Voluntad para resistir cualquier poder psíquico que afecte a su mente. Los poderes psíquicos que tengan un efecto físico, como telequinesis, no son afectados por este talento.

IMPLANTE LÓGICO

Los procesadores lógicos del personaje funcionan a una velocidad sobrenatural, filtrando las emociones y permitiendo al personaje analizar y anticipar las acciones a su alrededor. Empleando su reacción durante un asalto, el personaje puede realizar una tirada de Competencia tecnológica para usar este talento. El personaje gana una bonificación de +10 a todas sus tiradas de Habilidad de Armas y Habilidad de Proyectiles hasta su siguiente turno. El personaje debe superar una tirada después de usar este talento para no ganar un nivel de fatiga.

INSPIRAR IRA

Requisitos: Empatía 30

El personaje sabe exactamente que decir para incitar a individuos o grupos en una furia violenta. La retórica del personaje le concede una bonificación de +20 a las tiradas de interacción para inspirar odio o ira, y este talento duplica el número de individuos afectados. Este talento puede combinarse con Orador experto para aumentar aún más el número de individuos afectados.

INSTRUIDO EN EL BÓLTER

Requisitos: Entrenamiento con armas Astartes

La habilidad del Adeptus Astartes con bólteres de toda clase puede ser pulida mediante la práctica en combate, permitiendo a los marines espaciales desatar a sangre fría una devastadora lluvia de proyectiles que aniquile a sus enemigos como el tajo de una guadaña. Al disparar con cualquier arma bólter una ráfaga automática o semiautomática, el hermano de batalla puede aumentar su cadencia de disparo en +1 (esta bonificación se aplica a cualquier arma bólter empuñada por el marine espacial, de modo que si dispara más de un arma bólter al mismo tiempo, la bonificación se aplicará a ambas armas). Este talento solo se aplica a las armas personales, y no tiene efecto sobre armas estacionarias o montadas en vehículos.

INVOCACIÓN FÉRRICA

Requisitos: Tecnomarine o Implantes Mechanicus, Atracción férrica

El personaje puede atraer objetos metálicos hasta sus manos del mismo modo que mediante atracción férrica. El objeto debe pesar como máximo tantos kg como el doble de la bonificación de Voluntad del personaje, y debe encontrarse a menos de 40m de distancia. Usar este talento emplea una acción completa y requiere superar una tirada de Voluntad.

LA CARNE ES DÉBIL

Requisitos: Tecnomarine o Implantes Mechanicus

El cuerpo del personaje ha sufrido significativas sustituciones biónicas hasta el punto en que es más máquina que hombre. Este talento concede al personaje el rasgo Máquina (consulta la página 136) con tantos puntos de blindaje como el número de veces que se adquiriera este talento. El personaje puede adquirir este talento varias veces de acuerdo a su carrera profesional. En este caso, anota el número de veces que se ha adquirido este talento, por ejemplo, La carne es débil 3.

Los puntos de blindaje ganados por este talento se suman al blindaje que pudiera llevar el personaje, y se consideran blindaje no primitivo.



LETANÍA DE ODOIO

Requisitos: Odio (cualquiera)

La creencia del personaje en la justificación de su odio está tan arraigada que puede inspirar el mismo odio en sus aliados. Como acción completa, el personaje puede hacer una tirada de Carisma para extender los efectos de su talento Odio a sus aliados cercanos. Si tiene éxito, concede una bonificación de +10 a las tiradas de HA a tantos aliados como su bonificación de Empatía al combatir contra los objetivos de su odio. Si tiene éxito, los efectos duran hasta el final del encuentro.

LEVITACIÓN MAGNÉTICA

Requisitos: Tecnomarine o Implantes Mechanicus

El personaje ha demostrado su devoción al Dios Máquina al extender sus bobinas antigraavedad a través de cada porción de su cuerpo. Usando media acción, el personaje puede flotar a 20–30 centímetros del suelo tantos minutos como 2d10 más la bonificación de Resistencia del personaje. El personaje debe emplear media acción cada asalto para mantener este rito, pero cualquier acción de movimiento le permite moverse a su ratio de movimiento corriendo. El personaje puede anular el daño por una caída siempre que este rito esté activo cuando el personaje alcance el suelo. El uso de este talento consume el 50% de la energía almacenada en la bobina de potencia.

LLUVIA DE PLOMO

Requisitos: Adeptus Astartes.

Al enfrentarse a una masa de enemigos, la potencia de fuego del hermano de batalla es desplegada en patrones precisos y a un ritmo bien entrenado, de modo que crea una tormenta de proyectiles que asesina y mutila a muchos. Con esa disciplina, el hermano de batalla ha enfrentado a enemigos que le superaban ampliamente en número y ha salido victorioso. Al usar un lanzallamas o disparar en ráfaga automática o semiautomática contra un enemigo con el rasgo Horda, el hermano de batalla duplica el daño causado a la magnitud de la horda. Por ejemplo, si los ataques del hermano de batalla fueran a reducir la magnitud de la horda en 5, esa cantidad aumenta hasta 10.

LUCHA A CIEGAS

Requisitos: Percepción 30

Años de práctica y entrenamiento con sus otros sentidos permiten al personaje combatir cuerpo a cuerpo sin el beneficio de la vista. Este talento reduce a la mitad la penalización por entornos que dificulten la visión, permitiendo al personaje combatir en mitad de la niebla, el humo o la oscuridad.

MAESTRÍA EN COMBATE

Requisitos: Habilidad de Armas 30

Las armas del personaje parecen encontrarse en todas partes al mismo tiempo, manteniendo a raya a tantos enemigos como sea posible. Los enemigos combatiendo contra el personaje en combate cuerpo a cuerpo no ganan ninguna bonificación por superarlo en número.

MAESTRO DESARMADO

Requisitos: Habilidad de armas 45, Agilidad 40, Guerrero desarmado

El personaje ha desarrollado una maestría sin igual en técnicas de combate sin armas. Los ataques sin armas del personaje causan 1d10+BF daño de Impacto, y estos ataques ya no tienen la propiedad Primitiva.

MAESTRO DE ESGRIMA

Requisitos: Habilidad de Armas 30, Entrenamiento con armas c/c (cualquiera)

La maestría del personaje sobre las armas de filo y las disciplinas marciales no tiene comparación. Al atacar con cualquier arma de filo, incluyendo espadas sierra y espadas de energía, el personaje puede repetir un ataque fallido por asalto.

MANDÍBULA DE HIERRO

Requisitos: Resistencia 40

El personaje puede recuperarse de la mayoría de ataques sin graves consecuencias. Si queda aturdido, una tirada de Resistencia permite al personaje ignorar sus efectos.

MATADEMONIOS

Por su juramento de combatir contra los seres del más allá, el personaje ha sentenciado a muerte a la progenie engendrada en la disformidad. El personaje gana un +10 a su Habilidad de Armas y +2 a su daño con armas cuerpo a cuerpo al combatir contra demonios.

MECANIZADO

Requisitos: Tecnomarine o Implantes Mechanicus

El personaje ha vuelto a las forjas del Mechanicus para que el tecnosacerdocio de Marte pueda llevar su cuerpo un paso más cerca de la más sagrada de las formas al añadirle una gran estructura de maquinaria a sus actuales implantes. La Fuerza y Resistencia del personaje aumentan en +10. Reduce la Agilidad y Empatía del personaje en -5. La masa del personaje aumenta en 3 veces el peso de una persona normal, y el personaje ya no es capaz de flotar o nadar en agua o líquidos similares. El personaje puede montar una pistola o arma de combate cuerpo a cuerpo en cualquier servobrazo o servoarnés que posea. El personaje debe poseer el talento apropiado para usar el arma montada.

Mecanizado se considera una mejora cibernética, por lo que sus bonificaciones a características se aplican después de calcular cualquier Característica antinatural.

MEDITACIÓN

El personaje ha dominado su cuerpo y sus reacciones mediante técnicas de meditación, eliminando funciones cognitivas innecesarias para permitirle descansar cuerpo y mente. Un éxito en una tirada de Voluntad y 10 minutos de meditación sin interrupción le permiten eliminar un nivel de fatiga.

MEMORIA FOTOGRÁFICA

Requisitos: Inteligencia 30

El condicionamiento mental o las mejoras mecánicas permiten al personaje grabar y recordar grandes cantidades de información, concediéndole a todos los efectos una memoria perfecta. El personaje puede recordar automáticamente datos triviales o información que podría conocer. Al tratar con hechos más detallados, complejos o crípticos, como la disposición exacta de una red de defensa, el DJ podría pedir una tirada de Inteligencia para recordar esa información.

MUERTE DESDE ARRIBA

Requisitos: Adeptus Astartes, Pilotar (Personal)

Un marine espacial descendiendo al campo de batalla en mitad de una lluvia de proyectiles es un verdadero ángel de la muerte que trae la condenación sobre quienes se interponen en su camino. Cuando el hermano de batalla hace una acción de carga usando una mochila de salto, sus ataques cuerpo a cuerpo causan +1d10 de daño por cada 2 niveles de éxito en su tirada de ataque, hasta un máximo de +2d10 de daño.

MURO DE ACERO

Requisitos: Agilidad 35

La pericia del personaje con las espadas es tan profunda que intentar asestarle un golpe es como intentar golpear una pared invisible de acero, ya que la hoja del personaje se mueve constantemente al lugar correcto para bloquear un ataque. El personaje puede realizar una parada adicional por asalto, esto a todos los efectos le proporciona una segunda reacción que solo puede ser usada para parar. El personaje solo puede intentar una parada contra cada ataque.

NERVIOS DE ACERO

Los largos años pasados en el campo de batalla han ayudado al personaje a permanecer calmado mientras los proyectiles silban a su alrededor. El personaje puede repetir las tiradas fallidas de Voluntad para resistir o recuperarse del acobardamiento.

NUNCA DOBLEGADOS

Requisitos: Adeptus Astartes, Empatía 40

El hermano de batalla es una fuente de inspiración para todos a su alrededor; cuando todo parece perdido, él se alza desafiante y con su acto ensalza el espíritu guerrero de sus camaradas. Si la escuadra ha sufrido daño de cohesión a manos de un enemigo en este asalto o el anterior, el hermano de batalla puede declarar que su siguiente acción es un acto para demostrar que la escuadra nunca ha sido doblegada. Su siguiente acción puede ser una de las siguientes: un ataque a distancia contra el enemigo, un ataque cuerpo a cuerpo contra el enemigo, o una tirada **Moderada (+0) de Empatía** que representa un rugido desafiante o que exhorta al heroísmo. Si la tirada tiene éxito, entonces el hermano de batalla y aquellos a su alcance de apoyo recuperan el daño de cohesión perdido durante este o el último asalto.

ODIO

Grupo de talentos: Demonios, Marines espaciales del Caos, Mutantes, Psíquicos, Xenos (específico), otros.

Un grupo, organización u otra raza ha perjudicado al personaje en el pasado, alimentando su animosidad. Al combatir contra oponentes de ese grupo en combate cuerpo a cuerpo, el personaje obtiene una bonificación de +10 a las tiradas Habilidad de Armas realizadas contra ellos.

OJO DE VENGANZA

Requisitos: HP 50, Entrenamiento con armas Astartes

El hermano de batalla puede concentrar su atención en el lugar donde es más probable que cause daños para poder derribar a su objetivo con un solo disparo. El hermano de batalla puede declarar que usa este talento antes de hacer un único disparo. Si lo hace, ignora un punto de blindaje del objetivo por cada nivel de éxito obtenido. Si obtiene un 10 en la tirada para calcular el daño, confirma automáticamente la furia virtuosa sin necesidad de hacer otra tirada de Habilidad de Proyectiles (consulta furia virtuosa en la página 247 del **Capítulo VIII: Combate**). Este talento no puede usarse con armas con la propiedad Explosión, ráfagas automáticas o semiautomáticas, o armas lanzallamas. Sin embargo, puede combinarse con armas con la propiedad Precisa, disparos localizados y las bonificaciones por la acción apuntar.

ORADOR EXPERTO

Requisitos: Empatía 30

El personaje ha aprendido las técnicas necesarias para influenciar a grandes audiencias. Las tiradas de Empatía y habilidades basadas en Empatía del personaje afectan a 10 veces el número habitual de objetivos.

ORTOPRAXIS

Un circuito litúrgico ha sido implantado en el cráneo del personaje, permitiéndole concentrarse en las oraciones recitadas por el mecanismo cuando la integridad mental del personaje está en peligro. El personaje recibe una bonificación de +20 a las tiradas de Voluntad realizadas para resistir el control mental y los interrogatorios.

PARANOIA

El personaje conoce los peligros que acechan tras cada esquina y sabe que la galaxia se le echará encima tan pronto como baje su guardia. El personaje gana una bonificación de +2 a sus tiradas de iniciativa, y el DJ puede hacer tiradas en secreto usando la percepción del personaje para detectar amenazas. El precio de esta vigilancia eterna es una actitud nerviosa y la incapacidad de relajarse.

PARLOTEO BINARIO

El personaje ha optimizado su uso de la Lingua technis para controlar servidores. El personaje recibe una bonificación de +10 para dar órdenes o comunicarse con un servidor.

PELEA CALLEJERA

El personaje ha experimentado el tipo de peleas a muerte que ocurren en las profundidades de una subcolmena o los apuestos callejones de un bloque de habitáculos. Al causar daños críticos con ataques desarmados o un cuchillo, el personaje causa +2 puntos de daño adicionales.

PISTOLERO CONSUMADO

Requisitos: Habilidad de Proyectiles 40, Combate con dos armas (proyectiles)

El personaje ha entrenado con pistolas por tanto tiempo que son como una extensión de su cuerpo, apenas necesitando concentrarse para apuntar y disparar. Mientras esté armado con dos pistolas, el personaje reduce la penalización por combatir con dos armas en -10. Si el personaje también posee el talento Ambidiestro, la penalización se reduce a 0.

POLÍGLOTA

Requisitos: Inteligencia 40, Empatía 30

El personaje posee la capacidad de deducir el significado de lenguajes desconocidos y comprenderlos mediante su intuición. El personaje considera todos los idiomas como habilidades básicas. Esto no es lo mismo que un auténtico dominio del idioma, y las tiradas usando este talento sufren una penalización de -10 debido a la simplicidad de la traducción.

POTENCIADORES SANGUÍNEOS

Requisitos: Estabilizadores sanguíneos

El personaje puede acelerar a voluntad el funcionamiento de sus estabilizadores sanguíneos. Empleando 10 minutos meditando y realizando cánticos rituales el personaje puede realizar una tirada de Competencia tecnológica, si tiene éxito elimina 1d5 puntos de daño. Si el personaje obtiene un resultado de 96-100 sobrecarga sus implantes, perdiendo la capacidad de usarlos durante una semana. Durante ese tiempo el personaje no puede usar los talentos Potenciadores sanguíneos ni Estabilizadores sanguíneos.

PREDICCIÓN

Requisitos: Inteligencia 30

La lógica y el análisis hacen por el personaje lo que el tarot y la lectura de huesos promete a las masas supersticiosas. Invirtiendo tiempo en considerar cuidadosamente todas las posibles consecuencias y examinar toda la información y pruebas disponibles, el personaje puede identificar la acción con mayor probabilidad de éxito. Si dedica 10 minutos a estudiar y analizar un problema, el personaje gana una bonificación de +10 a su siguiente tirada de Inteligencia.

PROTOCOLO

Requisitos: Empatía 30

Grupo de talentos: Adeptus Arbites, Adeptus Astra Telepathica, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Adepta Sororitas, Adeptus Titanicus, Administratum, Armada Imperial, Astrópatas, Capitanes cartógrafos, Comerciantes independientes, Eclesiarquía, Gobernantes planetarios, Guardia Imperial, Inquisición, Navegantes, Oficio Asesinorum, FDP, Schola Progenium, Scholastica Psykana

El personaje sabe cómo tratar con una organización o grupo social en particular. El personaje gana una bonificación de +10 a todas las tiradas de Empatía al interactuar con el grupo elegido. El DJ y el jugador pueden ponerse de acuerdo para conceder este talento cuando sea apropiado para la aventura o la campaña.

QUIRURGO EXPERTO

Requisitos: Medicae +10

Las avanzadas habilidades médicas del personaje le permiten remendar la carne con total maestría. La excepcional educación del personaje en el uso del narthecium, el botiquín y las drogas médicas dan una enorme ventaja a sus pacientes. El personaje gana una bonificación de +10 a todas las tiradas de Medicae. Si se está tratando a un paciente con heridas graves o críticas, una tirada con éxito cura 2 heridas en vez de 1. Si el paciente corre el peligro de perder una extremidad por un impacto crítico (consulta el **Capítulo VIII: Combate**), el personaje proporciona al paciente una bonificación de +20 a la tirada de Resistencia para evitar la pérdida de la extremidad.

RAYO DE LUMEN

Requisitos: Tecnomarine o Implantes Mechanicus

Uso del talento: Media acción de ataque

El Omnissiah ha bendecido al personaje con conductos augméticos que recorren los huesos de sus brazos. Recitando la letanía apropiada, el personaje puede canalizar la energía almacenada en su bobina de potencia por estos canales y dirigirla contra sus enemigos. Un éxito en una tirada de Habilidad de Proyectiles permite al personaje dirigir esta energía contra un objetivo a 10m de distancia. El objetivo recibe un daño igual a 1d10 más la bonificación de Voluntad del personaje con la propiedad Conmocionadora. El personaje debe superar una tirada de Resistencia después de usar este talento para no ganar un nivel de fatiga.

REACCIÓN RÁPIDA

Requisitos: Agilidad 40

El personaje ha agudizado sus instintos, lo que le permite actuar cuando la mayoría aún permanecerían estupefactos. Al ser sorprendido o emboscado, una tirada de Agilidad permite al personaje actuar con normalidad.

REALIMENTACIÓN ESTRIDENTE

Requisitos: Tecnomarine o Implantes Mechanicus

El personaje puede distorsionar sus sintetizadores de voz, provocando una estridente descarga de ruido que estremece y distrae a los demás. Todas las criaturas a 30 metros de distancia que posean el sentido del oído deben realizar una tirada de Voluntad para no perder media acción durante su siguiente turno al intentar sobreponerse a la estridente cacofonía.

RECARGA DE LUMEN

Requisitos: Tecnomarine o Implantes Mechanicus

El personaje ha dominado la unión entre sus sagrados elementos mecánicos y su carne mortal, permitiéndole transmitir energía entre ellos. Mediante una tirada de Resistencia, el personaje puede recargar o alimentar una pieza de maquinaria con sus bobinas internas. Esto necesita un minuto de meditación y encantamiento ritual. La dificultad de la tirada de Resistencia varía dependiendo de la naturaleza del sistema que recargar:

Dificultad	Ejemplo
Ordinaria (+10)	Célula de energía simple, iluminador
Moderada (+0)	Batería láser, placa de datos, un terminal del puente de mando
Complicada (-10)	Batería sobrecargada, componentes electrónicos, servocraneo
Difícil (-20)	Batería de cañón láser, servidor, hololito del puente de mando
Muy Difícil (-30)	Núcleo del cogitador de una nave, espíritu máquina de un reactor

El personaje debe superar una tirada de Resistencia después de usar este talento para no ganar un nivel de fatiga. No importa la cantidad de poder que le haya sido concedido al personaje por el Omnissiah, algunos sistemas son demasiado inmensos, o demasiado extraños para este talento (determinado por el DJ).

RECARGA RÁPIDA

Los campos de tiro y las armerías son el segundo hogar del personaje, y tras incontables horas insertando cargadores o baterías láser es capaz de sustituirlos sin mirar ni pensar. El personaje reduce a la mitad todos los tiempos de recarga redondeando hacia abajo. De ese modo, media acción se vuelve una acción libre, una acción completa se vuelve media acción, y así sucesivamente.

RECIO

Requisitos: Resistencia 40

La constitución del personaje le permite recuperarse rápidamente de golpes y heridas. Al recibir tratamiento médico o curarse, el personaje considera que sus heridas siempre son heridas leves.

REFLEJOS RÁPIDOS

El personaje siempre está alerta por si hay problemas, incluso en la situación más inocente, permitiéndole actuar con rapidez cuando sea necesario. Suma dos veces la bonificación de Agilidad del personaje al calcular la iniciativa. Si el personaje posee el rasgo Agilidad antinatural, entonces suma la bonificación de Agilidad del personaje tantas veces como el multiplicador de Agilidad antinatural + 1 adicional por este talento. Por ejemplo, un personaje con Agilidad antinatural (x2) sumaría en total 3 veces su bonificación de Agilidad para calcular la iniciativa.

RESERVA DE ENERGÍA

Requisitos: Tecnomarine o Implantes Mechanicus

El personaje ha aprendido a concentrar la energía almacenada en su bobina de potencia con gran eficiencia. El personaje ya no recibe fatiga por usar Descarga de lumen, Rayo de lumen o Recarga de lumen.

RESISTENCIA A X

Requisitos: Calor, Frío, Miedo, Poderes psíquicos, Venenos
Durante el pasado del personaje su experiencia, entrenamiento, exposición, o su simple genética natural le han permitido desarrollar resistencia contra una cierta sustancia. Cada vez que el personaje elige este talento puede elegir una resistencia distinta. El personaje gana una bonificación de +10 al realizar tiradas para resistir los efectos de la sustancia elegida. El DJ podría solicitar ciertos requisitos antes de permitir elegir este talento.

RESORTE

Requisitos: Agilidad 30

Una combinación de habilidad atlética y velocidad permiten al personaje ponerse en pie al instante en cualquier situación. El personaje puede ponerse en pie como acción libre.

RITO DE AUTORIZACIÓN

Requisitos: Factor psíquico

El personaje ha sido entrenado para resistir los peligros de la disformidad: su resistencia ha sido puesta a prueba y ha demostrado ser apto para la autorización. Esta ceremonia cambia a un psíquico, y el personaje lleva con orgullo estos cambios físicos junto con su marca de autorización. Escoge un resultado en la **Tabla 6-1: Fenómenos psíquicos** en la página 189 (que no sea Peligros de la disformidad). Al calcular un fenómeno psíquico, el personaje puede sustituir el resultado obtenido por el efecto que eligió, siempre que ese resultado no fuera Peligros de la disformidad.

LOS PILARES DEL IMPERIO

El Imperio es una compleja maquinaria compuesta por muchas divisiones y subdivisiones de autoridad, poder y responsabilidad. Además de las muchas capas de organización dentro del Imperio hay incontables más que existen fuera de la arquitectura oficial de poder, o existen solo en zonas concretas del Imperio. Aquí se incluye una lista de algunas de las organizaciones usadas en los descriptores de los talentos Buena reputación, Enemigo, Protocolo y Rival en este capítulo.

Organización	Descripción
Adepta Sororitas	Las sagradas órdenes femeninas que incluyen a las hermanas de batalla.
Adeptus Arbites	Los guardianes de la ley imperial y agentes de la ley leales al Trono Dorado.
Adeptus Astartes	Ángeles de la muerte genéticamente modificados vestidos con servoarmaduras.
Adeptus Astra Telepathica	La organización que entrena y autoriza a los psíquicos imperiales.
Adeptus Mechanicus	Los tecnosacerdotes y guardianes de la tecnología y fabricación de maquinaria.
Adeptus Titanicus	Las Legiones Titánicas cuyas inmensas máquinas de guerra hacen temblar la tierra al caminar.
Administratum	La vasta burocracia del Imperio que administra los dominios del Dios Emperador de la humanidad.
Armada Imperial	Las fuerzas de naves de guerra que defienden los mundos del Imperio, llevando las tropas a la batalla y librando las guerras en la oscuridad entre las estrellas.
Astrópatas	Telépatas cuyas almas han sido vinculadas al Emperador y que unen el Imperio mediante sus comunicaciones telepáticas.
Capitanes cartógrafos	Los maestros de las naves espaciales que viajan más allá de los confines del Imperio.
Comerciantes independientes	Capitanes de naves estelares que poseen una licencia que les da el derecho de viajar más allá de los límites del Imperio con una autoridad ilimitada.
Eclesiarquía	Los guardianes de la fe en la divinidad del Emperador.
Fuerzas de Defensa Planetaria	Las fuerzas militares que defienden su planeta natal contra los invasores.
Guardia Imperial	Los numerosos ejércitos de hombres y mujeres del Imperio.
Inquisición	Los protectores secretos de los dominios del Imperio.
Navegantes	Mutantes cuyas habilidades permiten a las naves estelares atravesar la disformidad y viajar entre estrellas distantes.
Oficio Asesinorum	Los secretos agentes de la muerte.
Schola Progenium	Las escuelas que educan a los huérfanos de oficiales del Imperio para dar sus vidas al servicio del Emperador.
Scholastica Psykana	La organización que entrena y autoriza a los psíquicos imperiales.

RITO DE MIEDO

Requisitos: Tecnomarine o Implantes Mechanicus

El cántico infrasónico del personaje causa terror en los débiles. Todos los humanos a menos de 50 metros, sin importar su capacidad de escuchar, tratan al personaje como si tuviera el rasgo Miedo (1). Durante este rito, el personaje no puede comunicarse de ningún modo. El rito requiere emplear media acción realizando el cántico en la lengua technis, y se considera un mal augurio interrumpir el rito. Los humanos sin implantes auditivos no pueden escuchar el cántico ni comprender que el tecnomarine está hablando, aunque son igualmente afectados.

RITO DE PAVOR

Requisitos: Tecnomarine o Implantes Mechanicus

Las bendiciones mecánicas del Omnisiah sobre el modulador de voz del personaje le permiten recitar liturgias infrasónicas que provocan escalofríos y pavor. Todos los humanos, sin importar su capacidad de escuchar, a menos de 50m de radio tienen una sensación de pavor y reciben una penalización de -10 a su siguiente tirada de habilidad (incluidas las tiradas de Habilidad de Armas y Habilidad de proyectiles). Los PJ pueden ignorar estos efectos superando una tirada de Voluntad. Mientras realiza el cántico ritual, el personaje no puede hablar o comunicarse de otro modo. El rito requiere emplear media acción recitando la letanía en la lengua technis, y se considera un mal augurio romper el rito antes de completarlo. Los humanos sin implantes auditivos no pueden escuchar sonidos infrasónicos, y a pesar de verse afectados no pueden comprender que el personaje está hablando.

RITO DE PUREZA MENTAL

Requisitos: Tecnomarine o Implantes Mechanicus

El personaje ha sustituido la mitad creativa de su cerebro por una sagrada circuitería craneal. El personaje ya no es capaz de sentir emociones, y en su lugar acepta la pureza de la lógica. El personaje es inmune al miedo, al acobardamiento y a cualquier efecto que derive de un desorden emocional. El PJ elimina todos los traumas mentales que ya no sean válidos para el personaje, y el DJ los sustituye por otros apropiados de similar gravedad. Los camaradas del personaje podrían considerarle ahora frío y distante, aunque sus compañeros seguidores del Omnisiah se regocijarán en su recién descubierta nueva libertad.

RIVAL

Grupo de talentos: Adeptus Arbites, Adeptus Astra Telepathica, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Adepta Sororitas, Adeptus Titanicus, Administratum, Armada Imperial, Astrópatas, Capitanes cartógrafos, Comerciantes independientes, Eclesiarquía, Gobernantes planetarios, Guardia Imperial, Inquisición, Navegantes, Oficio Asesinorum, FDP, Schola Progenium, Scholastica Psykana. Este talento representa la animosidad de una organización o grupo social. El personaje sufre una penalización de -10 a sus tiradas de Empatía al interactuar con el grupo en cuestión.

El DJ y el jugador pueden ponerse de acuerdo para conceder este talento cuando sea apropiado para la aventura o la campaña. Este talento puede ser eliminado mediante una mejora de élite y la aprobación del DJ, si el personaje se ha redimido ante el grupo en cuestión.

ROBUSTO

El personaje gana una herida adicional. El personaje puede adquirir este talento en varias ocasiones, el número exacto de veces está determinado por su carrera profesional. Cuando un personaje obtenga este talento apunta el número de veces que lo ha adquirido después del nombre, por ejemplo, Robusto 3.

SABIDURÍA DE LOS ANTIGUOS

Requisitos: Inteligencia 40, Adeptus Astartes

El hermano de batalla ha sobrevivido a muchas guerras, ha visto mucho, y ha sido favorecido con la experiencia de los guerreros más ancianos de su capítulo. En el interior de su mente y su alma, ellos contienen el conocimiento que se extiende hasta mucho antes de convertirse en uno de los Adeptus Astartes. El hermano de batalla puede gastar un punto de destino durante un combate para pensar en una situación con perspectiva. Para representar esto, el jugador hace una pregunta al DJ sobre la situación inmediata a la que se enfrenta el hermano de batalla, a la cual el DJ debe responder de la forma más útil posible. Por ejemplo, al quedar atrapado en un pecio espacial infestado de robagenes, la pregunta podría ser, “¿Cuál es la ruta más probable hacia el reactor principal?”.

SELECCIÓN DE OBJETIVO

Requisitos: Habilidad de proyectiles 50

La mirada siniestra del personaje es capaz de identificar con precisión a su víctima, y ni siquiera el confuso desorden del combate es capaz de distraerlo. El personaje puede disparar hacia un combate cuerpo a cuerpo sin ningún penalizador.

SENTIDO DE COMBATE

Requisitos: Percepción 40

El personaje posee la capacidad de reconocer las advertencias de su subconsciente y reaccionar a sus afinados sentidos, concediendo al personaje una ventaja que la mera velocidad no puede igualar. El personaje puede usar su bonificación de Percepción en lugar de su bonificación de Agilidad al calcular su iniciativa.

SENTIDO DESARROLLADO

Grupo de talentos: Gusto, Oído, Olfato, Tacto, Vista

Ya sean naturales o mejorados mediante máquinas, los sentidos del personaje son superiores a los de los demás. Cuando el personaje adquiera este talento, elige uno de los cinco sentidos. El personaje gana una bonificación de +10 a todas las tiradas que involucran específicamente este sentido. De ese modo, Sentido desarrollado (Vista) podría aplicarse a una tirada de Percepción para observar una bandada de cuervos en la distancia, pero no a una tirada de Habilidad de Proyectiles solo porque el personaje está usando sus ojos.

SENTIDO DISFORME

Requisitos: Percepción 30, Factor psíquico, Psiniscencia
Los sentidos del personaje han evolucionado hasta percibir la disformidad en paralelo con el mundo físico, aunque necesita concentrarse para poder hacerlo. Después de obtener este talento, usar la habilidad Psiniscencia emplea media acción en lugar de una acción completa.

SENTIDO DISFORME MEJORADO

Requisitos: Sentido disforme

El personaje es capaz de ver la disformidad y el universo físico superpuestos, sin necesidad de concentrarse activamente para percibirlo. Tras adquirir este talento, el personaje puede usar la habilidad Psiniscencia como una acción libre.

SERVOARNÉS INTEGRADO

Requisitos: Tecnomarine, Uso de mecadendrita (servobrazo)

El tecnomarine ha visto cómo sus sistemas implantados han sido integrados con multitud de servoarnéses armados, lo que le permite usar sus brazos de tenaza y sus módulos de armas como si fueran una extensión de su propio cuerpo. El tecnomarine puede ser equipado con, y usar, un servoarnés (consulta la página 179 del **Capítulo V: Arsenal**) y puede usar las armas equipadas en ese arnés con las que posea el entrenamiento apropiado.

SOMETIMIENTO

Como media acción, el personaje puede declarar que va a intentar someter al oponente antes de realizar su tirada de Habilidad de Armas. Si el personaje impacta y causa al menos 1 punto de daño, este daño se ignora y el oponente del personaje debe superar una tirada de Resistencia o quedará aturrido durante 1 asalto. Además, al realizar una acción de aturdir el personaje no sufre la penalización de -20 con su Habilidad de Armas.

SUEÑO LIGERO

Requisitos: Percepción 30

El más ligero cambio o molestia en las condiciones del personaje le hacen pasar de estar dormido a totalmente consciente, permaneciendo alerta incluso mientras duerme. Siempre se considera que el personaje está despierto, incluso cuando duerme, a efectos de hacer tiradas de Perspicacia o ser atacado por sorpresa. Por desgracia, el sueño del personaje es tan ligero que se ve interrumpido con frecuencia, dándole en consecuencia un carácter poco amable al despertar.



SUSPENSIÓN MAGNÉTICA

Requisitos: Tecnomarine o Implantes Mechanicus

El personaje ha sido dotado de bobinas antigraavedad en sus extremidades inferiores, lo que le permite flotar a 20-30 centímetros del suelo tantos minutos como 1d10 más la bonificación de Resistencia del personaje. El personaje debe emplear media acción cada asalto para mantener el rito, y puede usar otras acciones para moverse normalmente. El personaje puede activar este rito para reducir el daño de una caída a 1d10+3 puntos de daño de Impacto. Cada uso de Suspensión magnética agota la energía almacenada en las bobinas de potencia del personaje, de modo que este talento no puede volver a usarse hasta que la energía se haya recargado (1d5 horas).

TÉCNICAS PSÍQUICAS

Grupo de talentos: Consulta la lista de técnicas psíquicas. Ya sea mediante entrenamiento o un desarrollo natural, el personaje ha aprendido una técnica psíquica adicional. Al adquirir este talento, el personaje puede elegir una nueva técnica psíquica de cualquier disciplina que posea con un coste de pe igual o inferior al coste pagado por este talento. Ten en cuenta que el personaje no tiene que gastar más pe al elegir el poder psíquico-ya gastó la experiencia necesaria al adquirir el talento. Este talento se puede adquirir varias veces, y cada vez concede una técnica psíquica diferente.

TECNOARMERO

Requisitos: Tecnomarine

Está en la naturaleza del tecnomarine preocuparse por aprender los benditos e intrincados secretos de su arsenal. Una vez por combate, el tecnomarine puede mejorar su arma o buscar los puntos débiles de un blindaje enemigo, aumentando la letalidad del tecnomarine. Los efectos de este talento causan que durante un asalto por combate, un arma empuñada personalmente por el tecnomarine de categoría Energía, Fusión, Plasma o Exótica aumenta su daño y penetración en una cantidad igual a la bonificación de Inteligencia del personaje.

TIRADOR DE ÉLITE

Requisitos: Habilidad de Projectiles 35

El pulso firme y precisión del personaje le permiten mantener a su objetivo en el punto de mira sin importar la distancia. El personaje no sufre ninguna penalización a las tiradas de Habilidad de Projectiles a distancia larga o extrema.

TIRADOR DE PRIMERA

Grupo de talentos: Habilidad de Projectiles 40, Tiro certero

La mano firme del personaje y su vista de águila le permiten acertar sus disparos exactamente donde pretende. Al realizar un disparo localizado, el personaje no sufre la penalización habitual de -20. El efecto de este talento sustituye a Tiro certero.

TIRADOR EXCEPCIONAL

Requisitos: Habilidad de Projectiles 40

El personaje puede hacer que sus disparos impacten donde causarán más daño, en los pliegues, aberturas o grietas de una armadura. Cuando el personaje causa daños críticos con un arma a distancia, suma +2 a ese daño.

TIRO CERTERO

Requisitos: Habilidad de proyectiles 30

El personaje tiene un pulso firme y una precisión prodigiosa que le convierten en un tirador letal. Ningún objetivo, no importa lo escurridizo que sea, puede escapar a su puntería. Al realizar un disparo localizado, el personaje sufre una penalización de -10 en lugar de -20.

TOQUE MECÁNICO

Requisitos: Inteligencia 30

Ya sea por una larga práctica, o por conocer el ritual apropiado para apaciguar el espíritu máquina del arma, el personaje puede arreglarla con un simple toque. El personaje puede desencasquillar cualquier arma como media acción, pero solo puede realizar este rito a un arma por asalto. El personaje debe tocar el arma para que el rito tenga efecto.



TORBELLINO DE MUERTE

Requisitos: Adeptus Astartes

Al enfrentarse a una masa de oponentes en combate, el hermano de batalla se vuelve un torbellino de muerte, girando, ensartando, destripando y decapitando con una furia imparable. Al atacar a un enemigo con el rasgo Horda en combate cuerpo a cuerpo, el hermano de batalla duplica el caño causado a la magnitud de la horda. Por ejemplo, si los ataques del hermano de batalla fueran a reducir la magnitud de la horda en 3, esta cantidad se duplica hasta 6.

ÚLTIMO HOMBRE EN PIE

Requisitos: Nervios de acero

El personaje ha desarrollado un sexto sentido en el campo de batalla, permitiéndole sentir los espacios y pausas entre la letal lluvia de proyectiles. El personaje es inmune al acobardamiento causado por pistolas y armas básicas, y suma +1 PB al valor de cualquier cobertura tras la que se proteja.

USO DE ELECTROINJERTO

Requisitos: Tecnomarine o Implantes Mechanicus

El personaje puede usar su electroinjerto para acceder a puertos de datos y comunicarse con espíritus máquina. Esto le proporciona una bonificación de +10 a las tiradas de Competencia tecnológica, Indagar o Saber Popular mientras está conectado a un puerto de datos.

USO DE MECADENDRITA

Requisitos: Tecnomarine o Implantes Mechanicus

Grupo de talentos: Servobrazo, Arma, Utilidad

Aunque hay muchos tipos diferentes de mecadendritas, este talento las divide en 3 grandes categorías:

Servobrazo: Los servobrazos son poderosos brazos mecánicos dotados de garras activadas por pistones que son tan efectivas para reparar otras máquinas como lo son para usarlas como armas.

Arma: Las mecadndritas de este tipo tienen en su extremo un arma a distancia o de combate cuerpo a cuerpo, y cuentan con el soporte y fuerza necesarios para el combate. Los servobrazos y los servoarneses también pueden considerarse dentro de este tipo.

Utilidad: Incluyen tipos tan variados como Interfaz con el espíritu máquina, Manipulador, Medicae, Utilidad, Óptica y muchas otras. Estas mecadendritas requieren monturas menos robustas, pero todas se unen al cibernanto de forma similar.

VELOCIDAD SOBRENATURAL

Requisitos: Habilidad de Armas 40, Agilidad 50

El personaje es un veloz agente de la muerte, una guadaña viviente que siega a sus indefensos enemigos. El personaje puede usar los talentos Ataque veloz y Ataque relámpago como media acción en lugar de una acción completa. Además, el personaje también puede usar esos talentos durante una carga.

VELOZ

El personaje puede moverse a gran velocidad. Al realizar una acción completa de movimiento, el personaje puede moverse tantos metros adicionales como su bonificación de Agilidad. Al realizar la acción correr, el personaje puede duplicar su movimiento durante un asalto. El personaje gana un nivel de fatiga si usa este talento dos asaltos seguidos.

VISIOINGENIERO EXPERTO

Requisitos: Competencia tecnológica +20, tecnomarine o Implantes mechanicus

El conocimiento del personaje sobre los aparatos y sus espíritus máquina sobrepasa a todos salvo a los más venerables siervos del Dios Máquina. El personaje casi puede sentir el plasma palpitando en los conductos de un reactor como si fueran sus venas. El personaje puede gastar un punto de destino para obtener un éxito automático en una tirada de Competencia tecnológica para mejorar o reparar una máquina, invirtiendo el mínimo tiempo posible en la tarea.

VOZ INQUIETANTE

La voz del personaje es particularmente siniestra o amenazadora, provocando que otros se estremezcan ante él. El personaje gana una bonificación de +10 a las tiradas de Interrogar e Intimidar, pero sufre una penalización de -10 a las tiradas de Empatía al tratar con otros con una actitud no amenazadora, ya sean hombres, niños o animales.

RASGOS

"Las armas no se encuentran en las manos de un guerrero. Se encuentran en su sangre, en sus huesos y en su espíritu indomable. ¿Cómo podríamos, con semejantes armas, fracasar en la conquista?"
—atribuido al Lord Solar Macharius

Las habilidades y talentos representan el conocimiento obtenido durante el transcurso de la vida del personaje. Los rasgos, sin embargo, son capacidades innatas ganadas por la virtud del nacimiento y las características raciales. Pueden ser obtenidos mediante otros medios más tarde, pero casi nunca son ganados por elección propia. Como se indica en el **Capítulo I: Creación de personajes**, los personajes jugadores adquieren ciertos rasgos como resultado de sus orígenes, sus experiencias u otros factores que les convierten en quienes son.

DESCRIPCIONES DE RANGOS

ABRUMADOR (HORDA)

Las criaturas que forman la horda son capaces de pasar por encima de sus enemigos y desgarrarlos con cientos de cortes. La horda con este rasgo siempre tira 1d10 adicional para calcular el daño causado por la horda en combate cuerpo a cuerpo siempre que tenga una magnitud igual o superior a 20.

AMORFO

Una criatura amorfa tiene una forma maleable, capaz de contraer o expandir su cuerpo. Puede cambiar su tamaño en un nivel (mayor o menor), aunque este cambio no afecta a su velocidad. Las criaturas con este rasgo determinan su movimiento usando la mitad de su bonificación de Agilidad (redondeando hacia arriba). Las criaturas amorfas a menudo carecen de ciertos sentidos, y confían en su rasgo Sentidos antinaturales para percibir su entorno.

ARMA DE DISFORMIDAD

Las criaturas con este rasgo poseen armas que son parcialmente insustanciales, capaces de ignorar cosas tan mundanas como el blindaje o la cobertura. Las armas naturales y ataques hechos por una criatura con este rasgo ignoran las armaduras físicas a menos que hayan sido creadas a partir de materiales psicoactivos o que posean la propiedad Bendita. Los campos de fuerza aún funcionan contra estos ataques.

ARMADURA NATURAL

Esta criatura posee una piel extremadamente resistente o un exoesqueleto que le proporciona protección contra ciertos ataques. Este rasgo siempre incluye un valor numérico que indica cuantos puntos de blindaje obtiene la criatura en todas sus localizaciones.

ARMAS NATURALES

Esta criatura posee afiladas garras, dientes, espolones u otra arma natural con la que puede cortar en dos a sus enemigos. Se le considera armado incluso cuando no empuña ningún arma. Sus ataques causan 1d10 puntos de daño más su bonificación de Fuerza. La criatura puede realizar ataques con sus armas naturales usando su Habilidad de Armas, aunque no puede parar ataques con sus armas naturales tampoco puede quedar desarmado, a menos que le amputen las extremidades. Las armas naturales se consideran primitivas.

ARMAS NATURALES MEJORADAS

Los ataques de esta criatura son lo suficientemente poderosos para destrozarse plásticero o atravesar un grueso blindaje. La criatura obtiene todos los beneficios del rasgo Armas naturales, salvo que sus ataques ya no se consideran primitivos.

ATADURA DEL ALMA

El alma de esta criatura esté vinculada a un propósito o ser superior, como pago por cierta protección. Al adquirir este rasgo se debe decidir la entidad a la cual se ha vinculado el alma. Muchos psíquicos imperiales, especialmente los astrópatas han vinculado su alma con el Emperador, mientras que los brujos del Caos podrían haberse vinculado a uno de los poderes ruinosos. Un psíquico con Atadura del alma tira 1d10 adicional cuando provoque un resultado en la **Tabla 6-2: Peligros de la disformidad**, pudiendo descartar el número que prefiera (unidades o decenas) para sustituirlo por el resultado de este dado.

Como consecuencia de la atadura del alma el personaje debe elegir uno de los siguientes efectos: ganar 1d10 puntos de locura, perder la vista de forma permanente, perder 1d10 puntos en una de sus características de forma permanente, o desarrollar una mutación aleatoria.

Además, un personaje con atadura del alma está permanentemente en deuda con la entidad, lo que se le obliga a todo tipo de deberes y consecuencias.

BESTIAL

Una criatura con este rasgo tiene una mentalidad salvaje, que tiende a basarse en sus instintos antes que en el pensamiento racional. No importa cuán elevada sea su puntuación de inteligencia, la criatura siempre será bestial. Una criatura con este rasgo no necesita realizar tiradas de supervivencia mientras se encuentre en su hábitat natural. A menos que esté muriendo de hambre o se encuentre en una situación desesperada, una criatura bestial debe realizar una tirada de Voluntad cuando sea asustada, amenazada o herida. Si falla la tirada, la criatura huye.

TABLA 4-3: RASGOS

Rasgo	Descripción
Abrumador	La horda causa daño extra en combate cuerpo a cuerpo.
Amorfo	La criatura es una masa informe y lenta.
Arma de disformidad	Las armas de la criatura ignoran el blindaje.
Armadura natural	Gana uno o más puntos de blindaje en todas las localizaciones.
Armas naturales	Los ataques desarmados causan 1d10+BF puntos de daño.
Armas naturales mejoradas	Las armas naturales de la criatura no se consideran primitivas.
Atadura del alma	Está vinculado a un grupo o criatura particular a cambio de ciertos beneficios.
Bestial	No necesita hacer tiradas de Supervivencia en su hábitat natural; debe hacer tiradas de Voluntad para evitar huir.
Brazos múltiples	La criatura gana un ataque extra con la acción de ataques múltiples, +10 a su Resistencia y +10 a sus tiradas de Fuerza que involucran movimiento.
Cambio de fase	La criatura puede cambiar entre corpórea e incorpórea con media acción.
Característica antinatural	Aumenta la bonificación de una característica.
Carga brutal	+3 de daño al realizar una carga.
Ciego	No puede ver.
Comportamiento instintivo	La criatura reacciona a los estímulos de diferentes formas.
Criatura de pesadilla	Gana una gran cantidad de inmunidades.
Criatura del más allá	Es inmune al miedo, acobardamiento, los puntos de locura y los poderes que afecten a su mente.
Criatura sináptica	La criatura concede el talento Coraje a los tiránidos cercanos.
Cuadrúpedo	Su movimiento es igual a su BA _g x2
Demoníaco	Duplica la BR contra armas normales y es inmune a enfermedades y a venenos.
Disciplina	La horda se resiste a huir.
Estabilización automática	Siempre se considera afianzado.
Estampida	Una tirada fallida de Voluntad provoca que la criatura huya, arrollando todo a su paso.
Excavador	Se mueve cavando a través de la tierra.
Fisiología extraña	Muere al recibir tanto daño como su cantidad de heridas.
Incorpóreo	La criatura es insustancial.
Inestabilidad de la disformidad	La criatura debe causar daño si fue herida, o será devuelta a la disformidad.
Inmortal	La criatura no necesita respirar y no recibe daños por enfermedades, venenos o efectos tóxicos.
Levitador	Puede moverse levitando unos centímetros sobre el suelo.
Máquina	La criatura gana ciertas inmunidades y resistencias.
Marea sangrienta	La horda adquiere Frenesí y Coraje en lugar de huir.
Miedo	Quienes lo observen deben realizar una tirada de miedo para evitar la conmoción y la locura..
Placas blindadas	Aumenta en 2 los puntos de blindaje.
Posesión	Toma el control de otra criatura.
Prácticas de disparo	La horda gana un ataque a distancia extra.
Rapidez antinatural	Duplica la bonificación de Agilidad para determinar el movimiento.
Regeneración	Puede eliminar 1 punto de daño con una tirada de Resistencia.
Reptante	Calcula su movimiento con la mitad de bonificación de Agilidad. No sufre penalizadores por terreno difícil.
Retirada estratégica	La horda huye de forma ordenada.
Sentidos antinaturales	Percibe lo que le rodea por medios sorprendentes.
Sombra en la disformidad	Entorpece los esfuerzos de las criaturas enemigas para emplear poderes psíquicos.
Tamaño	Determina el tamaño de la criatura y sus beneficios asociados.
Tiránido	La criatura posee varias inmunidades.
Tocado por el destino	La criatura posee puntos de destino y puede beneficiarse de la furia virtuosa.
Tóxico	La criatura puede realizar ataques venenosos.
Ultrasonidos	Percibe sus alrededores hasta una distancia de 30 metros.
Vigoroso	+20 a las tiradas para resistir apresamiento y derribo.
Visión en la oscuridad	Puede ver en la oscuridad.
Volador	Puede volar a cualquier altitud.

BRAZOS MÚLTIPLES

Esta criatura posee más de un par de brazos. Aumenta su Resistencia en +10 y gana una bonificación de +10 a sus tiradas de Fuerza que involucran movimiento, como Trepár y Nadar. Por último, la criatura puede usar la acción ataques múltiples para obtener dos ataques adicionales en su turno. Si la criatura también posee los talentos Ataque veloz o Ataque relámpago, este rasgo aumenta el número de ataques que puede realizar con una acción de ataque múltiple en +1.

CAMBIO DE FASE

Una criatura con este rasgo puede transformar su cuerpo en un estado carente de sustancia, atravesando la materia sólida como un fantasma. Este rasgo funciona exactamente igual que el rasgo Incorpóreo, salvo porque la criatura puede volverse sólida o insustancial empleando media acción.

El cambio de fase tiene limitaciones adicionales. Una criatura en un estado de fase no puede atravesar barreras, protecciones sagradas o campos de energía diseñados para alterar el espacio o manipular la disformidad como el campo Gellar o un escudo de vacío.

CARACTERÍSTICA ANTINATURAL

Una o más de las características de la criatura es antinatural. Cada vez que se adquiera este rasgo, elige una característica y duplica su bonificación. Por ejemplo, una criatura con Fuerza 41 normalmente tiene una bonificación de Fuerza de 4. Con este rasgo, su bonificación de Fuerza pasaría a ser 8.

Este rasgo puede ser adquirido varias veces. Cada vez puedes seleccionar una nueva característica o una elegida previamente. Cada vez que apliques este rasgo sobre la misma característica, aumenta el multiplicador de la bonificación en 1. Por ejemplo, adquirir este rasgo una vez multiplica la bonificación de característica x2, adquirirlo dos veces lo multiplicaría x3, la siguiente vez x4, etc. Ten en cuenta que este rasgo no modifica el movimiento de una criatura.

EJEMPLO

Un marine espacial con Fuerza 42 normalmente tendría una bonificación de Fuerza de 4 (el dígito de las decenas de su Fuerza). Sin embargo, ya que tiene el rasgo Fuerza antinatural (x2), su bonificación de Fuerza actual es 8 ($4 \times 2 = 8$).

Es importante tener en cuenta que la bonificación de Fuerza de su servoarmadura se añade después de esta multiplicación, por lo que un marine espacial con 42 de Fuerza que suma +20 por su servoarmadura tendría una bonificación de Fuerza de 10 mientras lleve su servoarmadura ($(4 \times 2) + 2 = 10$).

También hay que considerar la proeza de fuerza del modo solitario (consulta la página 218), que permite a un marine espacial realizar auténticas hazañas con su musculatura sobrehumana. Esto aumenta el multiplicador de Fuerza sobrenatural en +1 (total x3), de modo que un marine espacial con Fuerza 42 podría llegar a sumar una bonificación de Fuerza de 14 ($(4 \times 3) + 2 = 14$) al usar esta capacidad.

Durante una tirada enfrentada de características, si tiene éxito, el multiplicador a su bonificación se suma al nivel de éxito de la tirada. Cualquier multiplicador adicional (por ejemplo, el de un puño de combate), simplemente aumenta el multiplicador existente en +1. De ese modo, un marine espacial usando un puño de combate triplicaría su bonificación de Fuerza en lugar de duplicarla dos veces.

El realizar una tirada de habilidad basada en una característica afectada por este rasgo, la dificultad base de esta tirada se reduce en un nivel por cada multiplicador añadido (hasta un máximo de dificultad Fácil (+30)). Por ejemplo: el archimagos Voltaic posee un implante cortical de la edad oscura de la tecnología que le proporciona Inteligencia antinatural (x3). Se le solicita que repare un núcleo de plasma dañado mediante una tirada de la habilidad Competencia tecnológica, basada en su Inteligencia. Normalmente esto sería una tirada Muy difícil (-30), pero gracias a su rasgo Inteligencia antinatural, la dificultad de la tirada se reduce en dos grados hasta dificultad Complicada (-10), (-1 por su multiplicador x2, y -1 adicional por su multiplicador x3).

Durante una tirada enfrentada de características, si se tiene éxito se suma el multiplicador de este rasgo a los niveles de éxito de la tirada. En caso de empate, el miembro sin el rasgo Característica antinatural pierde la tirada enfrentada. Por ejemplo: Garm Felblood está forcejeando con una monstruosidad tentaculada de los pantanos de Dusk. Garm tiene Fuerza 40, y la cosa del pantano tiene Fuerza 33 (Fuerza antinatural (x2)). Garm obtiene un 20 en su tirada (2 niveles de éxito) y la criatura obtiene un 30 (éxito normal), por desgracia la criatura suma +2 a sus niveles de éxito a gracias a su modificador, provocando que el resultado de la tirada enfrentada sea un empate. Esto se traduce en una victoria para la cosa del pantano, ya que ella posee el rasgo Fuerza antinatural, mientras que Garm no.

CARGA BRUTAL

Una criatura con este rasgo causa 3 puntos de daño adicional con sus ataques durante una carga. Una horda con este rasgo causa 1d10 puntos de daño adicional con sus ataques durante una carga.

CIEGO

Las criaturas ciegas fallan automáticamente todas las tiradas basadas en la visión y todas las tiradas de Habilidad de Projectiles. Tales criaturas reciben una penalización de -30 a sus tiradas de Habilidad de Armas y otras tiradas que se benefician del sentido de la vista.



COMPORTAMIENTO INSTINTIVO (TIRÁNIDOS)

Una criatura tiránida con este rasgo tan solo actuará por sus instintos si es separada de la presencia de su mente colmena. A todos los efectos, esto significa que en cualquier encuentro con criaturas con este rasgo que no estén acompañadas por una criatura con el rasgo Criatura sináptica (consulta la página 134) se comportarán de un modo concreto. Los instintos de la criatura aparecen indicados entre paréntesis e incluyen los siguientes efectos:

Alimentarse: El instinto de la criatura es alimentarse de carne, sangre y huesos, y su hambre no puede ser saciada. La criatura intentará encontrar y atacar a cualquier criatura no tiránida, biológica y viviente para comérsela. En este estado, la criatura gana los talentos Coraje y Furia asesina. Lo mismo se aplica a una horda con este rasgo que no se encuentre bajo la influencia de una criatura sináptica.

Refugiarse: Los instintos de la criatura son ponerse a salvo de los ataques, esconderse y sobrevivir. La criatura intentará escapar y encontrar refugio siempre que la situación lo permita. En una nave estelar, por ejemplo, podría escabullirse en el sistema de conductos. Cuando sea enfrentada, la criatura intentará escapar y solo atacará si no encuentra una vía de escape para sobrevivir. Si una horda con este rasgo no se encuentra bajo la influencia de una Criatura sináptica, se dispersará automáticamente (consulta Dispersar una horda en la página 362).

Acechar: El instinto de la criatura es permanecer oculto para encontrar a su presa, asesinarla, alimentarse y continuar su caza. En este estado la criatura gana la habilidad Movimiento silencioso (Ag) +10. No atacará a enemigos a menos que pueda tomarlos por sorpresa o superarlos en número. Tras conseguir una presa la criatura se alimentará brevemente antes de huir. Una horda con este rasgo se dispersa automáticamente (consulta dispersar una horda en la página 362), y cada individuo se oculta en las sombras para comenzar su caza.



CRUATURA DE PESADILLA

Algunas entidades de la disformidad son tan terriblemente poderosas que su voluntad de mantener su manifestación física en nuestra realidad es casi imposible de subvertir. Semejantes entidades son totalmente inmunes a los venenos, enfermedades, la necesidad de respirar, la mayor parte de peligros ambientales, el desangramiento, el aturdimiento y cualquier efecto crítico que no lo destruya en el acto, salvo aquellos causados por efectos psíquicos, armas de energía o ataques benditos.

CRUATURA DEL MÁS ALLÁ

La mente de una criatura con este rasgo se encuentra más allá de la fragilidad y precaria cordura de una mente mortal. La criatura es inmune al miedo, acobardamiento, puntos de locura y poderes psíquicos usados para controlar o engañar a su mente.

CRUATURA SINÁPTICA (TIRÁNIDOS)

Una criatura tiránida con este rasgo es un nodo desde el cual la unificadora presencia de la mente colmena guía las acciones de otros tiránidos. La presencia de una criatura sináptica proporciona el talento Coraje a todos los demás tiránidos y también elimina el efecto del rasgo Comportamiento instintivo sobre las criaturas que lo poseen (consulta la página 134). Si se necesita conocer el alcance exacto de la influencia de una criatura sináptica, este es igual a la bonificación de Voluntad de la criatura x10 metros.

CUADRÚPEDO

Los cuadrúpedos son mucho más veloces que sus contrapartes bípedos. Para calcular su movimiento duplica su bonificación de Agilidad. Este rasgo está pensado para criaturas con un par de patas delanteras y un par de patas traseras. Las criaturas con más de 4 piernas podrían obtener este rasgo, pero aumentar el multiplicador a su bonificación de Agilidad en +1 por cada par de patas extra (seis patas = BA $\times$ 3, ocho patas = BA $\times$ 4, etc).

DEMONÍACO

Las criaturas demoníacas son seres de la disformidad, pero pueden manifestarse en el espacio real mediante su pura fuerza de voluntad, por su ansia de sangre, o gracias a rituales ocultistas. Las criaturas con este rasgo multiplican su bonificación de Resistencia contra cualquier daño en la cantidad indicada por el número entre paréntesis, del mismo modo que Característica antinatural (consulta la página 133). Los efectos de este rasgo se apilan con los del rasgo Característica antinatural. Este rasgo no afecta al daño causado por armas de energía, poderes psíquicos, ataques sagrados u otras criaturas con este rasgo. Las criaturas demoníacas también son inmunes a los venenos y a las enfermedades.

DISCIPLINA (HORDA)

La horda está compuesta por tropas curtidas y bien disciplinadas que no se dispersarán y huirán incluso después de haber sufrido graves bajas. La horda con este rasgo no sufre la penalización habitual de -10 a las tiradas de Voluntad para evitar dispersarse si se encuentra por debajo del 50% de su magnitud inicial. Tampoco se dispersa automáticamente (consulta la página 362) si se encuentra por debajo del 25% de su magnitud inicial; en su lugar realiza una tirada de Voluntad para evitar dispersarse cuando se encuentre por debajo del 10% de su magnitud inicial.

ESTABILIZACIÓN AUTOMÁTICA

La criatura siempre considera afianzadas sus armas pesadas, y puede dispararlas en ráfaga semiautomática o automática como media acción.

ESTAMPIDA

Cuando una criatura con este rasgo falla una tirada de Voluntad se lanza automáticamente en estampida, cargando en línea recta tan lejos como sea posible y aplastando cualquier cosa en su camino hasta que la fuente del peligro haya desaparecido o haya sido aplastada bajo su peso, recibiendo un el daño de las armas naturales de la criatura (o $1d5 + BF I$ si no poseía ninguna). Una criatura en estampida causa automáticamente que todas las otras criaturas con este rasgo que puedan verla se lancen también en estampida. La estampida dura hasta que la fuente del peligro deja de ser visible (mínimo 1d10 minutos).



EXCAVADOR

Una criatura con este rasgo puede moverse a través de objetos sólidos abriéndose paso a través de ellos. Este rasgo siempre incluye un número para indicar la velocidad. Tales criaturas pueden moverse a través de tierra, roca, arena y otras sustancias; algunas (indicado en el perfil de la criatura) incluso pueden atravesar el metal. Cuando una criatura excava, deja tras de sí un túnel. Las criaturas con un tamaño inferior a la que excavó el túnel pueden entrar en estos túneles sin impedimento. Hay un 50% de posibilidades cada asalto de que el túnel colapse tras la criatura.

FISIOLOGÍA EXTRAÑA

Una criatura con este rasgo posee una anatomía inusual, alienígena, o totalmente bizarra. Todos los impactos contra esta criatura se considera que impactan en el torso, y muere automáticamente cuando reciba tanto daño como su total de heridas.

INCORPÓREO

Las criaturas incorpóreas no poseen sustancia ni masa, y son capaces de atravesar objetos sólidos como paredes y armas. Una criatura incorpórea gana una bonificación de +30 a sus tiradas de Esconderse cuando se oculte en el interior de un objeto. Si lo desea, puede ser totalmente silenciosa, superando automáticamente cualquier tirada de movimiento silencioso.

Una criatura incorpórea también es inmune a las armas normales—simplemente atraviesan su cuerpo como si no estuviera allí. Los demonios, poderes psíquicos, criaturas de la disformidad, otras criaturas incorpóreas y oponentes armados con armas de energía pueden herir a las criaturas incorpóreas normalmente. Una criatura incorpórea normalmente no puede afectar al mundo mortal, y por lo tanto no puede causar daño a oponentes no incorpóreos a menos que posea una capacidad o talento especial. Las criaturas con el rasgo incorpóreo pueden dañar a otras criaturas incorpóreas normalmente.

Ciertos dispositivos pueden mantener a raya a criaturas incorpóreas, los más notables son el campo Gellar de una nave espacial. Las criaturas con este rasgo no pueden atravesar estos campos.

INESTABILIDAD DE LA DISFORMIDAD

La mayoría de entidades de la disformidad no pueden manifestarse en nuestra realidad de forma permanente a menos que causen horrores y realicen derramamientos de sangre, y pueden ser expulsadas si se causa suficiente daño a su forma física. Si una criatura con este rasgo recibe daño y no causa daño o puntos de locura antes del final de su próximo turno, debe hacer una tirada de Voluntad. La criatura recibe 1 punto de daño por fallar, más 1 punto de daño por cada nivel de fracaso de la tirada. Si esto provoca que el daño recibido sea igual o superior a sus heridas, la criatura es expulsada de vuelta a la disformidad.

RASGO: IMPLANTES MECHANICUS

Has sido sometido a numerosos y complejos rituales de bendición y purificación, hasta ser considerado digno para alojar los siguientes implantes:

ELECTROINJERTO

Se trata de un pequeño puerto de entrada implantado en el sistema nervioso. Con la formación apropiada, este interfaz te permite conectarte a puertos de datos de máquinas y a determinados tipos de redes de información. Los electroinjertos presentan una gran multitud de formas, como electrotatuajes, derivaciones craneales, sondas dactilares o clavijas espinales.

INDUCTORES DE ELECTROTATUAJES

Estos artefactos son injertos metálicos dérmicos, del tamaño de la palma de una mano, que los no iniciados suelen confundir con tatuajes ordinarios. Los electrotatuajes están conectados a tu sistema nervioso, y desvían hacia él las emanaciones bioeléctricas de la carne. Pueden utilizarse para emitir o absorber energía de diversas formas. Los inductores de electrotatuajes pueden ser de cualquier color y hallarse en cualquier zona del cuerpo (aunque las más habituales son las manos o las mecadendritas).

RESPIRADOR

Este implante cubre la mitad inferior de tu rostro con un entramado de rejillas y tubos. Purifica tu suministro de aire, proporcionandote una bonificación de +20 a la Resistencia contra toxinas de propagación aérea y armas de gas. El respirador también contiene un vocosintetizador capaz de transmitir tu voz con multitud de efectos. Los respiradores pueden parecer simples rejillas o intrincados dispositivos tallados en forma de máscara.

CIBERMANTO

Consiste en un armazón de metal, cables y transmisores de impulsos unido a la columna vertebral y la parte inferior de la caja torácica, que sirve de punto de anclaje hipodérmico para futuros implantes. Algunos de los siervos del Ommissiah se refieren a este cibermanto como “la verdadera carne”. Habría que mirar bajo la túnica roja de un tecnosacerdote para constatar el auténtico aspecto de un cibermanto, y hasta ahora nadie admite haber visto ninguno.

BOBINA DE POTENCIA

Montada en el interior del cibermanto se halla una unidad de energía conocida como bobina de potencia. Este artefacto puede almacenar energía y generar diversos tipos de campos. Hay muchos tipos distintos de bobinas, desde pequeñas acumulaciones cristalinas hasta voluminosos galvanizadores eléctricos rapiñados de motores de vehículos. Las jorobas de muchos miembros del Adepus Mechanicus se deben al uso de bobinas primitivas.

CIRCUITOS CRANEALES

Una serie de procesadores, implantes y circuitos corticales conectados que aumentan tus capacidades mentales. La mayoría están contenidos en carcasas atornilladas al cráneo, mientras que otros descansan dentro del propio cerebro. Cuanto más te comprometas en tu devoción, más partes inútiles de tu cerebro (las que se encarguen de cosas como emociones e intuiciones) podrás eliminar para hacer sitio a mejoras adicionales. Los circuitos craneales suelen presentar un aspecto muy tosco, y habitualmente son bastante antiguos.

INMORTAL

Esta criatura posee una extraña e irreconocible fisiología. No es afectada por enfermedades, venenos o efectos tóxicos. No tiene la necesidad de respirar y puede sobrevivir en el vacío.

LEVITADOR

Las criaturas con este rasgo poseen una capacidad limitada de vuelo, elevándose a no más de 2m del suelo. Al igual que el rasgo Volador, este rasgo siempre incluye un número para indicar a qué velocidad se mueve. Para más detalles sobre el vuelo consulta el **Capítulo VII: Reglas de juego**.

MÁQUINA

Una criatura con este rasgo está formada por materiales inorgánicos y generalmente es más resistente que sus equivalentes hechos de carne. Las máquinas no respiran, son inmunes a los efectos del vacío, el frío extremo y los efectos psíquicos que afectan a la mente, y sus puntos de blindaje se aplican contra el daño de fuego. Las máquinas también son resistentes al daño, lo que les proporciona entre 1–5 puntos de blindaje en cada localización. Este número se indica junto al nombre del rasgo.

MAREA SANGRIENTA (HORDA)

La horda con este rasgo se encuentra en un estado de demencia inestable. Esta marea sedienta de sangre prolifera en las masacres de la batalla. Cuando la horda falla una tirada de Voluntad para evitar ser dispersada, o cuando fuera a dispersarse automáticamente (consulta Dispersar una horda en la página 362), no se dispersa, en su lugar gana los talentos Coraje y Furia asesina.

MIEDO (VARIABLE)

Una criatura con este rasgo tiene una apariencia perturbadora. El miedo siempre tiene un factor asociado (1–4) para reflejar lo terrible de contemplar que es la criatura. Consulta en la página 279 los efectos del miedo sobre los marines espaciales.

PLACAS BLINDADAS

La criatura está protegida por unas placas blindadas que aumentan sus puntos de blindaje en 2 en todas sus localizaciones.

POSESIÓN

Ciertos seres espirituales y docenas de entidades de la disformidad tienen la capacidad de poseer los cuerpos mortales. Este es un proceso mucho más dañino que la mayoría de formas de control mental, o incluso el poder del más poderoso de los psíquicos para manipular los cuerpos ajenos, ya que la propia esencia de la disformidad está siendo introducida en el cuerpo vivo de la víctima a un nivel tan fundamental como para permitirle permanecer en nuestra realidad. Los mecanismos por los cuales estas posesiones ocurren en el juego son detallados más adelante, aunque las circunstancias y la naturaleza de la entidad pueden variar. Ten en cuenta que los huéspedes demoníacos, a pesar de ser extraordinariamente poderosos ejemplos de posesiones rituales deliberadas, son diseñados para atar y controlar demonios en carcasas vacías; estos son un caso especial tratado de forma independiente.

El ataque de posesión

La entidad debe encontrarse a pocos metros de su víctima y emplear una acción completa. La criatura y su objetivo deben realizar una tirada enfrentada de Voluntad cada asalto hasta que la víctima o la entidad acumulen un total de 5 niveles de éxito sobre su oponente (estos niveles de éxito se acumulan durante los asaltos). Si gana la víctima, ha logrado repeler a la entidad con éxito, y esta no podrá volver a intentar poseerlo de nuevo hasta dentro de 24 horas. Una entidad de la disformidad repelida también recibe 1d10 puntos de daño.

Los efectos de la posesión

Estas entidades son capaces de obtener el control total sobre su víctima, vinculándose totalmente a ella, y son capaces de manipular su cuerpo ignorando el dolor y las heridas (de hecho, podrían disfrutar causando daños a su víctima o alterándola hasta adaptarse a sus necesidades). La víctima aumenta su Fuerza y Resistencia en +10 y gana 1d10 heridas. La víctima usa la Inteligencia, Percepción, Voluntad y Empatía de la entidad que lo posee y usa su Factor psíquico en lugar del suyo (si lo tuviera). Del mismo modo, la criatura poseída usa cualquier capacidad y habilidad mental que poseyera la entidad, perdiendo las suyas propias.

La entidad podría también intentar acceder a recuerdos y habilidades de su víctima mediante una tirada de Inteligencia. En el caso de una víctima poseída por un demonio, existe una alta posibilidad de desarrollar una mutación, y a medida que la posesión continúe, la mutación se desarrolla aún más.

Sobrevivir a la posesión

Si la víctima sobrevive y la entidad es expulsada mediante un exorcismo o similar, la tensión sobre su cuerpo causa 2d10 puntos de daño permanente a las características de Resistencia y Voluntad del personaje. Además, la víctima gana 1d10 puntos de locura.

PRÁCTICAS DE DISPARO (HORDA)

La horda está compuesta por tropas que han sido entrenadas para disparar de forma coordinada, cubriendo al enemigo en una lluvia de fuego. La horda con este rasgo siempre puede realizar un ataque a distancia adicional además de los que podría hacer normalmente.

RAPIDEZ ANTINATURAL

La criatura de mueve a una velocidad increíble. A la hora de determinar su movimiento, la criatura duplica su bonificación de Agilidad (después de modificar su BAg por otros rasgos, como el tamaño).

REGENERACIÓN

Las criaturas con este rasgo se curan muy rápido. Cada asalto, al comienzo de su turno la criatura hace una tirada de Resistencia para eliminar tanto daño como la cantidad indicada entre paréntesis después del nombre. Este rasgo se pierde cuando la criatura muere.

REPTANTE

Gusanos, serpientes y criaturas similares se arrastran y serpentean en lugar de andar. El movimiento base para una criatura con este rasgo es la mitad de su bonificación de Agilidad, pero no recibe ninguna penalización por moverse a través de terreno difícil.

RETIRADA ESTRATÉGICA (HORDA)

A pesar de dispersarse la horda no huye, simplemente hace una retirada estratégica para prevenir que el enemigo los aniquile por completo. Cuando una horda con este rasgo se dispersa, no huye corriendo, sino que se retira con el tipo de movimiento más apropiado. La horda también puede realizar ataques a distancia mientras se retira.

SENTIDOS ANTINATURALES

La criatura puede percibir sus alrededores usando otros sentidos aparte de la vista y el oído, mediante órganos especiales, u otras características que le permitan reconocer su entorno. Este rasgo siempre incluye un alcance, normalmente 15 metros.

SOMBRA EN LA DISFORMIDAD (TIRÁNIDOS)

Las criaturas tiránidas inundan la disformidad a su alrededor con una nube de interferencias, la firma de una mente colmena. Cualquier psíquico no tiránido que intente usar un poder psíquico a una distancia igual o menor a la Voluntad de esta criatura en metros sufre una penalización de -20 a sus tiradas para usar poderes psíquicos (consulta la página 187 en el **Capítulo VI: Poderes psíquicos**).

TAMAÑO

Grupo de rasgos: Minúsculo, Diminuto, Menudo, Normal, Voluminoso, Enorme, Descomunal

Las criaturas pueden tener una de 7 categorías diferentes de tamaño, como se muestra en la siguiente tabla. El tamaño afecta al movimiento y cómo de fácil o difícil es acertar a la criatura en combate. Al calcular el movimiento, aplica el modificador por tamaño primero, y después otros modificadores por rasgos o talentos. A la hora de comparar, considera que los humanos tienen tamaño normal.

TABLA 4-4: TAMAÑO

Tamaño	Modificador	Escondarse	Movimiento Base
Minúsculo	-30	+30	BAG -3
Diminuto	-20	+20	BAG -2
Menudo	-10	+10	BAG -1
Normal	0	0	BAG
Voluminoso	+10	-10	BAG +1
Enorme	+20	-20	BAG +2
Descomunal	+30	-30	BAG +3

TIRÁNIDO

La criatura pertenece a la especie de los tiránidos; la raza alienígena devoradora de toda vida gobernada por la voluntad de una mente colmena que conecta y controla a todos los tiránidos. Los tiránidos son inmunes a los siguientes efectos: acobardamiento, poderes psíquicos de control o disrupción mental, poderes basados en la disformidad que afecten la mente, calor, frío, enfermedades y venenos, incluyendo los efectos de armas con la propiedad Tóxica.

TOCADO POR EL DESTINO

El PNJ posee cierta cantidad de puntos de destino indicados entre paréntesis. El PNJ puede usar estos puntos de destino exactamente del mismo modo que un PJ, e incluso puede “sacrificar” un punto de destino para sobrevivir a la muerte y destrucción a discreción del DJ. Las reglas para la furia virtuosa también se aplican a este PNJ.

TÓXICO

Una criatura con este rasgo es venenosa. Las toxinas pueden ser liberadas con los ataques de la criatura, en cuyo caso cualquier objetivo herido por las armas naturales de la criatura debe superar una tirada de Resistencia. Las toxinas podrían ser liberadas por contacto con la piel de la criatura, o inhalando su hedor, en cuyo caso la tirada de Resistencia debería hacerse al entrar en contacto o al acercarse. Si se falla la tirada, la víctima ha sido envenenada. Un veneno típico causa 1d10 puntos de daño que ignoran el blindaje. Cualquier posible variante se incluye en la descripción de la criatura.

ULTRASONIDOS

Una criatura con este rasgo percibe su entorno emitiendo cierta frecuencia de ruido, lo que permite a la criatura localizar la posición de cualquier objeto sólido a menos de 30 metros. Otras criaturas a esa distancia pueden intentar una tirada **Complicada (-10) de Perspicacia** para detectar un curioso silbido.

VIGOROSO

Las criaturas vigorosas son difíciles de mover y ganan una bonificación de +20 a las tiradas realizadas para apresarlas y para resistir el talento Sometimiento.

VISIÓN EN LA OSCURIDAD

Una criatura con este rasgo puede ver con normalidad incluso en áreas de oscuridad total, y nunca sufre una penalización por combatir en áreas con poca o ninguna iluminación.

VOLADOR

Una criatura con este rasgo posee la capacidad natural de volar, ya sea mediante unas alas correas, misteriosas energías de la disformidad, o bolsas inflables de gas. Este rasgo siempre incluye un número para indicar a qué velocidad se mueve volando, consulta el **Capítulo VII: Reglas de juego**.



ARSENAL

DEATHWATCH

SOLICITUD
•
RENOMBRE
•
CALIDAD
•
ARMAS
•
BLINDAJE
•
RELIQUIAS
•
ORNAMENTOS DEL
CAPÍTULO
•
CIBERNÉTICA

CAPÍTULO V: ARSENAL

“La historia de nuestro capítulo está en este bólter. En doce ocasiones ha pasado de uno de nuestros hermanos caídos a su sucesor. Que las hazañas que realice en tus manos estén a la altura de las suyas.”

—Sargento Caelicus de los Ultramarines, en una iniciación de exploradores a la 10ª compañía.

Cada Adeptus Astartes es un arma en sí mismo, un instrumento de guerra creado para salvaguardar a la humanidad en la estela del Dios-Emperador. Esa sagrada tarea es atacada desde cada esquina de la galaxia por toda clase de enemigos; un hermano de batalla se enfrenta a amenazas tan terribles que el mero conocimiento de ellas puede quebrar a un hombre mortal. No podría contener esta abominable marea sin armas tan cuidadosamente forjadas como el tiempo que ha templado su propia semilla genética. Los marines espaciales son un remanente del poderoso Imperio que fue, y sus herramientas de guerra reflejan este mismo poder. Sus arsenales incluyen las mejores armas y blindajes en el Imperio—un equipo digno del legado de los Adeptus Astartes.



Los recursos de los guardianes de la muerte exceden a los de cualquier capítulo tradicional. El arsenal de una fortaleza de la vigilia tiene muchas fuentes: equipo especializado para luchar contra los xenos forjado por los propios armeros de los guardianes de la muerte, tributos de los capítulos jurados a los guardianes, apoyo inquisitorial, alijos revelados por la críptica Bóveda Omega, e incluso tecnología capturada durante miles de años de guerra con el alienígena.

SOLICITUD

“La victoria es solo un preludio a la próxima batalla.”

—Máxima de batalla del capítulo de los Cuervos Sangrientos.

Aunque las herramientas de guerra de los guardianes de la muerte llenan cámaras acorazadas bajo la fortaleza de la vigilia de Erioch y descansan en las bodegas de sus estaciones de la vigilia, sus recursos son aún finitos. El maestro de la forja debe asegurarse de que todas las escuadras en la Demarcación Jericó están equipadas para luchar con los enemigos del hombre. Solo el mantener una provisión constante de proyectiles bólter requiere líneas de suministro secretas y protegidas. Reemplazar una armadura de exterminador puede llevar años, y si una espada reliquia está abatiendo guerreros tau, no puede emplearse al mismo tiempo para matar a un tirano de colmena. Por este motivo, el capítulo asigna sus activos a las escuadras en proporción a la amenaza que enfrentan.

La riqueza y los títulos son de escaso uso para un hermano de batalla; los guardianes de la muerte suministran todo lo necesario para llevar a cabo su tarea. Un capitán de la vigilia, inquisidor, o una autoridad similar, determina el nivel de recursos necesarios para una misión. Este juicio está representado por el factor de solicitud de la misión. Cada hermano de batalla recibe entonces tantos puntos de solicitud como ese factor para armarse. Cuanto más difícil es una tarea, mayor es la magnitud y rareza de los recursos de los guardianes de la muerte que un hermano de batalla tiene a su disposición. Una misión sencilla puede tener un factor de solicitud de 50, mientras que la defensa prolongada de un planeta puede autorizar un factor de 200 o más. Si una escuadra está en desacuerdo con la valoración de la dificultad de la misión, su líder puede intentar convencer a la autoridad relevante, pero las quejas frecuentes no son vistas favorablemente.

Cada objeto en el arsenal tiene un coste de solicitud asociado con él. El coste total de solicitud de las adquisiciones de un hermano de batalla no puede exceder los puntos de solicitud disponibles para él. Esta asignación puede ser empleada solo para la misión a mano; la solicitud no gastada no se prórroga para futuras misiones, ni se incrementa basándose en resultados o es devuelta de una misión anterior. Una escuadra puede escoger sumar sus puntos de solicitud para un objeto comunal o particularmente raro para uno de sus miembros. A menos que se indique de otro modo, las armas a distancia incluyen un suministro adecuado de munición básica; los explosivos (incluyendo granadas y misiles) y otros consumibles duran igualmente por la extensión de la misión. Sin embargo, el coste de solicitud de un tipo especial de

munición representa un único cargador. El equipo solicitado, empleado o no, es siempre devuelto al final de la misión. Algunos objetos que no son típicamente solicitados tienen aún un valor de solicitud listado, el coste puede ser relevante si el hermano de batalla desea adquirir un arma de respaldo o secundaria, o para cálculos de su equipo característico.

EJEMPLO

El hermano Gideon (un apotecario) y el hermano Aeldan (un marine devastador) son ambos respetados hermanos de batalla. Son enviados a una misión para la inquisidora Quist. Ella ha valorado la dificultad como "Xenos Abbrevo Intermedis". El DJ informa a los jugadores que esto equivale a un factor de solicitud de 60. El jugador de Gideon decide solicitar un bólter de asalto (20 de solicitud) para usarlo en vez de su bólter, y dos cargadores de proyectiles inferno (2x15 de Solicitud). El devastador Aeldan siempre tiene un bólter pesado, así que solicita un suspensor (25 de solicitud) y la mejora operado por voz (15 de solicitud) para el arma. Esto deja a Gideon con 10 de solicitud y a Aeldan con 20.

Acuerdan que un mayor poder de fuego podría ser requerido en esta misión y unen sus 30 de solicitud restantes para un arma pesada mejor para Aeldan. Les gustaría un cañón de plasma, pero no tienen acceso hasta que alcancen el factor de renombre distinguido. En vez de eso, solicitan un cañón láser. Aeldan escoge aplicar el suspensor y la mejora operado por voz a esta arma.

TABLA 5-1: DISPONIBILIDAD Y SOLICITUD

Rango	Puntos de experiencia
Omnipresente	1
Abundante	2
Frecuente	3
Común	4-5
Normal	6-8
Escasa	9-14
Rara	15-20
Muy rara	21-30
Extremadamente rara	31-50
Casi única	51-70
Única	71+

RECURSOS EN EL 41º MILENIO

La humanidad compite constantemente consigo misma por los recursos: desde los habitantes de las subcolmenas cazando ratas por las cloacas, hasta los comerciantes independientes disputando entre sí a lo largo de rutas de comercio y con una interminable burocracia. Los marines espaciales luchan batallas más importantes; sus capítulos les proporcionan todo lo que necesitan, y tienen escaso uso para las distintas monedas que miden la riqueza a lo largo del Imperio. El dinero entre los súbditos del Emperador es tan variado como sus mundos y culturas. El Sector Calixis—íntimamente conectado con la Cruzada de Achilus—usa tronos de oro como tributos, y se ha convertido en el estándar para los intercambios en el sector.

En **DARK HERESY**, los miembros inferiores de la Inquisición emplean tronos para las compras, mientras que los agentes del trono dependen de la influencia para financiar su persecución de herejes. Los exploradores en **ROGUE TRADER** emplean una mecánica similar llamada factor de beneficio para representar su fortuna y poder. En ambos juegos, la disponibilidad conduce la dificultad de emplear estos recursos para adquirir bienes o servicios.

Si un hermano de batalla necesitase solicitar un objeto de **ROGUE TRADER** o **DARK HERESY**, la **Tabla 5-1: Disponibilidad y solicitud** proporciona una guía sobre cuántos puntos de solicitud pueden necesitarse. El DJ puede también asignar un requisito de renombre para ciertos objetos. En general, los artículos únicos al Adeptus Astartes no están disponibles para, ni son fácilmente utilizables por, agentes del trono y comerciantes independientes.

RENOMBRE

"El historial de esta nave es de hecho largo y admirable; con la bendición del Emperador lo aumentaremos antes de que nuestras almas se unan a ella. Pero nunca olvidemos que es el valor y el honor el que conduce a la gloria. Aquellos que buscan la fama para sus propios fines son ahora solo recordados por su infamia".

—Hermano Pellas, al tomar el mando del
Palabra del Trueno

No solo la dificultad de la misión determina lo que se puede sacar de las criptas de los guardianes de la muerte. Muchas armas de los Adeptus Astartes son marcas de estatus, y el derecho para portarlas debe obtenerse a ojos de su organización. El renombre representa el estatus dentro de los guardianes de la muerte, y no está totalmente separado del prestigio de un hermano de batalla en su capítulo de origen. Un guerrero con un historial excepcionalmente valeroso es bienvenido con cálidos panegíricos cuando se une a una escuadra. Por el contrario, es posible para un hermano de batalla llegar con un potencial desconocido y volver a su capítulo como un héroe.

En muchos aspectos, la posición de un hermano de batalla con sus nuevos camaradas es más importante durante su servicio que su rango antes de la iniciación. El renombre determina las armas que los comandantes del capítulo creen que está preparado para solicitar. El rango de renombre de un hermano de batalla (consulta **Tabla 5-2: Renombre**) debe ser al menos tan alto como la restricción de renombre sobre cualquier objeto del arsenal que quiera solicitar. El renombre de un hermano de batalla se incrementa cuando se prueba a sí mismo ante los guardianes de la muerte mediante el servicio, el sacrificio y la victoria. Consulta la página 234 del **Capítulo VII: Reglas de juego** para más información sobre cómo las misiones afectan al renombre.

El renombre también sirve como una medida de las obligaciones del capítulo con los guardianes de la muerte. La tradición garantiza que si un hermano de batalla cae antes de servir su período jurado, su capítulo debe enviar a un reemplazo de igual merito.



TABLA 5-2: RENOMBRE

Factor de renombre	Rango de renombre
0-19	Iniciado: Has prestado tus juramentos a los guardianes de la muerte.
20-39	Respetado: Has demostrado repetidamente tu progreso mediante la valentía y la sangre.
40-59	Distinguido: Has obtenido un número impresionante de victorias salvaguardando la humanidad contra sus enemigos.
60-79	Famoso: Tu reputación te precede y tus hazañas son conocidas por los hermanos de batalla a lo largo de la Demarcación.
80+	Héroe: Tu nombre resuena hasta tu capítulo y más allá como un parangón de fuerza y valor.

CALIDAD

“Un arma finamente elaborada es como un plan de batalla bien diseñado. Ambos te servirán bien”.

—Comisario Holt

Dentro del Imperio, la calidad de los bienes y servicios varía en gran medida, desde armas bélicas maestras hechas a mano hasta rudas pistolas láser fabricadas en masa. Poner un objeto de pobre calidad en manos de un Adeptus Astartes de élite sería un despilfarro. De hecho, el equipo de los Adeptus Astartes se mide en una escala propia. Los gobernadores imperiales y las más ricas familias nobles son afortunados si poseen un único tesoro que rivalice con el equipo más común de los Adeptus Astartes. Con todo, una determinada pieza puede recibir más dedicación y personalización, creando un equipo superior probablemente encontrado en las manos de respetados hermanos de batalla. Los artículos excepcionalmente elaborados son producidos en veneradas forjas por veteranos armeros, y su diseño refleja el esfuerzo adicional dedicado a su creación. Alabados incluso por encima de estos notables trabajos están los objetos de fabricación maestra, raras obras de maestros de forja en las que se vierten incontables años y los más preciados y avanzados materiales.

Los objetos de calidad excepcional y maestra son más duraderos, aunque depende del DJ cómo y cuando entran estos efectos en juego. En el caso de armamento y blindaje los efectos sobre su actuación y peso se describen más adelante, pero para otros bienes, las diferencias de calidad son meramente descriptivas. El DJ puede reducir la dificultad de algunas tiradas que impliquen objetos de mejor calidad, pero esto queda por completo a su discreción. A menos que se indique específicamente, un objeto se considera de calidad normal.

TABLA 5-3: CALIDAD Y COSTES DE SOLICITUD

Mejora de calidad	Multiplicador de solicitud	Requisito de renombre
De normal a excepcional	x 1,5	Respetado
De excepcional a maestro	x 1,5	Distinguido
De normal a maestro	x 2	Distinguido

ARMAS

“No importa cómo llegó a mí. La cuestión es que este es el artículo genuino, un bólter de marine espacial. ¿Maldito? Solo si te cogen con él. Aquí, te enseñaré lo fácil que es”.

—Últimas palabras de Edwin Dice, traficante de armas metalicano

Los guardianes de la muerte tienen acceso a un espectro vertiginoso de armamento. Las armas están divididas en varios grupos, conteniendo una plétora de armas a distancia y de cuerpo a cuerpo, cubriendo de todo, desde porras mundanas a cañones de plasma astartes. Todas las armas vienen con la funda apropiada cuando son solicitadas.

Los perfiles de armas usan las siguientes estadísticas, proporcionando a los jugadores y a los DJs toda la información relevante necesaria para emplearlas:

Nombre: Cómo se llama el arma.

Clase: Describe el tipo de arma: exótica, cuerpo a cuerpo, arrojadiza, pistola, básica, pesada, o arma montada.

- Las armas cuerpo a cuerpo pueden ser usadas en combate cerrado. Cuando se emplea un arma de cuerpo a cuerpo, añades tu BF al daño infligido.
- Las armas arrojadizas incluyen cualquier cosa propulsada solo por la fuerza muscular e incluyen cuchillos, hachas, lanzas, y similares. A menos que también estén clasificadas como cuerpo a cuerpo, las armas arrojadizas no pueden usarse en combate cerrado (excepto como armas improvisadas). Un arma arrojadiza suma tu BF al daño infligido (salvo los explosivos como las granadas).
- Las pistolas se disparan con una mano y pueden realizar un ataque normal en cuerpo a cuerpo. Cuando se emplea una pistola de esta manera, la pistola aún usa la Habilidad de Proyectiles y se considera un arma a distancia para todos los demás propósitos incluida la aplicación de talentos. Sin embargo, el tirador no obtiene bonificaciones o penalizaciones para impactar por alcance o por equipo de puntería. Las pistolas con la propiedad Dispersión usadas en cuerpo a cuerpo se consideran disparadas a quemarropa solo para determinar el número de impactos.
- Las armas básicas normalmente requieren dos manos, pero pueden ser empleadas a una mano con una penalización de -20 para impactar. Vestir la servoarmadura astartes anula esta penalización.
- Las armas pesadas siempre requieren dos manos y deben ser afianzadas de alguna manera, normalmente con un bípode o trípode, para ser usadas sin penalizaciones. El marco de una ventana, un saco de arena, o el hombro del tirador (en el caso de lanzamisiles) pueden servir de apoyo. Disparar un arma pesada sin afianzar incurre en una penalización de -30 y prohíbe el uso de fuego semiautomático o automático.

- Las armas montadas son armas pesadas demasiado grandes y poderosas para ser portadas por un hombre. Son disparadas con los talentos apropiados de Entrenamiento con arma pesada, pero deben estar montadas en una plataforma de armas (como el blindaje exterminador) o un vehículo. Algunas armas cuerpo a cuerpo (como el puño sierra) están también en esta categoría.

Alcance: Este número determina la distancia en metros a la que puede dispararse el arma con precisión. El corto alcance del arma es la mitad de este número, mientras que su largo alcance es el doble de este número (para las bonificaciones y penalizaciones por alcance consulta las páginas 248–250 del **Capítulo VIII: Combate**). No se puede disparar contra objetivos a más de cuatro veces el alcance del arma.

CDD (Cadencia de disparo): Esto indica si el arma puede dispararse en modo semiautomático o automático y cuantas cargas o proyectiles emplea al hacerlo. La CDD de un arma tiene tres entradas para indicar sus modos de disparo. La primera entrada indica si el arma puede disparar tiro a tiro (con una T). La segunda entrada indica si se puede disparar un arma en modo semiautomático y el número de disparos que realiza cuando se emplea el arma en este modo. Finalmente, la tercera entrada indica si el arma se puede disparar en modo automático, y cuántos disparos se realizan de este modo. Cualquier modo en el que el arma no se pueda disparar se indica con un “–”.

Algunas armas pueden disparar en más de un modo. Si este es el caso, cada una de sus diferentes cadencias de disparo está listada en su perfil. Los personajes deben escoger en qué modo disparar su arma antes de hacer su ataque.

Daño: El daño que hace el arma y el tipo de daño que inflige a los efectos de críticos (como se muestra entre paréntesis): (E) Energético, (X) Explosivo, (A) Acerado, (I) Impacto.

Pen (Penetración): Refleja la capacidad del arma para atravesar blindajes. Cuando un disparo o golpe de este arma impacta sobre un objetivo, reduce sus puntos de blindaje con la penetración del arma, con resultados inferiores a 0

contando como 0 (es decir, la armadura no ofrece protección alguna). Luego resuelve el daño de la manera habitual. Por ejemplo, si un arma con una penetración 3 alcanza a un objetivo con 5 puntos de blindaje, el objetivo cuenta con solo 2 puntos de blindaje contra cualquier daño que cause el impacto. Ten en cuenta que la penetración no tiene efecto en campos de fuerza, pero sí afecta a la cobertura.

Cargador: Cuantos proyectiles/cargas tiene el arma cuando está completamente cargada.

Recarga: Cuantas acciones emplea el arma para recargar. Esto es generalmente media (para una media acción) o completa (para una acción completa). Algunas armas pueden emplear una serie de acciones a lo largo de varios asaltos. El número de asaltos se indica como un número; por ejemplo, 2 significa que la recarga lleva 2 asaltos completos.

Especial: Indica si el arma tiene propiedades especiales, tales como crear una explosión al ser disparada o la necesidad de recargar entre disparos.

Peso: Representa cuánto pesa el arma, normalmente en kg (kilogramos).

Sol (Solicitud): El número de puntos de solicitud requeridos para obtener un arma del arsenal. Los costes más altos representan objetos que son más difíciles de suministrar y que deben ser reservados para las misiones más desafiantes. Los objetos listados como N/A no están normalmente almacenados en los arsenales de las estaciones de la vigilia.

Renombre: El rango mínimo de renombre requerido para solicitar el objeto. Si no se lista ningún rango, cualquiera puede solicitar el objeto.

DISTRIBUCIÓN ESPECIAL DE EQUIPO

El DJ, a su criterio, puede simplemente recompensar a la escuadra con un objeto, arma, u otra pieza de equipo de guerra particular, cuando lo considere apropiado.

Nacido de mil forjas

Los guardianes de la muerte consiguen sus armas de una vasta serie de fuentes. Incontables mundos forja, factorías, y armeros trabajan para suministrar armamento a los mil capítulos de marines espaciales de los Adeptus Astartes, y cada uno de ellos entrega a su vez una parte como diezmo a los guardianes de la muerte. Sin un estándar de estas contribuciones, ni ningún catálogo de los mundos y especies encontrados en el curso de las tareas de los guardianes de la muerte, uno solo puede suponer cuántos modelos y patrones de armas circulan a lo largo de sus filas. Aunque el bólter modelo “godwyn” es el diseño más numeroso de las armas principales de los Adeptus Astartes, está lejos de ser el único. Los lobos espaciales normalmente portan el modelo “fenris”, al igual que los guardias del cuervo favorecen las garras relámpago modelo “garra de halcón”. Sería imposible detallar todas y cada una de las armas, y cada variante de modelos encontrada en un arsenal de los guardianes de la muerte (o incluso en una pequeña fracción de ellas), así que las armas, blindaje, y equipo presentado en este capítulo representan los diseños más comunes.

ARMAS ASTARTES

Al igual que los marines espaciales son parangones de la humanidad, sus armas son también una clase en sí misma. Muchos diseños a lo largo del Imperio son simplemente los mejores intentos para imitar los diseños astartes en una escala que un humano normal pueda controlar. Las versiones originales y no adulteradas de sus armas y equipo avergüenzan a esas réplicas. A lo largo de los milenios, la forja de un capítulo puede haber hecho sus propias adaptaciones a un diseño, al igual que un guerrero puede haber dejado marcas en un cuchillo de combate antes de entregarlo al siguiente hermano de batalla. Sin embargo, la mayoría de armas esenciales (junto con algunas armas raras) han estado en servicio desde la Primera Fundación, y en el Imperio, lo antiguo es mejor.

Las entradas del arsenal que contienen la palabra “astartes” designan un objeto que diseñado específicamente para el uso por los marines espaciales. Su tamaño, peso, y su tecnología base, son diferentes de modelos aparentemente similares encontrados en las manos de otras organizaciones. Estos objetos son muy difíciles de obtener (y emplear) fuera de los Adeptus Astartes.

PROPIEDADES DE LAS ARMAS

Algunas armas poseen propiedades especiales para representar efectos inusuales o daño especial. A continuación, se presentan las propiedades más comunes:

ACOPLADA

Un arma acoplada representa dos armas idénticas conectadas para disparar a la vez, normalmente apretando un gatillo o presionando un botón. Estas armas están diseñadas para aumentar las posibilidades de impactar al descargar más tiros sobre el objetivo. Un arma con la propiedad Acoplada obtiene una bonificación de +20 para impactar al ser disparada y gasta el doble de munición. Además, el arma logra un impacto adicional si la tirada de ataque obtiene dos o más niveles de éxito. El tiempo de recarga del arma se duplica.

ACERADA

Este filo puede atravesar el blindaje más avanzado como si fuese primitivo bronce. Si un ataque con un arma acerada obtiene dos o más niveles de éxito duplica la penetración del arma.

APARATOSA

Enormes y pesadas, estas armas son muy incómodas de usar. Las armas aparatosas no pueden ser empleadas para parar.

APRESADORA

Estas armas están diseñadas para apresar enemigos. Con un impacto exitoso, el objetivo debe hacer una tirada de Agilidad o resultar inmovilizado. Un objetivo inmovilizado solo puede intentar romper las ataduras (una tirada de Fuerza) o escurrirse (una tirada de Agilidad) en su turno. El objetivo se considera indefenso hasta que logra escapar.

ASALTO

Un arma con esta propiedad libera disparos a gran velocidad, normalmente mediante el uso de un diseño de doble cañón. Esta propiedad dobla el número de impactos infligidos al objetivo y la cantidad de munición empleada. Por ejemplo, con un arma con la propiedad Asalto en modo automático, cada nivel de éxito produce dos impactos adicionales (hasta un máximo del doble de la cadencia de disparo del arma en automático).

CAMPO DE ENERGÍA

Un campo de energía envuelve estas armas aumentando su daño y penetración (ya incluidos en el perfil del arma). Cuando el portador emplea con éxito esta arma para parar un ataque hecho con un arma que carece de esta propiedad, tiene un 75% de destruir el arma de su atacante. Las armas con el rasgo Arma de disformidad y las armas naturales son inmunes a este efecto.

CONMOCIONADORA

Las armas conmocionadoras pueden aturdir a sus oponentes con una poderosa descarga eléctrica. Si el objetivo sufre al menos 1 punto de daño, después de aplicar blindaje y BR, debe hacer una tirada de Resistencia con una bonificación de +10 por cada PB en la localización golpeada. Si falla la tirada, resulta aturdido un número de asaltos igual a la mitad del daño que ha sufrido.

CORTANTE (X)

Diseñada para perforar y mutilar, esta arma es capaz de derribar incluso al más poderoso enemigo. Si el arma impacta, ignora tantos niveles de Resistencia antinatural poseídos por el objetivo igual al número entre paréntesis. Por ejemplo, un arma Cortante (1) ignora los beneficios de Resistencia antinatural (x2) y reducirá los beneficios de Resistencia antinatural (x3) en un múltiplo.

EJEMPLO

El hermano Argos dispara su bólter (cargado con proyectiles venganza) contra un tirano de colmena. El tiránido posee Resistencia antinatural (x3), elevando su BR de 5 a 15. Los proyectiles venganza son Cortantes (1), lo que significa que la BR del tirano de colmena es solo 10 (5x2=10) en vez de 15 contra este ataque.

DEFENSIVA

Un arma defensiva, como un escudo, está diseñada para bloquear y es embarazosa cuando se emplea para hacer ataques. Las armas defensivas otorgan una bonificación de +15 cuando se usan para parar, pero conllevan una penalización de -10 en el ataque.

DESEQUILIBRADA

Pesadas y difíciles de manejar, estas armas imponen una penalización de -10 cuando se usan para parar.

DESGARRADORA

Estas armas son artefactos crueles, que explotan cuando están alojados dentro de su víctima o emplean multitud de dientes de sierra para descuartizar la carne y el hueso. Estas armas tiran un dado extra de daño y se descarta el resultado más bajo.

DEVASTADORA (X)

Por una propiedad psicológica antinatural o por puro poder destructivo, un arma devastadora sacude la confianza de una escuadra golpeada por ella. Si el arma impacta, causa un punto adicional de daño de cohesión sin tener en cuenta las Heridas causadas, además de los efectos secundarios sobre la cohesión por el daño del impacto y otros resultados. Si el objetivo es una horda, reduce su magnitud en una cantidad igual al número entre paréntesis siempre que es alcanzada por el arma.

DISPERSIÓN

La munición estándar de estas armas se esparce al disparar, alcanzando más partes del objetivo. Si se dispara a un enemigo a bocajarro, cada dos niveles de éxito indican otro impacto (emplea la **Tabla 8-2: Impactos múltiples** en la página 242). Sin embargo, en alcances más largos la dispersión de proyectiles reduce su efectividad. Dobra todos los PB contra impactos de armas de dispersión en alcance largo o extremo.

EQUILIBRADA

Algunas armas, como espadas y cuchillos, están diseñadas de modo que el peso de la empuñadura equilibra el peso de la hoja, haciendo al arma fácil de blandir. Las armas equilibradas otorgan una bonificación de +10 a las tiradas de Habilidad de Armas hechas para parar.

EXPLOSIÓN (X)

Muchos misiles, granadas y algunas armas provocan una explosión cuando impactan. Al resolver los efectos de una explosión, cualquiera dentro del radio en metros de la onda expansiva (el número entre paréntesis) es también alcanzado. Tira la localización de impacto y el daño individualmente para cada personaje afectado por la explosión.

FIABLE

Basadas en probada y autentica tecnología, estas armas rara vez fallan. Si un arma fiable se encasquilla tira 1d10, con una tirada de 10 el arma resulta encasquillada, con otro resultado solo falla del modo habitual.

GIRO-ESTABILIZADA

El arma contiene una pequeña unidad de estabilización al final del cañón. Aunque no es muy potente, el giro-estabilizador ayuda a mantener el arma en el ángulo óptimo de disparo. Para estas armas cualquier objetivo a una distancia superior a largo alcance se considera a largo alcance (el alcance máximo normal aún se aplica). Las armas pesadas con esta propiedad reducen la penalización por disparar sin afianzar a -20.

HUMO

Estas armas arrojan densas nubes de humo para crear cobertura. Cuando se logra un impacto con el arma, crea una pantalla de humo de 3d10 metros de diámetro desde el punto de impacto. Esta pantalla dura 2d10 asaltos, o menos en condiciones climáticas adversas (consulta la página 249).

IMPACTO

El arma causa una gran oleada de sonido y fuerza de colisión. Al golpear a un oponente con un arma de impacto, este debe superar una tirada de Resistencia con un -10 por cada nivel de éxito del ataque o quedará aturdido durante 1 asalto. La protección auditiva concede una bonificación de +10 a la tirada, pero no anula la energía cinética del impacto. Además, cualquier objetivo que reciba un daño mayor que su BF queda derribado automáticamente.

TABLA 5-4: EFECTOS DEL CAMPO DE INTERRUPCIÓN

Tirada 1d100	Fuerza del campo
20 o menos	Insignificante: No hay ningún efecto advertible en la tecnología cercana.
21–40	Interrupción menor: Todas las acciones que emplean tecnología, incluyendo las armas a distancia no primitivas, tiradas de Competencia tecnológica y acciones físicas mientras se lleva servoarmadura o empleando cibernéticos, sufren una penalización de -10. El movimiento base llevando servoarmadura se reduce en 1.
41–60	Interrupción mayor: Todas las acciones que usen tecnología, incluyendo disparar armas a distancia no primitivas, tiradas de Competencia tecnológica y acciones físicas mientras se lleva servoarmadura o empleando cibernéticos, sufren una penalización de -20. El movimiento base llevando servoarmadura se reduce en 3. Las armas de cuerpo a cuerpo con componentes tecnológicos funcionan como un arma primitiva de un tipo análogo.
61–80	Zona muerta: La tecnología dentro del área afectada deja de funcionar. La servoarmadura se queda sin energía como se indica en la Tabla 5-13: Efectos críticos de la unidad de energía . Los personajes con implantes cibernéticos en un órgano interno sufren un nivel de fatiga cada asalto que permanecen en la zona muerta. Las armas de cuerpo a cuerpo con componentes tecnológicos funcionan como un arma primitiva de un tipo análogo.
81–00	Zona muerta prolongada: como zona muerta.

INTERRUPCIÓN (X)

El arma genera un campo electromagnético que inquieta a los espíritus máquina de la mayor parte de la tecnología, afectando a cualquier cosa en el radio del campo, indicado por el número entre paréntesis. Tira en la **Tabla 5-4: Efectos del campo de interrupción** (con cualquiera de los modificadores del arma) para determinar la fuerza del efecto. Mientras el campo se disipa lentamente, la fuerza se reduce en un nivel de severidad cada asalto hasta que se vuelve insignificante.

LANZALLAMAS

Estas armas proyectan un cono de llamas hasta el alcance del arma. A diferencia de otras armas solo disponen de un alcance. Al disparar emiten una muerte de fuego hasta alcanzar esa distancia. El portador no necesita tirar por su Habilidad de Proyectiles, solo dispara. El camino de las llamas es un área en forma de cono que se extiende en un arco de 30 grados desde el tirador hasta el alcance del arma. Cualquier criatura en su interior debe superar una tirada de Agilidad o ser golpeado por las llamas y sufrir daño del modo habitual. Si recibe daño, debe superar una segunda tirada de Agilidad para no incendiarse (consulta la página 263). La cobertura no protege a los personajes de ataques hechos por estas armas.

Normalmente, al disparar un arma sin el talento de Entrenamiento con arma apropiado, o un arma pesada sin afianzar, el portador sufre una penalización de -20 o -30 respectivamente a su tirada de HP. Cuando un tirador que no posee el talento de Entrenamiento con arma apropiado emplea un arma con la propiedad Lanzallamas, todo aquel en el área de efecto obtiene una bonificación de +20 a su tirada de Agilidad para evitar el daño. Esta bonificación se eleva a +30 si el arma es pesada y el portador no tiene apoyo.

PRECISA

Algunas armas están diseñadas con la precisión en la mente y responden soberbiamente en manos habilidosas. Otorgan una bonificación adicional de +10 a la Habilidad de Proyectiles del tirador cuando se emplea con una acción de apuntar (sumada a la bonificación ya otorgada). Cuando se efectúa un único disparo con un arma básica precisa, y si el ataque también emplea la acción de apuntar, causa 1d10 extra de daño por cada dos niveles de éxito hasta un máximo de 2d10 adicionales.

PRIMITIVA

Rudas y básicas en diseño, estas armas, aunque letales, son menos efectivas contra el blindaje moderno. Todos los PB se doblan contra los impactos de armas primitivas a menos que la armadura también tenga esa propiedad. El blindaje no primitivo dobla sus PB antes de ser reducido por la penetración.

RECARGA

Debido a la naturaleza explosiva de la munición o al mecanismo de disparo, el arma necesita tiempo para recargar entre disparos. El arma debe gastar el asalto siguiente al disparo acumulando una carga y no puede ser usada—en la práctica solo puedes disparar el arma cada dos asaltos.

SANTIFICADA

El daño causado por un arma santificada cuenta como sagrado y tiene efectos adicionales en algunas criaturas demoníacas y disformes. Todas las armas con esta propiedad deben ser de calidad excepcional o maestra.

SOBRECALENTAMIENTO

Ciertas armas tienden al sobrecalentamiento, bien debido a su pobre diseño o porque disparan munición inestable. Un arma con esta propiedad se sobrecalienta con una tirada de ataque de 91 o más. Cuando esto ocurre, el portador sufre un daño de energía igual al daño del arma con una penetración 0 en el brazo que empuña el arma (o al azar si se usaron las dos manos). El portador puede escoger evitar este daño soltando el arma. Soltar el arma es una acción libre. Un arma sobrecalentada necesita el siguiente asalto para enfriarse y no puede ser empleada de nuevo hasta el segundo asalto después del sobrecalentamiento. Un arma con esta propiedad no se encasquilla y cualquier efecto que cause que se encasquille (como ciertos poderes psíquicos) provoca que el arma se sobrecaliente.

TÓXICA

Algunas armas emplean toxinas y venenos para causar daño. Cualquiera que reciba daño de un arma tóxica después de la reducción por blindaje y bonificación de Resistencia, debe superar una tirada de Resistencia con una penalización de -5 por cada punto de daño sufrido. Un éxito indica que no se sufren más efectos del arma. Sin embargo, el fracaso causa 1d10 puntos de daño (I) al objetivo, sin reducción por blindaje o BR.

VOLÁTIL

La materia volátil se carga con energía potencial y reacciona violentamente en un impacto sólido. Si se saca un 10 en el daño con un arma con esta propiedad, se obtiene furia virtuosa de inmediato, causando 1d10 puntos de daño adicionales. Si en la segunda tirada también se un 10, es posible causar más daño (consulta Furia virtuosa en la página 247).



TABLA 5-5: ARMAS A DISTANCIA

Nombre	Clase	Alcance	CDD	Daño	Pen	Car	Rec	Especial	Peso	Sol	Renombre
Armas bólder											
Pistola bólder astartes	Pistola	30m	T/3/-	2d10+5 X	5	14	1 Compl.	Desgarradora	5,5	5+	—
Bólder astartes (Godwyn)	Básica	100m	T/2/4	2d10+5 X	5	28	1 Compl.	Desgarradora	18	5	—
Bólder astartes (Acechante)	Básica	200m	T/-/-	2d10+5 X	5	24	1 Compl.	Desgarradora, Precisa	17	15	Respetado
Combiarma astartes ^{††}	Básica	100m	T/2/4	2d10+5 X	5	28	1 Compl.	Desgarradora	25	15	Respetado
Bólder pesado astartes	Pesada	150m	-/-/10	2d10+10X	6	60	1 Compl.	Desgarradora	68	20	—
Bólder de asalto astartes	Básica	100m	T/2/4	2d10+5 X	5	60	2 Compl.	Asalto, Desgarradora	26	20	Respetado
Armas de plasma											
Cañón de plasma astartes	Pesada	150m	T/-/-	2d10+11 E	10	16	5 Compl.	Explosión (1), Volátil	70	30	Distinguido
Rifle de plasma astartes (Ígneo)	Básica	100m	T/2/-	1d10+9 E	8	40	4 Compl.	Volátil	27	20	Respetado
Pistola de plasma astartes	Pistola	30m	T/2/-	1d10+8 E	8	12	3 Compl.	Volátil	6	25	Respetado
Armas de fusión											
Pistola infierno astartes	Pistola	10m	T/-/-	2d10+8 E	13	4	1 Compl.	—	5	35	Famoso
Rifle de fusión astartes (Vulcano)	Básica	20m	T/-/-	2d10+8 E	13	6	2 Compl.	—	14	20	Respetado
Cañón de fusión astartes (Máxima)	Pesada	60m	T/-/-	4d10+6 E	13	12	2 Compl.	Explosión (1)	72	35	Respetado
Armas lanzallamas											
Lanzallamas astartes	Básica	20m	T/-/-	2d10+2 E	3	6	2 Compl.	Lanzallamas	15	10	—
Lanzallamas de mano astartes	Pistola	10m	T/-/-	2d10+2 E	3	4	2 Compl.	Lanzallamas	6	10	—
Lanzallamas pesado astartes	Pesada	30m	T/-/-	2d10+6 E	6	10	2 Compl.	Lanzallamas	65	15	—
Armas de proyectil sólido											
Cañón de asalto astartes	Pesada	150m	-/-/10	3d10+6 I	6	200	3 Compl.	Desgarradora	80	30	Famoso
Escopeta astartes	Básica	30m	T/2/-	2d10+3 I	0	18	1 Compl.	Dispersión, Fiable	10	5	—
Rifle automático	Básica	90m	T/3/10	1d10+3 I	0	30	2 Compl.	—	3,5	N/A	—
Pistola automática	Pistola	30m	T/-/6	1d10+2 I	0	18	1 Compl.	—	2,5	N/A	—
Armas láser											
Cañón láser astartes	Pesada	300m	T/-/-	6d10+3 E	10	6	2 Compl.	—	75	30	Respetado
Rifle láser	Básica	100m	T/3/-	1d10+3 E	0	60	1 Compl.	Fiable	4	N/A	—
Pistola láser	Pistola	30m	T/-/-	1d10+2 E	0	30	1 Compl.	Fiable	1,5	N/A	—
Lanzadores											
Lanzamisiles astartes Ciclón	Montada	300m	T/2/-	+++	+++	12	3 Compl.	+++	95	25	Famoso
Lanzamisiles astartes (Atronador)	Pesada	250m	T/-/-	+++	+++	8	1 Compl.	+++	50	10	—
Lanzagranadas auxiliar	N/A	45m	T/-/-	+++	+++	4	2 Compl.	+++	+3	15	Respetado

[†]Para armas adicionales más allá de la dotación estándar.

^{††}El perfil es para el bólder primario. El arma secundaria tiene CDD: T/-/- y Cargador: 1. El resto de sus estadísticas como en la entrada del arma.

^{†††}Varía según munición.

ARMAS BÓLTER

Si los ciudadanos imperiales piensan en la servoarmadura cuando imaginan a un marine espacial, también piensan en las armas bólter al evocar su furia. Poderosos y flexibles, los bólteres son el arma favorita de los Adeptus Astartes y cada recluta recibe uno tan pronto como se convierte en explorador. La mayoría de los modelos de bólter tienen sus raíces en los marines espaciales, a pesar de las adaptaciones más pequeñas e inferiores atesoradas por oficiales y nobles imperiales. Sonoros y brutales, las armas bólter son terribles de presenciar en cualquier mano, pero nadie las empuña con la letal eficiencia de los Adeptus Astartes.

Los bólteres disparan proyectiles autopropulsados de núcleo reactivo, que detonan tras impactar para maximizar su letalidad. En general, son dispositivos temperamentales pero excelentes que requieren un mantenimiento especializado utilizando solo los rituales y bendiciones apropiados. Los proyectiles bólter son de calibre .75 con un núcleo metálico superdenso y punta de adamantina. Los guardianes de la muerte usan distintos proyectiles con propósitos especializados, como penetrar placas de blindaje o eliminar silenciosamente a un objetivo sin revelar su posición. Para emplear las distintas clases de arma bólter, un personaje debe tener los talentos; Entrenamiento con pistola (Bólter), Entrenamiento con arma básica (Bólter) o Entrenamiento con arma pesada (Bólter).

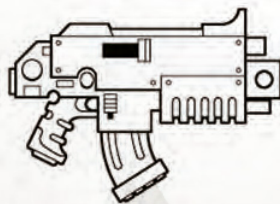
PISTOLA BÓLTER ASTARTES

Tan destructiva como su contraparte a tamaño real, las principales desventajas de una pistola bólter son su pequeño cargador y su lenta cadencia de disparo. Sin embargo, son ideales para las unidades de devastadores necesitados de abatir a un enemigo en cuerpo a cuerpo y para los especialistas de asalto necesitados de un vehículo para la munición especial de los guardianes de la muerte.



BÓLTER ASTARTES (MODELO GODWYN)

El bólter, o rifle bólter, es la espina dorsal de todo arsenal de los marines espaciales. Los bólteres varían en antigüedad y modelo a lo largo de los capítulos de marines espaciales, aunque casi todas las armas bólter aceptan la misma munición. El modelo de los guardianes de la muerte incorpora un selector de disparo, mientras que los hermanos de batalla que los traen de su capítulo de origen añaden accesorios similares.



BÓLTER ASTARTES (MODELO ACECHANTE)

La eficacia de este bólter es más impresionante cuando emplea munición acechante, pero sigue siendo un arma efectiva cuando se emplea con otros tipos de munición. El arma amortigua significativamente el sonido de cualquier proyectil disparado y no produce un fognazo.

EL ALCANCE DEL HOMBRE EXCEDE SU CONTROL

Existen graves tabúes religiosos a lo largo del Imperio contra tocar las armas destinadas a los ángeles de la muerte del Emperador. Las armas astartes reaccionan violentamente al toque del indigno, y hombres con terribles quemaduras son la prueba viviente de la indignación de un lanzallamas en las manos de un dueño innoble. Aún así, existen aquellos demasiado valientes o lo suficientemente tontos para intentar domar los espíritus máquina de las armas astartes.

Conseguir un arma astartes debería requerir un considerable esfuerzo y no ser solo el resultado de una tirada de adquisición o influencia. Las armas a distancia astartes se consideran de un tipo más pesado para cualquiera que carezca de la fisiología de un marine espacial. Por ejemplo, una pistola sería un arma básica, un arma básica sería pesada, etc. Además, las armas astartes imponen una penalización de -30 a todas las tiradas para los presuntuosos mortales debido a su inapropiado tamaño, peso, y/o retroceso—incluso con servoarmadura. El DJ puede imponer otros problemas según la naturaleza del arma (un arma de plasma puede requerir tiradas de Resistencia por el calor de la ventilación, un arma de energía puede sufrir realimentación, etc.). Los marines espaciales pueden emplear armas humanas sin penalización si lo desean, aunque el DJ puede exigirles emplear una o dos acciones extras para quitar las partes que les estorban (¡como la guardia del gatillo o la empuñadura!).

Las tiradas de Perspicacia para escuchar los disparos hechos con el bólter acechante sufren una penalización adicional de -30 y solo pueden intentarse a la mitad de la distancia normal. Consulta el proyectil acechante en la sección de munición para más información sobre cómo combinarlos.

COMBIARMA ASTARTES

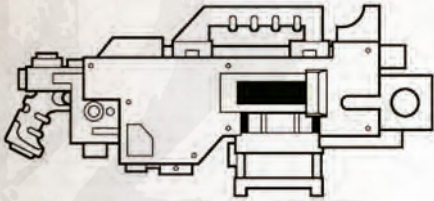
Las combiarmas son realmente dos armas diferentes unidas en una única arma de fuego. La idea es proporcionar al portador la versatilidad de dos tipos diferentes de armas, sin tener que cambiar entre ellas en el campo de batalla. Las combiarmas astartes emplean típicamente un rifle bólter como arma principal con un arma secundaria de un disparo bajo el cañón.

Las versiones más populares entre los guardianes de la muerte son las combiarmas lanzallamas, rifle de fusión y rifle de plasma. El perfil que describe estas armas representa el bólter principal. El arma secundaria tiene el perfil básico de un lanzallamas, rifle de fusión y rifle de plasma respectivamente, con un cargador de 1 disparo. El portador puede disparar cualquiera de los perfiles, pero no puede usar ambos en el mismo turno.



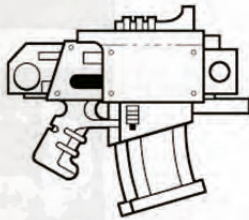
BÓLTER PESADO ASTARTES

Las variantes del bólter pesado han sido ampliamente adoptadas por las fuerzas imperiales más allá de los marines espaciales, aunque ninguna puede compararse al diseño original. Estas armas son poderosas en una amplia variedad de roles, capaces de convertir a pelotones de infantería completos en una alfombra de vísceras, además de atacar vehículos con una lluvia de grandes explosiones que penetran el blindaje. Los bólteres pesados disparan proyectiles de un calibre mucho mayor que el bólter estándar, con más propulsión y capaces de lograr alcances más largos.



BÓLTER DE ASALTO ASTARTES

De origen y uso casi exclusivo de los Adeptus Astartes. Estas armas parecen dos bólteres unidos por una única carcasa y un gatillo. Pueden descargar una barrera de fuego que rivaliza con las armas pesadas, pero con mejor portabilidad. Un bólter de asalto emplea cargadores dobles para alimentar sus mecanismos de disparo duales.



ARMAS DE PLASMA

Los secretos de la tecnología de plasma están casi perdidos fuera de los Adeptus Astartes, entre cuyas filas son aún poco comunes. Es frecuente encontrar esta tecnología en las manos de los ángeles oscuros, que han mantenido un gran número de dichas armas y el arte de su construcción desde su fundación.

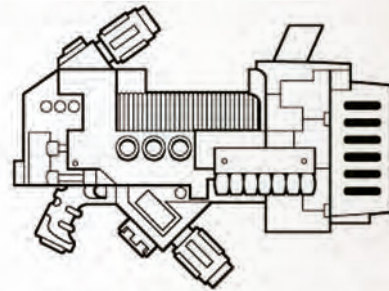
Las armas de plasma funcionan con combustible de hidrógeno suspendido en estado fotónico y contenido en los depósitos de combustible o en contenedores dorsales. A medida que el combustible entra en el núcleo de fusión del arma, el hidrógeno se energiza en un estado de plasma sostenido por potentes campos magnéticos. Al disparar, el plasma es expulsado por un acelerador lineal como un proyectil de materia supercaliente similar a una llamarada solar. Por este motivo las armas de plasma también son llamadas “armas solares” por la población en general. Las armas de plasma abusan de sus sistemas de refrigeración considerablemente y los marines espaciales empujan los límites de su propia resistencia empleando hidrógeno en un estado cuántico mayor que los modelos estándares imperiales. Para emplear las distintas clases de armas de plasma, un personaje debe tener los talentos: Entrenamiento con pistola (Plasma), Entrenamiento con arma básica (Plasma) o Entrenamiento con arma pesada (Plasma).

Disparar armas de plasma

Las armas de plasma pueden usarse en dos modos de disparo: el estándar (el normal y más seguro), o un rayo de energía superior con un alcance más largo y una temperatura más alta. El último requiere un cierto tiempo de recarga para reponer el plasma a niveles de disparo. Al disparar en modo máximo, el arma obtiene 10 metros adicionales de alcance, añade 1d10 al daño y suma +2 a la penetración, pero emplea 3 cargas de munición. El modo máximo también añade las propiedades Recarga y Sobrecalentamiento al arma, pero incrementa la propiedad Explosión en 2 (por ejemplo, un cañón de plasma astartes dispararía en Explosión (3) en modo máximo).

CAÑÓN DE PLASMA ASTARTES

El arma portátil de plasma más grande es el cañón de plasma o rifle de plasma pesado, que también sirve en algunos transportes Adeptus Astartes. En vez de emplear bombonas de combustible, el portador lleva un gran depósito dorsal. El arma tiene un alcance y suministro de munición mucho mayor, y sus violentas descargas, como soles en miniatura, tienen una gran área de impacto. Disparar en modo máximo emplea aún más combustible pero proporciona una explosión de calor mayor en el impacto, creando una bola de fuego capaz de destruir objetivos blindados pesados.



CALIDAD DE LAS ARMAS ASTARTES

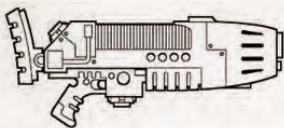
Todas las armas listadas reflejan la calidad normal de los Adeptus Astartes. Para armas de mejor fabricación emplea los siguientes modificadores:

Excepcional: Construidas más cuidadosamente, estas armas son más fiables. Todas las armas de calidad excepcional añaden 1 al daño causado. Las armas a distancia de calidad excepcional tienen la propiedad fiable. Las armas cuerpo a cuerpo de calidad excepcional suman un +5 a las tiradas de Habilidad de Armas.

Maestra: Una obra de arte tanto como un arma, estas armas están creadas por habilidosos armeros y suelen tener siglos de antigüedad. Todas las armas de calidad maestra añaden 2 al daño causado. Las armas a distancia de calidad maestra no se encasquillan o sobrecalientan (ese resultado cuenta como un fallo). Las armas cuerpo a cuerpo de calidad maestra suman un +5 a las tiradas de Habilidad de Armas.

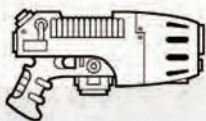
RIFLE DE PLASMA ASTARTES (MODELO ÍGNEO)

El modelo más común de esta rara tecnología, los rifles de plasma se despliegan en situaciones donde hace falta potencia de fuego contra enemigos que son demasiado fuertes o están muy blindados.



PISTOLA DE PLASMA ASTARTES

Pocas pistolas son tan letales como esta arma y muchos astartes encuentran que merece la pena la dificultad de adquirirla y el riesgo de usarla por su eficacia para eliminar enemigos a corto alcance.



ARMAS DE FUSIÓN

Las armas de fusión emiten devastadoras descargas a corto alcance que pueden fundir cualquier material. En su mayor parte inducen gases a alta presión de un cartucho de munición hasta un estado submolecular inestable y expulsan por el cañón la energía generada. La fusión viene acompañada por un sonido silbante al evaporar el agua del aire, y con una explosión rugiente la descarga reduce el objetivo a restos carbonizados o a escoria fundida.

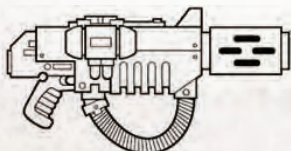
Las armas de fusión son armas antiblindaje y pocos vehículos pueden resistir su poder. Las armas de fusión astartes doblan su penetración en corto alcance o inferior. Para usar estas armas, un personaje debe poseer los talentos: Entrenamiento con pistola (Fusión), Entrenamiento con arma básica (Fusión) o Entrenamiento con arma pesada (Fusión).

PISTOLA INFIERNO ASTARTES

La pistola infierno representa una tecnología antigua y especializada, casi imposible de recrear incluso para los Adeptus Astartes. Apenas existen puñados en un sector y solo están en manos de los hermanos de batalla que se han probado dignos de portarlas. Esta es un arma favorecida por el capítulo de los ángeles sangrientos.

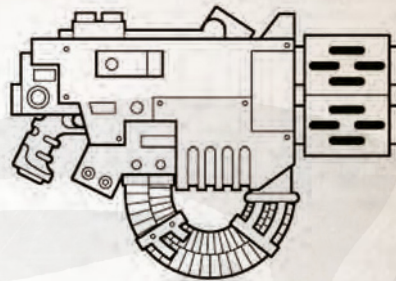
RIFLE DE FUSIÓN ASTARTES (MODELO VULCANO)

Los rifles de fusión son el arma de fusión más común y son usadas por muchas fuerzas imperiales. Son menos proclives al fallo catastrófico que las armas de plasma y mejores en corto alcance. Ideal para atravesar mamparos o armadura, los guardianes de la muerte le encuentran múltiples usos. El modelo vulcano emplea una bombona incorporada, pero también existen versiones con la carga acoplada en la espalda.



CAÑÓN DE FUSIÓN ASTARTES (MODELO MÁXIMA)

El arma de fusión más grande es el cañón de fusión y los modelos fuera del Adeptus Astartes y sus vehículos son raros. Esta enorme arma lleva más combustible, dispara a mayor distancia y crea una mayor área de explosión, carbonizando varios metros cuadrados a la vez. También genera mucho más calor que sus parientes menores, haciendo que su proximidad sea incómoda para los que no están protegidos por una servoarmadura.



ARMAS LANZALLAMAS

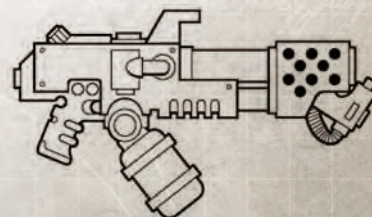
Como sugiere su nombre, estas armas disparan chorros de llamas al objetivo y pueden golpear a grandes oleadas de seres menores. Por tanto, es un arma favorecida para las misiones en el Saliente Orfeo donde está la amenaza de los enjambres tiránidos.

Estas armas usan un combustible conocido genéricamente como prometio. En mundos de poca tecnología podrían usarse preparados caseros u otros químicos, pero las armas astartes solo emplean las formulas más concentradas y refinadas, logrando resultados superiores. La mayoría emplean combustibles inflamables que se prenden con una llama más pequeña en el extremo del cañón, aunque algunos lanzallamas usan combustibles hipergólicos binarios. Una vez liberado, el combustible crea un torrente de fuego líquido que arde incluso bajo el agua, obligando a los enemigos a apagar el fuego.

Debido al nivel excepcional de combustible, una víctima atrapada por el fuego de un lanzallamas astartes recibe 4 puntos de daño adicionales por asalto por estar ardiendo (consulta la página 263 para los efectos del fuego).

LANZALLAMAS ASTARTES

El lanzallamas es ideal para sacar a los enemigos de su cobertura y limpiar áreas con fuego purificador. El modelo típico de los Adeptus Astartes acepta combustible mediante un sello de presión que puede conectarse a un depósito dorsal para un uso prolongado e ininterrumpido, o a una bombona más pequeña para un reabastecimiento más rápido en descargas.

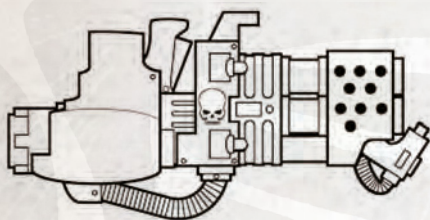


LANZALLAMAS DE MANO ASTARTES

Este lanzallamas de mano es aún capaz de descargar grandes llamaradas, pero solo puede hacer unos pocos disparos antes de que deba cambiarse la bombona de combustible.

LANZALLAMAS PESADO ASTARTES

Aunque el tamaño y peso de los lanzallamas pesados los hace impopulares entre muchas fuerzas imperiales, esto no es impedimento para un marine espacial en servoarmadura. Las escuadras de exterminadores y muchos vehículos hacen un uso frecuente de la gran área de saturación de los lanzallamas pesados. El doble cañón produce enormes descargas de fuego, suficientes para purgar el terreno más denso de xenos.

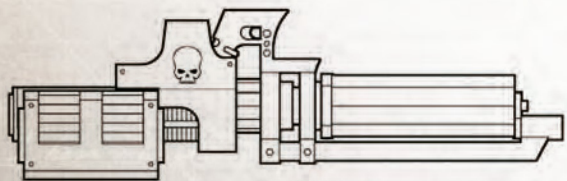


ARMAS DE PROYECTIL SÓLIDO

Las armas de proyectiles sólidos son muy abundantes en el Imperio, aunque tienen un uso limitado en la mayoría de los capítulos marines espaciales. La mayoría de las razas alienígenas también tienen sus propias versiones de estas armas, ya que su tecnología y su fabricación son bastante sencillas.

CAÑÓN DE ASALTO ASTARTES

Un cañón de asalto es un arma masiva y brutal con un anillo de cañones rotatorios que disparan proyectiles explosivos a una velocidad aterradora. Su increíble potencia de fuego puede segar tropas o vehículos con más eficacia que un bólter pesado, aunque su tamaño y peso descarta en cierto modo su portabilidad. Los Adeptus Astartes evitan esa limitación empleándolos habitualmente en los exterminadores.



ESCOPEA ASTARTES

Encontrada principalmente en unidades de exploradores, la escopeta es un arma sólida y versátil. Aunque su carencia de penetración no la hace una elección entre los hermanos de batalla más veteranos, ese mismo aspecto es útil en situaciones donde es importante no atravesar mamparos o dañar equipo. Su tiro disperso también la hace eficaz contra criaturas y enemigos en gran número.

RIFLE AUTOMÁTICO

Baratos y fáciles de producir, los rifles automáticos son un arma de primera necesidad, e incluso las razas alienígenas las adquieren y usan las del Imperio o sus propias versiones. Estas armas automáticas de disparo rápido usan proyectiles de bajo calibre en cargadores estandarizados. Fiables, resistentes y de fácil aprovisionamiento, estas armas son muy comunes.

PISTOLA AUTOMÁTICA

Pequeñas y eficaces, estas pistolas son frecuentes entre veteranos militares como apoyo para los rifles estándar. Tienen mayor cadencia de disparo que la mayoría de las pistolas, y pueden derribar a objetivos no blindados con una ráfaga de proyectiles.

ARMAS LÁSER

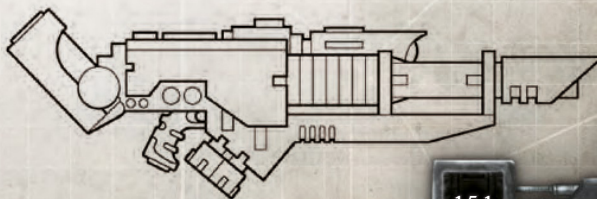
Las armas láser son el tipo más común de armas del Imperio, ya que son la herramienta básica de los innumerables soldados de la Guardia Imperial. Su plantilla PCE es muy conocida y su robustez y facilidad de uso los convierte en el arma perfecta para el martillo del Emperador. Estas armas se pueden encontrar en casi cualquier planeta, incluso fuera del Imperio y entre muchas tribus xenos. Pese al acceso de los Adeptus Astartes a las armas más sofisticadas de la humanidad, aún emplean esta tecnología esencial con un efecto limitado pero devastador.

Las armas láser funcionan emitiendo pulsos cortos y penetrantes de energía láser proyectados por generadores de descarga rápida y gran capacidad, con un destello de luz y un chasquido característico. A pesar de que se producen en una gran variedad de estilos y patrones dependiendo del mundo de fabricación, la mayoría utilizan una batería de energía común aprobada por el Departamento Munitorum. El núcleo de metal líquido almacena grandes cantidades de energía, y se puede recargar desde fuentes de alimentación estándar con una tirada exitosa de Competencia tecnológica. En una emergencia, incluso podrían recargarse sobre una hoguera, aunque esto disminuye la vida de la batería y aumenta su nivel de fallos.

Para usar las diferentes armas, se debe poseer uno de los talentos: Entrenamiento con pistola (Láser), Entrenamiento con arma básica (Láser) o Entrenamiento con arma pesada (Láser).

CAÑÓN LÁSER ASTARTES

La tecnología láser no suele tener mucho interés para los Adeptus Astartes, que tienen acceso a armas más poderosas y no responden ante el Departamento Munitorum por sus costes de munición. El cañón láser es una excepción. Estas armas emplean inmensas baterías que les suministran suficiente energía para agujerear los blindajes más gruesos incluso a largas distancias. Los cañones láser requieren baterías independientes, que los marines espaciales suelen acoplarlas a sus generadores dorsales.



RIFLE LÁSER

Producidos en una gran diversidad de modelos, los rifles láser se pueden encontrar en casi cualquier mundo del Imperio, ya que su fiabilidad lo ha convertido en el arma predilecta de los fieles del Emperador (y de muchos de sus enemigos).

PISTOLA LÁSER

La pistola láser normalmente es usada por oficiales y agentes imperiales de menor rango. En muchos mundos es común que casi todos los miembros de la sociedad estén armados con una de ellas por costumbre. Prácticamente cada mundo forja tiene su propio modelo, y al igual que el arma básica, es tan simple que permite múltiples variaciones.

GRANADAS Y MISILES

Las granadas de fragmentación y perforantes son munición estándar en los ejércitos del Emperador, desde los reclutas de la Guardia Imperial hasta los Adeptus Astartes, cuyas versiones de estas armas no son menos impresionantes que el resto de su arsenal. Los guardianes de la muerte acceso a una mayor diversidad de granadas, incluyendo munición rara y exótica considerada legendaria por los soldados comunes.

Todas las granadas descritas aquí pueden ser arrojadas a mano o usadas con un lanzagranadas. Los misiles deben ser lanzados con un lanzamisiles.

GRANADA CEGADORA ASTARTES

Las granadas cegadoras explotan generando una densa ráfaga de humo gris, supresores de infrarrojos y un pulso electromagnético, todos diseñados para bloquear



cualquier detección visual. El efecto es de corta duración, pero proporciona una excelente cobertura para las fuerzas de avance. Los efectos de esta granada duran 1d10 asaltos (salvo en condiciones de vientos fuertes o ventilación industrial).

GRANADAS Y MISILES DE FRAGMENTACIÓN ASTARTES

Los Adeptus Astartes llenan sus grandes granadas y misiles de fragmentación con poderosos explosivos y fragmentos metálicos aerodinámicos. La metralla creada al detonar es letal contra la infantería común.

GRANADAS Y MISILES INCENDIARIOS ASTARTES

Los explosivos incendiarios son normalmente empleados para eliminar a enemigos atrincherados detrás de cobertura. Estos proyectiles contienen prometio de combustión lenta que arde cuando la granada explota. Cualquier objetivo en el radio de la explosión debe superar una tirada de Agilidad o incendiarse. Además, el área permanece en llamas durante 1d5 asaltos mientras el prometio continúa ardiendo. Cualquiera que permanezca en su interior debe hacer una tirada de Agilidad o incendiarse hasta que las llamas se extingan.

GRANADAS Y MISILES PERFORANTES ASTARTES

Las granadas y misiles perforantes usan explosivos concentrados para perforar agujeros en objetivos acorazados como vehículos o bunkers. Sin embargo, las detonaciones potentes no producen una explosión, haciéndolos poco prácticos contra la infantería u objetivos móviles.

TABLA 5-6: GRANADAS Y MISILES

Nombre	Clase	Alcance	CDD	Daño	Pen	Especial	Peso	Sol	Renombre
Granada cegadora astartes	Arrojadiza	BFx3	T/-/-	—	0	Humo	0,8	10	—
Granada de fragmentación astartes	Arrojadiza	BFx3	T/-/-	2d10 X	0	Explosión (5)	0,8	1 [†]	—
Misil de fragmentación astartes	—	—	—	2d10 X	4	Explosión (8), Devastadora (1)	2	5 [†]	—
Granada incendiaria astartes	Arrojadiza	BFx3	T/-/-	1d10+4 E	0	Explosión (3)	1	15	—
Misil incendiario astartes	—	—	—	1d10+3 E	0	Explosión (5)	2	15	—
Granada perforante astartes	Arrojadiza	BFx3	T/-/-	3d10+4 X	6	—	0,8	1 [†]	—
Misil perforante astartes	—	—	—	4d10+6 X	10	Explosión (1)	2	5 [†]	—
Granada nova astartes	Arrojadiza	BFx3	T/-/-	1d10 E	0	Explosión (3)	0,8	15	—
Granada de plasma astartes	Arrojadiza	BFx3	T/-/-	1d10+12 E	8	Especial, Explosión (1), Volátil	2	20	Distinguido
Misil de plasma astartes	—	—	—	2d10+12 E	12	Especial, Explosión (3), Volátil	3	25	Distinguido
Granada de estasis astartes	Arrojadiza	BFx3	T/-/-	—	0	—	1	N/A	N/A
Granada de aturdimiento astartes	Arrojadiza	BFx3	T/-/-	—	0	Explosión (5)	0,8	10	—
Granada EMP	Arrojadiza	BFx3	T/-/-	—	0	Interrupción (3)	0,5	30	Respetado
Granada de fogonazo fotónico	Arrojadiza	BFx3	T/-/-	Especial	0	—	0,5	5	—
Granada de vórtice	Arrojadiza	BFx3	T/-/-	Especial	0	—	1	N/A	N/A

[†]Las granadas perforantes y de fragmentación son dotación estándar; se incluyen suministros de misiles perforantes y de fragmentación en cualquier lanzamisiles. El valor de solicitud es solo para evaluar peticiones consideradas "excesivas".

GRANADA NOVA ASTARTES

Las protecciones oculares son comunes entre los enemigos de los guardianes de la muerte. Esta es una versión más poderosa de la granada de fogonazo fotónico, diseñada para superar los filtros estándar. Al activarse, la fusión resultante es similar al efecto de una estrella colapsando, y la luz emitida logra una magnitud absoluta. Sin embargo, su capacidad de frustrar los autosentidos es un arma de doble filo para los hermanos de batalla, y las granadas nova deben usarse estratégicamente para no cegar a las fuerzas propias.

Además del daño explosivo, todo aquel en el radio de explosión del arma debe superar una tirada **Muy difícil (-30) de Resistencia** o quedará cegado (consulta la página 262) durante 1d10 asaltos. Los visores fotosensibles, autosentidos y protecciones similares reducen la dificultad de la tirada a Complicada (-10). Cualquiera a menos de 20 metros del punto de detonación debe hacer una tirada de Resistencia o quedará cegado durante 1d5 asaltos (como una granada de fogonazo fotónico—la protección ocular funciona del modo habitual).

GRANADA DE PLASMA ASTARTES

Estas granadas altamente letales usan contenedores de plasma deliberadamente defectuosos que causan un estallido de luz y calor con la intensidad de un pequeño sol. El denso núcleo de plasma de una granada de plasma astartes no se consume por completo tras la explosión inicial, dejando un orbe brillante que continúa abrasando el área como un sol en miniatura. Este efecto prolonga el daño de la granada en el área de explosión durante 1d5 asaltos después de la explosión.

MISIL DE PLASMA ASTARTES

Una versión superior de la granada de plasma, una salva de misiles de plasma puede convertir a las tropas enemigas en un cráter humeante. De hecho, un hermano de batalla debe tener cuidado de que su propia escuadra esté fuera de riesgo al disparar una de estas peligrosas armas. Los misiles de plasma tienen el mismo efecto que las granadas. Además, representan una amenaza adicional para los vehículos. El núcleo de plasma se fusiona con el casco, sin dejar posibilidad de escape. Si el ataque de un misil de plasma sobre un vehículo logra 4 o más niveles de éxito, la explosión se centra sobre el vehículo.

GRANADA DE ESTASIS ASTARTES

Los campos de estasis se emplean para pausar el paso del tiempo, conservando su interior en un momento determinado. Su uso abarca desde almacenar comida hasta preservar al Primarca de los Ultramarines. Una granada de estasis es una versión activada por impacto de la misma tecnología, usada para neutralizar temporalmente una amenaza.

Decir que una granada de estasis es rara y peligrosa es un mero eufemismo. Puede distribuirse una ocasionalmente con los puntos de solicitud para una misión, si el capitán de la vigilia lo considera necesario, pero nunca se podría solicitar una granada de estasis por los medios habituales.

ARROJAR GRANADAS

Para arrojar una granada no se requiere ningún talento o entrenamiento especial, y se resuelve haciendo una tirada de Habilidad de Projectiles incluyendo cualquier modificador apropiado (como el alcance). En caso de fallar, la granada se mueve en una dirección aleatoria—consulta el diagrama de dispersión en la página 251.

GRANADAS “ENCASQUILLADAS”

Cuando se obtenga un resultado de encasquillado al usar una granada, un lanzagranadas o un arma similar (consulta **Armas encasquilladas** en la página 249), algo desafortunado ha ocurrido. Tira 1d10. Con un 10, el explosivo detona inmediatamente en la posición del atacante; con cualquier otro resultado el explosivo simplemente no detona. Si el explosivo fue disparado con un lanzador, detona en el cañón, destruyendo el arma y provocando sus efectos habituales.

La granada genera un campo de estasis con un radio de dos metros; dura 1d5 asaltos (que el DJ debe tirar y revelar solo cuando expire). Todo aquello en su interior queda aislado del flujo normal del tiempo, y no hace ni percibe nada hasta que el campo se disipa. Los personajes fuera del campo de estasis pueden ver el momento congelado, pero no pueden interactuar con él de ningún modo.

GRANADA ATURDIDORA ASTARTES

Las granadas aturdidoras usan una combinación de detonación y destellos para incapacitar al objetivo antes de iniciar un asalto. Están diseñadas para un uso no letal. Todo el que sea alcanzado por la explosión debe superar una tirada **Moderada (+0) de Resistencia** para no quedar aturdido durante 1d5 asaltos. Los visores fotosensibles y los blindajes sellados proporcionan una bonificación de +20 a esta tirada.

GRANADA EMP

Un raro ejemplo de tecnología xenos usado de forma limitada por los guardianes de la muerte, la forma exacta de la granada varía según su origen. La función de una granada EMP es generar un campo de estática electromagnética que interfiere con la mayoría de la tecnología y causa el mal funcionamiento de los espíritus máquina. Hay numerosos apelativos para este arma: EMP, interruptor, codificador, y toma muchas formas incluyendo las encontradas con los tau y los eldar.

GRANADA DE FOGONAZO FOTÓNICO

Las granadas de fogonazo fotónico explotan como estrellas en miniatura, cegando a cualquier persona cercana y sobrecargando muchos sistemas de protección visuales como los visores. Aquellos sin una alta protección visual quedan normalmente cegados e indefensos. Cualquiera a menos de 15 metros de la detonación debe realizar una tirada de Resistencia o permanecerá cegado 1d5 asaltos.

GRANADA DE VÓRTICE

Este terrible ejemplo de tecnología perdida desgarrar el tejido de la realidad, creando una grieta en la disformidad. Huelga decir que los resultados de una acción tan desesperada son impredecibles y es muy probable que se vuelva contra el que la usó. Pero pese a todas las historias de pesadilla sobre demonios arrastrándose por la brecha y vórtices que reaparecen como fantasmas en antiguos campos de batalla, no hay mejor modo de asegurarse de destruir totalmente una amenaza que verla absorbida por el inmaterium.

Los secretos de las granadas de vórtice son celosamente guardados por el Adeptus Mechanicus, y algunos se preguntan si aún existen mundos forja capaces de fabricarlas. Ciertamente, su suministro en los Adeptus Astartes parece siempre menguante, y es una terrible amenaza a su valioso y peligroso uso. Al igual que las granadas de estasis, solo pueden distribuirse por decisión del capitán de la vigilia.

La granada vórtice tiene un radio de 3 metros. Cualquiera dentro de esta área puede emplear su reacción para intentar esquivarlo antes de que la grieta se forme por completo (consulta Esquivar efectos de área en la página 241). Los que fallen, junto con todo lo demás en el área, son arrastrados en la disformidad para no ser vistos de nuevo. Cada asalto, el caprichoso vórtice parpadea dentro y fuera de la existencia. Hay un 50% de posibilidad de que se cierre permanentemente cuando esto ocurre. De lo contrario, reaparece en una dirección aleatoria a 2d10 metros de su última aparición—consulta el diagrama de dispersión en la página 251.

LANZADORES

Con su fuerza sobrehumana los marines espaciales son capaces de lanzar proyectiles más lejos que algunas armas imperiales. Esto relega los lanzagranadas a un papel secundario, por lo general acoplado en un bólter. Los lanzamisiles son la elección más frecuente cuando una misión requiere potencia de fuego a largo alcance. Solicitar un lanzamisiles incluye suficientes misiles de fragmentación y perforantes para mantener el arma cargada con la configuración deseada. Cualquier munición alternativa debe ser solicitada de la manera habitual.

Para usar los diferentes tipos de lanzadores, el personaje debe poseer los talentos: Entrenamiento con pistola (Lanzador), Entrenamiento con arma básica (Lanzador), o Entrenamiento con arma pesada (Lanzador). Utilizar explosivos aún requiere la habilidad Demolición (consulta el **Capítulo III: Habilidades**).

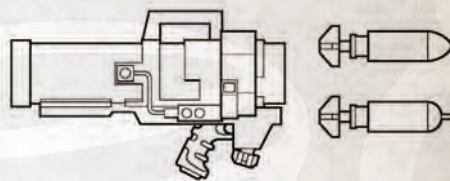
LANZAMISILES ASTARTES CICLÓN

Los lanzamisiles ciclón fueron especialmente diseñados para ser usados con la armadura de exterminador. Valioso por su capacidad de lanzar misiles rápidamente desde dos cañones gemelos, este sistema de misiles montado en la espalda compensa la inflexible armadura de exterminador proporcionando más opciones en combate. Cada cañón puede cargarse con un tipo diferente de misiles, permitiendo al usuario decidir qué tipo disparar cada asalto.



LANZAMISILES ASTARTES (MODELO ATRONADOR)

Un misil está equipado con sistemas de estabilización y guía para ayudar en su precisión, que es excelente a largo alcance. El acceso a la variedad de opciones de guerra a larga distancia que ofrecen estos proyectiles explosivos requiere un lanzamisiles. El lanzamisiles astartes estándar es un arma parecida a un tubo que dispara un único misil con gran precisión. El modelo atronador supera esta capacidad añadiendo una plataforma especial de misiles y un autocargador a la unidad de energía dorsal. La garra del autocargador llena el lanzador rápidamente desde la plataforma, permitiendo al hermano de batalla disparar misiles de su elección sin interrupción hasta que la plataforma está vacía.



LANZAGRANADAS AUXILIAR

Cuando la fuerza aumentada de un marine espacial no es adecuada para arrojar lo bastante lejos las granadas, puede emplearse un lanzagranadas auxiliar. Estos tubos compactos albergan una pequeña carga de granadas. Un lanzagranadas auxiliar suele montarse por encima o por debajo del cañón de un arma básica, de un modo parecido a una combiarma. Sin embargo, también están disponibles modelos sueltos. Si esta acoplado a otra arma, el usuario debe elegir cuál va a disparar (no pueden dispararse ambas armas en el mismo turno). Este lanzagranadas puede montarse en la armadura de exterminador. No obstante, hacerlo dobla el coste de solicitud del arma.

ARMAS EXÓTICAS

Los guardianes de la muerte tienen acceso a armas tan raras que el ciudadano común imperial no habrá visto nunca alguna. Algunos objetos representan antiguos diseños que solo los armeros Adeptus Astartes comprenden para fabricarlos y mantenerlos, mientras que otros son únicos de los guardianes de la muerte y es mejor no cuestionar sus orígenes. Estas armas requieren entrenamiento especializado, y cada una debe ser dominada por separado con un talento diferente.

RAYO DE CONVERSIÓN ASTARTES

Un pequeño número de estos raros y letales dispositivos arcanotecnológicos circulan entre tecnomarines veteranos. Usando la energía acumulada en enlaces atómicos, un rayo de conversión puede aniquilar criaturas, vehículos, o casi cualquier cosa que alcance, si tiene tiempo de alcanzar su masa crítica. Al disparar, un rayo de conversión descarga un rayo de partículas bombardeadas de neutrones, comenzando una reacción en cadena que convierte la materia en un ardiente

TABLA 5-7: ARMAS EXÓTICAS

Nombre	Clase	Alcance	CDD	Daño	Pen	Car	Rec	Especial	Peso	Sol	Renombre
Rayo de conversión	Pesada	100m	T/-/-	Varía	Varía	4	2 Compl.	—	85	40 [†]	Héroe
Lanzallamas digital astartes	Pistola	4m	T/-/-	2d10+2 E	3	1	Especial	Lanzallamas ^{††}	0,1	35	Famoso
Láser digital astartes	Pistola	4m	T/-/-	1d10+4 E	7	1	Especial	Fiable	0,1	35	Famoso
Fusión digital astartes	Pistola	4m	T/-/-	2d10+5 E	12	1	Especial	—	0,1	35	Famoso
Rifle de francotirador astartes	Básica	200m	T/-/-	1d10 A	0	6	2 Compl.	Cortante (1), Precisa, Tóxica	4	20	—

[†]Solo se confía este arma a los tecnomarines.

^{††}Añade +4 al daño a los fuegos iniciados por esta arma.

Recargar un arma digital requiere 1d5 horas y una tirada **Moderada (+0)** de Competencia tecnológica.

rayo de energía que se precipita sobre el objetivo. Según se desplaza la reacción en cadena, más y más moléculas de aire se convierten en un rayo letal que finalmente consume al objetivo en una descarga explosiva de energía.

Los rayos de conversión son más poderosos a largo alcance, ya que pueden absorber más materia en la fuerza del rayo antes de impactar. A distancias de hasta 15 metros causa 1d10+9 de daño y tiene 2 de penetración. Por encima de esa distancia y hasta corto alcance causa 3d10+9 de daño, 8 de penetración y la propiedad Cortante (1). Contra objetivos más allá de corto alcance causa 6d10+12 de daño, 14 de penetración y las propiedades Cortante (1) y Explosión (2).

ARMAS DIGITALES ASTARTES

Las armas digitales son armas en miniatura tan avanzadas que la mayoría de los enemigos las confunden con una mera ornamentación hasta que desatan la misma potencia de fuego que una pistola. Los oficiales marines espaciales dotados con estos dispositivos arcanotecnológicos suelen instalarlos en los anulares de un guante por razones prácticas. Los anillos son un ornamento muy común entre los nobles imperiales y la élite militar que es menos probable que porte guanteletes de energía. Las armas digitales replican el funcionamiento de una variedad de armas letales. Sin embargo, cada arma solo posee un disparo, y recargar un arma digital es excepcionalmente difícil. Un personaje puede llevar un arma digital en cada dedo (salvo los pulgares), y un arma digital puede ser disparada incluso si el personaje sostiene algo más en sus manos. Las armas digitales se pueden usar en cuerpo a cuerpo como las pistolas.

RIFLE DE FRANCOTIRADOR ASTARTES

El rifle de agujas ofrece la combinación perfecta de alcance, sigilo y letalidad. Un rayo láser de baja potencia propulsa pequeños fragmentos de toxina cristalizada que, una vez alcanzan la carne, se disuelven en el torrente sanguíneo casi de inmediato. Se pueden solidificar muchos químicos en esos proyectiles con el equipo adecuado, y los guardianes de la muerte emplean múltiples clases. El componente más común (y munición estándar para esta arma) es una toxina vírica que mata a los enemigos en cuestión de segundos. Como no producen destellos, las armas de aguja son idóneas para los asesinatos. El único argumento en contra de estas exquisitas armas es su escasa penetración, por lo que son prácticamente inútiles contra objetivos muy blindados.

ARMAS CUERPO A CUERPO

“Solo cuando tus corazones latán al mismo ritmo que el choque de armas con tu enemigo, solo cuando su sangre te bautice y vislumbres la oscuridad que nos espera a todos en sus ojos moribundos—solo entonces habrás conocido la batalla”.

—Hermano capitán Furio de los ángeles sangrientos.

Quien presencia la eficacia de una escuadra de asalto puede atestiguar que los marines espaciales son una amenaza tan grande a corto alcance como lo son descargando una lluvia de proyectiles bólder. El Codex Astartes describe muchas tácticas para los guerreros que se traban con el enemigo en combate cerrado, pero para algunos capítulos, el impulso de sobresalir en cuerpo a cuerpo es tan necesario como mirar al enemigo a los ojos antes de eviscerarlo.

La combinación de la fisiología mejorada de un marine espacial y su servoarmadura hace letal en sus manos hasta la más simple de las armas. Las armas cuerpo a cuerpo abarcan desde el básico pero eficaz cuchillo de combate, hasta reverenciadas reliquias del pasado—artefactos que nunca podrán volver a ser creados en este oscuro milenio.

ARMAS SIERRA

Las variantes de este brutal dispositivo bélico son populares a lo largo de la galaxia. Esta tecnología simple pero eficaz emplea cadenas en movimiento rápido de dientes de sierra metálicos que recorren lo que normalmente sería el filo del arma. En combate, el motor de la cadena se enciende con un rugido, actuando como una clara advertencia para todos. Incluso el menor impacto puede desgarrar la carne y un golpe sólido puede atravesar la mayoría de los blindajes. Para usar las armas sierra el personaje debe poseer el talento de Entrenamiento con arma cuerpo a cuerpo (Sierra).

ESPADAS SIERRA ASTARTES

La espada sierra ha servido a muchos hermanos de batalla durante su servicio en una escuadra de asalto. Estas armas contienen la cadena en una carcasa y solo está abierta la sección curva, donde los dientes giratorios de sierra pueden desgarrar la carne y el hueso.

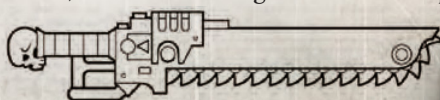


TABLA 5-8: ARMAS CUERPO A CUERPO

Nombre	Clase	Daño	Pen	Especial	Peso	Sol	Renombre
Armas sierra							
Espada sierra astartes	C/C	1d10+3 A	4	Desgarradora, Equilibrada	10	5	—
Armas de energía							
Puño sierra astartes	Montada	2d10 [†] E	10	Campo de energía, Desgarradora	48	40	Famoso
Garra relámpago astartes	C/C	1d10+6 E	8	Campo de energía, Desgarradora, Especial	30	30/45	Distinguido
Hacha de energía astartes	C/C	1d10+8 E	6	Campo de energía, Desequilibrada	10	20	Respetado
Puño de energía astartes	C/C	2d10 [†] E	9	Aparatosa, Campo de energía	25	30	Distinguido
Espada de energía astartes	C/C	1d10+6 E	6	Campo de energía, Equilibrada	5	20	Respetado
Martillo de trueno astartes	C/C	2d10+5 E	8	Aparatosa, Campo de Energía, Impacto	18	30	Distinguido
Hacha omnisiana (modelo astartes)	C/C	2d10+6 E	6	Campo de energía, Desequilibrada	14	30 ^{††}	Distinguido
Armas tradicionales							
Cuchillo de combate astartes	C/C	1d10+2 A	2	—	2	3 ^{†††}	—
Espada ceremonial ^{††††}	C/C	1d10+3 A	2	Equilibrada	5	3 ^{†††}	—
Claymore de Sacris ^{††††}	C/C	2d10+2 A	2	Desequilibrada	10	3 ^{†††}	—
Armas psíquicas							
Bastón psíquico astartes	C/C	1d10+1 I	0	Equilibrada, Especial	5	25	Respetado
Espada psíquica astartes	C/C	1d10+2 A	2	Equilibrada, Especial	5	25	Respetado
Otras armas cuerpo a cuerpo							
Armas primitivas	C/C	1d10 I	0	Primitiva	—	N/A	—
Improvisadas	C/C	1d10-2 I	0	Desequilibrada, Primitiva	—	N/A	—

[†]Los puños sierra y de energía doblan la bonificación de Fuerza del portador cuando se añade al daño en cuerpo a cuerpo.

^{††}Solo se confía esta arma a los tecnomarines.

^{†††}Para armas adicionales más allá de la dotación estándar.

^{††††}Consulta su descripción en la página 172.

ARMAS DE ENERGÍA

Estas armas proyectan un campo de energía disruptiva a lo largo de la hoja o la punta del arma, permitiendo atravesar blindajes o golpear con un impacto explosivo. En teoría, cualquier arma puede ser mejorada como un arma de energía con la tecnología necesaria, aunque en la práctica hay una selección tradicional en uso por los Adeptus Astartes. La imagen de un ángel de la venganza cargando en la batalla es intimidatoria por derecho propio. Cuando su arma o puño se encienden de repente en un halo de electricidad, puede ser realmente inspirador, o aterrador, dependiendo del lado de la carga en que te encuentres. Un arma de energía aún se puede usar como un arma ordinaria si su fuente de energía se agota o resulta dañada.

PUÑO SIERRA ASTARTES

Un puño sierra combina el crepitante campo de un puño de energía con los dientes de adamantina de un filo sierra. El campo envuelve el enorme guantelete y la chirriante sierra, resultando en un arma capaz de atravesar blindaje, vehículos, mamparos de cruceros pesados, o casi cualquier material en la galaxia con el tiempo suficiente. Estas armas son demasiado aparatosas para un hermano de batalla en servoarmadura estándar, y solo pueden ser empleadas con la armadura de exterminador. Esto resulta adecuado, ya que un enemigo tan temible como para requerir el uso de esta arma ciertamente pide una protección igual de poderosa.

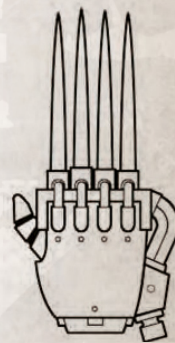
Un puño sierra reemplaza el guantelete de la armadura de exterminador e impone las mismas restricciones de arma y penalizaciones a la destreza manual que una garra relámpago.

GARRAS RELÁMPAGO ASTARTES

El mero hecho de llevar garras relámpago es una declaración de la experiencia de su portador en batalla. Para utilizar plenamente estas armas son necesarios un progreso marcial muy afinado y estar dispuesto a sacrificar el acceso a un armamento a distancia. Por este motivo, las garras relámpago se ven habitualmente en manos de especialistas veteranos.

Una garra relámpago es un guantelete pesado que reemplaza el guantelete normal de su servoarmadura. Contiene los mecanismos que alimentan sus cuchillas de energía, que se extienden como garras crepitantes desde el dorso de la mano. Aunque el letal diseño del arma asegura que puede cortar el blindaje con tanta facilidad como la carne, cuando se usan por un combatiente experimentado se convierten en puros instrumentos de la muerte.

Las garras relámpago causan un punto de daño adicional por nivel de éxito en la tirada de ataque. Cuando un personaje está armado con un par de garras relámpago causa 2 puntos de daño adicional por nivel de éxito. Las cuchillas de las garras relámpago pueden ser envainadas o desenvainadas como una acción de equipar, pero su tamaño hace imposible usar armas a distancia de cualquier tipo salvo arrojadizas con la mano implicada, incluso cuando las garras están envainadas. Además, la penalización a la destreza manual aumenta a -20. Al solicitar un par de garras relámpago para un personaje, la solicitud necesaria para la segunda garra se reduce a la mitad.



HACHA DE ENERGÍA ASTARTES

Las hachas de energía permiten un mayor impacto que una espada de energía, pero su uso es más torpe. Sus inferiores capacidades defensivas suelen mitigarse con escudos de combate u otros medios de protección más sofisticados. Aún así, tiene la reputación de un arma brutal y poco sutil; la elección de emplear una es a menudo más personal que estratégica.

PUÑO DE ENERGÍA ASTARTES

Un puño de energía genera un campo disruptivo tan violento que el propio arma apenas es importante. Respaldado por la fuerza de un hermano de batalla, un puño de energía puede desgarrar el blindaje más pesado o reventar la carne como una fruta madura. Mantener estos poderosos campos de energía requiere conectarse al sistema de energía de la armadura. Estos generadores son raros y difíciles de mantener, haciendo del arma un signo de estatus, incluso entre los Adeptus Astartes.



Un puño de energía añade un multiplicador a la bonificación de Fuerza del usuario. (Nota: Un marine espacial ya posee el rasgo Fuerza antinatural. El puño de energía suma +1 al multiplicador, triplicando la BF del marine espacial). Reemplaza el guantelete de la servoarmadura astartes, e impone las mismas restricciones y penalizaciones que una garra relámpago.

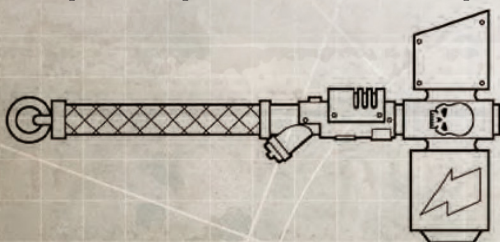
ESPADA DE ENERGÍA ASTARTES

Las espadas de energía necesitan mucho tiempo y materiales raros para producirlas. Por lo tanto, suelen estar reservadas para los oficiales de los Adeptus Astartes. Elegantes pero eficaces, permiten al usuario mayores opciones de ataque y de respuestas defensivas que otras armas de energía. Su eficiente diseño las hace populares entre los oficiales, sin importar si se especializan o no en combate cerrado.

MARTILLO DE TRUENO ASTARTES

Las furiosas descargas de energía liberadas al golpear con estas armas crean ondas de impacto tan potentes como un trueno, de ahí su nombre. Los enemigos que sobreviven al golpe es probable que queden incapacitados por la onda de impacto. Muchos hermanos de batalla compensan su dificultad para detener ataques combinándolo con un escudo tormenta; se dice que algunos vigilantes de la tormenta son tan adeptos a esta combinación que practican un estilo de combate específico.

Un martillo de trueno añade un multiplicador a la bonificación de Fuerza del usuario. (Nota: Un marine espacial ya posee el rasgo Fuerza antinatural. El martillo de trueno suma +1 al multiplicador, triplicando la BF del marine espacial).



HACHA OMNISSIANA (MÓDELO ASTARTES)

Empuñada a menudo por los tecnomarines para mostrar su devoción al Omnisiah, esta arma tiene una larga asta rematada con el icono circular del cráneo y el engranaje del Adeptus Mechanicus. La hoja está envuelta en un campo de energía. Arcos de energía iluminan el filo y los ojos de cráneo con un brillo hambriento, dejando pocas dudas de que—incluso cubierta de circuitos inscritos que indican la naturaleza sagrada del arma—este icono religioso es también un arma letal en las poderosas manos de un marine espacial. El hacha omniissiana también funciona como una combiherramienta.

ARMAS PSÍQUICAS

Se dice que el circuito psíquico de estas armas se creó con el Emperador, cuando caminaba entre los mortales. Estas armas combinan su diseño arcanotecnológico con el mismo y extraño cristal psico-reactivo empleado en las capuchas psíquicas para canalizar el poder mental de un psíquico en una energía letal que desgarrar la realidad. Las armas psíquicas pueden tomar muchas formas y variantes especializadas. Las más conocidas por los Adeptus Astartes son las armas némesis de los caballeros grises. La más fácil de obtener para un bibliotecario es la espada psíquica, seguida de los bastones psíquicos.

Si no las empuña un psíquico, estas armas se consideran armas comunes del tipo apropiado. Sin embargo, en manos de un usuario con Factor psíquico son mucho más poderosas. Por cada punto de Factor psíquico del portador el arma aumenta su daño y penetración en +1. Por ejemplo, una espada psíquica astartes empuñada por un personaje con FP 3 causaría 1d10+5 de daño (más BF) y tendría una penetración 5.

Además del daño normal, siempre que un psíquico daña a un oponente, como acción libre, puede canalizar su fuerza psíquica y voluntad asesina en el arma. Esto requiere una tirada enfrentada de concentrar poder contra la Voluntad del oponente. Por cada nivel de éxito, el arma causa 1d10 de daño adicional que ignora el blindaje y la bonificación de Resistencia de la víctima. Las armas psíquicas no pueden ser destruidas por el campo de un arma de energía.

La tirada de concentrar poder para canalizar la energía a través de un arma psíquica se puede realizar a cualquiera de los tres niveles de potencia psíquica (consulta la página 187), y puede generar fenómenos psíquicos y peligros de la disformidad (consulta las páginas 189–190). El daño causado por canalizar energía psíquica mediante un arma psíquica se considera daño energético a la hora de determinar los efectos críticos.

BASTÓN PSÍQUICO ASTARTES

Un bastón psíquico alberga su núcleo de red psíquica en el interior de un duro recipiente hecho de metal pulido, hueso, madera exótica, u otros materiales. Un bastón psíquico suele estar rematado en un elaborado icono envuelto en circuitos, cuya imaginaria coincide con el origen del arma. Un bastón psíquico actúa como un foco excepcional, sumando un +15 a las tiradas de Invocación. Esta bonificación se aplica siempre que el bastón se coja con al menos una mano. No obstante, golpear con el arma requiere ambas manos.



ESPADA PSÍQUICA ASTARTES

La hoja de una espada psíquica brilla con el diseño de su circuito integrado, y llamea cada vez que el portador la activa. Las aleaciones adamantinas están afinadas a un filo mono-molecular. Reforzada tanto por la fuerza sobrehumana del hermano de batalla como por su poderosa mente, una espada psíquica en manos de un bibliotecario puede cortar a través de la carne y el blindaje con una facilidad asombrosa.

ARMAS TRADICIONALES

Las armas de mano básicas son comunes a lo largo del Imperio y más allá, y en muchos lugares sería impensable aventurarse sin llevar al menos una de esas armas visible. Las armas primitivas abarcan desde simples espadas de metal, empleadas por humildes siervos, a las hojas tecnológicamente sofisticadas utilizadas por los Adeptus Astartes.

CUCHILLO DE COMBATE ASTARTES

Cuando un hermano de batalla arroja la última granada, cuando ha agotado sus proyectiles bólter y la marea enemiga continúa aumentando, siempre puede recurrir a su cuchillo de combate. Cada marine espacial recibe una de estas armas tan pronto como se ha recuperado de sus implantes, y lo lleva hasta su momento final en batalla. Este largo cuchillo—fácilmente del tamaño de una espada humana normal—tiene un filo mono-molecular que nunca se deslustra, incluso a lo largo de siglos de servicio. En algunos capítulos los cuchillos de combate son entregados de una generación a otra, con las hazañas de sus portadores grabadas en ellos. En otros, el cuchillo se forja el día que el recluta se convierte en un marine espacial, y su cuchillo de combate es sepultado con él.

ARMA PRIMITIVA

Catálogos de variantes de armas de baja tecnología llenan las plantas de los archivos del Administratum en el sistema Prol. Sin embargo, estas distinciones son en gran medida frívolas cuando un arma primitiva se enfrenta al blindaje y la constitución de un Adeptus Astartes. Los bastones, cuchillos de hierro, espadas feudales delicadamente elaboradas, o los gigantescos martillos de guerra a dos manos; si están hechos de materiales comunes, ninguno de ellos tiene opción de agrietar la armadura avanzada de un hermano de batalla, y mucho menos de hacerle daño. Por tanto, las armas cuerpo a cuerpo con la propiedad Primitiva están representadas por un perfil general. Los DJs deben sentirse libre de añadir los modificadores y propiedades adecuados para las diferentes variaciones si fuese relevante.

IMPROVISADAS

Las armas improvisadas pueden tomar muchas formas, pero son generalmente cualquier objeto útil, como patas de mesas, extremidades cortadas, o carcasas de artillería. Golpear a alguien con la culata de un arma básica a distancia (como un bólter) se considera como un arma improvisada.

MEJORAS DE ARMAS

Las armas pueden recibir modificaciones para mejorar su rendimiento. Las descripciones de las mejoras indican sobre qué armas se pueden aplicar. El coste de solicitud para una mejora cubre los componentes tecnológicos para ajustarla al arma y cualquier trabajo requerido para su instalación. Muchos tecnomarines prefieren hacer estas mejoras por sí mismos, pero hacerlo no reduce la solicitud requerida.

ACCESORIO CUERPO A CUERPO ASTARTES

El valor de una bayoneta o un accesorio de combate similar en un arma a distancia es incuestionable, dando al portador versatilidad para enfrentarse a enemigos en combate cerrado sin tener que cambiar de arma. Sin embargo, los accesorios comunes en forma de lanza hechos para los humanos normales serían un insulto, tanto para el marine espacial como para su arma. Los Adeptus Astartes emplean excelentes accesorios de hojas monofil y zumbantes sierras, que son casi tan efectivas como una dedicada espada. Los accesorios cuerpo a cuerpo están disponibles para permitir al personaje contar con un cuchillo de combate o con una espada sierra, aunque en el último caso sin la propiedad Equilibrada.

Mejoras: Cualquier arma a distancia básica.

BLOQUEO MAGNÉTICO BIPOLAR

Para los guerreros en servoarmadura, los bloqueos magnéticos son tan comunes como las fundas para asegurar las armas. El bloqueo magnético típico consiste de fuertes electromagnetos sobre la superficie de la servoarmadura, e imanes gemelos en el arma a adherir. Un bloqueo magnético bipolar puede invertir su campo magnético para literalmente atraer el arma a la mano del usuario. Esto normalmente se consigue integrando pequeños sensores de proximidad en la palma del guantelete, que causan que el imán revierta su polaridad al acercarse. Sin embargo, también existen versiones que emplean señales somáticas verbales y más sofisticadas.

Un bloqueo magnético bipolar otorga el talento Desenfundado rápido para el arma mejorada. Si el personaje ya posee Desenfundado rápido, puede desenfundar su arma como parte de una parada, permitiéndole pasar de estar desarmado a desviar una hoja enemiga con la suya propia en lo que dura un parpadeo.

Mejoras: Cualquier pistola, arma básica, o cualquier arma de cuerpo a cuerpo que pueda ser empuñada a una mano.

MIRA LÁSER

Se trata de una mira láser que otorga una bonificación de +10 a las tiradas de Habilidad de Proyectiles cuando se realiza un único disparo con el arma.

Mejoras: Cualquier pistola o arma básica láser, de proyectil sólido, bólter, o plasma. Una mira láser se considera una mira, y cada arma solo puede tener una.

TABLA 5-9: ARMAS EXÓTICAS

Nombre	Peso	Solicitud	Renombre
Montura de arma para antebrazo	+1,5	10	Distinguido
Accesorio C/C astartes (Mono)	+2	7	—
Accesorio C/C astartes (Sierra)	+8	9	—
Suspensor guardianes de la muerte	x1/2	25	Respetado
Selector de disparo	+1	2	—
Bloqueo magnético bipolar	—	5	—
Sensor de movimiento	+0,5	20	Respetado
Mira térmica	+0,5	10	—
Mira láser	+0,5	10	—
Silenciador	+0,5	3	—
Mira telescópica	+1	6	—

MIRA TELESCÓPICA

Las miras telescópicas aumentan la imagen del objetivo haciéndolo más fácil de ver. Esto es especialmente útil para disparos a largo alcance que necesitan una localización del objetivo muy específica. Un arma con mira telescópica ignora las penalizaciones por alcance largo y extremo, siempre que el tirador use una acción completa para apuntar.

Mejoras: Cualquier arma básica láser, de proyectil sólido, bólter, primitiva o plasma. Una mira telescópica se considera una mira, y cada arma solo puede tener una.

MIRA TÉRMICA

Esta mira muestra imágenes térmicas y revela enemigos acechando en la oscuridad. Un personaje que use una mira térmica no sufre penalizaciones debido a la oscuridad y gana una bonificación de +20 a las tiradas de Percepción basadas en la visión durante la noche.

Mejoras: Cualquier arma básica láser, de proyectil sólido, bólter, o plasma. Una mira térmica se considera una mira, y cada arma solo puede tener una.

MONTURA DE ARMA PARA ANTEBRAZO

Este brazalete permite montar una única arma a distancia sobre el brazo, activando el arma con movimientos específicos de la mano o una entrada UIM. Esto permite al usuario mantener ambas manos libres, y provoca una fuerte impresión visual, ya que el hermano de batalla crea una tormenta de destrucción con un gesto de su mano. Esta mejora reduce el alcance del arma en un 30%. Es también posible montar un arma en el hombro en vez de en el antebrazo, con los mismos efectos.

Mejoras: Pistola láser, proyectil sólido, bólter o fusión, o lanzagranadas auxiliar.

SELECTOR DE DISPARO

Una simple herramienta de los guardianes de la muerte, un selector de disparo proporciona rapidez para cambiar entre cargadores de distinta munición, maximizando la flexibilidad táctica al desplegarse bajo ciertos parámetros. Un selector de disparo puede contener hasta tres cargadores diferentes. Al comienzo del turno, el jugador puede emplear su selector de disparo para escoger el cargador que desea usar ese asalto.

Mejoras: Cualquier pistola o arma básica de proyectil sólido o bólter.

SENSOR DE MOVIMIENTO

Un complejo cogitador de seguimiento de objetivos que se activa una vez que el usuario ha detectado al objetivo deseado. El sensor rastrea el objetivo, y lo sigue con una ráfaga de proyectiles al apretar el gatillo. Un sensor de movimiento suma una bonificación de +10% a las tiradas de Habilidad de Proyectiles, pero solo funciona cuando el arma se dispara en modo semiautomático o automático.

Mejoras: Cualquier arma a distancia no primitiva capaz de fuego automático o semiautomático. El componente de adquisición de objetivo de un sensor de movimiento debe ser instalado en una mira, y un arma solo puede tener una.

SILENCIADOR

Los silenciadores reducen el ruido de un disparo evitando que pueda ser detectado. Las tiradas de Perspicacia para escuchar disparos silenciados sufren una penalización de -20 y solo se pueden escuchar a la mitad de la distancia normal.

Mejoras: Rifle automático, pistola automática, rifle de agujas de francotirador.

SUSPENSOR GUARDIANES DE LA MUERTE

Como las escuadras de los guardianes de la muerte son normalmente desplegadas sin apoyo, necesitan la mayor flexibilidad en el campo de batalla. Las placas y parches antigraavedad se aplican a un arma o equipo, aligerando parte de su peso y haciéndolo más fácil de usar. Los suspensores reducen el peso de un arma a la mitad, permitiendo a las armas pesadas desplegarse en un abanico más amplio de situaciones. Al disparar un arma con suspensores, se considera que el usuario cuenta con el rasgo Estabilización automática—sus armas pesadas siempre se consideran afianzadas, puede disparar en ráfaga automática o semiautomática como media acción y nunca sufre penalizaciones por moverse y disparar.

Mejoras: Cualquier arma a distancia pesada.



TABLA 5-10: MUNICIÓN

Nombre	Solicitud	Renombre
Balas	N/A	—
Batería láser	N/A	—
Bombona de fusión	N/A	Varía
Bombona de plasma	N/A	Varía
Cartuchos	N/A	—
Combustible	N/A	—
Condensador de agujas	N/A	—
Exótica	N/A	Varía
Proyectiles bólter	N/A	—

MUNICIÓN

Las hordas xenos que enfrentan los Adeptus Astartes parecen infinitas, y planetas enteros fabrican la munición de guerra. Las armas solicitadas por los guardianes de la muerte incluyen suficiente suministro de munición estándar para el arma. Cada tipo de munición puede ser empleada solo por ciertas armas como se describe en cada tipo. El peso de la munición no aparece indicado; sin embargo, si es necesario conocer su peso, se considera que un cargador pesa el 10% del peso del arma.

BALAS

Los proyectiles sólidos son comunes para muchas armas del Imperio y varían en calibre y diseño. Las balas de un tipo concreto de arma de fuego no sirven para otra a menos que sean muy similares. Los rifles automáticos y pistolas automáticas pueden intercambiar balas, pero los proyectiles disparados por los cañones de asalto astartes son únicos para esa arma.

Se utiliza con: Pistolas automáticas, rifles automáticos y cañones de asalto.

BATERÍA LÁSER

Las baterías láser son reservas de energía empleadas por armas láser. Su tamaño depende del arma. Siempre proporciona tantos disparos como el valor del cargador del arma.

Se utiliza con: Pistolas láser, rifles láser, cañones láser.

BOMBONA DE FUSIÓN

Las armas de fusión emplean sustancias químicas refinadas e inyectadas en bombonas presurizadas. Su tamaño y posición varían según el modelo y la clase del arma. Siempre proporciona tantos disparos como el valor del cargador del arma.

Se utiliza con: Pistolas infierno, rifles de fusión y cañones de fusión.

BOMBONA DE PLASMA

El combustible puro de un arma de plasma, compuesto de hidrógeno fotónico sumamente volátil, comprimido y almacenado en recipientes reforzados. Casi con toda seguridad, la granada de plasma se originó gracias a una bombona de plasma cuyos ritos de manejo se precipitaron.

Se utiliza con: Pistolas de plasma, rifles de plasma y cañones de plasma.

CARTUCHOS

Los cartuchos contienen docenas de perdigones y están diseñados para dispersar su contenido sobre una amplia zona al disparar, por lo que son ideales para enfrentamientos en espacios cerrados y distancias cortas donde la precisión no es importante.

Se utiliza con: Escopetas.

COMBUSTIBLE

Las armas lanzallamas emplean combustible líquido, que puede variar en gran medida en composición y calidad. Los habitantes de la subcolmena en mundos imperiales pobres pueden construir armas de mala calidad empleando poco más que alcoholes inflamables, mientras que las armas de los Adeptus Astartes usan solo el más puro prometio. Un tanque de combustible proporciona tantos disparos como el valor del cargador completo del arma.

Se utiliza con: Lanzallamas, lanzallamas de mano, lanzallamas pesados.

CONDENSADOR DE AGUJAS

Estos dispositivos se facilitan con las armas que emplean dardos de agujas, y suelen estar contruidos directamente en la canana o funda portadora del arma. Un condensador cristaliza líquidos o químicos en polvo en los proyectiles disparados por las armas de aguja. Una dosis de una droga o toxina produce un proyectil de munición. Consulta Drogas y artículos de consumo en la página 174 para opciones de toxinas. A menos que si indique lo contrario, cualquier toxina puede ser condensada en dardos de aguja.

Se utiliza con: Rifles de aguja.

EXÓTICA

Muchas clases de armas empuñadas por los guardianes de la muerte emplean tipos inusuales de munición, desde las recargas de munición de las armas digitales, a los excepcionalmente elaborados dardos de un rifle de agujas.

Se utiliza con: Rifles de aguja y cualquier otra arma exótica a distancia.

PROYECTILES BÓLTER

Dardos explosivos reactivos a la masa, son los proyectiles más letales en el arsenal del Imperio. Los guardianes de la muerte han aprovechado las variaciones realizadas sobre este diseño a lo largo de los años, ofreciendo una amplia variedad de proyectiles alternativos que aún se disparan desde un arma bólter estándar. La mayor parte de la producción de proyectiles bólter se reserva para los Adeptus Astartes, haciéndolos costosos de conseguir para otros pero una mera cuestión de rutina entre los hermanos de batalla.

Se utiliza con: Cualquier arma bólter; pistola, básica o pesada.



TIPOS ESPECIALES DE MUNICIÓN

La flexibilidad táctica es primordial en las situaciones desconocidas a las que se ven empujados los guardianes de la muerte. Las escuadras emplean diferentes proyectiles bólter que tienen numerosas ventajas, incluso sobre el considerable poder del proyectil bólter estándar.

El coste para la solicitud de la munición especial indicado en la **Tabla 5-11: Tipos especiales de munición** representa un cargador para cualquier arma aplicable, excepto las pistolas, que dividen el coste de solicitud a la mitad debido a su cargador más pequeño. El tipo de munición especial para el bólter pesado añade un +5 a la solicitud total en el caso de un cargador normal, o +15 en el caso de un depósito dorsal.

DEPÓSITO DORSAL DE MUNICIÓN ASTARTES

Muchas armas necesitan mayores cantidades de munición para durante las batallas prolongadas. Un depósito dorsal se ajusta sobre la unidad de energía de la servoarmadura astartes. Para las armas de energía, el suministro es una gran batería o unidad de carga. Para las armas de fusión y de plasma, consiste en tanques o bombonas de combustible volátil. Otros depósitos de munición son simplemente montones de proyectiles regulares con una cinta de alimentación que se conecta en el arma. Los depósitos de munición contienen 100 disparos para las armas láser, de fusión y de plasma, 250 disparos para armas bólter o de proyectil sólido, o 75 disparos para las armas lanzallamas. Un arma conectada a un depósito de munición emplea ese suministro e ignora su cargador normal. El depósito de munición pesa 40 kg y es distribuido automáticamente con cualquier arma pesada.

PROYECTILES FUEGO DE DRAGÓN

Los proyectiles fuego de dragón reemplazan la carga explosiva con un químico reactivo al aire. Cuando el proyectil detona, la carga deflagra en una ráfaga de fuego, provocando un área de saturación comparable a un lanzallamas.

Efectos: Reduce el daño del arma en 2. Cualquiera a 2 metros del objetivo, él incluido, debe superar una tirada de Agilidad o se incendiará. El tirador puede escoger como objetivo un objeto o área específica en lugar de un oponente. En este caso, el disparo es Rutinario (+20), y todos en un radio de 2 metros deben hacer la tirada para evitar incendiarse.

Se utiliza con: Todas las armas bólter.

TABLA 5-11: TIPOS ESPECIALES DE MUNICIÓN

Nombre	Solicitud	Renombre
Depósito de munición astartes	N/A	—
Proyectiles acechante	5	—
Proyectiles brujos	12	Distinguido
Proyectiles de implosión	27	Respetado
Proyectiles fuego de dragón	28	Respetado
Proyectiles inferno	25	—
Proyectiles kraken	15	—
Proyectiles tormenta de metal	15	—
Proyectiles venganza	25	Famoso

PROYECTILES INFERNO

Diseñados para combatir la amenaza tiránida, los proyectiles inferno tienen un efecto devastador sobre la materia orgánica. Sus núcleos son reemplazados por viales de ácido mutagénico que devora cualquier materia viva a una velocidad horrorosa.

Efectos: El arma ignora el blindaje natural y puede causar furia virtuosa con cualquier resultado de daño de 9 o 10. Además, el arma gana la propiedad Desgarradora (si no la poseía ya). Al emplear esta munición con un bólter pesado, cambia la CDD del arma a T/—/— y añade la propiedad Explosión (3). Al usarlos contra una horda, los proyectiles inferno añaden un punto de daño adicional por cada impacto a la magnitud de la horda.

Se utiliza con: Todas las armas bólter.

PROYECTILES DE IMPLOSIÓN

El resultado de tempranos experimentos con tecnología alternativa perforante, un proyectil de implosión reemplaza su núcleo explosivo con una minúscula cantidad de antimateria; esto crea un violento vacío de descompresión al exponerlo a la materia. Como el proyectil bólter estándar, estos proyectiles se activan mediante su núcleo reactivo a la masa, lo que significa que penetra parcialmente en su objetivo antes de que ocurra la implosión. La fuerza del proyectil no está por tanto dirigida a atravesar la armadura, sino a colapsar el cuerpo de la desafortunada víctima desde el interior—lo suficiente para debilitar incluso a un marine espacial.

Efectos: Un objetivo que reciba uno o más puntos de daño (después de restar el blindaje y la bonificación de Resistencia) sufre además 1d5 puntos de daño a la Agilidad.

Se utiliza con: Todas las armas bólter.

PROYECTILES KRAKEN

Los propulsores superiores en los proyectiles kraken proporcionan un alcance aumentado sin sacrificar penetración de blindaje, mientras que su composición ultradensa de adamantina y su carga explosiva mejorada proporcionan una ráfaga final de fuerza para perforar los blindajes más pesados.

Efectos: La penetración del arma se incrementa a 8 y su alcance aumenta en un 50%.

Se utiliza con: Todas las armas bólter.

PROYECTILES TORMENTA DE METAL

Los proyectiles tormenta de metal tienen una punta con sensores de proximidad, que los hacen detonar antes y liberar su carga de fragmentación sin penetrar completamente en el objetivo. Cuando se emplean con un bólter con una alta cadencia de disparo, pueden diezmar grandes grupos de enemigos con blindaje ligero.

Efectos: El daño y la penetración del arma se reducen en 2, pero obtiene la propiedad Explosión (2).

Se utiliza con: Todas las armas bólter.



PROYECTILES ACECHANTE

Los proyectiles acechantes se diseñaron para uso de francotirador en los rifles bólter modelo acechante, y con ese modelo consiguen su máxima eficacia. Sin embargo, pueden ser empleados en otras armas bólter para dificultar la detección. El núcleo de un proyectil acechante ha sido reemplazado con un gas propulsor y el explosivo reactivo a la masa ha sido sustituido por mercurio sólido.



Efectos: Las tiradas de Perspicacia para escuchar disparos realizados con proyectiles acechante sufren una penalización adicional de -30, y solo pueden intentarse a la mitad de la distancia normal. Reduce en 2 el daño del arma. Cuando se emplea en un bólter acechante, esta penalización al daño no se aplica. Adicionalmente, con dicha arma no es posible realizar ninguna tirada para detectar el disparo (sin embargo, dependiendo de la situación, puede necesitarse una tirada de habilidad enfrentada apropiada para que el propio tirador permanezca oculto).

Se utiliza con: Todas las armas bólter.

PROYECTILES VENGANZA

Los proyectiles venganza fueron originalmente creados para combatir al enemigo más encarnizado de los Adeptus Astartes: los marines espaciales del Caos. Diseñados para romper la servoarmadura de un marine espacial, el núcleo de cada proyectil contiene una chispa de materia inestable que crea una explosión de micro-fisión al detonar. Cada proyectil delicadamente creado es muy efectivo para desbaratar el blindaje y erradicar incluso al objetivo más resistente, pero la tecnología necesaria para imbuir a un proyectil bólter con semejante poder conlleva grandes riesgos.

Efectos: El arma gana la propiedad Cortante (1), y su penetración aumenta hasta 9. Los proyectiles venganza detonan prematuramente con una tirada de ataque de 91-00. Cuando esto ocurre, el tirador sufre un daño explosivo igual al daño del arma con penetración 5 en la localización del brazo (el brazo que sostenía el arma, o uno aleatorio si se manejaba con ambas manos). Esto causa automáticamente que el arma se encasquille, pero sucede demasiado rápido como para evitar el daño tirando el arma.

Se utiliza con: Todas las armas bólter.

PROYECTILES BRUJOS

Basados en un diseño de los templarios negros, estos proyectiles liberan un pequeño núcleo de neuro-inhibidores con componentes reductores de la disformidad que interrumpen la conexión de una criatura con el inmaterium.

Efectos: Además de recibir el daño normal del arma, cualquier criatura con Factor psíquico reduce su FP en 1 durante 1d10 asaltos por cada impacto. Durante este tiempo, la criatura no puede lanzar poderes psíquicos sobrecargados. Además, las criaturas con el rasgo Inestabilidad de disformidad deben hacer de inmediato una tirada de Voluntad como se describe en el rasgo.

Se utiliza con: Todas las armas bólter.

BLINDAJE

"Bendice esta armadura, que pueda desviar la hoja de mi enemigo y las balas de los injustos".

—De los Ritos de ajuste

En el 41º Milenio la humanidad se enfrenta no solo a la amenaza alienígena, sino a la traición y a la guerra desde dentro. Las medidas protectoras se han multiplicado y diversificado con cada amenaza. Mientras que los marines espaciales dependen de varios modelos de servoarmadura, el ciudadano común imperial debe mantenerse con medios de defensa bastante menos avanzados.

El blindaje proporciona puntos de blindaje (PB) en varias localizaciones del personaje. Además, algunos tipos de blindaje tienen propiedades especiales.

Tipo de blindaje: La clase de protección que ofrece.

Localizaciones protegidas: Las localizaciones de impacto que cubre el blindaje, una combinación de brazos, piernas, cuerpo y cabeza. Algunos blindajes cubren las cuatro localizaciones, como se indica mediante la palabra "Todas".

PB (puntos de blindaje): Cantidad de blindaje que proporciona la armadura para las localizaciones protegidas. Toda protección de 7+ PB (incluyendo la servoarmadura astartes) inflige una penalización de -30% a las tiradas de Esconderse y Movimiento silencioso del usuario.

Kg (Kilogramos): Representa el peso del blindaje en kilogramos. Para más información sobre el peso que puede cargar el personaje, consulta la página 210. Como los marines espaciales están diseñados para moverse en sus servoarmaduras, estas no cuentan para el peso que pueden llevar.

Sol (Solicitud): El número de puntos de solicitud requeridos para adquirir el blindaje del arsenal.

Renombre: El rango mínimo de renombre requerido para la solicitud del blindaje.

SERVOARMADURA ASTARTES

La servoarmadura astartes es el alto estándar contra el que se miden otras formas de protección imperial. La imagen dominante de los guerreros del Dios-Emperador en su icónico equipo de batalla ha hecho huir a más de una fuerza enemiga sin disparar un tiro. Las placas de ceramita pesada forman la base de la mayoría de los trajes, movidos por haces de fibras de impulso eléctrico que replican los movimientos del portador y aumentan su fuerza. Los modelos de los Adeptus Astartes no son solo la cúspide de la tecnología de la servoarmadura, sino que los implantes de interfaz únicos de los marines espaciales se aseguran de que su armadura responde con la velocidad y precisión de su propio cuerpo. Cada hermano de batalla es responsable del cuidado de su propio traje de servoarmadura, cuyos componentes pueden haber servido a su capítulo durante milenios antes que a él.

La servoarmadura astartes contiene muchos sub-sistemas complejos, y es la sinergia de la tecnología avanzada junto con la fisiología de un marine espacial la que hace a un hermano de batalla en servoarmadura tan letal. Esta combinación produce los siguientes efectos:

Placas de ceramita: Proporcionan 10 PB al cuerpo y 8 PB a todas las demás localizaciones.

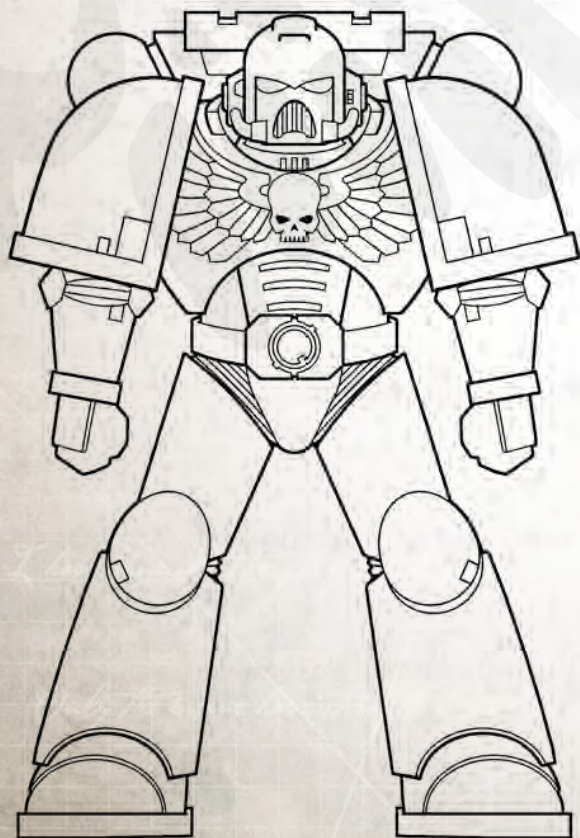
Fuerza aumentada: Incrementa la Fuerza del hermano de batalla en +20. El efecto en la BF se calcula después del multiplicador de Fuerza antinatural.

Auto-sentidos: El marine espacial obtiene el rasgo Visión en la oscuridad, y un +10 a las tiradas de vista y oído. El filtro de entrada proporciona inmunidad a las granadas de fogonazo fotónico y cegadoras. Ten en cuenta que estos beneficios solo se aplican mientras el marine espacial lleva su casco, y que los beneficios de los auto-sentidos se acumulan con los beneficios de los implantes oído Lyman y ocuglobo del portador (lo que significa que los marines espaciales tienen un +20 a las tiradas de Perspicacia basadas en la vista y el oído). Además, los auto-sentidos convierten la acción de ataque localizado (página 240) en media acción.

Sustentador de vida branquia osmótica: Con el casco puesto, la armadura está sellada herméticamente y mantiene un suministro adecuado de oxígeno mientras recibe energía.

Bio-monitor e inyectores: Si el cogitador interno detecta un problema con los signos vitales del portador, puede administrar supresores de dolor, estimulantes de combate y antitoxinas. Esto proporciona los siguientes beneficios:

- +10 a las tiradas para resistir la propiedad Tóxica y venenos similares.
- 6 dosis de supresores del dolor, cada una puede ser usada para ignorar efectos críticos durante 1d10 asaltos. Las dosis pueden usarse o reservarse a voluntad.
- En caso de quedar aturdido, el efecto dura como máximo un asalto antes de que el bio-monitor lo contrarreste.



SERVOARMADURA MARK VII "ÁGUILA"

Enlace de voz: Sirve como comunicador de voz estándar y un canal para transmisiones de datos más sofisticados a los que el traje o el portador pueden acceder. El mantenimiento del bio-monitor también transmite por este enlace, permitiendo a una escuadra ver los signos vitales del resto.

Suelas de botas magnéticas: Pueden ser activadas para proporcionar el equivalente a unas botas magnéticas.

Reciclador de nutrientes: Los filtros en la armadura purifican los desechos corporales, transformándolos en nutrientes devueltos por vía intravenosa al cuerpo. Esto puede mantener a un hermano de batalla durante largos períodos de tiempo, pero no indefinidamente. Cada dos semanas sin ingerir nuevas fuentes de alimento se requiere una tirada de Resistencia, en caso de fallar el marine espacial sufre un nivel de fatiga permanente hasta que pueda comer. La dificultad de la tirada aumenta un grado por cada dos semanas adicionales sin alimento o un sustento derivado del preomnor.

Supresión de retroceso: Permite emplear armas básicas con una mano (pero no usarlas en cuerpo a cuerpo).

Un gigante entre hombres: Un astartes en servoarmadura tiene un tamaño Voluminoso. Esto aumenta su movimiento base en 1; sin embargo, el caparazón negro niega el modificador que sus enemigos obtendrían para atacarle. Consulta la página 138 para los detalles sobre el tamaño. Aún sufre las penalizaciones habituales en Escondarse y Movimiento silencioso por llevar un blindaje pesado.

Pobre destreza manual: A pesar de su protección, los guantes blindados no permiten una manipulación precisa. Las tareas delicadas sufren una penalización de -10 a menos que se emplee equipo diseñado para los marines espaciales, las armas a distancia, salvo las de diseño astartes, son demasiado pequeñas para usar por un hermano de batalla blindado.

Ponerse la servoarmadura es un ritual sagrado, en el que se honra la historia del espíritu máquina y sus valientes hazañas, y se reza pidiendo sus bendiciones en las batallas por llegar. Se tarda 20 minutos en quitarse o ponerse una servoarmadura sin ayuda, pero nunca menos de 5 minutos sin importar la cantidad de ayuda, ya que estos rituales deben ser observados. Quitarse o ponerse el casco solo requiere media acción.

HISTORIA DE LA SERVOARMADURA

Cada servoarmadura individual es única, llevada en diferentes batallas y a menudo formada por restos más antiguos con sus propios registros de servicio. No es una sorpresa que los espíritus máquina de la servoarmadura desarrollen su propia personalidad a lo largo del tiempo. Tira 1d10 en la **Tabla 5-12: Historia de la servoarmadura** para determinar el carácter del traje. El resultado de la tirada puede ser modificado en ± 1 , según la preferencia del jugador (los resultados de 1 pueden ser modificados a un 2 o un 10, y los resultados de 10 pueden ser modificados a un 9 o un 1).

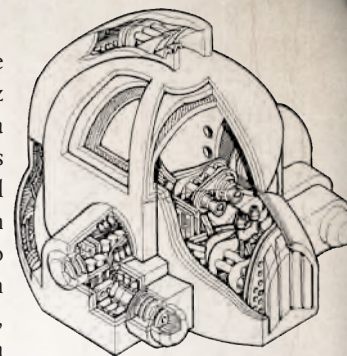




TABLA 5-12: HISTORIA DE LA SERVOARMADURA

1d10 Resultado

- 1 **No te acobardes ante el enemigo:** Este traje de armadura ha sido obsesivamente mantenido con marcas de orgullo, ostenta prístinas representaciones heráldicas, y está adornado con fajines, crestas de casco y estandartes desplegados. El portador se mantiene erguido, normalmente desatento a la cobertura o al sigilo. La armadura aparentemente sabotea cualquier intento de argucia, e impone una penalización de -20 adicional a todas las tiradas de Esconderse y Movimiento silencioso (sumada a la impuesta por la servoarmadura estándar), mientras rechina, ventila o hace ruido, precisamente en el momento equivocado. Sin embargo, también otorga una bonificación de +10 a las tiradas de Mando, debido a la abrumadora fuerza de autoridad y confianza que proyecta.
- 2 **Nadie escapará de la ira del Emperador:** Incorporando un raro y valioso espíritu de adquisición de objetivos, esta armadura escanea constantemente en busca de objetivos, prediciendo alcances, efectos del viento y elevación, además de anotar pasivamente signos vitales para posteriormente recordar el objetivo. Hace ajustes casi imperceptibles a la cadencia de puntería y disparo del portador, anticipándose incluso a veces a sus movimientos. Muchos guerreros resultan desconcertados por ese comportamiento terco, pero eventualmente todos aprenden a volverse uno con las intenciones de su segunda piel. Esta obvia ventaja da al portador una bonificación de +5 a la HP. Sin embargo, la armadura es lenta al responder a sucesos imprevistos, puesto que parece disgustarle el zarandeo de sus cálculos precisos. El portador sufre una penalización de -10 a Esquivar en cuerpo a cuerpo.
- 3 **Tu brazo será el azote del impuro:** El espíritu de esta armadura ha sido afinado por sus largos años de servicio para hacerlo un adversario verdaderamente poderoso. Ha sido mejorada con numerosos aumentos con el único propósito de traer la ruina a los enemigos del hombre en el glorioso combate cerrado. Sus portadores afirman que sabe cómo y cuándo van a golpear, y llegan a confiar en ella tan innatamente como en cualquier otro hermano de armas. El traje otorga al portador un +5 a la HA. Sin embargo, sus sistemas de puntería a distancia son difíciles y temperamentales. Cuando se lleva el casco, las tiradas de HP sufren una penalización de -5.
- 4 **La muerte es alegría:** Algunos guerreros simplemente están hechos para matar. Esta armadura personifica este arquetipo, y aunque es de fabricación comparativamente reciente, incontables enemigos han aprendido a temer su semblante. Cuanto más tiempo lleva un guerrero esta armadura, más se convierten en uno. Según pasa el tiempo, llevar un rápido final a los enemigos del hombre es tan fácil como respirar. Añade un +2 de daño a los ataques del portador que causen daño crítico e incrementa el daño a la magnitud de la horda en 1 con cualquier ataque exitoso contra una horda.
- 5 **Una furia como el relámpago:** Las reacciones de los ángeles de la muerte están bastante más allá de lo que un humano normal podría lograr. Mientras que la servoarmadura astartes consigue no dificultar la velocidad natural de un hermano de batalla, este traje va más lejos para mejorarla y optimizarla. Los mecanismos de unión híper-articulados de la armadura permiten una manipulación del peso más diestra, y los auto-lectores de respuesta muscular traducen incluso los movimientos minúsculos en una ayuda energética. Estos sistemas otorgan al portador una bonificación de +5 a la Agilidad y un +1 a las tiradas de Iniciativa.
- 6 **Tu fuerza es legendaria:** La pura fuerza física de los Adeptus Astartes es materia de leyendas, y todas las servoarmaduras la aumentan aún más. Este traje, sin embargo, hace que la fuerza del portador sea verdaderamente titánica. La armadura ha dado historias de vehículos ardiendo enderezados por encima de camaradas atrapados y de edificios desmoronándose soportados por un único hermano de batalla. El portador recibe una bonificación adicional de +10 a la Fuerza, además de la bonificación normal otorgada por la servoarmadura. La bonificación de Fuerza de esta servoarmadura se añade después de las modificaciones por Fuerza antinatural.
- 7 **El terror es tu amigo:** Aunque todos los trajes de servoarmadura son intimidatorios como poco, este traje parece proyectar un aire de amenaza y violencia. Su centro de energía emite periódicamente sonidos que son a menudo confundidos con el gruñido de una bestia salvaje. En combate, se convierte en un feroz aullido realmente paralizante. Se han hecho numerosos intentos para calmar este fenómeno, pero los tecnosacerdotes han sido incapaces de apaciguar a la temperamental máquina. Muchos portadores aumentan este efecto añadiendo terribles incrustaciones de relicario y escrituras de condenación, causando que su impacto sobre las débiles almas de sus enemigos se incremente considerablemente. El portador obtiene el rasgo Miedo (1) contra cualquier enemigo trabado en combate cuerpo a cuerpo con él (o incrementa su factor de Miedo en 1 si ya posee uno).
- 8 **Dirige desde el frente:** Todos los hombres necesitan líderes, y todos los líderes necesitan ser vistos y oídos para ser efectivos. Es común entre los líderes de los Adeptus Astartes dirigir desde el frente, y tales guerreros han tenido el honor de portar esta armadura en batalla a lo largo de los siglos. Sus amplificadores de voz suenan como el resonante trueno, y su brillante heráldica parece brillar en el campo de batalla. Ciertamente una vista a contemplar, ha habido estatuas erigidas en un centenar de mundos de las valientes almas que llevaron esta reliquia en batalla y vieron el día hasta a la victoria. Añade +1 a la cohesión total de tu escuadra (esta bonificación puede acumularse con otra armadura con la misma historia).
- 9 **Lleva la muerte desde lejos:** Nacida en el servicio entre grandes asedios, esta armadura se ha acostumbrado a la ardua tarea de blandir armas pesadas. Tanto si son los continuos impactos de mantener un bólter pesado disparando constantemente al objetivo, o el crudo poder requerido para resistir el feroz efecto de disparar un cañón de plasma, esta armadura nunca falla bajo el estrés. Mientras lleva esta armadura, el portador nunca sufre una penalización por moverse y disparar con un arma de clase pistola o básica en fuego automático o semiautomático (página 244). Adicionalmente, las armas pesadas se consideran armas básicas para los propósitos de moverse y disparar en fuego automático o semiautomático.
- 10 **Olvidar es perdonar. No olvides nada:** Cada portador de esta armadura ha inscrito en ella un juramento de venganza contra aquellos que han ofendido al Emperador de algún modo. Algunas inscripciones vilipendian un único nombre, mientras que otras condenan a razas xenos enteras o poblaciones planetarias. Cada sucesivo portador considera un asunto de honor cumplir la venganza del Emperador sobre el infractor y considera su solemne deber corregir a tantos de los equivocados como sea posible. Una vez que el infractor ha sido castigado, se deja su nombre como ejemplo para otros. Obtienes el talento Odio (escoge uno).

DETALLANDO UNA HISTORIA DE VALOR

La tabla anterior pretende proporcionar ideas para los espíritus máquina únicos que residen en cada servoarmadura. Los jugadores deben decidir su historia específica tras el resultado. Por ejemplo, un traje con la historia “Nadie escapará de la ira del Emperador”, puede haber permitido a un capitán famoso realizar un disparo imposible que mató a un líder enemigo atrincherado, volviendo las tornas en el primer asedio de Khazant. Una armadura con la historia “Dirige desde el frente”, tendría un linaje de ilustres líderes como portadores, que condujeron a sus hermanos a la victoria.

Jugadores y DJs no deben sentirse restringidos a la lista anterior. Puedes negociar efectos comparables que reflejen mejor el carácter particular de la pieza de equipo más importante de un hermano de batalla.

DAÑOS A LA SERVOARMADURA

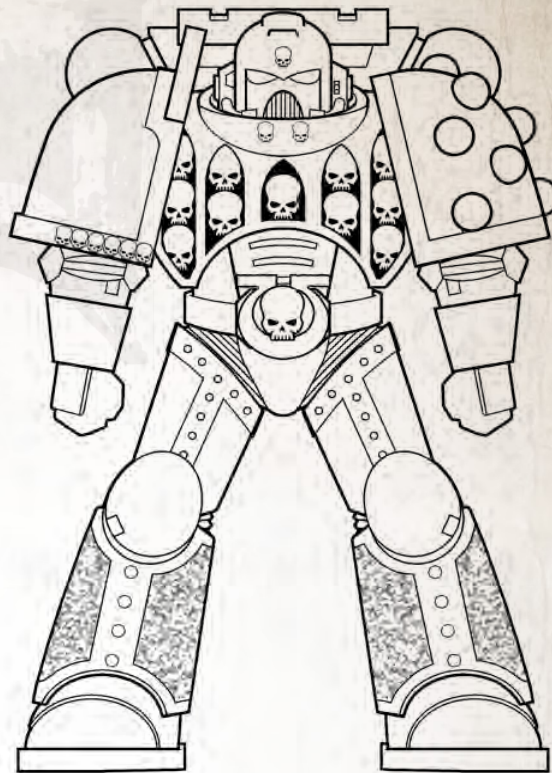
Si un hermano de batalla recibe más daños que los puntos de blindaje de su armadura, ya no se considera sellada herméticamente, aunque aplicar cemento reparador es suficiente para sellarla de nuevo hasta que se puedan hacer reparaciones permanentes. La servoarmadura astartes emplea un generador de fusión para mantener una energía constante, sin embargo, es posible que la unidad de energía resulte dañada, entorpeciendo o inutilizando el traje. Si el portador recibe daños críticos en la espalda, consulta la **Tabla 5-13: Efectos críticos de la unidad de energía** (además de los efectos críticos normales). Los problemas permanecen hasta que la unidad puede ser reparada con una tirada **Moderada (+0) de Competencia tecnológica**.

MODELOS DE SERVOARMADURA

La servoarmadura presentada en este capítulo es la versión Mark VII, también conocida como “Armadura Aquila”, pero hay muchas otras clases de servoarmadura marine espacial. Estas clases de servoarmadura serán presentadas en futuros suplementos de **DEATHWATCH**.

TABLA 5-13: EFECTOS CRÍTICOS DE LA UNIDAD DE ENERGÍA

Daños críticos	Efecto
1-3	No afectada: La unidad de energía continúa funcionando con normalidad.
4-5	Dañada: La energía disminuye, causando fallos del sistema y entorpeciendo el movimiento. Todos los beneficios de la armadura (salvo los PB) se pierden. Todas las acciones físicas sufren una penalización de -10. Reduce el movimiento base en 2.
6+	Sin energía: El traje se apaga. Todos sus beneficios, incluida su historia (salvo los PB) se pierden. El portador debe hacer una tirada Ardua (-40) de Fuerza para poder moverse. Incluso entonces su movimiento base se reduce hasta 1 y todas sus acciones físicas sufren una penalización de -30.



ARMADURA ARTESANAL ASTARTES

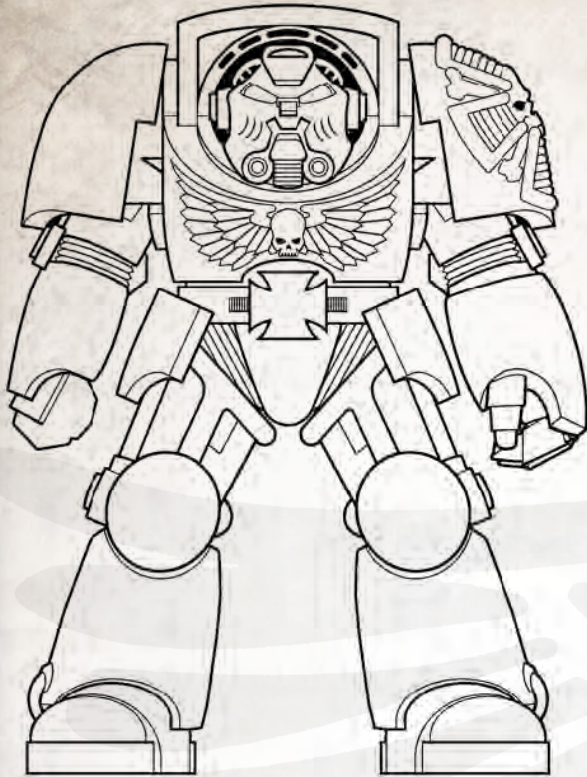
Meticulosamente preparada para cada portador, la armadura artesanal es la forma más inusual de servoarmadura. La tecnología y materiales superdensos empleados para construirlas son incomparables en el Imperio. Cada una es una obra maestra, y (sin considerar a los tecnomarines) se concede solo a auténticos héroes del capítulo. La armadura artesanal es siempre de calidad maestra. Además de los efectos de la servoarmadura astartes estándar, el casco avanzado incluye una UIM; algunas incorporan incluso rasgos más inusuales, como un retejido de fibras automatizado que elimina la necesidad del cemento reparador para sellar grietas.

Son necesarias incontables horas de trabajo en las forjas de los marines espaciales para crear una armadura artesanal. Las incrustaciones, grabados y perfil único de cada armadura representan la visión que condujo a su creador a dicha empresa monumental, y su espíritu máquina crece sabio y poderoso. Tira dos veces en la **Tabla 5-12: Historia de la servoarmadura** para determinar sus propiedades particulares.

ARMADURA DE EXPLORADOR ASTARTES

La mayoría de los marines espaciales neófitos sirven en su primer destino como exploradores en la 10ª compañía de su capítulo, bajo la instrucción de un sargento experimentado, que toma el mando de la escuadra y les enseña lo que significa ser un marine espacial. En este período, los exploradores llevan un blindaje menos pesado que la servoarmadura de los hermanos de batalla iniciados en el capítulo. Esta armadura es una versión del blindaje de caparazón, que ofrece protección al mismo tiempo que es adecuada para el sigilo y la emboscada.

La armadura de explorador concede un +10 a las tiradas de Escondarse y no añade penalizadores a las tiradas de Escondarse y Movimiento silencioso por PB (consulta la página 162).



ARMADURA DE EXTERMINADOR ASTARTES

El blindaje acorazado táctico, comúnmente llamado armadura de exterminador, convierte a un Adeptus Astartes en una fuerza imparable de destrucción. Estos rarísimos trajes son la forma superlativa de protección en el arsenal de los marines espaciales, y permiten a un hermano de batalla desatar una potencia de fuego que rivaliza con los vehículos de combate. La armadura de exterminador solo se despliega en las misiones más peligrosas y se confía a veteranos dignos de portar la Cruz Terminatus: el icono en la hombrera izquierda de cada traje de exterminador. Se dice que cada uno de estos emblemas de honor contiene un fragmento de la propia armadura del Emperador en su batalla final con el traidor Horus.

La armadura de exterminador incorpora todos los sistemas de una servoarmadura astartes con varias mejoras. Sus superiores sistemas de estabilización y transmisión de fuerza permiten disparar armas pesadas y montadas con una sola mano, además de conceder el rasgo Estabilización automática y proporcionar un +30 a su Fuerza, en lugar del +20 habitual. Los auto-sentidos son parte de un sensorium, que proporciona las mismas capacidades que un áuspex. Si dos o más hermanos de batalla visten armadura de exterminador,

las capacidades del sensorium aumentan en 1 el rango efectivo de la escuadra a efectos de determinar si se encuentra a distancia de apoyo. Las pesadas aleaciones protectoras de la armadura de exterminador pueden desviar incluso el más intenso de los bombardeos. Además, la Cruz Terminatus en la hombrera del exterminador sirve como una protección capaz de desviar ataques de armas de energía, fuego de fusión, e incluso las siniestras energías de la disformidad. Esta protección funciona como un campo de fuerza (consulta la página 168) con un factor de protección 35. Como esta protección se debe a la posibilidad de que el impacto rebote en las superficies más fuertes de la armadura, no existe opción de sobrecarga. También tira una vez en la **Tabla 5-12: Historia de la servoarmadura**.

El masivo armazón de exterminador no carece de limitaciones. Un exterminador no puede correr, el portador sufre un -20 a Agilidad, y no puede esquivar (pero aún puede parar). Además, para que el armazón del exterminador pueda afianzar, apuntar, y usar adecuadamente sus armas, debe contar con acoples especiales. Armar las unidades tácticas acorazadas es un ritual laborioso y sagrado que solo pueden realizar tecnomarines de alto rango con las herramientas y servicios ceremoniales adecuados. Esto impide cambiar de arma bajo otras circunstancias. Las armas disponibles con los acoples correctos para la armadura de exterminador son limitadas. Al solicitar la armadura de exterminador, el hermano de batalla emplea 60 puntos de solicitud para la armadura y después debe gastar un mínimo de 40 puntos adicionales para armarla. Debe elegir sus armas de la siguiente lista (no hay restricción por mejoras o equipo de guerra).

Armas compatibles de exterminador: Cualquier combiarma, arma de energía o arma psíquica, bólter de asalto, escudo tormenta, lanzallamas pesado, cañón de asalto, lanzamisiles ciclón.

OTROS BLINDAJES

BLINDAJE PRIMITIVO

El blindaje primitivo es habitual en mundos feudales o salvajes, algunas subcolonias donde la tecnología es poco fiable o muy cara, y varios mundos alienígenas. Estas protecciones consisten en pieles de animales, placas de metal, cotas de malla y otros métodos toscos. El blindaje con la propiedad Primitiva solo ofrece protección completa contra armas que también tengan la propiedad Primitiva, de lo contrario, solo proporciona la mitad de sus PB (redondeando hacia arriba). Los PB de blindajes primitivos se reducen a la mitad antes de ser reducidos por la penetración del arma.

La Cruz Terminatus

Cada marine exterminador ostenta un emblema de piedra sobre su hombrera izquierda del que se dice que incorpora fragmentos de la armadura del Emperador. En el clímax de la Herejía de Horus, el Emperador dirigió personalmente un ataque contra la barcaza de batalla del Señor de la Guerra junto a sus guerreros más leales. Durante el feroz combate, el Emperador se enfrentó cara a cara con Horus. En la batalla que siguió, Horus hirió gravemente al Emperador. Después de la derrota de Horus, las leyendas dicen que el Emperador decretó que su armadura fuese despiezada y fundida, y que las piezas se convirtiesen en emblemas que llevarían todos los exterminadores en reconocimiento al servicio realizado en la derrota del traidor. Sin embargo, si esto es cierto, entonces cada traje de exterminador debe solo contener el más minúsculo de los fragmentos.



TABLA 5-14: BLINDAJES

Nombre	Localizaciones protegidas	PB	Kg	Sol	Renombre
Servoarmadura astartes	Todas	8/10	180	N/A	—
Armadura artesanal astartes	Todas	12	100	60 [†]	Héroe ^{††}
Armadura de explorador astartes	Cuerpo, Brazos	6	30	N/A	—
Armadura de exterminador astartes	Todas	14	400	100 ^{†††}	Famoso
Blindaje primitivo	Varia	Varia	Varia	N/A	N/A
Blindaje de caparazón	Todas	6	15	N/A	—
Casco de diagnostico	Cabeza	8	30	15	—
Pantalla de camuflaje	—	—	+0,5 kg	25	Distinguido
Blindaje antifragmentación	Todas	4	15	N/A	—

[†]La armadura artesanal no está disponible como equipo accesible para una misión; debe obtenerse como Equipo predilecto (consulta la página 119).

^{††}Para los tecnomarines, el renombre de la armadura artesanal es solo Distinguido.

^{†††}Esto comprende los 60 de solicitud para la armadura de exterminador y los 40 mínimos para armarlo.

BLINDAJE DE CAPARAZÓN

Aunque el blindaje de caparazón puede ser un signo de estatus entre las fuerzas imperiales estándar, su protección es sustancialmente inferior a la servoarmadura, y generalmente es llevada solo por los exploradores marines espaciales. Hecho de placas moldeadas de armaplás, ceramita, u otros materiales resistentes, puede cubrir el cuerpo entero o solo ciertas partes en función del nivel de protección deseado. Los exploradores marines espaciales llevan placas de caparazón que permiten una máxima libertad de movimiento para las operaciones de sigilo de sus unidades, mientras que los guerreros de fuego tau llevan gruesos trajes completos articulados con cascos.

CASCO DE DIAGNOSTICO

Los apotecarios reemplazan a menudo su casco habitual con un casco de diagnostico, que contiene sensores y lecturas mejoradas para ayudarlos en su tarea de tratar a los heridos y mantener la preparación física de combate de sus hermanos. Una pareja de infra-lentes y de cámaras de rayos-x ayudan al apotecario a controlar los pequeños cambios en un paciente y diagnosticar las heridas internas, incluso a través de la servoarmadura. Un personaje equipado con un casco de diagnostico obtiene un +10 a todas las tiradas de Medicina cuando está trabajando directamente sobre un paciente. Las capacidades sensoriales mejoradas también duplican los efectos de una mira térmica.

PANTALLA DE CAMUFLAJE

En su larga historia de enfrentamientos con el Septo Velk'Han de las fuerzas alienígenas tau, los guardianes de la muerte han capturado algunos de sus valiosos generadores de campo de sigilo. Aunque el Crisol de Resolución ha sido incapaz de reproducir una copia perfecta purgada de contaminación alienígena, la dedicada investigación ha creado un aparato similar, aunque menos potente. Combina la refracción ligera con amortiguadores de ruido para ocultar al sujeto de la mayoría de los sentidos, incluso a corto alcance.

El emisor es un pequeño poliedro traslucido que acopla al hombro. Cuando está activo el portador parece envuelto en un espejismo, y la pantalla obstruye el sonido y las transmisiones ligeras a través de su área. Esto lo hace valioso para las operaciones encubiertas, especialmente aquellas realizadas con una ruidosa servoarmadura. También proporciona cierta defensa adicional en combate, pero la tecnología no está perfeccionada y muchos guerreros no la encuentran adecuada por sus efectos secundarios en combate.

Una pantalla de camuflaje proporciona una bonificación de +30 a las tiradas de Esconderte, Movimiento silencioso y Seguimiento, pero impone un -10 a las tiradas basadas en Percepción. Los ataques contra un personaje usando una pantalla de camuflaje sufren una penalización de -10. A distancias por encima de 30 metros, esta penalización aumenta hasta -20, pero el personaje protegido también sufre un -10 para atacar a oponentes a partir de esa distancia. El campo puede activarse o desactivarse como una acción de preparar objeto.

CALIDAD DEL BLINDAJE

Todas las clases de blindaje detallados aquí son de calidad normal para los grupos que regularmente las emplean. Por ejemplo, la entrada de la servoarmadura astartes detalla una calidad de blindaje que es normal en los Adeptus Astartes (aunque la fabricación actual de la servoarmadura marine espacial supera con mucho cualquier estándar “normal” en cualquier lugar del Imperio), mientras que la entrada del blindaje antifragmentación detalla la calidad común a la Guardia Imperial y la ciudadanía general del Imperio. El blindaje de mejor manufactura emplea los siguientes modificadores:

Excepcional: Bien construida y mejor ajustada, este blindaje es fácil de llevar. Contra el primer ataque en cualquier asalto, el blindaje aumenta sus PB en 1.

Maestra: Excepcionalmente forjada y perfectamente ajustada, el blindaje de calidad maestra es como ponerse una segunda piel. Este blindaje pesa la mitad de lo normal e incrementa sus PB en 1.



TABLA 5-15: CAMPOS DE FUERZA

Nombre	Factor de protección	Valor de sobrecarga	Kg	Sol	Renombre
Escudo de combate astartes	25	01-10	3	20	Distinguido
Escudo tormenta astartes	55	01-10	10	35	Distinguido
Halo de hierro	50	01	0,5	40	Héroe

BLINDAJE ANTIFRAGMENTACIÓN

Ligero y barato de producir, el blindaje antifragmentación es uno de los blindajes más comunes en la galaxia. Puede encontrarse entre incontables facciones humanas y especies xenos. Es también un artículo estándar para los millones de soldados de la Guardia Imperial que añaden sus nombres al memorial de los caídos en Karlack. Compuesto por varias capas de material ablativo y de absorción de impacto, es capaz de desviar o bloquear disparos de armas pequeñas o metralla. Muchos enemigos en la Demarcación Jericó disponen de armas temibles, lo bastante poderosas como para negar por completo el blindaje antifragmentación, pero un guardia imperial que descubre los oscuros terrores privado de su débil protección no llega a vivir lo suficiente para contárselo a otros. El blindaje antifragmentación proporciona 5 PB contra las armas con la propiedad Explosión (a menos que se encuentre en el punto central de la explosión).

CAMPOS DE FUERZA

La servoarmadura astartes comprende placas de ceramita y adamantina de la más alta calidad, los materiales protectores más fuertes que el Imperio puede producir. Sin embargo, las garras antiblindaje de algunos xenos y los asaltos de sus retorcidas armas piden mejores defensas que la que cualquier blindaje puede proporcionar. En estas situaciones, los Adeptus Astartes emplean campos de fuerza, que proporcionan un nivel de protección completamente diferente. Los campos de fuerza están diseñados para desviar, más que para meramente absorber los ataques entrantes; esto les hace capaces de evitar golpes de incluso las armas más poderosas.

Los proyectores de campos de fuerza son objetos pequeños acoplados en una armadura, escudo, o armamento. La tecnología para producir emanaciones tan poderosas de estos objetos es un secreto celosamente guardado de los Adeptus Mechanicus, y virtualmente todos los campos de fuerza tienen varios siglos de antigüedad. Los Adeptus Astartes y los guardianes de la muerte son afortunados de tener más que suficientes de estos valiosos artefactos, y controlan cuidadosamente su despliegue.

REGLAS DE LOS CAMPOS

Un personaje solo puede beneficiarse de un campo a la vez, sin importar con cuántos se haya equipado. Cuando un personaje con un campo activo es atacado, tira 1d100. Si el resultado es menor o igual al factor de protección del campo, el ataque es anulado y no tiene efecto sobre el personaje (aunque podría afectar a otros personajes cercanos, como las armas con la propiedad Explosión).

Los campos pueden sobrecargarse. Compara el resultado de la tirada para evitar daño con el valor de sobrecarga del campo. Si el resultado es menor o igual al número indicado, el campo deja de funcionar hasta que sea recargado o reparado (tirada **Muy difícil (-30) de Competencia tecnológica**). La mayoría de los campos de fuerza astartes se sobrecargan con una tirada de 01-10. La calidad excepcional reduce ese umbral a 01-05, y que un campo de fuerza de calidad maestra solo se sobrecarga con un resultado de 01.

ESCUDO DE COMBATE ASTARTES

Un escudo de combate es un compromiso entre la flexibilidad y la defensa, desechando la mayor potencia y protección física de un escudo tormenta para mantener las manos libres. Un escudo de combate se ata al brazo, proporcionando una capaz herramienta de parada además de un pequeño campo de energía. Un escudo de combate es un arma Equilibrada que causa 1d5+1 de daño de impacto.

ESCUDO TORMENTA ASTARTES

Los escudos tormenta son pesados escudos que albergan extensos circuitos. Su campo de energía es capaz de rechazar las balas y explosiones, mientras que el propio escudo físico protege contra los ataques cuerpo a cuerpo. Un escudo tormenta proporciona +4 PB al brazo que empuña el escudo y al cuerpo. Los escudos tormenta también tienen la propiedad Defensiva. Además, reduce a media acción el tiempo necesario para realizar un ataque cauteloso. Si se emplea para atacar, causa 1d10 de daño de impacto pero sufre una penalización de -20 a la tirada de ataque.

El Crisol de Resolución

Dentro del Adeptus Mechanicus de la Demarcación Jericó, existe una cábala de magos, conocida como el Crisol de Resolución, devotos al estudio en las sombras de los espíritus máquina alienígenas. Las Leyes Universales del Ommissiah condenan los mecanismos de perversión alienígena. Pese a esta advertencia, la búsqueda del Culto de la Máquina para recuperar conocimiento, y otros impulsos más pragmáticos para encontrar nuevas armas contra los enemigos de la humanidad, pueden hacer difícil ignorar la oportunidad representada por la tecnología alienígena cuando cae en sus manos. Organizaciones como el crisol de resolución son una lógica secuela a este estado de cosas.

Poco mencionado y apenas tolerado, este círculo de magi del Adeptus Mechanicus adquiere un número inusual de aparatos alienígenas capturados a través del Ordo Xenos y otros canales que es mejor no mencionar. Su Dioctal Sacellum se asienta en Vormos, rodeado por unos misteriosos monolitos coronados por águilas, que han vuelto puros mediante elaborados ritos de consagración. Muy dentro de este santuario, trabajan para eliminar la corrupción de las máquinas encontradas, aislar el conocimiento atrapado en su interior y llevarlo en conformidad con las Leyes Universales. Varios objetos de tecnología, como la granada EMP y la pantalla de camuflaje, han entrado lentamente en circulación después de ser declarados "Technosantus Verifidae" por el crisol.

TABLA 5-16: RELIQUIAS

Nombre	Clase	Alcance	CDD	Daño	Pen	Car	Rec	Especial	Peso	Sol	Renombre
Reliquias de los guardianes de la muerte											
Manto de adamantina	—	—	—	—	—	—	N/A	—	15	50	Héroe
Arma reliquia	C/C	—	—	2d10+7 E	9	—	N/A	Campo de energía, Especial	25	50	Héroe
Bólter eskapulano	Básica	120m	T/2/4	2d10+9 X	7	28	1 Compl.	Desgarradora, Especial, Precisa	16	75	Héroe
Reliquias del capítulo											
Armadura del cruzado despiadado (perfil de espada)	C/C	—	—	1d10+8 A	6	—	N/A	Santificada	110	70	Héroe
Cáliz de visión	—	—	—	—	—	—	N/A	—	5	70	Héroe
Rugido de muerte	Pistola	40m	T/-/-	2d10+13 E	10	10	3 Compl.	Cortante (1), Explosión (1), Volátil	7	70	Héroe
Espada helada	C/C	—	—	1d10+11 E	9	—	N/A	Campo de energía, Desgarradora, Equilibrada	10	60	Héroe
Yelmo de Varthion	—	—	—	—	—	—	N/A	—	18	70	Héroe
Escudo de Levin	—	—	—	—	—	—	N/A	—	10	50	Héroe

HALO DE HIERRO

Reservado solo para los hermanos de batalla que han demostrado una y otra vez hazañas excepcionales, el halo de hierro es una marca de valor y un dispositivo protector; una función que no debe ser subestimada. Estos dispositivos irradian un campo de energía casi tan poderoso como el de un escudo tormenta, pero su diseño típico es el de un halo que corona la cabeza del portador, dejando las manos libres para la batalla. Un halo de hierro es siempre de calidad maestra.

RELIQUIAS

El equipo más común de los Adeptus Astartes es una maravilla tecnológica fuera de sus filas. Sin embargo, existen artefactos que son legendarios incluso para ellos: armas empuñadas por famosos héroes de sus capítulos, objetos vitales en victorias clave de la historia imperial y armaduras únicas perfeccionadas mediante una tecnología olvidada. Estos objetos son conocidos como reliquias, y el mero hecho de portar una es un gran honor. Si no se indica lo contrario, una reliquia es siempre de calidad maestra, otorgando las bonificaciones adecuadas a las tiradas de habilidad. Los efectos al daño se incluyen en su perfil.

RELIQUIAS DEL CAPÍTULO

En raras ocasiones un capítulo contribuye, como una reafirmación de sus juramentos, entregando de forma permanente una reliquia importante a los guardianes de la muerte. Otros objetos son adquiridos de diferente forma, cuando el hermano de batalla que los poseía cae en acción con su misión incumplida. Incluso si los guardianes de la muerte no protegiesen sus cámaras mediante cerraduras codificadas genéticamente, ningún marine espacial sería tan estúpido como para usar una reliquia sagrada de otro capítulo. Estas reliquias solo son entregadas a hermanos de batalla con el mismo origen que el legado de la reliquia.

ARMADURA DEL CRUZADO DESPIADADO (TEMPLARIOS NEGROS)

Esta armadura artesanal forma parte de una trinidad forjada por los templarios negros. Adornadas con aborrecimientos a la disformidad, se dice que se vertió sangre de santos sobre sus mil pliegues de adamantina. Las armaduras del cruzado inmisericorde y del cruzado intrépido permanecen en el capítulo, pero esta fue entregada como tributo a los guardianes de la muerte.

Además de los beneficios normales de una armadura artesanal, sus hexagramas protectores proporcionan un +20 a las tiradas para resistir los efectos psíquicos, dobla sus puntos de blindaje contra los ataques psíquicos o disformes que causen daño, y mantiene todo su blindaje contra los ataques con el rasgo Arma de disformidad. La armadura del cruzado despiadado también incorpora una espada santificada de calidad maestra, que puede extenderse desde el antebrazo.

CÁLIZ DE VISIÓN (ÁNGELES SANGRIENTOS)

Motivos ocultos de la Bóveda Omega revelaron este ornamentado cáliz de oro el día que el capitán de la vigilia Mordigael asumió su papel como maestro de la vigilia. Está grabado con la imagen de la batalla final de Sanguinius y un depósito de componentes rituales en su base se mezclan con el contenido de la copa. El brebaje resultante es empleado en el rito de visión, que se dice que otorga a un ángel sangriento la claridad profética de su Primarca. Con el cáliz se entrega un frasco de vino tinto sacramental para emplear con la reliquia.



Los que beben del cáliz obtienen un +10 a sus tiradas de habilidades, HA y HP, y el rasgo Percepción antinatural durante 1 hora. Existen terribles consecuencias para quienes ignoran las advertencias contra realizar el rito de visión muy a menudo. A discreción del DJ, beber del cáliz puede provocar extrañas visiones premonitorias con pistas sobre el futuro.

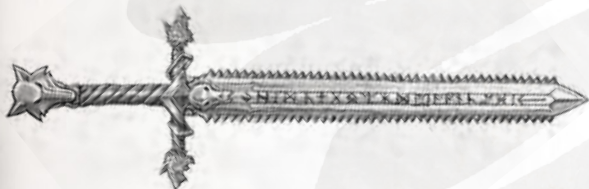
RUGIDO DE MUERTE (ÁNGELES OSCUROS)

Esta venerada pistola de plasma fue cedida a los guardianes de la muerte por el capitán Raziel de los ángeles oscuros, quien dio su vida para defender de las fuerzas del Caos una fortaleza en el límite de la zona de guerra Cellebos. A pesar de su tamaño, rugido de muerte contiene el poder de un arma pesada. El aire súper-caliente alrededor del cañón produce un sonido característico al disparar, que recuerda a los felinos depredadores de los que este arma saca su nombre. Disparar este arma a potencia máxima no provoca sobrecalentamiento.



ESPADAS HELADAS (LOBOS ESPACIALES)

Las espadas heladas son obras maestras de los sacerdotes de hierro de los lobos espaciales—cada una increíblemente rara y prestigiosa. Los dientes de estas armas provienen de sustancias casi irrompibles, como los colmillos de un kraken o el diamante templado. El campo de energía único que envuelve a las espadas heladas tiene un distintivo color azul. Una espada helada combina lo mejor de un arma sierra y un arma de energía, y suma +3 al daño cuando un ataque del arma causa daños críticos.



YELMO DE VARTHION (ULTRAMARINES)

El sargento Varthion es una leyenda en la fortaleza de la vigilia de Erioch. Mucho antes de que el señor de la guerra Achilus soñase con la conquista a través de la Puerta Disforme, los guardianes de la muerte la mantenían bajo vigilancia. En el cuarto siglo del M41, Varthion y su escuadra destruyeron una horda xenos cientos de veces más numerosa que ellos defendiendo la puerta. Los informes no aclaran desde que lado de la Puerta se originó el asalto enemigo, pero los relatos de los resultados son idénticos. Describen cuerpos alienígenas de aspecto desconocido, “en tal número que la escuadra de Varthion se asemejaba a titanes contemplando una colmena aplastada”.

El antiguo yelmo del sargento ultramarine contiene la máxima expresión de sensores de augurio y lectores proféticos. Otorga un +10 a todas las tiradas de ataque, y detecta el punto más débil del enemigo, otorgando una bonificación de +3 a la penetración de cualquier arma empuñada por el portador del casco. Un cogitador dedicado también proporciona apoyo táctico basado en miles de años de teoría de combate recopilada por los ultramarines. Esto aumenta el rango efectivo del portador en 1 para calcular la cohesión o para las capacidades del capítulo de los ultramarines en modo solitario.



ESCUDO LEVIN (VIGILANTES DE LA TORMENTA)

El maestre del capítulo de los vigilantes de la tormenta, Lorgath Maclir, portó en una ocasión el escudo Levin. Se dice que lo cedió a los guardianes de la muerte en pago de una deuda de honor al capitán de la vigilia Mordigael. Este escudo de tormenta se ajusta a la firma bioeléctrica del portador y emplea su cuerpo como parte de un circuito para generar su poderoso campo de energía. El nimbo crepitante protege al portador mientras electrocuta a sus enemigos. La placa de repercusión cinética del escudo también desata la furia del trueno cuando golpea.



Este campo de fuerza tiene un factor de protección de 55 y un valor de sobrecarga de 01, y causa 1d10+4 de daño de Energía cada asalto a todas las criaturas en combate cuerpo a cuerpo con el portador, ignorando blindaje. Si el vigilante de tormenta hace una parada con éxito empleando el escudo Levin, el atacante debe hacer de inmediato una tirada de Resistencia (con un -10 por cada nivel de éxito de la parada) o resultar aturdido durante 1 asalto. Como un escudo de tormenta, también proporciona +4 PB al cuerpo y al brazo que lo empuña, y reduce el tiempo necesario para un ataque cauteloso a media acción.

RELIQUIAS DE LOS GUARDIANES DE LA MUERTE

Algunos legados de reliquias están enraizados en los guardianes de la muerte. Dichos objetos pueden ser forjados por armeros en la profundidad del protegido corazón de la fortaleza de la vigilia, alcanzar importancia durante el servicio, o incluso ser una ofrenda de los misteriosos mecanismos de revelación de las catacumbas exteriores de la fortaleza.

MANTO DE ADAMANTINA

Estas capas intrincadamente trabajadas toman su nombre de la variación más común: pequeñas escamas de adamantina que forman una cubierta defensiva protectora pero flexible. Existen diseños similares personalizados que emplean materiales irrompibles para formar una capa impresionante. Cada uno es la labor de décadas de maestros armeros, que templaron cada escama individual y la hilaron para obtener la máxima resistencia. Su trabajo es entonces bendecido por los capellanes antes de ser finalmente colocado sobre los hombros de su primer portador. El manto le protege no solo mediante su fuerza física, sino también haciendo sus movimientos más difíciles de predecir puesto que la prenda opaca se arremolina sobre él en combate.

Un manto de adamantina niega 2 puntos de penetración a cualquier ataque entrante. El portador obtiene un +10 a su tirada de Habilidad de Armas enfrentada para una finta, y si toma la acción postura defensiva sus enemigos sufren un -10 adicional a sus tiradas de Habilidad de Armas para atacarlo.

ARMA RELIQUIA

Una espada de energía estándar no es mejor que una débil pica de hierro ante la humillante aura de un arma reliquia. Los trabajos de los rememoradores de la Herejía de Horus representan a estas magníficas armas de energía en las manos de sus héroes, y pueden encontrarse relatos a través de los tiempos de cómo sus portadores cambiaron las tornas de batallas clave. Muy pocas han sobrevivido a los milenios, y solo un precioso puñado de ellas están reservadas para los guardianes de la muerte.

Las armas reliquia toman distintas formas, pero son siempre una gran arma de algún tipo. Requieren dos manos para empuñarlas, incluso para un marine espacial. Un arma reliquia que hace una parada exitosa a un arma sin la propiedad Campo de energía destruye automáticamente el arma del atacante. Tiene el mismo efecto en armas empleadas para la parada, atravesando esas defensas inferiores y golpeando como si no se hubiese ofrecido oposición. Un arma reliquia tiene un 25% de destruir a un arma normalmente inmune a los campos de energía (incluyendo una con esa propiedad) que no sea también una reliquia.

BÓLTER ESKAPULANO

Los guardianes de la muerte de la Demarcación Jericó callan acerca de la historia de la estación de la vigilia Skapula, y de cómo estaba este letal bólter en la abandonada estación. Los afortunados tecnomarines que han examinado esta avanzada arma debaten frecuentemente el número y la naturaleza de los espíritus máquina necesarios para conseguir su impecable rendimiento, pero las teorías más ampliamente aceptadas sitúan una unión de cerca de un centenar de espíritus máquina dentro de la carcasa de las tenebrosas aleaciones.

Además de su precisión y poder, sin rival en otros bólteres de su tamaño, el bólter eskapulano integra un selector de disparo, una mira láser y un accesorio de combate cuerpo a cuerpo equivalente a un cuchillo de combate de calidad maestra. El arma nunca se encasquilla, y cualquier tirada de ataque de 96–100 puede ser repetida porque los espíritus máquina—sean los que sean—se esfuerzan por alcanzar la perfección.



ORNAMENTOS DEL CAPÍTULO

Incluso aunque un hermano de batalla pinte la mayor parte de su armadura de negro para simbolizar su nuevo rol en los guardianes de la muerte, no deja todos los pertrechos de su capítulo de origen detrás, como tampoco deja su lealtad, entrenamiento o creencias. La mayoría de los capítulos tienen adornos característicos que llevan en la batalla junto a la heráldica capitular, y es bastante común encontrar a hermanos de batalla sirviendo en los guardianes de la muerte portando al menos un pequeño amuleto de su historia en todo momento. Un personaje puede empezar con un ornamento apropiado a su capítulo de esta sección.

CADENA DE DEVOCIÓN (TEMPLARIOS NEGROS)

Los templarios negros envuelven frecuentemente secciones de su armadura con cadenas, o atan sus armas con ellas para simbolizar que están interminablemente ligados a la guerra contra los enemigos del Emperador. Estos constates recordatorios de los votos de un templario negro aceran su resolución. Añade +3 a cualquier tirada de Voluntad para resistir los efectos del miedo y el daño de cohesión.

TABARDO (TEMPLARIOS NEGROS)

Los tabardos pueden llevar una heráldica personal, de los guardianes de la muerte, del capítulo, o incluso específica de la escuadra. En otros casos son ornamentales y sin símbolos de ninguna clase. Los templarios negros en los guardianes de la muerte llevan tabardos solo desde la cintura, para no estropear el color uniforme de su escuadra, aunque se conocen hermanos disconformes que llevan los tabardos completos de su capítulo de origen. Escoge uno de los siguientes tipos de tabardo:

- **Ornamental:** Añade +2 a las tiradas de Empatía.
- **Heráldica de escuadra/guardianes de la muerte:** La escuadra recupera 1 punto de cohesión por cada objetivo primario conseguido.
- **Heráldica del capítulo:** Añade 1 al rango efectivo del personaje para determinar la efectividad de la capacidad de modo solitario de templario negro, pero resta 1 a la cohesión base de la escuadra.

COLGANTE DE LAGRIMA DE SANGRE (ÁNGELES SANGRIENTOS)

Representaciones del símbolo del capítulo de los ángeles sangrientos y de la sangre de Sanguinius que corre por sus venas. Algunos están literalmente llenos con la propia sangre del hermano de batalla, mientras que otros son joyas o cristales tintados. Generalmente, se llevan alrededor del cuello, pero no siempre. Cuando el personaje gaste un punto de destino para obtener una bonificación a una tirada, suma +13 en vez del +10 habitual.

ICONOS DORADOS (ÁNGELES SANGRIENTOS)

Los ángeles sangrientos suelen portar iconos dorados sagrados en sus armaduras o cintos. La forma exacta de estos objetos varía, pero se consideran una muestra de devoción además de servir para la meditación espiritual. Escoge uno de los siguientes:

- **Icono de inspiración:** Añade +3 a las tiradas de Mando.
- **Alas de ira:** Añade +1 al daño si el personaje golpea con su ataque en una acción de carga.
- **Foco de pureza:** Siempre que el hermano de batalla gane puntos de corrupción, reduce el total en 1 (mínimo 1).

ESPADA CEREMONIAL (ÁNGELES OSCUROS)

Muchos ángeles oscuros portan espadas con empuñaduras aladas que reproducen el símbolo de su capítulo. Estas armas se emplean más en ceremonias que en combate, pero son perfectamente letales si el hermano de batalla tiene que empuñarlas. A veces sustituyen al cuchillo de combate, dependiendo de las preferencias personales. Puedes encontrar las estadísticas del arma en la **Tabla 5–8: Armas cuerpo a cuerpo**.

TÚNICA (ÁNGELES OSCUROS)

Las túnicas con capucha son una imagen común entre los ángeles oscuros. Aunque normalmente las llevan veteranos y guerreros de alto rango, las usan hermanos de batalla de toda clase. Las razones exactas y el significado oculto tras esas túnicas son difíciles de discernir, incluso para los miembros del capítulo, pero existen unos pocos ejemplos:

- **Túnica de académico:** Añade +3 a las tiradas de un Saber académico de tu elección.
- **Túnica de los secretos:** Añade +3 a las tiradas de un Saber prohibido de tu elección.
- **Túnica de buscador:** Añade +3 a las tiradas de Escrutinio.

PIEL DE LOBO (LOBOS ESPACIALES)

Los lobos fenrisianos son conocidos en toda la galaxia por su crueldad. Son criaturas respetadas y entrelazadas en gran medida con las creencias de los lobos espaciales. En Fenris existen rituales de caza sin armas para demostrar el progreso de un guerrero. Si un hermano de batalla tiene éxito en esa caza normalmente muestra la piel del animal. Añade +2 a las tiradas de Intimidar.

TÓTEM RÚNICO (LOBOS ESPACIALES)

Los hijos de Russ tienen muchas tradiciones únicas de su capítulo, y en el corazón del misticismo fenrisiano se encuentran los sacerdotes rúnicos. Mediante artes arcanas fabrican tótems rúnicos que llaman a los poderes de las bestias míticas de Fenris, y los lobos espaciales creen que estos talismanes otorgan a su portador el poder del espíritu cuyo nombre está grabado. Aquí se nombran algunos de los tótems más representativos:

- **Tótem del cazador sangriento:** Añade +1 a cualquier daño causado por furia virtuosa.
- **Tótem del lobo marino:** Escoge una habilidad de Conducir o Pilotar y suma +3 a todas sus tiradas.
- **Tótem del lobo solar:** Suma +3 a las tiradas de Perspicacia.

CLAYMORE DE SACRIS (VIGILANTES DE LA TORMENTA)

Los primitivos hombres de clan Sacris son criados con enormes claymore en sus manos. Al completar su transformación a marine espacial, la espada parece ligera y simple, pero los vigilantes de la tormenta han adoptado el hábito de forjar versiones de estas armas adecuadas para un Adeptus Astartes. No es raro que un vigilante de la tormenta prefiera su fiel claymore a una espada de energía, especialmente en un duelo de honor. Una claymore de Sacris sustituye al cuchillo de combate astartes y se empuña a dos manos. Puedes encontrar el perfil de este arma en la **Tabla 5–8: Armas cuerpo a cuerpo**.

AMULETO DE LA TEMPESTAD (VIGILANTES DE LA TORMENTA)

Las tradiciones nativas de Sacris ponen énfasis en la importancia de la voluntad y la fuerza física. Los amuletos de la tempestad tienen raíces en el misticismo, pero también sirven para reforzar la obstinada voluntad de los vigilantes de la tormenta. Estos pequeños sacos de cuero contienen “piedras de tempestad”, rocas de cristal fundido por los fieros rayos de tormenta de Sacris y envueltas en escrituras de oración escritas por el propietario.

- **Amuleto de poder:** Añade +2 a Fuerza (después de todos los demás modificadores).
- **Escritura de victoria:** Obtiene un +2 a su HA al luchar contra un enemigo en combate singular cuerpo a cuerpo.
- **Amuleto guardián:** Las escrituras veneran a la pérdida 1ª compañía del capítulo para recibir su ayuda en tiempos de peligro. El amuleto cuenta como un talismán.

CINGULUM (ULTRAMARINES)

El cingulum es un cinturón formado por tiras de cuero o de un material similar, fuerte y flexible, que sirve como un lugar para colgar victorex y otros elogios de valor. Dichos cintos son decoraciones comunes entre los ultramarines y sus capítulos sucesores. La apariencia de un cingulum también varía según el tipo de pequeñas y detalladas placas empleadas para tachonarlo, y la elección final de decoraciones que cuelgan de él.

- **Incrustaciones de adamantina:** Detalladas placas capaces de desviar golpes. Suma +3 a las tiradas de parada.
- **Campanas de honor:** Las campanas que cuelgan de cada tira anuncian la llegada del portador. Suma +3 a la HA en tu primera tirada de ataque en un combate.
- **Marcas de liderazgo:** Suma +3 a cualquier tirada hecha para recuperar cohesión o prevenir daño de cohesión.

PERGAMINO HERÁLDICO (ULTRAMARINES)

Los pergaminos grabados sobre la armadura, bien en el propio metal o sobre una placa, son populares en muchos capítulos, y los ultramarines no son una excepción. Este blasón puede mostrar lemas o títulos, pero normalmente llevan el nombre del ultramarine para que el enemigo sepa quién le dispensa la muerte y difundir las historias de sus hazañas. Suma +10 al medidor de muertes en cualquier misión de asalto donde el pergamino haya sido mostrado en al menos una batalla.

EQUIPO DE GUERRA

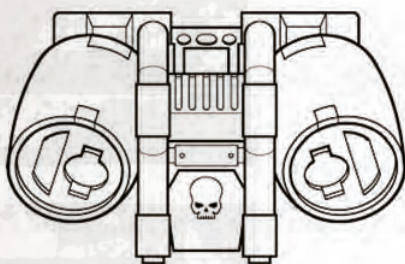
Los guardianes de la muerte realizan tareas muy diversas, y muchas requieren algo más que un bólter para poder realizarlas. Los arsenales del capítulo contienen herramientas para casi cualquier misión, asegurando que un hermano de batalla pueda prepararse para lo que requiera el Dios Emperador.

ARNÉS ASTARTES

Más seguro que un rezón, pero más silencioso y ligero que una mochila de salto, este arnés permite descender con seguridad desde terreno o edificios elevados. El arnés se ajusta sobre la servoarmadura, su gancho magnético se puede anclar a varias superficies y la bobina desenrolla lentamente el cable de seguridad. El hermano de batalla gana una bonificación de +30 a las tiradas de Trepár y no puede caer incluso si falla.

MOCHILA DE SALTO ASTARTES

Estos retrorreactores se unen a la unidad de energía en la espalda en la servoarmadura. Los activadores de la mochila de salto lo elevan alto en



el aire y después lo abalanzan como parte de su asalto. Las mochilas de salto son también útiles para saltar por encima de obstáculos altos y alcanzar a enemigos distantes. La mayoría de los hermanos de batalla reciben el entrenamiento especializado necesario para manejar estos aparatos como parte de una escuadra de asalto, en donde el ruido y volumen adicionales son secundarios ante la movilidad adicional que le permite cargar mucho más rápido en el fragor de la batalla.

Usar una mochila de salto requiere la habilidad Pilotar (Personal), permite un descenso controlado y seguro desde cualquier altura, y cualquier número de saltos cortos. Estos saltos duplican el movimiento base del hermano de batalla y permiten desplazarse en cualquier dirección ignorando los obstáculos. Para los demás propósitos, se considera que ha realizado la acción de movimiento elegida, aunque debe aterrizar al final de su turno. La mochila también se puede emplear a plena potencia para conceder el rasgo Volador (12) durante un minuto antes de sobrecalentar las turbinas (tardan otro minuto en enfriarse).

BOTAS MAGNÉTICAS ASTARTES

La servoarmadura astartes puede incorporar potentes electroimanes en las botas que permiten adherirse a superficies metálicas, como el exterior de un casco. Estos imanes pueden activarse o desactivarse al inicio del turno del portador. Las botas magnéticas reducen la bonificación de Agilidad a la mitad cuando se usan (recalcula el movimiento en consecuencia), pero permiten moverse normalmente en áreas de gravedad baja o nula, siempre que haya una superficie adecuada para caminar. Pueden encontrarse versiones independientes de las botas magnéticas fuera de los Adeptus Astartes.

CAPUCHA PSÍQUICA ASTARTES

Los artefactos arcanos conocidos como capuchas psíquicas contienen hileras de cristales de aumento psíquico que amplifican los poderes del portador. Algunos dirían que lo más importante es que permite anular los efectos que provocan otros psíquicos en la disformidad cercana. Un personaje equipado con una capucha psíquica puede gastar su reacción para intentar anular la técnica psíquica de otro psíquico, a tantos metros como la Voluntad del personaje. Este intento debe declararse antes de que el psíquico enemigo haga su tirada de concentrar poder. El portador de la capucha psíquica hace primero su tirada de **concentrar poder (Voluntad)**. Cada nivel de éxito penaliza en -10 la tirada de su rival. Como alternativa, el portador puede intentar anular los efectos de una técnica psíquica solo sobre sí mismo. Para hacerlo, el personaje hace una tirada de **concentrar poder (Voluntad)**. Si tiene éxito, no se ve afectado, pero cualquier otra área u objetivo sufre su efecto del modo habitual. Una tirada de anulación puede activar un fenómeno psíquico basado en el potencial psíquico. Además, la capucha psíquica concede al portador una bonificación de +5 a todas sus tiradas de concentrar poder, incluyendo los intentos de anulación.

ESTANDARTE DORSAL

Un hermano de batalla abandona los vínculos con su capítulo de origen y la mayoría de su heráldica al unirse a los guardianes de la muerte. Esto no significa que su escuadra carezca de honor, inspiración o héroes, ya que dedicarse a la guerra contra el alienígena es su gran recompensa. Los estandartes ondean sobre ornados postes forjados con el símbolo de los guardianes de la muerte e iconos de la fe imperial, montados sobre la unidad de energía o entre los omóplatos. Estos elaborados estandartes a menudo se alzan tan imponentes como el propio hermano de batalla, anunciando el valor de los ángeles vengadores del Emperador a sus hermanos y al enemigo.

Cuando el líder de la escuadra gaste un punto de destino para restaurar un punto de cohesión (consulta la página 214), restaura un punto adicional si porta un estandarte dorsal.

TALISMÁN

Un talismán es un recuerdo, reliquia sagrada, o amuleto de buena suerte, que pretende atraer el benevolente ojo del Emperador, un Primarca, u otro patrón del portador. Un talismán puede incluir casquillos de bólter santificados, agua de mares bendecidos y pieles de animales sagrados.

TABLA 5-17: EQUIPO

Nombre	Peso	Sol	Renombre
Arnés astartes	8	4	—
Botas magnéticas	5	3	—
Campo de dilatación temporal	1	45	Famoso
Capucha psíquica astartes	15	25	Distinto
Crono	—	1	—
Estandarte dorsal	5	15	—
Mochila de salto	50	15	—
Talismán	—	6	—

El tipo de talismán varía según el capítulo y el individuo. Los talismanes no tienen beneficios tangibles. Sin embargo, cuando la trama decida que algo malo le ocurre a un miembro aleatorio de la escuadra, a discreción del DJ un personaje con un talismán podría no verse afectado. Si todos los personajes llevan talismanes, entonces la elección recae sobre el DJ.

CRONO

Los cronos son fiables dispositivos de medición del tiempo. Los más comunes se llevan en el bolsillo o la muñeca, pero los marines espaciales suelen usar cronos incorporados en su armadura.

CAMPO DE DILATACIÓN TEMPORAL

Restos de antiguos experimentos abandonados sobre tecnología de campo de estasis invertida. Unos pocos de estos dispositivos permanecen en los arsenales de la Demarcación Jericó. Estas pequeñas cajas deslustradas son similares a un proyector de campo de fuerza, y en su área de efecto el tiempo parece avanzar a un ritmo diferente. Aunque esto le permite a un hermano de batalla reaccionar con una rapidez inigualable, el repentino cambio en su percepción puede ser desorientador.

Un campo de dilatación temporal concede al portador los rasgos Agilidad antinatural y Rapidez antinatural. Se puede activar el campo mediante una acción de equipar, y todos sus efectos (incluyendo cambios en el orden de iniciativa) se aplican al inicio del próximo asalto. Los campos de dilatación temporal consumen inmensas cantidades de energía, y permanecen activos 1d10 asaltos antes de necesitar 1 hora para recargarse. Además, el personaje sufre un -10 a su HA y HP durante el primer turno bajo los efectos del campo y en el primer turno tras terminar su efecto, mientras se adapta al cambio de velocidad.

La interacción entre los campos de dilatación temporal y los campos de fuerza pueden tener consecuencias desastrosas, por lo que un personaje solo puede activar un tipo de campo a la vez.

DROGAS Y ARTÍCULOS DE CONSUMO

Las drogas de combate comunes solo contaminarían la sangre perfectamente diseñada de los marines espaciales. Sin embargo, estos químicos tienen cabida en su arsenal, en especial contra sus enemigos, pero también en concentrados especialmente elaborados para ayudar a un Adeptus Astartes a ignorar sus heridas. Si no se indica lo contrario, las drogas nombradas aquí son de grado astartes. Pueden usarse sobre humanos normales, pero esto requiere una tirada **Ordinaria (+10) de Medicae** para reducir correctamente la dosis y evitar que cause 1d5 niveles de fatiga y 1 turno de aturdimiento además del efecto deseado. Si no se indica lo contrario, el coste de solicitud de la **Tabla 5-18: Drogas y artículos de consumo**, es para una única dosis.

ANTITOXINA

Una versión más poderosa de las antitoxinas equipada en la servoarmadura astartes, esta droga puede negar los efectos de la mayoría de los gases y toxinas más peligrosos si se administra a tiempo. Una dosis de antitoxina elimina todo

TABLA 5-18: DROGAS Y ARTÍCULOS DE CONSUMO

Nombre	Peso	Sol	Renombre
Antitoxina	—	10	—
Cemento reparador	0,5	1†	—
Genofagia	—	N/A	—
Inhibidor (Toxina)	—	6	—
inyector	—	3	—
Nartheicum	5	10	—
Óleo sagrado	—	20	—
Paralizador (Toxina)	—	10	—
Resuscitex	—	5	—
Supresor de dolor	—	10	—

†El valor de solicitud es solo para peticiones consideradas “excesivas”.

efecto actual, positivo o negativo, de cualquier droga, toxina o gas que afecte al personaje (a menos que se indique que es resistente a la antitoxina) y hace inmune al personaje contra estos efectos durante 1d10 asaltos. Dado que la resistencia natural del marine espacial lo protege contra las sustancias más comunes que representan una amenaza para otros seres, la antitoxina se administra manualmente para evitar una interrupción no deseada de agentes químicos beneficiosos.

PARALIZADOR (TOXINA)

Este químico provoca que los músculos del objetivo se agarroten, inmovilizándolo para una fácil eliminación o captura sin dejarlo inconsciente. El uso más común de esta toxina es con proyectiles de aguja. Si la víctima falla una tirada **Complicada (-10) de Resistencia**, sufre 1d10 de daño a su Fuerza de forma temporal, más 1d10 adicional por cada nivel de fracaso. Si su Fuerza llega a “0”, queda totalmente paralizado y es incapaz de actuar. Esta parálisis y el daño a la Fuerza desaparecen en 2d5 minutos menos la bonificación de Resistencia de la víctima (mínimo 1 minuto).

AGENTE INHIBIDOR (TOXINA)

Un agente inhibidor cubre las moléculas de drogas y venenos con una microcapa no reactiva que retrasa el efecto de la sustancia hasta mucho después de ser administrada. Cualquier droga o toxina puede ser cubierta con este químico, provocando que haga efecto 1d5 horas después de ser administrada.

GENOFAGIA (TOXINA)

Mortalmente efectiva, cada dosis de genofagia está diseñada para atacar las debilidades moleculares de un individuo particular. Por ello, siempre debe hacerse a medida. Las víctimas de la genofagia tienen pocas opciones de resistir las rápidas enzimas que de inmediato bloquean sus funciones circulatorias y respiratorias.

La genofagia es tan letal que solo necesita hacer contacto con su víctima para ser efectiva. Si se usa con un arma, esto significa que el ataque debe causar al menos 1 punto de daño tras superar los PB pero no la Resistencia. Si hace contacto, el objetivo debe superar una tirada **Difícil (-20) de Resistencia**. Fallar le causa 1d10+5 puntos de daño de impacto sin reducción por blindaje o Resistencia. Esto

se repite cada asalto, hasta que la víctima supere la tirada o muera. Si la genofagia se usa sobre una criatura distinta a su objetivo original, simplemente tiene el efecto habitual de un arma con la propiedad Tóxica.

INYECTOR

El inyector empleado por los Adeptus Astartes es generalmente un pulverizador subcutáneo, que requiere quitarse el casco para poder hacer contacto con la piel. Cada inyector puede contener una única dosis de cualquier droga (o toxina), que puede administrarse como una acción completa. Un inyector puede usarse contra un objetivo involuntario empleando las reglas de combate estándar, como si fuese un arma, aunque el inyector no causa daño y no puede atravesar blindaje.

NARTHECIUM

La herramienta básica del apotecario, un narthecium contiene herramientas especialmente diseñadas para la fisiología de un marine espacial y para realizar primeros auxilios sin tener que quitar la servoarmadura. También contiene cataplasmas, antisépticos, parches de sintepiel y otros compuestos diseñados para los marines espaciales, y varios tubos de estasis para almacenar la semilla genética recuperada.

Un narthecium concede una bonificación de +20 a las tiradas de Medicae con un paciente marine espacial. También eleva el umbral en el que el paciente se considera herido leve hasta tres veces su bonificación de Resistencia, y dobla la cantidad de daño curado con primeros auxilios. Un narthecium también contiene diez dosis de cualquier droga. La droga debe adquirirse por separado.

SUPRESOR DEL DOLOR

La propia servoarmadura astartes contiene este químico, y permite al personaje ignorar efectos críticos durante 1d10 asaltos. Las dosis adicionales suelen llevarse en un narthecium, y pueden ser empleadas en los sacramentos de renovación para rellenar los inyectores agotados de la servoarmadura con una tirada **Ordinaria (+10) de Competencia tecnológica**.

CEMENTO REPARADOR

El cemento reparador es un pulverizador de gel compuesto que se solidifica al instante para sellar daños en la servoarmadura. Normalmente se usa para reparaciones de emergencia en las grietas en la armadura, hasta que pueda ser atendida por un seguidor del Omnissiah. Un marine espacial aprende a usar el cemento reparador tan pronto como recibe su servoarmadura; aplicarlo requiere un asalto, pero no necesita tirada.

RESUSCITEX

Este estimulante está diseñado para despertar a un camarada inconsciente. Si el personaje ha recibido más niveles de fatiga que su bonificación de Resistencia, reduce el nivel de fatiga a la misma cantidad que su BR. No tiene efecto sobre personajes no inconscientes con menos niveles de fatiga que su BR.

ÓLEO SAGRADO

Ungüentos sagrados bendecidos por el Omnissiah, muy solicitados por sus propiedades místicas sobre las máquinas. Si se aplica sobre un arma (una acción completa) no podrá encasquillarse (consulta la página 249 del **Capítulo VIII: Combate**) durante tantos disparos como la capacidad de su cargador. Si el arma ya estaba encasquillada, se desencasquilla de inmediato, pero no provoca ningún efecto adicional.

HERRAMIENTAS

MINAS DE RACIMO ASTARTES

Las minas de racimo no están diseñadas solo por su poder explosivo, sino para no ser detectadas hasta volar al enemigo en pedazos. Estas minas concentran ficelina de triple intensidad, o explosivos similares, en docenas de nódulos microexplosivos conectados a un único detonador, por lo general un cable trampa o un sensor de presión. La red de explosivos tiene un efecto sinérgico y produce una enorme explosión.

Una mina estándar cubre dos metros cuadrados; esto puede aumentarse con múltiples minas conectadas a menos de un metro entre sí para lograr un efecto completo. Las minas de racimo están diseñadas para que incluso las novatas escuadras de exploradores las coloquen sin un entrenamiento intenso. Al colocar las minas, el personaje hace una tirada de Escondarse con una bonificación de +20 si está entrenado en Demoliciones. Anota los niveles de éxito, cuando un personaje va a pasar por una zona minada enfrenta esos éxitos con una tirada de Perspicacia. Si la víctima supera la tirada, puede detenerse para evitar las minas. Si falla, él y todos en la zona minada reciben 4d10 de daño explosivo con penetración 4.

Una tirada exitosa de Demoliciones al colocar las minas permite técnicas más sofisticadas de activación, como una cuenta atrás. Estas minas son especialmente efectivas contra los bajos vulnerables de los vehículos, y doblan su penetración contra cualquier vehículo en el área de efecto.

SIGNUM ASTARTES

Un signum es un sensorium y transmisor montado sobre la servoarmadura. Emite lecturas tácticas aumentadas, y permite que toda la escuadra se beneficie de los datos del objetivo. Un personaje equipado con un signum en modo escuadra, concede una bonificación de +5 a las tiradas de Habilidad de Proyectiles de todos los personajes de su escuadra. Si el personaje equipado emplea una acción completa y tiene éxito en una tirada de Competencia tecnológica, la bonificación aumenta hasta +10 hasta el final del próximo asalto. Los efectos de múltiples signum no se acumulan (consulta el enlace signum a continuación).

ENLACE SIGNUM ASTARTES

Un signum es muy útil, pero al equipar los sistemas de puntería de uno o más miembros de la escuadra con un enlace signum se consigue un uso óptimo de las lecturas del signum, logrando un incomparable trabajo en equipo mediante una red de autosentidos interconectados. Esto permite a todos

los integrantes de la escuadra hacer un ataque compenetrado sobre el mismo enemigo, golpeando con una precisión coordinada que hace que su asalto sea ineludible.

Para formar una red signum, al menos un miembro de la escuadra debe estar equipado con un signum. Entonces, uno o más personajes de la escuadra equipan su blindaje con enlaces signum. Los personajes en modo escuadra en la red (mediante el signum o el enlace) se benefician de las reglas por superar en número a un oponente, independientemente de si están trabados cuerpo a cuerpo o a distancia, y aplican sus beneficios a la Habilidad de Armas y de Proyectiles. Los personajes en modo solitario no se benefician de la red signum.

SELECTOR DE OBJETIVO ASTARTES

La versión astartes de un selector de objetivo comprende varias miras conectadas a un cogitador de guía que mejora la puntería. En lugar de estar conectado a un arma específica, el dispositivo se acopla en el hombro o en la unidad dorsal, y se enlaza con los sistemas de puntería generales de la servoarmadura, ofreciendo sus beneficios a todas las armas a distancia usadas por el usuario.

Un selector de objetivo combina una mira láser y una mira telescópica. Además, su sofisticado sistema de puntería hace extremadamente difícil evitar sus disparos. Los intentos para esquivar ataques a distancia de un personaje equipado con un selector de objetivo sufren una penalización de -10.

AUSPEX/ESCÁNER

Estos dispositivos sirven para detectar emisiones de energía, movimiento y signos de vida biológica. Un personaje con un auspex gana una bonificación de +20 a las tiradas de Perspicacia y puede realizar una tirada de Competencia tecnológica para detectar cosas imperceptibles mediante sentidos humanos, como gas invisible, biosignos o radiación ambiental. El alcance del auspex es de 50m, aunque sus sensores no pueden atravesar muros de más de 50cm de espesor ni ciertos materiales aislantes.

CARTÓGRAFO

Esta placa de datos especializada acepta información geográfica y de navegación sobre un planeta, ya sea de bancos de datos existentes o de los augures de una nave en órbita. Su geolocalizador rastrea las coordenadas planetarias del usuario, proporcionando la distancia y dirección a cualquier localización conocida. Esto concede un +10 a todas las tiradas de Navegación (Superficie). Además es capaz de almacenar mapas detallados, que pueden ser útiles para planificar la aproximación a un objetivo. Muchos cartógrafos están equipados con un pequeño proyector holográfico de mapas tridimensionales.

CODEx ASTARTES

La totalidad del Codex Astartes ocupa inmensos librariums, pero muchos marines espaciales portan el corazón de este texto sagrado a la batalla. Por supuesto, las interpretaciones sobre qué pasajes forman el núcleo del Codex varían incluso más que sus transcripciones tras los milenios desde la Segunda Fundación.

Desde tomos copiados a mano y encuadrados en cuero hasta criptas de datos en circuitos de cristal, la sabiduría recopilada de Roboute Guilliman, Primarca de los ultramarines—y sin duda el táctico militar más respetado que jamás ha visto el Imperio—persiste en incontables formas. También es la doctrina guía por la que hoy se rigen la mayoría de los capítulos. Muchos hermanos de batalla, especialmente los descendientes de Guilliman, no pasan un día sin estudiar sus textos.

COMBIHERRAMIENTA

Estos versátiles aunque extraños artefactos normalmente se encuentran en manos de los tecnomarines. Se componen de pequeños implementos que conectan, cortan, sueldan y ungen, lo que concede una bonificación de +10 a las tiradas de Competencia tecnológica.

PLACA DE DATOS

Las placas de datos están a la orden del día en el Imperio como principal medio para almacenar y consultar texto impreso, imágenes y otros medios como vídeo (pictográfica) o audio (voz). Los modelos varían desde dispositivos baratos que solo contienen y reproducen un único documento concreto, a placas sofisticadas capaces de almacenar nueva información, o transmitir y recibir datos de otros dispositivos.

TABLA 5-19: HERRAMIENTAS

Nombre	Peso	Sol	Renombre
Auspex/Escáner	0,5	12	—
Bomba de fusión	12	25	—
Buscador de ubicación	—	30	—
Carga de demolición	1	10	—
Cartógrafo	0,5	5	—
Chivatos	1,5	5	—
Codex Astartes	0,5	—	—
Combiherramienta	1	15	—
Enlace signum astartes	+0,5	20	—
Enmudecedor	2	5	—
Esfera/Lámpara incandescente	0,5	1	Distinguido
Foco psíquico	—	15	—
Grilletes	4	10	—
Magnoculares	0,5	3	—
Minas de racimo astartes	4	5 [†]	—
Multillave	—	15	—
Pictograbador	1	5	—
Placa de datos	0,5	5	—
Reductor	4	8	—
Selector de objetivos astartes	4	25	Distinguido
Signum astartes	5	35	Distinguido
Teleportador	—	10	—
Traductor	1	25	—
Vocotransmisor	0,5	10	—

[†]Este es el coste para un racimo de minas. Cada racimo debe solicitarse individualmente.

CARGA DE DEMOLICIÓN

Una carga de demolición es un simple artefacto explosivo usado para volar puertas, fracturar cascos de naves y destruir edificios. El peso indicado de una carga de demolición representa 1 kilogramo de explosivos, aunque es posible combinar varias cargas, aumentando su potencia destructiva. Cualquier cosa afectada en su radio de explosión recibe 3d10 puntos de daño explosivo más 2 puntos de daño adicionales por cada kilogramo. El radio de la explosión es de 5 metros por cada kilogramo. Para más información, consulta la habilidad Demolición en las páginas 97–98 del **Capítulo III: Habilidades**.

TRADUCTOR

En la Demarcación Jericó abundan los planetas aislados del Imperio durante miles de años, bolsas de humanidad perdidas durante la Edad de las Sombras o incluso antes. Durante ese tiempo, su lenguaje puede haberse alejado radicalmente del gótico vulgar. Un traductor es un aparato manual que puede analizar un discurso o texto, y traducirlo a un dialecto estándar (y viceversa). Al tratar con culturas cuyas lenguas se basan en el gótico vulgar no requiere tirada. Sin embargo, un personaje con la habilidad Lógica puede hacer una tirada Difícil (-20) para descifrar significados básicos de lenguajes alienígenas con el traductor (el DJ puede ajustar la tirada en función de otros lenguajes que conozca el personaje). La traducción puede mostrarse en su pantalla, emitirse por su altavoz o transmitirse por un canal de comunicación.

ESFERA/LÁMPARA INCANDESCENTE

Estos utensilios comunes pueden iluminar una zona de unos 12 metros de diámetro. Una esfera o lámpara incandescente estándar dura 1d5 horas antes de tener que ser recargada.

BUSCADOR DE UBICACIÓN

Un buscador de ubicación es en realidad dos dispositivos. El más pequeño, el señalizador, es una sombría esfera de metal de solo milímetros de diámetro. El más grande es un pequeño globo traslucido con una aguja de idéntico metal flotando en su interior. Esta aguja, el buscador, suele tener forma de garra y apunta con precisión al señalizador, sin límites apreciados en su distancia. Ocasionalmente se han desenterrado globos con sus señalizadores perdidos, y muchos desafortunados han sido enviados en su búsqueda durante décadas o incluso toda una vida, así de valioso es un buscador de ubicación.

Aunque difíciles de encontrar, estos dispositivos son inestimables para rastrear naves, cargas o individuos, no solo en planetas, sino en sectores. Trazar un rumbo hacia el señalizador requiere una tirada de Navegación apropiada con una dificultad en función de la distancia entre ambos. Ocultar un señalizador sobre una persona u objeto requiere una tirada de Esconderte, usando sus niveles de éxito contra cualquier posible tirada enfrentada de Buscar. También se puede añadir un señalizador a otro objeto mediante una tirada Ordinaria (+10) de la habilidad apropiada (Competencia tecnológica para una placa de datos, Oficio (Armero) para un arma, etc.).

MAGNOCULARES

Los magnoculares son dispositivos de aumento visual. Los más avanzados y de mayor calidad pueden estimar las distancias y detectar fuentes de calor, calcular la posición de un objetivo y registrar imágenes para un análisis posterior.

BOMBA DE FUSIÓN

Las bombas de fusión se adhieren a objetivos metálicos mediante adhesivos magnéticos. Al explotar liberan un intenso calor similar a una descarga de fusión, y son ideales para destruir mamparos, cascos de vehículos y otros objetivos blindados. Las bombas de fusión son difíciles de manejar y no están diseñadas para ser arrojadas, solo se sitúan en contacto con su objetivo para asegurar el máximo efecto. Una bomba de fusión causa 6d10 puntos de daño energético con penetración 12 en un radio de dos metros, y aquello que sobreviva debe superar una tirada de Agilidad o empezará a arder.

MULTILLAVE

Dado que puede abrir la mayoría de las cerraduras imperiales, la multitlave es motivo de sospecha en las manos de un ciudadano común. Para organizaciones como los guardianes de la muerte son indispensables, ya que es más rápido y seguro infiltrarse en las fortificaciones enemigas en lugar de entrar al asalto. Un personaje provisto de una multitlave obtiene una bonificación de +30 a cualquier tirada de Seguridad para abrir cerraduras.

PICTOGRABADOR

Los pictograbadores son dispositivos de registro de información relativamente simples; algunos tienen capacidades holográficas. La mayoría permiten reproducir contenidos, y algunos se integran en servidores dedicados para documentar importantes batallas, pruebas de armamento, interrogatorios alienígenas y otros eventos peligrosos.

FOCO PSÍQUICO

Psíquicos y bibliotecarios suelen ayudarse de estos artefactos para concentrar sus poderes. Un foco psíquico puede ser un libro de meditaciones, un icono bendito o un bastón tallado del mundo de origen del hermano de batalla. El foco psíquico concede al personaje una bonificación de +10 a sus tiradas de Invocación (consulta el **Capítulo III: Habilidades**).

REDUCTOR

Recuperar y almacenar la semilla genética de un hermano de batalla caído es tan crítico que los apotecarios llevan una herramienta especial para esta operación. Aunque el reductor no es imprescindible para extraer una progenoide, permite hacerlo con rapidez. Este implemento quirúrgico se asegura bajo la muñeca. Incluye una sierra monomolecular para penetrar la servoarmadura y la caja torácica aumentada por la osmodula, y un perforador extractor con punta de adamantina.

Un reductor reduce el tiempo para extraer las glándulas progenoides a 1 asalto por glándula (2 para ambas). También puede usarse como arma, aunque se considera una falta de respeto al sombrío propósito de la máquina, que causa 1d10 de daño acerado con penetración 10. Usado como arma el reductor no suma la BF del hermano de batalla al daño; su diseño enfatiza el control y la precisión, pero no resulta adecuado para aprovechar la fuerza del usuario.

GRILLETES

A pesar de su nombre, las misiones de los guardianes de la muerte son mucho más variadas que la mera eliminación. Capturar con vida puede ser el medio para un fin o el propio objetivo. Simples pero eficaces, los grilletes de los guardianes son aptos para cuerpos humanoides y lo suficientemente fuertes para contener a un orko apaleado.

CHIVATOS

Los chivatos son alarmas de proximidad que detectan movimientos o sonidos (depende del modelo) y alertan a sus propietarios de cualquier peligro emitiendo un ruido penetrante. Para utilizar un chivato hay que superar una tirada de Competencia tecnológica. El DJ hace esta tirada en secreto para ocultar si el dispositivo funciona correctamente. Una vez colocado, un chivato tiene una Percepción de 75 a efectos de detectar sonidos o movimientos. Si detecta un intruso se dispara la alarma, que se puede escuchar a un kilómetro. Cualquier obstáculo físico puede reducir el alcance de la alarma.

ENMUDECEDORES

Al contrario que los chivatos, los enmudecedores generan ondas de sonido para cancelar el ruido provocado en un área pequeña. Un personaje con un enmudecedor activo gana una bonificación de +30 a las tiradas de Movimiento silencioso. El dispositivo también sirve como una contramedida contra dispositivos de escucha y otros sistemas de vigilancia. Un enmudecedor tiene energía suficiente para 20 minutos de uso continuo antes de necesitar una recarga, un proceso que tarda una hora.

TELEPORTADOR

Estos poderosos transmisores de señales permiten a las naves equipadas con un teleportarium, o tecnología similar, focalizarse sobre una persona, objeto o área. Los teleportadores pueden ser usados para fijar puntos de despliegue de una escuadra o para localizar a un individuo en movimiento que necesita ser recuperado.

TELEPORTACIÓN

Los marines espaciales, sobre todo los exterminadores, a menudo usan un teleportarium a bordo de uno de sus cruceros de asalto, sus barcasas de batalla, o cualquier otra nave para llegar adonde se desarrolla la acción.

VOCOTRANSMISOR

Las comunicaciones de corto alcance (como las de una servoarmadura) no son capaces de llegar a todo un planeta o alcanzar una nave en órbita. Un vocotransmisor se usa para comunicarse a largas distancias, incluso con naves en órbita. Usar un vocotransmisor para recibir o transmitir señales en condiciones inusuales requiere una tirada de Competencia tecnológica con una dificultad acorde a las circunstancias.

CIBERNÉTICA

“¿Esta mano? Si, parece un buen instrumento de venganza. Con ella le devolveré el favor a quien me despojó de la mía primero”.

—Hermano Leonen, ángeles oscuros, tras perder un brazo

Los hermanos de batalla reciben prótesis biónicas para compensar sus heridas en batalla. La solicitud y el renombre requeridos se indican como referencia, pero salvo los servo-arneses y servo-brazos (que son intercambiables), los cibernéticos son permanentes, instalados para reemplazar una extremidad perdida por daños críticos. La calidad del repuesto mecánico varía con el renombre del hermano de batalla, como se indica en la **Tabla 5–21: Calidad de los reemplazos cibernéticos**. Solo pueden ser instalados por apotecarios entrenados en la fisiología astartes, y en las estaciones de la vigilia hay las instalaciones necesarias. La operación y posterior recuperación tardan 2d10-BR días (mínimo 1).

Hay excepciones, como los manos de hierro y muchos tecnomarines, que abrazan la posibilidad de estar más cerca de la máquina. Un personaje tecnomarine puede comenzar el juego con un servo-brazo y otra prótesis biónica de calidad normal. En algunos capítulos, como los lobos espaciales, renunciar a su carne es un sacrificio necesario para caminar por la senda de los espíritus máquina. Cuando un tecnomarine adquiere el renombre Respetado, puede optar por instalar un cibernético nuevo de calidad excepcional o mejorar uno ya existente hasta esa calidad. Cuando un tecnomarine se vuelve Famoso, puede optar por instalar un cibernético de calidad maestra.

Los robustos materiales de los cibernéticos suman +2 a la bonificación de Resistencia del propietario (se aplica después de Resistencia antinatural) en la localización relevante. Si se instalasen dos o más cibernéticos en la misma localización (por ejemplo, en el torso), la bonificación de +2 solo se añade una vez. El daño recibido por el personaje en esa localización se resuelve del modo habitual. Cualquier resultado que provoque hemorragia u otra consecuencia incompatible con la prótesis tiene un 50% de dejarla inutilizada; de lo contrario, la robusta naturaleza del apéndice y su propietario consiguen evitar el efecto. Los daños críticos sobre una prótesis que provoquen la muerte del usuario mantienen su efecto completo: se asume que la prótesis explota en llamas o descarga la energía almacenada con resultados letales.

Las extremidades adicionales—como los servo-brazos—solo pueden realizar tareas que el propietario ya supiera hacer. Cualquier bonificación o penalización se aplica solo a las tiradas que involucren el uso de la extremidad biónica, y poseer dos o más de estos implantes no aumenta el modificador.

Es importante señalar que el coste de solicitud para un cibernético solo se paga una vez. Una vez que un cibernético está instalado, el personaje lo posee hasta su muerte.

SERVO-BRAZO ASTARTES

Los servo-brazos de los tecnomarines son poderosos manipuladores rematados una gigantesca tenaza, útiles para reparaciones de campaña y castigar enemigos. Los puertos para estos apéndices desmontables están instalados en el hombro, y la armadura del hermano de batalla debe ser mejorada con estabilizadores para poder usarlo con eficacia. Con ese apoyo, un servo-brazo es capaz de levantar el lateral de un rhino para reparar una cadena rota.

Un servo-brazo se extiende hasta 1,5 metros. El tecnomarine emplea la Fuerza del brazo (75) con Fuerza antinatural (x2), en lugar de la suya (este valor no se ve afectado por dispositivos o capacidades que afecten a la fuerza del tecnomarine). Las tenazas permiten al tecnomarine alzar objetos pesados o aferrarse a un punto de anclaje como una acción libre.

Los servo-brazos astartes son más que meras herramientas de reparación y sirven como armas letales. El tecnomarine puede golpear con el brazo como su reacción en el asalto, o como un ataque normal durante su turno (siempre que el servo-brazo solo haga un ataque por asalto). Este ataque emplea la Habilidad de Armas del tecnomarine y causa 2d10+14 de daño de impacto con penetración 10. Los servo-brazos de calidad excepcional aumentan su valor de Fuerza a 85 (aumentando el daño a 2d10+16) y suman un +10 a las tiradas de presa.

SERVO-ARNÉS ASTARTES

Como un servo-brazo, un servo-arnés completo se integra con la servoarmadura del tecnomarine y se controla mediante el mismo interfaz modular, que lo hace uno con su armadura. Este conjunto de extremidades auxiliares se proyecta desde un generador de fusión dorsal que le proporciona energía, y ayuda tanto en las reparaciones en el campo de batalla como en el combate. La composición de cada servo-arnés es única, personalizada con las herramientas favoritas de cada propietario anterior para atender a los espíritus máquina y arrasar a los enemigos del Dios-Emperador. Algunos llevan unos pocos apéndices, mientras que otros son grandes arañas de diagnosticadores, púas de interfaz, taladros, armas, cortadores de plasma, e incluso elementos más arcanos difíciles de comprender para futuros propietarios.

Como mínimo, un servo-arnés consiste en dos servo-brazos, una combiherramienta, una antorcha de ficelina y un cortador de plasma. La antorcha es idéntica a un lanzallamas astartes. El cortador de plasma puede cortar placas de adamantina de 20 centímetros de grosor a un ritmo de 1 metro por 20 minutos (menor grosor se cortaría más rápido). También se puede usar como una pistola de plasma astartes (consulta la página 150), con un alcance de 10 metros, solo en modo normal.

El espíritu máquina de un servo-arnés es capaz de una comunión con su propietario muy superior a la de un simple servo-brazo. Un personaje con talentos que le permitan realizar ataques múltiples puede usar cualquier arma (o equivalente) de su servo-arnés para cualquiera de sus ataques, sometido a sus limitaciones habituales, incluyendo el tipo de arma. Además, el tecnomarine puede emplear su reacción para hacer un único disparo o golpear con un arma del arnés. Los modelos excepcionales aumentan los servo-brazos a excepcionales, y añaden un +5 a todas las tiradas de habilidad, HA y HP, realizadas mediante el arnés. El talento Integración del servo-arnés es necesario para usar este cibernético.

MÓDULO SENSORIAL

Estos implantes sirven como sensores especiales que van más allá de los límites de la percepción humana. Su uso siempre requiere concentración y emplear media acción.

Los sistemas normales funcionan como un auspex manual estándar (consulta la página 176). Los sistemas excepcionales funcionan como un auspex completo, pero también permiten repetir una tirada fallida de Percepción mientras se estén usando.

BRAZO BIÓNICO

Las versiones normales de estos sistemas imitan con exactitud el brazo y la mano del hermano de batalla, conservando su fuerza, destreza y sentido del tacto.

Los modelos excepcionales suman un +10 a las tiradas para realizar manipulaciones delicadas (como reparar pequeños circuitos) y suman una bonificación de +10 a las tiradas de Fuerza con ese brazo.

CORAZÓN BIÓNICO

Un marine espacial es capaz de vivir pese a la destrucción de uno de sus dos corazones. Naturalmente, si esto sucede, el órgano debe ser reemplazado. Los necesariamente ligeros materiales de un corazón biónico no conceden tanta protección como la gruesa placa de un biónico externo, añadiendo solo +1 a la bonificación de Resistencia del cuerpo.

Los modelos excepcionales pueden ser activados para bombear más rápidamente aumentando la capacidad física, aunque un uso prolongado somete a mucha presión al sistema circulatorio (equivalente al talento Veloz).





LOCOMOCIÓN BIÓNICA (PIERNAS, ETC.)

Los sistemas locomotores deben integrarse totalmente en la espina dorsal y el sistema nervioso del usuario; los modelos básicos lo hacen sin ninguna pérdida de movilidad. Las versiones excepcionales de estos sistemas conceden al usuario el talento Veloz. Además, añaden una bonificación de +20 a las tiradas realizadas para realizar saltos.

SISTEMA RESPIRATORIO BIÓNICO

Los pulmones biónicos y sistemas respiratorios implantados normales imitan la acción de los pulmones humanos y proporcionan un suministro constante de oxígeno. Sus usuarios ganan una bonificación de +20 a las tiradas de Resistencia hechas para resistir gases y toxinas aéreas.

Los pulmones biónicos excepcionales son un sistema completo de soporte vital; si por alguna razón la servoarmadura del usuario pierde integridad o su propio sistema respiratorio falla, este implante mantendrá oxigenada su sangre. Si se desea, pueden ser diseñados para no ser detectados por un escáner.

CIBERSENTIDOS

Vista, oído, gusto y tacto pueden replicarse artificialmente cuando los nervios u órganos están dañados. En ocasiones los seguidores del Dios Máquina añaden sentidos incluso más esotéricos.

Aunque los sistemas normales suelen ser evidentemente artificiales, logran emular el espectro sensorial humano sin poseer más efectos en la mecánica del juego.

Los ciber sentidos excepcionales otorgan al usuario el talento Sentido desarrollado para ese sentido en particular, además de una bonificación de +20 a las tiradas para resistir ataques contra dicho sentido, como ruidos ensordecedores o destellos cegadores. Los ciberojos básicos y avanzados pueden incorporar lentes de aumento (que imitan el efecto de una mira telescópica para cualquier arma a distancia) y/o un visor fotosensible completo que le conceda el rasgo Visión en la oscuridad. Del mismo modo, los ciberoídos básicos o avanzados también pueden incorporar un microcomunicador interno.

UNIDAD DE IMPULSOS MENTALES (UIM)

Estos artilugios, también conocidos como enlaces sensoriales, permiten al usuario comunicarse directamente con una máquina o dispositivo tecnológico. Su uso está muy extendido entre los tecnomarines. Una UIM básica consiste en un único

TABLA 5-20: CIBERNÉTICOS

Nombre	Sol	Renombre
Servo-brazo astartes	30	—
Servo-arnés astartes	50	Famoso
Módulo sensorial	15	—
Brazo biónico	15	—
Corazón biónico	15	—
Locomoción biónica	15	—
Sistema respiratorio biónico	10	—
Cibersentidos	15	—
UIM	15	—

TABLA 5-21: CALIDAD DE LOS REEMPLAZOS CIBERNÉTICOS

Valor de renombre	Calidad
Iniciado	Normal: Un reemplazo de alta calidad que es equivalente a la parte del cuerpo reemplazada.
Respetado, Distinguido	Excepcional: Un sistema avanzado que no solo reemplaza el miembro perdido, sino que también posee utilidad adicional.
Famoso, Héroe	Maestra: El cibernético ha sido forjado por maestros artesanos. Su funcionamiento es excepcional y su diseño es impresionnante.

conector medular o cortical, mientras que los más avanzados incluyen sondas de conexión en las muñecas—y posiblemente conectores de mecadendrita—además del conector medular.

Los modelos normales no modifican la comunicación con los espíritus máquina, pero proporcionan una bonificación de +10 a las tiradas de Competencia tecnológica, Conducir o Pilotar al manejar aparatos con soporte para UIM. Los modelos excepcionales otorgan una bonificación de +10 para comunicarse con espíritus máquina, y las tiradas de Competencia tecnológica, Conducir, Habilidad de Proyectiles, Indagar, Lógica y Pilotar al manejar sistemas con soporte para UIM.

SERVIDORES

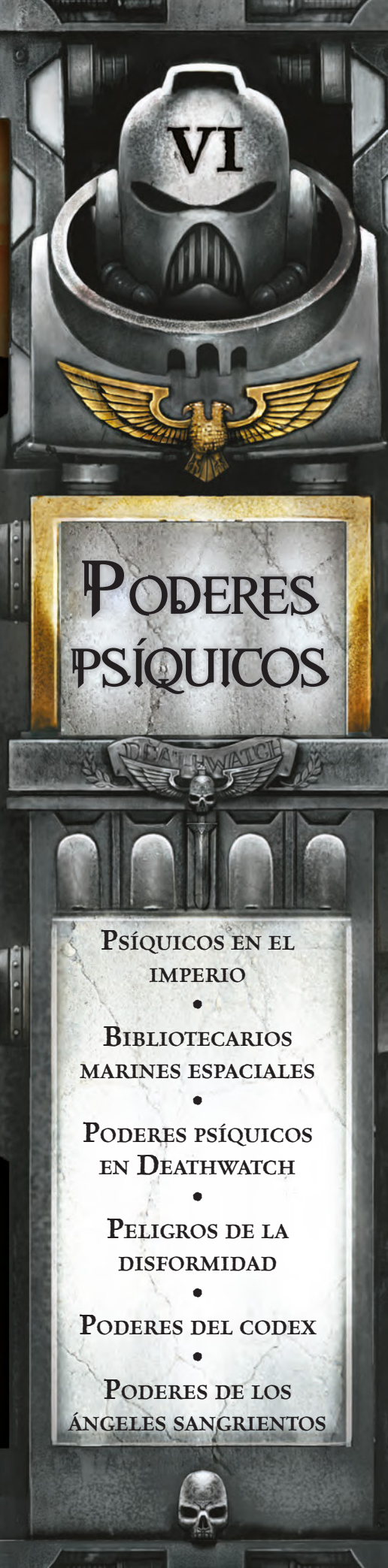
Un servidor es un autómatas cuyos componentes de control son orgánicos y de origen humano. Algunos se cultivan en cubas, mientras que otros se forman a partir de los cuerpos de reclutas fallidos o civiles criminales cuyo castigo es una no-vida de servicio a los héroes del Imperio. El proceso de crear un servidor purga las funciones cerebrales superiores y el patrón psíquico del sujeto, dejando solo un espacio en blanco para reprogramar.

Como todas las máquinas, los servidores caen en el dominio de los tecnomarines. Las formas más comunes de servidores son obreros descerebrados, dedicados a las tareas más sencillas imprescindibles para mantener el equipo del capítulo, y dotados con el equipo necesario para este trabajo. Otras variedades se pueden encontrar sirviendo con los marines espaciales y el resto del Imperio como pilotos, servidores monotarea, servidores de combate, y en incontables roles que no requieren un gran razonamiento. La programación y el equipo adecuado hacen que servidores y servocráneos sean efectivos como ciberfamiliares, asistentes médicos, escribas, heraldos, portadores de pergaminos, o virtualmente cualquier otra tarea donde solo es necesario una mano ágil y una mente simple y obediente.

TABLA 5-22: SERVIDORES Y FAMILIARES

Nombre	Sol	Renombre
Servidor (Combate)	20	Distinguido
Servidor (Monotarea)	15	Distinguido
Servocráneo	15	Distinguido

Para los perfiles de los servidores mencionados, consulta la página 380.



PODERES PSÍQUICOS

PSÍQUICOS EN EL
IMPERIO

•

BIBLIOTECARIOS
MARINES ESPACIALES

•

PODERES PSÍQUICOS
EN DEATHWATCH

•

PELIGROS DE LA
DISFORMIDAD

•

PODERES DEL CODEX

•

PODERES DE LOS
ÁNGELES SANGRIENTOS



CAPÍTULO VI: PODERES PSÍQUICOS

“Así como la espada sierra rasga carne, tú rasgarás almas. Así como el bólter desgarrar cuerpos, tú desgarrarás mentes. El poder del inmaterium es tu arma y lo utilizarás bien.”

—Cadras, epistolar del capítulo de los cónsules blancos

Los psíquicos y los poderes psíquicos son un hecho en el Imperio, y son el resultado de la exposición del hombre a la disformidad y su conexión con ella. Mediante este vínculo con el reino ultramundano del espacio disforme conocido como el inmaterium o éter, algunos individuos pueden canalizar sus energías en el universo real, provocando poderosos efectos y moldeando la realidad. Estos dones son conocidos como poderes psíquicos, aunque pueden ser tildados de conjuros, brujería o actos de voluntad, dependiendo del practicante y de su procedencia en el Imperio.

En el Imperio, la función más importante de los psíquicos es permitir a la humanidad comunicarse a grandes distancias y guiar sus naves a través del inmaterium, haciendo posible el viaje entre sistemas muy alejados. Sin ellos, el Imperio no podría existir y se desmoronaría en un millón de mundos aislados y enfrentados. Irónicamente, los psíquicos también representan uno de los enemigos más peligrosos del Imperio; una horda de conductos vivos a la disformidad desde la que los demonios y los poderes oscuros ansían traer el fuego y la ruina a la humanidad. Por este motivo, el Imperio se toma muy en serio el control y formación de psíquicos y, de hecho, aquellos con el don son estrechamente vigilados.

Esto es tan cierto para los marines espaciales como para los demás, y los implantados con la semilla genética del capítulo son constantemente examinados en busca del don. Al descubrir señales de talento psíquico en un hermano de batalla, este es entregado al librarium y al bibliotecario jefe, que determinará si puede dominar sus poderes y servir como un bibliotecario marine espacial, los poderosos psíquicos de batalla del Adeptus Astartes, guardianes del saber y escudos contra lo peor que puede ofrecer la disformidad. Quienes superan las pruebas aprenderán a convertir sus dones en armas letales y tendrán un lugar de honor entre sus hermanos de batalla en la constante guerra para preservar al Imperio contra sus enemigos.

En **DEATHWATCH**, los jugadores pueden asumir el papel de estos bibliotecarios marines espaciales, poderosos hermanos de batalla entrenados en el uso de poderes psíquicos. Un bibliotecario ofrece a su escuadra una amplia variedad de métodos únicos para completar sus misiones y sobrepasar a sus enemigos. No obstante, los poderes de un bibliotecario se centran alrededor del combate y de aumentar las capacidades de la escuadra en el campo de batalla, y se utilizan sobre todo para inclinar la balanza a favor de los PJs. En este capítulo, se encuentran las reglas principales para utilizar poderes psíquicos en las partidas de **DEATHWATCH** además de una amplia colección de poderes para el personaje bibliotecario.

PSÍQUICOS EN EL IMPERIO

“Las mentes humanas son débiles e inseguras, ¿es de extrañar que la disformidad las confunda y las corrompa?”

—Valash Hex, archihereje del Propósito escarlata

Aunque los psíquicos solo constituyen la más mínima fracción de la población del Imperio, entre un imperio de mil millones de millones se cuentan por millones. Corresponde a las distintas ramas del Administratum, la Inquisición y el Ministorum, encontrar a estos individuos y decidir su utilidad para el Emperador de la Humanidad. Para muchos psíquicos esto significa la muerte enfrentándose a una ejecución sumaria o a un largo viaje a bordo de las naves negras hacia Terra en donde experimentarán el “honor” de alimentar al Trono Dorado con sus almas. Sin embargo, algunos muestran la suficiente fuerza y talento para librarse de este destino y son enviados a la Scholastica Psykana para ser entrenados, bien como astrópatas o como psíquicos de batalla en los ejércitos del Emperador.



LA SCHOLASTICA PSYKANA

Solo se permite servir al Emperador a los psíquicos autorizados por el Imperio y debidamente entrenados para usar sus dooes. Aquellos sin capacidad para controlarlos son destruidos, ya que es demasiado peligroso permitirles vivir. La gran institución de la Scholastica Psykana moldea a los nuevos reclutas en productivos sirvientes del Emperador y doman sus dones tanto por su propio bien como para el de aquellos a su alrededor. Reunidos desde todo el Imperio por las siniestras naves negras de la Inquisición, miles de psíquicos son llevados diariamente a la Scholastica. Para muchos, las grandes puertas de la Psykana son lo último que llegan a ver, ya que una gran parte están destinados a morir, solos y en agonía, durante sus pruebas, o son rápidamente ejecutados cuando su poder les supera. Sin embargo, quienes sobreviven son autorizados y reciben la oportunidad de servir al Emperador con honor.

PSÍQUICOS AUTORIZADOS

El Imperio utiliza a los psíquicos de distintas formas y aquellos entrenados por la Scholastica Psykana serán encomendados a varias agencias e instituciones imperiales, que los usarán para mantener el dominio de la humanidad sobre las estrellas. Algunos psíquicos son entrenados para la guerra y enviados a regimientos de la Guardia Imperial, donde sus talentos se usarán para ayudar a los ejércitos del Emperador y llevar la muerte a sus enemigos. Esa vida es dura, y la mayoría de dichos psíquicos encuentran la muerte en batalla o por el proyectil bólter de un comisario, si sucumben antes a la locura. No obstante, unos pocos logran sobrevivir, quizás incluso elevándose al rango de psíquico primaris.

También la Inquisición toma su cuota de psíquicos de la Scholastica Psykana. A menudo escogidos personalmente por inquisidores individuales por sus dones, un psíquico autorizado cambiará su vida para cumplir las órdenes de su nuevo amo. Es comprensible que las habilidades de un psíquico resulten útiles a un inquisidor, ya que introducirse en las mentes, descubrir conocimiento antiguo y protegerse contra el poder demoníaco son parte del trabajo. De hecho, muchos inquisidores son psíquicos, habiendo desarrollado talentos como parte de su largo entrenamiento para ostentar la roseta, o por su exposición a la disformidad y a su conocimiento prohibido. Un psíquico que sirve a la Inquisición puede esperar una oportunidad para elevarse por encima de su posición. Sin embargo, esa oportunidad conlleva tratar con algunos de los peores horrores que la galaxia puede ofrecer.

ASTRÓPATAS

Además de los enviados a la Guardia Imperial o a la Inquisición, muchos psíquicos eventualmente se convierten en astrópatas —enlaces vivos a través del vacío que permiten la comunicación entre naves y mundos a través de miles de años luz. Solo los más fuertes en las artes de la telepatía pueden aspirar a convertirse en astrópatas e incluso estos son cuidadosamente seleccionados por los señores del consejo del Adeptus Astra Telepathica por su habilidad y control. Luego, son sometidos a muchas más pruebas y regímenes de

entrenamiento que les ayudan a desarrollar su dominio sobre sus dones más allá de otros psíquicos. Debido al papel que desempeñan en la existencia del Imperio, los astrópatas son quizás los más importantes de todos los psíquicos imperiales y valen más que cualquier número de espadas mentales de la Guardia Imperial o de sabuesos inquisitoriales.

Parte de la iniciación de un astrópata implica el someterse al ritual de comunión del alma, una especie de castración espiritual que une la mente del psíquico a la grandeza del Emperador y le ayuda a ‘ver’ mejor el Astronomicón (el gran faro disforme que brilla desde Terra, guiando a todas las naves a través del inmaterium). Sin embargo, tiene un precio: la comunión del alma priva inevitablemente al astrópata de sus sentidos mortales, dejándolo ciego (aunque no sin ver) mientras sus sentidos psíquicos se agudizan.

DISCÍPULOS DE LOS DIOSES OSCUROS

No todos los psíquicos humanos sirven al Emperador y muchos logran escapar de las garras del Administratum para convertirse en una plaga en el Imperio. Estas almas condenadas son conocidas por la Inquisición, y por los justos, como psíquicos renegados, no autorizados por el Imperio y un peligro para todo el que se cruce en su camino. Estos individuos malditos suelen hacer pactos con los dioses oscuros, o con viles señores alienígenas, para mejorar sus talentos, impulsados por una insaciable sed de poder tejida profundamente en su conexión a la disformidad. A veces, los demonios son capaces de utilizar a dichos individuos como puertas de entrada al reino de la realidad, o como un medio en donde verter su oscuro poder, conduciendo inevitablemente a la ruina, la sangre y el fuego, a una escala horripilante. Afortunadamente para el Imperio, la fragilidad de la mente humana implica que la mayoría de los no entrenados por la Scholastica Psykana sucumbirán a sus poderes y morirán antes de dominar sus dones. No obstante, los que sobreviven son de hecho enemigos letales.

PSÍQUICOS XENOS

La humanidad está lejos de ser la única raza que usa psíquicos e intenta dominar el poder de la disformidad para sus propios fines. De hecho, entre las antiguas razas de la galaxia, el hombre es visto a menudo como un niño en tales asuntos, luchando para entender una conexión que ha existido mucho antes de su propia existencia. La mayoría de las razas que un bibliotecario enfrentará en su servicio al Emperador emplearán guerreros psíquicos en su contra. Tanto si son los arcanos y enigmáticos poderes de los brujos eldar, las instintivas y brutales capacidades de un zoantropo tiránico, o los insidiosos y arteros conjuros de un hechicero del Caos, todos son enemigos extraordinariamente peligrosos. Al combatir a esas viles amenazas alienígenas, la presencia de un bibliotecario se vuelve inestimable, no solo por su capacidad para sofocar los poderes psíquicos enemigos o lanzar sus propias energías disformes, sino por su profunda comprensión de la disformidad y los caminos de los místicos alienígenas que los usan.

BIBLIOTECARIOS

MARINES ESPACIALES

"A menudo decimos que la mente de un hombre es su mayor arma. Piensa entonces ¿cuán grande debe ser la mente de un marine espacial?"

—Atribuido a Magnus el Rojo

Entre las vastas legiones de psíquicos que sirven al Imperio, ninguno exhibe la fuerza de voluntad o capacidad innata de un bibliotecario marine espacial. Incluso los veteranos lores inquisidores de los Sagrados Ordos se asombran a menudo del poder brutal con el que los bibliotecarios azotan a sus enemigos. Este poder es en parte resultado de su entrenamiento y en parte un reflejo de la voluntad y fisiología superior que otorga la semilla genética de su capítulo. El resultado es un foco de poder distinto al poseído por cualquier otra clase de psíquico y una capacidad para moldear las energías del inmatterium en efectos y armas de extraordinaria potencia. Sin embargo, alcanzar las filas del bibliotecario no es una tarea fácil, incluso para los endurecidos cuerpo y mente de un marine espacial. Pocos psíquicos son considerados estables y seguros para el entrenamiento, y menos aún sobreviven a las agonizantes pruebas que deben resistir antes de ser iniciados en el librarium. Con todo, los que lo hacen están destinados a convertirse en los soldados más valiosos del capítulo y a ocupar su legítimo lugar entre los guerreros más mortíferos del Imperio.



SELECCIÓN Y ENTRENAMIENTO

La selección y entrenamiento de un bibliotecario es un proceso doblemente largo y arduo, ya que los aspirantes deben completar a la vez su iniciación en el capítulo y la fusión de la semilla genética. Cada capítulo elige a sus candidatos de distintos modos, según sus métodos de reclutamiento. En la mayoría de los capítulos los nuevos reclutas son examinados por sus bibliotecarios en busca de potencial psíquico, y quienes muestran capacidades psíquicas son elegidos para unirse al librarium. Otros capítulos reclutan activamente a aquellos con talento psíquico, a veces incluso de la Scholastica Psykana, escogiendo a aquellos con mayor potencial y sometiéndolos luego a la implantación de la semilla genética y al entrenamiento de los astartes. El camino del bibliotecario es quizás el más duro dentro de los Adeptus Astartes y requiere una dedicación absoluta. Un hermano de batalla que desee llevar el tabardo del bibliotecario debe someterse a numerosas pruebas y exámenes, cada uno diseñado para poner a prueba su fortaleza mental y su dedicación al capítulo.

Los comandantes Adeptus Astartes, sin importar su capítulo, mantienen a sus apotecarios comprobando constantemente la pureza de la semilla y la estructura genética de todos sus hermanos de batalla. Aunque se tolera cierto nivel de mutación psíquica, e incluso es bienvenida, se trata con dureza todo lo que rebasa los estrictos límites de los aspirantes a bibliotecario para no contaminar al capítulo o atraer la indeseada atención de la Inquisición. Por este motivo, muchos dotados de poder psíquico son asesinados y su semilla genética almacenada para un examen posterior. Estos registros son supervisados por el bibliotecario jefe del capítulo, que con el tiempo acumulará una gran cantidad de datos sobre la probabilidad de mutación dentro de la semilla genética, y la predisposición de cada nuevo hermano de batalla hacia la mutación psíquica.

SU PAPEL DENTRO DEL CAPÍTULO

Los bibliotecarios son una parte esencial de sus capítulos como guardianes de la tradición, consejeros y adivinos. Desde la época de la Herejía de Horus y la creación del Codex Astartes, la función de los bibliotecarios ha sido conservar la historia del capítulo y guiar a sus líderes, acumulando información sobre los métodos de los Adeptus Astartes y la naturaleza de sus enemigos. Esta información es luego catalogada y analizada por los bibliotecarios y se recurre a ella en caso de necesidad. El maestro del capítulo también acude a los bibliotecarios para adivinar el futuro, ya que todos ellos están entrenados en dichas artes y pueden leer el Tarot del Emperador. De hecho, el papel de los bibliotecarios como guerreros místicos y fuentes de inteligencia y adivinación es quizás el más importante. Igual de notable es su capacidad para comunicarse a largas distancias (de forma similar a los astrópatas), manteniendo unido el capítulo incluso si está disperso por un sistema o sector. Además de estas importantes tareas, los bibliotecarios son llamados a servir junto al maestro del capítulo en batalla, donde son capaces de devastar a sus enemigos. Aunque esa aplicación de sus dones no se considera su mayor contribución, su eficacia como guerreros psíquicos no puede ponerse en duda.

ARMADURAS Y MARCAS

Los bibliotecarios marines espaciales decoran sus servoarmaduras con marcas distintivas que los diferencian de los demás hermanos de batalla y los hacen reconocibles de inmediato. Según dicta el Codex Astartes, la armadura del bibliotecario se pinta de azul (de tonalidad más oscura o clara si la armadura de su capítulo ya es azul), y porta los blasones del capítulo en su hombrera izquierda, mientras que en la derecha lleva la calavera cornuda o el libro abierto del librarium, antiguos y poderosos iconos que simbolizan el poder y el conocimiento del bibliotecario. A menudo viste un tabardo o un manto amarillo con una banda negra, adornada según su rango. La banda de un lexicanium es lisa, mientras que la de un codiciario tiene picas o rayos añadidos, y la de un epistolar tiene picas y rayos además de una calavera bajo la banda. Los bibliotecarios jefe son un caso aparte, y a menudo muestran símbolos que reflejan sus propios poderes u honores personales dictados por su servicio al capítulo.

EL LIBRARIUM

En el centro de la fortaleza-monasterio de un capítulo se encuentra una cámara sellada, llena desde el suelo hasta el techo con libros, pergaminos y cristales de datos, conocida como el “librarium”. Supervisada por el bibliotecario jefe, y mantenida por lexicanium y codiciarios (apoyados por un pequeño ejército de incansables servidores y escribas), este es el depósito de todo el saber e historia capitular. Incluso dentro del capítulo, solo unos pocos tienen acceso a esta cámara y menos aún tienen la oportunidad de estudiar sus textos. Incluso el más instruido erudito imperial o adepto del Administratum solo puede imaginar qué secretos y sabiduría guardan los famosos librarium de los marines espaciales. Este depósito es una fuente de conocimiento que el maestro del capítulo protege celosamente, sabiendo que en caso de necesidad puede acudir a la sabiduría de sus bibliotecarios para guiarlo.

En el corazón del librarium hay una pequeña cámara interior, cuidadosamente sellada y protegida, conocida como el “librarius”. Aquí es donde el capítulo almacena sus artefactos, trofeos y textos proscritos, muchos de los cuales provienen de herejes y alienígenas—no aptos o demasiado peligrosos para los ojos de cualquiera salvo el bibliotecario jefe. Poseer estos objetos y que hayan sido tomados del enemigo es a menudo un punto de fricción entre la Ecclesiarquía y los Adeptus Astartes, pero ni siquiera el más temerario cardenal imperial consideraría enfrentarse a un capítulo marine espacial por este tema.

RANGOS DE BIBLIOTECARIO

Dentro del capítulo, todos los bibliotecarios ostentan un rango basado en su nivel de entrenamiento y su posición entre sus iguales. Estos rangos indican en parte su función principal, sea en el campo de batalla o en el librarium, pero también se usan para establecer una clara cadena de mando desde el bibliotecario jefe hasta el más raso lexicanium.

Lexicanium

Este es el rango más bajo entre los bibliotecarios de un capítulo, concedido a los que han pasado las pruebas y se consideran adecuados para servir al bibliotecario jefe. Su papel es el de asistir a los codiciarios en la interminable tarea de mantener, estudiar y catalogar la gran cantidad de textos dentro del librarium. Sin embargo, en tiempo de conflicto, los lexicanium dejarán el librarium e irán al campo de batalla junto a sus hermanos de batalla, usando sus poderes para golpear a sus enemigos. Con tiempo, entrenamiento y estudio, un lexicanium ascenderá finalmente de rango y tomará un papel más activo dentro del capítulo como codiciario.

Codiciarios

Los codiciarios, como los lexicanium, pasan mucho tiempo dentro del librarium. Están a cargo de organizar y supervisar los esfuerzos de los lexicanium, y de informar a los bibliotecarios de mayor rango. En el momento en que un bibliotecario alcanza el rango de codiciario, el dominio de sus poderes es casi total y solo los verdaderamente dotados avanzarán más allá de este punto. No obstante, los poderes de un codiciario superan en mucho a los de cualquier clase de psíquico dentro del Imperio y sus capacidades psíquicas son más que suficientes para los propósitos del capítulo.

Epistolares

Aunque la mayoría de los bibliotecarios nunca ascienden por encima del rango de codiciario, unos pocos continúan desarrollando sus dones y crecen en poder hasta alcanzar el rango de epistolar. Los epistolares cumplen dos funciones principales dentro del capítulo: primero como poderosos psíquicos de batalla que pueden combatir a los enemigos más letales, y segundo como oficiales de comunicaciones psíquicas para la flota del capítulo. En este papel forman la base del mando estratégico del capítulo, controlan y dirigen flotas, coordinan desembarcos planetarios masivos y proporcionan una inteligencia vital durante las invasiones.

El bibliotecario jefe

Pocos o ninguno llegan a convertirse en bibliotecarios jefe. Estos grandes psíquicos son tan escasos que muchos capítulos solo tienen uno o un puñado de estos poderosos guerreros. El bibliotecario jefe es el maestro del librarium y el guardián del saber de su capítulo, con un conocimiento enciclopédico de su historia, sus enemigos y el Imperio. El bibliotecario jefe encabeza el entrenamiento y la selección de todos los nuevos bibliotecarios, además del cultivo de psíquicos dentro de las filas del capítulo. Es también el consejero más cercano del maestro del capítulo, proporcionándole sabiduría y conocimiento. Sus capacidades para adivinar el futuro son vitales para las decisiones de su señor. Los bibliotecarios jefe muy raramente acuden al campo de batalla, ya que sus capacidades son mucho más valiosas para el capítulo en otros campos. Sin embargo, cuando toman parte en una batalla, es una visión gloriosa y terrorífica de contemplar, ya que el poder de su mente nivela fortalezas, reduce ejércitos enteros a ríos de carne fundida y divide el mismo cielo con fuego y relámpagos.

BIBLIOTECARIOS DEL CODEX

Cada capítulo selecciona a su modo a los bibliotecarios, bien desde ciertos mundos de origen, como se hace con el grueso de sus hermanos de batalla iniciados, o entre las filas de psíquicos traídos a la Scholastica Psykana. La mayoría de los capítulos entrenan y ponen a prueba a sus psíquicos siguiendo los antiguos métodos establecidos en el Codex Astartes. Los ultramarines, ángeles sangrientos, ángeles oscuros y vigilantes de la tormenta, se entrenan de esta forma y viven según las enseñanzas del Codex con unas variaciones menores. Sin embargo, hay notables capítulos que no siguen el Codex Astartes y sus leyes acerca del tratamiento y control de psíquicos.

TEMPLARIOS NEGROS

Profundamente religiosos y dedicados al Emperador, los templarios negros son fanáticos con un profundo odio por el brujo. Su desprecio a los poderes psíquicos es tan grande que no cuentan con bibliotecarios entre sus filas para no ensuciar su prístina semilla genética. Las tareas del bibliotecario, como mantener archivos y el estudio del saber, se dividen entre hermanos de batalla eruditos de su capítulo. A menudo un marine espacial o el maestro del capítulo será el responsable de mantener un archivo de sus hazañas—inscribiéndolas en su armadura para que nadie pueda dudar de su coraje o estirpe.

LOBOS ESPACIALES

Hay pocas cosas ‘estándar’ sobre los hijos de Lemman Russ y no es sorprendente que traten a sus psíquicos de un modo diferente al resto de los Adeptus Astartes. Los lobos espaciales no tienen bibliotecarios ni un librarium, desdeñando esas colecciones de conocimiento polvoriento y sin vida. En su lugar, se adhieren a las antiguas tradiciones fenrisianas de sus ancestros y aquellos con poderes psíquicos se convierten en sacerdotes rúnicos—poetas y narradores que mantienen vivos los milenios de costumbres e historia del capítulo mediante la tradición oral. Aunque los sacerdotes rúnicos usan sus propios poderes y entrenan a su manera, no son distintos a otros bibliotecarios marines espaciales, aprovechando la disformidad y extrayendo su poder para moldear la realidad.

TÍTULOS DE BIBLIOTECARIO Y RANGO DE ESPECIALIDAD

El título de un bibliotecario dentro de su capítulo no es solo una medida de su poder psíquico. Esto es especialmente cierto para los PJs bibliotecarios, escogidos para los guardianes por sus capacidades y su potencial únicos más que por su título. En términos de juego, los jugadores bibliotecarios serán lexicanium sin tener en cuenta su rango de especialidad o su factor psíquico. Los rangos más altos están reservados para aquellos ligados a la estructura de mando de su capítulo. No obstante, a criterio del DJ, los PJs bibliotecarios pueden obtener (o provenir de) rangos superiores, pero estos poderosos títulos siempre conllevan una mayor responsabilidad...

PODERES PSÍQUICOS EN DEATHWATCH

Los poderes psíquicos son la manifestación física de las capacidades de un psíquico y lo hacen distinto de cualquier otra clase de personaje. En **DEATHWATCH** los poderes psíquicos son el ámbito de los personajes bibliotecarios y son únicos a los miembros de la escuadra con capacidad psíquica. Sin embargo, durante el curso de sus aventuras, los hermanos de batalla pueden encontrar numerosos enemigos con poderes y capacidades psíquicas. En ambos casos, el DJ y los jugadores pueden utilizar estas reglas para representar los mortíferos efectos de un psíquico.

FACTOR PSÍQUICO

El factor psíquico (FP) es una medida del poder de un psíquico y su capacidad para extraer poder de la disformidad. Cuanto más alto es el FP de un psíquico, mayor es su poder. El FP normalmente varía entre 1 (un psíquico autorizado novato) y 10 (un antiguo bibliotecario jefe o un temible brujo xenos), aunque en algunos casos especiales puede ser más alto. El FP es utilizado para determinar la fuerza de todos los poderes psíquicos, como su área de efecto, alcance o daño. Para tener acceso a los poderes psíquicos, un personaje debe tener al menos un FP 1.

Un bibliotecario empieza el juego con un FP 3. Sin embargo, al contrario que otras características, el factor psíquico aumenta gastando puntos de experiencia de modo similar a la obtención de talentos. Esto representa el entrenamiento y el potencial natural del bibliotecario (consulta el **Capítulo II: Especialidades**).



USO DE PODERES PSÍQUICOS

Cuando un psíquico, como un bibliotecario, desea utilizar un poder psíquico, debe escoger primero cuanta energía emplea para hacerlo. Luego, debe hacer una tirada de concentrar poder (una tirada de Voluntad modificada por el nivel del poder) para manifestarlo. Si tiene éxito, el poder tendrá efecto. Dependiendo de cuanta energía ha utilizado el psíquico, también puede haber consecuencias imprevistas. El proceso paso a paso para utilizar un poder psíquico se describe a continuación.

- **Escoge la potencia psíquica (controlada, normal, o sobrecargada):** La potencia psíquica con la que el psíquico usa su poder (y refleja lo profundamente que bebe de la fuente de la disformidad) tiene influencia en la probabilidad de que el psíquico lo manifieste con éxito y también determina si hay cualquier efecto secundario no deseado, como un fenómeno psíquico.
- **Haz una tirada de concentrar poder:** Se trata de una tirada de Voluntad, cuya dificultad depende de la potencia psíquica. En algunos casos, el objetivo puede enfrentarse a esta tirada (consulta la página 205); esto se indica en la descripción de cada poder psíquico.
- **Aplica los efectos:** Dependiendo del factor psíquico final (determinado por la potencia psíquica), el poder tendrá efectos variables, como un aumento del alcance, del área de efecto y/o del daño. Dependiendo de los factores descritos anteriormente, el poder puede también generar fenómenos psíquicos o incluso peligros de la disformidad.

POTENCIA PSÍQUICA

Al usar un poder, el psíquico extrae energía de la disformidad y la canaliza en efectos físicos. Sin embargo, abrir dicho conducto a la disformidad siempre es peligroso, y existe la posibilidad de causar efectos secundarios no deseados. En casos extremos, estas perturbaciones pueden incluso conducir a la apertura de una brecha incontrolada entre la realidad y el espacio disforme, con consecuencias desastrosas. Un psíquico puede reducir o eliminar la posibilidad de efectos secundarios, como los fenómenos psíquicos o los peligros de la disformidad (consulta las páginas 189–190), minimizando el poder que extrae. De igual modo, puede extraer más profundamente del pozo de la disformidad para aumentar sus poderes más allá de su capacidades habitual. Por supuesto, dicho poder conlleva un riesgo mayor de desatar efectos involuntarios o incluso de invocar visitantes no deseados del más allá.

Cuando un psíquico usa un poder psíquico puede hacerlo en tres niveles de potencia diferentes:

- **Controlada:** El psíquico contiene su poder y canaliza la energía de la disformidad, usando con suerte solo lo suficiente para manifestar el poder psíquico, pero no lo bastante como para activar efectos antinaturales o peligrosos. Cuando un psíquico usa un poder con potencia controlada debe hacer una tirada de concentrar poder para manifestarlo. Sin embargo, sea cual sea el resultado de la tirada, no hay peligro de activar fenómenos psíquicos. El reducido poder empleado implica que el psíquico debe dividir a la mitad su FP (redondeado hacia arriba) al determinar el efecto final del poder.

- **Normal:** El psíquico pone toda su capacidad en el poder psíquico y abraza las furiosas energías de la disformidad. Cuando un psíquico usa un poder con potencia normal utiliza todo su FP para determinar sus efectos finales y también debe hacer una tirada de concentrar poder para manifestarlo. Si en la tirada de concentrar poder saca un doble (11, 22, 33, etc.), sufrirá un suceso disforme inesperado y debe tirar en la **Tabla 6–1: Fenómenos psíquicos**. Es posible que el psíquico supere su tirada de concentrar poder (activándolo) y aún así invocar un fenómeno psíquico.
- **Sobrecargada:** El psíquico bebe profundamente del pozo de la disformidad y vierte energía en su poder psíquico para manifestar efectos verdaderamente terroríficos y asombrosos. El psíquico echa la precaución por la borda y puede añadir +3 a su factor psíquico para determinar los efectos finales del poder. Debe hacer una tirada de concentrar poder, pero sin tener en cuenta el resultado de la tirada el psíquico genera automáticamente una perturbación en la disformidad y debe tirar en la **Tabla 6–1: Fenómenos psíquicos**. Sobrecargar un poder es agotador, y si el psíquico saca un doble en la tirada de concentrar poder sufre un nivel de fatiga por el esfuerzo.

EJEMPLO

*El hermano bibliotecario Varis está usando su poder de Desintegración sobre un orko especialmente desafortunado. Como desea asegurarse de que la vil criatura es destruida, escoge sobrecargar el poder, sumando +3 a su FP 4. Hace una tirada de concentrar poder (una tirada Ordinaria (+10) de Voluntad modificada como se indica en la descripción del poder) para manifestar el poder y resuelve sus efectos (como el alcance y el daño) usando su FP modificado de 7. Como está usando una potencia psíquica sobrecargada, también tendrá que tirar en la **Tabla 6–1: Fenómenos psíquicos** para determinar qué clase de perturbaciones disformes ha conjurado.*

TIRADA DE CONCENTRAR PODER

Una tirada de concentrar poder es una tirada **Moderada (+0) de Voluntad** que determina si un poder tiene éxito. La cantidad de tiempo necesario para hacer la tirada se determina por el poder utilizado y puede ser una acción libre, media acción, acción completa o reacción. En la mayoría de los casos, pasar una tirada de concentrar poder simplemente significa que el poder se ha manifestado, mientras que fallar la tirada significa que no lo ha hecho. Sin embargo, los niveles de éxito o fracaso pueden también jugar una parte dependiendo del tipo y naturaleza del poder utilizado. Muchos poderes también indican una tirada de Voluntad enfrentada, especialmente al usarse contra un enemigo involuntario. Si la tirada de concentrar poder es una tirada enfrentada, el psíquico debe superar la tirada y obtener más niveles de éxito que al menos uno de sus oponentes para activar el poder (esto puede generar fenómenos psíquicos incluso si el poder no se activa). Puedes añadir una bonificación a la tirada de concentrar poder igual a 5 veces el factor psíquico empleado por el poder psíquico. Una tirada de concentrar poder con un resultado de 91–00 siempre se considera fallida.

EJEMPLO

*El hermano bibliotecario Varis ha vuelto su atención hacia el resto de la partida de guerra orka, y decide arrancarles la piel de sus huesos y arrojarlos aullando a la disformidad invocando un Vórtice de perdición. Escoge una potencia psíquica normal y utiliza su FP 4 para determinar sus efectos. Varis debe hacer entonces una tirada **Moderada (+0) de Voluntad** para manifestar el poder, ya que lo está usando con una potencia normal.*

MANTENIMIENTO DE PODERES PSÍQUICOS

Algunos poderes psíquicos pueden mantenerse más de un único asalto, si se indica en su descripción. Un psíquico puede mantener esos poderes sin necesidad de hacer más tiradas. Sin embargo, debe usar media acción cada turno para concentrarse. Si el psíquico es incapaz de gastar media acción, cae inconsciente, o no puede mantener el poder por otra razón, este finaliza.

También es posible (pero agotador) para un psíquico mantener múltiples poderes a la vez. Esta hazaña solo requiere que el psíquico gaste media acción cada turno, pero cada poder adicional reduce el FP de todos los poderes y por tanto su eficacia en general. Mantener dos poderes al mismo tiempo reduce el factor psíquico eficaz de ambos en 2. Mantener tres poderes reduce el factor psíquico de todos los poderes en 3, etc. Si el factor psíquico de un determinado poder cae a 0, no se puede sostener por más tiempo y finaliza.

Si un personaje sufre un fenómeno psíquico mientras mantiene múltiples poderes, la energía adicional que está canalizando puede descontrolarse o empeorar la situación, añadiendo +10 al resultado obtenido en la **Tabla 6-1: Fenómenos psíquicos** por cada poder activo.

EFFECTOS ACUMULATIVOS

Los modificadores, bonificaciones a características y otros beneficios generados por los poderes psíquicos, no se acumulan—solo se aplica el más alto.

ALCANCE Y LÍNEA DE VISION

A menos que se indique lo contrario, un poder psíquico que afecta directamente a un individuo u objeto requiere que el psíquico tenga una línea de visión clara (o sea de otra forma ‘consciente’) del objetivo. El objetivo también debe estar dentro del alcance establecido por el poder.

CARACTERÍSTICAS ANTINATURALES Y PODERES PSÍQUICOS

Las criaturas y personajes con Voluntad antinatural pueden convertirse en psíquicos asombrosamente poderosos. Los personajes con Voluntad antinatural pueden añadir el multiplicador de su rasgo a su factor psíquico y a cualquier éxito en una tirada enfrentada relacionado con los poderes psíquicos (tanto para llevarlo a cabo como para resistirlo).

TIRADAS ENFRENTADAS Y MÚLTIPLES OBJETIVOS

Al emplear un poder psíquico contra múltiples objetivos, cada uno debe hacer una tirada enfrentada contra los efectos del poder. Tira una sola vez por el psíquico. Todos los que se le oponen deben tirar individualmente contra este resultado. Para simplificar, cuando haya un gran número de PNJs similares puede ser más conveniente tirar una sola vez por todos ellos para acelerar las cosas.

DETECTAR PODERES PSÍQUICOS

Los psíquicos están en sintonía con la disformidad, incluyendo las corrientes y mareas causadas por otros psíquicos sumergidos en el flujo del inmaterium. Cuando se usan poderes psíquicos cerca de un psíquico, este puede hacer una tirada de Psiniscencia para determinar su origen (consulta el **Capítulo III: Habilidades** para los detalles sobre la habilidad de Psiniscencia y sus usos).

PODERES PSÍQUICOS Y FURIA VIRTUOSA

Los poderes psíquicos que causan daño pueden beneficiarse de la furia virtuosa (consulta la página 247). Cuando se active la furia virtuosa, el atacante repite la tirada de concentrar poder usando los mismos modificadores y nivel de poder que la tirada original para activar el poder psíquico. Si la tirada original era una tirada enfrentada, el objetivo también repite su tirada con los modificadores originales. La tirada para confirmar la furia virtuosa no puede generar fenómenos psíquicos ni peligros de la disformidad.

PELIGROS DE LA DISFORMIDAD

Cuando un psíquico profundiza en la disformidad para potenciar sus capacidades, existe la posibilidad de que el empíreo se derrame en la realidad, algo invariablemente destructivo y dañino. A veces, esta manifestación de la disformidad depende del psíquico, pero en general es tan impredecible como el propio inmaterium. Algunos efectos pueden incluir bajadas drásticas de la temperatura, voces fantasmales, sensaciones de incomodidad, o que la vegetación cercana se marchite y muera. En casos raros, pueden acontecer brechas de disformidad a gran escala con las más terribles consecuencias.

Cuando un psíquico usa su poder con una potencia normal o sobrecargada se arriesga a generar una perturbación en la disformidad. Cualquier tirada de concentrar poder con una potencia normal que obtenga un doble en los dados, o cualquier poder con una potencia sobrecargada, implica que el psíquico debe tirar en la **Tabla 6-1: Fenómenos psíquicos**. Las tiradas particularmente altas en esta tabla pueden provocar una nueva tirada en la **Tabla 6-2: Peligros de la disformidad**.

TABLA 6-1: FENÓMENOS PSÍQUICOS

1d100	Efecto
01-03	Mal presentimiento: Una tenue brisa sopla en torno al psíquico y a quienes le rodean, y todos experimentan la extraña sensación de que van a sufrir una gran desgracia.
04-05	Ecos de la disformidad: Voces y otros ruidos resuenan por todo el lugar durante unos instantes, independientemente de su entorno.
06-08	Olor impío: El aire que rodea al psíquico se llena de un olor extraño y desagradable.
09-11	Enajenación disforme: El psíquico gana 1 punto de locura cuando sus propias fobias, supersticiones y odios emergen a la superficie de su mente en una oleada de emociones negativas.
12-14	Helada repentina: La temperatura desciende de golpe por un instante, y se forma una pequeña capa de escarcha en un radio de 3d10 metros.
15-17	Aura impura: Todos los animales a 1d100 metros se asustan y se ponen nerviosos; los personajes con la habilidad Psinisciencia pueden señalar al psíquico como el causante.
18-20	Fuga de recuerdos: Todo el que se encuentre en la línea de visión del psíquico olvida algún detalle trivial.
21-23	Rancidez: La comida se estropea y la bebida se corta o echa a perder en un radio de 5d10 metros en torno al psíquico.
24-26	Brisa espectral: Un viento moderado sopla alrededor del psíquico durante unos instantes, dispersando los objetos más ligeros en un radio de 3d10 metros.
27-29	Velo de oscuridad: Durante un breve instante (hasta el final del asalto) el área que rodea al psíquico hasta una distancia de 3d10 metros caerá en una completa oscuridad.
30-32	Reflejos distorsionados: Los espejos y otras superficies reflectantes a 5d10 metros se rompen o distorsionan la imagen.
33-35	Robo de aliento: Todos los presentes (incluido el psíquico), se quedan sin aliento durante 1 asalto y no pueden correr ni cargar.
36-38	Máscara demoníaca: Durante un fugaz instante, el psíquico adopta una apariencia demoníaca y obtiene el rasgo Miedo (1) hasta el final del asalto, pero también gana 1 punto de corrupción.
39-41	Descomposición sobrenatural: Toda la vida vegetal a menos de 3d10 metros del psíquico se marchita y muere.
42-44	Ventolera espectral: Unos vientos ululantes soplan alrededor del psíquico. Todos los que se encuentren a menos de 4d10 metros (incluido el propio psíquico) deben superar una tirada Fácil (+30) de Agilidad o Fuerza para no ser derribados.
45-47	Lágrimas de sangre: Comienza a manar sangre de la piedra y la madera en un radio de 3d10 metros alrededor del psíquico. Si hay retratos o estatuas afectados, parecerá que lloran sangre.
48-50	Protesta de la tierra: El suelo tiembla repentinamente. Los personajes que se encuentren a menos de 5d10 metros de radio del psíquico (incluido el propio psíquico) deben superar una tirada Ordinaria (+10) de Agilidad para no ser derribados.
51-53	Descarga psíquica: El aire se carga de electricidad estática en un radio de 5d10 metros, erizando el vello a todos y cortocircuitando máquinas eléctricas al descubierto, mientras que el psíquico se ilumina con un resplandor misterioso.
54-56	Fantasmas de la disformidad: Varias apariciones fantasmales se manifiestan en un radio de 3d10 metros alrededor del psíquico, revoloteando y aullando de dolor durante breves instantes. Todo el que se encuentre dentro de este radio de acción deberá superar una tirada contra Miedo (1).
57-59	Caída hacia arriba: Todos los personajes que se encuentren a menos de 2d10 metros del psíquico (incluyendo al propio psíquico) se elevan 1d10 metros en el aire, desafiando la gravedad, para luego caer de golpe al suelo (consulta Daño por caídas en la página 263).
60-62	Aullido espectral: Un bramido ensordecedor cubre los alrededores, destrozando cristales y obligando a todo el que lo oiga (incluido el psíquico) a superar una tirada Moderada (+0) de Resistencia para no quedar ensordecido durante 1d10 asaltos.
63-65	Las furias: El psíquico es asaltado por horrores invisibles. Cae derribado al suelo y sufre 1d5 Heridas (reducidas por su Resistencia, pero no por su blindaje, a menos que posea protecciones místicas) y deberá superar una tirada como si se viera afectado por el rasgo Miedo (2).
66-68	Sombras de la disformidad: Durante un brevísimo instante, el mundo cambia de aspecto y todos los personajes en un radio de 1d100 metros contemplan un atisbo del corazón de la disformidad. Todos los afectados (incluido el psíquico) deben superar una tirada Complicada (-10) de Voluntad para no ganar 1d5 puntos de locura.
69-71	Azote de la tecnología: Los espíritus máquina rechazan tus artimañas antinaturales. Todos los artefactos tecnológicos sin protecciones místicas a un radio de 5d10 metros se averían momentáneamente, y todas las armas a distancia se encasquillan (consulta el Capítulo IX: El Director de Juego), mientras que todos los jugadores con implantes cibernéticos deben superar una tirada Ordinaria (+10) de Resistencia para no sufrir 1d5 de daño en esa localización.
72-74	Locura de la disformidad: Una violenta oleada de discordia hace que todas las criaturas situadas en un radio de 2d10 metros (salvo el propio psíquico) entren en un estado de furia asesina durante 1 asalto y deben superar una tirada Complicada (-10) de Voluntad para no ganar 1d5 puntos de corrupción.
75+	Peligros de la disformidad: La disformidad se abre en una vorágine de energía. Tira de inmediato en la Tabla 6-2 Peligros de la disformidad .



TABLA 6-2: PELIGROS DE LA DISFORMIDAD

1d100	Efecto
01-05	Galimatías: El psíquico grita de dolor cuando las energías descontroladas de la disformidad atraviesan su mente desprotegida. Deberá superar una tirada Moderada (+0) de Voluntad para no ganar 1d5+1 puntos de locura y resultar aturdido 1d5 asaltos.
06-09	Quemadura de la disformidad: Un violento estallido de energía disforme se estrella contra la mente del psíquico, haciendo que se tambalee. Sufre 1d5 Heridas en la cabeza y queda aturdido durante 1d5 asaltos.
10-13	Conmoción psíquica: La energía acumulada crepita alrededor del psíquico, que cae inconsciente durante 1d5 asaltos. Los demás personajes que se encuentren a menos de 3d10 metros de distancia deberán superar una tirada Rutinaria (+20) de Voluntad para no quedar aturdidos durante 1 asalto.
14-18	Estallido psíquico: Se produce una explosión de poder y el psíquico es arrojado a 1d10 metros de altura, para luego precipitarse a plomo hacia el suelo (consulta Daño por caídas en la página 263).
19-24	Abrasión del alma: El poder de la disformidad recorre el cuerpo del psíquico, calcinando su alma. No podrá utilizar ningún poder psíquico durante 1 hora, y además gana 5 puntos de corrupción.
25-30	Encerrado: El poder atrapa la mente del psíquico en una prisión etérea. El psíquico cae al suelo en estado catatónico. Cada asalto posterior deberá usar una acción completa para realizar una tirada Complicada (-10) de Voluntad . Cuando la supere, su mente se liberará y volverá a su cuerpo.
31-38	Incontinencia cronológica: El tiempo se distorsiona alrededor del psíquico. El personaje desaparece momentáneamente de la existencia y reaparece al cabo de 1d10 asaltos (o 1 minuto de tiempo narrativo). Además, gana 1d5 puntos de locura y sufre 1d5 puntos de daño permanente a la característica de Resistencia.
39-46	Reflejo psíquico: El poder del psíquico se vuelve contra él. Los efectos del poder se resuelven de la manera habitual, pero tomando al psíquico como objetivo. Si el poder fuese beneficioso, en su lugar provocará 1d10+5 puntos de daño energético al psíquico y sus efectos beneficiosos se anulan. El blindaje del psíquico no lo protege contra este daño, a menos que posea protecciones místicas.
47-55	Susurros de la disformidad: Las voces fantasmagóricas de los demonios resuenan en un radio de 4d10 metros alrededor del psíquico susurrando terribles secretos y verdades impactantes. Todo personaje que se encuentre en esta zona (incluido el psíquico) deberá superar una tirada Difícil (-20) de Voluntad para no ganar 1d10 puntos de corrupción.
56-58	Viceversa: La mente del psíquico es expulsada de su cuerpo e introducida en el de otra criatura o persona cercana. El psíquico intercambia su mente durante 1d10 asaltos con la de un ser elegido al azar (esto no incluye a demonios, intocables, o criaturas sin alma) y situado a no más de 50 metros de distancia. Esto puede incluir a un aliado o incluso a combatientes enemigos. Tras el intercambio, ambas criaturas conservarán su Habilidad de Armas, Habilidad de Proyectiles, Inteligencia, Percepción, Voluntad y Empatía, pero sus demás características serán las del nuevo cuerpo que ocupan. Si uno de los cuerpos afectados muere, este efecto termina de inmediato. Cada uno de ellos gana 1d5 puntos de locura a causa de la experiencia. Si no hay ninguna criatura dentro del alcance de este efecto, el psíquico deberá superar una tirada Moderada (+0) de Voluntad para no sumirse en un estado catatónico durante 1d5 asaltos mientras su mente vaga por la disformidad y gana 2d10 puntos de locura en el proceso.
59-67	Desgarrando el velo: El aire vibra con imágenes de demonios cacareantes, y la mancha caleidoscópica de la disformidad se hace visible. Todas las criaturas sensibles (incluido el psíquico) a menos de 1d100 metros deben superar una tirada como si se vieran afectados por el rasgo Miedo (3). Este efecto dura 1d5 asaltos.
68-72	Lluvia de sangre: Estalla una tormenta psíquica que cubre una zona de 5d10 metros de radio alrededor del psíquico. Todo el mundo (incluido el psíquico) debe superar una tirada Moderada (+0) de Fuerza para no ser derribado. Además de los fuertes vientos y la lluvia de sangre, todo poder psíquico utilizado en su interior provocará automáticamente un peligro de la disformidad. Este efecto dura 1d5 asaltos.
73-78	Estallido cataclísmico: El poder del psíquico se sobrecarga, generando amplios arcos de energía de la disformidad. Todo el que se encuentre a menos de 1d10 metros de distancia (incluido el psíquico) sufre 1d10+5 puntos de daño energético. El psíquico no podrá usar más poderes hasta pasadas 1d5 horas.
79-82	Un agujero en el mundo: Un vórtice de perdición con un FP de 2d10 (consulta la página 197) aparece en un radio de 1d10 metros del psíquico. A continuación, comienza a moverse al azar (tira 1d10 por el número de metros que se mueve y usa el diagrama de dispersión en la página 251 para la dirección), devorando todo a su paso. El vórtice dura 1d5 asaltos y luego se desvanece.
83-86	Perdido en la disformidad: El psíquico debe superar una tirada Muy difícil (-30) de Voluntad o será arrastrado al interior de la disformidad por un demonio que lo posee y usa su cuerpo para propósitos viles. El psíquico aparecerá en un planeta habitado 1d10 semanas después con borrosos recuerdos de actos horrendos. Gana 4d10 puntos de corrupción, además de cualquier otra posible complicación como consecuencia de su posesión, como por ejemplo una visita de la Inquisición si se descubre lo que le ha sucedido. En el futuro, cualquier tirada en la tabla de peligros de la disformidad sumará un +10 debido a la conexión de su cuerpo con sus siniestras energías.
87-90	Estremecimiento de la realidad: La realidad colapsa alrededor del psíquico, y un área de 3d10 metros a su alrededor se despedaza: los objetos sólidos se descomponen, arden o se congelan al azar, y todo y todos en el interior de ese área reciben 2d10 puntos de daño acerado. Los objetos con protecciones místicas y los intocables reducen este daño a la mitad.
91-99	Algo se acerca....: Con un espeluznante aullido, un príncipe demonio (consulta el Capítulo XIII: Adversarios) desgarrar la realidad a pocos metros del psíquico. Detesta al psíquico y usa todos sus ataques contra el necio que lo ha invocado sin querer. Solo su destrucción o la muerte del psíquico lo devolverá a la disformidad.
00	Destrucción: El psíquico es inmediatamente e irrevocablemente destruido. Es absorbido gritando en la disformidad para nunca más ser visto, o consumido totalmente por el fuego del infierno. El DJ puede dictaminar que hay un 50% de probabilidad de que un príncipe demonio aparezca en lugar del psíquico.

PODERES PSÍQUICOS

"El poder de un psíquico es oscuridad, fuego y muerte dados vida, y el propósito de desgarrar almas y romper mentes".

—Primera línea de la *Letanía de las mentiras y las verdades*

Los poderes psíquicos funcionan de forma similar a los talentos y habilidades, y permiten a un personaje manifestar sus efectos y capacidades. Los bibliotecarios son psíquicos de batalla y no estudian trucos sutiles o poderes menores, como harían los psíquicos de la Scholastica Psykana, sino que centran sus talentos hacia el dominio de poderosos ataques o férreas defensas. Como resultado, normalmente solo aprenden un puñado de poderes, aunque dominar cada uno de ellos se encuentra mucho más allá de la resistencia y habilidad de un humano normal. Sin embargo, todos los bibliotecarios tienen acceso a la telepatía y la adivinación, dos de las disciplinas psíquicas más "comunes".

Los poderes psíquicos se dividen en cuatro grandes disciplinas:

DISCIPLINA TELEPATÍA

La telepatía es la capacidad para comunicarse directamente con la mente de otros a lo largo de grandes distancias. Es una parte vital de la función del bibliotecario dentro de su capítulo, ya que le permite mantener las líneas de mando y recibir las órdenes instantáneamente en una zona de batalla. La telepatía también permite al psíquico leer pensamientos e intenciones, y robar secretos de las mentes de otros. En los niveles superiores la telepatía puede usarse como un arma, rompiendo la psique de una persona o incluso cambiando por completo su forma de pensar.

DISCIPLINA ADIVINACIÓN

Muchos psíquicos están dotados con la habilidad de ver en el futuro, o adivinar los efectos de acciones antes de que sean realizadas. Los bibliotecarios estudian la disciplina de la adivinación para poder guiar mejor a sus hermanos de batalla en combate, o para leer y entender el Tarot del Emperador, permitiéndoles comprender el significado de sucesos dramáticos. La adivinación permite a un psíquico descubrir verdades ocultas y otorgar a sus aliados una protección adicional al vislumbrar el futuro cercano.

DISCIPLINA DEL CODEX

A lo largo de los milenios, los capítulos Adeptus Astartes han desarrollado y refinado el papel del bibliotecario. Inimaginables cantidades de conocimiento han sido añadidas a sus librarium y se ha hecho un extenso estudio acerca del uso de su poder. Cuando un bibliotecario se inicia en la orden esta es la primera disciplina que aprenderá. La disciplina del Codex se centra en el combate, en destruir enemigos y proteger aliados, y cuenta entre sus enseñanzas con algunos de los poderes más potentes conocidos en el Imperio.

DISCIPLINAS DEL CAPÍTULO

Al igual que los Adeptus Astartes guardan las enseñanzas de bibliotecarios pasados, muchos capítulos han desarrollado sus propias disciplinas psíquicas. Aludiendo a su propio estilo de combatir y a las fortalezas inherentes de su semilla genética, han aprendido a moldear efectos poderosos y terribles para sus bibliotecarios. Las disciplinas del capítulo solo están disponibles para los bibliotecarios del capítulo en cuestión, reflejando tanto su entrenamiento como los dones de sangre y espíritu dados por su Primarca.

OBTENER PODERES PSÍQUICOS

Cuando un bibliotecario avanza de rango puede gastar puntos de experiencia para adquirir poderes psíquicos, del mismo modo que podría adquirir nuevos talentos. La cantidad de poderes que un personaje puede adquirir en cada rango viene indicada en la tabla de mejoras del bibliotecario en el **Capítulo II: Especialidades**. Un personaje bibliotecario puede escoger poderes de las disciplinas telepatía, adivinación y del Codex, además de la disciplina de su propio capítulo, siempre y cuando cumpla con los requisitos previos del poder.

FORMATO DE LOS PODERES

Cada poder psíquico se presenta con el siguiente formato:

Nombre: El nombre del poder.

Acción: La acción de concentrar poder necesaria para activar el poder. Se trata de una acción libre, media acción, acción completa, reacción o acción prolongada. En el caso de las acciones prolongadas, el número de acciones completas necesarias para activar el poder se indica mediante un número en paréntesis (puedes encontrar los detalles sobre las acciones prolongadas en la página 238). Si el poder hace objetivo a un oponente o causa daño a un oponente, gana el subtipo ataque (consulta la página 238), y por tanto no puede combinarse con otras acciones de ataque (como ráfagas automáticas o semiautomáticas y similares).

Enfrentado: Esto indica si la tirada de concentrar poder es enfrentada por los que sufren sus efectos. A menos que se indique lo contrario, las tiradas enfrentadas siempre se hacen usando la Voluntad del objetivo. Por lo general, un objetivo que supera una tirada enfrentada contra el psíquico no resulta en ningún modo afectado por el poder.

Alcance: La distancia a la que puede usarse el poder se expresa normalmente en metros o kilómetros, multiplicados por el FP con el que fue utilizado. Si el alcance es un radio, este siempre se mide con el psíquico en su centro. El radio también se considera una esfera alrededor del psíquico, por lo que se extenderá hacia arriba y hacia abajo además de hacia fuera.

Mantenimiento: Esto indica si el poder puede ser sostenido o no (consulta la página 188). Los poderes sin mantenimiento solo durarán un instante y ocurren durante el turno del psíquico.

Descripción: Esto detalla los efectos del poder en el juego, incluyendo cualquier efecto variable que el factor psíquico tiene sobre su fuerza final. Cada vez que la descripción de un poder menciona la FP del psíquico o bibliotecario, se refiere al FP con el que se manifiesta el poder (incluyendo modificadores por la potencia psíquica) y no a su FP base.

PODERES DE TELEPATÍA

Los poderes de telepatía pueden ser adquiridos con puntos de experiencia, siempre y cuando el bibliotecario cumpla los requisitos previos del poder y el coste de pe, como se indica en la **Tabla 6-3: Poderes de telepatía**.

TABLA 6-3: PODERES DE TELEPATÍA

Poder	Coste pe	Requisitos previos
Astrotelepatía	500	Uno o más poderes telepáticos
Compulsión	1.000	V 40+
Dominar	1.000	Compulsión, V 50+
Exploración mental	500	Telepatía de largo alcance
Inspirar	500	—
Sonda mental	750	Exploración mental
Telepatía de corto alcance	500	—
Telepatía de largo alcance	750	V 40+

ASTROTELEPATÍA

Acción: Completa (consultar más abajo)

Enfrentado: No

Alcance: Consultar más abajo

Mantenimiento: No

Descripción: Los bibliotecarios pueden usar sus dones para enviar mensajes psíquicos y comunicaciones a través de la inmensidad del vacío del mismo modo que un astrópata, sin embargo, esta es una tarea que se lleva a cabo con moderación, ya que como el resto de las fuerzas del Imperio los marines espaciales hacen un extenso uso de los astrópatas, reservando a sus dotados hermanos de batalla para tareas más vitales.

Cualquier bibliotecario puede usar la astrotelepatía, siempre y cuando tenga el tiempo y la habilidad suficiente—enviar un mensaje a través de las estrellas está muy lejos de comunicarse con alguien en el mismo planeta o incluso en un navío en órbita. Para enviar un mensaje, el bibliotecario debe tener al menos un poder de la disciplina de telepatía. Es necesario un asalto completo para activarlo por cada diez palabras o imagen que contenga el mensaje y usa Voluntad para su tirada de concentrar poder. El alcance se basa en el factor psíquico del bibliotecario (consulta más abajo).

Por lo general solo otros astrópatas o bibliotecarios serán capaces de recibir el mensaje, y a menos que el bibliotecario tenga un receptor en mente, el DJ puede determinar que ha llegado a los oídos equivocados...

Factor psíquico	Resultado
Factor psíquico 1-3	El mensaje puede llegar a un destinatario en el mismo sistema.
Factor psíquico 4-6	El mensaje puede llegar a un destinatario en el mismo sub-sector.
Factor psíquico 7-9	El mensaje puede llegar a un destinatario en el mismo sector.
Factor psíquico 10+	El mensaje puede llegar a un destinatario en un sector adyacente.

PODERES PSÍQUICOS INICIALES

Un bibliotecario de rango 1 comienza el juego con tres poderes psíquicos a elegir de la siguiente lista:

Augurio	Lectura
Brazo de hierro	Telepatía de corto alcance
Desintegración	Vengador
Inspirar	

Estos poderes se adquieren durante la creación del personaje y no requieren que el bibliotecario gaste ningún punto de experiencia.

COMPULSIÓN

Acción: Completa

Enfrentado: Si

Alcance: 5m x FP

Mantenimiento: No

Descripción: Este poder permite al psíquico obligar brevemente a otros a actuar contra su voluntad. Este poder puede afectar a tantos objetivos como el FP del psíquico. Los afectados deben seguir una orden simple del psíquico. Algunos ejemplos incluyen “Huye”, “Cáete”, “Ataca a tu amigo”. Si la orden es potencialmente suicida, el objetivo obtiene un +20 a su tirada de Voluntad. En todos los casos, la orden debe ser realizable en un único asalto.

DOMINAR

Acción: Completa

Enfrentado: Si

Alcance: 10m x FP

Mantenimiento: Si

Descripción: El psíquico puede tomar el control de una víctima contra su voluntad. Este poder afecta a un único objetivo y solo si sus Heridas totales son menores a 3xFP del psíquico. El objetivo afectado es controlado por el psíquico como si fuese una marioneta. Mientras el psíquico mantiene el poder, puede dividir sus acciones entre sí mismo y el objetivo. El objetivo dominado emplea sus propias características, pero con un -10 debido a la simpleza del control. Cualquier acción considerada suicida permite al objetivo una tirada enfrenteada de Voluntad para resistir y romper el dominio.

EXPLORACIÓN MENTAL

Acción: Media

Enfrentado: No

Alcance: 200m x FP

Mantenimiento: No

Descripción: El psíquico extiende su mente para hacer contacto e identificar otras mentes sensibles a su alcance, incluso si están fuera de vista, permitiéndole reunir impresiones e información sobre sus conciencias. El nivel de información reunida depende del FP, como se indica en la **Tabla 6-4: Exploración mental**.

Los intocables y otras criaturas psíquicamente inertes son invisibles a la exploración mental. Los individuos con resistencia psíquica o protecciones similares también podrían ocultarse del poder (el DJ puede hacer en secreto tiradas enfrentadas de Voluntad, para ver si permanecen ocultos).

TABLA 6-4: EXPLORACIÓN MENTAL

FP	Resultado
1-2	El psíquico gana una cruda impresión del número de mentes conscientes dentro del alcance del poder y su posición general con respecto a él.
3-4	Como el anterior y además el psíquico conoce el número, localización general y "fuerza" relativa de las mentes conscientes dentro del alcance del poder, y puede determinar si estas mentes tienen alguna capacidad psíquica.
5-7	Como el anterior y además el psíquico puede intentar iniciar comunicación telepática con cualquiera de las mentes que ha discernido.
8+	Como el anterior y además el psíquico puede intentar llevar a cabo una sonda mental en una de las mentes que ha contactado.

INSPIRAR

Acción: Media

Enfrentado: No

Alcance: 5m de radio x FP

Mantenimiento: Si

Descripción: El psíquico puede reforzar a sus camaradas mediante el envío de olas de tranquilidad y calma. Un número de objetivos igual al FP del psíquico supera de inmediato los efectos del acobardamiento y gana un +10 de resistencia contra el Miedo. El efecto dura mientras los objetivos están dentro del alcance y el psíquico mantiene el poder.

SONDA MENTAL

Acción: Prolongada (5)

Enfrentado: Si

Alcance: 1m x FP

Mantenimiento: Si

Descripción: Este poder permite al psíquico pelar las capas de la mente del objetivo para leer los pensamientos básicos en la superficie y más allá. Este poder solo funciona contra un único objetivo. Si el psíquico quiere realizar la sonda sin que el objetivo sea consciente, sufre una penalización de -20 a su tirada de concentrar poder y no puede sobrecargar el poder. La cantidad de información que obtiene el psíquico con la sonda depende de su FP como se indica en la **Tabla 6-5: Sonda mental**. El bibliotecario tiene la opción de usar parte de su factor psíquico para reducir el número de asaltos necesarios para usar este poder (cambiando velocidad por fuerza), hasta un mínimo de un asalto. Por ejemplo, un bibliotecario con un factor psíquico 8 podría usar 4 puntos de su factor psíquico para reducir el tiempo necesario a un único asalto, obteniendo información de la Tabla 6-5 como si su factor psíquico fuese 4 (8 - 4 = 4).

TABLA 6-5: SONDA MENTAL

FP	Resultado
1-3	El psíquico hace un contacto inicial y descubre información básica sobre el objetivo, como su nombre, disposición, nivel de locura y su estado de salud física. Además de lo anterior, el psíquico puede percibir los pensamientos superficiales en la mente del objetivo, como los miedos/preocupaciones inmediatos, mentiras conscientes, etc. El psíquico también conoce el nivel de corrupción del objetivo.
4-5	Además de lo anterior, el psíquico puede revisar los recuerdos del personaje de las últimas 12 horas. El psíquico también puede recoger información menos casual que oculte el sujeto, como contraseñas simples o experiencias recientes secretas.
6-7	Además de lo anterior, el psíquico gana información detallada sobre las personas, lugares y objetos que el objetivo considera importante, además de cómo se relacionan entre sí. El psíquico descubre las creencias, motivaciones y objetivos personales del objetivo, además de cualquier contacto o complicado código oculto que el objetivo pudiera conocer. El psíquico es consciente de los momentos fundamentales en la vida del objetivo.
8-9	Además de lo anterior, el psíquico puede examinar la mente del objetivo a voluntad. Cualquier información contenida en la psique del personaje es un libro abierto para el psíquico. El psíquico puede usar esta técnica para destruir recuerdos o personalidades implantadas dentro del objetivo.
10+	

TELEPATÍA DE CORTO ALCANCE

Acción: Libre

Enfrentado: No

Alcance: 50m x FP

Mantenimiento: Si

Descripción: El psíquico puede enviar sus pensamientos a las mentes a su alrededor, a tantos objetivos como su FP. Los objetivos pueden ser un grupo seleccionado, bien individuos que el psíquico puede ver, o mentes con las que está familiarizado, dentro del alcance del poder. Como alternativa, el psíquico puede hacer una transmisión a todas las mentes a su alcance de manera indiscriminada. Este proceso aún se ve afectado por el lenguaje, y si se intenta una comunicación telepática sin una lengua común, el poder sufre una penalización de -20. Los objetivos que no desean recibir la comunicación pueden resistirse con una tirada enfrentada de Voluntad. Mantener este poder gasta una acción libre.

TELEPATÍA DE LARGO ALCANCE

Acción: Libre

Enfrentado: No

Alcance: 50km x FP

Mantenimiento: Si

Descripción: Este poder funciona como la telepatía de corto alcance, pero sobre una distancia más amplia. Además, una vez que el psíquico aprende este poder, su dominio de la telepatía es tan grande que ya no incurre en la posibilidad de invocar un fenómeno psíquico al emplear la telepatía de corto o largo alcance, a menos que use una potencia sobrecargada. Mantener este poder gasta una acción libre.

PODERES DE ADIVINACIÓN

Los poderes de adivinación pueden ser adquiridos con puntos de experiencia, siempre y cuando el bibliotecario cumpla el coste de pe y los requisitos previos del poder, como se indica en la **Tabla 6-6: Poderes de adivinación**.

TABLA 6-6: PODERES DE ADIVINACIÓN

Poder	Coste pe	Requisitos previos
Adivinación	750	V 40+
Augurio	500	—
Escudo de posibilidad	1.000	V 40+
Lectura	500	—
Levantando el velo	1.000	Psicometría, V 40+
Psicometría	500	Augurio

ADIVINACIÓN

Acción: Prolongada (3)

Enfrentado: No

Alcance: Especial

Mantenimiento: No

Descripción: El psíquico puede usar este poder para localizar y rastrear a un único objeto o persona en sus proximidades. El psíquico puede encontrar cualquier cosa, pero debe existir cierto grado de familiaridad. Tocar una cerradura e intentar localizar la llave que la abre está bien, pero solo pensar “quiero una llave” sin la correspondiente cerradura, no funcionará. De igual modo, el psíquico debe haber visto a la persona que quiere encontrar o el verdadero nombre del sujeto. La tirada de concentrar poder del psíquico se modifica como sigue:

- El psíquico está íntimamente familiarizado con el objetivo (conoce bien al sujeto, o tiene un objeto que ha estado con el sujeto durante mucho tiempo): +10
- El psíquico posee una porción del sujeto (un fragmento del objeto, un mechón de pelo de una persona, etc.): +5
- El sujeto está rodeado por otros similares (una moneda en una bolsa de monedas, una persona en una multitud, etc.): -10
- El sujeto está dentro de un radio de 50 metros x FP del psíquico: +5
- El sujeto está a más de 2 km del psíquico: -10

Si el psíquico manifiesta con éxito el poder y el sujeto esta dentro de un número de kilómetros igual o menor a su FP, el psíquico tendrá una idea aproximada de donde está el sujeto en base a su FP, como se indica en la **Tabla 6-7: Adivinación**.

TABLA 6-7: ADIVINACIÓN

FP	Resultado
1-3	El psíquico conoce la dirección aproximada del sujeto.
4-6	El psíquico conoce la dirección específica del sujeto, y aproximadamente lo lejos que está.
7+	El psíquico conoce la dirección específica del sujeto, y exactamente lo lejos que está.

AUGURIO

Acción: Prolongada (10)

Enfrentado: No

Alcance: Especial

Mantenimiento: No

Descripción: Leyendo el Tarot del Emperador para un individuo específico, el psíquico puede recibir una visión de los problemas que le esperan. Durante la lectura, tanto el psíquico como el sujeto deben permanecer en contacto y ninguno de ellos puede realizar otras acciones. El psíquico debe entonces hacer una pregunta específica. Puede ser tan detallada como “¿Qué obstáculos encontrarán mis hermanos de batalla si entran en el refugio del patriarca?”, o tan genérica como “¿Qué peligros acechan al capítulo?” Después, el psíquico lee el Tarot del Emperador para el sujeto, mientras ambos se concentran en la pregunta. Pasado este tiempo, el psíquico interpreta el Tarot e interpreta los resultados dependiendo de su FP como se indica en la **Tabla 6-8: Augurio**.

Como con todas las formas de adivinación, el DJ puede decidir la cantidad de información que interpreta el psíquico. La disformidad es caprichosa y rara vez da respuestas directas, envolviendo a menudo las verdades en acertijos y mentiras.

TABLA 6-8: AUGURIO

FP	Resultado
1-3	El psíquico determina la oposición más peligrosa que enfrentará el sujeto.
4-6	Además de lo anterior, el psíquico también determina otras fuerzas negativas que pueden estar presentes. El psíquico puede determinar tantas fuerzas como su FP.
7-8	Además de lo anterior, el psíquico determina la mejor ventaja o herramienta que el sujeto puede usar para la situación.
9+	Además de lo anterior, el psíquico puede ofrecer una única frase o consejo al sujeto acerca de la senda más clara a su pregunta.

ENEMIGOS Y PNJs PSÍQUICOS

La mayoría de los poderes presentados en este capítulo están destinados a los bibliotecarios marines espaciales, sobre todo las disciplinas del Codex y del capítulo. Sin embargo, durante sus aventuras es casi seguro que los hermanos de batalla entrarán en contacto con enemigos psíquicos, como los impíos hechiceros del Caos o los brujos xenos, y puede que incluso hagan uso de psíquicos aliados como los psíquicos primaris imperiales o los astrópatas. En ambos casos, las disciplinas de adivinación y telepatía (poderes a los que la mayoría de los psíquicos tienen acceso) pueden ser usados como base para los poderes de estos personajes. Los enemigos especialmente poderosos o notables pueden tener sus propios poderes únicos como parte de sus estadísticas (consulta el **Capítulo XIII: Adversarios** para más detalles) o el DJ puede adaptar los poderes psíquicos de los marines espaciales para el uso del enemigo.

ESCUDO DE POSIBILIDAD

Acción: Media

Enfrentado: No

Alcance: Radio de 5m x FP

Mantenimiento: Si

Descripción: Usando su comprensión de los hechos futuros y su percepción del flujo del tiempo, el psíquico se rodea a sí mismo y a sus aliados con un escudo de posibilidad. Mientras el poder este activo, el psíquico y un número de aliados igual a su FP dentro del alcance del psíquico obtienen una bonificación de +10 a una tirada cada asalto. Además, debido a su capacidad de ver los ataques antes de que sucedan, el psíquico añade +5 x FP a sus tiradas para Esquivar y parar.

LECTURA

Acción: Completa

Enfrentado: No

Alcance: 5m x FP

Mantenimiento: Si

Descripción: Los adivinos pueden leer el aura de una persona, la proyección inconsciente de su ser en la disformidad. Esta es una sombra pálida, inadvertida para la mayoría de los seres, pero un adivino puede estudiar el aura para aprender sobre la persona. Cuando el psíquico activa la adivinación, puede intentar leer el aura de cualquier persona que pueda ver. El nivel de información obtenida depende del FP en el que se manifieste el poder como se detalla en la **Tabla 6-9: Lectura**.

Un psíquico solo puede mantener este poder sobre un objetivo. Si desea adivinar el aura de una persona diferente debe activar el poder de nuevo.

TABLA 6-9: LECTURA

FP	Resultado
1-3	El psíquico obtiene impresiones superficiales sobre el objetivo. Esto incluye las tres emociones más fuertes que el sujeto experimenta actualmente, su raza, si tiene o no poderes psíquicos, y una idea aproximada de su estado físico y mental. Por último, el psíquico determina si el objetivo es un intocable.
4-5	Además de lo anterior, el psíquico consigue una visión profunda de los sentimientos del objetivo, y obtiene un +10 a todas las tiradas de Empatía con el objetivo mientras el poder esté activo. El psíquico también obtiene una idea certera sobre su estado físico, incluyendo sus Heridas actuales y niveles de fatiga. Por último, si el objetivo tiene capacidades psíquicas, el psíquico puede sentir su poder y averiguar su factor psíquico.
6-7	Además de lo anterior, el psíquico determina cuántos puntos de locura tiene el objetivo, junto con las adicciones o trastornos que podría estar sufriendo. Si el objetivo tiene capacidades psíquicas, el psíquico determina que disciplina(s) posee.
8+	Además de lo anterior, el psíquico determina cuántos puntos de corrupción tiene el objetivo. El psíquico también puede determinar si el aura es genuina, o ha sido producida por otros medios.

LEVANTANDO EL VELO

Acción: Prolongada (5)

Enfrentado: No

Alcance: Radio de 10m x FP

Mantenimiento: No

Descripción: Este poder es una extensión del arte de la psicometría y permite al psíquico mirar más allá de los rastros psíquicos individuales y revivir el pasado de un objeto o lugar. Como con la psicometría, el psíquico puede obtener impresiones aproximadas de un objeto o área general siempre que se encuentren dentro del radio del poder. El nivel de información obtenida depende del FP usado, como se detalla en la **Tabla 6-10: Levantando el velo**.

TABLA 6-10: LEVANTANDO EL VELO

FP	Resultado
1-3	El psíquico detecta la emoción más fuerte asociada con el área u objeto.
4-5	Además de lo anterior, el psíquico ve los rasgos generales de la gente que experimentó la emoción y una impresión aproximada de los hechos acaecidos.
6-7	Además de lo anterior, el psíquico consigue una imagen clara de los sucesos que dejaron las impresiones psíquicas más fuertes.
8-9	Además de lo anterior, el psíquico puede identificar a todos los participantes de ese suceso más fuerte, incluyendo sus carreras, rangos y nombres.
10+	Además de lo anterior, el psíquico determina otros sucesos que pueden haber ocurrido en el área, en orden a la fuerza relativa de sus impresiones psíquicas, y consigue una imagen clara de cada suceso.

PSICOMETRÍA

Acción: Prolongada (10)

Enfrentado: No

Alcance: Toque

Mantenimiento: No

Descripción: Aprender a leer el Tarot del Emperador es en parte el acto de aprender a adivinar la palabra del Emperador de las impresiones psíquicas. Refinar esta habilidad permite al psíquico aprender más de otros a partir de los crudos rastros psíquicos que dejan sobre los objetos que dejan atrás. De este modo, el psíquico puede conseguir impresiones aproximadas a partir de un objeto personal como un artículo de vestir o un arma. El nivel de información obtenido depende de su FP como se detalla en la **Tabla 6-11: Psicometría**.

TABLA 6-11: PSICOMETRÍA

FP	Resultado
1-3	El psíquico detecta la emoción más fuerte asociada al área u objeto.
4-5	Además de lo anterior, el psíquico puede discernir los rasgos generales de la persona asociada al objeto.
6-7	Además de lo anterior, el psíquico consigue una imagen clara de la persona asociada al objeto.
8-9	Además de lo anterior, el psíquico puede identificar la ocupación de la persona (carrera y rango).
10+	Además de lo anterior, el psíquico puede determinar el nombre de la persona.

PODERES DEL CODEX

Los poderes del codex pueden ser adquiridos con puntos de experiencia, siempre que el bibliotecario cumpla los requisitos previos del poder y el coste de pe, como se detalla en la **Tabla 6-12: Poderes del codex**.

TABLA 6-12: PODERES DEL CODEX

Poder	Coste pe	Requisitos previos
Brazo de hierro	500	—
Cúpula de fuerza	1.500	V 40+
Desintegración	500	—
La puerta del infinito	2.000	Rango 5, V 50+
Maldición de la máquina	1.000	V 45+
Poder de los antiguos	1.000	—
Velo del tiempo	1.500	Rango 3, V 40+
Vengador	500	—
Vórtice de perdición	2.000	Rango 5, V 50+

BRAZO DE HIERRO

Acción: Media o Reacción

Enfrentado: No

Alcance: Propio

Mantenimiento: Si



Descripción: El bibliotecario cubre su brazo con un impenetrable campo de energía capaz de rechazar poderosos ataques cuerpo a cuerpo. Mientras está activo, el bibliotecario gana una reacción adicional cada asalto que solo puede usarse para parar, con una bonificación a la Habilidad de Armas igual a 3 x FP. Este poder impide al bibliotecario utilizar su brazo para otro propósito, como empuñar un arma, escalar, etc.

CÚPULA DE FUERZA

Acción: Completa

Enfrentado: No

Alcance: Radio de 5m x FP

Mantenimiento: Si

Descripción: El bibliotecario crea un resplandeciente escudo alrededor de su posición. El escudo es una esfera que se extiende alrededor del bibliotecario en todas direcciones, y que protege a todos los que estén en su interior. El escudo proporciona 2 PB x FP contra toda clase de ataques a distancia o efectos peligrosos del entorno (esta protección adicional se acumula con cualquier otro blindaje), atrapando incluso el aire y el agua dentro en su interior. Sin embargo, no detiene los ataques de cuerpo a cuerpo o a las criaturas (amigas o enemigas), que pueden atravesarlo sin ninguna restricción.

DESINTEGRACIÓN

Acción: Media

Enfrentado: No

Alcance: 10m x FP

Mantenimiento: No

Descripción: El bibliotecario conjura letales rayos ardientes que salen de sus manos para convertir a sus enemigos en cenizas. Se debe elegir a una única criatura como objetivo, aunque puede afectar a otros cercanos dependiendo de su poder. El bibliotecario no necesita hacer una tirada de HP para alcanzar al objetivo, pero su tirada de concentrar poder se modifica como si hiciera un ataque a distancia (usando modificaciones por alcance, iluminación, talentos enemigos, etc.). Desintegración causa 1d10 x FP puntos de daño energético, con una penetración igual a su FP. Cualquier criatura en un radio de 1 metro x FP del objetivo también se verá afectado por este poder.

LA PUERTA DEL INFINITO

Acción: Prolongada (3)

Enfrentado: No

Alcance: Propio

Mantenimiento: No

Descripción: Rasgando el velo entre mundos, el bibliotecario crea una brecha que comprime el espacio. El bibliotecario elige un punto de salida de la brecha en cualquier lugar a menos de 10 kilómetros x FP. La brecha tendrá una anchura y altitud de 2 metros x FP, y permanecerá abierta 1 asalto x FP o hasta que el bibliotecario la cruce, momento en el que se cerrará instantáneamente. Mientras permanece abierta, cualquiera puede la atravesar libremente siempre que se lo permita su tamaño.

Este poder es increíblemente agotador y requiere al menos 12 horas de recuperación antes de poder usarlo de nuevo.

MALDICIÓN DE LA MÁQUINA

Acción: Completa

Enfrentado: No

Alcance: 20m x FP

Mantenimiento: No

Descripción: El bibliotecario lanza una terrible maldición sobre los vehículos y máquinas cercanos. El bibliotecario puede seleccionar un único vehículo (como un tanque de batalla o un landspeeder) o tantos aparatos mecánicos (p.e. armas o servidores) como su FP. Si se elige un vehículo, este no puede moverse ni disparar durante tantos asaltos como la FP del bibliotecario. Si se escogen aparatos mecánicos, quedarán inutilizados durante el siguiente asalto. Las armas se encasquillarán (consulta la página 249) y deberán desencasquillarse antes de poder usarlas. A criterio del DJ, ciertos vehículos y aparatos pueden ser resistentes o inmunes a este poder.

PODER DE LOS ANTIGUOS

Acción: Media

Enfrentado: No

Alcance: Propia

Mantenimiento: Si

Descripción: Concentrando en su cuerpo el poder letal del inmatterium, el bibliotecario aumenta su capacidad física y su fuerza con las armas a niveles excepcionales. Mientras está en uso, los ataques cuerpo a cuerpo del bibliotecario aumentan su daño y penetración en una cantidad igual a su FP.



VELO DEL TIEMPO

Acción: Media

Enfrentado: No

Alcance: Radio de 5m xFP

Mantenimiento: Si

Descripción: El bibliotecario observa en el futuro cercano las acciones de otros. Mientras está en uso, el bibliotecario se beneficia de este conocimiento. Cada asalto, el bibliotecario tiene una reserva de repeticiones de tiradas igual a $1/2 \times \text{FP}$ usado para este poder (redondeado hacia arriba), que solo puede emplear sobre sí mismo. Cualquier tirada no usada al inicio del próximo turno del bibliotecario se pierde. Recuerda que no se puede repetir una tirada más de una vez.

VENGADOR

Acción: Completa

Enfrentado: No

Alcance: 30m

Mantenimiento: No

Descripción: El bibliotecario invoca a antepasados de su capítulo y les da forma en un vengativo y llameante avatar de muerte, que se proyecta para incinerar a aquellos en su camino. Este poder funciona exactamente igual que un lanzallamas pesado astartes (consulta la página 151), con todos los modificadores normales para impactar y prender en llamas a sus objetivos, y afecta a las hordas del mismo modo que un lanzallamas, en lugar de como lo haría otro poder psíquico. Sin embargo, debido a la horrible naturaleza de las llamas psíquicas, la penetración del ataque es igual a $2 \times \text{FP}$.

VÓRTICE DE PERDICIÓN

Acción: Completa

Enfrentado: No

Alcance: 10m x FP

Mantenimiento: No

Descripción: Con un total desprecio por la realidad, el bibliotecario abre un voluble vórtice en el tejido del espacio-tiempo. El vórtice tiene 2 metros de diámetro y puede colocarse en cualquier lugar al alcance del psíquico. Pero una vez creado, el bibliotecario no tiene más control sobre él. Cada asalto después de su creación el DJ debe tirar un dado por el vórtice. Con 1–4 su diámetro se reduce 1 metro, con 5–8 su diámetro crece 1 metro y con 9–0 su diámetro crece 2 metros. Si el vórtice se reduce a 0 de diámetro, desaparece. El DJ tira entonces una dirección aleatoria para que el vórtice se desplace $2d10$ metros (usa el diagrama de dispersión en la página 251). Cualquier cosa tocada por el vórtice, bien al crearlo o al moverse, debe hacer una tirada **Moderada (+0) de Agilidad** o sufrirá $1d10$ de daño energético x FP. Los que resulten muertos por el vórtice son succionados en la disformidad y desaparecen para siempre.

La existencia de una brecha abierta a la disformidad es peligrosa para las almas de los presentes. La primera vez que cualquiera (incluyendo al bibliotecario) esté a menos de 10 metros del vórtice, debe hacer una tirada **Difícil (-20) de Voluntad** o ganar $1d5$ puntos de corrupción.

PODERES DE LOS ÁNGELES SANGRIENTOS

Solo los bibliotecarios ángeles sangrientos tienen acceso a estos poderes. Estos poderes pueden ser adquiridos con puntos de experiencia, siempre y cuando el bibliotecario cumpla los requisitos previos del poder y pague el coste de pe, indicados en la **Tabla 6-13: Poderes de los ángeles sangrientos**.

ALAS DE SANGUINIUS

Acción: Completa

Enfrentado: No

Alcance: Propio

Mantenimiento: Si

Descripción: El bibliotecario hace brotar de su espalda dos alas de color rojo sangre de energía psíquica que le permiten volar. Mientras este poder está en uso, el bibliotecario gana el rasgo Volador (consulta la página 138) con un movimiento igual a su FP + 5.

ENCADENAR EL ALMA

Acción: Completa

Enfrentado: Si

Alcance: 10m x FP

Mantenimiento: Si

Descripción: El bibliotecario encadena el alma de su enemigo en poderosas bandas de energía psíquica. Este poder afecta a una única criatura escogida por el bibliotecario. El ángel sangriento puede impedir que el afectado por el poder haga una de las siguientes acciones en su próximo turno: moverse, hacer un ataque a distancia, hacer un ataque cuerpo a cuerpo o usar un poder psíquico. Si se sostiene el poder, el bibliotecario debe ganar en una tirada enfrentada de Voluntad cada turno para encadenar al objetivo, aunque puede prohibir una acción diferente de un asalto al siguiente. Si el objetivo gana la tirada enfrentada, el poder finaliza de inmediato.

LANZA SANGRIENTA

Acción: Media

Enfrentado: No

Alcance: 10m x FP

Mantenimiento: No

Descripción: El bibliotecario arroja una ardiente lanza carmesí que empala a cualquier cosa en su camino. La lanza traza una línea recta desde el bibliotecario hasta el límite del alcance del poder. Cualquier criatura (amiga o enemiga) atravesada por la lanza sufre 1d10 x FP de daño acerado que no se reduce por la bonificación de Resistencia. El blindaje y la cobertura protegen de la forma habitual.

TABLA 6-13: PODERES DE LOS ÁNGELES SANGRIENTOS

Poder	Coste pe	Requisitos previos
Alas de Sanguinius	2.000	Rango 5, V 50+
Encadenar el alma	1.000	V 50+
Lanza sangrienta	1.000	—
Poder de héroes	500	—
Sangre hirviente	1.500	Rango 3, V 40+
Teme a la oscuridad	1.000	V 40+

PODER DE HÉROES

Acción: Media

Enfrentado: No

Alcance: Propio

Mantenimiento: Si

Descripción: Concentrando su voluntad, el bibliotecario de los ángeles sangrientos invoca un profundo pozo de rabia aumentando su fuerza. Mientras este poder está en uso, el bibliotecario suma +5 x FP a su Fuerza (hasta un máximo de 95), afectando también a su bonificación de Fuerza.

SANGRE HIRVIENTE

Acción: Media

Enfrentado: Si

Alcance: 10m x FP

Mantenimiento: No

Descripción: Con una descarga de poder psíquico, el bibliotecario sobrecalienta la sangre del objetivo, poniéndola en ebullición y causando que brote por sus ojos, boca y oídos. Este poder solo puede usarse contra un único objetivo que sufrirá 1d10 de daño energético más 2 puntos adicionales de daño x FP (hasta un máximo de 1d10+20), que no se reduce por blindaje o Resistencia. Si el objetivo resulta muerto por este ataque, explota en una ducha carmesí, salpicando a aquellos cercanos con sangre hirviendo. Todas las criaturas a menos de 5 metros de esta explosión sufren 2D10 de daño energético en su localización menos protegida.

Manifestar este poder resulta agotador para el bibliotecario y le causa 1 nivel de fatiga, tanto si tiene éxito como si no.

TEME A LA OSCURIDAD

Acción: Media

Enfrentado: Si

Alcance: 25m x FP

Mantenimiento: Si

Descripción: Proyectando una sombra psíquica a lo largo del campo de batalla, el bibliotecario infunde a sus enemigos con un miedo intenso y terror. Este poder afecta a un número de enemigos igual al FP del bibliotecario. Para los afectados por este poder todos sus enemigos tienen el rasgo Miedo 1 (Inquietante). Los enemigos que ya causaban miedo incrementan su nivel en 1 (hasta un máximo de Miedo 4). Si el poder es sostenido, los objetivos pueden hacer una tirada de Voluntad con una penalización de -5 x FP, al principio de cada uno de sus turnos, para sacudirse de sus efectos.

PODERES DE LOS ÁNGELES OSCUROS

Solo los bibliotecarios ángeles oscuros tienen acceso a estos poderes. Estos poderes pueden ser adquiridos con puntos de experiencia, siempre y cuando el bibliotecario cumpla los requisitos previos del poder y el coste de pe, como se indica en la **Tabla 6-14: Poderes de los ángeles oscuros**.

BARRERA DE FUERZA

Acción: Completa

Enfrentado: No

Alcance: Propio

Mantenimiento: Si

Descripción: Envolviéndose a sí mismo en un manto de energía, el bibliotecario crea un potente escudo psíquico estático en torno suyo. Mientras este poder está en uso, y siempre y cuando el bibliotecario no se mueva o esquivé ataques, gana 3 PBs x FP en todas las localizaciones. Además, si este poder es manifestado con un FP de 5 o más, todos los ataques a distancia cuentan con un valor de penetración de 0.

DEBILITAR RESOLUCIÓN

Acción: Media

Enfrentado: Si

Alcance: 5m x FP

Mantenimiento: Si

Descripción: El bibliotecario se abre paso a la fuerza hacia el interior de las mentes de sus enemigos, arrebatándoles su voluntad de luchar y erosionando cualquier resistencia. Este poder puede afectar a un número de enemigos igual al FP del bibliotecario. Los afectados reducen su característica de Voluntad temporalmente por -5 x FP (hasta un mínimo de 1). Esto tiene los efectos correspondientes en su bonificación de Voluntad. Si el poder es sostenido, se permite a los objetivos una nueva tirada enfrentada de Voluntad (usando su característica reducida) para terminar sus efectos al principio de cada uno de sus turnos.

FUEGO INFERNAL

Acción: Media

Enfrentado: No

Alcance: 50m x FP

Mantenimiento: no

Descripción: El bibliotecario invoca un torrente de fuego psíquico para carbonizar a sus enemigos. Puede escoger un punto dentro de su alcance y envolverlo en una nube de llamas con un radio de 2 metros x FP. Todos aquellos dentro del área de efecto sufrirán 1d10 de daño energético x FP. Además, los afectados deberán superar una tirada **Moderada (+0) de Agilidad** o incendiarse por el fuego (consulta la página 263).

TABLA 6-14: PODERES DE LOS ÁNGELES OSCUROS

Poder	Coste pe	Requisitos previos
Barrera de fuerza	1.500	V 40+
Debilitar resolución	500	—
Fuego infernal	1.000	Rango 3, V 40+
Gusano mental	1.500	Rango 5, V 50+
Golpe verdadero	500	—
Máscara de sombras	1.000	V 50+

GUSANO MENTAL

Acción: Completa

Enfrentado: Si

Alcance: 10m x FP

Mantenimiento: Si

Descripción: Sumergiéndose en la mente del objetivo, el bibliotecario siembra la semilla de la duda y el remordimiento, paralizando a la criatura con indecisión y culpa. Este poder funciona contra un único objetivo, que sufre una penalización de -5 x FP a su HA, HP, E, Ag, Int y Em (todo hasta un mínimo de 05). Mientras este poder esté activo, el objetivo puede hacer una nueva tirada enfrentada de Voluntad al principio de cada uno de sus turnos para terminar con sus efectos.

Este poder también confiere una bonificación de +30 a la habilidad de Interrogar del psíquico.

GOLPE VERDADERO

Acción: Media

Enfrentado: No

Alcance: Propio

Mantenimiento: No

Descripción: Letal contra aquellos con el don psíquico, este poder puede destrozar la mente de un psíquico enemigo. Si el bibliotecario realiza un ataque cuerpo a cuerpo con éxito contra un psíquico (que posea al menos factor psíquico 1) en menos de 1 asalto x FP tras activar el poder, el ataque causa 2 x FP puntos de daño adicional que no pueden ser reducidos por blindaje o Resistencia. Además, si el objetivo sufre daño por este poder debe hacer una tirada **Difícil (-20) de Voluntad** o perderá el acceso a sus poderes psíquicos durante un asalto.

Este poder no tiene efectos sobre individuos sin un factor psíquico de al menos 1.

MÁSCARA DE SOMBRAS

Acción: Media o Reacción

Enfrentado: No

Alcance: Propio

Mantenimiento: Si

Descripción: Cubriendo sus pensamientos con oscuridad el bibliotecario oculta su mente, confundiendo los esfuerzos de los psíquicos enemigos para enzarzarse psíquicamente con él. Mientras este poder está en uso, el bibliotecario es inmune a los efectos de los poderes de telepatía, excepto los manifestados por un psíquico con una Voluntad mayor que la suya. Además, el psíquico no sufre ningún tipo de daño a la cohesión o la Voluntad como resultado del miedo.

PODERES DE LOS LOBOS ESPACIALES

Solo los sacerdotes rúnicos tienen acceso a estos poderes. Estos poderes pueden ser adquiridos con puntos de experiencia, siempre y cuando el bibliotecario cumpla los requisitos previos del poder y el coste de pe, como se indica en la **Tabla 6-15: Poderes de los lobos espaciales**.

TABLA 6-15: PODERES DE LOS LOBOS ESPACIALES

Poder	Coste pe	Requisitos previos
Furia de los espíritus lobo	2.000	Rango 5, V 40+
Invocador de tormenta	500	—
Ira de la tempestad	1.000	V 50+
Rayo viviente	1.000	V 40+
Trueno	500	—

FURIA DE LOS ESPÍRITUS LOBO

Acción: Completa

Enfrentado: No

Alcance: Radio de 5m x FP

Mantenimiento: Si

Descripción: El sacerdote rúnico invoca a los espíritus de los lobos del trueno, Freki el Fiero y Geri el Astuto. Mientras este poder está activo, el sacerdote rúnico está custodiado por dos lobos espectrales que atacan a sus enemigos. Los lobos no pueden ser dañados por ataques ni pueden ser apresados (aunque los efectos que finalizan o interrumpen el poder les afectarán de forma normal). Tampoco pueden alejarse fuera del alcance del poder. En el turno del bibliotecario, cada lobo puede hacer un único ataque contra cualquier objetivo dentro del alcance (se mueven automáticamente y no están impedidos por ninguna clase de terreno). Los ataques impactan automáticamente a menos que sean esquivados o parados. Freki causa 1d10 x FP de daño acerado, mientras que Geri causa 1d5 x FP de daño acerado con una penetración de 3 x FP. Cualquier objetivo que reciba daño de Freki o Geri debe tirar en la tabla de conmoción (a menos que el objetivo sea inmune al miedo) añadiendo el daño sufrido al resultado.

INVOCADOR DE TORMENTA

Acción: Completa

Enfrentado: No

Alcance: Radio de 5m x FP

Mantenimiento: Si

Descripción: El sacerdote rúnico invoca los antiguos ritos del hielo y la nieve, convocando una ventisca de energía psíquica a su alrededor. Mientras este poder está en uso, el sacerdote rúnico y todos sus aliados dentro del radio del poder se encuentran envueltos en una niebla etérea. Todos sus ataques a distancia o los que hagan en su contra, sufren una penalización de -5 x FP. Si cualquier aliado se mueve fuera del alcance del poder, deja de beneficiarse de sus efectos.

Este poder siempre está centrado sobre el sacerdote rúnico y se mueve con él mientras se encuentre activo.

IRA DE LA TEMPESTAD

Acción: Completa

Enfrentado: No

Alcance: Radio de 150m x FP

Mantenimiento: Si

Descripción: El sacerdote rúnico llama a los espíritus del viento, la tormenta y la nieve, cortando el aire con vientos huracanados. Mientras este poder está en uso, cualquier criatura con el rasgo Levitador o Volador debe superar una tirada de Fuerza con una penalización de -5 x FP para moverse por el aire, e incluso así ve su movimiento reducido a la mitad. Los vehículos voladores reducen su velocidad a la mitad, y sus pilotos sufren una penalización de -5 x FP a sus tiradas de Pilotar. Por último, los ataques a distancia dentro, en, o hacia el radio de efecto, se ven obstruidos por los vientos. Las armas a distancia arrojadas y primitivas sufren una penalización de -5 x FP para impactar, y el resto sufren una penalización de -2 x FP para impactar. Este poder solo puede ser empleado en superficies al aire libre de un planeta con atmósfera.

Este poder no se mueve con el psíquico, y el sacerdote rúnico no necesita permanecer en su área para mantenerlo, aunque solo puede mantener una ira de la tempestad a la vez.

RAYO VIVIENTE

Acción: Completa

Enfrentado: No

Alcance: Radio de 30m x FP

Mantenimiento: Si

Descripción: El sacerdote rúnico clama al cielo y provoca un relámpago de electricidad consciente que desciende de los cielos. Mientras este poder está en uso, el sacerdote rúnico puede dirigir el rayo de luz contra cualquier objetivo a su alcance, cambiando de objetivos entre turnos sin tener en cuenta lo separados que estén. Los alcanzados por el rayo sufren 1d10 x FP de daño energético con la propiedad Conmoción. Si el objetivo supera una tirada **Moderada (+0) de Agilidad** reduce este daño a la mitad (redondeado hacia arriba). Este poder solo puede ser empleado en el exterior y bajo un cielo abierto.

TRUENO

Acción: Completa

Enfrentado: No

Alcance: Radio de 10m x FP

Mantenimiento: No

Descripción: Con una palabra de poder y un gesto, el sacerdote rúnico crea un trueno ensordecedor que se extiende por el campo de batalla. Todos aquellos al alcance de este poder (salvo el sacerdote rúnico) sufren 1d5 x FP de daño de impacto. Este daño se reduce por Resistencia del modo habitual, pero solo se aplica el blindaje en la cabeza. Además, quien sufra daño de este ataque debe superar una tirada de Resistencia con una penalización de -5 x FP, o quedará ensordecido durante 1d10 asaltos (consulta en la página 262 los efectos de estar ensordecido). Por último, los objetos frágiles como el cristal o la cerámica al alcance del poder se rompen en pedazos (aunque el DJ tiene la última palabra sobre los objetos afectados).

PODERES DE LOS ULTRAMARINES

Solo los bibliotecarios ultramarines tienen acceso a estos poderes. Estos poderes pueden ser adquiridos con puntos de experiencia, siempre y cuando el bibliotecario cumpla los requisitos previos del poder y el coste de pe, como se indica en la **Tabla 6-16: Poderes de los ultramarines**.

FURIA DE LOS ANTIGUOS

Acción: Completa

Enfrentado: No

Alcance: 10m x FP

Mantenimiento: No

Descripción: Llamando a las leyendas de su capítulo, el bibliotecario convoca a una bestia de llama espectral y energía psíquica. La aparición llameante carga desde el bibliotecario en línea recta, moviéndose hasta el límite del alcance del poder antes de desvanecerse en un estallido de energía. Los que sean tocados por la bestia sufrirán 1d5 x FP puntos de daño energético y deben hacer una tirada de acobardamiento (consulta la página 251) con una penalización de -5 x FP.

GLORIA DEL EMPERADOR

Acción: Completa

Enfrentado: No

Alcance: 10m x FP

Mantenimiento: No

Descripción: Por el más breve de los instantes el bibliotecario canaliza la luz del Emperador, cubriendo a todos los cercanos con Su gloria. El bibliotecario puede afectar a un número de aliados igual a su FP dentro de su línea de visión y alcance de este poder. Los afectados son sanados por la luz divina y recuperarán tantas Heridas como FP del bibliotecario. Esta curación no puede restaurar daño crítico, ni llevará a una criatura por encima de su total de Heridas.

GRITO DE GUERRA

Acción: Media

Enfrentado: Si

Alcance: 5m x FP

Mantenimiento: No

Descripción: Con un grito aterrador, el bibliotecario desmoraliza y aturde a los enemigos cercanos, obligándolos a encogerse ante su fuerza. Este poder puede afectar a un número de objetivos igual al FP del bibliotecario. Los afectados no pueden usar reacciones desde el final del turno del bibliotecario hasta el inicio de su próximo turno.

TABLA 6-16: PODERES DE LOS ULTRAMARINES

Poder	Coste pe	Requisitos previos
Furia de los antiguos	1.000	V 40+
Gloria del Emperador	2.000	Rango 5, V 50+
Grito de guerra	750	V 40+
Palabra del Emperador	1.500	Rango 3, V 50+
Palabra inspiradora	1.000	—
Parangón	500	—

PALABRA DEL EMPERADOR

Acción: Media

Enfrentado: Si

Alcance: 10m x FP

Mantenimiento: No

Descripción: El bibliotecario recita una oración bendecida al Emperador, pronunciando palabras sagradas que queman las mentes de los impíos y expulsan a los espíritus de la disformidad. Este poder puede afectar a un número de objetivos igual al FP del bibliotecario. Los afectados resultan aturdidos durante un asalto. Los objetivos con el rasgo Demoníaco se ven mucho más afectados por este poder y sufren 1d10 x FP de daño explosivo y deben hacer una tirada de inestabilidad de la disformidad. Por último, las criaturas víctimas de una posesión (consulta la página 137) pueden hacer de inmediato una tirada **Moderada (+0) de Voluntad** para liberarse.

PALABRA INSPIRADORA

Acción: Media

Enfrentado: No

Alcance: Radio de 10m x FP

Mantenimiento: Si

Descripción: El bibliotecario tranquiliza las mentes de los aliados cercanos y expulsa por completo sus miedos y dudas. Mientras este poder está activo, un número de aliados igual al FP, y dentro de alcance, son inmunes a los efectos del miedo.

PARANGÓN

Acción: Completa

Enfrentado: No

Alcance: Radio de 5m x FP

Mantenimiento: Si

Descripción: El bibliotecario deja que su autoridad brille en un destello de energía psíquica, imbuyendo a los aliados cercanos con fuerza y resolución para emular su gloria. Mientras el poder está en uso, el bibliotecario puede permitir a un número de aliados igual a su FP, y dentro de alcance, usar una de sus características. En efecto, los que se benefician de este poder cuentan con un valor de característica igual al del bibliotecario, aunque si su propia característica es mayor pueden escoger la suya.

PODERES DE LOS VIGILANTES DE LA TORMENTA

Solo los vigilantes de la tormenta tienen acceso a estos poderes. Estos poderes pueden ser adquiridos con puntos de experiencia, siempre y cuando el bibliotecario cumpla los requisitos previos del poder y el coste de pe, como se indica en la **Tabla 6-17: Poderes de los vigilantes de la tormenta**.

COBIJO DEL TRUENO

Acción: Media o Reacción

Enfrentado: No

Alcance: Propio

Mantenimiento: Si

Descripción: El bibliotecario se cubre en un escudo psíquico reactivo que se vuelve más fuerte cuanto más fuerza se ejerce en su contra. Mientras el poder está en uso, todos los ataques contra el bibliotecario reducen su penetración en una cantidad igual a su FP (hasta un mínimo de 0). Además, este poder niega la capacidad especial de los ataques que ignoran por completo el blindaje, viendo su daño reducido por cualquier armadura que lleve el bibliotecario.

CORONA DE RAYOS

Acción: Media

Enfrentado: Si

Alcance: 5m x FP

Mantenimiento: Si

Descripción: El bibliotecario encierra a uno de sus enemigos en una crepitante jaula de rayos, quemando su carne y contrayendo sus músculos. Este poder solo puede ser utilizado contra un único objetivo. El objetivo sufre 1d10 de daño energético x FP con la propiedad Conmocionadora. Si el poder es sostenido, el objetivo sufre 2d10 de daño energético en cada uno de los turnos del bibliotecario.

IRA DE LOS ANCESTROS

Acción: Completa

Enfrentado: No

Alcance: 1m x FP

Mantenimiento: Si

Descripción: Invocando los talentos de los héroes muertos, el bibliotecario se imbuye a sí mismo, o a otro, de una habilidad excepcional con las armas. Mientras este poder está en uso, el bibliotecario o un objetivo de su elección gana un número de talentos de armas cuerpo a cuerpo exóticas igual a su FP, y aumenta su HA en 5 x PR (hasta un máximo de 95).

TABLA 6-17: PODERES DE LOS VIGILANTES DE LA TORMENTA

Poder	Coste pe	Requisitos previos
Cobijo del trueno	1.500	Rango 3, V 40+
Corona de rayos	1.000	—
Ira de los ancestros	500	—
Llamada a las armas	1.500	V 50+
Marca de desprecio	500	—
Martillo del Emperador	2.000	Rango 5, V 60+

LLAMADA A LAS ARMAS

Acción: Prolongada (2)

Enfrentado: No

Alcance: Radio de 2m x FP

Mantenimiento: Si

Descripción: Sumergiendo su voluntad en el inmaterial, el bibliotecario llama a los espíritus ancestrales invocando a tantos guerreros como su FP para que luchen a su lado. Estos guerreros usan el perfil del Guardia Imperial en la página 379 y están armados como se describe. No se alejarán más allá del alcance del poder ni pueden ser usados para otra cosa salvo combatir. Si mueren, tanto ellos como su equipo se deshacen en humo.

MARCA DE DESPRECIO

Acción: Media

Enfrentado: Si

Alcance: 5m x FP

Mantenimiento: Si

Descripción: El bibliotecario maldice a sus enemigos, a morir a manos de los justos. Este poder funciona sobre un único objetivo, y todos los ataques cuerpo a cuerpo con éxito contra él obtienen una bonificación al daño igual al FP del bibliotecario. Además, la furia virtuosa en cuerpo a cuerpo contra ese oponente se activa automáticamente, sin necesidad de confirmarla mediante una tirada de HA.

MARTILLO DEL EMPERADOR

Acción: Prolongada (5)

Enfrentado: No

Alcance: 1km x FP

Mantenimiento: No

Descripción: El bibliotecario invoca un poderoso martillo de energía psíquica con el poder de una descarga orbital capaz de arrasar ciudades enteras. El bibliotecario elige un punto a su alcance y en su línea de visión e invoca el martillo, que tiene un radio de 100 metros x FP. Dentro de su área de efecto provoca un sismo de intensidad moderada, causando 3d10 x FP de daño a todas las estructuras, lo que puede provocar que se derrumben. Las criaturas dentro del área deben hacer una tirada **Difícil (-20) de Agilidad** para mantenerse en pie. Este poder no puede usar una potencia controlada y no funciona en interiores. Su uso es tremendamente agotador e inflige 1d5 niveles de fatiga al bibliotecario, que además no podrá usar de nuevo este poder durante 24 horas.

A criterio del DJ, la lluvia de escombros en el área puede causar 3d10 de daño de impacto sobre quienes no superen una tirada **Complicada (-10) de Agilidad**.



REGLAS DE JUEGO

TIRADAS
•
EL PAPEL DEL DESTINO
•
MOVIMIENTO
•
COHESIÓN
•
MODO ESCUADRA Y
MODO SOLITARIO
•
CAPACIDADES DE LOS
MODOS ESCUADRA Y
SOLITARIO
•
MISIONES



CAPÍTULO VII: REGLAS DE JUEGO

“Un marine espacial no nace, sino que es creado por la benigna gracia del Emperador, de carne, sangre y voluntad para cumplir el mandato del señor de la humanidad”.

—Gyvan Hul, senescal de la nave comerciante independiente *Garra Helada*

Este capítulo describe las reglas principales de juego y cómo emplearlas en las sesiones de juego de **DEATHWATCH**. Esta sección presenta los mecanismos básicos de juego, la resolución de tiradas y cómo establecer su dificultad, y reglas sobre iluminación, movimiento y sus efectos sobre los personajes jugadores. Además de estos mecanismos, el capítulo ofrece las reglas especiales referidas a la escuadra del personaje, como la cohesión, el apoyo y las capacidades del modo escuadra y el modo solitario. Por último, se presenta información sobre las misiones y cómo pueden utilizarse para estructurar las aventuras de la escuadra.

TIRADAS

Las tiradas son la forma básica de determinar el éxito o el fracaso en **DEATHWATCH**. Cuando un hermano de batalla realiza cualquier tarea que pudiera tener consecuencias directas o dramáticas en el juego—afectando la historia, la salud de un personaje, el honor del capítulo, la seguridad de la escuadra, etc.—debe hacerse una tirada.

LA MECÁNICA PRINCIPAL

- Determina la característica o habilidad a tirar.
- Añade o resta cualquier modificador relevante a la característica o habilidad.
- Haz una tirada percentil (1d100).
- Si la tirada percentil es menor o igual que la característica o habilidad, has tenido éxito.
- Si la tirada percentil es mayor que la característica o habilidad, has fallado.

TIRADAS DE HABILIDAD

La tirada de habilidad es el tipo de tirada más común para un hermano de batalla en el juego. Cada habilidad está gobernada por una característica concreta. Por ejemplo, Esquivar está gobernada por la característica Agilidad. Para hacer una tirada de habilidad, el jugador añade cualquier modificador relevante a la característica que gobierna la habilidad y luego hace una tirada de percentil. Si el resultado es menor o igual que la característica modificada, la tirada tiene éxito. Si el resultado es mayor que la característica modificada, la tirada falla.

El éxito en una tirada de habilidad es siempre más fácil si el personaje tiene entrenamiento en la habilidad puesta a prueba. Un hermano de batalla puede aún intentar una tirada de habilidad con una habilidad básica no entrenada, pero en ese caso la característica gobernante se divide entre dos (redondeado bajo). Un personaje no puede intentar una tirada de habilidad avanzada no entrenada.

Muchos talentos pueden aumentar las probabilidades de éxito de un hermano de batalla en una tirada de habilidad, lo mismo ocurre con el dominio de habilidad.

Es importante señalar que pese a sus nombres, tanto Habilidad de Armas como Habilidad de Proyectiles son características. Consulta las tiradas de característica en la página 205.

EJEMPLO

El hermano Ulfric persigue a un guardián eldar para impedir que alerte a una patrulla enemiga cercana. El escurridizo alienígena trepa arrastrándose hacia una pendiente para escapar del marine espacial. El DJ pide al hermano Ulfric una tirada de Trepas para escalar la pendiente, una habilidad gobernada por Fuerza. Ulfric tiene Fuerza 41 pero no tiene entrenamiento en Trepas. Puesto que Trepas es una habilidad básica, Ulfric puede aún hacer el intento con la mitad de su Fuerza normal, 20. El jugador de Ulfric hace una tirada de percentil y saca un 29, por encima de 20, así que la tirada falla y Ulfric cae.

Impávido por su fracaso y aún en persecución del eldar, Ulfric se sumerge detrás del xenos en un flujo de corriente rápida. Esto pide que Ulfric haga una tirada de Nadar. Nadar es una habilidad básica gobernada por Fuerza y Ulfric tiene la habilidad entrenada, por lo que consigue usar todo su valor de Fuerza para la tirada, 41. El jugador de Ulfric hace una tirada de percentil y obtiene un 33, ¡un éxito! Ulfic logra atrapar al alienígena y ahogarlo silenciosamente en el río, manteniendo oculta a su unidad.



TABLA 7-1: TIRADAS DE HABILIDAD

Tipo de habilidad	Efecto en la tirada de habilidad
Habilidad básica no entrenada	Tirada a mitad de característica (redondeado bajo)
Habilidad avanzada no entrenada	No puede hacer tirada con esta habilidad
Habilidad básica o avanzada entrenada	Tirada con característica completa
Dominio de habilidad básica o avanzada	Tirada con característica completa +10 o +20

TIRADAS DE CARACTERÍSTICA

Hay ocasiones en las que un hermano de batalla intenta algo que no está cubierto por una habilidad. En estos casos puede emplearse una tirada de característica en vez de una de habilidad. El DJ determina primero la característica más apropiada y luego el jugador hace una tirada percentil. Si el resultado es igual o menor a la característica la tirada tiene éxito. Si el resultado es mayor la tirada falla.

TABLA 7-2: TIRADAS DE CARACTERÍSTICA

Característica	Tiradas de ejemplo
Hab. de Armas	Haz un ataque con un arma de cuerpo a cuerpo.
Hab. de proyectiles	Haz un ataque con un arma a distancia.
Fuerza	Rompe una puerta, somete a un cautivo, derriba a un grox.
Resistencia	Resiste veneno o enfermedad, tolera temperaturas extremas, soporta el hambre, evita una mutación.
Agilidad	Determina la iniciativa, mantén el equilibrio en una superficie estrecha, atraviesa un terreno peligroso.
Inteligencia	Recuerda un detalle importante, identifica una cara familiar, resuelve un enigma.
Percepción	Localiza un enemigo oculto o una puerta secreta, valora la actitud de otra persona.
Voluntad	Resiste poderes psíquicos, la tortura o el miedo.
Empatía	Deja una buena impresión, inspira confianza.

NIVELES DE ÉXITO Y FRACASO

Para la mayoría de las tiradas es suficiente saber si una tirada ha tenido éxito o no. Sin embargo, a veces resulta útil saber la magnitud del éxito (o fracaso) del personaje en una determinada tarea. Esto es especialmente importante para las habilidades sociales como Carisma e Indagar, además de en determinadas situaciones de combate como al disparar con un arma una ráfaga automática o semiautomática.

Evaluar los niveles de éxito y fracaso en una tirada de característica o habilidad es sencillo. Después de la tirada percentil, compara la tirada con el valor de característica modificada. Por cada 10 puntos en los que el resultado sea inferior a la característica, se obtiene un nivel de éxito. Por otro lado, por cada 10 puntos totales por los que el resultado sea superior a la característica, se obtiene un nivel de fracaso.

EJEMPLO

El hermano Ulfric está purgando un pecio espacial con su escuadra. Al ver figuras que se mueven entre las sombras abre fuego con su bólder de asalto contra la oscuridad. El jugador de Ulfric hace una tirada contra la HA de su personaje de 45, y saca un 23. Este resultado es inferior a su característica por 22 puntos, lo que indica 2 niveles de éxito. Los certeros disparos de Ulfric impactan sobre sus enemigos.

TIRADAS PROLONGADAS

Algunas tareas son tan complejas que requieren un tiempo adicional para llevarlas a cabo. En estos casos, el DJ puede decidir que se necesita más de una tirada de habilidad para completar la tarea. Esto es una tirada prolongada. Normalmente la habilidad indica si se requiere una tirada prolongada. Sin embargo, el DJ puede ajustar el tiempo que representa cada tirada según la situación y las necesidades de su campaña.

TIRADAS ENFRENTADAS

En ocasiones un personaje deberá medir su habilidad contra un adversario. Esto es una tirada enfrentada. Por ejemplo, si necesita esconderse de un explorador enemigo, podría tirar su habilidad Esconderse contra la Perspicacia del explorador.

En estas situaciones los adversarios hacen sus tiradas, y gana quien obtenga más niveles de éxito; después, a los niveles de éxito del ganador se le restan los niveles de éxito del perdedor (los niveles de fracaso se ignoran). En caso de empate, ganará aquel con la bonificación de característica más alta. Si esto no decide al ganador, ganará quien sacó la tirada más baja.

Si ambas partes fallan, hay dos opciones: se mantiene el empate y no ocurre nada, o deben repetir su tirada hasta que haya un claro ganador.

EJEMPLO

Ulfric trata de abrir la puerta de un bunker mientras un grupo de aterrados guardias traidores intenta mantenerla cerrada. El DJ decide que esto es una tirada enfrentada de Fuerza. El jugador de Ulfric tira contra la Fuerza de 41 de su personaje, mientras que el DJ tira contra la Fuerza de los guardias de 35. El jugador de Ulfric saca un 31, y el DJ saca un 30 por los guardias. Ambas partes han tenido éxito, pero la mejor tirada es la de Ulfric con un nivel de éxito frente a ninguno de los guardias. Derribando la puerta, Ulfric toma el bunker al asalto para administrar la justicia del Emperador a los traidores.

DIFICULTAD DE LA TIRADA

No todas las tiradas son iguales. Colocar una bomba de fusión sobre una posición inmóvil o sobre un tanque en movimiento bajo fuego enemigo requiere tiradas de Demolición, pero la última es claramente más difícil que la primera. Aquí es donde entran en juego la dificultad de la tarea y el papel del DJ.

En algunos casos, la dificultad de una tirada está predeterminada por las reglas; en otros, el DJ es quien debe determinar la dificultad de una acción consultando la **Tabla 7-3: Dificultad de la tirada**. El modificador de dificultad se aplica a la característica asociada a la tirada.

TABLA 7-3: DIFICULTAD DE LA TIRADA

Dificultad	Modificador
Trivial	+60
Elemental	+50
Simple	+40
Fácil	+30
Rutinaria	+20
Ordinaria	+10
Moderada	+0
Complicada	-10
Difícil	-20
Muy difícil	-30
Ardua	-40
Agotadora	-50
Infernal	-60

EJEMPLO

El codiciario Raeigus está tratando de descifrar algunas antiguas protecciones alienígenas en la pared de una tumba. Debido a la naturaleza de las protecciones y a la antigüedad de la escritura, el DJ decide que esta es una tirada **Difícil (-20)** de **Saber prohibido: Xenos**. Normalmente Raeigus haría esta tirada contra su **Inteligencia** de 47, sin embargo, puesto que es una tirada difícil, sufre una penalización de -20 a su característica y debe sacar un 27 o menos para superar la tirada.

Prestar ayuda

Hay situaciones en las que varios personajes trabajando juntos tienen muchas más opciones de completar una tarea que si un único personaje lo intenta en solitario. Con el permiso del DJ un personaje puede ayudar a otro que esté llevando a cabo una tarea. Solo el personaje que está realizando la tarea tira los dados, pero por cada personaje que preste su ayuda, la dificultad de la tirada se reduce en una categoría. Si se consigue la tirada, el personaje que ha efectuado la tarea obtiene un nivel de éxito adicional.

Límites a prestar ayuda

Los personajes pueden ayudarse entre sí, pero existen límites.

- Para prestar su ayuda en una tirada de habilidad, un personaje debe poseer entrenamiento en esa habilidad.
- El personaje que presta ayuda debe estar adyacente al personaje que va a realizar la tirada.
- No se puede prestar ayuda para reacciones ni acciones libres.
- No se puede prestar ayuda en tiradas realizadas para resistir enfermedades, venenos, miedo, o cualquier otra cosa que el DJ considere inapropiada.
- Un personaje solo puede recibir ayuda de otros dos personajes como máximo.

EJEMPLO

Ulfric intenta reparar un antiguo transmisor para que su escuadra pueda pedir apoyo. Esto requiere de la habilidad **Competencia tecnológica**, en la que Ulfric está entrenado pero no está bien versado. Sin embargo el hermano Tuterio, un miembro de la escuadra, está a mano y además tiene cierto entrenamiento en **Competencia tecnológica**, lo que le permite ayudar a Ulfric y aumentar sus probabilidades de éxito. El DJ declara que la dificultad para esta tirada es **Moderada (+0)**, pero con la ayuda de Tuterio, la tirada se vuelve **Ordinaria (+10)**. Además, si Ulfric consigue la tirada, obtiene automáticamente un nivel de éxito adicional.

EL PAPEL DEL DESTINO

Los marines espaciales son individuos poco comunes con capacidades, trasfondos y experiencias mucho más allá de las de los ciudadanos ordinarios del Imperio. Más que otra cosa, el papel del destino en la vida de un hermano de batalla es lo que lo separa de las masas. Todos los personajes comienzan el juego con un número de puntos de destino, determinados en la creación del personaje. Para algunos, estos puntos de destino representan la predestinación, un signo de que el Emperador los ha marcado para la grandeza. Para otros, el destino representa la simple suerte.

USO DE PUNTOS DE DESTINO

Los puntos de destino permiten a un hermano de batalla manipular situaciones, mitigar los malos resultados o convertir un percance en una fortuna. Entre otras cosas, esto permite a los jugadores correr más riesgos, lo que acelera el juego y lo hace más emocionante. Un hermano de batalla tiene una reserva limitada de puntos de destino que se reduce cada vez que se gasta uno. Los puntos de destino gastados se recuperan al inicio de la próxima sesión de juego o bajo circunstancias especiales, en medio de una sesión de juego si el DJ lo considera apropiado. Un punto de destino puede utilizarse en cualquier momento, bien en el propio turno del personaje o como reacción a la acción de otro. Gastar un punto de destino se considera una acción libre.

Gastar un punto de destino permite al marine espacial uno de los siguientes efectos:

- Repetir una tirada fallida. El nuevo resultado es definitivo.
- Obtener una bonificación de +10 a una tirada. Debe declararse antes de tirar los dados.
- Añadir un nivel de éxito adicional a una tirada. Puede escogerse después de tirar los dados.
- Considerar que ha sacado un 10 en la tirada de iniciativa.
- Eliminar instantáneamente 10 puntos de daño (no puede afectar al daño crítico).
- Recuperarse instantáneamente de estar aturdido.
- Entrar en modo escuadra sin una tirada de cohesión.
- Obtener una bonificación de +1 a tu rango para los beneficios de una capacidad de modo escuadra.
- Eliminar un nivel de fatiga.

SACRIFICAR DESTINO

Hay ocasiones en las que una repetición de tirada o un nivel de éxito adicional no son suficientes para salvar la vida de un hermano de batalla. En estos casos, el personaje puede escoger sacrificar un punto de destino y reducir permanentemente su reserva de puntos de destino en uno. El resultado es que el personaje sobrevive a aquello que le habría matado, pero solo eso. Por ejemplo, si el personaje había recibido un disparo de un cañón láser y sufrido una herida crítica que le habría matado, en lugar de morir, podría resultar horriblemente quemado y permanecer inconsciente con 0 Heridas. En circunstancias más extremas, tales como estar atrapado en una nave espacial durante una implosión del motor de disformidad, el jugador y el DJ deben resolver cómo logra escapar el hermano de batalla. Un punto de destino puede ser sacrificado incluso si todos han sido ya usados durante la sesión de juego actual.

GANAR PUNTOS DE DESTINO ADICIONALES

El DJ puede otorgar puntos de destino adicionales (o reponer los que han sido sacrificados) a los hermanos de batalla. Estas recompensas pueden ser proporcionadas cuando la aventura principal alcanza ciertos hitos, o por actos particulares de heroísmo, astucia, o buena interpretación.

MOVIMIENTO

En muchas situaciones de juego, es innecesario preocuparse sobre lo rápido que un personaje puede correr, o cuánto tiempo le lleva desplazarse desde la capilla del Emperador al campo de entrenamiento. Sin embargo, hay una serie de situaciones dentro del juego, como el combate, en las que saber lo rápido que puede moverse un personaje es muy importante. Durante un asalto de combate, un personaje puede tomar una acción específica o moverse a una de estas cuatro velocidades: parcial, completo, carga o carrera. El número de metros que recorre un personaje a estas distintas velocidades está determinado por su bonificación de Agilidad. Consulta la **Tabla 7-4: Movimiento en tiempo estructurado (metros/asalto)** para más detalles al respecto. Ciertos rasgos pueden modificar estas velocidades.

TABLA 7-4: MOVIMIENTO EN TIEMPO ESTRUCTURADO (METROS/ASALTO)

BA	Parcial	Completo	Carga	Carrera
0	1/2	1	2	3
1	1	2	3	6
2	2	4	6	12
3	3	6	9	18
4	4	8	12	24
5	5	10	15	30
6	6	12	18	36
7	7	14	21	42
8	8	16	24	48
9	9	18	27	54
10	10	20	30	60

En algunas situaciones, puede ser importante saber lo rápido que se mueve un personaje en tiempo narrativo.

La **Tabla 7-5: Movimiento en tiempo narrativo** describe la velocidad estándar de un personaje a un ritmo pausado y bajo condiciones óptimas. El entorno (consulta más adelante) puede afectar a estas velocidades, estorbando a los personajes cuando viajan.

TABLA 7-5: MOVIMIENTO EN TIEMPO NARRATIVO

BA	Por minuto	Por hora	Por día
0	12m	0,75km	7km
1	24m	1,5km	15km
2	48m	35km	30km
3	72m	4km	40km
4	96m	6km	60km
5	120m	7km	70km
6	144m	9km	90km
7	168m	10km	100km
8	192m	12km	120km
9	216m	13km	130km
10	240m	14km	140km

[†]Asume 10 horas de marcha.

MOVIMIENTO NARRATIVO Y TERRENO

Las condiciones del terreno pueden alterar lo rápido que un personaje recorre distancias durante el tiempo narrativo. Desplazarse penosamente metido hasta la cintura en un pantano de un mundo letal es bastante más laborioso que caminar a través de los corredores de metal de una estación orbital. Reduce el movimiento del personaje a la mitad al desplazarse a través de vegetación densa, zonas urbanas concurridas, y otros terrenos similarmente difíciles. Además, el Director de Juego determina que modificadores, si los hay, se aplican al tiempo narrativo por causa del entorno.

APRESURARSE

Un personaje puede acelerar el paso y desplazarse hasta el doble de su movimiento en tiempo narrativo durante tantas horas como su bonificación de Resistencia. Una vez finalizado este tiempo, deberá superar una tirada **Moderada (+0) de Resistencia** o aumentar su fatiga un nivel. Además, un personaje que apresura la marcha es menos probable que preste atención a su entorno, por lo que sufre una penalización de -10 a todas las tiradas basadas en Percepción.

El personaje puede forzar hasta el límite y continuar a pesar de su creciente fatiga y penalizaciones. En este caso, el personaje debe continuar haciendo tiradas de Resistencia progresivamente más difíciles para evitar acumular niveles adicionales de fatiga. Por ejemplo, el personaje sufre una penalización de -10 a su tirada de Resistencia después del segundo período de tiempo, una penalización de -20 después del tercero, etc.

CORRER EN TIEMPO NARRATIVO

Los personajes pueden correr durante el tiempo narrativo, pero hacerlo resulta fatigoso. Al correr, un personaje triplica su índice de movimiento. Cada hora de carrera sostenida requiere que el personaje haga una tirada de Resistencia, con una penalización acumulativa de -10 por cada hora después de la primera para mantener el ritmo. Si falla una tirada, el personaje sufre 1 nivel de fatiga. Los personajes corriendo están concentrados en caminar y evitar obstáculos y sufren una penalización de -20 a sus tiradas basadas en Percepción. Al igual que al apresurarse, los personajes pueden continuar corriendo después de fallar una tirada, pero las penalizaciones por fallar múltiples tiradas son acumulativas.

MARCHA FORZADA

Aunque el tiempo estándar de marcha es de diez horas al día, no hay nada que impida a los personajes continuar una vez pasado ese tiempo. Los personajes pueden forzar la marcha sin consecuencias negativas durante tantas horas como su bonificación de Resistencia. Además de esto, un personaje debe hacer una tirada de Resistencia (con una penalización acumulativa de -10 cada hora) por cada hora más allá de su bonificación de Resistencia. Una tirada fallida indica que el personaje sufre un nivel de fatiga. Es posible forzar la marcha hasta caer inconsciente. Cada punto de fatiga acumulado por una marcha forzada se elimina con dos horas de descanso.

MOVIMIENTO Y ENTORNO

Los índices de movimiento para personajes descritos en la **Tabla 7-4: Movimiento en tiempo estructurado (metros/asalto)** asumen un campo de batalla relativamente despejado. Puede haber obstáculos menores, pero los personajes se desplazan a su velocidad estándar. Sin embargo, hay circunstancias que limitan el movimiento del personaje, como pasillos cubiertos de escombros, profundas capas de nieve, niebla densa o vegetación espesa. En estos entornos el índice de movimiento del personaje se reduce a la mitad. Si un personaje carga o corre, debe superar una tirada **Moderada (+0) de Agilidad** o tropezar y caer al suelo. La dificultad de esta tirada puede ser modificada de acuerdo al terreno. La **Tabla 7-6: Modificadores de Agilidad en entornos traicioneros** ofrece algunas sugerencias al respecto.

TABLA 7-6: MODIFICADORES DE AGILIDAD EN ENTORNOS TRAICIONEROS

Condición	Dificultad
Niebla o humo	Ordinaria (+10)
Fango	Moderada (+0)
Aguas poco profundas	Moderada (+0)
Oscuridad	Complicada (-10)
Nieve	Complicada (-10)
Maleza	Complicada (-10)
Multitud densa	Difícil (-20)
Gravedad cero	Difícil (-20)
Escombros	Difícil (-20)
Temblores sísmicos	Difícil (-20)

TREPAR

A veces, durante sus aventuras, un personaje tiene que encaramarse sobre un muro, descender por una grieta, trepar a un tejado para lograr una posición ideal de francotirador, o subir por un árbol para escapar de las garras de un feroz alienígena. Normalmente, trepar se divide en dos categorías generales: escaladas sencillas y superficies escarpadas.

ESCALADAS SENCILLAS

Las escaladas sencillas incluyen muros bajos, colinas empinadas, rocas, arboles o cualquier cosa que requiera concentración, pero no una habilidad real. Cualquier personaje con ambas manos libres puede realizar automáticamente una escalada sencilla, siempre que se tome su tiempo y no esté siendo distraído (como por ejemplo, recibiendo disparos).

Si un personaje está intentando trepar rápidamente, está siendo atacado o está siendo distraído de algún otro modo, necesita hacer una tirada de Fuerza o de Trepar para realizar una escalada sencilla. Con un éxito, el personaje asciende o desciende a una velocidad igual a la mitad de su índice de movimiento parcial. Por cada nivel de éxito, el personaje trepa un metro más. Con una tirada fallida, el personaje cae desde su posición de escalada original. El DJ puede ajustar la dificultad de la tirada basándose en la naturaleza de la escalada y otras circunstancias, pero la dificultad por defecto es Moderada (+0). Ten en cuenta que algunos tipos de escalada, como ascender por una sólida o empinada escalera, son tan básicos que ninguna tirada debe ser necesaria.

SUPERFICIES ESCARPADAS

Muchas superficies están más allá de las capacidades de los personajes ordinarios. Una pared vertical con salientes y sin asideros visibles, una grieta helada, los muros exteriores de los edificios, requieren habilidad para tener éxito. Estos esfuerzos siempre requieren una tirada. Un personaje puede intentar subir por una superficie escarpada con una tirada de Trepar. Con un éxito, el personaje asciende o desciende a una velocidad igual a la mitad de su índice de movimiento parcial (redondeado hacia arriba). Por cada nivel de éxito el personaje trepa un metro más. Con una tirada fallida, el personaje cae desde su posición de escalada original. La dificultad varía según la naturaleza de la superficie, aunque la dificultad por defecto es Moderada (+0).

DESCENSO CONTROLADO

Si un personaje necesita descender una superficie escarpada rápidamente puede hacerlo mediante el rappel. Esto requiere algún tipo de equipo de escalada, como un arnés de seguridad o al menos una buena cuerda larga. El personaje hace una tirada **Moderada (+0) de Agilidad**. Con un éxito, el personaje desciende a una velocidad de 10 metros por asalto. Con un fracaso, solo desciende cinco metros por asalto. Si se falla por dos o más niveles, el personaje debe superar una tirada **Moderada (+0) de Fuerza** o perderá el control—si no lleva un arnés de seguridad, el personaje cae.

SALTO VERTICAL Y HORIZONTAL

Un salto vertical es un ascenso o descenso controlado donde un personaje intenta saltar tan alto como pueda o caer con seguridad y sin sufrir daño. Si un personaje es empujado sobre un borde o de otro modo no tiene el control del descenso, no está saltando, sino cayendo (consulta el **Capítulo VIII: Combate**). Un salto horizontal es aquel en donde un personaje intenta cubrir tanta distancia como sea posible. Ambos saltos pueden beneficiarse de la carrerilla y requieren una acción completa.

SALTOS VERTICALES INMÓVILES

Un personaje puede saltar, desde una posición fija, medio metro hacia arriba medido desde el suelo hasta las plantas de los pies. La distancia del salto depende tanto del peso del personaje como de su Fuerza y Agilidad, de modo que la distancia tiende a variar poco entre personajes. Un personaje puede saltar hacia arriba para alcanzar un objeto elevado, como una repisa, hasta una altura igual a su propia estatura más un metro (equivalente a la longitud de brazo) y medio (por un salto vertical de pie). Por lo general, no hace falta tirar para hacer el salto, aunque subirse al asidero de una cornisa requiere una tirada **Moderada (+0) de Fuerza**. Un personaje puede intentar descender con seguridad tantos metros como su bonificación de Agilidad mediante una tirada **Moderada (+0) de Agilidad**. Con un éxito, aterriza de pie y no sufre daño. Si tiene éxito, pero la distancia es mayor que su bonificación de Agilidad, sufre daños por caída (consulta el **Capítulo VIII: Combate**) por una distancia equivalente a los metros saltados por encima de su bonificación de Agilidad y termina su turno tumbado boca abajo. Si falla la tirada sufre daños por una caída equivalente a toda la distancia del salto y termina su turno tumbado boca abajo.

SALTOS VERTICALES CON CARRERILLA

Con una carrerilla de al menos cuatro metros en línea recta, un personaje puede aumentar la altura de sus saltos. Al final de su movimiento debe hacer una tirada **Moderada (+0) de Agilidad**. Si tiene éxito, puede añadir la mitad de su bonificación de Fuerza redondeado hacia arriba en metros, a su distancia de salto vertical, más medio metro adicional por cada nivel de éxito. Si falla la tirada el personaje tropieza y finaliza su turno. Por cada cuatro metros adicionales por encima de los necesarios para el salto, el personaje recibe una bonificación de +10 a su tirada de Agilidad (hasta un máximo +30).

SALTOS HORIZONTALES INMÓVILES

Para hacer un salto horizontal desde una posición fija, el personaje debe superar una tirada **Complicada (-10) de Agilidad**. Con un éxito, el personaje salta tantos metros como su bonificación de Fuerza más medio metro por cada nivel de éxito. Con un fallo, solo salta la mitad de su bonificación de Fuerza (redondeada hacia arriba) en metros menos medio metro por cada nivel de fracaso (hasta un mínimo de medio metro). La altura alcanzada es igual a una cuarta parte de la distancia cubierta por el salto (redondeada hacia arriba).

SALTOS HORIZONTALES CON CARRERILLA

Como en el caso del salto vertical, para realizar un salto horizontal con carrerilla el personaje debe recorrer al menos cuatro metros en línea recta. Al final de su movimiento debe hacer una tirada de **Moderada (+0) de Agilidad**. Con un éxito, el personaje salta tantos metros como su bonificación de Fuerza más medio metro por cada nivel de éxito. Con un fallo, el personaje solo salta la mitad de su bonificación de Fuerza en metros (redondeada hacia arriba) menos medio metro por cada nivel de fracaso (hasta una distancia mínima de medio metro). Por cada cuatro metros adicionales por encima de los necesarios para el salto, el personaje recibe una bonificación de +10 a su tirada de Agilidad (hasta un máximo +30). La altura alcanzada en el salto es igual a una cuarta parte de la distancia cubierta (redondeada hacia arriba).



NADAR

Normalmente un personaje no necesita hacer una tirada de nadar, pero las circunstancias difíciles como aguas turbulentas y encrespadas, manos atadas, o nadar combatiendo, requieren que el personaje haga una tirada de Nadar para moverse. Estas condiciones requieren una tirada **Moderada (+0) de Nadar** como una acción completa. Con un éxito, el personaje puede desplazarse tantos metros como la mitad de su bonificación de Fuerza, o puede elegir mantenerse a flote (a elección del jugador). Un fallo indica que el personaje no hace ningún progreso y permanece donde está. Un personaje puede también escoger nadar bajo el agua, pero debe contener su respiración para hacerlo. Un personaje incapaz

de nadar por algún motivo (inconsciente, paralizado, etc.) se hunde automáticamente. Bajo el agua, un personaje se arriesga a la asfixia por ahogamiento. Consulta el **Capítulo VIII: Combate** para más información al respecto.

El equipo pesado (especialmente el blindaje) hace extremadamente difícil nadar. Si un personaje lleva blindaje o un exceso de peso, todas las tiradas de Nadar son Muy difíciles (-30) y un fallo en una tirada de nadar impone automáticamente un nivel de fatiga.

NADAR Y TIEMPO NARRATIVO

La natación prolongada puede ser extenuante. Un personaje puede nadar tantas horas como su bonificación de Resistencia. Pasado ese punto, el personaje debe hacer una tirada de Resistencia cada hora con una penalización acumulativa de -10 por hora. Si el personaje falla esta tirada, sufre un nivel de fatiga. Si un personaje está nadando y se desmaya debido a la fatiga, se hundirá y comenzará a ahogarse (consulta la página 263). Para determinar la distancia recorrida por cada hora de natación, utiliza la **Tabla 7-5: Movimiento en tiempo narrativo** y emplea la bonificación de Fuerza del personaje en vez de su bonificación de Agilidad.

ACARREAR, MOVER Y LEVANTAR PESO

En circunstancias normales, no es necesario saber exactamente cuánto puede portar un personaje en **DEATHWATCH** y el sentido común puede servir de guía en la mayoría de los casos. Por lo general, la mayoría de los personajes pueden acarrear razonablemente un arma principal (como un bólter, un rifle láser o un lanzallamas), más una o dos armas secundarias (como una pistola o un arma de cuerpo a cuerpo), junto con unos cuantos cargadores de munición adicional y varias piezas de equipo diverso en una mochila, bolsa o un recipiente similar. Sin embargo, no sería en absoluto razonable que un personaje, incluso uno muy fuerte, deambulase con tres armas pesadas distintas y varios miles de proyectiles para cada una de ellas, o que un personaje tuviera una mochila con cada uno de los objetos de la sección de equipo listados en el **Capítulo V: Arsenal**. No obstante, pueden darse casos en los que resulta útil saber cuánto puede acarrear o levantar un personaje. La cantidad de peso que un personaje puede mover depende de la suma de su bonificación de Fuerza y Resistencia. Compara el total en la **Tabla 7-7: Acarrear, mover y levantar peso** para averiguar los límites a la fuerza de un personaje. Ten en cuenta que ciertos rasgos pueden aumentar estos valores.

ACARREAR PESO

El acarreo indica cuánto peso que puede llevar cómodamente un personaje, sin esfuerzo ni penalizaciones a su movimiento. Si un personaje acarrea un peso mayor que el indicado, lleva exceso de carga (consulta la **Tabla 7-7: Acarrear, mover y levantar peso**).

TABLA 7-7: ACARREAR, MOVER Y LEVANTAR PESO

Suma de BF y BR	Acarrear máx.	Levantar máx.	Mover máx.
0	0,9 kg	2,25 kg	4,5 kg
1	2,25 kg	4,5 kg	9 kg
2	4,5 kg	9 kg	18 kg
3	9 kg	18 kg	36 kg
4	18 kg	36 kg	72 kg
5	27 kg	54 kg	108 kg
6	36 kg	72 kg	144 kg
7	45 kg	90 kg	180 kg
8	56 kg	112 kg	225 kg
9	67 kg	135 kg	270 kg
10	78 kg	157 kg	315 kg
11	90 kg	180 kg	360 kg
12	112 kg	225 kg	450 kg
13	225 kg	450 kg	900 kg
14	337 kg	675 kg	1.350 kg
15	450 kg	900 kg	1.800 kg
16	675 kg	1.350 kg	2.700 kg
17	900 kg	1.800 kg	3.600 kg
18	1.350 kg	2.700 kg	5.400 kg
19	1.800 kg	3.600 kg	7.200 kg
20	2.250 kg	4.500 kg	9.000 kg

LEVANTAR PESO

El levantamiento representa la cantidad máxima de peso que un personaje puede recoger del suelo. Un personaje puede intentar desplazarse mientras sostiene una carga pesada, pero si el peso excede el total de su valor de acarreo, el personaje lleva exceso de carga (consulta más adelante). Levantar un peso consume una acción completa. Un personaje puede intentar levantar una carga por encima de su límite mediante una tirada **Moderada (+0) de Fuerza**. Cada nivel de éxito añade un +1 a la suma de las bonificaciones de Fuerza y Resistencia para el propósito de determinar los límites. Si se falla la tirada por dos niveles de fracaso o más, el personaje sufre de inmediato un nivel de fatiga.

MOVER PESO

Mover peso representa la cantidad máxima de peso que el personaje puede empujar sobre una superficie lisa, como un suelo de metal. El terreno difícil puede hacer que desplazar objetos sea difícil o incluso imposible. Desplazar un peso hasta el límite no requiere tirada y consume una acción completa. Un personaje puede intentar desplazar un peso por encima de su límite mediante una tirada **Moderada (+0) de Fuerza**. Cada nivel de éxito añade un +1 a la suma de las bonificaciones de Fuerza y Resistencia a efectos de determinar los límites. Con dos o más niveles de fracaso, el personaje sufre de inmediato un nivel de fatiga.

EXCESO DE CARGA

Si un personaje intenta llevar un peso superior a su límite normal de acarreo, pero inferior a su límite de levantamiento, lleva exceso de carga. El personaje sufre una penalización de -10 a todas las tiradas relacionadas con el movimiento y reduce su bonificación de Agilidad en 1 a efectos de calcular sus índices de movimiento y su iniciativa. Además, al cabo de tantas horas como su bonificación de Resistencia en que el personaje acarree este peso, deberá superar una tirada **Moderada (+0) de Resistencia** o sufrirá un nivel de fatiga.

ARROJAR OBJETOS

El **Capítulo V: Arsenal** describe varias armas diseñadas para ser arrojadas, pero un personaje puede intentar arrojar casi cualquier objeto con un peso igual o inferior a la mitad de su valor de levantar peso (indicado en la **Tabla 7-7: Acarrear, mover y levantar peso**). Para arrojar un objeto, el personaje debe realizar una tirada **Moderada (+0) de Fuerza**. Un éxito indica que el objeto recorre tantos metros como su bonificación de Fuerza. Por cada nivel de éxito la distancia aumenta en un multiplicador (con un nivel la distancia es igual al doble de su bonificación de Fuerza, con dos niveles es igual a tres veces su bonificación de Fuerza, etc.). Con un fallo, el objeto recorre una distancia igual a la mitad de su bonificación de Fuerza (redondeado hacia abajo; un resultado de 100 indica simplemente que el objeto cae a sus pies). Si el objeto golpea una superficie dura, como un muro o vehículo, sufre 1d10+BF de daño más un punto de daño por cada nivel de éxito en la tirada. Estas reglas no se aplican a granadas ni a armas arrojadizas con forma aerodinámica. Estas armas ya

disponen de un alcance y daño propios, indicados en las tablas de armas. Si el objeto se arroja contra un objetivo específico se considera un arma improvisada y el personaje debe hacer una tirada de Habilidad de proyectiles en lugar de una tirada de Fuerza. Un personaje también puede intentar arrojar un objeto que pese más de la mitad de su capacidad de levantar peso, pero requiere superar una tirada **Difícil (-20) de Fuerza**.

ILUMINACIÓN

Muchas aventuras en **DEATHWATCH** ocurren al abrigo de la noche, en sombrías cavernas o en las fétidas entrañas de una subcolmena. Como resultado, la oscuridad se convierte en un enemigo por derecho propio, ocultando innumerables amenazas bajo su manto. Por estas razones, las fuentes de luz son primordiales al explorar los oscuros parajes del Imperio. Para simplificar, **DEATHWATCH** utiliza tres niveles de iluminación: luz brillante, penumbra y oscuridad. La luz brillante es cualquier luz que permita una visión normal, como la luz solar, una cámara bien iluminada o una linterna incandescente, etc. La penumbra se da poco antes de amanecer o en el crepúsculo en planetas similares a la Tierra, cuando un personaje está más allá del alcance de un fuente de luz o cuando esa fuente está enturbiada por la niebla o el humo. La oscuridad, como su nombre indica, es la ausencia total de luz. Aparte de oscurecer la visión, las condiciones de penumbra y oscuridad tienen efectos perjudiciales sobre las capacidades de combate y movimiento del personaje. Los personajes pueden desplazarse por áreas de penumbra sin penalización, pero solo pueden desplazarse a la mitad o menos de su índice de movimiento en la oscuridad. Un personaje que exceda esta velocidad tiene tendencia a deambular y puede desorientarse y moverse en una



dirección aleatoria en caso de no superar una tirada **Difícil (-20) de Percepción**. Para los efectos de la iluminación en el combate, consulta el **Capítulo VIII: Combate**.

VOLAR

La siguiente sección describe las reglas sobre criaturas voladoras o personajes con una tecnología que otorga esa capacidad.

ALTITUD

En un planeta similar a la Tierra, existen tres niveles genéricos de altitud: flotante, baja y elevada. Ascender o descender un nivel requiere una acción de movimiento normal, y cambiar dos o más niveles requiere una acción de carga o carrera.

ALTITUD FLOTANTE

Un personaje o criatura flotando se desliza a hasta 2 metros sobre el suelo y puede superar obstáculos bajos con facilidad. Una criatura flotante puede tanto atacar como ser atacada por otras criaturas a nivel del suelo. Algunas criaturas pueden flotar pero son incapaces de volar a otras altitudes, por ejemplo si poseen el rasgo Levitador (consulta la página 136). Una criatura con el rasgo Levitador siempre permanece a la misma altura sobre el suelo (a menos de dos metros) incluso si desciende a un terreno bajo, como un cráter o valle. Estas criaturas no descenderán voluntariamente sobre una zona de la que no puedan salir, del mismo modo que otros animales no entrarían en lugares de donde no pudieran escapar.

BAJA ALTITUD

Un personaje o criatura volando a baja altitud está más allá del alcance de cualquier ataque cuerpo a cuerpo desde el suelo, pero aún está al alcance de la mayoría de los ataques a distancia. Una criatura voladora a baja altitud no sufre penalizaciones por disparar hacia abajo, pero quienes disparen contra ella sufren una penalización de -10 a su tirada de HP, además de cualquier otra penalización habitual por el alcance.

ALTITUD ELEVADA

Un personaje o criatura volando a altitud elevada está muy por encima del suelo y fuera del alcance de la mayoría de ataques. Los personajes o criaturas a altitud elevada solo pueden atacar o ser atacados por otros a su misma altura.

MOVIMIENTO AÉREO

Las criaturas y personajes voladores se dividen en dos categorías generales definidas por sus rasgos: levitadores y voladores (consulta el **Capítulo IV: Talentos y Rasgos**). Los levitadores se desplazan por el aire, pero están limitados a una altitud de dos metros. Un volador no está limitado al nivel de suelo y puede ascender o descender a cualquier altitud. Cada rasgo tiene un número asociado en la descripción de la criatura. Este número funciona igual que su movimiento, pero solo cuando la criatura está en el aire. Mientras vuela, debe

realizar al menos una acción de movimiento para mantenerse en el aire cada turno, o caerá. Las acciones de movimiento parcial, completo, carga o carrera, son todas válidas para mantener el vuelo. Si una criatura a una altitud flotante deja de volar súbitamente (por ejemplo, por no realizar una acción de movimiento o quedar aturdido), simplemente aterriza indemne en el suelo. Si esto sucede a baja altitud, la criatura cae y recibe daños por caída (consulta el **Capítulo VIII: Combate**) equivalente a una caída desde 15 metros. Una criatura que cae desde altitud elevada, sufre un daño equivalente a una caída de 25 metros, o más a criterio del DJ.

LOS EFECTOS DE LA GRAVEDAD

Aunque los mundos habitados del Imperio pueden variar ligeramente en términos de gravedad, sus efectos sobre el juego son mínimos. La gravedad solo afectará al movimiento, al peso levantado y transportado y a otros factores, cuando los personajes viajen a mundos de gravedad excesivamente baja o elevada, o se encuentren en gravedad cero.

MUNDOS CON Poca GRAVEDAD

En los mundos con poca gravedad, los personajes aumentan su bonificación de Agilidad en +2 para determinar su movimiento y su iniciativa. Además, los personajes añaden +4 a la suma de su bonificación de Fuerza y Resistencia para determinar sus límites de acarrear, mover y levantar peso. Los personajes también suman +2 a su bonificación de Fuerza para determinar la distancia a la que pueden arrojar objetos. La baja gravedad dobla todas las distancias de salto horizontal y vertical.

MUNDOS CON ELEVADA GRAVEDAD

En mundos de elevada gravedad, los personajes reducen su bonificación de Agilidad en -2 (hasta un mínimo de uno) para determinar su movimiento y su iniciativa. Además, los personajes restan -4 (hasta un mínimo de cero) al total de su bonificación de Fuerza y Resistencia para determinar sus límites de acarrear, mover y levantar peso. Los personajes también restan -2 a su bonificación de Fuerza (hasta un mínimo de cero) para determinar la distancia a la que pueden arrojar objetos. Por último, reduce a la mitad todas las distancias de salto horizontal y vertical.

GRAVEDAD CERO

Lo más probable es que los hermanos de batalla se encuentren condiciones de gravedad cero en el espacio exterior o cuando se ha producido un fallo tecnológico grave. La gravedad cero se considera terreno difícil, lo que significa que el movimiento del personaje se reduce a la mitad y que intentar una acción de carga o carrera requiere superar una tirada **Difícil (-20) de Agilidad** para evitar ir a la deriva fuera de control (trátalo como indefenso). Además, un personaje que comienza una acción de movimiento en gravedad cero debe estar adyacente a un suelo, pared, techo u otro objeto fijo, de modo que tenga algo desde donde empujarse.

COHESIÓN

"Hombro con hombro, los Adeptus Astartes se alzan como el muro de la humanidad contra la oscuridad".

—Archiescriba Urto, cita del
Libro de los días y las ligas

Los hermanos de batalla viven en un mundo de destreza marcial en donde se honra por encima de todo la lealtad al capítulo y el valor en la batalla. Desde su iniciación, los marines espaciales son entrenados para que su fe en sus compañeros no sea menor que su fe en el Emperador. A lo largo de años de servicio y en la rigurosa fragua de la batalla, forman con sus hermanos lazos más fuertes que la cerámica y más duraderos que las mismas estrellas. Cuando un hermano de batalla recibe el honor de unirse a los guardianes de la muerte, debe volver a forjar estos lazos con un nuevo grupo de hermanos si pretende destacar como guerrero y cumplir su deber para con el Emperador. Sin embargo, una escuadra es una mezcla de estilos de combate, de ideologías distintas y de antiguas rivalidades capitulares, que pueden ser difíciles de superar. Para ser efectivos en batalla y derrotar a los enemigos del Imperio, sus miembros deben esforzarse para recuperar la camaradería y la cohesión de su propio capítulo. De este modo, una escuadra puede actuar como una única y perfecta unidad en combate, en donde sus componentes anticipan las acciones del resto y aniquilan a todos aquellos que les hacen frente.

¿QUÉ ES LA COHESIÓN?

Todos los marines espaciales están entrenados para trabajar como parte de una unidad de combate, ya sea un pelotón, escuadra o compañía, y es en este contexto en donde destacan y demuestran su clara superioridad sobre sus enemigos. La cohesión representa la fe de un hermano de batalla en sus camaradas y su relación con el resto de la escuadra. Generada al inicio de una misión, la cohesión es una reserva de puntos que los hermanos de batalla pueden utilizar durante el juego, y que les permite actuar más estrechamente con sus compañeros y ejecutar maniobras especiales en el campo de batalla, conocidas como capacidades de modo escuadra (consulta la página 221).

COHESIÓN Y LÍDER DE ESCUADRA

La cohesión se genera al inicio de cada misión en función de qué personaje jugador ha asumido el papel de líder de escuadra (consulta la página 230 para detalles sobre las misiones y la selección del líder de escuadra). La cohesión refleja las capacidades de mando del líder y su carisma natural, además de la fe de sus hermanos de batalla en él. Para determinar el tamaño de la reserva de cohesión de la escuadra utiliza la bonificación de Empatía del líder de escuadra modificada por la **Tabla 7-8: Modificadores a la cohesión**.

Este valor debe ser anotado por el líder de escuadra en su hoja de estado (consulta la página 403).



TABLA 7-8: MODIFICADORES A LA COHESIÓN

Modificador	Bonificador a la cohesión
Rango 4+	+1†
Rango 6+	+2†
Habilidad de Mando	+1‡
Habilidad de Mando +10	+2‡
Habilidad de Mando +20	+3‡

†Solo se aplica el más alto

‡Solo se aplica el más alto

EJEMPLO

El personaje de Andrés asume actualmente el papel de líder de escuadra. Es de rango 1, con una bonificación de cohesión de 3 y tiene la habilidad de Mando. Esto le proporciona a su escuadra una cohesión de 4 (3+1), que anota en su hoja de estado de modo.

DAÑOS A LA COHESIÓN

Del mismo modo que un hermano de batalla puede sufrir daño sobre sus capacidades físicas, también puede padecerlo en su habilidad para relacionarse con el resto de su escuadra y en su moral de combate. Esto suele ocurrir con alguna clase de ataque de arma aunque puede tener otro origen, como los poderes psíquicos o los entornos inusuales. Este daño reduce temporalmente la cohesión de la escuadra, del mismo modo que el daño de un arma reduce las heridas. Esto refleja el hecho de que la potencia del fuego enemigo, el caos del combate y las armas particularmente devastadoras, pueden ejercer presión sobre la escuadra y su capacidad para funcionar como una unidad organizada en el campo de batalla.

Cuando un hermano de batalla se encuentra en modo escuadra (consulta la página 215), cada vez que su personaje sufra 10 o más puntos de daño de una de las siguientes fuentes (antes de la reducción por blindaje o Resistencia) su escuadra perderá un punto de cohesión:

- Un arma básica a distancia con la propiedad Precisa (como un rifle de francotirador).
- Un arma con la propiedad Explosiva.
- Cualquier arma con la propiedad Devastadora.

No obstante, este daño de cohesión resulta anulado si el líder de escuadra supera una tirada **Moderada (+0) de Mando o Empatía** y organiza a sus hombres bajo el fuego enemigo. Esta tirada es una acción libre y se lleva a cabo en el momento en el que se produce el daño.

Puesto que el daño a la cohesión se basa en la conmoción y la confusión, hay límites a la cantidad de daño que una escuadra puede sufrir durante un único asalto de combate—las explosiones adicionales, las salvas de proyectiles y la artillería tienen poco efecto adicional. Por este motivo, una escuadra solo puede recibir 1 punto de daño de cohesión cada turno, ignorándose cualquier otro daño adicional.

Las criaturas con el rasgo Miedo (consulta el **Capítulo IV: Talentos y Rasgos**) también pueden causar daño de cohesión, aunque este daño se anula si el líder de escuadra supera una tirada de Voluntad (consulta la página 279 del **Capítulo IX: El Director de Juego** para los detalles sobre el miedo y cómo afecta a la cohesión).

EJEMPLO

El hermano de batalla Palarius y su escuadra luchan en modo escuadra una feroz batalla contra una partida de guerra orka. Un orko arroja una granada contra la escuadra, causándole 13 puntos de daño. Como se encuentran en modo escuadra, la granada tiene la propiedad Explosión y ha causado más de 10 puntos de daño, la explosión también puede causar un punto de daño a la cohesión a menos que el líder de la escuadra supere una tirada de Mando o Empatía.

RECUPERANDO LA COHESIÓN

La cohesión es un recurso que debe utilizarse con inteligencia, ya que normalmente solo se dispondrá de una pequeña cantidad. Sin embargo, existen algunos medios de recuperar cohesión durante el juego, restaurando la reserva de puntos de la escuadra, reforzando sus lazos de hermandad y permitiendo un mayor acceso a las capacidades de modo escuadra.

Los puntos recuperados durante una misión pueden superar la cantidad original de la escuadra (representando una mayor comprensión de la escuadra en sus estrategias).

La escuadra recupera un punto de cohesión en los siguientes casos:

- La escuadra completa uno de sus objetivos de misión (consulta la página 232).
- Un miembro de la escuadra gasta un punto de destino.
- El DJ decide que los hermanos de batalla han completado una tarea particularmente gloriosa o han interpretado bien los lazos de hermandad dentro de su escuadra.

EJEMPLO

Palarius y su escuadra rechazan un asalto orko, completando uno de los objetivos secundarios de la misión. Por completar el objetivo, la escuadra de Palarius recupera un punto de cohesión.

DESAFÍOS A LA COHESIÓN

La cohesión no solo se utiliza para activar las capacidades de modo escuadra sino que también puede emplearse para entrar rápidamente en ese modo y mantenerlo bajo cierta presión, o para poner a prueba la confianza mutua en la escuadra y la fe en las capacidades de su líder. En ambos casos esto se conoce como desafío a la cohesión. Para superar esta tirada, un personaje debe sacar un resultado igual o menor que la cohesión actual de su escuadra en 1d10.

EJEMPLO

Un poderoso poder psíquico ha afectado a Palarius y a sus hermanos, llenándolos de duda y desconfianza. El DJ decide que la escuadra debe superar un desafío a la cohesión para mantener el modo escuadra. La cohesión actual de la escuadra es 6, de modo que Palarius y sus hermanos deben sacar un 6 o menos en 1d10 para superar el desafío.



MODO ESCUADRA Y MODO SOLITARIO

*“¡Permaneced firmes hermanos! ¡Somos el Puño del Emperador!
¡Cerrado y listo para golpear!”*

—Hermano capitán Heledorn, puños imperiales,
en la batalla de las guadañas rotas

Ningún marine espacial permanece nunca solo. Aunque se le compara a un ejército de un solo hombre y posee la fuerza para superar a multitud de adversarios menores en combate singular, un hermano de batalla se entrena para ser parte de un equipo, una unidad de combate superior a la suma de sus partes y que funciona a la perfección para castigar a sus enemigos. Aunque otras organizaciones militares imperiales enseñan tácticas de escuadra y de cohesión a nivel de compañía, ninguna fuerza está tan unida en batalla como lo están los Adeptus Astartes. Nacidos de una herencia genética común, una escuadra de marines espaciales está unida por algo más que los meros lazos de disciplina y deber. Son verdaderos hermanos, hijos de su Primarca y están vinculados por sangre. No obstante, cuando un marine espacial se une a los guardianes de la muerte debe reforzar estos lazos y su relación con guerreros de diferentes capítulos que podrían provenir de órdenes extrañas e inusuales, con tácticas o tradiciones distintas. Aquí es donde el entrenamiento del hermano de batalla se hace imperativo, profundizando en su interior para encontrar los lazos genéticos que vinculan a todos los Adeptus Astartes como nietos del mismísimo Emperador.

Esta sección describe dos aspectos importantes en la esencia de un marine espacial y que son conocidos como modo solitario y modo escuadra. Estas reglas representan la herencia de un marine espacial (los talentos que le otorga su capítulo), su excepcional entrenamiento militar y su capacidad para trabajar con sus hermanos de batalla a un nivel con el que los soldados menores solo pueden soñar. Todos los jugadores comienzan el juego con acceso a capacidades de modo solitario y escuadra, según determina su capítulo, rango y especialidad. Conforme progresa el juego e incrementan su poder, sus compañeros de escuadra (el grupo de personajes) forman lazos más fuertes que les permiten obtener nuevas habilidades y mejorar las existentes. Usar adecuadamente el modo solitario y el modo escuadra puede marcar la diferencia en el campo de batalla entre la victoria y la derrota.

¿QUÉ ES EL MODO SOLITARIO?

El modo solitario es el modo de juego por defecto para cualquier personaje. A menos que se indique específicamente, un hermano de batalla normalmente se encuentra en este modo. Durante el modo solitario un marine espacial no se comunica con el resto de su escuadra de ningún modo en particular y no puede beneficiarse por las acciones del modo escuadra o las capacidades usadas por sus hermanos de batalla. Sin embargo tiene acceso a todas las acciones y habilidades habituales del modo solitario y puede usarlas libremente.

¿QUÉ ES EL MODO ESCUADRA?

Un personaje solo puede entrar deliberadamente en modo escuadra mediante el uso de una acción o superando un desafío a la cohesión (consulta la página 214). Mientras está en modo escuadra, un marine espacial está vinculado al resto de miembros de su equipo que también lo estén y puede beneficiarse de sus acciones y capacidades. Además, el personaje también puede iniciar acciones y capacidades del modo escuadra para beneficiar a otros miembros del equipo que también lo estén.

LA HOJA DE ESTADO

Los jugadores pueden usar la hoja de estado como una herramienta para saber en qué modo se encuentra su hermano de batalla y las capacidades a las que tiene acceso. Esta hoja está dividida en dos mitades (consulta la página 403) donde una describe las capacidades de modo solitario y la otra describe las capacidades de modo escuadra. Para facilitar las cosas al DJ y a los jugadores, la hoja de estado puede colocarse junto a la hoja de personaje, de forma que el modo actual del personaje esté a la vista. Así, cuando el jugador cambie el modo de su personaje basta con darle la vuelta. De este modo, todos en la mesa pueden ver de inmediato en qué modo está cada personaje y cada uno de los jugadores puede consultar de un vistazo los efectos de su modo actual, además de las acciones y capacidades a las que tiene acceso.

Alternativamente, los jugadores pueden emplear otras formas de indicar el modo de su personaje (por ejemplo, si la partida no se realiza alrededor de una mesa o si falta espacio). Algunos ejemplos son; colocar una moneda sobre sus hojas de personaje (cada cara indicando un modo diferente), usar tiras de papel coloreado, o incluso recogerse una manga.

La hoja de estado se encuentra en la página 403.

DISTANCIA DE APOYO

Las capacidades de modo escuadra solo pueden ser usadas cuando el personaje tiene a sus compañeros hermanos de batalla lo bastante cerca como para ayudarlo. La distancia a la que un hermano de batalla puede alcanzar a sus camaradas con una capacidad de modo escuadra se conoce como distancia de apoyo y se determina por el rango del personaje (como se indica en la **Tabla 7-9: Distancia de apoyo**). La distancia de apoyo debe anotarse en la hoja de estado y se mide desde el hermano de batalla que está empleando la capacidad de modo escuadra.

La distancia visual implica que los hermanos de batalla deben ser capaces de verse entre sí para estar a distancia de

TABLA 7-9: DISTANCIA DE APOYO

Rango	Alcance de apoyo
1-3 (Estrecho)	Distancia visual, a no más de 30 metros de distancia.
4-6 (Medio)	Distancia vocal, a no más de 60 metros de distancia.
7-8 (Extendido)	Distancia vocal, a no más de 120 metros de distancia.

apoyo. No obstante, este contacto visual puede ser mínimo e incluso bajo una oscuridad casi total, fuertes lluvias o el caos del combate, en donde amigos y enemigos solo pueden entreverse a través del humo y los destellos de los bólteres.

La distancia vocal significa que los hermanos de batalla ya no necesitan ser capaces de verse para coordinarse como un equipo, pero deben ser capaces de comunicarse por la voz. Si esto no es posible mediante un comunicador u otros medios remotos (tal vez debido a señales de interferencia enemigas), o la comunicación vocal normal es imposible (debido a un ruido excesivo o similar), entonces los hermanos de batalla aún deben ser capaces de verse entre sí.

EJEMPLO

Andrés desea que su personaje use una capacidad de modo escuadra. Su personaje es de rango 3, así que solo puede beneficiar a otros miembros de su escuadra que se encuentren en un radio de 30 metros y sean visibles. Comprobando la posición de su escuadra hay dos hermanos de batalla en un radio de 30 metros, otro dentro de alcance pero no visible y un último hermano de batalla más allá de los 30 metros. Esto significa que cuando Andrés use su capacidad de modo escuadra solo dos de sus hermanos podrán beneficiarse de ella.

CAMBIAR DE MODO

Por defecto, los jugadores comienzan el juego en modo solitario y necesitan indicar que entran en modo escuadra empleando una acción o mediante un desafío a la cohesión. Entrar en modo solitario es una acción libre que un marine espacial puede llevar a cabo en cualquier momento durante su turno. Para entrar en modo escuadra, un hermano de batalla debe modificar sus tácticas, tener en cuenta las posiciones de los miembros de su escuadra y prepararse para realizar acciones conjuntas; todo ello requiere un esfuerzo por parte del marine espacial, uno que resulta más fácil con experiencia y con el apoyo de una escuadra leal y de confianza. No obstante, antes de que un hermano de batalla pueda entrar en modo escuadra debe cumplir los siguientes requisitos:

- Debe estar a distancia de apoyo de al menos otro miembro de su escuadra.
- Su escuadra debe tener al menos 1 punto de cohesión.

Cumplido esto, puede emplear una acción completa (terminando su turno) y entrar en modo escuadra. No se requiere ninguna tirada y el hermano de batalla se considera en modo escuadra desde el inicio del próximo turno.

Alternativamente, un hermano de batalla puede intentar entrar en modo escuadra como una acción libre o una reacción, superando un desafío a la cohesión (consulta la página 214). Si falla la tirada, el hermano de batalla pierde su turno actual o el próximo (si intentó entrar en modo escuadra usando una reacción) y entra en modo escuadra desde el inicio de su siguiente turno.

Entrar en modo escuadra es una acción que afecta al grupo, no solo al individuo. Si un hermano de batalla entra en modo escuadra, todos los otros miembros de la escuadra a distancia de apoyo pueden (si lo desean) entrar en modo escuadra sin emplear una acción completa o superar un desafío a la cohesión.

Si la escuadra se separa durante la misión sus miembros pueden formar múltiples escuadras a efecto de activar las capacidades del modo escuadra, siempre que se cumplan todos los requisitos y las distancias de apoyo de las múltiples escuadras no se solapen entre sí.

EJEMPLO

Uno de los miembros de la escuadra de Palarius ha activado una capacidad de modo escuadra y Palarius quiere beneficiarse de ella. Como no es su turno debe gastar su reacción y superar un desafío a la cohesión. Desafortunadamente para él falla la tirada. Esto significa que no se beneficia de la capacidad de modo escuadra de su hermano de batalla y que pierde su próximo turno. Sin embargo, desde el inicio de su siguiente turno Palarius está en modo escuadra y es capaz de utilizar y beneficiarse de las acciones de este modo de la manera habitual.

MANTENER EL MODO ESCUADRA

El modo escuadra puede mantenerse activo siempre y cuando la escuadra del hermano de batalla tenga al menos 1 punto de cohesión. Una escuadra puede continuar en modo escuadra y mantener capacidades entre encuentros de combate mientras sus miembros continúen a distancia de apoyo y la escuadra conserve al menos 1 punto de cohesión. Activar capacidades reduce la cohesión, del mismo modo que algunos tipos de daño (consulta Daño de cohesión en la página 214). Un hermano de batalla abandona el modo escuadra, y regresa al modo solitario, al inicio de su turno en los siguientes casos:

- Cae inconsciente o muere.
- La cohesión de la escuadra se reduce a 0.
- Deja de estar en alcance de apoyo de al menos otro miembro de su escuadra.
- Escoge regresar al modo solitario.

En ciertas circunstancias, un hermano de batalla también puede abandonar el modo escuadra si falla un desafío a la cohesión (consulta la página 214).

EJEMPLO

Mientras se encuentra en modo escuadra, Palarius ha avanzado en cabeza de su unidad persiguiendo a un caudillo orko a las ruinas de una antigua capilla imperial. Inesperadamente cae a través de una parte desgastada del suelo, dentro de una profunda cripta y fuera de la vista de sus hermanos de batalla. Como tiene rango 3, debe estar en contacto visual con su escuadra para permanecer en alcance de apoyo, por lo que al inicio de su próximo turno regresa al modo solitario y pierde cualquiera de los beneficios de las capacidades de modo escuadra actualmente activas.

CAPACIDADES DEL MODO SOLITARIO

"Hermanos, hay momentos en donde solo sirve la furia de un verdadero hijo de Sanguinius. Este es ese momento".

—Hermano Nocturne, ángeles sangrientos

Como un guerrero elegido del Emperador, un marine espacial cuenta con muchas ventajas en el campo de batalla. A primera vista esto incluye su servoarmadura y su bólter, potentes armas con las que derrotar al alienígena, al demonio o al hereje. Junto a estos antiguos artefactos de guerra también porta consigo los beneficios de un físico genéticamente mejorado, construido para la guerra y diseñado para sobrevivir a todo, excepto a las más terribles heridas. Como sus armas y su blindaje, el cuerpo de un marine espacial es un gran artificio de una época olvidada, dotado de órganos redundantes, sentidos aumentados y huesos endurecidos. Sin embargo, su mayor activo es su entrenamiento, su búsqueda de la perfección marcial que avergüenza a quienes aspiran al título de guerrero. Es esta excepcional habilidad en las armas y en batalla la que lo define como un guerrero de élite del Imperio y uno entre los mejores del Emperador.

Las capacidades de modo solitario son habilidades especiales que puede usar un hermano de batalla cuando está en modo solitario, y representan el entrenamiento especializado y los beneficios de ser un miembro del Adeptus Astartes. Las capacidades de modo solitario se dividen en dos categorías: las del Codex y las del capítulo. La primera categoría representa el estilo de combate personal del hermano de batalla, afinado tras muchos años de sangriento combate y nacido de su experiencia en el campo de batalla y de las sagradas enseñanzas del Codex Astartes. La segunda categoría incorpora la herencia de un hermano de batalla, el resultado tanto de la genética como del entrenamiento transmitido por las enseñanzas de su Primarca. Estas capacidades son únicas de cada capítulo y solo pueden ser empleadas por sus miembros que poseen las habilidades especiales o los dones genéticos necesarios. Las capacidades de modo solitario están siempre disponibles para el hermano de batalla una vez cumplidos los requisitos para obtenerlas y pueden usarse para aumentar sus otras capacidades, como las obtenidas con habilidades, talentos, o equipo especial.

Las capacidades de modo solitario se describen del siguiente modo:

Título: Nombre de la capacidad.

Rango requerido: El rango mínimo que debe tener el personaje para acceder a la capacidad. En el caso de las capacidades del Codex, siempre que el hermano de batalla tenga el rango necesario puede utilizar la capacidad. En el caso de las capacidades del capítulo, los hermanos de batalla solo pueden emplear las habilidades de su propio capítulo.

Efectos: Una detallada descripción de cómo funciona la capacidad en el juego, incluyendo cómo puede activarla el hermano de batalla y beneficiarse de ella.

Mejora: Las capacidades mejoran según aumenta el rango del hermano de batalla. Esta sección describe cómo este aumento mejora la capacidad y estimula sus efectos.

OBTENER CAPACIDADES DE MODO SOLITARIO

Un personaje comienza el juego con acceso a las capacidades de modo solitario de su propio capítulo, además de cualquier capacidad del Codex para las que cumpla los requisitos. Los requisitos para las capacidades de modo solitario se basan en el rango; el nivel de experiencia alcanzado por el hermano de batalla (consulta el **Capítulo II: Especialidades** para más detalles al respecto). Este rango requerido representa el mínimo necesario para obtener y utilizar la capacidad. Sin embargo, al contrario que otras capacidades como habilidades y talentos, un personaje no necesita gastar puntos de experiencia para obtener una capacidad de modo solitario y una vez cumple los requisitos de rango puede utilizarla.

USO DE CAPACIDADES DE MODO SOLITARIO

Las capacidades de modo solitario funcionan como muchas otras capacidades especiales, como son las habilidades y talentos, influenciando las acciones del hermano de batalla o proporcionándole nuevas opciones en combate. Siempre que el hermano de batalla esté en modo solitario, puede utilizar sus capacidades libremente. Los efectos puntuales de juego, además de las acciones necesarias para activarlas, pueden encontrarse en las descripciones individuales de cada una de las capacidades de modo solitario.



CAPACIDADES DEL CODEX

Estas capacidades son el resultado del duro entrenamiento y de los dones otorgados por el Emperador a cada marine espacial. Todos los hermanos de batalla pueden aprenderlas, pero solo los más poderosos las dominarán algún día. Las capacidades del Codex son también las utilizadas más frecuentemente por los Adeptus Astartes y muchas reflejan su temible reputación en combate además de su afinidad natural por la guerra. Como con todos los demás aspectos de un hermano de batalla, estas capacidades están ligadas a su rango, y según gana experiencia el marine espacial aumenta en gran medida su poder.

TABLA 7-10: CAPACIDADES DEL CODEX EN MODO SOLITARIO

Nombre	Rango	Efectos
Arranque de velocidad	1	Aumenta el movimiento
Proeza de fuerza	1	Incrementa la BF
Vigor renovado	3	Ignora efectos de impactos críticos y restaura Heridas
Fortaleza mental	5	Repite tiradas de Voluntad fallidas
Resistencia extrema	5	Repite tiradas de Resistencia
Gracia del Emperador	7	Tirada para recuperar el destino gastado

ARRANQUE DE VELOCIDAD

Rango requerido: 1

Efectos: Un hermano de batalla puede recurrir a sus reservas de energía para cruzar grandes distancias. Una vez por sesión de juego, un hermano de batalla puede realizar un arranque de velocidad, aumentando su bonificación de Agilidad en +2 con todos sus beneficios normales. Esta es una acción libre que puede usarse al inicio del turno y dura tantos asaltos como su rango.

Mejora: A partir del rango 3 añade un +10 a todas las tiradas de Agilidad basadas en el movimiento. A partir del rango 5 la bonificación de Agilidad se incrementa a +4. A partir del rango 7 esta capacidad permite al hermano de batalla ignorar la necesidad de hacer tiradas de Agilidad cuando corre o carga en terreno difícil (consulta la página 208).

PROEZA DE FUERZA

Rango requerido: 1

Efectos: Los marines espaciales poseen una fuerza muy superior a la de un hombre normal. En tiempos de necesidad, un hermano de batalla puede llevar esta fuerza física hasta sus límites para realizar hazañas impresionantes. Una vez al día en tiempo de juego, un hermano de batalla puede realizar una proeza de fuerza, aumentando su rasgo de Fuerza antinatural (consulta la página 133) en un nivel, de modo que Fuerza antinatural x2 se convierte en Fuerza antinatural x3. Esta es una acción libre que puede usarse al inicio del turno y dura tantos asaltos como su rango.

Mejora: A partir del rango 3 suma +10 a todas las tiradas de Fuerza y a las tiradas de habilidad basadas en ella. A partir del rango 5 la proeza de fuerza dura tantos asaltos como el doble del rango del personaje. A partir del rango 7 aumenta el rasgo de Fuerza antinatural del personaje en dos niveles.

VIGOR RENOVADO

Rango requerido: 3

Efectos: La fisiología de un marine espacial y su entrenamiento le proporcionan una increíble tolerancia al dolor y a las heridas. Una vez por sesión de juego, un hermano de batalla puede recurrir a su vigor renovado. Durante tantos asaltos como su rango, puede ignorar los efectos de un único impacto crítico, como el aturdimiento, los niveles de fatiga, o la inconsciencia. Sin embargo, esto no permite ignorar extremidades amputadas o impactos críticos que provoquen la muerte. Además, cualquier nuevo impacto crítico sufrido durante el vigor renovado afecta de la manera habitual al hermano de batalla. Esta es una acción libre que puede usarse al inicio del turno.

Mejora: A partir del rango 5 restaura al hermano de batalla un número de Heridas igual a su rango. A partir del rango 7 ignora todos los efectos de impactos críticos que esté sufriendo en ese momento por la duración de la capacidad.

FORTALEZA MENTAL

Rango requerido: 5

Efectos: Los Adeptus Astartes son fuertes mental y físicamente; su entrenamiento y devoción fortalecen su voluntad contra los peligros de un universo letal. Una vez por sesión de juego, un hermano de batalla puede beneficiarse de su fortaleza mental para repetir una tirada de Voluntad fallida hecha para resistir un poder psíquico o un intento de subvertir su voluntad.

Mejora: A partir del rango 7 suma +20 al resultado de la tirada repetida.

RESISTENCIA EXTREMA

Rango requerido: 5

Efectos: Antes incluso de ser dotados con la semilla genética, los hermanos de batalla son seleccionados por su resistencia y aguante físico, un rasgo que fortalecen con el tiempo. Una vez por sesión de juego, un hermano de batalla puede emplear su resistencia extrema para repetir las tiradas de Resistencia durante tantas horas como su rango. Resistencia extrema puede usarse como una acción libre o una reacción.

Mejora: A partir del rango 7 el hermano de batalla puede añadir +20 al resultado de la tirada repetida.

GRACIA DEL EMPERADOR

Rango requerido: 7

Efectos: Un hermano de batalla forma parte de la divina voluntad del Emperador, y ha recibido un fragmento del señor de la humanidad a través de su Primarca y las enseñanzas del capítulo. Una vez por sesión de juego, el hermano de batalla puede recurrir a la gracia del Emperador. Durante tantos asaltos como su rango, siempre que gaste un punto de destino debe tirar 1d10. Si saca un resultado igual o menor que su rango, recupera el punto de destino de inmediato. Esta capacidad no recupera puntos de destino sacrificados (consulta la página 207). Gracia del Emperador puede usarse como una acción libre o una reacción.

Mejora: Esta capacidad no mejora con el rango.

CAPACIDADES DEL CAPÍTULO

Cada capítulo es único, con su propia serie de dones genéticos y variaciones sutiles (o en ocasiones no tan sutiles) del Codex Astartes. Estas son las doctrinas de combate que normalmente modelan el estilo de lucha de un hermano de batalla, sus armas elegidas y su misión en el campo de batalla. Cuando un hermano de batalla se une a los guardianes de la muerte lleva consigo estas habilidades predilectas, que influyen en su forma de hacer la guerra. Recuerda que solo un hermano de batalla del capítulo apropiado puede obtener acceso a, o beneficiarse de, las capacidades de modo solitario de ese capítulo.

TABLA 7-11: CAPACIDADES DEL CAPÍTULO EN MODO SOLITARIO

Capítulo	Nombre	Rango	Efectos
Ángeles oscuros	Defensa estoica	1	Heridas adicionales si permaneces inmóvil
Ángeles sangrientos	Frenesí de sangre	1	Bonificaciones en cuerpo a cuerpo
Lobos espaciales	Sentidos del lobo	1	Repite tiradas fallidas basadas en Percepción
Templarios negros	Celo virtuoso	1	Bonificaciones para atacar a demonios
Ultramarines	Hijo predilecto	1	Bonificaciones a la cohesión
Vigilantes de la tormenta	Llamada del trueno	1	Un enemigo recibe penalizaciones para atacar a otros

DEFENSA ESTOICA (ÁNGELES OSCUROS)

Rango requerido: 1

Efectos: Los ángeles oscuros son obstinados en el ataque e inflexibles en la defensa, manteniendo su posición incluso contra el más rabioso de los asaltos. Una vez por combate, el hermano de batalla puede promulgar una defensa estoica. Esta es una acción libre que puede usarse al inicio del turno. El marine espacial gana 6 Heridas temporales y su índice de movimiento máximo se reduce a la mitad de su bonificación de Agilidad, redondeado hacia arriba (la mayoría de los marines espaciales con esta capacidad mantienen su posición escogida y ¡ni avanzan ni retroceden!). Al contrario que las Heridas normales, estas heridas adicionales son eliminadas cuando se ven afectadas por el daño de cualquier ataque con éxito y son siempre eliminadas antes de aplicar el daño a las heridas normales del hermano de batalla. También se pierden si el hermano de batalla abandona la posición escogida, bien por su propia elección, o involuntariamente.

Mejora: A partir del rango 3 las heridas temporales aumentan a 12. A partir de rango 5 el hermano de batalla puede desplazarse a una velocidad igual a su bonificación de Agilidad en metros, sin perder los efectos de la capacidad. A partir de rango 7 las heridas temporales aumentan a 18.

FRENESÍ DE SANGRE (ÁNGELES SANGRIENTOS)

Rango requerido: 1

Efectos: Los ángeles sangrientos muestran un salvajismo en combate que tiene profundas raíces en la historia del capítulo. No obstante, es un rasgo que les ayuda en el combate cuerpo a cuerpo, donde la fuerza y la velocidad son vitales. Una vez por combate, el hermano de batalla puede invocar un frenesí de sangre. Esta es una acción libre que puede usarse al inicio del turno y tantos asaltos como el rango del hermano de batalla dividido entre dos (redondeado hacia arriba). Mientras está bajo los efectos de esta capacidad, el hermano de batalla puede repetir las tiradas de daño con armas de cuerpo a cuerpo. En el caso de las armas de cuerpo a cuerpo que tiran múltiples dados de daño, deben repetirse todos los dados o ninguno. Además, es tal la brutalidad de sus ataques que obtiene furia virtuosa (consulta la página 247) con un resultado en el dado de 9 o 10 y no solo con 10.

Mejora: A partir del rango 3 la penetración de los ataques del hermano de batalla con cualquier arma de cuerpo a cuerpo se incrementa en +2. A partir del rango 5 se eleva a +4. A partir del rango 7 la posibilidad de obtener furia virtuosa aumenta a un resultado de dado de 8, 9 o 10.

SENTIDOS DEL LOBO (LOBOS ESPACIALES)

Rango requerido: 1

Efectos: Como parte de los dones genéticos de su Primarca Leman Russ, los lobos espaciales tienen unos sentidos casi sobrenaturales que exceden incluso a los de otros marines espaciales. Mientras el hermano de batalla está en modo solitario puede repetir cualquier tirada fallida basada en la Percepción y se considera que posee el rasgo Visión en la oscuridad. Sin embargo, estas bonificaciones no se aplican si el lobo espacial lleva el casco de un blindaje sellado (por ejemplo, servoarmadura, armadura artesanal o armadura de exterminador).

Mejora: A partir del rango 3 suma +10 a todas las tiradas basadas en Percepción. A partir del rango 5 obtiene el rasgo Percepción antinatural (x2) mientras utiliza esta capacidad. A partir del rango 7 los sentidos del hermano de batalla están tan afinados que una vez por sesión de juego puede superar automáticamente una tirada basada en Percepción (a efectos de tiradas enfrentadas se considera que ha sacado un 01).

CELO VIRTUOSO (TEMPLARIOS NEGROS)

Rango requerido: 1

Efectos: Los templarios negros son bien conocidos por su fanática devoción al Emperador y su ardiente odio a los psíquicos, los brujos y los engendros de la disformidad. Una vez por combate, el hermano de batalla puede recurrir a su celo virtuoso. Esta es una acción libre que puede usarse al inicio de su turno, y dura tantos asaltos como el rango del hermano de batalla. Mientras está bajo sus efectos, el daño causado por el hermano de batalla con ataques cuerpo a cuerpo contra criaturas con el rasgo Demoníaco no se reduce por su bonificación de Resistencia, y la propia bonificación de Resistencia del hermano de batalla aumenta en +4 para reducir el daño causado por criaturas con el rasgo Demoníaco o por armas y poderes psíquicos.

Mejora: A partir del rango 3 gana un +10 adicional para impactar y suma +2 a las tiradas de daño al hacer ataques cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura con capacidades psíquicas. A partir del rango 5 el aumento a la bonificación de Resistencia se eleva a +8. A partir del rango 7 el rasgo Arma de disformidad ya no tiene ningún efecto sobre el hermano de batalla. Estas mejoras solo se aplican durante el celo virtuoso.

HIJO PREDILECTO (ULTRAMARINES)

Rango requerido: 1

Efectos: Los ultramarines se consideran la más pura expresión del Codex Astartes y entre los hijos más legítimos del Emperador. Este orgullo e inquebrantable creencia personal se manifiesta a menudo en su capacidad de liderazgo y en el ejemplo que dan a los demás miembros del Adeptus Astartes. Mientras está en modo solitario, el hermano de batalla puede repetir cualquier tirada de Empatía para tratar con marines espaciales o miembros de las fuerzas armadas del Imperio (Guardia Imperial, Armada Imperial, etc.).

Además, gracias a su imponente liderazgo, el hermano de batalla suma +1 a la cohesión de su equipo si es el líder de escuadra. Esta bonificación a la cohesión permanece incluso cuando el hermano de batalla no está en modo solitario.

Mejora: A partir del rango 3 el hermano de batalla puede superar automáticamente, una vez por combate, una tirada de habilidad de Mando. A partir del rango 5 la disposición (consulta la página 278) de las fuerzas armadas imperiales mejoran en un grado al tratar con él. A partir del rango 7 el hermano de batalla suma +2 a la cohesión de su escuadra, en lugar de +1.

LLAMADA DEL TRUENO (VIGILANTES DE LA TORMENTA)

Rango requerido: 1

Efectos: Los vigilantes de la tormenta suelen demostrar su honor y valentía enfrentándose a sus enemigos en combate singular y en un duelo a muerte. Una vez por combate y como una acción libre, el hermano de batalla puede clamar una llamada del trueno contra un único enemigo que pueda verle y oírle (no es necesario que entienda su idioma). Mientras el hermano de batalla no lleve a cabo otras acciones que no sean ataques cuerpo a cuerpo contra el enemigo o moverse para trabarse con él, gana un +10 a las tiradas de Habilidad de Armas contra el objetivo. Además, mientras esté trabado en combate cuerpo a cuerpo con su objetivo, este sufre una penalización de -10 para atacar a cualquiera que no sea el vigilante de la tormenta y debe superar una tirada **Moderada (+0) de Agilidad** para alejarse.

Esta capacidad dura hasta que el objetivo muere o se retira del combate (es decir, retrocede y el combate finaliza), o el hermano de batalla abandona el combate.

Mejora: A partir del rango 3 las habilidades de duelo del hermano de batalla le permiten repetir las tiradas para esquivar y parar los ataques del objetivo. A partir del rango 5 las penalizaciones del objetivo para atacar a cualquier otro que no sea el vigilante de la tormenta, aumentan a -20 y la tirada de Agilidad para alejarse se vuelve Difícil (-20). A partir del rango 7 el marine espacial puede emitir la llamada del trueno sobre un grupo de enemigos (tantos como su rango).



CAPACIDADES DEL MODO ESCUADRA

“¡Conmigo hermanos! ¡Mostrémosles la ira de los Ángeles de la Muerte!”
—Capitán Aphael, ángeles sangrientos

Aunque un solo marine espacial es una fuerza a tener en cuenta, una escuadra de Adeptus Astartes es una fuerza militar incomparable y una visión de horror para sus enemigos en el campo de batalla. Cualquier medida clasifica a los marines espaciales como el mejor brazo armado del Imperio y con facilidad igualan a cualquier enemigo xenos, del Caos, o herético. Aunque esta superioridad se debe en parte a su herencia genética, poderosas armas y armaduras, y una indomable voluntad, también es debida a su entrenamiento y tácticas de combate. El vínculo entre hermanos de batalla, combinado con un régimen de constante entrenamiento, perfecciona sus habilidades hasta su límite y los hace capaces de increíbles hazañas en combate. Un marine espacial vive y muere por la fuerza de sus hermanos de batalla.

Las capacidades de modo escuadra representan el entrenamiento especializado de la escuadra y la superior habilidad con las armas de los marines espaciales. Esta es la naturaleza que realmente permite a la escuadra destacar en el campo de batalla y superar fácilmente a sus enemigos. Más que su servoarmadura o la devastadora eficacia de sus armas, las capacidades de modo escuadra permiten llevar a cabo acciones de combate especializadas, ataques coordinados y defensas cooperativas, de un modo que no está al alcance de guerreros menores. Estas capacidades suelen proporcionar acciones extras para la escuadra, de modo que cuando uno de sus hermanos de batalla activa una capacidad, otros miembros de la unidad pueden beneficiarse de ella, bien con movimiento extra, ataques adicionales, o una combinación de ambas.

Existen dos categorías de capacidades del modo escuadra: maniobras de ataque y de defensa, que a su vez se dividen en capacidades del Codex y del capítulo. Como las capacidades de modo solitario, algunas están disponibles para todos los hermanos de batalla, mientras que otras son específicas de un capítulo y solo pueden ser utilizadas por sus miembros.

Las capacidades del modo escuadra se presentan así:

Título: Nombre de la capacidad.

Acción: La acción requerida para utilizar la capacidad; acción libre, media acción, acción completa, o reacción.

Coste: El coste en cohesión. El hermano de batalla debe pagar este coste de la reserva de puntos de cohesión de su escuadra para activar la capacidad durante la misión. Este coste solo debe pagarse una vez por misión.

Mantenimiento: Indica si la capacidad puede ser mantenida o no (consulta la página 222).

Efectos: Una descripción detallada de cómo funciona la capacidad en el juego, incluyendo cómo pueden el hermano de batalla y su escuadra activarla y beneficiarse de ella.

Mejora: Muchas capacidades mejoran al aumentar el rango del hermano de batalla. Esta sección describe cómo mejora la capacidad y sus efectos. El rango lo determina el hermano de batalla que activa la capacidad de modo escuadra.

OBTENER CAPACIDADES DE MODO ESCUADRA

Las capacidades de modo escuadra se obtienen como resultado de la elección del líder de escuadra (consulta la página 230). Según la especialidad del líder de escuadra, la unidad tendrá acceso a una selección distinta de capacidades del codex durante la misión. Una parte de la preparación para una misión es escoger un líder que proporcione el conjunto más útil de capacidades para la escuadra y sus objetivos actuales.

USAR CAPACIDADES DE MODO ESCUADRA

Las capacidades de modo escuadra funcionan igual que otras acciones y cualquier hermano de batalla puede activarlas como se describe en su apartado. No se necesita una tirada para activar estas capacidades; sin embargo, el hermano de batalla debe gastar la cantidad requerida de cohesión (como indica la capacidad) y debe estar en modo escuadra. Este coste solo debe pagarse en una ocasión, y tras activar una habilidad, permanece así durante el resto de la misión (si puede mantenerse), o durante un único combate (si no puede mantenerse) y la puede usar cualquier miembro de su unidad en modo escuadra.

Algunas capacidades del modo escuadra no tienen mantenimiento, pero tienen una duración determinada que se indica en su descripción. Estas habilidades pueden emplearse varias veces durante el mismo combate, siempre que se pague su coste en cohesión por cada activación.

Tanto el hermano de batalla que utiliza la acción como cualquier miembro de su escuadra dentro de su alcance de apoyo pueden entonces beneficiarse de la capacidad. Puedes encontrar los detalles completos de cada capacidad en sus descripciones individuales, a continuación.

EJEMPLO

En su turno, el personaje de Andrés, Palarius, utiliza la acción Avance de escuadra. Activarla cuesta 1 punto de cohesión, que Palarius gasta de la reserva de su escuadra. Los personajes de Juan y Daniel están también en modo escuadra y en su alcance de apoyo. Juan decide que quiere que su personaje se una al Avance de escuadra y de ese modo verse afectado por la capacidad. Sin embargo, Daniel está contento con donde está su personaje y decide no utilizar sus efectos.

USAR CAPACIDADES DEL CAPÍTULO

Algunas capacidades de modo escuadra son específicas de un capítulo, disponibles solo para hermanos de batalla del capítulo indicado. Por su naturaleza, solo los hermanos de batalla del mismo capítulo pueden utilizarlas o beneficiarse de sus efectos, mientras que los demás miembros de la escuadra no se ven afectados, sin importar que se encuentren en modo escuadra o si están a distancia de apoyo.

Los hermanos de batalla pueden activar las capacidades de su propio capítulo incluso si el líder de escuadra es de un capítulo diferente, pero estas capacidades solo afectarán a los miembros de la escuadra que pertenezcan a ese capítulo.

ACCIONES DE ESCUADRA

Muchas capacidades de modo escuadra permiten a los hermanos de batalla coger acciones fuera de su turno normal, como desplazarse, disparar o hacer ataques cuerpo a cuerpo. En todos estos casos, si un hermano de batalla coge una acción de modo escuadra o se beneficia de una tomada por otro miembro de su escuadra, no puede beneficiarse o coger otra acción de modo escuadra hasta al menos el inicio de su próximo turno. A menos que se dictamine lo contrario, todas estas capacidades son acciones de escuadra.

EJEMPLO

El personaje de Andrés, Palarius, utiliza la capacidad de modo escuadra Asalto bólder para atacar al enemigo. Palarius y dos de los miembros de su escuadra salen de la cobertura y cargan hacia el enemigo. Posteriormente en el asalto, los otros miembros de la escuadra, aún bajo cobertura, utilizan la capacidad de modo escuadra Fuego de apoyo para proporcionar cobertura a Palarius y sus hermanos de batalla. Aunque aún están en alcance de apoyo, ni Palarius ni los hermanos de batalla que se le unieron en el Asalto bólder pueden beneficiarse de ella.

MANTENER CAPACIDADES DE MODO ESCUADRA

Muchas capacidades de modo escuadra pueden ser mantenidas indefinidamente siempre que el hermano de batalla permanezca en modo escuadra. Esto se indica en la descripción de cada capacidad bajo la cabecera de “sostenido”. Para mantener una capacidad, el hermano de batalla simplemente declara que lo está haciendo y entonces puede mantenerla activa de asalto en asalto, siempre y cuando esté en modo escuadra y no active ninguna nueva capacidad. El hermano de batalla puede elegir dejar de mantener una capacidad (probablemente para activar una nueva capacidad de modo escuadra o beneficiarse de otra capacidad activa) como una acción libre al inicio de su turno, pero no debe volver a pagar el coste en puntos de cohesión para reactivarla de nuevo más tarde durante la misión.

Un hermano de batalla beneficiándose de una capacidad mantenida por otro miembro de su escuadra, pierde sus beneficios si se desplaza fuera de su distancia de apoyo o abandona el modo escuadra.

Un hermano de batalla solo puede beneficiarse o mantener una capacidad de modo escuadra a la vez.

LLEVAR UN REGISTRO DE LAS CAPACIDADES DE MODO ESCUADRA

Como puede resultar evidente, es posible que un hermano de batalla utilice numerosas capacidades de modo escuadra a lo largo de un único combate. Dentro de una misma escuadra también podría haber varias capacidades de modo escuadra mantenidas al mismo tiempo, y los jugadores podrían elegir cambiar de una a otra según lo dicte la situación táctica. Aquí es donde entra la hoja de modo, que permite hacer un seguimiento de la capacidad de modo escuadra actual de un hermano de batalla y sus efectos. Los jugadores deben anotar, o colocar un marcador (como un dado o una moneda) en su hoja de modo junto a la capacidad de modo escuadra que están utilizando o de la que se están beneficiando. Esta marca puede luego apartarse cuando cambie su capacidad, o eliminarse por completo al regresar al modo solitario.

EJEMPLO

Los personajes de Andrés, Juan y Daniel, están todos beneficiándose de la capacidad Avance de escuadra que mantiene el personaje de Andrés. Al inicio del turno de su personaje, Daniel decide regresar al modo solitario, perdiendo los beneficios del Avance de escuadra. No obstante, tanto Andrés como Juan continúan beneficiándose del Avance de escuadra, puesto que Andrés está manteniéndolo y aún están dentro de la distancia de apoyo. Más tarde, Andrés decide finalizar la capacidad en su turno. Esto significa que tanto su personaje como el de Juan pierden sus beneficios de inmediato.

UNIRSE A CAPACIDADES MANTENIDAS DE MODO ESCUADRA

También resulta posible para un hermano de batalla unirse a una capacidad de modo escuadra que ya está siendo sostenida. Siempre y cuando esté en modo escuadra, no esté utilizando o beneficiándose de otra capacidad y esté dentro del alcance de apoyo del hermano de batalla que sostiene la capacidad, puede unirse a ella como una acción libre al inicio de cualquiera de sus turnos, obteniendo de inmediato sus beneficios.

EJEMPLO

Juan mantiene la capacidad Fuego de efecto, con el personaje de Andrés beneficiándose también de ella. Tras volver al modo escuadra, el personaje de Daniel desea sumarse a sus beneficios. Ya que no está beneficiándose de otra capacidad de modo escuadra ni está fuera de la distancia de apoyo, simplemente utiliza una acción libre al inicio de su turno y obtiene sus efectos.

MANIOBRAS DE ATAQUE

Cada escuadra practica estrategias para abatir a sus enemigos, ya sea romper su formación, cruzar zonas bajo fuego, o atravesar el blindaje enemigo. Las maniobras de ataque son capacidades de modo escuadra que cubren estos métodos de ataque y que son adecuados para asaltos y tácticas agresivas.

MANIOBRAS DE ATAQUE DEL CODEX

Las siguientes maniobras de ataque son adecuadas para los marines espaciales de cualquier capítulo:

AVANCE DE ESCUADRA

Acción: Media acción

Coste: 1

Mantenimiento: Si

Efectos: Las escuadras se mueven con una precisión mortal a lo largo del campo de batalla, cubriéndose entre sus miembros mientras avanzan y cruzan el terreno rápidamente de una cobertura a otra. Mientras esta capacidad está en uso, la escuadra puede utilizar sus reacciones para hacer un movimiento táctico (consulta la página 242).

Mejoras: A partir del rango 3, se puede realizar un movimiento táctico como una acción libre.

DESTRUCTOR DE TANQUES

Acción: Acción libre

Coste: 1

Mantenimiento: No

Efectos: Como pequeñas unidades de infantería de élite, las escuadras están bien versadas en los métodos para encargarse de amenazas grandes y resistentes como vehículos blindados y búnkeres. Al atacar a esos enemigos, la escuadra emplea a algunos de sus miembros para atraer el fuego enemigo, mientras otros lo atacan con armas pesadas o cargas de demolición. El hermano de batalla puede elegir a un miembro de la escuadra (que puede ser él mismo) equipado con un arma pesada o un explosivo, para iniciar esta maniobra como parte de una acción de ataque contra un vehículo blindado o fortificación. Por cada miembro de la escuadra a distancia de apoyo, el hermano de batalla puede sumar +5 a su Habilidad de Projectiles para el ataque o moverse 2 metros más cerca de su objetivo (si intenta colocar una carga o granada).

Mejoras: A partir del rango 4 suma +10 a su Habilidad de Projectiles o se mueve 5 metros más cerca de su objetivo por cada miembro de la escuadra en alcance de apoyo.

TABLA 7-12: MANIOBRAS DE ATAQUE - CODEX

Nombre	Acción	Coste	Manten.
Avance de escuadra	Media/libre	1	Si
Destructor de tanques	Libre	1	No
Fuego de apoyo	Media/libre	1	Si
Fuego de efecto	Media	2	Si
Asalto bólter	Libre	3	No
Carga rabiosa	Libre	3	No

FUEGO DE APOYO

Acción: Media acción

Coste: 1

Mantenimiento: Si

Efectos: Todas las escuadras se entrenan en concentrar su fuego y trabajar como un equipo para obtener la superioridad sobre sus enemigos. Mientras esta capacidad está activa, la escuadra no sufre la penalización normal de -20 por utilizar fuego de contención o fuego de oportunidad (consulta las páginas 241-242).

Mejoras: A partir del rango 3, activar esta capacidad se vuelve una acción libre.

FUEGO DE EFECTO

Acción: Media acción

Coste: 2

Mantenimiento: Si

Efectos: Trabajando como una máquina bien engrasada, la escuadra puede efectuar disparos repentinos a medida que aparecen sus objetivos. Mientras esta capacidad está en uso, la escuadra puede utilizar sus reacciones para hacer ataques normales con un arma a distancia.

Mejoras: A partir del rango 4 la escuadra puede hacer ráfagas automáticas y semiautomáticas en lugar del ataque normal con sus armas a distancia.

ASALTO BÓLTER

Acción: Acción libre

Coste: 3

Mantenimiento: No (*Esta capacidad solo dura 1 asalto*).

Efectos: Los marines espaciales son tropas de choque y sobresalen en aniquilar rápidamente al enemigo en una tormenta de fuego de bólter a corta distancia. El hermano de batalla que activa esta capacidad y aquellos a distancia de apoyo pueden hacer de inmediato un movimiento de carga y un ataque normal con un bólter, pistola bólter, o bólter de asalto (incluyendo variaciones de estas armas). Como alternativa, pueden emplear su ataque normal para arrojar una granada.

Mejoras: A partir del rango 4 tanto él como la escuadra pueden hacer ráfagas automáticas y semiautomáticas en lugar del ataque normal con sus armas bólter.

CARGA RABIOSA

Acción: Acción libre

Coste: 3

Mantenimiento: No (*Esta capacidad solo dura 1 asalto*).

Efectos: A menudo, la mejor estrategia es simplemente cargar contra el enemigo y despedazarlo. Al activar esta capacidad, el hermano de batalla y aquellos a distancia de apoyo pueden realizar inmediatamente un movimiento de carga y un ataque normal con un arma cuerpo a cuerpo. La furia de la carga permite a los hermanos de batalla repetir sus tiradas de daño.

Mejoras: A partir del rango 5 tanto él como la escuadra pueden hacer ataques múltiples en lugar de un ataque normal con sus armas cuerpo a cuerpo.

MANIOBRAS DE ATAQUE DEL CAPÍTULO

Las siguientes maniobras de ataque están limitadas a los marines espaciales de un capítulo particular:

CONTENCIÓN SOSTENIDA

Capítulo: Ángeles oscuros

Acción: Acción libre

Coste: 2

Mantenimiento: Si

Efectos: Los ángeles oscuros son maestros en defender su terreno y tienen un profundo conocimiento de las tácticas de campos de fuego cruzado y zonas letales. Mientras esta capacidad está en uso, el hermano de batalla y aquellos a distancia de apoyo pueden realizar acciones normalmente mientras mantienen el fuego de contención (consulta la página 241), como moverse y hacer ataques. Esta capacidad permite realizar ataques normales a distancia y ráfagas semiautomáticas, pero no ráfagas automáticas.

Acción: A partir del rango 4 las tiradas de cualquier enemigo para evitar el acobardamiento aumentan de Difícil (-20) a Muy difícil (-30).

FURIA DE SANGUINIUS

Capítulo: Ángeles sangrientos

Acción: Acción libre

Coste: 3

Mantenimiento: No (*Esta capacidad solo dura 1 asalto*).

Efectos: Los ángeles sangrientos poseen una furia en el campo de batalla que los convierte en bestias salvajes cuyo propósito es desgarrar miembro a miembro a sus enemigos. Un hermano de batalla de los ángeles sangrientos podría acudir a su Primarca Sanguinius para fortalecer su brazo e imbuirse de ira contra sus enemigos. Hasta el inicio de su siguiente turno, el hermano de batalla y aquellos a distancia de apoyo suman +10 a su Habilidad de Armas, Fuerza y Resistencia, incluyendo el aumento a su bonificación de Fuerza y Resistencia.

Mejoras: A partir del rango 4 las bonificaciones a la HA, Fuerza y Resistencia aumentan a +20.

UÑAS Y DIENTES

Capítulo: Lobos espaciales

Acción: Acción libre

Coste: 2

Mantenimiento: Si

Efectos: La naturaleza y salvaje estilo de lucha de los lobos espaciales les confieren ventaja en el combate cuerpo a cuerpo, donde pueden dar rienda suelta a su bestia interior contra sus enemigos. Mientras esta capacidad está en uso, el hermano de batalla y aquellos a distancia de apoyo pueden repetir cualquier tirada enfrentadas en presas, sumar +10 a cualquier bonificación por superar en número a un enemigo, y sumar +10 a sus tiradas para Esquivar y parar ataques cuerpo a cuerpo.

Mejoras: A partir del rango 4 la bonificación por superar en número y Esquivar aumenta a +20.

TABLA 7-13: MANIOBRAS DE ATAQUE - CAPÍTULO

Capítulo	Nombre	Acción	Coste	Manten.
Ángeles oscuros	Contención sostenida	Libre	2	Si
Ángeles sangrientos	Furia de Sanguinius	Libre	3	No
Lobos espaciales	Uñas y dientes	Libre	2	Si
Templarios negros	Venganza sagrada	Media	2	No
Ultramarines	Dirigir con el ejemplo	Libre	2	Si
Vigilantes de la tormenta	Golpe relámpago	Reacción	2	No

VENGANZA SAGRADA

Capítulo: Templarios negros

Acción: Media acción

Coste: 2

Mantenimiento: No (*Esta capacidad solo dura 1 asalto*).

Efectos: La furia sagrada del Emperador vive en los corazones de todos los templarios negros, esperando el momento en que será desatada sobre sus enemigos. Hasta el inicio de su siguiente turno, siempre que el hermano de batalla y aquellos en alcance de apoyo tengan éxito en un ataque normal cuerpo a cuerpo (independientemente de si hace daño o no), pueden hacer de inmediato un ataque normal adicional, contra el mismo enemigo, como acción libre. Si este también impacta, entonces puede hacer otro ataque normal adicional y así sucesivamente, hasta un número total de ataques adicionales igual a su bonificación de Agilidad.

Mejoras: A partir del rango 4 invocar la venganza sagrada es una acción libre.

PREDICAR CON EL EJEMPLO

Capítulo: Ultramarines

Acción: Acción libre

Coste: 2

Mantenimiento: Si

Efectos: De todos los capítulos, los ultramarines se enorgullecen de ser uno de los más leales y valientes de todos los elegidos del Emperador, un hecho que les gusta mostrar a sus compañeros hermanos de batalla. Mientras esta capacidad está en uso, todos los hermanos de batalla que estén dentro del alcance de apoyo del ultramarine (incluido el mismo) obtienen una bonificación a todas las tiradas igual a su bonificación de Empatía. Además, el hermano de batalla puede señalar cada asalto a un miembro de su escuadra y otorgarle que repita cualquier tirada (esta repetición incluye la bonificación de Empatía).

Mejora: A partir del rango 4 la bonificación a las tiradas aumenta al doble de la bonificación de Empatía.

GOLPE RELÁMPAGO

Capítulo: Vigilantes de la tormenta

Acción: Reacción

Coste: 2

Mantenimiento: No (*Esta capacidad solo dura 1 asalto*).

Efectos: Los vigilantes de la tormenta conocen bien la doctrina de golpea primero y golpea rápido, y practican esto tanto en sus duelos personales como en sus tácticas de escuadra. Un hermano de batalla de este capítulo puede declarar un golpe relámpago al inicio de cualquier combate donde ninguna de las partes resulta sorprendida (consulta la página 237). El hermano de batalla y aquellos a distancia de apoyo ganan de inmediato un asalto sorpresa, como si hubiesen sorprendido a sus oponentes.

Mejora: A partir del rango 3 además de ganar el asalto sorpresa, tanto él como la escuadra pueden tirar dos dados y elegir el más alto para determinar la iniciativa para el siguiente combate.

MANIOBRAS DEFENSIVAS

Tan importante como las tácticas agresivas son las acciones defensivas de unidad para no exponerse al fuego enemigo, establecer un fulminante fuego de contención y retroceder de manera ordenada para reagruparse y contraatacar. Las maniobras defensivas son capacidades de modo escuadra que cubren estas formas de defensa y pueden utilizarse para proteger la integridad de los miembros de la escuadra.

MANIOBRAS DEFENSIVAS DEL CODEX

Las siguientes maniobras de ataque son adecuadas para los marines espaciales de cualquier capítulo:

CUERPO A TIERRA

Acción: Reacción

Coste: 1

Mantenimiento: No

Efectos: Al ser sometida a un fuego pesado, preciso y efectivo, una escuadra bien entrenada sabe buscar cobertura. Como una reacción, el hermano de batalla puede dar la orden de cuerpo a tierra cuando él u otro miembro de la escuadra hayan sido alcanzados por un ataque a distancia. Tanto el hermano de batalla como aquellos en alcance de apoyo pueden hacer de inmediato un movimiento libre hasta su bonificación de Agilidad en metros, para encontrar cobertura. Ten en cuenta que los efectos del impacto se resuelven antes de que los hermanos de batalla puedan moverse. En el caso de impactos de armas automáticas o semiautomáticas, solo se resuelve el primer impacto antes de que los hermanos de batalla se muevan y los restantes una vez que hayan ido a tierra.

Mejora: A partir del rango 4 el movimiento libre es hasta el doble de la bonificación de Agilidad de los hermanos de batalla.

TABLA 7-14: MANIOBRAS DEFENSIVAS - CODEX

Nombre	Acción	Coste	Manten.
Cuerpo a tierra	Reacción	1	No
Formación dispersa	Completa	1	Si
Atraer el fuego	Reacción	2	No
Reagruparse	Completa	2	No
Atrinchernarse	Completa	3	Si
Posición de apoyo	Completa	3	Si

FORMACIÓN DISPERSA

Acción: Acción completa

Coste: 1

Mantenimiento: Si

Efectos: La posición de cada marine espacial es una parte importante del papel de una escuadra en el campo de batalla e influye en su habilidad para advertir el peligro y defenderse del ataque. Mientras esta capacidad está en uso, el hermano de batalla y aquellos a distancia de apoyo pueden compartir sus reacciones. Por ejemplo, un miembro de la escuadra podría dar su reacción (perdiéndola ese turno) a otro hermano de batalla para que la use. Si el marine espacial tiene reacciones adicionales (como las otorgadas por el talento Evasivo), estas también pueden ser compartidas.

Mejora: A partir del rango 5 todos los miembros de la escuadra ganan una reacción adicional cada asalto mientras la capacidad esté activa.

ATRAER EL FUEGO

Acción: Reacción

Coste: 2

Mantenimiento: No

Efectos: Una buena formación cubre todos los ángulos de ataque, y también protege a la escuadra del fuego directo. Esto es especialmente cierto en los marines espaciales, que utilizan su volumen y armadura para ignorar las ráfagas de balas, proyectiles y rayos. Un hermano de batalla puede utilizar esta capacidad siempre que otro miembro de su escuadra a distancia de apoyo sea alcanzado por una ráfaga automática o semiautomática y que pueda realizar una tirada de Esquivar para evitar el ataque. Estos impactos se dividen a partes iguales entre el objetivo original, el hermano de batalla y quien desee apoyarlos, a condición de que todos pudieran ser blancos elegibles para el ataque. Sin importar del número de hermanos de batalla que colaboren, el objetivo original siempre recibirá al menos un impacto. Además, los hermanos de batalla atrayendo el fuego no pueden esquivar los impactos que se les asignan.

Mejora: A partir del rango 4 tanto él como aquellos que lo apoyan pueden atraer impactos de un arma de único disparo, como un rayo de un cañón láser o una bala de un rifle de francotirador, dividiendo el daño entre los implicados.

REAGRUPARSE

Acción: Acción completa

Coste: 2

Mantenimiento: No (*Esta capacidad solo dura 1 asalto*).

Efectos: Una escuadra permanece unida y es más fuerte si sus miembros se apoyan entre sí contra sus enemigos. Como una acción completa, el hermano de batalla puede ordenar reagruparse para permitir a quienes se encuentren a distancia de apoyo moverse hasta el doble de su bonificación de Agilidad en cualquier dirección, como si hubieran hecho una acción completa de movimiento. Además, el movimiento de reagruparse no activa el fuego enemigo de contención u oportunidad.

Mejora: A partir del rango 4 además de su movimiento libre, los hermanos de batalla pueden recargar un arma cualquiera, siempre que solo consuma una acción libre o media acción.

ATRINCHERARSE

Acción: Acción completa

Coste: 3

Mantenimiento: Si

Efectos: Contra armas temibles, como los cañones de plasma o de fusión, incluso los marines espaciales usar la cobertura en su ventaja. Un hermano de batalla puede ordenar a su escuadra atrincherarse, buscando las posiciones de disparo más defendibles. Mientras esta capacidad está en uso, el hermano de batalla y aquellos en alcance de apoyo pueden doblar los puntos de blindaje proporcionados por cualquier cobertura (consulta la página 251) que estén usando actualmente. Esta bonificación solo se aplica a cada hermano de batalla siempre y cuando permanezca inmóvil.

Mejora: A partir del rango 5 tanto él como aquellos en alcance pueden moverse libremente. Los beneficios de los puntos de blindaje doblados se aplican a toda la cobertura que empleen por la duración de la capacidad.

POSICIÓN DE APOYO

Acción: Acción completa

Coste: 3

Mantenimiento: Si

Efectos: A veces, una escuadra de marines espaciales necesita defender una posición a cualquier precio, estableciendo zonas de fuego cruzado y conteniendo al enemigo con una lluvia de proyectiles bólder. Un hermano de batalla puede establecer una posición de apoyo, nominándose a sí mismo o a un miembro de su escuadra dentro de alcance de apoyo como miembro central. El miembro central debe permanecer inmóvil para que la capacidad se mantenga en uso, y puede entonces señalar objetivos como una acción libre en su turno o como reacción. Los hermanos de batalla a distancia de apoyo del miembro central (y él mismo) obtienen un +20 a su Habilidad de Armas y Habilidad de Proyectiles contra el objetivo señalado, pueden repetir las tiradas de daño y usar sus reacciones para hacer ataques normales contra él. Un objetivo permanece marcado de este modo hasta que el miembro central se mueve (finalizando la posición de apoyo) o al señalar a un nuevo objetivo.

Mejora: Esta capacidad no puede mejorarse.

MANIOBRAS DEFENSIVAS DEL CAPÍTULO

Las siguientes maniobras de ataque están limitadas a los marines espaciales de un capítulo particular:

TABLA 7-15: MANIOBRAS DEFENSIVAS - CAPÍTULO

Capítulo	Nombre	Acción	Coste	Manten.
Ángeles oscuros	Defensa inalterable	Completa	2	Si
Ángeles sangrientos	Sin dolor	Libre	3	No
Lobos espaciales	Tácticas de la manada	Libre	2	No
Templarios negros	Armadura de fe	Libre	2	Si
Ultramarines	Grito de unión	Libre	0	No
Vigilantes de la tormenta	Escudo y espada	Libre	2	Si

DEFENSA INALTERABLE

Capítulo: Ángeles oscuros

Acción: Acción completa

Coste: 2

Mantenimiento: Si

Efectos: La tenacidad es un rasgo valorado entre los ángeles oscuros, especialmente en batalla, en donde raramente ceden terreno a sus enemigos incluso al tenerlo todo en contra. Mientras esta capacidad está en uso, el hermano de batalla y aquellos en alcance de apoyo añaden un +10 a todas las tiradas de Habilidad de Proyectiles, un +10 a todas las tiradas de Esquivar y 4 puntos de blindaje a todas las localizaciones siempre que permanezca inmóvil.

Mejora: A partir del rango 4 la bonificación a las tiradas de Habilidad de Proyectiles y Esquivar aumenta a + 20.

SIN DOLOR

Capítulo: Ángeles sangrientos

Acción: Acción libre

Coste: 3

Mantenimiento: No (*Esta capacidad solo dura 1 asalto*).

Efectos: Los ángeles sangrientos siguen luchando a menudo sin preocuparse por el daño recibido. Hasta el inicio del próximo turno, el hermano de batalla y aquellos en alcance de apoyo utilizan su entrenamiento y la fiera voluntad del ángel sangriento para ignorar sus heridas y centrarse en el ataque, dividiendo entre dos todo el daño (redondeado hacia arriba) tras la reducción por blindaje y bonificación de Resistencia. Sin embargo, mientras esta capacidad está en uso, la rabia de los hermanos de batalla no les permite utilizar sus reacciones para esquivar o parar, y deben emplear una acción con el subtipo ataque (consulta la página 238).

Mejora: A partir del rango 5 se ignoran las restricciones para usar reacciones para parar y esquivar.

TÁCTICAS DE LA MANADA

Capítulo: Lobos espaciales

Acción: Acción libre

Coste: 2

Mantenimiento: No

Efectos: Los lobos espaciales son expertos en acorralar o distraer a un enemigo en un momento crítico para que otro lobo espacial pueda atacarlo sin trabas. Cuando un marine espacial ataca a un único objetivo, cualquier marine espacial a distancia de apoyo puede ceder voluntariamente una reacción no utilizada para distraerlo. Si lo hace, el primer ataque cuerpo a cuerpo o a distancia del marine espacial contra ese objetivo no puede ser parado ni esquivado ese turno.

Mejora: A partir del rango 3 las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra el objetivo afectado por esta capacidad obtienen una bonificación de +10.

ARMADURA DE FE

Capítulo: Templarios negros

Acción: Acción libre

Coste: 2

Mantenimiento: Si

Efectos: Los templarios negros están entre los más fanáticos y devotos de los elegidos del Emperador, desviando incluso los poderes de la disformidad con su fe. Un hermano de batalla del capítulo de los templarios negros puede envolverse a sí mismo y a aquellos a su alrededor en una armadura de fe, normalmente entonando oraciones al Emperador o cantando himnos de batalla. Mientras esta capacidad está en uso, el hermano de batalla y aquellos a distancia de apoyo suman +10 a todas las tiradas para resistir poderes psíquicos y suman +4 a su bonificación de Resistencia al reducir daño de los ataques físicos de criaturas con el rasgo Demoníaco y de los poderes psíquicos.

Mejora: A partir del rango 5 la bonificación a las tiradas de Resistencia aumenta a +20 y la bonificación de Resistencia a +8.

GRITO DE UNIÓN

Capítulo: Ultramarines

Acción: Acción libre

Coste: 0

Mantenimiento: No

Efectos: Los ultramarines son líderes natos y la personificación del Codex Astartes. En batalla, su pureza y autoridad natural son una poderosa fuerza, capaz de reunir a sus compañeros hermanos de batalla y reforzar su voluntad de luchar. Cuando un hermano de batalla usa esta capacidad, restaura instantáneamente un número de cohesión igual a su bonificación de Empatía. El respeto que los ultramarines tienen por su Primarca y la fuerza de voluntad necesaria para usar esta capacidad son tan elevados, que un hermano de batalla solo puede emplearla una vez por sesión de juego.

Mejora: Esta capacidad no puede ser mejorada.

ESCUDO Y ESPADA

Capítulo: Vigilantes de la tormenta

Acción: Acción libre

Coste: 2

Mantenimiento: Si

Efectos: Muchos hermanos de batalla de los vigilantes de tormenta adoptan el escudo tormenta y las espadas de energía, y entrenan para luchar hombro con hombro con estas pesadas armas. Los vigilantes de tormenta han adaptado esta táctica a otras formas de combate cuerpo a cuerpo. Mientras esta capacidad está en uso, el hermano de batalla y aquellos a distancia de apoyo pueden parar ataques dirigidos contra aliados a menos de 2 metros. Además, cuando un hermano de batalla que se beneficia de esta capacidad es golpeado en cuerpo a cuerpo, puede usar su reacción para hacer un ataque normal con un arma cuerpo a cuerpo contra quien le atacó.

Mejora: A partir del rango 5 todos los afectados por esta capacidad ganan un +20 a las tiradas de parada.



MISIONES

"El centro de mando avanzado tau está demasiado protegido para un bombardeo orbital y demasiado lejos de las líneas del frente para una ofensiva por parte de la 5ª división acorazada "Estigia". Sin embargo, el servicio de inteligencia sugiere que hay al menos uno de esos llamados etéreos coordinando las operaciones de la base, por lo que es un objetivo vital. Recomendando que enviemos a la escuadra de los guardianes de la muerte disponible y demos por resuelto el asunto..."

—Gran táctico Favius, en la batalla de la Luna Sangrienta

Los Adeptus Astartes son la fuerza de ataque quirúrgica del poder militar del Imperio, y su uso en el campo de batalla refleja este estatus. Ningún comandante consideraría el uso de los muy temidos marines espaciales para simples tareas del combate, como carne de cañón de primera línea o en funciones de guarnición. Estas tareas serviles caen en la mucho más numerosa Guardia Imperial, mientras que los Adeptus Astartes se centran únicamente en misiones especializadas de importancia crítica para el éxito o fracaso del Imperio en su teatro local de operaciones. Normalmente, cuando una fuerza marine espacial es llamada para asistir de algún modo a una campaña imperial es para misiones de alto perfil y alto riesgo, como la eliminación de poderosos comandantes enemigos, la destrucción de armamento enemigo vital, o para dirigir la vanguardia en ataques sangrientos y brutales.

Los guardianes de la muerte funcionan del mismo modo y existen para cumplir las misiones de combate más difíciles, aquellas que no pueden ser confiadas a fuerzas menores con algún nivel de éxito. Sin embargo, a diferencia de la mayor parte de los capítulos de marines espaciales, los guardianes de la muerte son una fuerza más pequeña y especializada, y su despliegue refleja esta naturaleza. Para los guardianes, una misión solo compromete generalmente a una escuadra (suele ser suficiente para hacer el trabajo) para completar un objetivo fundamental en el campo de batalla, en medio de un enfrentamiento mucho mayor. Aunque el grueso de los ejércitos imperiales luchan sobre mundos y sectores, estas escuadras autónomas se mueven entre la niebla de la guerra sin ser vistas por sus enemigos, golpeando rápido y duro contra objetivos clave y allanando el camino para que la lenta maquinaria de guerra imperial continúe su avance.

Las misiones proporcionan un marco para que el DJ cree aventuras para sus jugadores y capte la naturaleza militar en el núcleo de ser un miembro de los guardianes de la muerte. En esencia, una misión representa el tipo de operaciones y de aventuras que una escuadra, y por extensión los jugadores, suele llevar a cabo. Debido a que los marines espaciales no son simples aventureros vagabundos o bandidos errantes, sus aventuras suelen ser de carácter militar, derrotando enemigos en el campo de batalla y completando objetivos vitales de combate para sus comandantes. Una misión es un modelo para este tipo de aventuras y proporciona al DJ una serie de obstáculos, que los jugadores deben superar, y recompensas por completar con éxito sus objetivos.

RESUMEN

Las misiones se dividen en los siguientes tres pasos generales:

PREPARACIÓN

Esta etapa inicial se produce en el tiempo de inactividad antes de comenzar el juego real y representa a los jugadores preparando a sus personajes para las pruebas que se avecinan. Cubre las acciones emprendidas por la escuadra y los hermanos de batalla, e incluye cosas como tomar juramentos, seleccionar su equipo, y elegir a un líder para la misión.

Sesión informativa: La primera parte de una misión es la sesión informativa en la que el DJ describe a los jugadores los detalles de su misión, sus objetivos y otra información a la que es probable que tengan acceso. La sesión informativa permite a los jugadores hacerse una idea del tipo de tareas a las que se enfrentarán. Con esta información, pueden prepararse adecuadamente, escoger el armamento y blindaje apropiado, o realizar entrenamiento adicional.

Elegir al líder: Al iniciar cada misión, los jugadores deben seleccionar un hermano de batalla para dirigir su escuadra y actuar como su comandante durante el combate. Hay varias formas de elegir al líder, pero la elección reside en los jugadores. El trabajo del líder es tomar decisiones de mando durante la misión si la escuadra está dividida sobre la mejor manera de proceder. La elección del líder también determinará que juramentos puede tomar la escuadra.

Prestar juramento: Antes de la batalla, cada marine espacial presta juramento a su capítulo, su Primarca, los guardianes de la muerte y el Emperador. Esta preparación cubre el juramento específico que la escuadra toma antes de su misión y puede incluir cosas como reafirmar sus lazos de lealtad a sus hermanos de batalla, rezar en la capilla del Emperador o estudiar el Codex Astartes. Los juramentos otorgan una bonificación a la misión además de acceso a las capacidades de modo escuadra.

Armas: Una vez que los jugadores han sido informados, han elegido un líder de escuadra y han tomado sus juramentos, el paso final es seleccionar sus armas. Debido a que el armamento de un marine espacial es proporcionado por su capítulo, tiene acceso a una gran variedad de algunas de las armas más potentes y destructivas conocidas en el Imperio. Sin embargo, elegir las armas correctas para una determinada tarea es una parte vital de la misión y puede marcar la diferencia entre el éxito y el fracaso.

EJECUCIÓN

Esta sección cubre la propia misión y el progreso real del juego. Una vez se han completado los preparativos, los hermanos de batalla son arrojados en el hervidero de la batalla y deben completar sus objetivos para ejecutar con éxito las órdenes de su misión. Además de los objetivos, las misiones también incluyen a menudo complicaciones que pueden cambiar el campo de batalla de un modo inesperado.

Objetivos primarios: Estas son las tareas clave que deben realizar para completar su misión. Solo cuando se cumplen todos los objetivos primarios se puede considerar la misión como un éxito. Como resultado, los objetivos primarios son por

lo general tareas significativas, como la destrucción de equipo vital del enemigo, el asesinato de comandantes enemigos, o despejar zonas de desembarco para sucesivas oleadas de tropas.

Objetivos secundarios: No tan vitales para el éxito de la misión como los objetivos primarios, los objetivos secundarios son aún importantes para el esfuerzo bélico del Imperio. Al completar objetivos secundarios, una escuadra normalmente refuerza el éxito de sus objetivos primarios, como no solo destruir un poderoso cañón orbital enemigo, sino también el depósito de munición que lo alimenta. Completar tanto los objetivos primarios como secundarios, incrementa el éxito total de la misión y aumenta las recompensas.

Objetivos terciarios (objetivos de oportunidad): Además de los objetivos primarios y secundarios, muchas misiones incluyen objetivos terciarios, conocidos como objetivos de oportunidad. Estos no son vitales para el éxito o fracaso de la misión, pero se consideran importantes para el Imperio. Estos pueden incluir cosas como matar oficiales, destruir equipo de comunicaciones, u obtener información enemiga.

Complicaciones: Ninguna misión sale exactamente como los jugadores esperan. Las complicaciones están presentes en todas las misiones y el DJ puede usarlas para alterar el campo de batalla y forzar a los jugadores a reaccionar rápido. Las complicaciones típicas pueden incluir cosas como información errónea, fallos en el punto de despliegue, o un equipo en mal funcionamiento. Las complicaciones añaden el elemento de lo desconocido a una misión y ayudan a crear la niebla de la guerra en la que se arroja a los jugadores.

RECOMPENSAS

Cuando una misión ha sido completada la escuadra obtiene recompensas por sus esfuerzos, normalmente en forma de experiencia y renombre. Las recompensas están casi directamente vinculadas a la actuación de la escuadra en el campo de batalla, el número de objetivos cumplidos y cualquier otro esfuerzo destacado realizado por la escuadra o por hermanos de batalla de forma individual.

AVENTURAS ABIERTAS

Aunque las misiones proporcionan guías sólidas para crear aventuras basadas en acciones militares y asignaciones de los guardianes de la muerte, algunos DJs pueden encontrarlas demasiado restrictivas para el tipo de campaña que desean dirigir. Por esta razón, la estructura de la misión es intencionadamente flexible y abierta, de modo que pueda alterarse para adecuarla a las necesidades del grupo del DJ. Aunque pertenecer a los guardianes de la muerte significa una vida dedicada al servicio al Emperador y a la gloria en el campo de batalla, hay además un gran margen para diferentes clases de aventuras y libertad para los jugadores de la rígida estructura militar de los guardianes de la muerte. Para más información sobre aventuras alternativas de DEATHWATCH, e incluso campañas alternativas, consulta el **Capítulo IX: El Director de Juego**.

PREPARACIÓN

“El que no hace planes, planea fracasar”.

—Proverbio antiguo

La primera parte de cualquier misión es conocida como la etapa de preparación y permite al DJ establecer las bases de la misión a sus jugadores, y a que estos hagan que sus personajes lleven a cabo ciertas actividades previas para ayudar a incrementar su resolución y mejorar sus probabilidades de éxito. Se considera que todas estas acciones tienen lugar en el período de inactividad y no necesitan ser interpretadas. Si el DJ y los jugadores así lo deciden, pueden expandir cualquier aspecto de la preparación de la misión y trabajar las interacciones entre la escuadra o con el capítulo de los guardianes de la muerte. Sea como sea, el DJ debe asegurarse de que cada parte de la etapa de preparación ha sido tocado antes de que los hermanos de batalla comiencen su misión en serio.

SESIÓN INFORMATIVA

El primer paso antes de embarcarse en una misión es la sesión informativa. Esta es un resumen de la misión, delimitando sus objetivos y cualquier otra información relevante que esté disponible para los hermanos de batalla. Esto es importante ya que señala a los jugadores que están a punto de embarcarse en una nueva misión y lo que se espera de ellos. Al formular la sesión informativa, el DJ debe ser cuidadoso de solo dar a los jugadores la información que, probablemente, tiene el capítulo, que podría ser completa y comprensible o parcial y vaga, en función de la clase de misión que van a realizar. En ambos casos, una sesión informativa no necesita ser exhaustiva y puede ser tan simple como “ir aquí, matar esto”. La parte importante de este paso es que hace saber a los jugadores que les han llegado órdenes para hacer el trabajo del Emperador y del capítulo.

Alternativamente, si los jugadores están trabajando su propio reconocimiento y estableciendo sus propios objetivos de misión (como puede ocurrir sobre el terreno), la sesión informativa puede ser una petición de información sobre sus objetivos. El DJ puede entonces proceder del mismo modo que si fuesen órdenes directas del comandante de la escuadra—sea un maestro del capítulo, un inquisidor, u otro miembro de rango del Imperio—y establecer un resumen de la misión y definir alguno o todos de los objetivos actuales. Los jugadores deben también recordar que la información de su comandante puede ser limitada o que simplemente no puede transmitir ciertos datos dependiendo de sus propios motivos o su estilo de mando. No obstante, siempre que ocurre una sesión informativa, el DJ debe asegurarse de que incluye los dos elementos clave aquí mencionados:

- ¿Cuál es la naturaleza/enemigo/ubicación de la misión?
- ¿Cuáles son sus objetivos primarios/secundarios/terciarios conocidos?

ELEGIR AL LÍDER

Una vez se ha establecido la naturaleza de la misión, el siguiente paso para los jugadores es escoger un líder de escuadra. Tener un líder es una parte esencial para operar como una escuadra de los guardianes de la muerte y es vital para funcionar como una unidad de combate efectiva. Un líder es también importante para tomar las decisiones del grupo cuando la escuadra está dividida acerca de qué curso de acción tomar, y de este modo proporciona una forma para que las cosas sigan adelante o para romper puntos muertos entre los miembros de la escuadra.

La elección de un líder debe corresponder a los jugadores y típicamente los jugadores deberían turnarse en ese papel al inicio de cada nueva misión. De esta manera, cada jugador podrá experimentar los beneficios y deberes de ser el líder, además de la responsabilidad que conlleva. Si los jugadores no pueden, o no quieren, escoger a un hermano de batalla, entonces cada jugador puede tirar 1d10 (repetiendo empates), y el jugador con el valor más alto asumirá el papel de líder durante la misión.

Como alternativa, el DJ podría nominar al líder (solo si los jugadores no pueden escoger por sí mismos). Esto puede ser especialmente apropiado si la naturaleza de la misión está relacionada con una de las especialidades de los PJs (consulta el **Capítulo II: Especialidades** para más detalles sobre estos roles). Resulta lógico que una misión que implique una pieza de tecnología antigua, sea dirigida por un tecnomarine. Es importante recordar, y un punto que el DJ debe indicar claramente a los jugadores, que el líder no dice a los jugadores qué hacer en todo momento, sino que ayuda a continuar cuando la escuadra necesita tomar una decisión unánime.

DEBERES DEL LÍDER

Los jugadores no deben tomarse a la ligera el manto del líder de escuadra. A ojos de los guardianes de la muerte, el líder es el responsable del éxito o del fracaso de la escuadra y de la conclusión de su misión. Bajo este prisma, el jugador elegido para ser el líder en una misión particular tiene dos responsabilidades clave con respecto a ella:

- Si en cualquier momento la escuadra necesita tomar una decisión sobre cómo proceder con la misión y no se alcanza un acuerdo, entonces recae sobre el líder de escuadra realizar la elección. Debe escuchar a los demás jugadores y tomar una decisión basada en la mayoría. Es importante recordar que hacer estas demandas no significa que se permita al líder dirigir a los demás jugadores en todo. Más bien, está ahí para guiar las acciones del grupo.
- La responsabilidad por la misión y el contacto con los guardianes de la muerte o el comandante de la escuadra recae en el líder. Se convierte en el enlace de la cadena de mando, que vincula la escuadra con los esfuerzos imperiales más grandes en su teatro de operaciones, recibiendo órdenes y enviando comunicaciones para informar a los mandos superiores según progresa la escuadra.

BENEFICIOS DE SER EL LÍDER

Además de las responsabilidades de mando, el líder de escuadra puede emplear su posición para mejorar la cohesión de la escuadra mediante su carisma y liderazgo natural. Esto tiene los siguientes efectos en juego:

- El líder puede emplear su Empatía o habilidad de Mando para dirigir su escuadra y reparar el daño a la cohesión (consulta usos de la habilidad de Mando en la página 100).
- Durante la misión, el líder y cualquiera de sus hermanos de batalla a distancia de apoyo (consulta la página 215) pueden entrar en modo escuadra sin necesidad de hacer una tirada. Esto lo puede realizar el líder al inicio de su turno como una acción libre, o en cualquier otro momento como una reacción.

Además de estas ventajas, el DJ también puede designar al líder para llevar cualquier equipo o información especial, específicos de la misión. Así, por ejemplo, si la misión requiere códigos especiales de acceso o un escáner áuspex experimental, normalmente su custodia recae en el líder.

PRESTAR JURAMENTO

Los Adeptus Astartes mantienen los juramentos a su Primarca, al Emperador y a sus hermanos, por encima de todas las cosas en la galaxia. Estas promesas de valor son una parte normal en la existencia de un marine espacial y a menudo tienen lugar antes de embarcarse en una misión. Los juramentos pueden tener muchas formas, y distintos hermanos de batalla pueden hacer juramentos diferentes antes de una batalla, dependiendo de su enfoque para esa misión.

Antes de embarcarse en una misión, los jugadores pueden escoger un juramento para su escuadra que persistirá durante la misma. Todos los juramentos tienen un requisito previo de especialidad que debe cumplir su actual líder de escuadra. El juramento proporcionará a la escuadra un beneficio, además de una serie de capacidades de modo escuadra, de las que cualquiera o todas pueden ser activadas durante el curso de la misión. Además de las capacidades de modo escuadra del Codex indicadas, la escuadra también tendrá acceso a las capacidades de modo escuadra del capítulo de su líder.

JURAMENTO DE LOS ASTARTES

La lealtad de un hermano de batalla a su capítulo y Primarca, solo es inferior a su lealtad al Emperador. Quienes sirven en los guardianes de la muerte no son diferentes. Estos marines espaciales comparten su lealtad con sus recién hallados hermanos de armas. Prestar el juramento de los Astartes significa estudiar el Codex Astartes y ejercitarse en grupo con tácticas de escuadra hasta haber perfeccionado sus habilidades.

Requisito previo: Marine táctico, marine de asalto o marine devastador.

Efecto: Aquellos que prestan este juramento depositan su fe en sus hermanos de batalla y en una perspicaz comprensión de la fuerza de su escuadra. Una escuadra que presta este juramento, puede sumar +2 a su cohesión durante la misión.

Capacidades de modo escuadra: Asalto bólder, Avance de escuadra y Formación dispersa.

JURAMENTO AL EMPERADOR

La lealtad de un hermano de batalla al Emperador es una parte vital de su existencia, un valor inculcado desde su iniciación y llevado consigo adonde quiera que va. A menudo, antes de la batalla, los marines espaciales se reúnen en la gran capilla al Emperador de la fortaleza de la vigilia y reafirman estos juramentos de lealtad, logrando un mayor sentido de propósito y renovando su fervor para defender el Imperio.

Requisito previo: Marine táctico, bibliotecario o apotecario.

Efecto: Aquellos que prestan el juramento al Emperador antes de la batalla han pasado largas horas rezando al Emperador y están llenos de su celo virtuoso. Todos los miembros de la escuadra pueden añadir +10 a las tiradas de Voluntad por la duración de la misión.

Capacidades de modo escuadra: Fuego de efecto, Posición de apoyo y Reagruparse.

JURAMENTO DE GLORIA

Los Adeptus Astartes buscan incansablemente la gloria en nombre del Emperador, a menudo arrojándose a hazañas de grandeza (incluso para los altos estándares de los sobrehumanos marines espaciales) contra los enemigos del Imperio. Tales hazañas se convierten en relatos de gloria contados dentro del capítulo y pueden conllevar un gran respeto y posición entre sus iguales.

Requisito previo: Marine táctico o marine de asalto.

Efecto: Aquellos que prestan el juramento de gloria juran al Emperador, a su capítulo, a su Primarca y a sus hermanos de batalla, para demostrar su valía en la batalla más allá de su deber. Todos los miembros de una escuadra que presta este juramento obtendrán un punto adicional de renombre por cada objetivo primario y secundario completado, siempre y cuando estén personalmente involucrados.

Capacidades de modo escuadra: Asalto bólter, Avance de escuadra y Carga rabiosa.

JURAMENTO DE CONOCIMIENTO

El conocimiento es poder y en el campo de batalla puede marcar la diferencia entre anticipar los ataques de un enemigo y ser atrapado con la guardia baja. Muchos hermanos de batalla estudian a los enemigos del Imperio para aprender sus fortalezas y debilidades, de modo que puedan matarlos mejor en combate. Sin embargo, los enemigos del Imperio son casi infinitos pero el tiempo de un hermano de batalla no lo es.

Requisito previo: Bibliotecario, apotecario o tecnomarine.

Efecto: Aquellos que prestan el juramento de conocimiento estudian todo lo que pueden sobre sus enemigos. Una escuadra que presta este juramento puede escoger un tipo de enemigo (orkos, tau, tiránidos) y durante la misión todos sus miembros suman +10 a las tiradas de Habilidad de Armas y de Habilidad de Proyectiles contra estos enemigos.

Como alternativa, un bibliotecario que presta el juramento de conocimiento (puede ser el líder o simplemente parte de la escuadra) puede elegir estudiar sus poderes más exhaustivamente y protegerse contra los peligros de la disformidad. Esto permite al bibliotecario repetir los resultados de cualquier tirada en la **Tabla 6-1: Fenómenos psíquicos** (consulta la página 189) durante la misión.

Capacidades de modo escuadra: Atrincherarse, Cuerpo a tierra y Posición de apoyo.

JURAMENTO DE LEALTAD

Tan importante como la lealtad al capítulo, es la fidelidad a los propios camaradas. Saber que se puede confiar en ellos en combate para cuidarse las espaldas y apoyar sus ataques, es la clave de la fortaleza y eficacia de la escuadra. Un juramento de lealtad es una forma de fortalecer la relación de un hermano de batalla con su escuadra.

Requisito previo: Marine táctico o apotecario.

Efecto: Aquellos que prestan el juramento de lealtad pasan tiempo con sus hermanos de batalla para reforzar su camaradería. Una escuadra que presta este juramento obtiene suma +1 a las tiradas de desafío a la cohesión y su líder puede sumar +10 a cualquier tirada para resistir el daño a la cohesión.

Capacidades de modo escuadra: Atraer el fuego, Formación dispersa y Reagruparse.

TABLA 7-16: JURAMENTOS

Juramento	Requisito previo	Beneficio	Capacidades del modo escuadra
Juramento de los Astartes	Marine táctico, marine de asalto o marine devastador	+2 a cohesión	Asalto bólter, Avance de escuadra, Formación dispersa
Juramento al Emperador	Marine táctico, bibliotecario o apotecario	+10 a tiradas de Voluntad	Fuego de efecto, Posición de apoyo, Reagruparse
Juramento de gloria	Marine táctico o marine de asalto	+1 de renombre por objetivo	Asalto bólter, Avance de escuadra, Carga rabiosa
Juramento de conocimiento	Bibliotecario, apotecario o tecnomarine	+10 a HA y HP contra un enemigo escogido o repetir fenómenos psíquicos	Atrincherarse, Cuerpo a tierra, Posición de apoyo
Juramento de lealtad	Marine táctico o bibliotecario	+10 a todas las tiradas para resistir daño de cohesión, +1 a los desafíos a la cohesión	Atraer el fuego, Formación dispersa, Reagruparse
Juramento del arma	Marine devastador o tecnomarine	Ignora encasquillamientos, repite tiradas de Furia virtuosa	Destructor de tanques, Fuego de apoyo, Fuego de efecto



JURAMENTO DEL ARMA

Los marines espaciales practican constantemente, y cuando no están luchando se entrenan para el combate. Algunos hermanos de batalla van un paso más allá y prestan juramentos para asegurarse de que sus armas no les fallen nunca, bendiciendo bólters y espadas sierra, de modo que el Emperador garantice su eficacia contra Sus enemigos.

Requisito previo: Tecnomarine o marine devastador.

Efecto: Aquellos que prestan el juramento del arma rezan sobre sus armas antes de la batalla y se afanan en extinguir incluso la más insignificante posibilidad de que fallen. Una escuadra que presta este juramento ignora los efectos del encasquillamiento (consulta la página 249) con su armamento personal y puede repetir las tiradas de Habilidad de Armas para confirmar la furia virtuosa (consulta la página 247) durante la misión.

Capacidades de modo escuadra: Fuego de apoyo, Fuego de efecto y Destructor de tanques.

ARMAMENTO

Esta es la fase final de preparación antes de que comience la misión, e implica que cada hermano de batalla escoge su equipo de combate del arsenal de los guardianes de la muerte. Las armas y blindajes disponibles dependen de su renombre y posición dentro de los guardianes de la muerte, mientras que las armas y blindajes que puede elegir la escuadra en su conjunto dependen de la solicitud establecida. Puedes encontrar más detalles sobre la solicitud en el **Capítulo IX: El Director de Juego**, para más información sobre el renombre y sus efectos, consulta el **Capítulo V: Arsenal**.

EJECUCIÓN

"Cayeron del cielo como ángeles de la muerte, destruyendo todo a su paso y llevando la justicia del Emperador a ese malvado mundo".

—De las memorias de la Gran Cruzada

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

Todas las misiones tienen uno o más objetivos que se deben lograr para completar la misión. Un objetivo sirve para cuantificar el éxito de la misión y proporciona a los jugadores unas metas claras a alcanzar. De acuerdo a la naturaleza militar de **DEATHWATCH**, los objetivos los establece el DJ al crear la misión y se transmiten a los personajes durante la sesión informativa. Sin embargo, la naturaleza de la guerra es tan caprichosa que los objetivos pueden llegar a cambiar durante el curso de una misión y los jugadores pueden incluso proponer sus propios objetivos. Hay tres clases de objetivos, algunos o todos pueden estar presentes en una misión.

PRIMARIOS

Estos son los objetivos clave de la misión y que son vitales para su conclusión. Si los jugadores no completan sus objetivos primarios, se considera que la misión ha fracasado. Por este motivo, cuando el DJ establece los objetivos primarios debe hacerlos tan simples y abiertos como sea posible. Por ejemplo, un objetivo primario podría ser destruir una base enemiga, dejando el método de su destrucción a los jugadores. No obstante, los jugadores deben ser conscientes de que para completar su misión y obtener cualquiera de las recompensas como resultado, deben completar los objetivos primarios.

SECUNDARIOS

La mayoría de las misiones tienen objetivos adicionales, añadidos al objetivo primario, que refuerzan el éxito de la misión. Por ejemplo, si el objetivo primario es destruir una base enemiga, también podría conllevar un objetivo secundario de destruir una cercana plataforma de aterrizaje. Normalmente, los objetivos secundarios son más específicos y fáciles de completar que los objetivos primarios, aunque con todo, conllevan cierto riesgo y esfuerzo por parte de la escuadra. Aunque completar los objetivos secundarios no afecta al éxito o el fracaso de la misión, como sí ocurre con los objetivos primarios, su cumplimiento refuerza el éxito de la misión e incrementa las recompensas de los jugadores.

TERCIARIOS — OBJETIVOS DE OPORTUNIDAD

Después de los objetivos primarios y secundarios vienen los objetivos terciarios, también conocidos como objetivos de oportunidad. Estos no son objetivos en el sentido estricto y no influyen directamente en la conclusión de la misión principal. Sin embargo, presentan a la escuadra la oportunidad de ganar más gloria para sí mismos y mejorar aún más su posición dentro del capítulo al demostrar su habilidad en el campo de batalla. Un objetivo de oportunidad típico podría ser

eliminar a un comandante enemigo, destruir un depósito de suministro de municiones, o liberar a cautivos imperiales. El DJ solo debe dar información limitada sobre los objetivos de oportunidad durante la sesión informativa, dejando que los jugadores los identifiquen durante el juego.

OBJETIVOS CREADOS POR LOS JUGADORES

Ni el DJ ni los jugadores deben sentir que los objetivos de la misión son inamovibles y que limitan su libertad de cambiarlos o alterarlos de algún modo. Para este fin, el DJ puede permitir a los jugadores presentar sus propios objetivos primarios, secundarios o terciarios, durante el juego, si su planificación y razonamiento es bueno. Por ejemplo, si buscando destruir un espaciopuerto enemigo, los jugadores deciden que sería viable colocar un explosivo en un transporte de carga, depositando de este modo la bomba en órbita, el DJ podría crear un nuevo objetivo para acomodarlo. El DJ debe asegurarse de que todos los objetivos creados por los jugadores permanezcan en la naturaleza general de su misión (como atacar al enemigo, recuperar una posición capturada, o socorrer a fuerzas aliadas).

COMPLICACIONES DE LA MISIÓN

Ninguna misión sale de acuerdo al plan, incluso para los guerreros de élite de una escuadra de los guardianes de la muerte. Pueden extraviarse de las zonas de desembarco, la información puede resultar falsa y las tropas de apoyo pueden retrasarse. Estas complicaciones de la misión son un modo mantener a los jugadores fuera de la balanza y hacer la misión más interesante añadiendo imprevistos. Además de obligar a los jugadores a adaptarse a situaciones difíciles y a pensar con rapidez, las complicaciones aumentan la dificultad de una misión y como resultado, las recompensas que obtienen de ella. Aquí se presentan 10 complicaciones típicas que el DJ puede usar en sus misiones, aunque puede crear más de su

TABLA 7-17: COMPLICACIONES DE LA MISIÓN

1d10	Complicación
1	Un mal comienzo
2	Información errónea
3	Aislados
4	Fuego amigo
5	Fallo logístico
6	Desembarco erróneo
7	Carrera contra el tiempo
8	Rivalidad
9	Sabían que veníamos
10	Enemigos inesperados

propia cosecha. Si se requiere un grado de aleatoriedad, el DJ puede tirar un dado en la **Tabla 7-17: Complicaciones de la misión**, para ver qué ha ido mal para los jugadores.

UN MAL COMIENZO

Algunas misiones terminan casi antes de empezar, si la desgracia les azota desde el principio. Esta complicación indica que un miembro de la escuadra ha resultado herido durante el despliegue, bien como resultado de un mal aterrizaje, o quizás pisando una mina al abandonar el rhino. El DJ debe hacer que todos los jugadores tiren un dado. El jugador (o jugadores si hay empate) con la tirada más baja, sufre 1d5 puntos de daño crítico (no reducido por blindaje o bonificación de Resistencia) en una localización aleatoria.

INFORMACIÓN ERRÓNEA

En ocasiones, la información del Imperio sobre sus enemigos es incorrecta. Los comandantes basan sus decisiones sobre datos infundados y los soldados pagan por su ignorancia. Aunque los guardianes de la muerte son más cuidadosos que la mayoría de las fuerzas del Emperador, también pueden sufrir este destino. El DJ debe alterar un objetivo primario o secundario sin el conocimiento de los jugadores. Sin embargo, este cambio debe volverse evidente con rapidez, como descubrir a su llegada que el puente de mando que debían destruir no existe. Corresponde entonces a los jugadores averiguar el nuevo objetivo e intentar completarlo.

AISLADOS

A menudo en el caos de la guerra, una unidad de vanguardia puede descubrir su vía de suministro cortada cuando las líneas del frente cambian repentinamente. Con esta complicación, cualquiera de las reservas o apoyo exterior de la escuadra no está disponible. Esto podría implicar que los canales de comunicación han sido interferidos o que una plataforma de apoyo de defensa orbital ha sido atacada y no puede ayudar.

FUEGO AMIGO

Durante la misión, la escuadra es tomada por una unidad enemiga o se encuentra en un área que es objeto de un bombardeo de saturación imperial. Este ataque puede ocurrir en cualquier momento durante la misión, normalmente desde

INSERCIÓN Y EXTRACCIÓN

El modo en que la escuadra llega al campo de batalla y lo abandona depende de la naturaleza de la misión. Esto podría incluir despliegues en cápsulas de desembarco, un asalto directo con cañoneras thunderhawk, o incluso asaltos terrestres en rhinos o land raiders desde una base avanzada. Recae en el DJ, en el rol del comandante de los personajes, decidir cómo deben ser desplegados. En ciertas circunstancias, los jugadores pueden ser capaces de escoger por sí mismos, dependiendo del nivel de libertad que permita su misión. En ambos casos, las fortalezas y debilidades de cada método pueden tener un gran efecto sobre la misión. Por ejemplo, la llegada en una cápsula de desembarco puede situar a una escuadra tras las líneas enemigas, con una opción limitada de extracción, mientras que llegar como parte de un asalto masivo (posiblemente involucrando otras ramas de la máquina de guerra imperial) implica superar el caos y destrucción de la batalla para completar sus objetivos.

LIDERAZGO PERDIDO

Si el líder de escuadra muere o está fuera de juego de algún modo (es capturado o cae inconsciente), el grupo debe elegir a un nuevo líder. Sin embargo, en esta circunstancia no se presta un nuevo juramento y la escuadra sigue ligada al elegido anteriormente. A criterio del DJ, las circunstancias pueden permitir a la escuadra elegir un nuevo juramento durante la misión.

una unidad no visible de artillería imperial en órbita o tras las líneas. El DJ debe hacer que cada jugador tire un dado. Quienes obtengan un número impar, son alcanzados por el fuego amigo y deben hacer una tirada Moderada (+0) de Resistencia o sufrir un daño de 2d10 E que ignora el blindaje.

FALLO LOGÍSTICO

Un marine espacial confía en sus armas y blindaje en combate, pero a veces, por las demandas logísticas del campo de batalla, los suministros escasean. Para esta misión, la escuadra tiene munición limitada: dos cargadores por cada arma a distancia. Tendrán que hacer que cada disparo cuente y completar su objetivo a pesar de todo.

DESEMBARCO ERRÓNEO

La escuadra se despliega en las coordenadas equivocadas, bien como resultado de un fuerte fuego terrestre que les ha desviado, o por un error táctico. Tal vez a kilómetros de la zona de desembarco original, la escuadra debe cruzar esta distancia rápidamente, o cambiar sus planes para dirigirse a otro objetivo cercano. El DJ debe tirar 2d10 (o 5d10 si se desplegaron en una capsula de desembarco) para determinar a cuántos kilómetros está la escuadra de su objetivo primario.

CARRERA CONTRA EL TIEMPO

Todas las misiones tienen alguna clase de plazo en el que deben ser completadas. En algunos casos, este tiempo puede ser muy breve. Por algún motivo, esta misión debe ser completada en un plazo muy apretado. Quizás una nave está desplazándose a distancia de ataque orbital dispuesta a eliminar la base avanzada imperial, o quizás el enemigo se está retirando llevándose suministros vitales. El DJ debe tirar 2d10 y multiplicarlo x10. Este es el número de minutos que tiene la escuadra para completar la misión. Como se trata de tiempo de juego, el DJ debería ser un poco flexible y permitir a los jugadores planificar y preparar la misión.

RIVALIDAD

Incluso en las filas de los guardianes de la muerte, las viejas rivalidades de capítulos y Primarcas perviven. Esto puede llevar a trifulcas entre escuadras, e incluso entre hermanos de batalla. En esta misión, dicha rivalidad ha florecido, bien entre los jugadores de la escuadra, o contra otra unidad. Se anima a los personajes a interpretar dichas rivalidades. Mientras dure la rivalidad la escuadra reduce su cohesión en -2.

SABÍAN QUE VENÍAMOS

En ocasiones, el enemigo está mejor informado que la escuadra, que puede encontrarse avanzando hacia una trampa. Esta complicación significa que cualquier posibilidad de atacar por sorpresa (si existe) se pierde y los intentos de sigilo (mediante las habilidades Escondarse o Movimiento silencioso) sufren una penalización de -20 debido a la vigilancia del enemigo. Por último, debido a su preparación, el enemigo suma +2 a sus tiradas de iniciativa durante la misión.

ENEMIGOS INESPERADOS

Poderosos enemigos podrían estar al acecho, invisibles y ocultos entre las filas de los enemigos menores, y escapando así a plena vista del servicio de inteligencia del Imperio. El DJ debe añadir un poderoso adversario adicional a las filas enemigas para esta misión, oculto en algún lugar cercano al objetivo primario. Adversarios que son por naturaleza difíciles de detectar, como los huéspedes demoníacos o los lictores tiránidos, son buenas opciones para esta complicación.

RECOMPENSAS

"Morir en batalla y ser recordado con gloria, es el mayor don que nos ha dado el Emperador".

—De las memorias de la Gran Cruzada

La recompensa de un hermano de batalla es la gloria, no la riqueza, ya que su propósito es servir al Emperador con honor y lealtad. Para un marine espacial, lo que importa es el éxito en batalla y la maestría en el arte de la guerra.

EXPERIENCIA

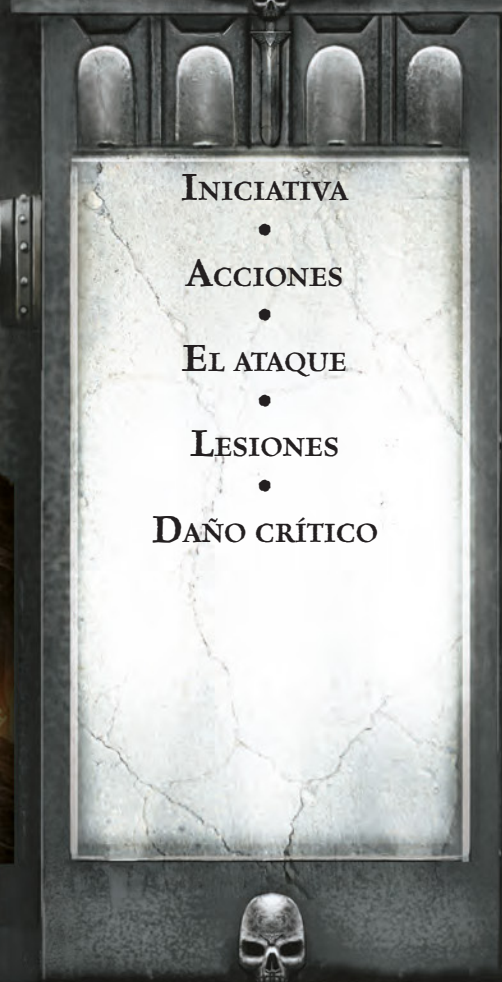
La principal recompensa por completar una misión es la experiencia. Esta permite a un hermano de batalla mejorar su rango y volverse más poderoso, aprendiendo nuevas habilidades y talentos y desbloqueando nuevas capacidades. La cantidad de experiencia que una escuadra gana por una misión, depende de cuantos objetivos fueron capaces de completar, además de cualquier hazaña excepcional.

Los detalles para otorgar experiencia, y como se relaciona a los objetivos, pueden encontrarse en la página 271.

RENOMBRE

Además de la experiencia, los hermanos de batalla pueden obtener renombre al realizar las misiones. El renombre es una medida de la posición del marine espacial dentro de los guardianes de la muerte y su consideración por parte de sus iguales. Es importante para la obtención de ciertos honores y capacidades específicas de DEATHWATCH, además de servir para determinar qué clases de armas y blindaje están disponibles del arsenal de los guardianes de la muerte.

Los detalles para otorgar Renombre pueden encontrarse en la página 272.



INICIATIVA

•

ACCIONES

•

EL ATAQUE

•

LESIONES

•

DAÑO CRÍTICO

CAPÍTULO VIII: COMBATE

"No hay nada en la galaxia como el sonido de un bólter".

—Vex Hargoth, maestro de armas

El Imperio está asediado por todas partes por los enemigos de la humanidad: alienígenas rapaces, demonios sanguinarios, y traidores fanáticos, todos pretenden la destrucción del Emperador y los que le sirven. Como guardianes de la muerte, los jugadores están en primera línea contra esos enemigos, luchando para sobrevivir y conseguir gloria y honor para su capítulo. Esto significa combate... mucho combate.

Esta sección describe las acciones, el combate y el daño durante una partida de **DEATHWATCH**. Ya que el combate es una parte importante de los deberes de cualquier escuadra, las reglas de este capítulo conforman el núcleo de cualquier juego de **DEATHWATCH**.

TIEMPO NARRATIVO Y TIEMPO ESTRUCTURADO

El paso del tiempo es flexible en un juego de **Deathwatch** y está sujeto a las decisiones tomadas por el DJ en base a la historia y las elecciones de los jugadores. A veces el DJ solo necesita una idea aproximada del tiempo transcurrido, lo que se conoce como tiempo narrativo. En otras situaciones, especialmente en el combate, es necesario llevar una cuenta precisa del tiempo, y el DJ debe adoptar lo que se conoce como tiempo estructurado.

TIEMPO NARRATIVO

En una partida de **DEATHWATCH** hay muchas situaciones que no necesitan un control detallado del tiempo. Suele ser suficiente saber que una determinada acción lleva unos pocos minutos, cerca de una hora, o varias semanas. El tiempo narrativo se emplea principalmente fuera del combate y en situaciones donde el orden preciso de las acciones carece de importancia.

TIEMPO ESTRUCTURADO

En contraposición a la abstracción del tiempo narrativo, el tiempo estructurado es importante para resolver encuentros complejos, como el combate, en donde cada segundo cuenta y el orden de los sucesos es crucial. El tiempo estructurado se divide en asaltos, turnos y acciones.

ASALTOS

Durante un asalto cada participante en el encuentro dispone de un turno para actuar. Se asume que los personajes actúan más o menos simultáneamente, por lo que un asalto consta aproximadamente de cinco segundos, independientemente del número de personajes involucrados.

TURNOS

Cada participante en un encuentro recibe un turno cada asalto. Durante el turno del personaje puede realizar una o más acciones. Los turnos de los personajes se solapan ligeramente, por lo que se resuelven en un orden específico conocido como "orden de iniciativa" (consulta más adelante).

ACCIONES

Un personaje puede realizar una o más acciones durante su turno. Cuando un personaje realiza múltiples acciones en su turno, el orden en que se resuelven puede tener o no importancia. Por ejemplo, un personaje podría desenfundar su pistola y moverse unos pocos metros, o podría moverse primero y luego desenfundar, obviamente necesita desenfundar antes. Las acciones se describen con detalle en la página 239.

RESUMEN GENERAL

El combate se resuelve normalmente usando el tiempo estructurado dividido en asaltos, turnos y acciones. Cada personaje, incluidos los PNJs, juega un turno en cada asalto. El orden en el que se resuelven los turnos depende del orden de iniciativa. Una vez comenzado el combate, sigue estos pasos para determinar lo que sucede.

PASO 1: SORPRESA

Al inicio del combate, el DJ determina si alguno de los combatientes ha sido sorprendido. Esto solo puede ocurrir en el primer asalto de combate. Un combatiente sorprendido pierde su turno en el primer asalto de combate porque sus enemigos lo han cogido desprevenido. Si nadie ha sido sorprendido, procede directamente con el segundo paso.

PASO 2: INICIATIVA

Al inicio del primer asalto los combatientes deben determinar su iniciativa. Cada participante tira 1d10 y suma su bonificación de Agilidad (el dígito de las decenas de su característica). El total de la tirada se aplica a los sucesivos asaltos del combate.

PASO 3: ORDEN DE INICIATIVA

El DJ ordena todas las tiradas de iniciativa, incluyendo las de los PNJs, de mayor a menor. Este será el orden en que actuarán los personajes en cada asalto de combate.

PASO 4: RESOLUCIÓN DE TURNOS

Empezando por el combatiente con mayor iniciativa, cada personaje toma su turno. El combatiente que está jugando su turno es conocido como "personaje activo". Durante su turno, el personaje activo puede realizar una o más acciones. Una vez resueltas todas sus acciones, el siguiente combatiente en el orden de iniciativa se convierte en el personaje activo y toma su turno, y así sucesivamente.



PASO 5: FIN DEL ASALTO

Cuando todos los combatientes han tomado su turno, el asalto finaliza. Cualquier efecto remanente que especificase una duración “hasta el final del asalto” termina ahora.

PASO 6: REPETICIÓN DE LOS PASOS 4 Y 5

Continúa jugando asaltos sucesivos hasta que el combate haya terminando, o hasta que se resuelva lo que provocó el cambio del tiempo narrativo al tiempo estructurado.

SORPRESA

La sorpresa solo afecta al primer asalto de un combate. Es tarea del DJ determinar si alguno de los combatientes ha sido sorprendido, y debe decidir basándose en las circunstancias y en las acciones de los distintos combatientes que hayan propiciado el encuentro. Para determinar si algún personaje ha sido sorprendido, el DJ debe considerar lo siguiente:

- ¿Hay alguien oculto? Una tirada de Escondarse antes del encuentro podría indicar que hay algunos combatientes ocultos. Los personajes más cautelosos podrían descubrirlos con una tirada enfrentada de Perspicacia.
- ¿Hay alguien moviéndose sigilosamente? Una tirada exitosa de Movimiento silencioso podría indicar que algunos combatientes se han preparado para una emboscada. De nuevo, los personajes podrían descubrirlos con una tirada enfrentada de Perspicacia.

- ¿Existen circunstancias inusuales que puedan ocultar las intenciones de los atacantes? Esto puede englobar cualquier cosa, desde una intensa lluvia hasta el ruido ensordecedor de motores o explosiones cercanas.
- ¿Hay distracciones? Es posible que esté ocurriendo algo que desvíe la atención de los personajes. Un creyente puede estar tan absorto en el sermón de su confesor que no advierta cómo se aproximan unos atacantes.

Teniendo esto en cuenta, el DJ decide qué combatientes resultan sorprendidos. Aunque lo habitual es sorprender un bando al completo, podrían darse casos individuales. Por ejemplo, unos mutantes podrían sorprender fácilmente a unos guardias novatos, pero no a su atento comisario. Si nadie resulta sorprendido, procede con el combate de la forma habitual.

Un personaje sorprendido pierde su turno en el primer asalto de combate. No podrá hacer nada salvo quedarse pasmado mientras es atacado; esto proporciona a sus oponentes una bonificación de +30 a la HA y HP durante el primer asalto. Una vez terminado el asalto, los personajes sorprendidos recuperan la compostura y pueden actuar con normalidad. Los combatientes tiran su iniciativa y el combate continúa.

EJEMPLO

Al regresar con su escuadra, Helgath ve a un grupo considerable de termagantes buscando biomateria. En lugar de esperar a que las criaturas lo descubran, decide preparar rápidamente una emboscada. Tras encontrar una posición adecuada en la senda de los termagantes, Helgath se oculta usando su habilidad de Escondarse. El DJ hace una tirada de Perspicacia por los termagantes, enfrentada a la tirada de Escondarse de Helgath, y el marine gana. El DJ determina que todos los termagantes han sido sorprendidos, permitiendo a Helgath realizar cualquier acción de combate durante un asalto. Además, cualquier tirada de HA o HP para atacar a los termagantes recibe una bonificación de +30. Una vez resuelto el asalto sorpresa, todos los implicados en el combate, incluido Helgath, tiran su iniciativa.

INICIATIVA

La iniciativa determina el orden en el que actúan los combatientes cada asalto de combate. Para establecer la iniciativa tira 1d10 y suma la bonificación de Agilidad del combatiente. El DJ debe tirar por cada PNJ o criatura. Para simplificar, el DJ puede hacer una única tirada por cada grupo de enemigos similares.

EJEMPLO

Helgath, Myrdor y Kalad son parte de una escuadra que ha sido atacada por un grupo de cuatro guerreros tiránidos. Los tres jugadores determinan sus iniciativas tirando 1d10 y sumando la bonificación de Agilidad de sus personajes. Helgath consigue una iniciativa de 8, Myrdor también consigue un 8, y Kalad obtiene un 11. Como los cuatro guerreros tiránidos tienen características similares, el DJ hace una tirada de iniciativa para todos ellos y consigue un 9. Después de que cada combatiente (o grupo de ellos) determine su iniciativa, el DJ hace una lista, ordenándolos de mayor a menor. Esta lista se conoce como el orden de iniciativa, y es el orden en que los personajes realizan su turno cada asalto, hasta el final del combate.

Si más de un personaje tiene la misma iniciativa, el que tiene la mayor característica de Agilidad actúa primero. Si además tienen la misma Agilidad, los dos tiran 1d10, y el personaje con el mayor resultado actúa primero.

EJEMPLO

Usando las tiradas de iniciativa en el ejemplo anterior, el DJ las ordena de mayor a menor. Kalad actuará primero con su iniciativa 11, seguida por todos los guerreros tiránidos con iniciativa 9. Helgath y Myrdor obtuvieron un 8, pero la Agilidad de Helgath es mayor, por lo que actuará el tercero, seguido por Myrdor que actuará el último.

La mayoría de los combates duran múltiples asaltos, pero la iniciativa de cada combatiente solo se determina una vez al inicio del combate. Una vez que se ha establecido el orden de iniciativa, suele mantenerse igual cada asalto. Si se unen nuevos combatientes en mitad de la pelea, simplemente determina sus iniciativas con normalidad y añádelos al orden de iniciativa.

ACCIONES

Durante cada asalto los personajes disponen de un turno para actuar. En su turno, un personaje puede realizar una o más acciones. Hay cinco tipos de acciones en Deathwatch, y cada acción también tiene uno o más subtipos.

TIPOS DE ACCIONES

Cada acción pertenece a uno de los siguientes tipos.

Acción completa

Una acción completa requiere toda la atención de un personaje. Un personaje solo puede realizar una acción completa en su turno, y no realizar ninguna media acción. Hacer una presa a un oponente es un ejemplo de una acción completa.

Media acción

Una media acción es bastante simple; requiere cierto esfuerzo o concentración, pero no tanta como para consumir el turno de un personaje. Un personaje puede realizar dos medias acciones diferentes durante su turno en lugar de realizar una acción completa. Preparar un arma o hacer un ataque normal son ejemplos de medias acciones.

Reacción

Una reacción es una acción especial en respuesta a algún evento, como un ataque. Un personaje dispone de una sola reacción en cada asalto, que solo puede utilizar cuando no es su turno. Un ejemplo típico sería realizar una tirada de Esquivar o parar un ataque.

Acción libre

Una acción libre tarda solo un momento en completarse y no requiere ningún esfuerzo real. Un personaje puede realizar acciones libres además de cualquier otra acción. No hay un

límite al número de acciones libres que un personaje puede realizar durante su turno, pero el DJ debe establecer unos límites razonables. Algunos ejemplos incluyen decir unas pocas palabras o dejar caer un objeto.

Acción prolongada

Algunas acciones requieren más de un asalto para completarse. Cuando el personaje se dedica a completar una acción prolongada, se considera que se dedica por completo a finalizarla. Si el personaje abandona la acción, o es interrumpido, pierde el progreso obtenido hasta el momento.

EJEMPLO

Athas, un devastador, necesita recargar su rifle de fusión en medio de un combate. El tiempo de recarga del rifle de fusión es de dos acciones completas. En su turno, Athas grita a sus compañeros que le cubran (una acción libre) y luego declara recarga como su acción completa. En su siguiente turno, acaba de recargar empleando otra acción completa. Si hubiese elegido abandonar la recarga después del primer asalto, la acción prolongada habría sido abortada y necesitaría comenzar todo el proceso de nuevo si es que aún quiere recargar.

SUBTIPOS DE ACCIÓN

Además de su tipo, cada acción también se categoriza en uno o más subtipos. Los subtipos de acción no hacen nada por sí mismos, pero se usan para aclarar lo que un personaje puede y no puede hacer en ciertas circunstancias especiales. Por ejemplo, un personaje que está inmovilizado no puede realizar ninguna acción con el subtipo movimiento.

USO DE ACCIONES

Durante su turno, un personaje puede realizar una acción completa o dos medias acciones diferentes. Un personaje podría, por ejemplo, realizar una acción de carga (acción completa) o realizar una acción de apuntar y otra de ataque normal (dos medias acciones). Es importante recordar que un asalto dura pocos segundos, por lo que los personajes solo disponen de unos instantes en su turno. Cualquier acción se puede combinar con hablar, bromas, gritos de batalla, y otras breves expresiones verbales (se consideran acciones libres), pero queda a criterio del DJ lo que un jugador puede decir en ese tiempo. Una ironía a un compañero o un insulto escueto a un enemigo siempre es razonable, pero contar los detalles íntimos de uno de los legendarios siete duelos a muerte entre los vaivenes de una espada de energía, probablemente debería contar como algo más que una simple acción libre.

La mayoría de acciones se inician y completan en el mismo turno. Por ejemplo, un personaje no comienza una carga en un turno y la termina en otro turno o asalto posterior; sino que realiza toda la carga (que es una acción completa) durante su turno. Sin embargo, existen dos grandes excepciones: Las reacciones se pueden usar solamente cuando no es el turno del personaje, y las acciones prolongadas siempre tardan más de un asalto en completarse.



TABLA 8-1: ACCIONES DE COMBATE

Acción	Tipo	Subtipo(s)	Descripción
Abandonar combate	Completa	Movimiento	Abandona el combate y se mueve.
Afianzar arma pesada	Media	Miscelánea	Asegura un arma pesada para poder usarla apropiadamente.
Apuntar	Media/completa	Concentración	Bonificación de +10 (media) o +20 (completa) al siguiente ataque del personaje.
Ataque cauteloso	Completa	Ataque, concentración, cuerpo a cuerpo	Sufre un -10 a su HA, gana +10 a las tiradas de Esquivar y Parar.
Ataque localizado	Completa	Ataque, concentración, cuerpo a cuerpo o a distancia	Ataca una localización específica del objetivo con un -20 a la HA o HP.
Ataque normal	Media	Ataque, cuerpo a cuerpo o a distancia	Haz un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia.
Ataque total	Completa	Ataque, cuerpo a cuerpo	Renuncia a Esquivar o Parar, +20 a la HA.
Ataques múltiples	Completa	Ataque, cuerpo a cuerpo o a distancia	El personaje puede atacar más de una vez en el mismo asalto—requiere dos armas o un talento.
Aturdir	Completa	Ataque, cuerpo a cuerpo	Intenta aturdir a un enemigo.
Carga	Completa	Ataque, cuerpo a cuerpo, movimiento	Debe moverse al menos 4 metros, gana +10 a la HA.
Concentrar poder	Varios	Varios	Usa un poder psíquico.
Correr	Completa	Movimiento	Te mueves el triple, los enemigos sufren un -20 a HP y ganan +20 a HA para impactarte.
Derribo	Media	Ataque, cuerpo a cuerpo	Intenta arrojar a un oponente contra el suelo.
Equipar	Media	Miscelánea	Prepara o desenfunda un arma u objeto.
Esquiva	Reacción	Movimiento	Tirada de Esquivar para eludir un impacto.
Finta	Media	Cuerpo a cuerpo	Tirada enfrentada de HA. Si el personaje tiene éxito, su siguiente ataque no puede ser esquivado o parado.
Fuego de contención	Completa	Ataque, a distancia	Fuerza a los oponentes a tomar cobertura, -20 a HP.
Fuego de oportunidad	Completa	Ataque, concentración, a distancia	Dispara contra cualquier objetivo que entre en la zona cubierta, -20 a HP.
Hostigar	Media	Cuerpo a cuerpo, movimiento	Tirada enfrentada de HA; si el personaje la supera, mueve al enemigo 1 metro.
Incorporarse/montar	Media	Movimiento	Te levantas o subes/bajas de un animal de monta.
Movimiento	Media/completa	Movimiento	Te mueves hasta tu valor de movimiento como media acción, o el doble como acción completa.
Movimiento táctico	Completa	Concentración, movimiento	Se mueve de una cobertura hasta otra.
Parar	Reacción	Defensa, cuerpo a cuerpo	Tirada de Habilidad de Armas para negar un ataque.
Postura defensiva	Completa	Concentración, cuerpo a cuerpo	Gana una reacción adicional. El oponente sufre un -20 a la HA.
Presa	Media/completa	Ataque, cuerpo a cuerpo	Aprisa a un oponente, o escapa de una presa.
Ráfaga automática	Completa	Ataque, a distancia	Sufre un -20 a su HP. Causa un impacto adicional por cada nivel de éxito.
Ráfaga semiautomática	Completa	Ataque, a distancia	Causa un impacto adicional por cada dos niveles de éxito.
Recarga	Varios	Miscelánea	Recarga un arma a distancia.
Reserva	Media	Miscelánea	El personaje puede usar media acción antes de su siguiente turno.
Saltar	Completa	Movimiento	Salta horizontal o verticalmente.
Usar una habilidad	Varios	Concentración, miscelánea	El personaje usa una habilidad.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACCIONES

Estas acciones ofrecen a los jugadores distintas opciones en combate.

ABANDONAR COMBATE

Tipo: Acción completa.

Subtipo: Movimiento

El personaje se desembaraza del combate cuerpo a cuerpo y puede realizar media acción de movimiento. Los oponentes que estaban enzarzados con el personaje no ganan ningún ataque gratuito (consulta el recuadro Huida para más detalles).

HUIDA

A veces el mejor curso de acción en combate es alejarse del peligro. Un personaje puede huir voluntariamente de un oponente o verse obligado a huir por miedo, un poder psíquico, u otros efectos. Al huir por decisión propia, el personaje puede realizar una de las siguientes acciones: Abandonar combate, correr o movimiento. Si huye en contra de su voluntad, debe correr. Si un personaje está trabado en cuerpo a cuerpo con uno o más oponentes y huye sin usar la acción de abandonar combate, cada oponente puede realizar de inmediato una acción de ataque normal contra él como acción libre. Este ataque se suma a cualquier otro ataque que posea el combatiente durante su turno.

AFIANZAR ARMA PESADA

Tipo: Media acción.

Subtipo: Miscelánea

Las armas pesadas deben ser afianzadas antes de poder usarlas con precisión. Esto puede implicar el uso de un bípode o trípode, apoyar el arma en una ventana o en sacos de arena, o tan solo tumbarse sobre el suelo. Cuando un personaje dispara un arma pesada sin soporte, sufre una penalización de -30 a su tirada de Habilidad de Projectiles. Después de afianzarla, no puede moverse sin perder sus beneficios. Sin embargo, el usuario aún puede pivotar 45° o más dependiendo del tipo de soporte. Las armas arrojadas, básicas, de cuerpo a cuerpo o pistola, no obtienen beneficios espaciales por afianzarse.

APUNTAR

Tipo: Media acción o acción completa.

Subtipo: Concentración

El personaje activo se toma su tiempo para hacer un ataque más preciso. Apuntar como media acción concede una bonificación de +10 a la siguiente tirada de ataque del personaje, mientras que apuntar como acción completa concede una bonificación de +20 a su siguiente ataque. La siguiente acción que realice el personaje tras apuntar debe ser un ataque o perderá los beneficios por apuntar. Estos beneficios también se pierden si el personaje emplea una reacción antes de realizar su ataque. Se puede apuntar para ataques cuerpo a cuerpo y a distancia.

ATAQUE CAUTELOSO

Tipo: Acción completa.

Subtipo: Ataque, concentración, cuerpo a cuerpo.

El personaje realiza un ataque precavido, asegurándose de poder defenderse. El personaje sufre una penalización de -10 a su tirada de Habilidad de Armas, pero suma +10 a sus tiradas de Esquivar o Parar hasta el comienzo de su siguiente turno.

ATAQUE LOCALIZADO

Tipo: Acción completa.

Subtipo: Ataque, concentración, cuerpo a cuerpo o a distancia

El personaje activo intenta golpear un área específica o vulnerable de su objetivo. El atacante declara una ubicación (por ejemplo, cabeza, torso, brazo izquierdo, brazo derecho, pierna izquierda o pierna derecha) y hace una tirada Difícil (-20) de Habilidad de Armas o Habilidad de Projectiles. Si tiene éxito, se salta el paso para determinar la localización del impacto y en su lugar impacta en la localización declarada.

ATAQUE NORMAL

Tipo: Media acción.

Subtipo: Ataque, cuerpo a cuerpo o a distancia.

El personaje activo hace un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia mediante una tirada de Habilidad de Armas o de Habilidad de Projectiles respectivamente. Si el atacante está desarmado, puede intentar realizar una presa en vez de causar daño (consulta Presa en la página 243).

ATAQUE TOTAL

Tipo: Acción completa.

Subtipo: Ataque, cuerpo a cuerpo.

El personaje realiza un ataque furioso a expensas de su propia seguridad. Obtiene una bonificación de +20 a su próxima tirada de Habilidad de Armas, pero no puede Esquivar o Parar hasta el inicio del siguiente turno.

ATAQUES MÚLTIPLES

Tipo: Acción completa.

Subtipo: Ataque, cuerpo a cuerpo o a distancia.

Esta acción permite al personaje activo hacer más de un ataque en su turno, siempre que tenga el talento Ataque relámpago o Ataque veloz, o empuñe un arma en su mano secundaria. Consulta Combate con dos armas en la página 248.

ATURDIR

Tipo: Acción completa.

Subtipo: Ataque, cuerpo a cuerpo.

Si el personaje activo está desarmado o armado con un arma cuerpo a cuerpo, puede golpear para aturdir en lugar de intentar asestar un golpe mortal. El atacante hace una tirada **Difícil (-20) de Habilidad de Armas**. Si tiene éxito, tira 1d10 y suma su bonificación de Fuerza. El objetivo tira 1d10 y suma su bonificación de Resistencia, +1 por cada punto de blindaje que proteja su cabeza (si el ataque es desarmado, o el arma atacante es Primitiva, el valor del blindaje se dobla). Si la tirada del atacante es igual o superior a este valor, el objetivo queda aturdido durante tantos asaltos como la diferencia entre los dos valores y gana un nivel de fatiga.

CARGA

Tipo: Acción completa.

Subtipo: Ataque, cuerpo a cuerpo, movimiento.

El personaje se precipita contra su enemigo para atacarlo. El objetivo debe estar al menos a cuatro metros de distancia, pero aún al alcance del movimiento de carga del atacante, consulta la **Tabla 7-4: Movimiento en tiempo estructurado (metros/asalto)**. Los cuatro últimos metros de la carga deben estar en línea recta para que el atacante pueda aumentar su velocidad. El atacante gana una bonificación de +10 a su tirada de Habilidad de Armas al final de la carga. Si el personaje que carga esta desarmado, puede intentar hacer una presa a su oponente en vez de causar daño. Consulta Presa en la página 243.

CONCENTRAR PODER

Tipo: Varía en función del poder.

Subtipo: Varía en función del poder.

Esta acción se utiliza para manifestar poderes psíquicos en combate. Cada poder psíquico especifica un tipo de acción y uno o más subtipos. Para más información, consulta el **Capítulo VI: Poderes psíquicos**.

ABSTRACCIONES DE COMBATE

El combate en DEATHWATCH es rápido y salvaje, diseñado para que los juegos no se atasquen en minucias. Por ello, las reglas se toman ciertas licencias con la realidad y se hacen presunciones con lo que realmente pasa durante una lucha. Una de ellas es que casi todos los combatientes están, al menos en cierto modo, preocupados por su seguridad y están constantemente apartándose, esquivando y agachándose para evitar ataques o tomar posiciones de combate más favorables. Con esto en mente, la dificultad por defecto para todas las tiradas de combate es Moderada (+0), salvo que una regla específica determine otra cosa.

CORRER

Tipo: Acción completa.

Subtipo: Movimiento.

El personaje activo corre, cubriendo una distancia igual a su movimiento de carrera (consulta la **Tabla 7-4: Movimiento en tiempo estructurado (metros/asalto)** en la página 207). Esto hace al personaje más difícil de acertar con armas a distancia, pero más fácil de golpear en cuerpo a cuerpo. Hasta su siguiente turno, los ataques a distancia en su contra sufren una penalización de -20 a las tiradas de Habilidad de Projectiles, pero los ataques cuerpo a cuerpo obtienen una bonificación de +20 a las tiradas de Habilidad de Armas.

DERRIBO

Tipo: Media acción.

Subtipo: Ataque, cuerpo a cuerpo.

El atacante golpea a su oponente con la esperanza de hacerlo caer a sus pies. El personaje activo hace una tirada enfrentada de Fuerza. Si el atacante gana, el objetivo queda derribado y debe utilizar una acción de incorporarse para ponerse en pie. Si el atacante tiene éxito por dos o más niveles de éxito, causa 1d5-3+BF de daño, con el valor del blindaje contando como doble, y un nivel de fatiga en el objetivo. Si el objetivo gana la tirada enfrentada, se mantiene en pie. Si el objetivo gana por dos o más niveles de éxito, el atacante es derribado en su lugar. Si el atacante gasta media acción para moverse antes de hacer el derribo, gana una bonificación de +10 a la tirada.

EQUIPAR

Tipo: Media acción.

Subtipo: Miscelánea.

El personaje activo desenfunda un arma o extrae un objeto guardado de una bolsa o bolsillo. Un arma u objeto también puede ser guardado mediante esta acción (dejar caer un objeto se considera una acción libre). Esta acción también se puede usar para hacer cosas tales como aplicar un parche, inyectar un estimulante o alguna otra droga, cubrir una hoja con veneno, y así sucesivamente. La acción de equipar se puede declarar dos veces en el mismo turno si se aplica sobre dos armas u objetos diferentes.

ESQUIVA

Tipo: Reacción.

Subtipo: Movimiento.

Esquiva es una reacción que el personaje puede realizar fuera de su turno. Tras ser impactado por un ataque, pero antes de tirar por el daño, el personaje puede intentar anular el daño mediante una tirada de Esquivar. Un personaje debe ser consciente del ataque para realizar la tirada. Si tiene éxito en la tirada, evita el golpe en el último instante y se considera que el ataque ha fallado (y no es necesario calcular el daño). Si falla la tirada, el ataque golpea y causa daño con normalidad. Esquiva puede usarse para evitar ataques cuerpo a cuerpo y a distancia.

Esquivar fuego automático y armas con área de efecto

Algunos ataques, como las granadas, lanzallamas, o ráfagas automáticas o semiautomáticas, son especialmente difíciles de evitar. Al esquivar un arma de área de efecto (como un lanzallamas), una tirada exitosa de Esquivar mueve al personaje hasta el límite del área de efecto, siempre que no se encuentre más lejos que su bonificación de Agilidad en metros. Si el personaje no puede moverse lo suficiente para salir del área de efecto, entonces falla la tirada automáticamente. Al esquivar ráfagas en automático o semiautomático, cada nivel de éxito en la tirada de Esquivar niega un impacto adicional.

EJEMPLO

El hermano Tehoc acaba de descuartizar a una escuadra de sectarios del Caos en nombre del Emperador, cuando un mutante le dispara con una ametralladora pesada. El mutante dispara una ráfaga automática y consigue dos niveles de éxito en su tirada de Habilidad de Projectiles, para un total de tres impactos sobre Tehoc. Veterano de incontables batallas, el hermano Tehoc actúa rápido y usa su reacción para intentar evitar el ataque. Su Agilidad es 38 y tiene Esquivar entrenado, por lo que necesita sacar 38 o menos en su tirada de Esquivar. Saca un 15 y consigue dos niveles de éxito. Ha evitado todos los impactos de la ráfaga y escapado del daño—ahora el mutante pagará por su imprudencia...

FINTA

Tipo: Media acción.

Subtipo: cuerpo a cuerpo.

El personaje emplea su astucia en combate para forzar a su oponente a cometer un error. El personaje y su objetivo hacen una tirada enfrentada de Habilidad de Armas. Si gana el personaje, su próximo ataque normal cuerpo a cuerpo contra ese mismo objetivo no puede ser evitado. Si el personaje realiza cualquier otra acción a continuación, pierde la ventaja de la finta.

FUEGO DE CONTENCIÓN

Tipo: Acción completa.

Subtipo: Ataque, a distancia.

El personaje activo libera una lluvia de fuego para obligar a sus oponentes a buscar cobertura. Esta acción requiere un arma capaz de disparar en ráfaga automática (consulta Cadencia de disparo en la página 143). Al declarar el fuego

de contención, el personaje activo establece una zona mortal (o usa una ya establecida, consulta Fuego de oportunidad), que puede ser un pasillo o sección despejada que abarque un arco de 45° en la dirección vigilada. Entonces, el personaje dispara una ráfaga automática y emplea la munición adecuada. Todos los objetivos dentro de la zona mortal deben hacer una tirada Difícil (-20) de acobardamiento o quedarán acobardados (consulta la página 251). Además, el personaje activo debe hacer una tirada Difícil (-20) de Habilidad de Proyectiles para ver si sus disparos han impactado a alguien, amigo o enemigo, dentro de la zona mortal. Un resultado de 94–100 en la tirada indica que el arma se ha encasquillado (consulta Armas encasquilladas en la página 249). Si la tirada de Habilidad de Proyectiles tiene éxito, el DJ asigna el impacto a un objetivo aleatorio dentro de la zona mortal, además de otro impacto adicional contra otro objetivo aleatorio por cada dos niveles de éxito adicionales. El uso de esta acción no afecta a los beneficios defensivos del blindaje o la cobertura. El número de impactos no puede exceder la cadencia de fuego automático del arma. Usa la **Tabla 8-2: Impactos múltiples** para determinar las localizaciones de impacto contra el mismo objetivo. El personaje activo no puede elegir fallar esta tirada de Habilidad de Proyectiles. Ten en cuenta que fuego de contención es una acción completa distinta a ráfaga automática, y por ello no se beneficia de la bonificación de +20 al ataque que proporciona esta acción.

FUEGO DE OPORTUNIDAD

Tipo: Acción completa.

Subtipo: Ataque, concentración, a distancia.

El personaje activo protege una zona u objetivo específicos, preparado para disparar en el momento oportuno. Al declarar fuego de oportunidad, el personaje activo establece una zona mortal que puede ser un pasillo o sección despejada que abarque un arco de 45° en la dirección vigilada.

El personaje activo especifica entonces ráfaga automática, ráfaga semiautomática, o fuego de contención, junto con las condiciones bajo las que disparará. En cualquier momento en que se cumplan las condiciones especificadas antes del inicio del siguiente turno del personaje, puede llevar a cabo el ataque. Si se produce al mismo tiempo que la acción de otro personaje, el personaje con mayor agilidad actúa primero. Si ambos personajes tienen la misma Agilidad, hacen una tirada enfrentada para ver quién actúa primero.

Además, los objetivos atrapados en la zona mortal deben hacer una tirada **Difícil (-20) de acobardamiento** o quedarán acobardados (consulta la página 251). Si un personaje en fuego de oportunidad realiza otras acciones o reacciones, como Esquivar, su fuego de oportunidad termina inmediatamente. Esto no incluye acciones libres, como hablar.

HOSTIGAR

Tipo: Media acción.

Subtipo: Cuerpo a cuerpo, movimiento.

Con su juego de pies y agresividad, el atacante puede forzar a su oponente a moverse un metro en cualquier dirección mediante una tirada enfrentada de Habilidad de Armas. Si lo desea, el atacante puede avanzar un metro también. El oponente no puede ser empujado contra otro personaje u otro obstáculo (como una pared).

INCORPORARSE/MONTAR

Tipo: Media acción.

Subtipo: Movimiento.

Si el personaje activo está en el suelo, puede levantarse. Si está de pie, puede montarse en una bestia o vehículo.

MOVIMIENTO

Tipo: Media acción o acción completa.

Subtipo: Movimiento.

El personaje activo puede gastar media acción para moverse hasta tantos metros como su bonificación de Agilidad. Como acción completa, puede moverse hasta el doble de esa distancia. Si el personaje activo termina su movimiento junto a un oponente, puede trabarse con ese oponente en cuerpo a cuerpo. Si el personaje activo se aleja de un oponente con el que está trabado, ese oponente puede hacer, como acción libre, un ataque normal contra el personaje activo.

MOVIMIENTO TÁCTICO

Tipo: Acción completa.

Subtipo: Concentración, movimiento.

El personaje activo se mueve con cuidado desde una posición de cobertura hasta otra. De este modo, se puede mover tantos metros como su valor de movimiento completo. Durante el movimiento, se beneficia de su cobertura original, pese a moverse en abierto durante un tiempo.

TABLA 8-2: IMPACTOS MÚLTIPLES

Primer impacto	Segundo impacto	Tercer Impacto	Cuarto impacto	Quinto impacto	Impactos adicionales
Cabeza	Cabeza	Brazo	Cuerpo	Brazo	Cuerpo
Brazo	Brazo	Cuerpo	Cabeza	Cuerpo	Brazo
Cuerpo	Cuerpo	Brazo	Cabeza	Brazo	Cuerpo
Pierna	Pierna	Cuerpo	Brazo	Cabeza	Cuerpo

PRESA

Tipo: Media acción o acción completa.

Subtipo: Ataque, cuerpo a cuerpo.

Esta acción solo se utiliza cuando un personaje ya está enzarzado en una presa (consulta la página 243). Si el personaje activo está realizando la presa, lo primero que debe hacer en su turno es declarar esta maniobra como acción completa para mantener la presa; si no declara esta maniobra, la presa termina inmediatamente. Después de eso, puede elegir una de las siguientes opciones de presa:

Opciones de quien realiza la presa

- **Dañar al oponente:** El controlador de la presa puede intentar dañar a su oponente por fuerza bruta mediante una tirada enfrentada de Fuerza contra él. Si el personaje activo tiene éxito, causa un daño sin armas (1d5-3BF, Primitivo) al torso de su oponente, y un nivel de fatiga. Si el oponente gana la tirada enfrentada de Fuerza, no se causa ningún daño, pero sigue apresado. Esta tirada puede beneficiarse por asistencia.
- **Derribar al oponente:** El controlador de la presa puede intentar forcejear con su oponente para arrojarlo contra el suelo mediante una tirada enfrentada de Fuerza. Esta tirada puede beneficiarse por asistencia. Si el personaje activo gana, el oponente queda tendido boca abajo.
- **Empujar al oponente:** El controlador de la presa puede intentar forzar a su oponente a moverse. Esto se resuelve con una tirada enfrentada de Fuerza, que puede beneficiarse por asistencia. Si el personaje activo tiene éxito, empuja a su oponente un metro en una dirección de su elección, más un metro adicional por cada nivel de éxito. Esta distancia no puede superar la mitad del movimiento del personaje activo. El personaje activo debe moverse con su oponente apresado para mantener la presa, o puede optar por soltarlo y terminar la presa, pero permitiendo al personaje mantener su posición.
- **Equipar:** El controlador de la presa puede preparar uno de sus objetos. O si el DJ lo permite, puede usar la acción de equipar para quitar un objeto al oponente apresado.
- **Levantarse:** Si ambos contendientes están en el suelo, el controlador de la presa puede levantarse con esta acción. Además puede intentar arrastrar a su oponente con una tirada enfrentada de Fuerza. Esta tirada puede beneficiarse por asistencia. Si el controlador de la presa gana, ambos contendientes se levantan.
- **Usar objeto:** El controlador de la presa puede usar un objeto preparado.

Si el personaje activo es el objetivo de la presa, lo primero que debe hacer en su turno es declarar presa como media acción—esto es parte de la penalización por sufrir una presa. Después de eso, puede escoger una de las siguientes opciones:

Opciones del objetivo de la presa

- **Liberarse:** El objetivo de la presa puede intentar liberarse de la presa haciendo una tirada enfrentada de Fuerza con el controlador de la presa. Esta tirada puede beneficiarse por asistencia. Si el personaje activo gana, se libera y puede realizar media acción.

- **Escurrirse:** El objetivo de la presa puede intentar retorcerse para escurrirse de la presa con una tirada **Moderada (+0) de Contorsionismo**. Si tiene éxito, se escurre y puede realizar media acción.
- **Tomar el control:** El objetivo de la presa puede intentar tomar el control de la presa haciendo una tirada enfrentada de Fuerza con su oponente. Esta tirada puede beneficiarse por asistencia. Si el personaje activo gana, se convierte en el controlador de la presa y su oponente se convierte en el apresado. El personaje activo puede hacer de inmediato una de las opciones del controlador de la presa, pero no puede realizar ninguna otra media acción.

EJEMPLO

El hermano Tehoc hace una presa sobre un orko en una plataforma elevada. Es el turno de Tehoc en el orden de iniciativa, y como tiene el control de la presa, decide intentar empujar al orko hacia el borde de la plataforma. El DJ pide una tirada enfrentada de Fuerza. Tehoc tiene una Fuerza de 45 y saca 44—un éxito. El orko tiene una Fuerza de 41 y saca 68—un fallo. Tehoc gana la tirada enfrentada y empuja al orko un metro hacia el borde de la plataforma. Tehoc también se mueve con el orko porque quiere mantener el control de la presa. Es el turno del orko, que decide intentar tomar el control de la presa haciendo una tirada enfrentada de Fuerza con Tehoc. El orko saca 29 y consigue un nivel de éxito, y Tehoc saca 39 y logra un éxito. El orko gana la tirada enfrentada porque tiene más niveles de éxito que Tehoc. El orko tiene ahora el control de la presa y tendrá más opciones en su próximo turno.

Diferencias de tamaño

Si un participante de una presa es mayor que el otro (consulta la página 250), el mayor cuenta con un nivel adicional de éxito por cada diferencia de categoría de tamaño, en todas las tiradas superadas en las tiradas enfrentadas realizadas en la presa.

EJEMPLO

Tehoc sufre una presa en las fauces de un krootox tau. Ambos combatientes tienen Fuerza 45, pero el tamaño del krootox es enorme, una categoría por encima de Tehoc con su servoarmadura. En su turno, Tehoc intenta liberarse de la presa haciendo una tirada enfrentada de Fuerza. Tehoc saca 26 y consigue un nivel de éxito. El krootox saca 29 y también consigue un nivel de éxito, más otro por su diferencia de tamaño, para un total de dos niveles de éxito, suficiente para ganar la tirada enfrentada. Tehoc permanece agarrado por el krootox.

PARAR

Tipo: Reacción.

Subtipo: Cuerpo a cuerpo, defensa.

Si el personaje activo empuña un arma de cuerpo a cuerpo capaz de parar, puede intentar desviar un ataque de cuerpo a cuerpo haciendo una tirada Moderada (+0) de Habilidad de Armas. Si la tirada tiene éxito, se considera que el ataque ha fallado. Si falla la tirada, el ataque golpea y se tira el daño. Parar no requiere ninguna habilidad o talento especial, pero solo puede usarse para negar un ataque cuerpo a cuerpo.

POSTURA DEFENSIVA

Tipo: Acción completa.

Subtipo: Concentración, cuerpo a cuerpo.

El personaje no hace ningún ataque y en su lugar se concentra por completo en la autodefensa. Hasta su siguiente turno, el personaje puede usar una reacción adicional y todos sus oponentes sufren una penalización de -20 a las tiradas de Habilidad de Armas para atacarlo.

RÁFAGA AUTOMÁTICA

Tipo: Acción completa.

Subtipo: Ataque, a distancia.

El personaje sostiene firmemente su arma y desata una ráfaga de disparos contra sus enemigos. El atacante debe manejar un arma a distancia capaz de disparar en fuego automático para realizar esta acción. Si el personaje tiene un arma en cada mano, ambas capaces de disparar en fuego automático, puede disparar ambas con esta acción (consulta Combate con dos armas en la página 248). El atacante realiza una tirada de Habilidad de Projectiles con una bonificación de +20; un resultado de dados de 94 o más indica que el arma se ha encasquillado. Si tiene éxito, realiza un impacto con su arma. Además, cada nivel de éxito otorga un impacto adicional. El número de impactos obtenidos de este modo no puede superar la cadencia de fuego automático. Los impactos adicionales se pueden asignar al objetivo original o a cualquier otro objetivo a dos metros de distancia, siempre que ninguno de los objetivos sea más difícil de golpear que el objetivo original. Si se asignan varios impactos al mismo objetivo, usa la **Tabla 8-2: Impactos múltiples** para determinar la ubicación de los impactos adicionales. Recuerda que el primer éxito siempre se determina invirtiendo los números de los dados al realizar la tirada (consulta El ataque en la página 246). Si un personaje emplea esta acción con una pistola o un arma básica, puede moverse un número de metros igual a su bonificación de Agilidad. Pero si lo hace, no gana bonificaciones a su tirada de Habilidad de Projectiles y sufre una penalización de -10.

EJEMPLO

*El hermano Tehoc dispara una ráfaga automática con su bólter de asalto contra un marine espacial del Caos. El bólter de asalto tiene una cadencia de disparo automático de 4, así que, pase lo que pase, Tehoc gasta 4 de munición. La Habilidad de Projectiles de Tehoc es 45, +20 por disparar una ráfaga automática, para un total modificado de 65. Saca un 32 en su tirada de Habilidad de Projectiles y logra tres niveles de éxito (65, 55, 45, 35). Tehoc consigue un impacto por su éxito y tres impactos adicionales por sus tres niveles de éxito. El primer disparo golpea al alienígena en el brazo izquierdo, que se determina invirtiendo su tirada de Habilidad de Projectiles (32 se convierte en 23). Después consulta la **Tabla 8-2: Impactos múltiples** que indica que el segundo impacto también alcanza al alienígena en el brazo, el tercero golpea el cuerpo, y el cuarto impacta en la cabeza. Tehoc hará a continuación cuatro tiradas de daño, una por cada impacto.*

Si el arma tiene la propiedad especial Dispersión y se dispara en automático a bocajarro, cualquier impacto adicional por la ráfaga o la propiedad se calcula y aplica por separado.

EJEMPLO

Helgath dispara una ráfaga automática con una escopeta de combate Astartes contra un robagene a bocajarro. La escopeta de combate tiene una cadencia en automático de 4 y la propiedad especial Dispersión. La Habilidad de Projectiles de Helgath es 38, +20 por disparar una ráfaga automática, +30 por alcance a bocajarro, y -20 porque no tiene entrenamiento con el arma, para un total modificado de 68. Helgath saca 37 en su tirada de Habilidad de Projectiles y consigue tres niveles de éxito (68, 58, 48, 38). Logra un impacto sobre el robagene por su éxito y tres impactos adicionales gracias a sus tres niveles de éxito. Además, la propiedad especial Dispersión le otorga un impacto adicional por cada dos niveles de éxito cuando se dispara el arma a bocajarro, lo que significa que Helgath se apunta otro impacto adicional para un total de cinco. Si Helgath es afortunado, será suficiente para abatir a la bestia...

RÁFAGA SEMIAUTOMÁTICA

Tipo: Acción completa.

Subtipo: Ataque, a distancia.

Con fría precisión, el personaje activo dispara una corta y controlada ráfaga semiautomática de disparos a sus enemigos. El atacante debe manejar un arma a distancia capaz de disparar en modo semiautomático para realizar esta acción. Si el personaje tiene un arma en cada mano, ambas capaces de disparar en modo semiautomático, puede disparar ambas con esta acción (consulta Combate con dos armas en la página 248). El atacante hace una tirada de Habilidad de Projectiles con una bonificación de +10. Un resultado de 94 o superior indica que el arma se ha encasquillado (consulta Armas encasquilladas en la página 249). Si tiene éxito consigue un impacto, más un impacto adicional por cada dos niveles adicionales de éxito. El número de impactos obtenidos de este modo no puede superar la cadencia de fuego semiautomática del arma. Los impactos adicionales se pueden asignar al objetivo original o a cualquier otro objetivo a dos metros, siempre que ningún objetivo sea más difícil de alcanzar que el objetivo original. Si se asignan varios impactos al mismo objetivo, usa la **Tabla 8-2: Impactos múltiples** para determinar la ubicación de los impactos adicionales. Recuerda que el primer impacto siempre se determina invirtiendo los números de los dados al realizar la tirada (consulta El ataque en la página 246). Si el personaje usa esta acción con una pistola o arma básica, puede moverse un número de metros igual a su bonificación de Agilidad. Si lo hace, no obtiene bonificaciones a su tirada de Habilidad de Projectiles.

EJEMPLO

Helgath dispara una ráfaga semiautomática con su bólder contra un mutante. El bólder tiene una cadencia semiautomática de 2, así que, pase lo que pase, Helgath gasta dos proyectiles de su cargador. La Habilidad de Proyectiles de Helgath es 42, +10 por disparar una ráfaga semiautomática, para un total modificado de 52. Saca 23 en su tirada de Habilidad de Proyectiles y consigue dos niveles de éxito (52, 42, 32). Helgath anota un impacto por su éxito y otro adicional por sus dos niveles de éxito. El primero alcanza al mutante en el brazo izquierdo, determinado invirtiendo el resultado de su tirada de Habilidad de Proyectiles (52 se convierte en 25). La Tabla 8-2: Impactos múltiples, indica que el segundo impacto también alcanza el brazo del mutante. Helgath hará entonces dos tiradas de daño, una por cada impacto.

Si el arma tiene la propiedad especial Dispersión y se dispara en semiautomático a bocajarro, cualquier impacto adicional por la ráfaga o la propiedad se calcula y aplica por separado.

EJEMPLO

El hermano Freyan dispara una ráfaga semiautomática con su arma contra un guardián eldar a bocajarro. La Habilidad de Proyectiles de Freyan es 46, +10 por disparar una ráfaga semiautomática, +30 por alcance a bocajarro, para un total modificado de 86. Freyan saca 22 en su tirada de Habilidad de Proyectiles y consigue seis niveles de éxito (86, 76, 66, 56, 46, 36, 26). Logra un impacto por su éxito y dos impactos adicionales gracias a cuatro de sus niveles de éxito. Aunque logró suficientes niveles de éxito para otro impacto, su arma solo tiene una cadencia de fuego semiautomático de tres. No obstante, su arma tiene también la propiedad especial Dispersión, que le otorga un impacto adicional por cada dos niveles de éxito cuando se dispara el arma a bocajarro. Por tanto, Freyan se apunta tres impactos adicionales para un total de seis impactos sobre el eldar, reduciéndolo a una bruma sanguinolenta.

RECARGA

Tipo: Vería según el arma.

Subtipo: Miscelánea.

El personaje activo puede recargar un arma a distancia. La cantidad de tiempo que necesita la acción de recarga depende del arma. Consulta el **Capítulo V: Arsenal**, para más detalles. Ten en cuenta que cualquier acción de recarga que se extienda durante más de un asalto se considera una acción prolongada.

RESERVA

Tipo: Acción completa.

Subtipo: Miscelánea.

En lugar de actuar a toda prisa, el personaje espera una mejor oportunidad. Al elegir reserva, el turno del personaje termina inmediatamente, pero en cualquier momento antes de su siguiente turno, el personaje puede gastar media acción. Si esta acción no se usa antes del inicio de su siguiente turno, se pierde. Si dos o más personajes intentan realizar una acción de reserva al mismo tiempo, deben hacer una tirada enfrentada de Agilidad para ver quién actúa primero.

EJEMPLO

Es el turno de Helgath en el orden de iniciativa, y quiere disparar al lictor que está haciendo una presa a su hermano de batalla Myrdor. Si Helgath dispara ahora, sufrirá una penalización de -20 a su tirada de Habilidad de Proyectiles por disparar a un combate cuerpo a cuerpo. Pero cree que Myrdor tiene una buena oportunidad de liberarse de la presa del lictor en su turno, por lo que escoge reserva, que toma media acción y termina su turno. Más tarde en el mismo asalto, es el turno de Myrdor, que se libera de la presa y se aparta del lictor, exactamente la oportunidad que Helgath estaba esperando. Helgath juega ahora su acción reservada, que debe ser media acción, por lo que escoge ataque normal y dispara al impío xenos.

SALTAR

Tipo: Acción completa.

Subtipo: Movimiento.

El personaje puede saltar en vertical u horizontal. Si el personaje está trabado en cuerpo a cuerpo, cada oponente podrá hacer un ataque gratuito contra el personaje. Consulta Movimiento en la página 207 para obtener detalles sobre saltar.

USAR UNA HABILIDAD

Tipo: Varía según las circunstancias.

Subtipo: Concentración, miscelánea.

El personaje activo puede usar una habilidad. Esto suele implicar hacer una tirada. Puede tratarse de una acción prolongada, en función de la habilidad y las circunstancias.

OTRAS ACCIONES

Si un jugador quiere hacer algo no cubierto por las acciones aquí descritas, el DJ debe considerar cuánto tiempo podría llevar y qué tipo de acción sería. Por lo general, la mayoría de las acciones deben resolverse con algún tipo de tirada: característica, habilidad o enfrentada. Ten en cuenta que un asalto solo dura unos pocos segundos, lo que es una cantidad de tiempo muy limitada para realizar una tarea.

ESTADO

Durante el combate, un personaje en **DEATHWATCH** puede acabar en diferentes estados, ¡normalmente en su perjuicio! Algunos estados comunes son:

Indefenso (página 250): Los personajes indefensos no pueden tomar acciones. Un personaje indefenso deja de estarlo a criterio del DJ (un personaje dormido se levanta, un personaje atrapado se libera, etc.).

Aturdido (página 250): Los personajes aturdidos no pueden tomar acciones. Un personaje aturdido deja de estarlo después de una duración establecida (por lo general uno o dos asaltos). Un personaje aturdido puede gastar un punto de destino para dejar de estarlo.

Desprevenido (página 250): Los personajes desprevenidos no pueden realizar acciones. Un personaje desprevenido deja de estarlo después de ser atacado.

EL ATAQUE

La acción más común en combate es atacar; al fin y al cabo, los personajes están luchando. Tanto si está armado con un arma a distancia o cuerpo a cuerpo, el proceso es el mismo; comprobar que se pueda realizar el ataque antes de efectuarlo. Los ataques cuerpo a cuerpo requieren que el atacante esté trabado en cuerpo a cuerpo con su objetivo. Si el atacante está trabado en cuerpo a cuerpo no puede realizar ataques a distancia, a menos que use una pistola. En cualquier caso, el atacante debe saber donde está su objetivo. Consulta el recuadro Disparar a ciegas para obtener información adicional. Si el ataque es posible, sigue estos pasos:

- Paso 1: Aplica modificadores a la característica del atacante.
- Paso 2: El atacante realiza una tirada.
- Paso 3: El atacante determina la localización del impacto.
- Paso 4: El atacante determina el daño.
- Paso 5: El objetivo recibe el daño.

PASO 1: APLICA MODIFICADORES A LA CARACTERÍSTICA DEL ATACANTE

Un ataque cuerpo a cuerpo requiere una tirada de Habilidad de Armas. Un ataque a distancia requiere una tirada de Habilidad de Projectiles. Hay muchos casos donde realizar un ataque es más fácil o más difícil de lo normal. Por ejemplo, emplear una ráfaga automática concede una bonificación de +20 a la tirada de Habilidad de Projectiles del atacante. Si una situación requiere de dos o más bonificaciones o penalizaciones, se combinan todos los modificadores y se aplica el total a la característica apropiada.

Los modificadores máximos que se pueden aplicar a una tirada van desde el -60 hasta el +60. Al asignar una dificultad, debe prevalecer el sentido común. Sin importar los límites normales de penalizaciones a las tiradas, algunas acciones son simplemente imposibles.

EJEMPLO

Helgath quiere usar una acción de ataque normal para disparar su pistola bólter contra una feroz criatura que intenta devorar a su amigo Myrdor. La Habilidad de Projectiles de Helgath es 45 y está a corto alcance, que le concede una bonificación de +10. Helgath gasta media acción para apuntar, lo que suma otra bonificación de +10. Sin embargo, hay mucha niebla en el área, que le impone una penalización de -20, además, la criatura está trabada en cuerpo a cuerpo con Myrdor, por lo que sufre otra penalización de -20 por disparar a un combate cuerpo a cuerpo. Tras combinar los modificadores, Helgath necesitará un 25 o menos en su tirada de Habilidad de Projectiles para impactar a la criatura ($45 + 10 + 10 - 20 - 20 = 25$).

PASO 2: EL ATACANTE HACE UNA TIRADA

Con la característica modificada, el atacante realiza una tirada de Habilidad de Armas si realiza un ataque cuerpo a cuerpo, o una tirada de Habilidad de Projectiles si realiza un ataque a distancia. Si el resultado es igual o inferior a la característica modificada, el ataque impacta (consulta Reacciones de esquiva y parada, a continuación).

EJEMPLO

Helgath hace una tirada de Habilidad de Projectiles y saca 14, que es menos que su Habilidad de Projectiles modificada de 25. Su ataque impacta en la feroz criatura.

REACCIONES DE ESQUIVA Y PARADA

Cuando un objetivo es golpeado por un ataque, puede tener la oportunidad de negar el éxito con una reacción de esquiva o de parar. Consulta Descripción de las acciones en la página 239. Si tiene éxito en su reacción, niega el ataque y no sufre daño.

EJEMPLO

Después de que la pistola bólter de Helgath alcanzase a la feroz criatura, el DJ determina que la criatura intentará esquivar el ataque. Su Agilidad es 30, pero no tiene la habilidad Esquivar entrenada, por lo que solo puede utilizar la mitad de su Agilidad, 15, para la tirada. El DJ tira por la criatura y saca 56. La criatura no consigue esquivar el ataque.

PASO 3: EL ATACANTE DETERMINA LA LOCALIZACIÓN DEL IMPACTO

Con un ataque exitoso, el atacante debe determinar dónde impacta el golpe. Usando el resultado de la tirada de Habilidad de Armas o Habilidad de Projectiles del atacante, invierte el orden de los dígitos (por ejemplo, un resultado de 32 se convierte en 23, un resultado de 20 se convierte en 02, y así sucesivamente) y compara este número con la **Tabla 8-3: Localizaciones de impacto**.

EJEMPLO

La tirada de Habilidad de Projectiles de Helgath para impactar a la feroz criatura obtiene una tirada porcentual de 14. Al invertir los dígitos consigue 41. Tras consultar la **Tabla 8-3: Localizaciones de impacto**, ve que ha alcanzado a la criatura en el cuerpo.

PASO 4: EL ATACANTE DETERMINA EL DAÑO

Tras determinar la localización del golpe, el atacante calcula el daño causado por su ataque. Cada arma indica su daño, que es generalmente una tirada con un modificador. Tira el dado apropiado y aplica los modificadores indicados. Por último, si se trataba de un ataque cuerpo a cuerpo, suma la bonificación de Fuerza del atacante. El resultado es el daño

TABLA 8-3: LOCALIZACIONES DE IMPACTO

Tirada	Localización
01-10	Cabeza
11-20	Brazo derecho
21-30	Brazo izquierdo
31-70	Cuerpo
71-85	Pierna derecha
86-00	Pierna izquierda

total. El atacante puede sustituir el resultado de una única tirada de daño por los niveles de éxito de su tirada de ataque. Si el ataque causa más de un impacto o más de un dado de daño, el atacante puede sustituir el resultado en un dado de su elección por los niveles de éxito de la tirada de ataque.

Si se obtiene un 10 natural en cualquier dado de daño de un impacto, hay una posibilidad de furia virtuosa.

FURIA VIRTUOSA

Al tirar el daño tras un ataque exitoso, si el resultado de cualquier dado es un 10 natural hay una posibilidad de que el favor del Emperador esté con el atacante. Esto también incluye un resultado de 10 al tirar 1d5 de daño. Esto pide una segunda tirada de ataque idéntica, modificadores incluidos, al ataque original. Si el segundo ataque impacta, el atacante puede tirar un dado de daño adicional (1d10) y sumarlo al daño total. Si la tirada de daño adicional también resulta en un 10 natural, el Emperador ha sonreído al atacante y le permite hacer otra tirada de daño y añadirla al daño total. Este proceso continúa siempre que un dado de daño consiga un 10 natural.

EJEMPLO

Helgath ha impactado a la criatura con su cuchillo de combate y procede a hacer la tirada de daño. Un cuchillo de combate causa 1d10+2 puntos de daño, +10 por la bonificación de Fuerza de Helgath (modificada por su servoarmadura). Helgath tira 1d10 y obtiene un 10, y le añade +12 para un total de 22. Además, como el resultado del dado fue un 10, su ataque puede ser una furia virtuosa. Helgath hace entonces una segunda tirada de ataque idéntica a la primera, una tirada de Habilidad de Armas con un valor de 45. Helgath obtiene un 22. ¡Un impacto! Helgath hace ahora una nueva tirada de daño y obtiene un 5. El daño total de Helgath para este ataque es 27 (22+5). El Emperador ha sonreído ciertamente a Helgath en este día.

PASO 5: EL OBJETIVO RECIBE EL DAÑO

Del daño total, el objetivo resta su bonificación de Resistencia y los puntos de cualquier blindaje que proteja la localización golpeada. Si esto reduce el daño a cero o menos, el objetivo ignora el ataque. El objetivo anota cualquier daño restante,

DISPARAR A CIEGAS

Uno de los requisitos básicos para hacer un ataque es que el atacante debe ser consciente de su objetivo. Pero, ¿por qué no puede un personaje disparar en la oscuridad con la esperanza de golpear a lo que se pudiera ocultar en ella? Por supuesto, esto es posible, pero no debe tratarse como un ataque normal. En su lugar, el DJ debe decidir el posible resultado de esa acción, tomando en cuenta todos los factores apropiados. Por ejemplo, si el DJ sabe que hay una voluminosa monstruosidad xenos acechando en la oscuridad, tiene sentido que pudiera ser alcanzado por una ráfaga disparada en su dirección.

MAPAS TÁCTICOS DE COMBATE

Al jugar grandes combates, algunos jugadores pueden necesitar referencias visuales que les ayuden a localizar las posiciones enemigas, además de las propias. El DJ puede arreglar esto dibujando mapas sencillos sobre un papel. Muchas tiendas venden tableros de juego sobre los que puedes dibujar con marcadores no permanentes. Estos tableros suelen estar impresos con cuadrículas o hexágonos que permiten medir las distancias rápida y fácilmente. Los mapas tácticos de combate pueden ser dibujados a cualquier escala, y a algunos jugadores les gusta combinar los mapas a gran escala, en donde un centímetro representa un metro cuadrado, con miniaturas. Aunque los mapas de combate táctico pueden ser muy útiles, no son necesarios para jugar a DEATHWATCH. Muchos jugadores prefieren emplear detalladas descripciones narrativas para permitir a sus compañeros que se imaginen toda la acción. Esto requiere que los jugadores mantengan una imagen en su cabeza de las posiciones relativas de todos los combatientes, pero también permite una mayor libertad para detallar los acontecimientos de un combate.

añadiéndolo a cualquier daño previo. Si el daño del objetivo es igual o superior a sus Heridas, se considera cualquier daño excesivo como daño crítico, y el DJ consulta la tabla adecuada en función del tipo de daño, la localización del impacto y la cantidad de daño crítico acumulada. Consulta Daño crítico en la página 252 para obtener más información.

EJEMPLO

El disparo de la pistola bólter de Helgath ha golpeado el cuerpo de la feroz criatura para un total de 38 puntos de daño. El DJ comprueba que la bonificación de Resistencia del objetivo es 8 y que carece de blindaje que proteja su cuerpo. Resta ocho puntos del daño total, dejando 30. La criatura solo tiene 25 Heridas, por lo que cae muerta al suelo.

COMBATE DESARMADO

No todos los combates en DEATHWATCH requieren bólteres y espadas de energía. Algunos conflictos pueden resolverse a la antigua usanza con los puños (por no mencionar los pies y, si eres un sucio granuja, los dientes). Para hacer un ataque desarmado, el atacante debe estar trabado en cuerpo a cuerpo con su oponente. El atacante hace una tirada **Moderada (+0) de Habilidad de Armas**, o si su oponente está armado, una tirada **Difícil (-20) de Habilidad de Armas**. Si el ataque impacta, inflige 1d5-3 de daño de impacto, más la bonificación de Fuerza del personaje. Los ataques sin armas son Primitivos (consulta la página 146). Además, si el ataque causa un daño igual o mayor que la bonificación por Resistencia del objetivo, también inflige un nivel de fatiga. Durante el combate desarmado, si obtiene un 10 en la tirada de daño se aplican las reglas de furia virtuosa, (aunque a efectos de daño, seguirá siendo un 5). Como la mayoría de los ataques cuerpo a cuerpo, un ataque desarmado puede ser parado.

PRESA

En lugar de causar daño con un ataque desarmado, el personaje puede intentar apresar a su oponente. Intentar una presa es un ataque cuerpo a cuerpo que usa una acción de carga o un ataque normal. El atacante realiza una tirada de Habilidad de Armas de forma normal. El objetivo de la presa puede usar una reacción, si es capaz, para evitar el ataque. Si el ataque tiene éxito, el atacante y el objetivo comienzan una presa, con el atacante controlando la presa. El controlador de la presa puede terminarla en cualquier momento como una acción libre.

En una presa, se aplican todos los casos siguientes:

- Los participantes de una presa no pueden usar reacciones.
- Los participantes de una presa se consideran trabados en combate cuerpo a cuerpo.
- Los participantes de una presa solo pueden usar la acción de presa.
- El controlador de la presa puede terminarla voluntariamente en su turno como una acción libre.
- Otros atacantes ganan una bonificación de +20 para atacar a los trabados en una presa con armas cuerpo a cuerpo.

Solo dos personajes pueden estar trabados en la misma presa, pero hasta dos más podrían asistir a cada objetivo en ciertas situaciones. Consulta más detalles en la página 243.

COMBATE CON DOS ARMAS

Muchos guerreros luchan con un arma en cada mano, y hay ventajas y desventajas en ese estilo de lucha. Aunque ofrece algunas oportunidades para hacer mejores ataques, también reduce las probabilidades de golpear con éxito a un objetivo. A menos que el combatiente tenga el talento Ambidiestro, es importante considerar que mano es la primaria y cuál es la secundaria; los jugadores deben tener anotados estos detalles en las hojas de personaje de sus personajes. Si un combatiente lucha con dos armas, se aplican los siguientes casos:

- El personaje puede emplear armas cuerpo a cuerpo o a distancia que puedan usarse normalmente con una mano.
- El personaje puede usar cualquier mano para hacer un ataque. Los ataques realizados con la mano secundaria sufren una penalización de -20 a la tirada de ataque.
- Si el personaje posee el talento Combate con dos armas, puede usar la acción de ataques múltiples para atacar con ambas, pero cada ataque sufre una penalización de -20 a la Habilidad de Armas y de Proyectiles. Si el personaje posee el talento Ambidiestro, la penalización pasa a ser -10.
- Si el personaje maneja al menos un arma cuerpo a cuerpo, puede realizar una parada cada asalto de forma normal con esa arma, aunque aún no puede usar más de una parada cada asalto. Esta tirada de Habilidad de Armas no es un ataque, y por tanto no sufre la penalización estándar por ataques con la mano secundaria.
- Si el personaje posee el talento Combate con dos armas y está armado con un arma cuerpo a cuerpo en una mano y una pistola en la otra, puede atacar con ambas mientras está trabado en combate cuerpo a cuerpo usando la acción de ataques múltiples. Resuelve cada ataque del arma cuerpo a cuerpo mediante tiradas de Habilidad de Armas, y la pistola mediante Habilidad de Proyectiles.

- Al disparar un arma a distancia con cada mano, el personaje puede disparar cada arma en un modo diferente, por ejemplo, una en automático y otra en semiautomático. Si realiza un fuego de oportunidad o contención, solo puede elegir un área de fuego.
- El personaje puede disparar dos armas a distancia contra diferentes objetivos, pero los objetivos deben estar a menos de 10 metros entre ellos.

CIRCUNSTANCIAS DE COMBATE

DEATHWATCH ofrece un potencial ilimitado para una acción apasionante, dramática y aterradora. El combate es un elemento esencial en esa acción, y cada combate, desde un simple tiroteo en un pasillo a titánicas batallas de civilizaciones, debe ofrecer experiencias únicas. Las circunstancias del combate descritas en esta sección ofrecen muchas formas para ayudar a hacer cada combate excitante, variado y peligroso. Las circunstancias del combate pueden usarse para reflejar los efectos del terreno, el clima, las situaciones tácticas, y muchos otros factores. Muchas circunstancias alteran la dificultad de las tareas ofreciendo modificadores a las tiradas, mientras que otras proporcionan oportunidades para aumentar su buena fortuna, o explotar las desgracias de sus enemigos.

Los hermanos de batalla deben hacer un buen uso de las circunstancias beneficiosas. Un buen plan, equipo adecuado, o un uso correcto de las tácticas, pueden significar la diferencia entre la vida y la muerte para un personaje. Las siguientes circunstancias de combate son algunas de las más comunes. Para las situaciones no cubiertas aquí, pueden ser usadas como una guía. Recuerda que el DJ tiene la última palabra sobre la dificultad de cualquier tirada, o el resultado de cualquier situación inusual.

A BOCAJARRO

Cuando un personaje realiza un ataque a distancia contra un objetivo que está a menos de dos metros de distancia, ese objetivo está a bocajarro. Las tiradas de Habilidad de Proyectiles realizadas para atacar a un objetivo a esta distancia son Fáciles (+30). Esta bonificación no se aplica cuando el atacante y el objetivo están trabados en combate cuerpo a cuerpo. Para armas con un corto alcance menor a tres metros, a bocajarro es un metro menos que el corto alcance del arma.

BALAS PERDIDAS (REGLA OPCIONAL)

Los DJs que deseen reforzar el carácter implacable del 41º Milenio pueden establecer que si un personaje dispara a un combate cuerpo a cuerpo y falla a su objetivo por un pequeño margen (un nivel de fracaso o menos), el ataque impacta a otro objetivo trabado en el mismo combate. El DJ también podría establecer que si una ráfaga automática o semiautomática es disparada a un combate cuerpo a cuerpo y provoca varios impactos, estos deben repartirse entre los diferentes objetivos que participan en el combate.

TABLA 8-4: RESUMEN DE CIRCUNSTANCIAS DE COMBATE

Dificultad	Modificador	Ejemplo
Fácil	+30	Atacar a un objetivo desprevenido, o por sorpresa. Atacar a un objetivo Descomunal. Disparar a un objetivo a bocajarro.
Rutinaria	+20	Atacar cuerpo a cuerpo a un enemigo superado en número en una proporción de 3 a 1. Atacar a un enemigo aturdido. Atacar a un objetivo Enorme.
Ordinaria	+10	Atacar cuerpo a cuerpo a un enemigo superado en número en una proporción de 2 a 1. Atacar cuerpo a cuerpo a un oponente en el suelo. Atacar desde una posición elevada. Atacar a un enemigo Voluminoso. Disparar a un objetivo a corto alcance.
Moderada	+0	Un ataque normal.
Complicada	-10	Cualquier tirada estando fatigado. Atacar o esquivar en el barro o bajo intensa lluvia. Disparar a un objetivo a largo alcance. Disparar a un objetivo en el suelo. Atacar a un objetivo Menudo.
Difícil	-20	Disparar a un combate cuerpo a cuerpo. Esquivar desde el suelo. Atacar sin armas a un oponente armado. Atacar cuerpo a cuerpo en la oscuridad. Disparar a un objetivo envuelto en sombras, niebla o humo. Atacar a un objetivo Diminuto. Usar un arma sin el talento adecuado.
Muy difícil	-30	Atacar o esquivar sobre una capa profunda de nieve. Disparar un arma pesada sin afianzar. Atacar a un objetivo Mínusculo. Disparar a un objetivo a alcance extremo. Disparar a un objetivo totalmente oculto. Disparar a un objetivo en la oscuridad.



EJEMPLO

Myrdor ha tomado cobertura tras un pequeño montón de sacos terreros mientras un servidor de combate le dispara con dos rifles automáticos gemelos. El servidor de combate dispara una ráfaga automática e impacta tres veces a Myrdor para 8, 11, y 8 puntos de daño. Afortunadamente para Myrdor, todos los impactos iban destinados a su cuerpo y piernas, por lo que son absorbidos por los sacos terreros. El primer impacto es absorbido por completo y no causa efecto porque la cobertura ofrece 8 puntos de blindaje. El segundo absorbe 8, dejando 3 puntos de daño y reduciendo los PB de los sacos terreros a 7. El tercero absorbe 7, dejando 1 punto de daño y reduciendo aún más los PB de los sacos terreros a 6.

ALCANCE EXTREMO

Los objetivos que se encuentran a una distancia tres veces mayor al alcance del arma del personaje están a alcance extremo. Las tiradas de Habilidad de Proyectiles realizadas para impactar a ese alcance son Muy difíciles (-30).

ARMAS ENCASQUILLADAS

El 41° Milenio es tan caprichoso que muchas de las armas a distancia que van a emplear los personajes tendrán una desafortunada tendencia a encasquillarse, bien debido a una extrema antigüedad, un maltrato a su espíritu máquina, o un mal diseño. Un resultado natural de 96–100 en un ataque a distancia, además de ser un fallo automático, indica que el arma se ha encasquillado. Un arma encasquillada no puede disparar hasta repararla. Reparar el arma es una acción completa que requiere una tirada de Habilidad de Proyectiles. Si el personaje tiene éxito en la tirada, la repara, aunque el arma debe ser recargada y la munición previa se pierde. Si falla la tirada, el arma continúa encasquillada, aunque puede volver a intentarlo de nuevo en el próximo asalto.

Nota: Algunas armas, como las de plasma, las granadas y misiles, conllevan riesgos adicionales al usarlas. En este caso, consulta la descripción y propiedades especiales de esas armas (consulta el **Capítulo V: Arsenal**). La ráfaga automática y semiautomática también aumenta la probabilidad de encasquillarse; esto se describe en las acciones de ráfaga automática y semiautomática, y fuego de contención.

ATAQUES EN GRUPO

Un personaje tiene ventaja al enfrentarse con aliados a un mismo enemigo en combate cuerpo a cuerpo. Si un grupo de personajes supera en número a su oponente en proporción de dos a uno, sus tiradas de Habilidad de Armas son Ordinarias (+10). Si un grupo de personajes supera en número a su oponente en proporción de tres a uno o más, las tiradas son Rutinarias (+20).

CLIMA Y CONDICIONES ANTINATURALES

Las tiradas de Habilidad de Armas y Habilidad de Proyectiles realizadas para atacar en un clima adverso, como fuertes lluvias, una tormenta de ceniza, o hundido hasta las rodillas en un mar de hongos, son Difíciles (-20).

CORTO ALCANCE

Los objetivos que están a una distancia menor a la mitad del alcance del arma de un personaje están a corto alcance. Las tiradas de Habilidad de Projectiles realizadas para atacar a objetivos a corto alcance son Ordinarias (+10).

DISPARAR CONTRA OBJETIVOS TRABADOS EN CUERPO A CUERPO

Las tiradas de Habilidad de Projectiles hechas para alcanzar a un objetivo trabado en cuerpo a cuerpo son Difíciles (-20). Si uno o más personajes trabados en el combate están aturdidos, indefensos o desprevenidos, se ignora esta penalización.

FATIGADO

Cuando un personaje está fatigado todas sus tiradas, incluyendo las de Habilidad de Armas y Habilidad de Projectiles, sufren una penalización de -10.

LARGO ALCANCE

Los objetivos que se encuentran a más del doble de distancia del alcance del arma de un personaje están a largo alcance. Las tiradas de Habilidad de Projectiles realizadas para impactar a objetivos a largo alcance son Complicadas (-10).

NIEBLA, BRUMA O SOMBRAS

Las tiradas de Habilidad de Projectiles realizadas para atacar a objetivos ocultos por niebla, humo o sombras son Difíciles (-20). Mientras un personaje está oculto por niebla, bruma o sombras, las tiradas de Escondarse son Ordinarias (+10).

OBJETIVOS ATURDIDOS

Las tiradas de Habilidad de Armas y Habilidad de Projectiles para atacar objetivos aturdidos son Rutinarias (+20).

OBJETIVOS DESPREVENIDOS

Cuando un personaje no tiene ni idea de que va a ser atacado, se le considera desprevenido. Por lo general, esto sucede al comenzar un combate, cuando uno o más personajes son sorprendidos (consulta la página 237). Las tiradas de Habilidad de Armas o Habilidad de Projectiles hechas para atacar objetivos desprevenidos son Fáciles (+30).

OBJETIVOS INDEFENSOS

Las tiradas de Habilidad de Armas realizadas para atacar objetivos dormidos, inconscientes o vulnerables, tienen éxito automáticamente. Al tirar los daños contra ese objetivo, se tiran los dados de daño dos veces y se suman los resultados. Si uno de los dados es un 10, hay una probabilidad de furia virtuosa, pero si los dos dados sacan un 10, la furia virtuosa es automática (no es necesaria una segunda tirada).

OSCURIDAD

Las tiradas de Habilidad de Armas realizadas en la oscuridad se consideran Difíciles (-20), mientras que las tiradas de Habilidad de Projectiles se consideran Muy difíciles (-30). Mientras un personaje está oculto por la oscuridad, las tiradas de habilidad de Escondarse son Rutinarias (+20).

TAMAÑO

El tamaño es un factor importante al emplear armas a distancia porque es más fácil impactar a un objetivo más grande. Todos los personajes y criaturas en **DEATHWATCH** tienen definido su rasgo de tamaño, y debería ser relativamente fácil para el DJ asignar un tamaño apropiado a otros objetos según sea necesario. Usa la **Tabla 8-5: Modificadores por tamaño** para determinar las bonificaciones y penalizaciones basadas en el tamaño del objetivo.

TABLA 8-5: MODIFICADORES POR TAMAÑO

Tamaño	Modificador
Minúsculo (autopluma, cuchillo)	-30
Diminuto (pistola bólter, servocráneo)	-20
Menudo (gretchin, niño humano)	-10
Normal (humano, eldar)	+0
Voluminoso (noble orko, marine espacial blindado)	+10
Enorme (bípedo centinela, krootox)	+20
Masivo (tanque de batalla, gran demonio)	+30
Inmenso (land raider, gran knarloc)	+40
Monumental (squiggoth, baneblade)	+50
Titánico (titán de batalla, máquina del Ordinatus)	+60

TERRENO DIFÍCIL

Las tiradas de Esquivar y Habilidad de Armas realizadas sobre terreno complicado, como barro, son Complicadas (-10). Las tiradas realizadas sobre terreno difícil, como nieve profunda o hielo resbaladizo, son Muy difíciles (-30).

TERRENO ELEVADO

Los personajes en pie sobre un terreno elevado, como por ejemplo sobre una mesa, colina o montículo de camaradas muertos, tienen ventaja. Las tiradas de Habilidad de Armas realizadas por estos personajes son Ordinarias (+10).

TRABADO EN CUERPO A CUERPO

Si un personaje atacante está adyacente a su objetivo, se considera que ambos están trabados en cuerpo a cuerpo. Los personajes trabados solo pueden realizar acciones de ataque con el subtipo cuerpo a cuerpo.

TUMBADO

Se considera que un personaje está tumbado cuando está tendido en el suelo. Las tiradas de Habilidad de Armas realizadas para atacar objetivos tumbados son Ordinarias (+10), pero las tiradas de Habilidad de Projectiles realizadas para atacar objetivos tumbados son Complicadas (-10) a menos que el atacante dispare a bocajarro. Un personaje tumbado sufre una penalización de -10 a las tiradas de Habilidad de Armas y de -20 a las tiradas de Esquivar. Salvo que un personaje esté trabado en una presa, puede tumbarse como acción libre.

ACOBARDAMIENTO

Recibir un disparo es una experiencia aterradora en el mejor de los casos, e incluso los soldados más inexpertos saben agachar la cabeza cuando los proyectiles comienzan a volar. El acobardamiento representa el instinto de supervivencia de un personaje que le obliga a permanecer a cubierto. Aunque quiera cargar de frente entre una tormenta de balas, primero necesita templar sus nervios. Cuando un personaje está en una zona de fuego de contención, incluso si el disparo alcanza una localización protegida tras cobertura o no causo daño, debe hacer una tirada Dificil (-20) de acobardamiento; esta es una tirada de Voluntad. Si el personaje tiene éxito, puede actuar normalmente. Si fracasa, queda acobardado.

ESTAR ACOBARDADO

Un personaje acobardado solo dispone de media acción cada turno. Además, sufre una penalización de -20 a las tiradas de Habilidad de Projectiles. Si un personaje acobardado está tras cobertura respecto al atacante que lo acobardó, no puede abandonarla salvo para huir (siempre que permanezca a cubierto mientras lo hace). Si no está a cubierto, debe emplear su siguiente turno para ponerse tras cobertura. Si no hay ninguna cobertura cercana, debe alejarse de su atacante. Un personaje puede hacer una tirada de Voluntad al final de su turno para librarse del acobardamiento, en cuyo caso podrá actuar normalmente a partir de su siguiente turno. Esta tirada es Fácil (+30) si el personaje no está bajo el fuego (es decir, nadie le ha disparado desde su último turno). Un personaje en combate cuerpo a cuerpo se libra automáticamente del acobardamiento. Algunos talentos, habilidades y poderes psíquicos pueden liberar a un personaje del acobardamiento, además de cosas como las drogas de combate o los aterradores comisarios.

FALLO Y DISPERSIÓN

En ocasiones es importante saber dónde cae un arma arrojadiza si el atacante falla su tirada de Habilidad de Projectiles. Cuando un personaje falla esta tirada, el DJ tira 1d10 y consulta el siguiente diagrama de dispersión. Tira 1d5 para determinar el número de metros que se desplaza el arma en la dirección indicada.



DISPERSIÓN EN GRAVEDAD CERO

Las consecuencias de arrojar objetos peligrosos en un entorno de gravedad cero pueden ser entretenidas y letales. Una forma para determinar exactamente dónde flota una granada errante que rebote en un mamparo es tirar dos veces en el diagrama de dispersión, una vez por el eje X y otra por el eje Y.

COBERTURA

La cobertura es una parte vital para sobrevivir a un tiroteo, y un buen soldado sabe que hay que buscar cobertura primero y desenfundar después. No hay penalizaciones a las tiradas de Habilidad de Projectiles para atacar a objetivos tras cobertura parcial. Sin embargo, existe la posibilidad de que el disparo impacte en la cobertura en lugar de sobre el objetivo. Corresponde al personaje decidir qué partes de su cuerpo expone, pero como regla general, un personaje disparando desde cobertura tendrá solo su torso y piernas ocultas. Si el disparo fuera a golpear una localización oculta tras cobertura, se resuelve el daño contra los puntos de blindaje de la cobertura, aplicando el exceso de daño al objetivo de la forma habitual (consulta la **Tabla 8-6: Ejemplos de cobertura** como guía para los puntos de blindaje de diferentes tipos de cobertura).

DAÑAR LA COBERTURA

La cobertura no es invulnerable. Los ataques pueden dañar o destruir la protección ofrecida por la cobertura. Cada impacto exitoso contra la cobertura que causa un daño superior a la protección que ofrece reduce sus puntos de blindaje en 1.

TABLA 8-6: EJEMPLOS DE COBERTURA

Tipo de cobertura	PB
Cristal blindado, tuberías de genatorium, placas finas de metal	4
Placas de fragmentación, cajas de almacenaje, sacos terreros, hielo	8
Cogitador, cápsula de estasis	12
Rococemento, escotilla, hierro grueso, piedra	16
Plastiblandaje, casco de una nave, plástiacero	32

LESIONES

Una consecuencia natural de forzar la suerte en los lejanos límites de la galaxia es resultar herido. Los hermanos de batalla pueden combatir con una serie interminable de enemigos, la maquinaria puede fallar, los pilotos pueden fracasar al realizar maniobras, y los psíquicos descuidados pueden invitar a toda clase de horrores disformes a presentarse y arruinar el día para todos. Las heridas físicas comunes de los personajes de **DEATHWATCH** se representan con el daño y la fatiga. Además, los personajes también pueden experimentar varias condiciones y daños especiales, como el fuego, la asfixia, resultar aturdido y la pérdida de extremidades. Con todos estos tipos diferentes de castigo esperando recaer en los personajes, es importante saber cuánto daño físico puede soportar un personaje, y una medida de esto es el número de Heridas que posee.

HERIDAS

Las heridas son una medida de cuánto daño puede recibir un personaje antes de comenzar a debilitarse y finalmente morir. Cada personaje en **DEATHWATCH** tiene un número determinado de Heridas, y puede aumentarlas mediante el gasto de puntos de experiencia (consulta el **Capítulo II: Especialidades**). El total de Heridas no se “agota”. Incluso cuando un personaje resulta lesionado, esa lesión no disminuye su total de Heridas. En cambio, las Heridas de un personaje sirven como un umbral, y cada lesión se anota en su hoja de personaje como daño recibido. Cuando el daño de un personaje supera sus heridas, tiene un serio problema.

DAÑOS

El daño son las lesiones físicas causadas a un personaje. Los personajes pueden sufrir daños de diferentes maneras, incluyendo recibir un disparo de bólter, ser lacerado por las garras de un demonio, caer en una grieta llena de lava, la exposición al vacío del espacio, y así sucesivamente. Cuando un personaje sufre daño, anota la cantidad en su hoja de personaje. El personaje mantiene el daño hasta eliminarlo con el tiempo mediante curación natural, o hasta recibir atención médica (consulta la página 264). El daño es acumulativo; cada vez que un personaje sufre daños, la cantidad se suma a su daño previo. Siempre que un personaje recibe daño, hay factores que podrían reducirlo. Por defecto, un personaje reduce el daño de cada impacto en una cantidad igual a su bonificación de Resistencia. El blindaje también puede ayudar a reducir aún más el daño. Si la fuente del daño impacta en un lugar protegido por el blindaje, el daño recibido se reduce en una cantidad igual a los puntos de blindaje proporcionados por su armadura. Es importante señalar que algunas fuentes de daño ignoran el blindaje y/o la Resistencia; estos casos siempre se detallan en la descripción de la fuente del daño. Mientras el daño total de un personaje sea igual o menor a sus Heridas, su cuerpo sigue actuando con normalidad. Si el daño de un personaje excede sus Heridas, comienza a recibir daño crítico.

MUERTE SÚBITA (REGLA OPCIONAL)

Para acelerar un combate que implica a un gran número de enemigos, el DJ puede adoptar la muerte súbita en lugar de detallar cada efecto crítico. Con este método, todos los enemigos menores, seguidores, matones sin nombre, y así sucesivamente, mueren tan pronto como sufren cualquier cantidad de daño crítico. La muerte súbita no debe utilizarse para los PJs o villanos importantes—merecen saborear cada detalle sangriento ofrecido por los efectos críticos.

EJEMPLO

Myrdor tiene 15 Heridas y una bonificación de Resistencia de 8 (debido a su rasgo Resistencia antinatural). También lleva la servoarmadura Astartes que le proporciona 10 puntos de blindaje en su cuerpo y 8 puntos de blindaje en sus brazos y piernas. Le disparan con un cañón láser que causa 21 puntos de daño a su cuerpo. Su blindaje reduce el daño en 10, y su bonificación de Resistencia lo reduce en otros 8, dejando 3 puntos de daño. El jugador de Myrdor anota 3 puntos de daño en su hoja de personaje. Más tarde, Myrdor es golpeado en la cabeza por un robagenes para 19 puntos de daño. Myrdor reduce el daño en 8, gracias a su bonificación de Resistencia, pero como no estaba llevando casco esa es toda la reducción que va a conseguir. Myrdor sufre por tanto 11 de daño, que se anotan en su hoja de personaje añadiéndolos al daño previo. Myrdor ha sufrido un total de 14 de daño, uno por debajo de sus 15 Heridas. ¡Otro impacto causará seguramente daño crítico!

TIPOS DE DAÑO

Todo el daño se divide en cuatro tipos: Acerado (espadas, garras), energía (láser, fuego, plasma), explosivo (granadas, proyectiles bólter), e impacto (porras, balas, caídas). Si una fuente de daño no especifica un tipo, se trata como daño de impacto. El tipo de daño causado por lo general solo es importante para determinar los efectos del daño crítico.

DAÑO CRÍTICO

Cuando el daño total de un personaje supera sus Heridas, comienza a recibir daño crítico. Cada vez que un personaje sufre un daño crítico, también sufre uno o más efectos críticos. Estos se determinan consultando la tabla adecuada de efectos críticos en función de la localización afectada (brazos, cuerpo, cabeza, o piernas) y el tipo de daño (acerado, energía, explosivo o impacto). Al igual que con el daño normal, el daño crítico es acumulativo y el personaje lo mantiene hasta que se cura de forma natural con el tiempo, o recibe atención médica (consulta la página 264). Cada efecto crítico también tiene su propia duración (a veces permanente). Si un personaje con daños críticos sufre más daño, la cantidad se añade a su daño crítico actual y aplica nuevos efectos críticos en función de su daño crítico total (suponiendo que aún esté vivo).



EJEMPLO

Myrdor es alcanzado por un proyectil bólter en su brazo derecho. Tras reducir por su bonificación de Resistencia y blindaje, Myrdor sufre 10 puntos de daño explosivo. Como solo tiene 8 Heridas, sufre 2 puntos de daño crítico en su brazo derecho. El DJ consulta la segunda línea de daño crítico de la Tabla 8-12: Efectos críticos de explosión – Brazo que indica que el brazo de Myrdor se ha fracturado, obligándolo a tirar cualquier cosa que llevase en la mano y causando dos niveles de fatiga. En un asalto de combate posterior, Myrdor es alcanzado por un disparo láser en su pierna izquierda. Tras reducir por su bonificación de Resistencia y blindaje, Myrdor sufre 3 puntos de daño de energía. Myrdor tiene ahora un total de cinco puntos de daño crítico. El DJ consulta la quinta línea de la Tabla 8-11: Efectos críticos de energía – Pierna y determina que Titus ha sufrido una horrible quemadura que le impone un nivel de fatiga (para tres niveles de fatiga en total) y reduce a Myrdor a velocidad media durante 2d10 asaltos.

ELIMINAR EL DAÑO

Los personajes eliminan automáticamente sus daños (normales y críticos) con el tiempo mediante curación natural. La atención médica y algunos poderes psíquicos también pueden eliminar el daño. Pero independientemente del método, la cantidad de daño eliminado depende de varios factores y se explica completamente en Curación (página 263).

FATIGA

No todas las heridas en **DEATHWATCH** son letales. El agotamiento, trauma de combate, o intercambio de puñetazos, todos pueden dejar a un personaje agotado pero más o menos intacto. La fatiga representa la cantidad de daño no letal que puede resistir un personaje en el juego. Los personajes sufren fatiga por ciertos tipos de ataques, presas, algunos efectos críticos, y otras acciones que los empujan más allá de sus límites.

La fatiga se mide en niveles. Un personaje puede tomar un número de niveles de fatiga igual a su bonificación de Resistencia y seguir operativo, aunque con algunos efectos secundarios. Si un personaje toma un número de niveles de fatiga superior a su bonificación de Resistencia, colapsa inconsciente durante 10-BR minutos; después de que el personaje se despierte recupera automáticamente un nivel de fatiga. Un personaje sufriendo fatiga recibe una penalización de -10 a todas las tiradas.

EJEMPLO

Myrdor tiene una bonificación de Resistencia de 8. Sufre un nivel de fatiga que impone una penalización de -10 a todas sus tiradas. Myrdor puede seguir tomando niveles de fatiga adicionales hasta 8 niveles de fatiga. Estos niveles de fatiga adicionales no imponen más penalizaciones más allá del -10 a todas las tiradas. Pero, cuando Myrdor sufre un noveno nivel de fatiga, colapsa inconsciente durante dos minutos (10 - 8 [bonificación de Resistencia de Myrdor] = 2). Tras dos minutos de inconsciencia, despertará y tendrá un único nivel de fatiga.

TABLA 8-7: EFECTOS DE CARACTERÍSTICAS CON PUNTUACIÓN CERO

Característica	Efecto
Habilidad de Armas cero	El personaje no puede realizar tiradas basadas en esta característica.
Habilidad de proyectiles cero	El personaje no puede realizar tiradas basadas en esta característica.
Fuerza cero	El personaje colapsa y cae inconsciente.
Resistencia cero	El personaje muere.
Agilidad cero	El personaje está paralizado, indefenso y no puede realizar acciones.
Inteligencia cero	El personaje cae en un coma silencioso. Se le considera indefenso.
Percepción cero	El personaje queda despojado de sus sentidos y sufre una penalización de -30 a todas sus tiradas (salvo Resistencia) hasta recuperarse.
Voluntad cero	El personaje cae inconsciente en un sueño repleto de pesadillas. Cuando despierta gana 1 punto de locura.
Empatía cero	El personaje se retira a un estado de quietud catatónica. No puede comunicarse o hacer tiradas basadas en esta característica.

ELIMINAR LA FATIGA

La fatiga desaparece con el tiempo. Cada 10 minutos de descanso (pero no el tiempo que permanece inconsciente) sin combatir, usar poderes psíquicos, o realizar actividades extenuantes, elimina un nivel de fatiga. Una hora consecutiva de descanso elimina todos los niveles de fatiga.

DAÑO A LAS CARACTERÍSTICAS

Algunos poderes psíquicos, venenos, enfermedades y otros peligros no provocan Heridas a un personaje y causan daño directamente a una característica. El daño a las características no puede reducir una característica por debajo de cero, pero también puede afectar a la bonificación de la característica correspondiente. La **Tabla 8-7: Efectos de características con puntuación cero** resume lo que ocurre cuando una característica específica se reduce a cero. Debe tenerse en cuenta que el daño a una característica afecta a todo lo asociado con esa característica (es decir, la Fuerza reducida significa que el personaje hace menos daño en cuerpo a cuerpo, la Agilidad reducida implica menos movimiento e iniciativa, etc.).

ELIMINAR EL DAÑO A CARACTERÍSTICAS

A menos que se especifique lo contrario, el daño a las características nunca es permanente. Un personaje elimina automáticamente un punto de daño a las características cada hora, sin necesidad de descansar. El DJ puede permitir ciertos tipos de atención médica para eliminar el daño a las características más rápido.

TABLA 8-8: EFECTOS CRÍTICOS DE ENERGÍA - BRAZO

Daños críticos	Efecto
1	Un impacto en el brazo del objetivo lo deja adormecido. Todas las tiradas que implican el uso del brazo sufren una penalización de -30 durante 1 asalto.
2	El ataque golpea el brazo, enviando corrientes de crepitante energía por el hombro hasta los dedos. El personaje sufre 1 nivel de fatiga, y el brazo queda inutilizado durante 1d5 asaltos.
3	El brazo sufre quemaduras superficiales que causan un gran dolor. El objetivo queda aturdido durante 1 asalto y sufre 2 niveles de fatiga. El brazo queda inutilizado durante 1d5 asaltos.
4	El impacto del ataque hace que el objetivo pierda temporalmente el control de sus funciones corporales. El personaje queda aturdido durante 1 asalto y sufre 3 niveles de fatiga. El brazo queda inutilizado durante 1d10 asaltos.
5	El brazo sufre quemaduras superficiales que causan bastante dolor al objetivo. La HA y HP del objetivo se dividen (redondeando hacia abajo) durante 1 asalto, y sufre 1d5 niveles de fatiga.
6	El ataque envuelve el brazo en llamas, quemando la ropa y el blindaje, y fusionando temporalmente los dedos del objetivo. El objetivo divide su HA y HP durante 1d10 asaltos, sufre 1d5 niveles de fatiga y tiene que hacer una tirada de Resistencia o perder el uso de la mano permanentemente.
7	Con un chasquido terrible, el calor del ataque evapora la médula ósea en el brazo del objetivo, haciendo que se agriete o incluso se haga añicos. El brazo queda inutilizado hasta que sea reparado. El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga y queda aturdido durante 1 asalto.
8	Ondas de energía recorren el brazo del objetivo, causando que la piel y el músculo se desprendan del miembro. El objetivo sufre 1d10 niveles de fatiga y debe realizar una tirada de Resistencia o quedará aturdido durante 1 asalto. El objetivo sufre una hemorragia y solo tiene un brazo.
9	El fuego consume el brazo del objetivo, quemando la carne hasta el hueso. El objetivo debe realizar de una de inmediato una tirada de Resistencia o morirá a causa del shock. Si sobrevive, el objetivo sufre 1d10 niveles de fatiga y queda aturdido durante 1 asalto. El objetivo solo tiene ahora un brazo.
10+	El ataque reduce el brazo a una nube de ceniza carmesí y envía el objetivo contra el suelo. Muere inmediatamente por el shock, agarrándose el muñón humeante.

TABLA 8-9: EFECTOS CRÍTICOS DE ENERGÍA - CUERPO

Daños críticos	Efecto
1	Un golpe en el torso del objetivo le hace expulsar el aire de sus pulmones. El objetivo solo puede tomar media acción en su siguiente turno.
2	La descarga deja al objetivo sin aire, causando 1 nivel de fatiga.
3	El ataque calcina la carne del pecho y el abdomen. Sufre 2 niveles de fatiga y deja al objetivo aturdido durante 1 asalto.
4	La energía cubre al personaje, abrasando su cuerpo. El objetivo sufre 1d10 niveles de fatiga.
5	La furia del ataque arroja al objetivo al suelo, que cubre su rostro con impotencia y lamentos de agonía. El objetivo queda derribado y debe hacer una tirada de Agilidad o se prenderá en llamas (consulta la página 263). El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga y debe tomar la acción incorporarse para ponerse de pie.
6	Golpeado por la fuerza del ataque, el objetivo cae tambaleante al suelo; expulsando humo de la herida. El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga, cae derribado, y queda aturdido durante 1d10 asaltos. Además, debe realizar una tirada de Agilidad o se prenderá en llamas (consulta la página 263).
7	La intensa energía del ataque calcina los órganos del objetivo, quemando sus pulmones y corazón con un calor intenso. El objetivo queda aturdido durante 2d10 asaltos, y reduce permanentemente característica de Resistencia a la mitad (redondeado hacia abajo).
8	A medida que la energía recorre al objetivo, su piel se vuelve negra y se cae, mientras que la grasa derretida se filtra por su ropa y blindaje. El objetivo queda aturdido durante 2d10 asaltos. Sus características de Fuerza, Resistencia y Agilidad se reducen a la mitad. Las cicatrices reducen permanentemente su característica de Empatía a la mitad.
9	El objetivo está completamente cubierto de fuego, fundiendo su piel y abrasando sus ojos como huevos sobrecalentados. Cae al suelo como un cadáver carbonizado.
10+	Como el anterior, pero si el objetivo lleva cualquier munición, hay un 50% de posibilidades de que explote. A menos que puedan hacer una tirada exitosa de Esquivar, todas las criaturas a 1d5 metros sufren un impacto de 1d10+5 de daño explosivo. Si el objetivo llevaba granadas o misiles, estos detonan sobre el cadáver del personaje de forma normal un asalto después de su muerte.



TABLA 8-10: EFECTOS CRÍTICOS DE ENERGÍA - CABEZA

Daños críticos	Efecto
1	Un golpe a la cabeza desorienta al objetivo. Sufre una penalización de -10 a todas las tiradas (excepto Resistencia) durante 1 asalto.
2	La explosión de energía deslumbra al objetivo, cegándolo durante 1 asalto.
3	El ataque calcina la oreja del objetivo, dejándolo aturdido durante 1 asalto y causando 1 nivel de fatiga.
4	El ataque de energía quema los cabellos de la cabeza del objetivo, y lo deja tambaleándose por la herida. El objetivo sufre 2 niveles de fatiga y queda cegado durante 1d5 asaltos.
5	Una ráfaga de energía envuelve la cabeza del objetivo, quemándole la cara y el pelo, haciéndole gritar como un grox. Además de perder todo el pelo, queda cegado durante 1d10 asaltos y sufre 3 niveles de fatiga.
6	El ataque calcina la cara del objetivo, derritiendo sus rasgos y dañando sus ojos. El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga y está cegado durante 1d10 horas. Reduce permanentemente sus características de Empatía y Percepción en 1d10.
7	En un espectáculo horrible, la carne arde en la cabeza del objetivo, dejando al descubierto el músculo y el hueso carbonizados. El objetivo sufre 1d10 niveles de fatiga y queda cegado permanentemente. Tira 1d10; esto es nuevo valor de la característica Empatía del objetivo, salvo que su valor de Empatía ya fuese de 10 o inferior, porque nadie notaría la diferencia.
8	La cabeza del objetivo es destruida en una conflagración de fuego abrasador. No sobrevive.
9	Sobrecalentado por el ataque, el cerebro del objetivo explota, destrozando su cráneo y enviando de trozos de carne en llamas por los aires. El objetivo está muerto.
10+	Como el anterior, salvo que todo el cuerpo del objetivo se incendia y corre 2d10 metros sin cabeza en una dirección aleatoria (utiliza el diagrama de dispersión). Cualquier cosa inflamable a su paso, incluyendo los personajes, debe hacer una tirada de Agilidad o se prenderá en llamas (consulta la página 263).

TABLA 8-11: EFECTOS CRÍTICOS DE ENERGÍA - PIERNA

Daños críticos	Efecto
1	La descarga en la pierna deja sin aire al objetivo, que sufre 1 nivel de fatiga.
2	El ataque en la pierna ralentiza un poco al objetivo. El objetivo reduce su movimiento a la mitad durante 1 asalto.
3	La descarga provoca una fractura en la pierna del objetivo, dejándolo aturdido durante 1 asalto y reduciendo su movimiento a la mitad durante 1d5 asaltos.
4	Un sólido golpe a la pierna envía corrientes de dolor que recorren al objetivo. El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga y reduce su movimiento a la mitad durante 1d10 asaltos.
5	La pierna del objetivo soporta una terrible quemadura, y la ropa y el blindaje se fusionan con la carne y el hueso. El objetivo sufre 1 nivel de fatiga y reduce su movimiento a la mitad durante 2d10 asaltos.
6	El ataque calcina el pie del objetivo, carbonizando la carne y emitiendo un siniestro aroma. El objetivo debe hacer una tirada de Resistencia o perder el pie. Si tiene éxito, reduce su movimiento a la mitad hasta recibir atención médica. Además, el objetivo sufre 2 niveles de fatiga.
7	El ataque de energía calcina la pierna, dejándola como un amasijo de carne ennegrecida. La pierna está rota y, hasta que sea curada, el objetivo cuenta como que solo tiene una pierna. El objetivo debe hacer una tirada de Resistencia o quedará aturdido durante 1 asalto. Además, el objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga. El objetivo ahora solo tiene una pierna.
8	La energía calcina el hueso, provocando que la pierna se separe del cuerpo. El objetivo debe realizar una tirada de Resistencia o quedará aturdido durante 1 asalto. Además, el objetivo sufre 1d10 niveles de fatiga y tiene una hemorragia. El objetivo ahora solo tiene una pierna.
9	La fuerza del ataque reduce la pierna a poco más que un trozo de cartilago chisporroteante. El objetivo debe realizar una tirada Moderada (+0) de Resistencia o morirá a causa del shock. La pierna está absolutamente perdida.
10+	En una aterradora muestra de poder, la pierna arde y el fuego consume al objetivo por completo. Muere en cuestión de unos agónicos segundos.

TABLA 8-12: EFECTOS CRÍTICOS DE EXPLOSIÓN - BRAZO

Daños críticos	Efecto
1	El ataque lanza la extremidad hacia atrás con una dolorosa sacudida. El objetivo sufre 1 nivel de fatiga.
2	La fuerza de la explosión fractura el brazo. El objetivo deja caer lo que llevase en la mano y sufre 2 niveles de fatiga.
3	La explosión arranca 1d5 dedos de la mano del objetivo. El objetivo sufre 1d3 niveles de fatiga y todo lo que llevaba en la mano es destruido. Si se trata de un explosivo, explota.
4	La explosión provoca que el objetivo aülle de agonía. El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga, queda aturdido durante 1 asalto y la extremidad queda inutilizada hasta recibir atención médica.
5	Los fragmentos de la explosión desgarran la mano del objetivo, arrancando carne y músculo por igual. Debe hacer de inmediato una tirada de Resistencia o perder la mano. Incluso si tiene éxito, la mano queda inutilizada hasta recibir atención médica. El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga.
6	El ataque explosivo destruye el hueso y destroza la carne, convirtiendo el brazo del objetivo en una ruina rojiza, causando 1d5 niveles de fatiga. El brazo está roto y, hasta que sea curado, el objetivo cuenta como que solo tiene un brazo. Además, la horrenda naturaleza de la herida significa que sufre una hemorragia.
7	En una violenta lluvia de carne, el brazo queda hecho pedazos. El objetivo debe realizar una tirada Moderada (+0) de Resistencia o morirá a causa del shock. Si sobrevive, sufre 1d10 niveles de fatiga, queda aturdido durante 1d10 asaltos, y sufre una hemorragia. El objetivo ahora solo tiene un brazo.
8	El brazo se desintegra por la fuerza de la explosión, junto con buena parte de los hombros y el pecho. El objetivo cae gritando al suelo, donde muere en un charco de su propia sangre y órganos.
9	Con un poderoso estallido el brazo es arrancado del cuerpo del objetivo, matándolo al instante en una lluvia de sangre. Además, si el objetivo llevaba un arma con una fuente de alimentación en la mano (como una espada de energía o espada sierra), entonces estalla con violencia, causando un impacto de 1d10+5 puntos de daño de impacto en una localización determinada al azar sobre todo aquel a menos de dos metros.
10+	Como el anterior, solo que si el objetivo llevaba cualquier munición, explota, causando un impacto de 1d10+5 puntos de daño de impacto en una localización determinada al azar sobre cada objetivo a menos de 1d10 metros (este se suma al daño causado por la explosión de armas de energía). Si el objetivo lleva alguna granada o misil, estos también detonan inmediatamente con sus efectos normales.

TABLA 8-13: EFECTOS CRÍTICOS DE EXPLOSIÓN - CUERPO

Daños críticos	Efecto
1	La explosión arroja al objetivo 1d5 metros hacia atrás. El objetivo queda derribado y sufre 1 nivel de fatiga por metro recorrido.
2	El objetivo es impulsado hacia atrás 1d10 metros por una terrible explosión, sufriendo 1 nivel de fatiga por cada metro recorrido. Si golpea con un objeto sólido recibe 1d5 niveles de fatiga adicionales.
3	La fuerza de la explosión destruye el blindaje llevado en el cuerpo. Si el objetivo no llevaba ninguno, es empujado hacia atrás 1d10 metros pero recibe 2 niveles de fatiga por cada metro recorrido.
4	La explosión derriba al objetivo, que sufre 1d5 niveles de fatiga, queda aturdido durante 1 asalto y debe gastar una acción completa para levantarse.
5	La conmoción por la explosión derriba al objetivo al suelo y ablanda sus entrañas. El objetivo sufre 1d10 niveles de fatiga, y queda aturdido durante 1 asalto y es derribado.
6	Trozos de carne del objetivo son arrancados por la fuerza del ataque, dejando grandes heridas supurantes. El objetivo queda aturdido durante 1 asalto, sufre 1d10 niveles de fatiga y sufre una hemorragia.
7	La fuerza explosiva del ataque rompe la carne del objetivo y afecta a su sistema nervioso, derribándolo. El objetivo queda aturdido durante 1d10 asaltos, sufre 1d10 niveles de fatiga y queda derribado. Además sufre una hemorragia y solo puede tomar medias acciones mientras intenta recuperar el control de su cuerpo.
8	El pecho del objetivo explota hacia afuera, desperdigando un río de órganos parcialmente calcinados al suelo, causando una muerte instantánea.
9	Partes del cuerpo del objetivo vuelan en todas direcciones mientras se deshace en trocitos sangrientos. Si el objetivo lleva cualquier munición, explota y causa un impacto de 1d10+5 puntos de daño de impacto en una localización determinada al azar sobre cada objetivo a menos de 1d10 metros. Si el objetivo lleva alguna granada o misil, estos detonan inmediatamente.
10+	Como el anterior, salvo que cualquiera a menos de 1d10 metros del objetivo queda empapado por la sangre derramada. Cada personaje afectado debe realizar una tirada Moderada (+0) de Agilidad o sufrirá una penalización de -10 a las tiradas de Habilidad de Armas y Habilidad de Proyectiles durante 1 asalto cuando la sangre obstaculiza su visión.



TABLA 8-14: EFECTOS CRÍTICOS DE EXPLOSIÓN - CABEZA

Daños críticos	Efecto
1	La explosión deja al objetivo confundido. Solo puede realizar media acción en su siguiente turno y sufre 1 nivel de fatiga.
2	El destello y el ruido dejan al objetivo ciego y sordo durante 1 asalto.
3	La detonación convierte la cara del objetivo de una ruina sangrienta de arañazos y cortes. El objetivo sufre 2 niveles de fatiga.
4	La fuerza de la explosión derriba al objetivo al suelo y lo deja aturdido durante 1 asalto. El objetivo sufre 2 niveles de fatiga.
5	La explosión arranca la carne de la cara del objetivo y revienta sus tímpanos. El objetivo queda aturdido durante 1d10 asaltos y queda sordo de forma permanente. El objetivo sufre 1d5 puntos de fatiga y solo puede tomar medias acciones durante 1d5 horas. Por último, la Empatía del objetivo se reduce en 1d10 debido a las cicatrices.
6	La cabeza del objetivo explota bajo la fuerza del ataque, dejando su cuerpo cubierto de sangre que se derrama desde el cuello durante los próximos minutos. Sobra decir que está totalmente muerto.
7	La cabeza y el cuerpo se funden en una masa informe, matando instantáneamente al objetivo. Si llevaba cualquier munición, explota e inflige un impacto de 1d10+5 puntos de daño de impacto en una localización determinada al azar en cada objetivo a menos de 1d5 metros. Si el objetivo llevaba alguna granada o misil, estos también detonan inmediatamente con sus efectos normales.
8	En una serie de desagradables explosiones, la cabeza y torso del objetivo se hacen pedazos, dejando una masa sanguinolenta en el suelo. Durante el resto del combate, cualquiera que se mueva sobre este punto debe realizar una tirada Moderada (+0) de Agilidad o caerá derribado.
9	El objetivo deja de existir en cualquier forma tangible, convertido por completo en una especie de niebla roja brillante que cubre los alrededores. Difícilmente podría estar más muerto que esto, excepto...
10+	Como el anterior, salvo que su muerte ha sido tan indeciblemente atroz que cualquier aliado del objetivo a menos de dos metros debe realizar una tirada Moderada (+0) de Voluntad . Si el aliado no supera la tirada, debe pasar su siguiente turno huyendo del atacante.

TABLA 8-15: EFECTOS CRÍTICOS DE EXPLOSIÓN - PIERNA

Daños críticos	Efecto
1	Un estallido cercano hace retroceder un metro al personaje.
2	La fuerza de la explosión levanta los pies del objetivo. Queda derribado y sufre 1 nivel de fatiga.
3	La explosión provoca la fractura de la pierna del objetivo, dejándolo aturdido durante 1 asalto y reduciendo su movimiento a la mitad durante 1d5 asaltos. El objetivo sufre 1 nivel de fatiga.
4	La explosión envía al objetivo por los aires. Es arrojado a 1d5 metros de distancia y sufre un nivel de fatiga por metro recorrido. El objetivo necesita una acción completa para ponerse en pie, y su movimiento se reduce a la mitad durante 1d10 asaltos.
5	La fuerza de la explosión elimina parte del pie del objetivo y lo esparce sobre una extensa área. El objetivo debe realizar una tirada Moderada (+0) de Resistencia o perderá el uso del pie permanentemente. Con un éxito, el objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga y reduce su movimiento a la mitad hasta recibir atención médica.
6	La fuerza de la explosión rompe los huesos de la pierna del objetivo y desgarrar su carne, causando 1d10 niveles de fatiga. La pierna está rota y, hasta que sea curada, el objetivo cuenta como que solo tiene una pierna. Además, la horrenda naturaleza de la herida significa que ahora sufre una hemorragia.
7	La explosión reduce la pierna del objetivo a un pedazo de carne humeante. El objetivo debe hacer una tirada Moderada (+0) de Resistencia o morirá a causa del shock. Si sobrevive, sufre 1d10 niveles de fatiga, queda aturdido durante 1d10 asaltos, y sufre una hemorragia. Ahora solo tiene una pierna.
8	La explosión desgarrar la pierna del cuerpo en un géiser de sangre, arrojándolo contra el suelo con sangre bombeando del muñón. Está muerto.
9	La pierna explota en una erupción de sangre, matando al objetivo de inmediato y el enviando pequeños fragmentos de hueso, ropa, y blindaje a todas las direcciones. Cualquiera a menos de dos metros del objetivo sufre un impacto de 1d10+2 puntos de daño de impacto.
10+	Como el anterior, pero si el objetivo lleva cualquier munición, explota, y causando 1d10+5 puntos de daño de impacto a todo aquel a menos de 1d10 metros. Si el objetivo lleva alguna granada o misil, estos detonan inmediatamente con sus efectos normales.

TABLA 8-16: EFECTOS CRÍTICOS DE IMPACTO - BRAZO

Daños críticos	Efecto
1	El ataque golpea la extremidad del objetivo. Deja caer cualquier cosa que sostuviera en la mano.
2	El impacto deja una intenso moratón. El objetivo sufre 1 nivel de fatiga.
3	El impacto es muy doloroso. El objetivo sufre 1 nivel de fatiga y deja caer cualquier cosa que sostuviera en la mano.
4	El impacto deja al objetivo tambaleándose de dolor. El objetivo queda aturdido durante 1 asalto. La extremidad es inútil durante 1d5 asaltos y sufre 1 nivel de fatiga.
5	Los músculos y huesos sufren el impacto que alcanza de lleno el brazo. La Habilidad de Armas y la Habilidad de Proyectiles del objetivo se reducen a la mitad (redondeado hacia abajo) durante 1d10 asaltos. Además, el objetivo sufre 1 nivel de fatiga y debe hacer una tirada de Agilidad o soltar cualquier cosa que sostuviera en la mano.
6	El ataque hace añicos la mano del objetivo, aplastando y rompiendo 1d5 dedos. El objetivo sufre 1 nivel de fatiga y debe realizar de inmediato una tirada Moderada (+0) de Resistencia o perder el uso de su mano.
7	Con un fuerte chasquido, el hueso del brazo se rompe y queda colgando inerte, goteando sangre hasta el suelo. El brazo está roto y, hasta ser curado, el objetivo cuenta como que solo tiene un brazo y sufre 2 niveles de fatiga.
8	La fuerza del ataque arranca el brazo por debajo el hombro, esparciendo sangre y vísceras por el suelo. El objetivo debe realizar de inmediato una tirada Moderada (+0) de Resistencia o morirá a causa del shock. Si sobrevive, sufre 1d5 niveles de fatiga, queda aturdido durante 1d10 asaltos, y sufre una hemorragia. Ahora solo tiene un brazo.
9	En una lluvia de sangre y carne, el brazo del objetivo se desprende de su cuerpo. Gritando incoherentemente, se retuerce en agonía durante unos segundos antes de caer al suelo y morir.
10+	Igual que el anterior, solo que el brazo es destrozado por la fuerza del ataque, arrojando como metralla restos de hueso, ropa y fragmentos de blindaje. Cualquiera a menos de 2 metros del objetivo sufre 1d5-3 puntos de daño de impacto en una localización determinada al azar (consulta la Tabla 8-3: Localizaciones de impacto).

TABLA 8-17: EFECTOS CRÍTICOS DE IMPACTO - CUERPO

Daños críticos	Efecto
1	Un impacto en el cuerpo del objetivo roba el aire de sus pulmones. El objetivo solo puede tomar media acción en su siguiente turno.
2	El impacto expulsa el aire del cuerpo del objetivo, causando 1 nivel de fatiga.
3	El ataque rompe una costilla y causa 2 niveles de fatiga. El objetivo queda además aturdido durante 1 asalto.
4	El golpe azota el objetivo, rompiendo costillas. El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga y queda aturdido durante 1 asalto.
5	Un fuerte golpe en el pecho envuelve al objetivo, que momentáneamente se arrodilla llorando de dolor. El objetivo queda aturdido durante 2 asaltos y sufre 1d5 niveles de fatiga.
6	El ataque arroja al objetivo contra el suelo. El objetivo es arrojado a 1d5 metros de distancia del atacante (se detiene si choca con un objeto sólido), y queda derribado. El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga y queda aturdido durante 2 asaltos.
7	Con un estruendoso crujido, se rompen 1d5 costillas del objetivo. El objetivo puede sentarse y quedarse quieto esperando atención médica (una tirada de Medicae es suficiente) o continuar tomando acciones, aunque cada asalto hay una probabilidad del 20% de que un órgano vital sea perforado por una costilla, matando al personaje de inmediato. El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga.
8	La fuerza del ataque rompe varios órganos del objetivo y lo derriba jadeando de dolor. El objetivo sufre una hemorragia y 1d10 niveles de fatiga.
9	El objetivo retrocede por la fuerza del ataque, escupiendo un chorro de sangre antes de caer muerto al suelo.
10+	Igual que el anterior, solo que el objetivo es arrojado 1d10 metros en dirección opuesta al ataque. Cualquiera en la trayectoria del objetivo debe realizar una tirada Moderada (+0) de Agilidad o será derribado.



TABLA 8-18: EFECTOS CRÍTICOS DE IMPACTO - CABEZA

Daños críticos	Efecto
1	El impacto provoca un zumbido terrible en la cabeza del objetivo. El objetivo debe realizar una tirada Moderada (+0) de Resistencia o sufrirá 1 nivel de fatiga.
2	El impacto hace que el objetivo vea las estrellas. El objetivo sufre 1 nivel de fatiga y una penalización de -10 a las tiradas de Habilidad de Armas y Habilidad de Proyectiles durante 1 asalto.
3	La nariz del objetivo se rompe en un torrente de sangre, cegándolo durante 1 asalto y causando 2 niveles de fatiga.
4	El poderoso impacto hace tambalearse al objetivo, causando 1d5 niveles de fatiga.
5	La fuerza del golpe hace temblar al objetivo de dolor. El objetivo queda aturdido durante 1 asalto.
6	La cabeza del objetivo sufre un traumatismo por el ataque, dejándolo desorientado y tratando de controlar el dolor que adormece su mente. El objetivo queda aturdido durante 1d5 asaltos y sufre 2 niveles de fatiga.
7	El ataque golpea la cabeza del objetivo, fracturando el cráneo y abriendo una larga fisura en su cuero cabelludo. El objetivo queda aturdido durante 1d10 asaltos y su movimiento se reduce a la mitad durante 1d10 horas.
8	La sangre brota de la nariz, boca, oídos y ojos del objetivo cuando el ataque pulveriza su cerebro. No sobrevive a la experiencia.
9	La cabeza del objetivo estalla como una fruta madura y rocía sangre, huesos y cerebro en todas las direcciones. Cualquiera a menos de 4 metros del objetivo debe realizar una tirada de Agilidad o sufrirá una penalización de -10 a sus tiradas de HA y HP en su siguiente turno, mientras la sangre se mete en sus ojos o le obstruye el visor.
10+	Como el anterior, salvo que el ataque es tan poderoso que atraviesa al objetivo y golpea a otro objetivo cercano. Si el impacto fue de un arma a distancia, el atacante puede hacer un nuevo ataque (con el mismo arma) contra cualquier objetivo inmediatamente detrás del objetivo original y dentro del alcance del arma.

TABLA 8-19: EFECTOS CRÍTICOS DE IMPACTO - PIERNA

Daños críticos	Efecto
1	Un impacto en la pierna deja al objetivo sin aire. El objetivo sufre 1 nivel de fatiga.
2	El impacto contra la pierna ralentiza al objetivo. El movimiento del objetivo se reduce a la mitad durante 1 asalto y sufre 1 nivel de fatiga.
3	El impacto rompe la pierna del objetivo dejándolo aturdido durante 1 asalto y reduciendo su movimiento a la mitad durante 1d5 asaltos. El objetivo sufre 1 nivel de fatiga.
4	Un sólido golpe a la pierna envía una sensación de agonía que recorre al objetivo. El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga y reduce su movimiento a la mitad durante 1d5 asaltos.
5	Un poderoso impacto provoca microfracturas en los huesos del objetivo, causando una considerable agonía. La Agilidad del objetivo se reduce en -20 durante 1d10 asaltos y sufre 1d5 niveles de fatiga.
6	Con un sonoro chasquido, varios de los pequeños huesos del pie del objetivo son apastados. El objetivo debe realizar una tirada de Resistencia o perderá el uso del pie. Con un éxito, su movimiento se reduce a la mitad hasta recibir atención médica. El objetivo sufre 2 niveles de fatiga.
7	Con un desagradable crujido, la pierna se rompe y el objetivo comienza a gemir de dolor. Cae al suelo y, hasta que sea curada, se considera que el objetivo solo tiene una pierna. El objetivo sufre 2 niveles de fatiga.
8	La fuerza del ataque arranca la mitad inferior de la pierna en un gran chorro de sangre. El objetivo debe realizar una tirada Moderada (+0) de Resistencia o morirá a causa del shock. Si sobrevive, el objetivo queda aturdido durante 1d10 asaltos y sufre 1d5 niveles de fatiga. Ahora solo tiene una pierna.
9	El golpe desgarrar la carne de la pierna, haciendo que la sangre salpique en todas las direcciones. A pesar de que el objetivo intenta inútilmente detener el flujo repentino del fluido vital, cae al suelo y muere en un charco de sangre.
10+	Como el anterior, pero la agonía de la muerte del objetivo es tan grande que sus terribles gritos ensordecen todas las conversaciones a menos de 2d10 metros durante el resto del asalto.

TABLA 8-20: EFECTOS CRÍTICOS ACERADOS - BRAZO

Daños críticos	Efecto
1	El ataque desgarrar cualquier cosa que el objetivo llevase en el brazo.
2	Profundos cortes provocan que el objetivo deje caer cualquier cosa que lleve en su mano y causa 1 nivel de fatiga.
3	El ataque hace jirones el brazo del objetivo, provocando que grite de dolor. Deja caer todo lo que tuviera en las manos y sufre 2 niveles de fatiga.
4	El ataque desuella la piel de la extremidad, llenando el aire de sangre y el sonido de sus gritos. El objetivo sufre 2 niveles de fatiga y queda derribado. El brazo queda inutilizado durante 1d10 asaltos.
5	Un surco sangriento y de aspecto muy doloroso se abre en el brazo del objetivo. Sufre 1d5 niveles de fatiga y vomita en agonía. Deja caer cualquier cosa que sostuviera en la mano y el brazo queda inutilizado hasta recibir atención médica. El objetivo sufre hemorragia.
6	El golpe destroza la carne y el músculo al desgarrar la mano del objetivo, arrancándole 1d5 dedos en el proceso (un resultado de 5 significa que pierde todos los dedos de la mano). El objetivo sufre 3 niveles de fatiga y debe realizar una tirada Moderada (+0) de Resistencia o perderá el uso de la mano.
7	El ataque desgarrar la piel, músculos, huesos y tendones con facilidad, convirtiendo el brazo del objetivo en una ruina colgante y causando 1d5 niveles de fatiga. El brazo está roto y, hasta que sea curado, el objetivo cuenta como que tiene un solo brazo. Además, muchas venas han sido cortadas y sufre una hemorragia.
8	Con una variedad antinatural de sonidos desgarradores, el brazo es separado del cuerpo dejando un rastro de sangre en un arco carmesí. El objetivo debe hacer de inmediato una tirada Moderada (+0) de Resistencia o morirá a causa de la conmoción. Si sobrevive, queda aturrido durante 1d10 asaltos y sufre hemorragia. También sufre 1d10 niveles de fatiga y ahora solo tiene un brazo.
9	El ataque rebana limpiamente el brazo y penetra en el cuerpo, empapando el suelo con su sangre y vísceras. El objetivo muere al instante.
10+	Como el anterior, salvo que a medida que el brazo cae al suelo sus dedos sufren un espasmo incontrolable, apretando el gatillo si empuñaban un arma. Si el objetivo portaba un arma a distancia, hay un 5% de probabilidad de que un único objetivo determinado al azar y a menos de 2d10 metros sea alcanzado por los disparos en una localización determinada al azar.

TABLA 8-21: EFECTOS CRÍTICOS ACERADOS - CUERPO

Daños críticos	Efecto
1	Si el objetivo no lleva blindaje en esta localización, sufre 1 nivel de fatiga por una dolorosa laceración. Si se lleva blindaje no hay ningún efecto.
2	El ataque daña el blindaje del objetivo, reduciendo sus puntos de blindaje en 1. Además, el objetivo sufre 1 nivel de fatiga. Si no lleva blindaje queda aturrido durante 1 asalto.
3	El ataque secciona una capa de piel del cuerpo del objetivo, dejándolo jadeante de dolor. El objetivo queda aturrido durante 1 asalto y sufre 2 niveles de fatiga.
4	Un torrente de sangre se derrama de los profundos cortes, empapando el suelo. El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga. Cualquiera personaje que intente moverse sobre este charco de sangre debe realizar una tirada de Agilidad o caerá derribado.
5	El golpe abre una larga herida en el torso del objetivo, lo que le hace arrodillarse en un terrible dolor. El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga.
6	El poderoso ataque arranca un considerable pedazo del objetivo y lo arroja al suelo mientras se agarra la herida rezumante, chillando de dolor. El objetivo queda derribado y sufre 1d10 niveles de fatiga.
7	Los cortes abren el abdomen del objetivo, que puede usar un brazo para mantener dentro sus entrañas (hasta que un médico pueda cerrar la herida con una tirada de Medicae), o pelear con un 20% de posibilidades cada turno de derramar sus entrañas por el suelo, causando 2d10 de daño adicional. En cualquier caso, el objetivo sufre 1d5 puntos de fatiga y tiene una hemorragia.
8	Con un ruido desgarrador, la piel sobre el pecho del objetivo se aparta para revelar una ruina roja muscular. El objetivo debe superar una tirada Moderada (+0) de Resistencia o morirá. Si sobrevive, pierde permanentemente 1d10 de Resistencia, sufre 1d10 niveles de fatiga y ahora tiene una hemorragia.
9	El poderoso golpe atraviesa al objetivo desde la garganta hasta la ingle, dejando al descubierto sus órganos internos y derramándolos por el suelo. El objetivo ahora está muerto.
10+	Como el anterior, salvo que la zona y el objetivo quedan inundados de sangre resbaladiza. Durante el resto de la pelea, cualquiera que se mueva a menos de cuatro metros del cadáver debe realizar una tirada Moderada (+0) de Agilidad o caerá al suelo.



TABLA 8-22: EFECTOS CRÍTICOS ACERADOS - CABEZA

Daños críticos	Efecto
1	El ataque causa un doloroso tajo en la cara del objetivo causando 1 nivel de fatiga. Si lleva un casco, no tiene efecto.
2	El ataque abre el cuero cabelludo del objetivo, que comienza a sangrar profusamente. La sangre se derrama sobre sus ojos y el objetivo sufre una penalización de -10 a las tiradas de Habilidad de Armas y de Habilidad de Projectiles durante los siguientes 1d10 asaltos. El objetivo sufre 1 nivel de fatiga.
3	El ataque desgarrar el casco del objetivo desde su cabeza. Si no lleva casco, pierde una oreja y sufre 2 niveles de fatiga.
4	El ataque rebana la cuenca de un ojo del objetivo, causando 1d5 niveles de fatiga y dejando al objetivo aturdido durante 1 asalto.
5	El ataque corta la cara del objetivo, dejándolo aturdido durante 1d5 asaltos y causando 1d5 niveles de fatiga. Si el objetivo lleva casco, el ataque lo arranca de su cabeza.
6	El golpe arranca violentamente parte de la cara del objetivo, borrando algunos de sus rasgos. Tira 1d10 para ver lo que ha perdido el objetivo. 1-3: Ojo (consulta la página 262), 4-7: Nariz (reduce permanentemente su Empatía a la mitad), 8-10: Oreja (reduce permanentemente su Empatía en 1d10; la herida siempre puede ocultarse con pelo). Además, el objetivo sufre una hemorragia y 1d5 niveles de fatiga.
7	En una salpicadura de piel y dientes, el ataque elimina la mayor parte de la cara del objetivo. Queda cegado permanentemente y su Empatía se reduce en 1d10, y además ahora tiene problemas para hablar salvo mascullar palabras. Además, el objetivo tiene una hemorragia y sufre 1d10 niveles de fatiga.
8	El tajo atraviesa un extremo de la cabeza del objetivo, desprendiendo sus ojos y derramando su cerebro por su mejilla como gelatina. Está muerto antes de tocar el suelo.
9	Con un sonido no muy diferente a una esponja húmeda cortada por la mitad, la cabeza del objetivo vuela lejos de su cuerpo, aterrizando inofensiva a 2d10 metros de distancia con un golpe seco. El objetivo muere al instante.
10+	Como el anterior, salvo que el cuello del objetivo arroja la sangre a borbotones, empapando a todos aquellos cercanos y obligando a cada objetivo a realizar una tirada Moderada (+0) de Agilidad . Cualquiera que no supere la tirada sufre una penalización de -10 a las tiradas de Habilidad de Armas y Habilidad de Projectiles durante 1 asalto, mientras la sangre cubre sus ojos o su visor.

TABLA 8-23: EFECTOS CRÍTICOS ACERADOS - PIERNA

Daños críticos	Efecto
1	El ataque golpea la pierna desde atrás, retorciéndola dolorosamente. El objetivo sufre 1 nivel de fatiga.
2	La rótula del objetivo se fractura. Debe realizar una tirada Moderada (+0) de Agilidad o quedará derribado. Sufre 1 nivel de fatiga.
3	El ataque arranca un trozo de carne de la pierna, causando un torrente de sangre. El objetivo sufre 1 nivel de fatiga y una hemorragia.
4	El ataque desgarrar la rótula del objetivo. El objetivo cae al suelo y su valor de movimiento se reduce a la mitad hasta recibir atención médica. Además, sufre 2 niveles de fatiga.
5	Con un chorro de sangre, la pierna del objetivo es cortada profundamente, exponiendo hueso, tendón, y músculo. El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga y reduce su movimiento a la mitad durante 1d10 horas.
6	El golpe secciona unos centímetros de un pie del objetivo. El objetivo debe realizar una tirada Moderada (+0) de Resistencia o perderá permanentemente el pie. Si tiene éxito, su movimiento se reduce a la mitad hasta recibir atención médica. En cualquier caso, sufre 1d5 niveles de fatiga.
7	La fuerza del golpe corta profundamente en el interior de la pierna, rozando el hueso y seccionando ligamentos. La pierna está rota y, hasta que sea curada, el objetivo cuenta como que solo tiene una pierna. Además, la carnicería es tan grande que tiene una hemorragia y sufre 1d10 niveles de fatiga.
8	De un solo y sangriento tajo, la pierna del objetivo es cortada, expulsando a borbotones sus fluidos vitales por el suelo. El objetivo debe realizar una tirada Moderada (+0) de Resistencia o morirá a causa del shock. Si sobrevive, queda aturdido durante 1d10 asaltos y sufre una hemorragia. Ahora solo tiene una pierna.
9	Con un ruido de succión, la pierna se despega de la cadera. El objetivo se arroja al suelo aullando de dolor antes de morir.
10+	Como el anterior, salvo que la corriente de la sangre es tan intensa que, durante el resto del encuentro, cualquier personaje que realice una acción de correr o cargar a menos de 6 metros del cadáver debe realizar una tirada Moderada (+0) de Agilidad o caerá derribado.

CONDICIONES Y DAÑO ESPECIAL

Las heridas comunes están lejos de ser las únicas formas de daño corporal que afrontan los que se aventuran en lo desconocido. Los exploradores podrían arder en llamas, sufrir hemorragias masivas, huesos rotos, o una amputación permanente. Todos estos, y más, se conocen colectivamente como condiciones y daño especial.

EXTREMIDADES INUTILIZADAS

Ciertos efectos críticos indican un riesgo permanente de perder el uso de una extremidad a menos que el personaje supere una tirada **Moderada (+0) de Resistencia**. Si un personaje con la habilidad *Medicae* está presente y asiste al personaje herido, la víctima gana una bonificación de +20 a la tirada. Incluso si tiene éxito, la extremidad debe estar en cabestrillo durante 1d5+1 semanas y está inutilizada todo ese tiempo. Si falla la tirada de Resistencia, la extremidad debe ser amputada, lo que requiere que un médico tenga éxito en una tirada **Complicada (-10) de Medicae**. Si esto falla, la extremidad es amputada pero la cirugía inflige 1d10 de daño—casi siempre daño crítico. Si el amputado vive, sufre una hemorragia y debe ser tratado. Una vez resuelto esto, el cirujano debe tratar la herida como si fuese una extremidad amputada.

EXTREMIDADES AMPUTADAS

Al perder una extremidad (salvo la cabeza, lo que significa la muerte instantánea), el personaje también sufre una hemorragia y debe ser tratado rápidamente. Si sobrevive, alguien con la habilidad *Medicae* debe tratar el muñón para asegurar que se cura bien. Si no hay un médico disponible, solo hay una probabilidad del 20% de que se cure correctamente. Si no lo hace, el amputado sufre una muerte horrible por infección en los próximos 1d10 días. Tanto si se cura de forma natural o con un médico, el personaje no empieza a eliminar daño durante 1d10+2 días. Asumiendo que el personaje sobrevive a todo lo anterior, tendrá que lidiar los desagradables efectos secundarios de la extremidad perdida, que se explican a continuación.

Mano amputada

El personaje sufre una penalización de -20 a todas las tiradas de habilidad y característica basadas en el uso de ambas manos, y no puede manejar armas a dos manos. Puede, sin embargo, atar un escudo al brazo lesionado. Si se trata de la mano principal, debe lidiar con la penalización de -20 a las tiradas de Habilidad de Armas hechas para atacar usando su mano secundaria. Por cada 100 pe gastados puede reducir esta penalización en 10. Si un personaje pierde ambas manos, debe asegurarse al menos un reemplazo biónico o conseguir que alguien afile sus dientes.

Brazo amputado

Igual que mano amputada, solo que el personaje no puede atarse un escudo al brazo ya que no lo tiene. Perder ambos brazos es igual de malo, y a menos que adquiera reemplazos biónicos, el jugador debería considerar crear un nuevo personaje.

Ojo perdido

La pérdida permanente de un ojo reduce la Habilidad de Projectiles del personaje en -10. Además, sufre una penalización de -20 a todas las tiradas de habilidad y característica que dependan de la vista. En caso de que un personaje tenga la desgracia de perder ambos ojos, queda ciego (consulta más adelante).

Pie amputado

El personaje reduce permanentemente su movimiento a la mitad (redondeando hacia arriba) y sufre una penalización de -20 a todas las tiradas para acciones de movimiento, así como tiradas de habilidad y característica que dependen de la movilidad, como Seguimiento. Perder ambos pies hace difícil caminar.

Pierna amputada

Igual que pie amputado, pero el personaje no puede usar la habilidad *Esquivar*. Perder ambas piernas deja al personaje como la mitad de lo que era, pero la buena noticia es que se convierte en la mitad de objetivo para sus enemigos.

Ciego

Un personaje ciego falla automáticamente todas las tiradas basadas en la visión, y todas las tiradas de Habilidad de Projectiles. También sufre una penalización de -30 a las tiradas de Habilidad de Armas y la mayoría de otras tiradas que normalmente se benefician de la visión.

Sordo

El personaje no puede oír en absoluto, o al menos no lo suficiente como para comunicarse con los demás. Hasta recuperarse o curar el daño, falla automáticamente cualquier tirada de habilidad o característica que se base en la audición. Aparte de tener problemas para comunicarse con sus compañeros exploradores, el DJ es libre de decidir otros efectos para la sordera del personaje.

HEMORRAGIA

La hemorragia es un efecto crítico que puede salir en un daño crítico. Los personajes que sufren una hemorragia tienen un 10% de posibilidad de morir cada asalto, a menos que se trate de algún modo. Si el personaje está consciente, puede intentar una tirada **Complicada (-10) de Medicae** cada asalto para eliminar esta condición. Si el personaje está realizando una actividad extenuante, como alejarse de lo que causó la hemorragia, cada intento requiere una tirada **Muy difícil (-30) de Medicae**. Si el personaje no está consciente, o no confía en sus posibilidades, otro personaje puede intentar la tirada.

ATURDIDO

Además de los daños y la fatiga, los personajes también pueden ser aturridos debido a ciertos poderes psíquicos, daño crítico o el talento Sometimiento. Las tiradas de Habilidad de Armas y Habilidad de Projectiles para atacar personajes aturridos se consideran Rutinarias (+20). Además, los personajes aturridos no pueden realizar acciones o reacciones, pero no se consideran objetivos indefensos o desprevénidos.

INCONSCIENCIA

La inconsciencia es un estado temporal causado por exceso de fatiga o daños críticos. La duración de la inconsciencia se indica en el efecto que la causó, pero si no se especifica, dura 10-BR minutos. Un personaje inconsciente es totalmente ajeno a su entorno y no puede realizar ninguna acción. También se le considera un objetivo indefenso (consulta Circunstancias de combate en la página 248). Si un personaje cae inconsciente por exceso de fatiga, recupera parte de esa fatiga al despertar (consulta Fatiga en la página 253).

CAÍDAS

La gravedad es un peligro siempre presente para los personajes con el desagradable hábito de caer desde grandes alturas durante sus aventuras. Sea cual sea el motivo, los resultados son los mismos. Para resolver el daño de una caída, simplemente tira 1d10 y suma +1 por cada metro de caída. Usa la **Tabla 8-3: Localizaciones de impacto** para determinar qué localización golpea. El daño provocado por una caída ignora el blindaje y se trata como daño de impacto para determinar sus efectos críticos. El DJ puede ajustar el daño en función del tipo de superficie en que aterrice, condiciones de gravedad, etc.

El personaje puede realizar una tirada **Moderada (+0) de Agilidad** para evitar aterrizar tumbado

FUEGO

Un personaje sufre daño del fuego cada asalto en el que está expuesto a sus efectos. Al inicio de cada asalto después del primero bajo la misma fuente de llamas (o si es alcanzado por un arma con la propiedad Lanzallamas o sufre algunos efectos críticos) debe hacer una tirada **Moderada (+0) de Agilidad** o arderá. Un personaje en llamas sufre 1d10 puntos de daño (sin reducción por blindaje) y sufre 1 nivel de fatiga cada asalto hasta extinguir el fuego. El daño del fuego se trata como daño de energía para determinar los efectos críticos. Si no se especifica la localización, se aplica en el cuerpo. Mientras esté en llamas y no lleve una armadura herméticamente sellada, un personaje debe hacer una tirada **Moderada (+0) de Voluntad** al comienzo de cada turno para poder realizar acciones normalmente; de lo contrario, solo es capaz de correr gritando, lo que cuenta como una acción completa. El personaje puede intentar extinguir las llamas arrojándose al suelo y haciendo una tirada **Difícil (-20) de Agilidad** como una acción completa. El DJ puede facilitar o dificultar la tirada según las condiciones ambientales y si el personaje puede recibir la ayuda de aliados cercanos. Si el personaje lleva una armadura herméticamente sellada (incluida la servoarmadura), supera automáticamente la tirada de Voluntad.

ASFIXIA

Hay muchas formas de asfixiarse, como ahogarse, inhalar humo, y exponerse a toxinas. El nivel de asfixia depende de la actividad del personaje. Si un personaje intenta conservar su oxígeno, puede contener la respiración durante tantos minutos como su bonificación de Resistencia. Si en su lugar el personaje

realiza actividades extenuantes (combate, natación, etc.) solo puede contener la respiración durante tantos asaltos como el doble de su bonificación de Resistencia. Mientras aguante la respiración, el personaje debe realizar una tirada **Moderada (+0) de Resistencia** cada minuto (si conserva el oxígeno) o cada asalto (si realiza actividades extenuantes). Si falla, sufre un nivel de fatiga. Recuerda que cualquier cantidad de fatiga impone una penalización de -10 a todas las tiradas, y si un personaje tiene más niveles de fatiga que su bonificación de Resistencia pierde de inmediato la consciencia durante 10-BR minutos. Si el personaje no ha obtenido una nueva fuente de oxígeno al final del tiempo asignado, cae inconsciente sin importar sus niveles de fatiga. Si un personaje queda al mismo tiempo inconsciente y privado de oxígeno, sufre 1d10 de daño cada asalto hasta que muere. El blindaje y la Resistencia no pueden reducir este daño. Es importante señalar que los marines espaciales con un pulmón múltiple operativo pueden respirar agua y por tanto no se ahogan.

VACÍO

No hay nada agradable en ser expuesto al vacío. Este desafortunado suceso se produce de dos formas: un personaje puede encontrarse de repente en un entorno sin aire y sin presión (como al ser expulsado inesperadamente por una esclusa al espacio), o puede verse afectado lentamente (si se encuentra en una nave dañada que filtra su atmósfera al espacio). Si un personaje es expuesto repentinamente al vacío puede sobrevivir tantos asaltos como su bonificación de Resistencia. A menos que tenga una fuente de oxígeno, comenzará a sufrir los efectos de la asfixia. Al final de cada asalto después de esto, sufrirá 1d10+3 puntos de daño explosivo por la despresurización. Si está en el vacío del espacio, al final de cada asalto se debe realizar una tirada **Moderada (+0) de Resistencia**. Si falla sufre 1d10 puntos de daño de energía por el frío extremo. En ambos casos el blindaje no reduce el daño. Si un personaje muere en el espacio, su cadáver tarda cinco asaltos en congelarse. Si un cadáver congelado sufre algún daño, se rompe en pedazos de hielo color rojo sangre. No hay nada, salvo quizás un pacto demoníaco, que pueda traer de vuelta a un personaje de ese destino. Si un personaje está atrapado en un ambiente que empeora gradualmente, puede sobrevivir tantos asaltos como el doble de su bonificación de Resistencia. Después de este tiempo, comienza a experimentar la asfixia y la despresurización. Desde ese punto en adelante, al final de cada asalto debe hacer una tirada de Resistencia con una penalización acumulativa de -10. Un éxito indica que solo sufre 1d5 de daño explosivo. El fracaso significa que sufre 1d10. En ambos casos el blindaje no reduce el daño.

CURACIÓN

Un personaje inevitablemente sufre daños durante sus exploraciones de la galaxia. A medida que el personaje acumula daños, avanza por tres estados diferentes: heridas leves, heridas graves, y heridas críticas. Los personajes se recuperan del daño de forma natural a un ritmo lento que varía en función de la gravedad del personaje. El descanso, la atención médica y unos pocos poderes psíquicos pueden acelerar la recuperación.

HERIDAS LEVES

Se considera herido leve a un personaje que ha recibido un daño igual o inferior al doble de su bonificación de Resistencia. Un personaje herido leve elimina 1 punto de daño cada día mediante curación natural. Si un personaje herido leve dedica un día entero a descansar en cama, elimina una cantidad de daño igual a su bonificación de Resistencia.

EJEMPLO

El hermano Myrdor tiene una bonificación de Resistencia de 8. Tras una sangrienta misión ha sufrido 12 de daño. Esta cantidad de daño es inferior al doble de su bonificación de Resistencia de (2x8=16), por lo que solo está herido leve. Eliminará 1 de daño al día de forma natural, pero si dedica un día a descansar puede eliminar 8 de daño.

HERIDAS GRAVES

Un personaje está herido grave cuando recibe más del doble de daño que su bonificación de Resistencia. Un personaje herido grave elimina 1 de daño por semana mediante curación natural. Si un personaje herido grave dedica una semana completa a descansar, elimina una cantidad de daño igual a su bonificación de Resistencia. Cuando el daño de un personaje herido grave es igual o inferior al doble de su bonificación de Resistencia, pasa a ser un herido leve.

EJEMPLO

Tras una dura lucha con un desangrador, Myrdor ha sufrido 18 de daño, más del doble de su bonificación de Resistencia de 8. Myrdor está herido grave y decide pasar toda una semana al cuidado de un apotecario. Al final de la semana, elimina 8 de daño porque su bonificación de Resistencia es 8. Como ahora tiene 10 de daño (menos del doble de su bonificación de Resistencia) solo está herido leve y empezará a curarse más rápidamente.

HERIDAS CRÍTICAS

Un personaje está herido crítico cuando recibe más daños que su total de Heridas. Un personaje herido crítico no elimina el daño por su cuenta, necesita atención médica. Con descanso y atención médica, elimina 1 punto de daño crítico por semana. Cuando se elimina todo su daño crítico, el personaje pasa a estar herido grave.

EJEMPLO

Tras una encarnizada batalla con una horda tiránida, Myrdor ha sufrido 3 puntos de daño crítico. Afortunadamente, sus camaradas lograron sacarlo de la zona de combate y puede pasar tres semanas descansando bajo la supervisión constante de uno de los apotecarios del capítulo. Al terminar estas semanas, Myrdor ha eliminado los tres puntos de daño crítico y ahora solo está herido grave.

MUERTE

La muerte de un personaje es siempre el resultado de un efecto de daños críticos. Normalmente ocurre cuando el personaje ha acumulado 8 o más puntos de daño crítico, en función del daño sufrido y la localización alcanzada. Si un resultado crítico indica que el personaje ha muerto, entonces solo sacrificar un punto de destino (página 207) salvará su vida.

SACRIFICIO HERÓICO (OPCIONAL)

Ningún hermano de batalla muere en vano ya que lo hace al servicio del Emperador. El DJ puede permitir a los jugadores escoger la opción de “sacrificio heroico” si saben que sus personajes no tienen otra opción de continuar su servicio al Emperador o desean vender sus vidas por una causa superior. Cuando un personaje está en posición de sacrificar su último punto de destino para salvar su vida (¡para los marines espaciales esta opción sería su último recurso!), puede optar por hacer un sacrificio heroico en su lugar. Un personaje declara al principio de su turno que está realizando un sacrificio heroico como una acción libre. Entonces, durante tantos asaltos como su bonificación de Resistencia (incluyendo el turno en el que se declaró el sacrificio), el personaje puede ignorar todos los efectos críticos salvo los que dejen extremidades o sentidos inutilizados (como miembros amputados y ceguera). El personaje también recibe un punto de destino “gratuito” cada turno, que puede usar del modo habitual (consulta la página 206) pero se pierde si no se usa. Al final de este periodo, el personaje morirá sin tener en cuenta ningún otro factor. Los puntos de destino ganados como parte del sacrificio heroico no pueden ser usados para salvar la vida del personaje. Es importante señalar que un marine espacial no optará voluntariamente por el sacrificio heroico si al hacerlo no es posible recuperar su semilla genética.

Si el sacrificio del personaje fue especialmente significativo y marcó la diferencia para el resultado de la misión de la escuadra, el DJ puede conceder al jugador una bonificación para su próximo personaje. Para más detalles al respecto consulta la página 273 en el **Capítulo IX: El Director de Juego**.

ATENCIÓN MÉDICA

La atención médica es cualquier acción tomada para tratar heridas, y puede variar desde la aplicación de drogas curativas a una tirada exitosa de *Medicae*, o incluso el uso de poderes psíquicos. La atención médica puede proporcionar una recuperación inmediata o puede acelerar el proceso de curación natural. Para más información, consulta la habilidad *Medicae* en el **Capítulo III: Habilidades**.

PRÓTESIS BIÓNICAS Y CIBERNÉTICA

Es posible restaurar miembros perdidos con reemplazos biónicos. De hecho, a veces un personaje podría preferir cortar un brazo o pierna sana para obtener los beneficios de una prótesis cibernética. Las reglas para quitar y poner implantes, extremidades y armas biónicas y cibernéticas se describen en el **Capítulo V: Arsenal**.



EL DIRECTOR DE JUEGO

EVOCANDO EL
ESCENARIO

•

LA TEMÁTICA DE
DEATHWATCH

•

ESTILOS DE JUEGO

•

RECOMPENSAS: LA
MARCA DEL DEBER

•

INTERACCIÓN

•

MIEDO Y
CONDENACIÓN



CAPÍTULO IX: EL DIRECTOR DE JUEGO

“¡Por el Emperador!”

—Grito de batalla predilecto del Adeptus Astartes

En **DEATHWATCH**, los jugadores asumen el papel de guerreros de élite del Imperio que se enfrentarán a los múltiples enemigos de la humanidad en innumerables campos de batalla y mundos marcados por la guerra. Son escasos los elegidos entre los incontables billones de hombres que se alzan entre la oscuridad y la luz de la civilización y el orden. La función del Director de Juego es dar vida a esta sangrienta realidad y guiar a los jugadores en sus empresas contra los enemigos del Imperio, indicando sus misiones, dando vida a los horrores que tendrán que enfrentar y encendiendo las llamas de la guerra que consumirán su mundo.

EL PAPEL DEL DIRECTOR DE JUEGO

En **DEATHWATCH**, como en muchos juegos de rol, uno de los jugadores asume el papel del Director de Juego (DJ). La función del DJ es vital, ya que está a cargo de crear y describir el mundo que rodea a los personajes jugadores (PJs). El papel del DJ es preparar la escena, guiar la trama y decidir el resultado de las acciones de los jugadores. En muchos aspectos, el DJ es como el director de una película, preparando el escenario y narrando a los jugadores (los actores principales) donde se encuentran y lo que están haciendo. A diferencia de una película, un juego de rol es un esfuerzo colaborativo entre los jugadores y el Director de Juego, y aunque es el DJ quien prepara la escena, los jugadores deciden las acciones de sus personajes.

Aquí es dónde entra en juego otro rol principal del DJ. Además de ser el director y narrador de la historia, también es el árbitro. Como juego, **DEATHWATCH** emplea reglas para adjudicar acciones a los personajes y determinar su éxito en sus muchas empresas. El DJ ayuda a decidir cuando y dónde se utilizan estas reglas, además de cómo son interpretadas, asegurándose de que el juego se dirige lo más fácilmente posible. Es tarea del DJ el ser justo e imparcial, como cualquier árbitro, y asegurarse de que todo el mundo se divierta.

Debido a que el DJ prepara la escena, también crea la historia o trama que siguen los jugadores. En los juegos de rol, estas tramas son conocidas como aventuras o escenarios. Todo lo que los jugadores saben, o quieren saber, sobre su mundo es descrito por el DJ, que además toma el papel de los demás habitantes del universo, desde el guardia imperial de menor rango al señor más poderoso, decidiendo cómo reaccionan ante los personajes y las acciones que toman durante la aventura.

Aunque a priori el DJ tiene mucho más trabajo que los jugadores, su tarea puede ser también una de las más reconfortantes, puesto que obtiene la satisfacción de divertir a los jugadores y ver que sus historias cobran vida.

ELEGIR AL DJ

Al organizar una partida de **DEATHWATCH**, un jugador debe ser nombrado DJ. Siempre es mejor que el DJ se presente voluntario, ya que el juego será mejor si la persona que lo dirige es entusiasta con lo que hace. El Director de Juego se decide antes de que los jugadores se reúnan para su primera sesión de juego, ya que el papel del DJ es asumido por la persona que ha organizado la partida en primer lugar—probablemente, el mismo que adquirió este libro. También es habitual que con el tiempo, varios de los jugadores tomen el papel del DJ, compartiendo el trabajo y creando sus propias aventuras. Esto permite a los jugadores crear sus propias historias y puede ser muy reconfortante cuando como DJs den el relevo a aventuras que lleven a tramas y campañas con más profundidad y detalle.

DELEGAR EN LOS JUGADORES

No hay duda de que el Director de Juego tiene la mayor parte del trabajo a la hora de dirigir una partida de rol. No obstante, no necesita hacer todo el trabajo para organizar la aventura y que el juego sea un éxito. Algunos de los jugadores pueden ayudar también, haciendo cosas como traer miniaturas, dados, lápices y papel, o aperitivos.

La contribución más importante que los jugadores pueden hacer es ayudar al DJ a añadir detalles y profundidad a su escenario. Por ejemplo, en lugar de que el DJ cree los detalles de la Batalla de la Marca Gris, una parte importante del trasfondo de un PJ, podría pedir al jugador que escribiera un poco sobre ello. Así el jugador aporta detalles al mundo y el DJ tiene referencias adicionales que puede añadir posteriormente a sus tramas. Estas son además la clase de tareas que realmente gustan a los jugadores. Creando este tipo de detalles, la tarea del DJ se vuelve más sencilla y enriquece las aventuras del grupo.

MECANISMOS BÁSICOS

Puesto que es función del DJ moldear y dirigir la historia, necesita estar más preparado que los demás jugadores. Antes de que el DJ acepte el manto de dirigir el juego, debe considerar tres elementos clave.

Conoce las reglas: Es importante que el DJ conozca las reglas mejor que, o al menos tan bien como, los demás jugadores. Esto significa que el DJ debe leer todo lo que pueda de este libro antes de dirigir su primer juego. El **Capítulo VII: Reglas de juego** es particularmente relevante puesto que son los mecanismos principales del juego y son fundamentales para su tarea. Conocer las reglas es también importante para el DJ ya que se le requiere para emitir juicios y asignaciones de las acciones de los personajes. Las reglas están diseñadas para ayudar al Director de Juego en esta área.

Conoce la trama: En un juego de rol, los jugadores y sus personajes son los héroes que enfrentan el oscuro y lúgubre universo del 41º Milenio. Sin embargo, el Director de Juego

es quién crea la trama que siguen y controla a los enemigos y villanos que confrontan. Un juego de rol es un proceso colaborativo y el DJ no necesita contar a los jugadores todo lo que pasa. En vez de eso, prepara la escena y reacciona a sus acciones. Esto significa que el DJ no necesita conocer cada detalle del escenario, aunque al menos debe saber donde comenzará y a donde se encamina. Una trama puede ser tan simple como defender la estación de hielo Alfa contra el asalto tiránico, o tan compleja como perseguir a los intrusos slaught en un mundo agrícola imperial, mientras intentan organizar a los ciudadanos en una fuerza de combate efectiva contra la inminente invasión xenos. Una trama más detallada suele hacer la vida más fácil al DJ durante el juego, ya que requiere preparar menos de inmediato y puede dirigirse a buen ritmo. Pero sea compleja o básica, cualquier trabajo que el DJ realice antes del juego rara vez se desperdicia. Los Directores de Juego también pueden emplear las aventuras prediseñadas y publicadas, como la que se detalla en el **Capítulo XIV: Extracción**. La ventaja de este tipo de aventuras es que ya está hecha buena parte del trabajo del Director de Juego y que están preparadas para dirigir las directamente.

Prepárate: A menudo recae en el DJ asegurarse de que el grupo tiene acceso a todos los elementos adicionales (además de este libro) que podría necesitar para jugar. Esto implica un suministro de dados, papel y lápiz, y tal vez figuras para ayudar a resolver los combates. A algunos DJs también les gusta conservar las hojas de personajes de los jugadores entre las sesiones de juego para que no se pierdan. Puedes encontrar una lista de los elementos básicos de juego en la página 10.



EVOCANDO EL ESCENARIO

"Solo en la muerte se reembolsa el precio del servicio".

—Inscripción en la Tumba de los Héroes

DEATHWATCH tiene lugar en el universo de Warhammer 40.000: un ámbito oscuro y letal en donde la humanidad lucha sin descanso contra la invasora oscuridad e incontables enemigos. Solo la luz del Emperador y el poder de los ejércitos imperiales se alzan entre el poco orden que resiste y el caos, la ruina y la locura que esperan si el Imperio cae. Cada día a lo largo y ancho de la galaxia, en innumerables mundos y en docenas de sistemas y sectores, la guerra ruge sin cesar. Para la mayoría de los que sirven al Emperador en sus interminables conflictos, sus nombres y hazañas son rápidamente olvidados, su contribución a la continuidad del Imperio es poco más que sangre y ceniza, sus esfuerzos no son más que un breve destello de luz en la enormidad del vacío.

Sin embargo, los guardianes de la muerte son distintos. Productos de una herencia genética superior y equipados con una poderosa y antigua tecnología, son los más grandes de los servidores del Emperador y los mejores de sus guerreros. A diferencia de las apretujadas hordas de soldados humanos que marchan en el nombre del Señor de la Humanidad, una escuadra de los guardianes de la muerte es un equipo de valoradas tropas de choque cuya presencia puede cambiar el rumbo de la batalla decisivamente, y marcar la diferencia entre la derrota atroz y la victoria gloriosa. La suya es una clase distinta de guerra con otra serie de reglas.

Una de las tareas del Director de Juego es dar vida a este universo para sus jugadores y ofrecerles la posibilidad de hacerse un nombre en la batalla y ganar gloria para el Emperador. Una parte importante para lograr esto y añadir la chispa de la vida a un juego de DEATHWATCH, es comprender los temas de este escenario único.

LA TEMÁTICA DE DEATHWATCH

El universo de Warhammer 40.000 y el juego de DEATHWATCH que se ubica en él son diferentes a cualquier otra ambientación de ciencia ficción. Para evocar mejor este universo y tejer su sabor y color en sus juegos, el Director de Juego debe familiarizarse con sus temas claves. Ser capaz de añadir estas ideas a un juego, ayudan a hacer que sin lugar a dudas se encuentre dentro de los reinos del 41° Milenio y por extensión ayudan a los jugadores del Director de Juego a sumergirse mejor en los roles de sus personajes.

SOLO HAY GUERRA

El universo de Warhammer 40.000 es un lugar de conflicto constante, donde los ejércitos de la humanidad luchan en sangrientas guerras para preservar el dominio del Emperador sobre la galaxia. Hay regiones del espacio que no han conocido otra cosa que la guerra durante décadas o siglos; generaciones de soldados son embarcados a antiguas líneas en el frente para morir en el servicio al Emperador, como incontables otros antes que ellos. Este es el trasfondo de **DEATHWATCH**, donde existen decenas de campañas, batallas y cruzadas cerca del mundo natal de los jugadores y los grandes engranajes de la máquina de guerra imperial son visibles allá donde vayan, mientras interminables oleadas de armas y munición discurren a través del vacío hasta el frente. Este es el universo en el que han nacido los hermanos de batalla: un lugar de sangre, ceniza y muerte, donde saben con certeza que los enemigos del Emperador estarán aullando por la sangre de la humanidad mucho después de que hayan sido olvidados.

HERMANOS DE BATALLA EN ARMAS

El Adeptus Astartes es una poderosa organización, una familia de guerreros donde todos comparten la herencia genética de su Primarca. Cuando un hermano de batalla se une a las filas de los guardianes de la muerte, este lazo debe ser forjado de nuevo e incluso una escuadra recién formada está unida por lazos distintos a los soldados imperiales. Es un vínculo que va más allá del Primarca y el capítulo, y alcanza al mismísimo Emperador, antecesor de los marines espaciales y Señor de toda la humanidad. A diferencia de otros juegos y escenarios, donde los personajes jugadores forman a menudo una banda improvisada de mercenarios unidos por el destino o un interés común, una escuadra de guardianes de la muerte representa un grupo de guerreros con un vínculo común y que comparten el mismo ancestro genético. Ser un marine espacial es ser plenamente consciente de esta ascendencia y sus implicaciones; además, todos los hermanos de batalla son parientes, unidos al servicio del Emperador contra la oscuridad.

HÉROES DE LEYENDA

En un lugar tan desgarrado por la guerra como el 41º Milenio, los guerreros ocupan una posición valorada y respetada en la sociedad imperial, ya sean poderosos coroneles de la Guardia Imperial, grandes almirantes de la Armada Imperial o habilidosos asesinos inquisitoriales. Sin embargo, nadie puede esperar acercarse a la destreza en batalla de los marines espaciales. Tales guerreros muestran un increíble heroísmo frente a situaciones desesperadas y un persistente deber hacia sus hermanos, su capítulo y el Emperador. A diferencia de muchos otros escenarios y juegos, los jugadores de **DEATHWATCH** son héroes poderosos e hijos predilectos desde el momento de su creación hasta el

momento en el que venden su vida al servicio del Emperador. Esta es una importante distinción a tener en cuenta, ya que la vida de un marine espacial no existe para ser despilfarrada en una batalla sin sentido como la de un guardia imperial o un tripulante naval, sino que debe ser empleada para cambiar las tornas en un momento crítico. Tanto el DJ como los jugadores deben ser conscientes del poderoso y sagrado papel del Adeptus Astartes en la defensa del Imperio y que un hermano de batalla es uno de los más grandes campeones de la humanidad y se enfrenta a sus mayores enemigos.

EL DEBER ES NUESTRA RECOMPENSA

Los marines espaciales no son hombres ordinarios, cegados por el oro, la riqueza o el poder. La suya es una antigua cultura guerrera que existe por la pureza del combate y el cumplimiento de su deber al Emperador. Un hermano de batalla solo busca la gloria en la batalla y la oportunidad de cumplir su servicio al Emperador mediante la aniquilación de los enemigos del hombre. Aunque todos los hermanos de batalla fueron antaño humanos, años de condicionamiento, entrenamiento y los efectos alteradores de su semilla genética han extinguido esos mezquinos apetitos de riqueza y poder. Pero en su lugar, hay una sed ardiente por la gloria y el derecho a llevar honor al Emperador en el hervidero de la batalla. En **DEATHWATCH**, muchos de los factores habituales que motivan a los jugadores, como la adquisición de riqueza, son suplantados por su deber al Emperador y la oportunidad de probar su valor en combate. Como un hermano de batalla, la recompensa del jugador viene en la forma de los honores ganados en el campo de batalla, la gloria obtenida a ojos de su capítulo y la realización con éxito de su deber al Emperador mediante la destrucción de sus enemigos. A través de estas recompensas, los personajes pueden crecer en poder y renombre para hacerse un sitio como grandes héroes del Imperio.



CÓMO DIRIGIR UNA AVENTURA DE DEATHWATCH

En **DEATHWATCH**, los jugadores asumen el papel de guerreros de élite al servicio del Emperador, verdaderos dioses entre hombres cuya fuerza, destreza y habilidad sobrepasa la de hordas de enemigos menores. Su estatus implica que se les confían las misiones y enemigos más peligrosos que enfrenta el Imperio, y que serán enviados a situaciones donde otros no podrían sobrevivir y menos aún triunfar. Esto significa que la mayoría de las aventuras en las que participan las escuadras de los guardianes de la muerte se centran en el combate (dada su naturaleza marcial). Sin embargo, esto es solo la punta del iceberg al interpretar el papel de los personajes como miembros de las sagradas filas de los guardianes de la muerte.

En la superficie, las opciones para los juegos que implican a supersoldados mejorados genéticamente con una devoción fanática al deber, pueden parecer limitadas. Sin embargo, como con otros aspectos del universo de Warhammer 40.000 hay muchos caminos, temas y escenarios diferentes que pueden ser explorados y disfrutados. Estos pueden abarcar desde una simple misión de búsqueda y exterminio de un poderoso enemigo, hasta un arriesgado rescate en medio de una invasión a escala planetaria, hasta una secreta asignación inquisitorial donde los objetivos y enemigos no están claros, o una volátil misión diplomática en un mundo alienígena donde los hermanos de batalla deben hacer lo que esté en su mano para evitar el derramamiento de sangre.

Ser un marine espacial es mucho más que ser un poderoso y valiente guerrero—representa además proteger al Imperio y al gobierno del Emperador dondequiera y comoquiera que sea necesario.

ESTILOS DE JUEGO

Hay una serie de estilos de juego que se prestan a **DEATHWATCH** y se centran en las diferentes clases de aventuras que al Director de Juego le podría gustar dirigir. Por supuesto, ninguno de estos estilos es exclusivo y pueden ser mezclados y emparejados como requiera la trama del DJ.

LA ÉLITE DEL EMPERADOR

Los marines espaciales, por su naturaleza, se encuentran allí donde la lucha es más dura. Criados para la guerra y entrenados para destacar en todos los aspectos de la batalla, los hermanos de batalla se acomodan fácilmente en las aventuras que se centran en multitud de combates. Estas suelen ser misiones militares donde los personajes son enviados a destruir localizaciones, completar objetivos y traer gloria al Emperador aniquilando a sus enemigos. Aunque hay muchas variaciones en el tema militar y en la idea de un grupo de élite de guerreros con órdenes especiales, todas comparten el objetivo común de exterminar al enemigo, normalmente con una ráfaga de proyectiles bólder y rayos de plasma. Los juegos de temática militar se centran además en acciones singulares y objetivos en el esquema mayor de la estrategia imperial. Mientras la flota de

batalla hace llover andanadas orbitales desde arriba y la Guardia Imperial abarca todo el devastado paisaje, la escuadra de los guardianes de la muerte se mueve entre las llamas y las sombras para golpear en lugares y momentos críticos. Sobre un fondo de ceniza, sangre y ruina, los hermanos de batalla caminan por la carnicería, distantes y elitistas, conscientes de su papel en el curso de la batalla. En estas partidas los personajes también pueden verse implicados en campañas imperiales en marcha y enviados de un mundo o de una zona de guerra a otra, al antojo de comandantes invisibles y de generales hambrientos de batallas. Así, podrían encontrarse asaltando una plataforma de defensa lunar, seguido de una inserción en órbita baja sobre una zona de guerra en la jungla antes de ser transportados por una lanzadera thunderhawk para un desembarco en una playa en el otro extremo del planeta.

La ventaja de los juegos de estilo militar es que son fáciles de empezar y terminar, existiendo solo dentro de los parámetros de la misión y con el beneficio de la máquina de guerra imperial para transportar, abastecer e informar a los personajes sin la necesidad de encontrarles por su cuenta en la galaxia o adquiriendo armas o munición de repuesto.

Puedes encontrar ideas y conceptos para las misiones de estilo militar, y más detalles sobre el papel de los hermanos de batalla dentro de la máquina de guerra imperial en Crear misiones en la página 274.

IMPLICACIÓN INQUISITORIAL

Aunque los guardianes de la muerte proceden del Adeptus Astartes, también constituyen la cámara militante del Ordo Xenos. Son una fuerza de élite dentro de la máquina de guerra imperial, pero ocupan un lugar especial en la estructura de la Inquisición (como los Caballeros Grises), dedicada a la erradicación de un enemigo específico del Imperio. Las aventuras relacionadas con la Inquisición son probablemente más sutiles y detalladas que aquellas en las que la escuadra se enfrenta en batalla abierta a los enemigos de la humanidad. Esto puede implicar acompañar a un inquisidor y a sus sirvientes a las profundidades de un mundo colmena, en algunas antiguas y olvidadas ruinas alienígenas, o en los sombríos pasillos de un pecio espacial, lejos del apoyo de los ejércitos imperiales y donde la escuadra solo depende de sus propias habilidades para sobrevivir y proteger a sus aliados. No obstante, incluso el inquisidor más arrogante sabe que no se debe solicitar a la ligera la ayuda de una escuadra. Cuando los hermanos de batalla se unen a una misión así, pueden estar seguros de que se debe a que el inquisidor y sus seguidores necesitan la fuerza de sus armas. Otro aspecto interesante y excitante de trabajar con la Inquisición es la ambigüedad moral que puede crear, llevando a los hermanos de batalla a cuestionar sus alianzas e incluso su propia perspectiva de la voluntad del Emperador.

La ventaja de las aventuras con implicación inquisitorial es que permiten al DJ y a los jugadores explorar algunos de los aspectos más oscuros y ocultos del Imperio, además de comprender mejor su propio papel en tales asuntos y el afilado filo del Ordo Xenos.

Para más información sobre el papel de la Inquisición en los guardianes de la muerte consulta el **Capítulo XI: Guardianes de la Muerte**.

EL PAPEL DE LA ESCUADRA

En una partida de DEATHWATCH, los personajes pertenecen a una pequeña unidad de combate. Esta formación representa una unidad militar de élite que tiene un lugar significativo en las filas de los guardianes de la muerte, la Inquisición y la máquina de guerra imperial. Para el DJ, la escuadra representa una herramienta con la que puede guiar a los jugadores a través de la rígida estructura militar del Adeptus Astartes, mientras les permite un nivel decente de autonomía y libertad. Esta flexibilidad les permite escoger su propio camino para completar sus objetivos e incluso actuar fuera de lo planeado sin la inevitable corte marcial y ejecución sumaria.

Las misiones que se asignan a una escuadra son especiales y el equipo comprende miembros escogidos por su independencia e iniciativa.

ENVIADOS, EMISARIOS Y ASESINOS

La flexibilidad de los guardianes de la muerte implica que a menudo se encuentren en situaciones únicas para los Adeptus Astartes. A veces, a instancias del maestro del capítulo o de la Inquisición, una escuadra puede ser enviada como parte de una embajada a un mundo imperial díscolo o incluso a un imperio alienígena, bien en solitario o como parte de la comitiva. Esto puede obedecer a varios propósitos, como hacer una demostración de fuerza, mantener a raya a siervos imperiales menores, o incluso honrar a un aliado con la presencia del Adeptus Astartes. En esta situación, los hermanos de batalla podrían depender de su labia en lugar de sus bólteres.

Alternativamente, una escuadra podría encontrarse operando en los límites del espacio imperial, en particular en sus fronteras con razas xenos agresivas. Desplegados sobre mundos en desarrollo, la presencia de la escuadra puede organizar a la población humana local contra invasores alienígenas. Donde un ejército podría fallar, un pequeño grupo de marines espaciales puede a menudo cambiar las tornas. Incluso un único marine espacial tiene el poder de

HERMANOS DE BATALLA PNJs

A menudo los jugadores se encontrarán con otros marines espaciales, bien de los guardianes de la muerte o de algún capítulo del Adeptus Astartes. Los marines espaciales comparten un vínculo (incluso si no se aprecian entre sí) que les diferencia del resto de la humanidad. Mientras que un hermano de batalla podría tolerar un cierto comportamiento por parte de un hombre corriente (sea cual sea su posición), no lo aceptaría en un compañero marine espacial al que ve como un igual. Entre miembros del mismo capítulo son incluso más propensos a este tipo de actitud, considerándose familia y reaccionando como tal a sus acciones. El DJ debe considerar esta reacción siempre que los jugadores se encuentren con otros hermanos de batalla y puedan interpretar una “reunión entre iguales”, ya sea en batalla o en una reunión estratégica.

reforzar el coraje y la fe de un planeta, del mismo modo que puede ser utilizado para destruirlo. Trabajando sin apoyo durante meses o incluso años, las escuadras desplegadas en mundos alienígenas o planetas imperiales contaminados por el dominio xenos, pueden causar terribles estragos. Apareciendo como monstruos de la oscuridad, los gigantes de armadura negra aplastan el liderazgo y la infraestructura militar enemiga, luchando sin descanso hasta que la civilización planetaria colapsa bajo el peso de su propio miedo y confusión.

Las aventuras donde los hermanos de batalla toman el manto de enviados, emisarios o asesinos, ofrecen una experiencia diferente, desde misiones puras de combate y un desafío para la escuadra (una temible unidad de combate) hasta completar sus objetivos sin recurrir a los bólteres y las espadas sierra (al menos no de inmediato).

PERSONAJES NO JUGADORES

Como parte de su papel al dar vida al escenario y adjudicar las acciones de los jugadores, el DJ también debe controlar las acciones de todo aquel con quien los PJs entren en contacto. Estos personajes no jugadores (PNJs) forman una parte vital de cualquier juego. Los PNJs pueden incluir aliados de confianza, como compañeros hermanos de batalla o miembros de los guardianes de la muerte, además de enemigos obvios y beligerantes como orkos sedientos de sangre o adoradores del Caos. Los enemigos son bastante sencillos de dirigir, ya que suelen ser encontrados en enfrentamientos en donde las reglas de combate cubren adecuadamente sus reacciones. Puedes encontrar detalles sobre enemigos comunes, sus tácticas y capacidades, en el **Capítulo XIII: Adversarios**.

Muchos PNJs están en un área gris entre amigo y enemigo. Aquí es donde el DJ necesita meditar sobre cómo reaccionarán a los PJs y el modo en el que sus acciones pueden cambiar las reacciones de los PNJs, de una forma u otra. Para más detalles sobre la disposición y cómo pueden influir los jugadores sobre los PNJs, consulta Interacción en la página 277.

DIRECTRICES PARA MANEJAR PNJs

Aunque cada PNJ será diferente y puede ser interpretado con su propio y único estilo, existen unas pocas directrices que el DJ debería tener en cuenta. Estas pretenden ayudar al DJ en situaciones donde no está seguro de lo que haría un PNJ o de cómo reaccionaría ante los personajes jugadores.

¿Cuáles son sus motivaciones?: El aspecto más importante para dirigir a un PNJ es conocer lo que le impulsa. Un inquisidor trabajando con la escuadra reaccionará de un modo muy diferente a las acciones del grupo si se trata en realidad de un agente de los Poderes Ruinosos que planea destruirlos. Un comandante imperial impulsado por su propia sed de gloria (a coste de sus hombres), podría tomar decisiones temerarias que pusieran en peligro a la escuadra. Para la mayoría de los PNJs las motivaciones no necesitan ser demasiado complejas y normalmente se centran en un objetivo egoísta o desinteresado, como la riqueza y la gloria personal, o la lealtad o la fe en el Emperador. Lo importante es que proporciona al DJ una orientación clara sobre cómo reacciona el PNJ cuando las cosas se complican (como siempre ocurre).



RECOMPENSAS: LA MARCA DEL DEBER

"Mi vida es el Emperador y todos mis logros son suyos".

—Parte del "Juramento de los guerreros al Emperador"

No todo el mundo quiere morir: Como en la vida real, la mayoría de la gente en el 41º Milenio no quiere morir. Esto significa que muchos enemigos huirán (especialmente aquellos sin mucha experiencia en combate). Otros no combatirán hasta la muerte, rindiéndose a la compasión de la escuadra en lugar de enfrentarse a una aniquilación segura. Incluso los enemigos comprometidos a morir, como los seguidores fanáticos del Caos o los esclavos alienígenas, pueden escoger cuidadosamente cuando vender sus vidas (solo los oponentes más estúpidos sobreestiman sus posibilidades contra una escuadra de los guardianes de la muerte). Estos enemigos se retirarán, ocultarán, o incluso simularán rendirse, para prolongar su utilidad para sus amos.

No robes el protagonismo a los PJs: Aunque a veces puede ser importante que un PNJ intervenga y salve o ayude a los PJs, en general, los jugadores deben ser los que determinen el éxito o fracaso de sus propias misiones. Tener a un poderoso PNJ rescatando constantemente a los PJs suele llevar al resentimiento por parte de los jugadores, que consideran que sus esfuerzos carecen de sentido, o un exceso de confianza en estos PNJs y una tendencia a llamar a la caballería cada vez que las cosas se ponen difíciles. Los jugadores deben sentir que los logros de sus hermanos de batalla son el resultado de sus propias acciones y decisiones, y que la gloria que ganan para sí mismos es solo suya.

¿Qué hay en un nombre?: Por último, tener una lista de nombres genéricos puede ser de gran ayuda. Cualquier mundo de juego está poblado por montones de PNJs menores, con los que los jugadores pueden entrar en contacto, y tener un nombre a mano puede marcar la diferencia al dar vida a estos personajes de apoyo.

LA MÁQUINA DE GUERRA IMPERIAL

Tal vez, el grupo de PNJs más relevante con el que los jugadores tratarán regularmente son los miembros de su capítulo, miembros de la Armada y la Guardia Imperial, y representantes del Imperio en general. Colectivamente, estos PNJs son conocidos como la máquina de guerra imperial, el pesado gigante de la guerra del Emperador en la galaxia. La máquina de guerra imperial es diferente a otras clases de PNJs que encuentran los hermanos de batalla, puesto que suelen trabajar constantemente con, sobre, o bajo, sus miembros y sus objetivos coinciden ostensiblemente. Sin duda, los hermanos de batalla también llegarán a desconfiar y despreciar a muchas ramas de las fuerzas armadas imperiales, puesto que alteran, confunden y complican sus propias misiones tan a menudo como ayudan a completarlas.

La mejor forma de dar vida a la maquinaria de guerra imperial es aplicar el pensamiento militar a su funcionamiento y sus miembros. Como en el mundo real, el ejército es un laberinto de políticas, procedimientos y protocolos. Todo debe hacerse en un orden exacto y debe seguirse la cadena de mando. Diferentes comandantes tienen distinta autoridad en función del teatro de operaciones y las diversas ramas de la máquina de guerra, como la Armada, la Guardia o el Adeptus Astartes, rara vez trabajan juntas sin problemas.

Los hermanos de batalla no luchan por el mero placer de combatir—lo hacen por el Emperador y la oportunidad de ganar gloria en su nombre. Son recompensados a través de su servicio al Emperador y crecen en reputación y poder personal. Las recompensas son un medio para que el DJ otorgue a los jugadores algo tangible por sus logros en el juego y también algo a lo que sus personajes pueden aspirar. Hay una serie de diferentes clases de recompensas que un jugador puede recibir durante el juego, incluyendo cosas como los puntos de experiencia, destino y renombre.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

La recompensa más habitual son los puntos de experiencia (pe). Los pe miden el poder individual de un personaje. Los jugadores emplean sus puntos de experiencia para adquirir nuevas habilidades y talentos, además de mejoras. Cuantos más pe posea un personaje, mayor es su capacidad para hacer frente a los desafíos, como superar enemigos en combate, resolver problemas, o dominar los encuentros sociales. La cantidad y frecuencia con la que el DJ concede puntos de experiencia a sus jugadores determina lo rápido que sus personajes ascienden al poder y su capacidad para superar los retos que enfrenten.

Hay dos métodos principales para que el DJ conceda pe a sus jugadores: el método abstracto y el detallado.

MÉTODO ABSTRACTO

Esta es la forma más sencilla y recomendada (sin duda para DJs principiantes) de adjudicar puntos de experiencia. Se basa simplemente en la cantidad de tiempo dedicado al juego y asegura un ascenso al poder constante y fluido para los personajes. Por cada sesión de juego, cada jugador debe recibir 500 pe. Este método asume que una sesión de juego dura alrededor de 4 horas y el DJ puede ajustar las recompensas de pe para sesiones más largas o más cortas.

MÉTODO DETALLADO

También es posible un método más detallado de conceder puntos de experiencia, en el que cada recompensa se entrega caso por caso y los jugadores ganan puntos de experiencia por completar tareas específicas. Pero para que este método funcione, el DJ debe asignar un valor a cada encuentro. Por ejemplo, una sesión podría incluir una peligrosa inserción en un punto de desembarco sobre territorio hostil, una batalla contra un lictor tiránico y una tensa negociación con algunos paranoicos colonizadores imperiales. En este caso, cada uno de los tres encuentros tendría un valor en pe que se concedería a los jugadores al completar o superar los encuentros.

La **Tabla 9-1: Dificultad del encuentro** ofrece ejemplos de encuentros basados en dificultad. Para resolver la dificultad de un encuentro, ten en cuenta lo mucho que grava los recursos del grupo y lo que les cuesta en heridas, equipo, o tiempo.

Al usar este método, es importante recordar conceder puntos de experiencia solo por encuentros y obstáculos significativos, de modo que los jugadores no se embarquen en la masacre de mundos simplemente por la “experiencia”. Así mismo, cuando los PJs ganen poder, algunos desafíos serán demasiado fáciles para merecer puntos de experiencia.

MISIONES Y EXPERIENCIA DETALLADA

Un método alternativo del método detallado es vincular los pe a los objetivos de misión. Si el DJ usa misiones en su partida, puede asignar una recompensa de pe a cada objetivo, según su importancia y dificultad usando la **Tabla 9-2: Experiencia detallada para misiones**. Para resolver cuántos pe merece un objetivo, simplemente suma su importancia (primaria, secundaria, terciaria) con su dificultad (principiante, experto, veterano). Para más detalles sobre misiones y objetivos consulta Crear misiones en la página 274.

EJEMPLO

Completar un objetivo secundario principiante merecería 200 pe (principiante=50 + secundario=150).

RECOMPENSAS POR INTERPRETACIÓN

El DJ también puede ofrecer puntos de experiencia por una buena interpretación. Estas recompensas pueden ser tan grandes o pequeñas como quiera el DJ, por lo general entre 100 y 500 pe, y se dan a los jugadores que el DJ considera que han hecho un buen trabajo retratando a sus personajes, como al interpretar la rivalidad entre capítulos. No obstante, el DJ debe ser cuidadoso de dar estas recompensas solo cuando el jugador hace algo más allá de la norma, como tomar a sabiendas una acción que pone a su personaje en peligro porque es “lo que haría su personaje”.

RECOMPENSAS DE RENOMBRE

Además de puntos de experiencia, los personajes también pueden ser recompensados con puntos de renombre. Esta es una medida de la posición del personaje dentro de los guardianes de la muerte y su reputación entre sus iguales, por lo general ganada como resultado de la gloria obtenida en batalla. Cuanto mayor es el renombre del personaje, más equipo, armas y favores recibirá de su capítulo, como se detalla en el **Capítulo V: Arsenal**. El renombre suele ganarse como recompensa por completar misiones.

Por cada misión que realice un hermano de batalla, debe recibir:

- 1 punto de renombre si todos los objetivos primarios de la misión han sido completados.
- 1 punto de renombre si todos los objetivos secundarios de la misión han sido completados.

TABLA 9-1: DIFICULTAD DEL ENCUENTRO

Dificultad	Recompensa en pe
Fácil	50
Rutinaria	70
Ordinaria	100
Moderada	130
Complicada	170
Difícil	200
Muy difícil	250

- 1 punto de renombre si todos los objetivos terciarios de la misión han sido completados.
- 1 punto de renombre si completa cinco o más objetivos de cualquier tipo.
- 1 punto de renombre si completa tres o más objetivos veteranos.

El DJ puede, por supuesto, conceder renombre en cualquier momento por actos de valor individual o de heroísmo excepcional, como derrotar en solitario a un poderoso enemigo o salvar a toda la escuadra de una muerte segura. Como regla general, esas recompensas deben estar entre 1 y 3 puntos de renombre, en función del grado de la hazaña, y nunca deben darse más de una vez por sesión de juego.

CONCEDER PUNTOS DE DESTINO

También es posible que el Director de Juego pueda recompensar a los jugadores con un punto de destino permanente por actos realmente remarcables. Sin embargo, el DJ no debe ser prodigo en esas recompensas y solo concederlas por algo increíble. El destino es un raro recurso para los jugadores y uno que nunca debe tomarse a la ligera.

CUANDO USAR RECOMPENSAS

La mayoría de las recompensas se conceden al final de una sesión de juego, cuando el DJ puede contar los logros de los PJs en el juego. Sin embargo, si lo prefiere, el DJ puede esperar al inicio de la siguiente sesión de juego para entregar recompensas, usando el entretiempo para resolver lo que han logrado los PJs. Algunas recompensas podrían entregarse durante el juego, concediendo a los jugadores una bonificación inmediata.

TABLA 9-2: EXPERIENCIA DETALLADA PARA MISIONES

Objetivo/Dificultad	Recompensa en pe
Cada objetivo primario	300
Cada objetivo secundario	150
Cada objetivo terciario	50
Cada objetivo veterano	100
Cada objetivo experto	50
Cada objetivo principiante	25

SACRIFICIO HEROICO Y RECUPERAR LA SEMILLA GENÉTICA

A veces los personajes mueren, aunque está en su naturaleza que su final sea distinguido. Esto es especialmente cierto en los marines espaciales, cuyas vidas no se gastan a la ligera en el servicio del Imperio.

Cuando un jugador completa un sacrificio heroico (consulta la página 264) y su personaje muere, el DJ puede recompensarlo (si se distinguió bien y murió por una razón noble al servicio del Emperador) concediéndole 200 pe por rango para su próximo personaje, además de los puntos de experiencia iniciales, y los necesarios para igualar su rango con el resto de la escuadra.

Cuando un personaje muere, sus hermanos de batalla deben extraer su semilla genética y devolverla a su capítulo (consulta la habilidad de *Medicae* en el **Capítulo III: Habilidades** para más detalles sobre recuperar las semillas genéticas). Si lo consiguen, el jugador del personaje muerto recibe un punto de destino adicional y +5 a una característica al generar a un nuevo hermano de batalla. Además, su nuevo personaje recibe los pe o el renombre ganados por el grupo en la misión en la que murió.

Ten en cuenta que es posible que un personaje que muere en un sacrificio heroico y del que luego se recupera su semilla genética, reciba ambas bonificaciones. El DJ puede, por supuesto, variar la cantidad de la recompensa o cambiar su naturaleza como desee, tal vez concediendo otras bonificaciones como talentos, rasgos o renombre adicional.



HONORES: RECOMPENSAS DE GRAN IMPORTANCIA

Hay una serie de premios y honores que un marine espacial puede obtener a lo largo de su servicio. Un marine espacial no recibe simplemente un honor—debe ganarlo mediante hazañas poderosas e importantes. Por supuesto, el marine espacial debe haber adquirido primero un alto valor de renombre. A continuación se presenta una guía de las clases de hazañas y logros de merito que consiguen ese honor:

- Destruir en solitario a una poderosa amenaza (un príncipe demonio, un tirano de colmena).
- Realizar una hazaña que altera significativamente el resultado de una batalla (defender solo un puente contra una horda, eliminar a líder enemigo en combate singular, etc.).
- Alcanzar un alto nivel de merito con honor y coraje (portar el estandarte de la compañía en doce enfrentamientos, servir con distinción durante seis décadas, etc.).
- Completar en solitario un objetivo importante crítico para la misión.
- Rescatar o salvar a toda la escuadra de una amenaza letal.

La decisión de conceder un honor queda normalmente a criterio del DJ. Una opción alternativa a este método es permitir a los demás jugadores votar (el resultado requiere un consenso unánime) sobre quién de ellos merece más la recompensa.

Algunos de estos honores incluyen el Laurel Imperial, el Honor de Tirador y el Sello de Pureza. Los beneficios de estos honores, y un sistema más detallado para concederlos, están más allá del ámbito de este libro pero aparecerán en un suplemento futuro. Un ejemplo de honor se presenta a continuación.

LA CRUX TERMINATUS

Un marine espacial particularmente distinguido puede ganar uno de los honores más importantes del Adeptus Astartes. Este honor se conoce como la Crux Terminatus, que distingue al portador como un honrado veterano con muchas acciones heroicas a sus espaldas y también representa el hecho de que el marine espacial tiene el entrenamiento necesario para usar los antiguos trajes de blindaje de exterminador reservados para tales héroes. La Crux Terminatus se lleva como un emblema en la servoarmadura del marine espacial, tomando la forma de un cráneo dentro de una forma cruciforme y a menudo adornada con huesos y rayos. El mismo símbolo está incorporado en la hombrera de cada blindaje de exterminador, que se dice contiene una astilla de la incomparable armadura llevada por el Emperador. Para más información sobre la armadura de exterminador, consulta la página 166. El marine espacial debe tener renombre 60 para ser considerado para este honor.

CREAR MISIONES

“¡Ordenes entrantes, señor!”

—Transmisiones oficiales a través del Imperio

Las misiones son la esencia de la existencia de una escuadra y la base para definir sus aventuras. Las reglas y directrices para crear misiones existen para ayudar al DJ a moldear escenarios y encuentros que capturen para sus jugadores el peligro y excitación de ser parte de los guardianes de la muerte. No es necesario que los DJs usen misiones para crear sus aventuras, pero las misiones representan un modo para que el DJ establezca claramente los parámetros de los objetivos de juego de una escuadra, conforme a la naturaleza militar de pertenecer a una unidad de combate de élite.

ESTABLECER OBJETIVOS

Todas las misiones giran en torno a objetivos (consulta la página 232 en el **Capítulo VII: Reglas de juego** para más detalles al respecto) tanto si son críticos para el éxito o no. Establecer estos objetivos es la primera tarea que debe tomar el DJ al crear una misión. Por lo general, esto es muy sencillo, porque un objetivo está directamente relacionado con la naturaleza del escenario. Cada misión debe tener al menos uno de cada tipo de objetivo, aunque puede incluir muchos más según su dificultad.

Objetivos primarios: Estos están en el núcleo de la misión y son vitales para su éxito. Una misión que gira en torno a la recuperación de un peligroso artefacto xenos, por ejemplo, tendría apoderarse del artefacto como su objetivo primario.

Objetivos secundarios: Estos son suplementarios al éxito de los objetivos primarios y aumentan el éxito de la misión. En el ejemplo anterior de recuperar un artefacto, un objetivo secundario podría incluir recuperar artefactos menores encontrados en el mismo lugar.

Objetivo terciario (objetivos de oportunidad): Estos son objetivos de bonificación no vinculados directamente al éxito de la misión, pero no menos importantes. Continuando el ejemplo anterior, un objetivo de oportunidad podría ser el exterminio o captura de los responsables de introducir el artefacto en el Imperio.

ESTABLECER LA DIFICULTAD DE LA MISIÓN

Una vez establecidos los objetivos, el siguiente paso es determinar la dificultad de cada objetivo. No todos los objetivos se crean igual; exterminar un nido de robagenes no se compara a abordar y destruir a una nave enjambre tiránida. La dificultad de una misión determina sus recompensas (como la experiencia y el renombre) y la cantidad de recursos disponibles para su ejecución (solicitud).



Principiante: Estos objetivos son relativamente simples y solo deben requerir una pequeña cantidad de esfuerzo para la escuadra o una exposición muy limitada de sus recursos. Asegurar una zona de desembarco contra un pelotón de guardias imperiales traidores, por ejemplo, no es un gran reto para una escuadra.

Experto: Estos objetivos son el estándar de la mayoría de los objetivos de la escuadra y representan un desafío significativo. Usando el ejemplo anterior, si los guardias estuviesen dirigidos por una tropa de marines espaciales del Caos, la escuadra tendría una pelea real.

Veterano: Estos objetivos son extremadamente difíciles y requerirán un esfuerzo sostenido y sustancial por parte de la escuadra. Para continuar el ejemplo anterior, si uno de los marines espaciales del Caos fuese de hecho un huésped demoníaco poseído por un gran demonio de Khorne, la escuadra necesitaría de toda su suerte y habilidad para triunfar.

Si un objetivo es muy difícil o complejo, el DJ puede romperlo en una serie de objetivos, posiblemente de dificultad reducida. Por ejemplo, si la misión es capturar a un etéreo tau en el corazón de un puesto de mando orbital tau, el DJ podría romperla en una serie de objetivos primarios: abordar la estación, encontrar y capturar al etéreo, y escapar de la estación.

TABLA 9-3: ESTABLECER MARCADORES DE MUERTE

Dificultad del objetivo	Marcadores de muerte
Principiante	25
Veterano	50
Experto	100

MARCADORES DE MUERTE

Entonces ¿Cuándo se completa un objetivo? Por lo general es evidente—los personajes completan su objetivo de destruir un puente cuando ya no hay puente. Algunos objetivos no están tan claramente definidos, y el DJ puede necesitar subdividirlo aún más para poder seguir el progreso de la escuadra. Aquí entran en juego los marcadores de muerte (mm). Son un sistema de puntos que miden el progreso de los jugadores a lo largo del objetivo, con los elementos del objetivo valiendo una cantidad diferente. Si el objetivo era completar con éxito un ataque relámpago contra un crucero del Caos y se necesitan 100 mm para lograrlo, el DJ podría decidir que cada sistema destruido merece 50 mm, mientras que cada oficial o comandante muerto merece 25 mm. Por lo tanto, tan pronto como la escuadra haya destruido dos sistemas o eliminado a cuatro comandantes (o cualquier combinación de ambas que sume 100 mm o más), entonces su objetivo estará completo.

La cantidad de marcadores de muerte necesarios para completar un objetivo se basa en su dificultad, como se detalla en la **Tabla 9-3: Establecer marcadores de muerte**.

TEMÁTICA DE OBJETIVO

Las temáticas de objetivo ofrecen una idea de la naturaleza de un objetivo. Están relacionados con elementos del objetivo, como los enemigos o desafíos que se deben superar, o la mejor táctica para resolverlo, como el sigilo o el asalto frontal. Sin embargo, el papel clave de las temáticas es su relación con las habilidades, talentos, o piezas de equipo. Normalmente, si una capacidad u objeto está vinculado a una temática, aumenta la cantidad de mm ganados para ese objetivo (acelerando su finalización), lo que refleja la ventaja que ofrece. Los detalles sobre los efectos exactos de esas capacidades u objetos, además de la cantidad en la que aumentan los marcadores de muerte, se indican en sus propias secciones.

Hay seis temáticas de objetivo principales enumerados a continuación, pero no son en ningún modo exhaustivos y el DJ debe sentirse libre de crear los suyos.

Sigilo: Algunos objetivos requieren que la escuadra evite la detección o pase inadvertido entre las filas enemigas. Los objetivos de sigilo están generalmente vinculados a misiones de asesinato y sabotaje, y cada hermano de batalla conoce el valor de un buen ataque sorpresa.

Asalto: Los hermanos de batalla están habituados a la guerra, y muchas de sus misiones están repletas de combate. Los objetivos de asalto se resuelven mejor con violencia extrema y la aplicación de potencia de fuego—afortunadamente, la mayoría de las escuadras tienen de sobra.

Defensa: Los hermanos de batalla no están siempre al ataque y a veces deben defender su terreno, normalmente muy superados en número y sin apoyo. Los objetivos de

defensa se centran en proteger un lugar, persona, o incluso un ideal, con bóteres o con una decidida voluntad.

Reconocimiento: Reunir información es una parte vital de cualquier misión y puede marcar la diferencia entre el éxito y el fracaso. Los objetivos de reconocimiento giran en torno a conseguir información, como la localización de un bastión enemigo o descifrar un antiguo artefacto xenos.

Demoníaco: Los mayores enemigos de la humanidad son aquellos más allá del velo del inmaterialium, vigilando, hambrientos de almas humanas. Estos objetivos implican una elevada influencia demoníaca, en la forma de criaturas engendradas por la disformidad y de sus necios adoradores.

Xenos: Es deber de los guardianes enfrentar a cualquier alienígena que pone el pie en los dominios del Emperador. Los objetivos xenos contienen un significativo elemento alienígena y a menudo requieren que la escuadra se enfrente a monstruos aterradores como salvajes tiránidos o caudillos orkos.

El DJ puede establecer temáticas de objetivo como considere apropiado al determinar sus objetivos de misión. Sin embargo, ten en cuenta que no todos los objetivos requieren una temática, mientras que otros podrían tener dos o más en función de sus elementos principales.

ESTABLECER LA SOLICITUD

La parte final de crear una misión es establecer su solicitud. Esta es la cantidad de recursos que tiene cada hermano de batalla para obtener armas, blindaje y equipo de los arsenales del capítulo. Cuanto más difícil es la misión, más solicitud se le asigna. El DJ puede aumentar o reducir este número para reflejar otros factores, como escasez de armas o problemas logísticos, la disposición de los comandantes de la escuadra para comprometerse en la misión, o la proximidad a un mundo forja, que podría conllevar una afluencia de armas y material. La **Tabla 9-4: Establecer la solicitud** detalla la cantidad de solicitud que cada hermano de batalla debe tener para una misión en base a sus objetivos y sus dificultades.

RESERVA DE SOLICITUD

La solicitud se divide por igual entre los hermanos de batalla, pero también refleja los recursos disponibles para la escuadra y puede ser compartida entre el grupo como consideren adecuado. Si los jugadores lo prefieren, pueden combinar su solicitud y adquirir equipo colectivamente. El equipo conseguido puede entonces dividirse usando el método que prefieran.

TABLA 9-4: ESTABLECER LA SOLICITUD

Objetivo/Dificultad	Solicitud
Cada objetivo primario	+15
Cada objetivo secundario	+10
Cada objetivo terciario	+5
Cada objetivo veterano	+3
Cada objetivo principiante	+2
Cada objetivo principiante	+1

EJEMPLO

Un DJ crea una misión con un objetivo primario experto, un objetivo secundario veterano y dos objetivos terciarios principiantes. La suma da un total de 62 de Solicitud para cada hermano de batalla.

ARQUETIPOS DE MISIÓN

Aunque las misiones pueden tomar la forma que escoja el DJ, las escuadras suelen ser desplegadas para tareas basadas en sus habilidades y capacidades únicas. Estas tareas suelen representar trabajos difíciles y peligrosos, solo adecuados para lo mejor que puede ofrecer el Imperio.

A continuación se enumeran seis arquetipos de misión que el DJ puede utilizar como base para crear sus propias misiones.

ASESINATO

Por su naturaleza, una escuadra de los guardianes destaca en el exterminio de poderosos enemigos del Imperio. Donde un ejército podría fallar, una pequeña unidad de guerreros de élite bien entrenados puede tener éxito al infiltrarse en las filas del enemigo y eliminar a sus líderes. Normalmente, las misiones de asesinato implican ser desplegados tras las líneas enemigas o a bordo de una nave enemiga (incluso en mitad de una batalla espacial) y eliminar a un adversario particular. A veces pueden ser más sutiles y ocurrir en entornos relativamente seguros, como mundos imperiales o en misiones diplomáticas. En este caso, la escuadra debe ser cautelosa y usar su ingenio para descubrir a sus enemigos antes de ejercer la furia virtuosa del Emperador y enviarlos gritando a la oscuridad.

Una misión de asesinato siempre tiene al menos un objetivo primario centrado en matar a un enemigo, cuya dificultad se establece en base a la fuerza y letalidad de los adversarios que necesitan exterminar. Los objetivos secundarios y terciarios suelen cubrir la eliminación de objetivos adicionales (como guardaespaldas o subordinados) o explorar territorio seguro del enemigo. Las misiones de asesinato suelen incluir temáticas de sigilo y reconocimiento, además de xenos o demoníaco en función de la naturaleza del objetivo.

SABOTAJE

Las escuadras no solo están interesadas en eliminar tropas y comandantes. A veces las estructuras, equipo y artefactos vitales del enemigo necesitan ser destruidos. Esto puede abarcar desde sabotear una baliza de teletransporte, o cortar el suministro de energía de una ciudad, hasta inutilizar un crucero de batalla. Las misiones de sabotaje suelen implicar el despliegue de la escuadra muy lejos de la protección de la máquina de guerra imperial y en el interior del dominio del enemigo. Esto podría ser parte de un osado ataque relámpago en el espacio o un sigiloso desembarco en un mundo en manos del enemigo.

Una misión de sabotaje siempre tiene al menos un objetivo primario centrado en la destrucción de una estructura o artefacto enemigo, cuya dificultad se basa en su tamaño o complejidad. Los objetivos secundarios y terciarios pueden cubrir la destrucción de objetivos menores o sistemas de respaldo, o la eliminación de personal vital para el control

de la estructura o artefacto principal. También pueden incluir el reconocimiento de objetivos de interés para el capítulo, la Inquisición o el Imperio. Las misiones de sabotaje suelen incluir temáticas de sigilo y reconocimiento, además de xenos o demoníaco en función de la naturaleza del objetivo.

VANGUARDIA

Los marines espaciales se encuentran constantemente en el fragor del combate, desplegados donde su habilidad y fuerza es vital para el éxito de una batalla. Una escuadra se verá a veces empujada a esta clase de servicio, despejando una zona de aterrizaje, abriendo las puertas de una fortaleza o destruyendo la vanguardia enemiga. Estas misiones suelen ser el punto de partida para misiones más largas o complejas, donde los guardianes deben primero asegurar una posición en un mundo o nave antes de avanzar en territorio enemigo.

El objetivo primario de una misión de vanguardia suele centrarse en controlar un área o fortificación particular, y después defenderlo hasta la llegada del grueso de las fuerzas imperiales. La dificultad de este objetivo está determinada por la fuerza y naturaleza de los enemigos, además del tamaño del área o el tiempo que debe defenderse. Los objetivos secundarios y terciarios pueden implicar cosas como aniquilar al enemigo, recuperar información importante antes de que el enemigo se retire, o asegurar más terreno. Las misiones de vanguardia suelen incluir temáticas de asalto y defensa, además de xenos o demoníaco en función de la naturaleza del enemigo.

RECUPERACIÓN

Las escuadras no siempre se emplean para exterminar al enemigo. Los hermanos de batalla a veces son enviados por un importante agente imperial a recuperar un artefacto vital, o incluso capturar a un comandante enemigo para un interrogatorio imperial. Las misiones de recuperación son casi siempre más difíciles que las simples misiones de búsqueda y destrucción, ya que los hermanos de batallas deben asegurar la protección de su carga, sea una persona o un objeto. Escotar a un enemigo capturado o a un prisionero rescatado puede también crear sus propios problemas; si están heridos o poco dispuestos (casi siempre en el caso de comandantes enemigos) o son extremadamente peligrosos (como recuperar con vida a un caudillo orko o un zoantropo tiránido).

El objetivo primario de una misión de recuperación es normalmente la captura o rescate de una persona u objeto y su entrega a los guardianes. La dificultad de este objetivo puede entonces alterarse para reflejar la naturaleza de la persona u objeto y su localización actual. Los objetivos secundarios y terciarios pueden incluir la recuperación de objetivos adicionales o relacionados al objetivo primario (como consejeros y familia en el caso de la gente, o códigos y claves en el caso de objetos). También pueden incluir reunir información o la eliminación de objetivos de oportunidad mientras la escuadra está detrás de las líneas enemigas. Las misiones de recuperación suelen incluir temáticas de sigilo y reconocimiento, además de xenos o demoníaco en función de la naturaleza del objetivo.

INCURSIÓN

Las escuadras destacan operando por separado de la gran máquina de guerra imperial. Las misiones de incursión son tan extensas que cubren los casos donde una escuadra es desplegada en un mundo o territorio enemigo para sembrar el caos sin órdenes específicas. Los guardianes de la muerte confían en que sus marines espaciales son capaces de adaptarse y reaccionar ante cualquier situación de combate, y los escogen por su independencia e iniciativa. Por esta razón, las escuadras pueden ser enviadas a vagar por el territorio enemigo (a veces durante meses o incluso años), operando solas y sin apoyo para exterminar a enemigos vitales, interrumpir su logística, o simplemente sembrar el terror.

El objetivo primario de una misión de incursión puede ser cualquier cosa, pero suelen asociarse a alguna clase de cuota, como acabar con una cierta cantidad de enemigos o provocar un cambio en sus planes causando un daño masivo. La dificultad de estas misiones pueden basarse en la fuerza del enemigo y la duración de la misma; cuanto más haya que matar y más tiempo lleve, mas difícil será la misión. Los objetivos secundarios y terciarios pueden ser tan amplios como el primario, cubriendo tareas habituales de la escuadra como destruir objetivos enemigos, recuperar información y artefactos, o asegurar áreas para la ocupación imperial posterior. Las misiones de incursión suelen incluir temáticas de reconocimiento, además de cualquier otro en función de la naturaleza de sus enemigos y el objetivo exacto de la misión.

ESCOLTA

En ocasiones una escuadra puede recibir la tarea de proteger a un importante dignatario imperial, como un inquisidor o enviado diplomático. Sin embargo, esta no es una petición que se conceda a la ligera, y los hermanos de batalla pueden estar seguros de que si reciben la tarea de mantener a alguien con vida es por una razón vital para el Imperio. Como parte de su papel, los hermanos de batalla se verán a menudo envueltos en las maquinaciones de la diplomacia imperial (incluso con mundos alienígenas) o en los objetivos sombríos de la Inquisición, ayudando a inquisidores, agentes y acólitos en sus empresas. La armadura negra e imponente estatura de un guardián de la muerte suele ser suficiente para disuadir a los atacantes, pero su presencia no sería solicitada si no se esperasen problemas.

El objetivo primario de una misión de escolta es normalmente la protección de la carga de la escuadra. La dificultad de esto y de los demás objetivos de la misión puede basarse en la fuerza del enemigo y la importancia de la persona en cuestión. Los objetivos secundarios y terciarios pueden incluir mantener personas importantes a su cargo (como familiares, subordinados, o amantes) con vida, además de recuperar información sobre la amenaza contra la persona que están protegiendo. A veces una misión de escolta puede ser un medio para un fin y puede estar conectada a otro tipo de misiones, como asesinato o sabotaje, donde la escuadra emplea su posición como parte del séquito de un enviado imperial para acercarse a su verdadero objetivo. Las misiones de escolta suelen incluir temáticas de defensa y reconocimiento, además de xenos o demoníaco en función de la naturaleza del enemigo.

INTERACCIÓN

"Algunas batallas no se pueden ganar con un bólder".

—Volumen XXV, capítulo LXVI *Tactica Imperialis*

No todas las personas que conocen los jugadores en *DEATHWATCH* se encuentran en el campo de batalla. En su papel como siervos del Emperador, y como miembros de la cámara militante de la Inquisición, los hermanos de batalla tratan con un vasto y variado abanico de habitantes imperiales, desde humildes sargentos de la guardia y simples clérigos, hasta veteranos agentes del trono y codiciosos gobernadores planetarios. Conocer el modo de tratar con estas personas puede marcar la diferencia entre el éxito y el fracaso en la misión de la escuadra, ya que pueden representar una fuente de aliados e información vital para sus esfuerzos.

HABILIDADES DE INTERACCIÓN

El **Capítulo III: Habilidades** presenta una serie de habilidades de interacción como Carisma, Engañar, Intimidar y Mando. Todas son habilidades básicas de Empatía, lo que significa que cualquier personaje puede emplearlas, aunque con un valor reducido si no las posee. Para ganar la amistad de otra persona se emplea Carisma; para embaucarla o convencerla de algo falso se emplea Engañar; para asustarla se usa Intimidar; y para dar una orden se utiliza Mando. Juntas, todas estas habilidades ofrecen herramientas discretas para interactuar con los habitantes del Imperio.

USAR HABILIDADES DE INTERACCIÓN

Por norma general un jugador no necesita emplear estas habilidades para interactuar con otros personajes. Simplemente interpreta el rol de su personaje. Las interacciones entre el jugador, en el rol de su personaje, y el DJ, en el rol del PNJ, determinan el resultado de la conversación. Pero, como en cualquier situación que puede tener consecuencias dramáticas, el jugador debe hacer la tirada apropiada si existen consecuencias por su fracaso, o si su éxito hace avanzar la trama de un modo considerable. Por ejemplo, sería necesaria una tirada para intentar convencer a un PNJ de hacer algo que normalmente no haría, como divulgar información sobre un secreto, aceptar un soborno, etc. En definitiva, es el DJ el que decide si el jugador hace o no una tirada. Él tiene la última palabra sobre las circunstancias del encuentro.

EJEMPLO

El hermano Helgath intenta conseguir que un comandante de la FDP comprometa a sus tropas frente a un asalto tiránico. Debido a que el comandante está confundido, es novato y está angustiado, el DJ decide que Helgath necesita hacer una tirada de Mando para conseguir que emita esta orden y envíe sus reservas a la batalla.

DISPOSICIONES

Las circunstancias dictan la dificultad de una tirada de habilidad de interacción: atmósfera, situación, y las circunstancias personales de los PNJs. Sin embargo, el factor más determinante es la disposición del PNJ hacia el personaje jugador—lo que piensa de él y que sentimientos (o ausencia de ellos) muestra el PNJ. La disposición de los PNJs, que es siempre establecida por el DJ, determina la dificultad base. Otros factores pueden ajustar la dificultad según demande la situación. La **Tabla 9-5: Disposiciones** ofrece algunos ejemplos basados en la tirada que va a intentar el jugador y su correspondiente dificultad.

Con un éxito, la disposición del objetivo mejora un paso, más otro por cada nivel de éxito adicional. Con un fallo, la disposición del objetivo no varía, pero empeora un paso por cada nivel de fracaso adicional. Como norma general, un objetivo debe ser al menos indiferente para hacer lo que se le solicita, y aún así solo lo hará el 50% de las veces si se le deja a su libre albedrío. Cada paso por encima de indiferente aumenta en un 10% la probabilidad de que el personaje haga lo que se le pide. Bajo supervisión, la probabilidad base aumenta en un 20%.

INTERACCIÓN Y GRUPOS

Cuando un jugador usa una habilidad de interacción contra un grupo de individuos, resuelve la tirada como se ha descrito anteriormente, pero el DJ establece la disposición en base a las actitudes generales del grupo. El jugador hace la tirada, pero si tiene éxito, su personaje puede afectar a un número de individuos igual a su bonificación de Empatía. El total indica el número de objetivos que el jugador afecta con su tirada. Ten en cuenta que ciertos talentos pueden incrementar el número de objetivos afectados.



TABLA 9-5: DISPOSICIONES

—Disposición por habilidad—

Modificador por dificultad	Carisma	Engañar	Intimidar	Mando
Fácil +30	Embelesado	Crédulo	Aterrorizado	Fanático
Rutinaria +20	Afectuoso	Confiado	Asustado	Abnegado
Ordinaria +10	Favorable	Receptivo	Sobresaltado	Leal
Moderada +0	Indiferente	Indiferente	Indiferente	Indiferente
Complicada -10	Desdeñoso	Suspica	Valiente	Resentido
Difícil -20	Despreciativo	Escéptico	Intrépido	Desleal
Muy difícil -30	Indignado	Incrédulo	Temerario	Rebelde

MIEDO Y CONDENACIÓN

"El enemigo conocerá el miedo".

—Capitán Davian Thule de los cuervos sangrientos

El 41º Milenio es un lugar oscuro y terrible donde la humanidad habita un universo lleno de innumerables horrores e incontables peligros. Letales alienígenas acechan en las frías estrellas, la rebelión y la traición se enconan a la sombra del decadente poder del Imperio, y fuerzas de pesadilla arañan eternamente el tejido mismo de la realidad desde el más allá, buscando devorar y corromper. Como miembro de los guardianes de la muerte, un hermano de batalla debe enfrentar todos estos peligros y más, destapando el velo de medianoche para contemplar el terror más allá—y enviarlo de vuelta al infierno de donde vino.

Las reglas aquí descritas reflejan estas amenazas a la mente y al espíritu, y cómo interactúan con ellas los personajes jugadores. Se dividen en tres secciones distintas pero relacionadas entre sí: El miedo cubre la reacción inmediata de un personaje ante criaturas y sucesos aterradores, la locura trata los efectos a largo plazo de un trauma mental sobre un personaje, mientras que la corrupción trata de la insidiosa influencia de la disformidad y el conocimiento prohibido. Las únicas reglas que se aplican durante el combate son las del miedo. Los efectos de la locura y la corrupción no se resuelven durante una batalla, sino al final de la misma.

PUNTOS DE LOCURA Y CORRUPCIÓN

Los puntos de locura (pl) y corrupción (pc) son características que los personajes obtienen durante el juego. Ambos valores comienzan a 0 en los inicios de su carrera y aumentan con el tiempo conforme sufre daños a su estado mental (pl) o a la pureza de su alma (pc). Cuanto mayores sean estos valores, más contaminado, dañado y debilitado estará el personaje, y si alguno de estos valores llegase a 100 puntos, el personaje será ejecutado por su bien por sus propios hermanos de batalla, o caerá en desgracia y se convertirá en un enemigo del Imperio. En cualquier caso, no puede seguir sirviendo en los guardianes y está perdido a ojos del Emperador, por lo que debe ser retirado del juego. Para un marine espacial, este número se conoce como umbral de pureza.

MIEDO

El miedo entra en juego cuando alguien se enfrenta a horrores antinaturales y enemigos que desafían la razón, o cuando es llamado a combatir contra alienígenas aterradores, perversiones demenciales de la ciencia, y entidades de pesadilla de la disformidad. Cuando un PJ contempla uno de estos pavorosos eventos o adversarios, debe hacer una tirada de miedo; una tirada de Voluntad modificada por lo aterradora que es la situación. Si el PJ supera la tirada, puede seguir actuando con normalidad. Pero si falla, sucumbe al miedo.

Y NO CONOCERÁN EL MIEDO...

Los marines espaciales no sufren el miedo como los hombres comunes. Solo se ven marginalmente afectados por enemigos temibles y solo por los que ejercen un terror verdaderamente perturbador. Las reglas de miedo presentadas en esta sección están dirigidas a los aliados de los jugadores (como agentes o ciudadanos imperiales) o para sus adversarios (es muy posible que los mismos hermanos de batalla causen miedo). Para un hermano de batalla, el miedo tiene los siguientes efectos, y solo en presencia de enemigos que causen miedo:

- Al enfrentar a un enemigo que cause miedo, el hermano de batalla debe luchar con su forma física además de con la naturaleza horripilante de su presencia. Este esfuerzo adicional impone una penalización de -10 a las tiradas de Voluntad, por cada grado de miedo de la criatura, si se encuentra en modo solitario; esta penalización no se

TABLA 9-6: DIFICULTAD DE LA TIRADA DE MIEDO

Grado de miedo	Modificador a la tirada
Miedo (1) Inquietante	0
Miedo (2) Temible	-10
Miedo (3) Horripilante	-20
Miedo (4) Aterrador	-30

aplica a las tiradas de concentrar poder. Si el hermano de batalla está en modo escuadra, la escuadra sufre un punto de cohesión por cada grado de miedo que posea la criatura salvo que el líder de escuadra supere una tirada de Voluntad (con los modificadores apropiados indicados en la **Tabla 9-6: Dificultad de la tirada de miedo**). Al enfrentar a múltiples enemigos que causen miedo, el hermano de batalla solo cuenta a la fuente más alta (o más temible) cada asalto. A menos que se determine otra cosa, el daño de cohesión por miedo solo ocurre una vez por encuentro con la criatura que causa el miedo.

- Al enfrentar a una horda (página 361) de criaturas que causen miedo, cuenta su grado de miedo un punto por encima del que realmente es. Por ejemplo, una horda de criaturas inquietantes, miedo (1), cuenta como criaturas temibles, miedo (2).

En todos los demás aspectos, el miedo no se aplica a los hermanos de batalla, e incluso pueden encontrar sus efectos difíciles de entender en sus aliados puesto que para ellos es una emoción verdaderamente ajena.

TABLA 9-7: TABLA DE CONMOCIÓN

Tira 1d100 y suma +10 por cada nivel de fracaso.

Tirada	Resultado
01–20	El personaje se lleva un buen susto. Solo puede tomar media acción durante su próximo turno, pero después puede actuar con normalidad.
21–40	El miedo atenaza al personaje que empieza a temblar. Sufre una penalización de -10 a todas las tiradas durante el resto del encuentro a menos que pueda recuperarse (consulta Sobreponerse a la conmoción en la página 280).
41–60	Conmocionado, el personaje retrocede ante el objeto de su miedo. El personaje no se puede acercar voluntariamente al objeto de su miedo, pero puede actuar normalmente con una penalización de -10 a todas las tiradas hasta el final del encuentro.
61–80	El personaje está paralizado por el terror. No puede tomar una acción hasta que se sobreponga. Una vez lo haya conseguido el personaje sufre una penalización de -10 a todas las tiradas hasta el final del encuentro.
81–100	El pánico atenaza al personaje. Debe huir del objeto de su miedo, si es posible, tan rápido como pueda, y si algo se lo impide solo puede tomar medias acciones y sufre una penalización de -20 a todas las tiradas. Una vez lejos del peligro, debe sobreponerse con éxito para recuperar el control.
101–120	El personaje se desmaya y permanece inconsciente durante 1d5 asaltos. Cuando recupera la consciencia aún está alterado, por lo que sufre una penalización de -10 a todas las tiradas hasta el final del encuentro.
121–130	Totalmente superado, el personaje grita y vomita descontroladamente durante 1d5 asaltos. Durante este tiempo no puede hacer nada y suelta todo lo que lleva en las manos. Después, hasta y el final del encuentro, el personaje solo puede tomar media acción cada turno hasta que pueda descansar.
131–140	El personaje ríe de forma histérica y ataca a lo que tenga más cerca presa de un desquiciado frenesí, disparando a lo loco o usando cualquier arma que tenga a mano. Este efecto dura hasta que el personaje se sobrepone, o hasta que alguien lo deja inconsciente.
141–160	El personaje se desploma durante 1d5+1 asaltos, sollozando, farfullando y arañándose la piel, y no puede hacer ninguna otra cosa. Incluso después de recuperar el juicio, está tan devastado que sufre una penalización de -20 a todas las tiradas hasta el final del encuentro.
161–170	La mente del personaje se desconecta y se sume en un estado catatónico durante 1d5 horas del que no puede ser despertado.
171+	El personaje está tan superado por el miedo que su corazón se para. Debe hacer una tirada Moderada (+0) de Resistencia o morir. Si tiene éxito, se sume en un estado catatónico durante 1d5 horas, como el anterior.

COSAS MUY MALAS

El DJ debe decidir cuándo hay que realizar tiradas de miedo en situaciones que no sean de combate, pero nunca deben ser automáticas. Es mejor utilizarlas para remarcar la naturaleza horripilante de una localización o artefacto, e incluso en momentos importantes para debilitar a los aliados de los jugadores—como que los agentes inquisitoriales se nieguen a acompañar a los hermanos de batalla en un edificio o cámara debido al terror. Siguen algunas directrices para establecer grados de miedo fuera del combate:

Miedo 1-Inquietante (0): Contemplar la escena de un crimen espantoso, fenómenos sobrenaturales o psíquicos menores—luces extrañas, voces espectrales, estatuas que lloran, etc.

Miedo 2-Temible (-10): Reunirte con alguien que sabes que está muerto, ser enterrado vivo, fenómenos sobrenaturales o psíquicos mayores—los cielos llorando sangre, aparecen bocas aullando en una pintura, etc.

Miedo 3-Horripilante (-20): Una muerte súbita, inexplicable e impactante (el hombre junto a ti en la lanzadera muere de repente vomitando gusanos), momentos repulsivos de revelación (encontrarte cubierto de sangre y rodeado de cadáveres con un cuchillo de carnicero en tu mano y sin recordar cómo llegaste allí), los muertos se levantan por todo el planeta, etc.

Miedo 4-Aterrador (-30): Experimentar una incursión demoníaca a gran escala, descubrir que tu fracaso es el causante de la muerte de millones, contemplar desprotegido la disformidad.

GRADOS DE MIEDO

Salvo para un hermano de batalla, el miedo tiene un efecto muy real en todos los demás en un juego de **DEATHWATCH**. Para estas pobres almas, el miedo puede venir de muchas formas, pero hay cosas claramente más aterradoras que otras. Un único robaganes puede romper la moral de un guardia imperial, mientras que un tirano de colmena puede romper su mente. La **Tabla 9-6: Dificultad de la tirada de miedo** muestra las penalizaciones a las tiradas de miedo según el grado de miedo de la fuente.

FALLAR LA TIRADA DE MIEDO

Si un personaje falla una tirada de miedo en una situación de combate, debe tirar de inmediato en la **Tabla 9-7: Tabla de conmoción**, añadiendo +10 al resultado por cada nivel de fracaso. Los efectos indicados se aplican inmediatamente. Si un personaje falla una tirada de miedo en una situación que no es de combate, se asustará y sufre una penalización de -10 a cualquier habilidad o tirada que requiera concentración. Esta penalización dura mientras el personaje permanece en las cercanías del objeto de su miedo (simplemente no basta con irse y volver luego). Además, si el personaje falla una tirada de miedo fuera del combate por 3 o más niveles de fracaso, también recibe +1d5 puntos de locura.

TABLA 9-8: MEDIDOR DE LOCURA

Puntos de locura	Modificador al trauma	Efectos
0-30	+0	—
31-60	-10	Maldición del Primarca nivel 1
61-90	-20	Maldición del Primarca nivel 2
91-99	-30	Maldición del Primarca nivel 3
100+	—	Personaje retirado del juego

SOBREPONERSE A LA CONMOCIÓN

Un personaje puede conseguir sobreponerse a algunos de los efectos del miedo después del sobresalto inicial. Siempre que se especifique en la **Tabla 9-7: Tabla de conmoción** que un personaje puede “sobreponerse” al miedo, puede hacer una tirada de Voluntad en su próximo turno. Si tiene éxito recupera el juicio, resiste los efectos del miedo, y puede actuar con normalidad. Si falla, el efecto continúa y el personaje puede intentarlo de nuevo en su próximo turno.

LOCURA

Ni siquiera la endurecida mente de un marine espacial es inmune a los peores horrores de la galaxia, aunque es mucho más resistente. Donde los hombres menores se convertirían en lunáticos o asesinos, el cerebro psico-condicionado de un hermano de batalla elimina o descarta tales engaños, centrándose más en la guerra y el conflicto. En consecuencia, la locura en los hermanos de batalla no es de hecho una pérdida de facultades o una creencia en lo irreal o intangible, sino más bien un aumento de sus propios defectos personales y los defectos heredados de su capítulo. Esto normalmente significa que los efectos de los puntos de locura se manifiestan en dos formas distintas en un hermano de batalla: bien en traumas de batalla o en la maldición del Primarca. Su severidad y cuando, o si, afectan a un personaje depende del número de puntos de locura que ha acumulado y la fuerza de su voluntad para resistir los resultados.

PUNTOS DE LOCURA

Aunque los hermanos de batalla no reciben puntos de locura como resultado de una tirada de miedo fallida, muchas fuentes de locura todavía les afectan. Esto podría incluir encuentros con engendros disformes o lugares en donde la realidad está contaminada por el toque del empíreo (que normalmente también causan puntos de corrupción). También podría incluir actos de traición por sus compañeros hermanos de batalla o aliados de confianza, o por la exposición a peligrosos artefactos alienígenas o escuelas de pensamiento. Ciertos poderes psíquicos o ataques inusuales pueden también causar puntos de locura a los personajes. Pero, finalmente, recae en el DJ decidir cuando un suceso o encuentro merece infligir puntos de locura. Como norma, solo los resultados o imágenes más terribles conceden más de unos pocos puntos.

La cantidad de puntos de locura del personaje determina cuando debe hacer tiradas para evitar o ganar traumas de batalla, y cuando sufre la maldición de su Primarca.

TIRADAS DE LOCURA

Por cada 10 puntos de locura que gana un personaje, debe hacer una tirada de Voluntad para ver si su locura se manifiesta como un daño literal a su mente. Esta tirada se modifica en función del número de puntos de locura que ya poseía el personaje, como se indica en la **Tabla 9-8: Medidor de locura**. Si falla la tirada, el estado mental del personaje resulta afectado. Estas heridas mentales son denominadas trauma de batalla, y se determinan aleatoriamente tirando en la **Tabla 9-9: Trauma de batalla**. Si un jugador obtiene un resultado que ya sufrió previamente, debe repetir la tirada.

Furia de batalla

El hermano de batalla se obsesiona con eliminar enemigos particulares mediante la furia del Emperador, sobre todo tratándose de adversarios peligrosos como comandantes enemigos o máquinas de guerra. El hermano de batalla está impulsado a destruirlos sin considerar a los oponentes menores o cualquier otra cosa salvo los objetivos de la misión.

Una vez que el hermano de batalla obtiene un resultado de furia virtuosa (consulta la página 247) sobre un enemigo, solo busca su destrucción y debe matarlo. El marine espacial debe dirigir sus ataques contra este objetivo, excluyendo todo lo demás, hasta eliminarlo. Al activar la furia de batalla, el marine espacial puede hacer una tirada **Moderada (+0) de Voluntad** para evitar sus efectos. El DJ puede también permitir una tirada similar de Voluntad si el hermano de batalla o su escuadra están amenazados por algo más poderoso.

Mandato del Emperador

Todos los hermanos de batalla rezan al Emperador para que guíe su mano en la batalla y los ayude a cumplir su virtuoso deber. Pero algunos escuchan su voz e incluso conversan con él en sus sueños y oraciones. Para la mayoría esto no tiene efecto sobre el día a día del hermano de batalla, e incluso sus hermanos no ven nada raro en sus oraciones constantes y murmullos religiosos. A veces, el Emperador puede demandar un servicio inusual del hermano de batalla, que puede estar en desacuerdo con los objetivos de su escuadra.

Al inicio de una misión, el DJ tira un dado. Si el resultado es impar, entonces el Emperador ha elegido al PJ para un objetivo especial que el DJ le comunica en secreto. Este debe ser un objetivo terciario (consulta la página 332) y puede ser literalmente cualquier cosa, incluso algo completamente opuesto al objetivo primario de la misión.

Espíritu ancestral

Todo marine espacial honra a sus ancestros, desde sus héroes y comandantes hasta su Primarca. Algunos experimentan esta conexión más vívidamente que otros e incluso pueden tener recuerdos de cosas que no hicieron o de lugares que no han visitado. Esto se conoce como espíritus ancestrales; la mente de un hermano de batalla largo tiempo muerto transmitida a través de la sangre—una mente que en momentos de estrés puede incluso abrirse paso a la superficie.

TABLA 9-9: TRAUMA DE BATALLA

Tirada	Trauma de batalla
1-2	Furia de batalla
3-4	Mandato del Emperador
5-6	Espíritus ancestrales
7-8	Desprecio virtuoso
9-0	Redención sin fin

El DJ escoge en secreto un detonante para el hermano de batalla en base a un suceso o encuentro relacionado con su espíritu ancestral. Esto podría ser una reunión con un miembro de un capítulo específico, enfrentar en batalla a un enemigo recordado, o visitar una cierta clase de mundo. Cuando ocurre el suceso detonante, el hermano de batalla hace una tirada **Moderada (+0) de Voluntad** o su ancestro reaparece durante 1d5 horas. Durante este tiempo aún tiene control de sí mismo (después de todo esto no es una posesión) pero su personalidad puede cambiar, escogerá acciones que podrían ser impropias, y podría cavar melancólicamente sobre su papel en batallas de hace siglos.

El DJ debe pedir al jugador que desarrolle la personalidad de su ancestro por su cuenta y animarlo a interpretarlo cuando esté afectado por este trauma.

Desprecio virtuoso

Aunque los marines espaciales comienzan su vida como hombres, la implantación de la semilla genética de su capítulo moldea su carne y mente en algo mucho más grande, y al final ya no son del todo humanos. Todos los hermanos de batalla aceptan esta superioridad como parte de su ascenso a la élite de guerreros y siervos del Emperador, pero puede volver a algunos desdeñosos hacia los seres “menores”.

El hermano de batalla no tiene tiempo para los que no son Adeptus Astartes y ha perdido, hasta cierto punto, contacto con su humanidad. Al tratar con humanos (es decir, los que no son Adeptus Astartes) la Empatía del personaje se reduce en -20. Además, nunca buscará voluntariamente la ayuda de los humanos, a los que considera débiles y poco fiables.

Redención sin fin

Algunos hermanos de batalla sienten el peso del Imperio sobre sus hombros y se consideran los únicos responsables de la preservación y protección del dominio del Emperador. Aquí es donde la línea entre el deber y el fanatismo se vuelve confusa, y la realidad de la batalla se enfanga en el celo personal del individuo. Esto se conoce como la redención sin fin, una carga de deber que nunca puede ser aliviada, a pesar de la cantidad de gloria o sangre conseguida.

El hermano de batalla está impulsado por el deber y no puede fallar. Al tomar una misión, debe intentar completar (o forzar a su escuadra a completar) todos los objetivos, independientemente del coste o del peligro. En circunstancias extremas, el DJ puede permitir al personaje una tirada **Moderada (+0) de Voluntad** para resistir este deber y retirarse, en caso de que intentar un objetivo signifique una muerte casi segura.

LA MALDICIÓN DEL PRIMARCA

Todos los hermanos de batalla portan en su semilla genética las fortalezas y debilidades de su Primarca. Tanto si es un defecto del cuerpo o la mente, estas debilidades llevadas hace tanto tiempo por el padre de su capítulo corren por su sangre y pueden manifestarse con el tiempo en la sangrienta carnicería de la guerra constante. Casi todos los marines espaciales que viven lo suficiente empiezan a mostrar estas marcas distintivas de su Primarca. Muchos las consideran un honor y marca de la grandeza de su herencia. La verdadera prueba de un hermano de batalla no está en si estos rasgos emergen o no, sino en cómo los maneja cuando lo hacen.

Cuando un hermano de batalla progresa a lo largo del medidor de locura, aumenta niveles de su maldición del Primarca, influyendo en sus decisiones y afectando su comportamiento. No se pueden hacer tiradas para evitar la maldición del Primarca—tan pronto como el hermano de batalla alcanza el umbral de puntos de locura (como detalla la **Tabla 9–8: Medidor de locura**) aplica los efectos de la maldición. Todos los niveles de la maldición del Primarca son acumulativos y se añaden cuando son recibidos.

El secreto (Ángeles oscuros)

Los ángeles oscuros tienen un sombrío pasado oculto por el peso de historia y envuelto en el humo y la sangre de la Herejía de Horus. Pocos fuera del capítulo pueden siquiera adivinar los hechos exactos que rodean los inicios del capítulo, y sus miembros guardan bien sus secretos. Esos pesados secretos pueden llegar a ser un gran peso sobre el alma del hermano de batalla.

Nivel 1 (Sueños oscuros): El hermano de batalla es asaltado por recuerdos de tiempos pasados, y profundos y ocultos secretos que proyectan una sombra en sus períodos de descanso y meditación. Al inicio de cualquier misión, el hermano de batalla debe pasar una tirada **Moderada (+0) de Resistencia** o empezará el juego con un nivel de fatiga.

Nivel 2 (Desprecio por los extraños): El ángel oscuro ha llegado a ver a los ajenos a su capítulo como desencaminados o ignorantes de la verdad, y no trata con ellos más de lo necesario. El hermano de batalla no puede usar la habilidad de Mando en todo aquel que no sea miembro de su escuadra o un hermano ángel oscuro.

Nivel 3 (Profundas sospechas): Entrenado en una atmósfera de silencio y secretos, el ángel oscuro se ha vuelto muy desconfiado de cualquiera fuera de su capítulo y no toma al pie de la letra las palabras o promesas de otros. Salvo que la escuadra del hermano de batalla solo esté formada por ángeles oscuros, su cohesión se reduce en 2.

Furia negra (Ángeles sangrientos)

En lo más profundo de todos los ángeles sangrientos acecha el recuerdo de la muerte de su Primarca a manos de Horus y la furia y sangre de esa batalla. La huella dejada por Sanguinius se transmite en su estirpe y en las mentes de todos los hermanos de batalla del capítulo. Este recuerdo puede, con el tiempo, manifestarse en los ángeles sangrientos en batalla, convirtiéndolos en salvajes y cegándolos a todo salvo la brutalidad de la batalla y la sed de matanza.

Nivel 1 (Sed de sangre): El hermano de batalla no puede soportar dejar a un enemigo con vida o acabar una lucha sin una sola víctima. Si un enemigo se rinde o parece que una lucha va a terminar sin bajas enemigas, el hermano de batalla debe hacer una tirada **Moderada (+0) de Voluntad** para evitar matarlos o descuartizar al menos a un enemigo. El DJ puede aumentar o reducir el modificador para la tirada en función de la circunstancia y las ramificaciones de la matanza.

Nivel 2 (Muerte cuerpo a cuerpo): Los sometidos a la furia negra favorecen el combate cuerpo a cuerpo, en donde la sangre de sus enemigos tiñe su armadura de rojo. Salvo que no haya forma posible de acercarse al enemigo, el hermano de batalla siempre favorecerá el combate cuerpo a cuerpo y cargará en la refriega, descartando el bólder por los hambrientos dientes de una espada sierra.

Nivel 3 (Sed incontrolable): La furia negra está relacionada con otro de los defectos de los ángeles sangrientos: la sed roja. En casos extremos, la sed roja se traduce en una sed literal de sangre. Una vez acaba la batalla, un hermano de batalla con sed incontrolable debe hacer una tirada **Difícil (-20) de Voluntad** o pasará los siguientes minutos bebiendo la sangre de sus enemigos (siempre que la sangre bebida no sea letal).

Maldición del Wulfen (Lobos espaciales)

Una furia salvaje y animal acecha en los corazones de todos los lobos espaciales, convirtiéndolos en poderosos guerreros y en mortíferos combatientes. Esta naturaleza bestial puede extraviar y subyugar su razón natural y sentido del orden, porque cuando están gobernados por sus instintos animales no reaccionan como un hombre sino como un guerrero lobo.

Nivel 1 (Sombra del lobo): El lobo acecha cerca de la superficie en el hermano de batalla y siente su llamada en su sangre. Esto puede ser inquietante para otros, especialmente los que no son Astartes. La Empatía del hermano de batalla se reduce en -10 al tratar con marines espaciales que no son parte de su escuadra, y en -20 con todos los demás.

Nivel 2 (El olor de la presa): Los afinados sentidos del lobo espacial pueden ser tanto una maldición como una bendición. A veces pueden dominar al hermano de batalla, robándole temporalmente sus sentidos. La primera vez que el lobo espacial haga sangrar a un enemigo en batalla (tan pronto como cause 1 Herida sobre un enemigo) debe hacer una tirada **Rutinaria (+20) de Percepción**. Si pasa la tirada, solo puede tomar media acción en su próximo turno puesto que sus fosas nasales están inundadas con el olor de su presa.

Nivel 3 (Pelea o pelea): El hermano de batalla encuentra difícil echarse atrás de una pelea ante una agresión. Siempre que se pida al lobo espacial ceder terreno o hacer una retirada táctica del enemigo (es decir, destrabarse del combate), debe hacer una tirada **Difícil (-20) de Voluntad** para hacerlo.

Quema al brujo (Templarios negros)

Los templarios negros están imbuidos de un poder virtuoso y un odio por el brujo y el hereje más allá que los demás capítulos. Es una locura religiosa que a menudo se expresa con valor y temeridad en el campo de batalla, pero que también puede volver al hermano de batalla contra todas las criaturas tocadas con el don del psíquico, sea amigo o enemigo.

Nivel 1 (Teme al brujo): El hermano de batalla está incomodo cerca de psíquicos y siente que sus poderes oscuros erizan su piel y penetran en su cerebro. Todas las tiradas basadas en Empatía sobre personajes con capacidades psíquicas sufren una penalización de -20, cuando el hermano de batalla muestra su malestar.

Nivel 2 (Odia al brujo): El hermano de batalla apenas puede aguantar en presencia de psíquicos y aborrece verlos. Si hay un psíquico en la escuadra del hermano de batalla (como un PJ bibliotecario) o debe trabajar con un psíquico aliado, la cohesión de su escuadra se reduce en 1 (hasta que el psíquico se vaya o muera).

Nivel 3 (Mata al brujo): El hermano de batalla no puede soportar que los psíquicos vivan y arde de rabia cuando los ve. Al combatir psíquicos enemigos, el hermano de batalla debe buscarlos (eligiendo primero al que parece más poderoso) y matarlos ignorando a los demás enemigos. Esto puede ser especialmente problemático para la escuadra, si necesitan coger a un psíquico con vida.

Orgullo de Ultramar (Ultramarines)

Los hermanos de batalla del capítulo de los Ultramarines conocen bien su lugar entre los Adeptus Astartes y la importancia de su capítulo para el Imperio y el Emperador. Su orgullo reside en saber que son el pináculo del Codex Astartes y el legado de las legiones leales que sirvieron al Emperador en sus días más oscuros. Sin embargo, es un orgullo que a veces puede cegarlos a la realidad y volverlos arrogantes cuando la batalla dicta que deben trabajar junto a guerreros menores.



Nivel 1 (Los mejores del Emperador): Los ultramarines se consideran los hijos predilectos del Emperador y el orgullo del Imperio. Esto puede llevar a miembros del capítulo a considerar a otros incapaces o incompetentes para completar misiones que deberían recaer por derecho en los ultramarines. El hermano de batalla siempre se presenta voluntario en la escuadra para las misiones más peligrosas o desafiantes, y siempre se asegura que su unidad esté en donde la lucha es más dura.

Nivel 2 (Hijos del Codex): El hermano de batalla ha sido entrenado para seguir literalmente el Codex Astartes e interpretar sus enseñanzas sin fallos. Comprensiblemente, desconfía de los capítulos que no se adhieren al Codex. El hermano de batalla no puede beneficiarse de las acciones de modo escuadra invocadas por marines espaciales de los lobos espaciales o los templarios negros, puesto que simplemente no seguirá sus órdenes.

Nivel 3 (Líderes no seguidores): Los ultramarines son líderes naturales y son unos comandantes excelentes en el campo de batalla a todos los niveles de mando. No obstante, este orgullo y entrenamiento puede llevarles a despreciar o minusvalorar el liderazgo de aquellos de otros capítulos o fuerzas imperiales. A menos que el hermano de batalla sea el líder de escuadra (consulta la página 230) o que el líder sea un compañero ultramarine, la cohesión de su escuadra se reduce en 2.

Sed de gloria (Vigilantes de la tormenta)

Las tradiciones marciales de los vigilantes de la tormenta han sido transmitidas durante siglos y forman parte de su existencia tanto como su carne, sangre, o hueso. Estas tradiciones vienen con una estricta adhesión al honor y un hambre ardiente de gloria, que pueden llevar a un vigilante de la tormenta a tomar decisiones temerarias para defender el nombre de su capítulo y hacerle ganar renombre entre sus iguales.

Nivel 1 (Ningún desafío sin respuesta): El orgullo de los vigilantes de la tormenta no permite rechazar un desafío o la ocasión de gloria. Siempre que un enemigo desafíe o se burle del hermano de batalla, debe hacer una tirada **Moderada (+0) de Voluntad** o trabarse en combate, favoreciendo el cuerpo a cuerpo salvo que claramente no sea posible.

Nivel 2 (Una pelea justa): Abrumado por la necesidad de actuar honorablemente y satisfacer a sus iguales dentro del capítulo, el hermano de batalla solo usa armas proporcionadas al responder a un desafío. Esto significa que si el enemigo solo lleva una espada, él solo utilizará una espada o su equivalente más próximo. En casos extremos, si el enemigo está armado con armas muy inferiores a las del vigilante de la tormenta, dejará a un lado su bólter y espada sierra y resolverá el asunto con sus puños.

Nivel 3 (Honor y sangre): Los vigilantes de la tormenta rara vez ceden una vez se ha aceptado un desafío, y una vez se derrama sangre solo puede acabar de una manera. Si el hermano de batalla sufre una Herida después de aceptar un desafío, debe hacer una tirada **Difícil (-20) de Voluntad** para destrabarse o dejar de luchar con su enemigo hasta que esté muerto (a menos que sea obligado por poderes psíquicos o medios similares).

ELIMINAR PUNTOS DE LOCURA DE TU PERSONAJE

Con permiso del DJ, un personaje puede usar pe para eliminar puntos de locura. Cuesta 100 pe eliminar un único punto de locura. Un personaje nunca puede bajar su grado de locura (como indica la **Tabla 9-8: Medidor de locura**) y nunca perderá la maldición de su Primarca—aunque puede impedir que empeore. La eliminación de locura debe representarse mediante el tiempo y esfuerzo gastado por el personaje en el juego. Para un hermano de batalla esto significa largas horas de oración y la asistencia de los capellanes del capítulo, mientras medita sobre su deber y su servicio al Imperio.

CORRUPCIÓN

La amenaza más insidiosa que amenaza la humanidad, y de hecho a la misma supervivencia del Imperio, es la mancha corruptora del Caos. Encuentros con demonios, rituales oscuros, e incluso el conocimiento de esas cosas son todas posibles sendas a la corrupción. Aparte de la malevolencia de los demonios y sus seguidores mortales, hay un inmenso peligro en exponerse a la influencia de la disformidad. La turbulenta tempestad de energías psicoactivas y pseudomateria que compone el tejido del espacio disforme es más letal que cualquier radiación. Puede destruir en un instante, pero también puede infligir repulsivas transformaciones en cuerpo y mente, mucho más allá de lo encontrado en un universo sano. Para la mayoría, la corrupción es una maldición que debe evitarse a toda costa. Algunos, una vez que comienzan a recorrer la senda a la condenación, buscan abrazar la oscuridad.

CORRUPCIÓN Y MARINES ESPACIALES

Los marines espaciales son más resistentes a la corrupción que un hombre corriente, y conservan su voluntad mucho después de lo que otros podrían soportar. Sus cuerpos rechazan la mutación, doblegándose solo tras una exposición continuada y a menudo a causa de la flaqueza de voluntad del hermano de batalla. Por ello la corrupción es un poder oculto e insidioso que penetra lentamente en un marine espacial, necesitando años o incluso siglos para manifestarse por completo.

En **DEATHWATCH**, el DJ puede usar los puntos de corrupción como un medio de recordar a los jugadores que existe un precio por su exposición a los poderes de la disformidad, y que solo pueden batallar a esas cosas durante un tiempo antes de que sus enemigos los infecten con su mancha.

Los marines espaciales tienen un mecanismo conocido como umbral de pureza; han blindado sus almas contra la corrupción, evitando sus efectos negativos hasta alcanzar el umbral de pureza de 100 del hermano de batalla (es decir, hasta adquirir 100+ puntos de corrupción); en ese momento el PJ se retira del juego, puesto que su mancha es demasiado grande para continuar sirviendo al Emperador. Sin embargo, más allá de este punto, el nivel de corrupción del personaje podría influir en quienes le rodean a discreción del DJ. Otros marines espaciales podrían desconfiar de alguien tan contaminado por la disformidad, los psíquicos podrían sentir su corrupción, o los demonios querrían tentar a tan poderoso guerrero del Emperador.

CORRUPCIÓN DE LOS PNJs

Aunque los hermanos de batalla son resistentes a los peores efectos de la corrupción, muchos de sus aliados no lo son. Si el DJ desea registrar los puntos de corrupción en los aliados humanos del personaje, puede utilizar las siguientes directrices:

- Por cada 10 pc que gana un aliado, sufre 1d10 de daño a una característica al azar, reflejando la decadencia de su cuerpo y mente.
- Por cada 20 pc que gana un aliado, muta, obteniendo uno de los siguientes rasgos: Armadura natural (4), Armas naturales, Brazos múltiples, Ciego, Cuadrúpedo, Excavador, Miedo (1) Inquietante, Regeneración, Tamaño (voluminoso o menudo), Tóxico, Ultrasonidos, o Visión en la oscuridad.

Si un aliado humano alcanza los 100 pc, está irrevocablemente tocado por los poderes oscuros y contaminado más allá de redención. Gana el rasgo Demoníaco, y huye del servicio del personaje o se vuelve en su contra.

FUENTES DE CORRUPCIÓN

En **DEATHWATCH** hay numerosas fuentes posibles de corrupción, la mayoría conectadas con los poderes ruinosos. La cantidad exacta de puntos de corrupción infligidos por un evento particular, una revelación o un encuentro son determinados por el DJ. A continuación se presentan algunas pautas comunes:

Atravesar el velo

Los personajes atrapados en una intrusión plena de la disformidad en la realidad corpórea ganan puntos de corrupción por esa experiencia. La cantidad depende de los acontecimientos y la severidad de la brecha. Esto podría ser cualquier cosa, desde un solo punto a varios d10.

Hechicería

La práctica de la hechicería, ser testigo de terribles rituales y la invocación de demonios, son todas causas de corrupción, independientemente del motivo. Por lo general, los rituales menores causan 1d10 puntos de corrupción y las ceremonias mayores pueden causar muchos más.

Conocimiento blasfemo

El conocimiento puede corromper, y el estudio de ciertos tomos, pictograbaciones, e incluso algún arte depravado puede causar corrupción en el observador.

Vil persuasión

Muchos demonios y líderes de culto son maestros de la tentación insidiosa y son capaces de sembrar las semillas de la duda en un corazón puro. Sus palabras y argumentos pueden corromper donde la fuerza por sí sola fallaría.



EL IMPERIO

EL ORDEN DIVINO
DEL IMPERIO

•
DOMINIOS DEL
EMPERADOR

•
UNA GALAXIA EN
GUERRA



CAPÍTULO X: EL IMPERIO DEL HOMBRE

“Mira a las estrellas y date cuenta de que todo lo que contemplas no es más que una mínima parte del Reino del Emperador. Debes saber que por cada uno del millón de mundos en nuestro dominio, un millón de veces se ha sacrificado un millón de vidas, para que la humanidad pudiera alzarse un día más”.

—Lord Skalaras, alto tribuno de la 3ª misión censora

El 41º Milenio es el centésimo siglo de la Edad del Imperio. Es una época de guerra de diez mil años de antigüedad. En esta guerra, la mera supervivencia es celebrada como una victoria. La derrota solo puede conducir al final irrevocable de la humanidad y a la destrucción del tejido mismo del universo. Es una guerra que se disputa a lo largo de la galaxia en la oscuridad del espacio, en un millón de mundos y dentro de cada alma humana. No hay un final concebible. No puede haber paz, salvo tal vez en el olvido.

Por todas partes los enemigos de la humanidad reúnen sus fuerzas y preparan el apocalipsis. Los belicosos orkos descienden sobre un mundo tras otro, saqueando, destruyendo, y dejando la muerte y la devastación a su paso. Los depredadores tiránidos se propagan por la galaxia como una plaga, matando planetas y moviéndose siempre hacia delante. Pero incluso estos enemigos no son nada ante los horrores desconocidos que se encuentran más allá del velo del universo material. De los mares cambiantes del espacio disforme vienen criaturas horrendas; entidades cuyos cuerpos no están moldeados de carne y sangre sino de pura energía, cuyo alimento y bebida son el terror y la ignorancia del hombre.

Durante 10.000 años el Emperador inmortal ha permanecido inmóvil en el Trono Dorado. Él es el señor de la humanidad por la voluntad de los dioses y el gobernante de un millón de mundos por el poder de sus inagotables ejércitos. Es adorado por incontables billones como un dios, y la aflicción y los sacrificios hechos para sostener su divino cadáver aseguran la existencia continuada del Imperio. El reino del Emperador es el imperio estelar más grande que la galaxia ha visto nunca. Se extiende desde la Sagrada Terra las demarcaciones más lejanas de la Franja Este y a las distantes Estrellas Halo. Ejércitos completos de escribas intentan calcular cuantos humanos habitan el Imperio. Es una tarea imposible e interminable, ya que el reino del Emperador abarca cada clase de mundo imaginable: junglas infernales pobladas por salvajes que empuñan palos; tundras heladas con ciudades talladas en los glaciares; mundos desérticos, contaminados mundos forja industriales; mundos abarrotados con incontables billones viviendo en gigantescos mundos colmena, y planetas cardenalicios donde cada edificio es entregado al culto del Emperador. Esta diversidad de mundos crea culturas muy variadas y distintas, y los humanos de un mundo pueden ser totalmente diferentes a los de otro, con idiomas, costumbres y aspectos distintos.

EL ORDEN DIVINO DEL IMPERIO

“El esclavo leal aprende a amar el látigo”.

—Dicho popular entre siervos y escribas.

El Emperador no ha hablado ni se ha movido desde su ascensión al arcano mecanismo del Trono Dorado. Su cuerpo material está, a todos los efectos, muerto y su mente psíquica está totalmente volcada en el espacio disforme librando la eterna batalla por la preservación de la humanidad. Todo lo que queda del Emperador es una consciencia divorciada del mundo material, una mente incapaz de comunicarse con sus incontables siervos.

El Imperio es gobernado, en nombre del Emperador, por el increíblemente vasto Adeptus Terra, el antiguo sacerdocio terráqueo, cuyos señores son los altos señores de Terra. El Adeptus Terra cuenta con billones de miembros solo en Terra. Sus departamentos abarcan la galaxia y sus poderes se extienden a cada mundo humano. Ningún hombre está libre de su influencia o de las estructuras de su gobierno. El Emperador se ha convertido en un dios en cuyo nombre gobiernan el Imperio los altos señores de Terra. La superstición y el dogma se han convertido en los rituales de adoración.

El Adeptus Terra es una organización enorme y multifacética. Se compone de incontables organizaciones subordinadas; millones de departamentos, cada uno con grandes poderes. De hecho, el Adeptus Terra es tan grande que nadie puede asegurar con certeza cuantas divisiones trabajan bajo su estandarte, o cual podría ser su propósito. Diez mil años de empresa han construido un edificio que alcanza el corazón de la sociedad humana. Reúne información, acumula hechos, y recolecta impuestos. Las ruedas inexorables de esta burocracia a escala galáctica aplastan todo a su paso empujadas por su propio impulso, sin ningún pensamiento o consideración por las vidas afectadas.

EL ADMINISTRATUM

El Administratum es, de lejos, la más grande de todas las ramas del Adeptus Terra, y es responsable de tasar y recolectar los tributos, distribuir los recursos imperiales y gestionar incontables funciones administrativas vitales para el funcionamiento del Imperio. Sus miembros son en su mayor parte escribas y oficiales menores, los esclavos hereditarios de una burocracia a escala galáctica. El corazón de esta organización reside en el Palacio del Emperador, un vasto complejo cuyas altas torres góticas cubren gran parte de la superficie de Terra, y cuyas criptas cavernosas se extienden mucho más por debajo. El Administratum es probablemente la organización más poderosa del Imperio, y sus muchos departamentos, ministerios y organizaciones subordinadas mantienen una presencia en cada rincón de los dominios del Emperador.



EL ADEPTUS ASTRA TELEPATHICA

La función del Adeptus Astra Telepathica es el reclutamiento y entrenamiento de psíquicos para el servicio a lo largo del Imperio. El cuartel general de la organización está en Terra, pero sus naves recorren el Imperio y sus departamentos se extienden por la mayor parte del espacio humano. Su responsabilidad principal es entrenar psíquicos para servir como astrópatas mediante la Scholastica Psykana. Es el Adeptus Astra Telepathica el que mantiene la liga de naves negras. Estas naves viajan alrededor de un enorme circuito, visitando cada mundo cada cien años aproximadamente. Cuando la flota se acerca a su destino, el comandante imperial gobernante es instruido para preparar la leva acostumbrada de psíquicos. Una vez que la leva ha sido reunida, los capitanes de las naves negras hacen una evaluación inicial de su carga antes de dirigirse al siguiente mundo. Cuando los compartimentos están llenos, las naves negras se dirigen a Terra. Allí, los más adecuados son entrenados como

psíquicos en la Scholastica Psykana. Algunos se convierten en psíquicos autorizados, destinados a servir en los ejércitos de la Guardia Imperial y otras organizaciones. Otros reciben la comunión de almas y se convierten en astrópatas, el resto son juzgados demasiado peligrosos para vivir y son sacrificados al fuego psíquico del Astronomicón.

Los astrópatas del Adeptus Astra Telepathica son vitales para la sociedad humana porque ofrecen el único medio para comunicarse en las distancias estelares. Los astrópatas son capaces de enviar mensajes telepáticos a través del espacio, y pueden recibir mensajes enviados por otros astrópatas si sus mentes están afinadas correctamente. Los mensajes telepáticos viajan por la disformidad más rápidos que la luz, aunque no instantáneamente y no carecen del riesgo de volverse confusos o ininteligibles. La necesidad de astrópatas es enorme. Son una imagen común en el Imperio, y fácilmente distinguibles por sus túnicas verdes. Los astrópatas sirven en las flotas como emisores a bordo y en tierra firme. También sirven en la Guardia Imperial, la Inquisición, el Adeptus Ministorum, los marines espaciales y a lo largo del Adeptus Terra.

LA COMUNIÓN DE ALMAS

Ningún psíquico ordinario podría transmitir un mensaje a través de la disformidad, ni podría recibir un mensaje telepático en esas enormes distancias. Los astrópatas solo ganan esta habilidad como resultado de muchos años de entrenamiento, culminando en ritual especial que combina algo del poder del Emperador con el suyo propio. Este ritual, conocido como la comunión de almas, lleva la mente del psíquico cerca de la grandeza del Emperador. En el proceso, parte del vasto poder del Emperador se transfiere al astrópata.

La transferencia de energía es traumática para el psíquico y no todos sobreviven a pesar de los años de preparación, y no todos los que sobreviven conservan su cordura. Incluso los supervivientes sufren daños en los nervios sensitivos del ojo y otros sentidos, de modo que casi todos los astrópatas son ciegos y otros carecen de un sentido: olfato, oído, sabor o tacto. De hecho, sus aumentadas habilidades psíquicas tienden a compensar esta pérdida de vista, de modo que no parecerían ciegos si no fuera por sus perturbadoras cuencas oculares vacías.

EL ADEPTUS ARBITES

Los “jueces” del Adeptus Arbitres tienen la misión de hacer cumplir la ley en el Imperio. En el Imperio, la ley y el gobierno son indistinguibles. La rebelión y el fallo son delitos, y cualquier transgresión de la voluntad imperial encuentra un castigo rápido e intransigente. Los jueces no se preocupan de asuntos menores; esas tareas se dejan a los agentes locales para que los resuelvan según las normas planetarias. Los jueces se encargan de temas mayores. Su tarea es ajusticiar a los rebeldes, perseguir a los enemigos del Imperio, y destruir a los que amenazan el orden desde dentro. En muchos mundos, el tribunal fortificado de los arbitadores es el único punto de contacto entre ese planeta y el Imperio. A menudo es el último reducto ante la rebelión y la invasión, defendido por sus guerreros mientras la anarquía arrasa el mundo, siendo su misión la de advertir al Imperio para que pueda llevar su retribución incluso si ellos caen.

EL ADEPTUS MINISTORUM

Más conocido como la Eclesiarquía, el Adeptus Ministorum no es parte del Adeptus Terra. Es una organización independiente cuyo poder deriva de la creencia común de la divinidad del Emperador. La organización mantiene una presencia en cada mundo del Imperio, desde la que promulga el Culto Imperial en un millón de formas diferentes.

Aunque tiene prohibido mantener “hombres armados” por un antiguo decreto, la Eclesiarquía mantiene un brazo armado de guerreras llamadas la Adepta Sororitas, o la Hermandad. Las hermanas de batalla de la Adepta Sororitas están impulsadas por el fervor y son fanáticas en su cometido. Están equipadas en los mejores estándares, y forman junto a los marines espaciales en su devoción para derrotar a los enemigos de la humanidad.

LOS ADEPTUS CUSTODES

La guardia del Emperador, o custodios, son la guardia de palacio del Emperador, y su deber es proteger el Palacio Imperial. Puede que estos leales guardianes abarcaran una vez toda la galaxia al lado de su señor, pero ahora nunca abandonan el Palacio Imperial en Terra ya que su deber es defender al Emperador de la Humanidad.

LOS SAGRADOS ORDOS DE LA INQUISICIÓN DEL EMPERADOR

La Inquisición suele ser descrita como la mano izquierda del Emperador. Es una organización secreta cuyos miembros solo responden a su propia ley y autoridad. El único deber de la Inquisición es investigar cualquier amenaza posible o potencial para el futuro de la humanidad, y tomar las medidas que considere apropiadas para exponer y destruir esa amenaza. Alienígenas agresivos, desviación genética, corrupción política, las maquinaciones de gobernadores planetarios traicioneros, incompetencia, traición y herejía, son amenazas más que suficientes para mantener a la Inquisición permanentemente ocupada.

EL ADEPTUS ASTARTES

Los marines espaciales de los Adeptus Astartes son la élite sobrehumana modificada genéticamente del poder militar del Imperio. Cada uno está equipado con las mejores armas y armadura, y todos son casi inmunes al dolor y al miedo. Están organizados en ejércitos independientes de cerca de mil guerreros, llamados capítulos, de los que hay un millar a lo largo del Imperio preparados para reaccionar ante cualquier amenaza, sin importar su naturaleza. Un millón de guerreros pueden parecer un pequeño número para defender todo un imperio galáctico, pero la devoción y fuerza de los Adeptus Astartes es tan grande que cada uno equivale a docenas de guerreros menores.

EXTERMINATUS

En ocasiones, un inquisidor descubre una situación tan prevalente y extendida que no queda posibilidad de solución o redención. Estas situaciones podrían incluir una conjura a escala planetaria y el apoyo a un movimiento o individuo herético, en donde la eliminación del movimiento o individuo solo serviría para fortalecer la causa subversiva que predica. La implicación alienígena también podría crecer hasta el punto de poner a un gran segmento de una población más allá de la salvación.

El culto a poderes oscuros y proscritos también puede extenderse de esta manera alarmante, abierta o encubiertamente, arraigando en la población de un mundo o sistema. Además, es una teoría comprobada que una respuesta agresiva a ciertas amenazas puede servir como un poderoso ejemplo a los que están en contacto con un mundo subversivo, desanimando a otros con tendencias heréticas de contemplar sus traicioneros planes.

En estas situaciones solo cabe un recurso — el Exterminatus — la erradicación de toda la vida de un planeta. Aunque el Exterminatus solo se usa en los casos más extremos y nunca se toma a la ligera, los inquisidores están endurecidos ante la posibilidad de que los inocentes puedan caer junto a los culpables. Es mejor que cien inocentes sufran la muerte a que un único culpable quede libre para extender su herejía. Aunque billones de vidas puedan perderse durante un Exterminatus, la amenaza que representa es tan grande que incontables billones más serán salvados a largo plazo.



LA ARMADA IMPERIAL

El Imperio es el imperio estelar más grande que ha conocido la humanidad, y sus mundos se extienden dispersos a través del inmenso vacío. La Armada Imperial patrulla las rutas de disformidad que conectan a los dispersos mundos del Imperio, defiende asentamientos lejanos de la agresión alienígena, y hace guerras contra los imperios xenos que amenazan al Imperio. Sin la Armada Imperial simplemente no habría un Imperio.

LA GUARDIA IMPERIAL

El vasto grueso de los ejércitos de la humanidad está bajo el mando de la Guardia Imperial. Se forman regimientos enteros de lo mejor de las fuerzas de defensa planetaria indígenas, que son embarcados a zonas de guerra cercanas como repuesta a invasiones alienígenas, levantamientos mutantes, incursiones del Caos, rebeliones y un centenar de otros peligros que amenazan al Imperio constantemente. Mientras que los marines espaciales son pocos, pero son la élite, los guerreros de la Guardia Imperial son casi literalmente innumerables. Armados con poco más que fe y deber, se alzan frente a los horrores que la galaxia les arroja.

LAS CASAS DE NAVEGANTES

Los navegantes son una antigua cepa humana. Han vivido entre la humanidad desde tiempos inmemoriales y se desconoce cuándo aparecieron, aunque algunos dicen que el mismísimo Emperador tuvo que ver con su creación. Los navegantes representan una forma singular de mutante humano y deben reproducirse entre ellos para mantener su especie. Por ello, cada uno pertenece a una gran familia interrelacionada llamada una casa navegante. Los navegantes tienen un gen especial que les permite ver a través de la disformidad y guiar una nave en esa dimensión de otro mundo. Usando su tercer ojo, u ojo de disformidad, el navegante puede ver en las profundidades del empíreo y detectar la baliza psíquica del Astronomicón en Terra, y mediante su luz navegar a lo largo y ancho del Imperio. Sin un navegante, una nave se encontraría irremediabilmente perdida en las siempre cambiantes mareas del inmatterium, para no regresar jamás.

EL OFICIO MUNITORUM

El Oficio Munitorum proporciona mando y apoyo estratégico a la Guardia Imperial. Es responsable de organizar y abastecer a regimientos y ejércitos en respuesta a las amenazas en marcha, y de coordinar su despliegue en sectores enteros del Imperio. Los comandantes de regimiento exitosos son promovidos a la plana mayor del Oficio Munitorum, y de entre estos gloriosos líderes se extraen a los lores militantes que dirigen ejércitos de millones.

EL ADEPTUS MECHANICUS

Los tecnosacerdotes del Adeptus Mechanicus son los guardianes del antiguo saber de la humanidad. El Adeptus Mechanicus controla y administra el planeta factoría de Marte, cuyos vastos talleres orbitales fabrican la mayoría de las armas, naves y otra maquinaria tecnológicamente sofisticada usada en el Imperio. El Adeptus Mechanicus es tanto un culto arcano como un cuerpo científico, y su conocimiento va más allá de la mera tecnología y en los reinos de lo tecno-arcano.

EL OFICIO ASESINORUM

El Oficio Asesinorum es una herramienta vital del gobierno imperial. Si un gobernador planetario se rebela, el asesinato puede ser el remedio más práctico. Ni siquiera las filas del Adeptus Terra están a salvo de las atenciones de los temidos asesinos.

COMERCIANTES INDEPENDIENTES

Los comerciantes independientes forman una clase de nobleza que existe casi completamente fuera de los convulsos estratos de las estructuras de gobierno del Imperio. Ostentan una licencia de comercio que los autoriza a extender las fronteras del Imperio, viajando a las profundidades prohibidas y conquistándolo todo en el nombre del Emperador. La mayoría tienen fortunas personales mucho mayores que la media de la riqueza total de un planeta, y su deseo de hacer crecer a su dinastía es lo que los impulsa siempre hacia adelante.

TECNOLOGÍAS PERDIDAS

Las Plantillas de Construcción Estándar (PCE) fueron creadas durante la Edad Oscura de la Tecnología para proporcionar toda la información técnica necesaria para construir cualquier cosa que los colonos pudieran necesitar para sobrevivir en un mundo recién colonizado. Incluso la persona menos capacitada técnicamente podría construir un vehículo, avión o arma dado el tiempo suficiente. Un resultado del sistema PCE y su lugar fundamental en la colonización humana es que la cultura material humana es muy similar, incluso en mundos a muchos miles de años luz de distancia.

En la actualidad no hay sistemas PCE supervivientes, y solo hay ejemplos de textos de la primera generación. Durante miles de años el Adeptus Mechanicus ha perseguido toda la información sobre las PCE. Cualquier retazo de información es buscado con ansiedad y celosamente protegido. Cualquier rumor de un sistema operativo es seguido e investigado a fondo. Se cree que hay muchos miles de colonias humanas perdidas dispersas a lo largo de la galaxia. Alguna podría tener un sistema PCE operativo y la más ligera sospecha es suficiente para combatir cruzadas por la posesión de una.

HALO DE ESTRELLAS

LA EXPANSIÓN KORORUS

SILENCIO

EL SECTOR GÓTICO

ANGEL

EL SECTOR CALIXIS

LA ROCA

SEGMENTUM
OBSCURUS

EL OJO DEL TERROR

CADIA

FERRIS

ELYSIA

BAAL

DARKHOLD

HYDRAPHUR

ARMAGEDDON

PREYSPIRE

SEGMENTUM SOLAR

EL TORBELLINO

BELICAS

SEGMENTUM
PACIFICUS

TERRA

RYZA

ULTIMA
SEGMENTUM

XENAX

MACHARIA

NECROMUNDA

CATACHAN

CHOGORIS

SCHINDELGHEIST

SOLSTICIO

LUTHER
MCINTYRE

TALLARN

SEGMENTUM
TEMPESTUS

GRYPHONRE IV

EL MUNDO DE RYNN

LA REGIÓN VELADA



PUERTA DE DISFORMIDAD FAUCES DE JERICÓ

Los portales disformes son conductos estables de doble sentido entre localizaciones estelares distantes a través del empíreo. Muchos de estos portales comparten una estructura física similar; inmensas, irregulares y crecientes formas colgando silenciosamente en el vacío, inmóviles e implacablemente resistentes contra cualquier fuerza externa contra ellos. Cualquier materia sólida que atraviese su gran forma—un espacio de unos 100km de superficie—desaparece en la oscuridad y es arrastrado inexorablemente al otro lado del portal. Por lo que podemos discernir, el tiempo que se tarda en realizar el tránsito es insignificante; unos pocos segundos de absoluta oscuridad separan una distancia que se tardaría años en realizar mediante un viaje disforme común.

LA FLOTA ENJAMBRE BEHEMOT

Una flota enjambre consiste en millones de organismos tiránidos, nacidos y transportados en engendros espaciales tentaculados. Los inmensos enjambres de la flota Behemot traen la ruina y la desesperación a cientos de sistemas estelares, devorándolo todo a su paso



En el 745.M41, la flota enjambre Behemot alcanzó el mundo de Macragge, donde finalmente fué derrotada a un alto precio. Se teoriza que la flota enjambre Dagon, actualmente amenazando la demarcación Jericó es un fragmento de flota enjambre Behemot

LA DEMARCACIÓN JERICÓ

La demarcación Jericó es una región del espacio perdida por la humanidad largo tiempo atrás. Ha sucumbido a la oscuridad y a la barbarie, siendo infestada por xenos, y corrompida por los Poderes Ruinosos. Situada cerca de la franja este galáctica, el área conocida como la demarcación Jericó fue parte del Imperio en los tiempos antiguos, y permaneció así durante milenios hasta que cayó en una era de aislamiento, desintegración y maldad. Un descubrimiento particularmente importante cambió el estado de la región: contenía un portal disforme que conectaba dos extremos distantes de la galaxia. Ahora el Imperio sueña de nuevo con recuperar la demarcación Jericó, pero sus intentos de reconquista han terminado rápidamente ahogados en sangre y sus esperanzas se han vuelto pesadillas. La Cruzada de Achilus, declarada para reconquistar el territorio en nombre del Emperador, se mantiene en el límite entre la victoria y la aniquilación, y la presencia de los misteriosos guardianes de la muerte en la región podría ser lo que necesitan para equilibrar la balanza a su favor...

LAS ERAS DE LA HUMANIDAD

Del 1° al 5° Milenio—La Era de Terra

La humanidad domina Terra. Las civilizaciones ascienden y caen. El sistema solar es colonizado. La humanidad vive en Marte y en las lunas de Júpiter, Saturno y Neptuno.

Del 15° al 18° Milenio—La Edad Oscura de la Tecnología

La humanidad empieza a colonizar las estrellas usando naves por debajo de la velocidad de la luz. Al principio solo pueden alcanzarse sistemas cercanos y las colonias deben sobrevivir como estados independientes ya que están separadas de Terra por hasta diez generaciones de viaje.

Del 18° al 22° Milenio—La Edad Oscura de la Tecnología

La invención del motor de disformidad acelera la colonización de la galaxia. Se fundan federaciones e imperios. Se encuentran los primeros xenos y se combate la primera Guerra Alienígena. Se prueba científicamente la existencia de psíquicos humanos, que empiezan a aparecer en los mundos humanos.

Del 22° al 25° Milenio—La Edad Oscura de la Tecnología

Nacen los primeros navegantes, permitiendo a las naves humanas hacer saltos disformes más largos y rápidos. La humanidad entra en una edad dorada de iluminación cuando se acelera el progreso científico y tecnológico. Los mundos humanos se unen y se firman pactos de no agresión con docenas de razas alienígenas.

Del 25° al 26° Milenio—La Era de los Conflictos

Terribles tormentas de disformidad interrumpen el viaje interestelar. Esporádicas al principio, las tormentas impidieron los saltos disformes. La incidencia de la mutación humana aumenta rápidamente y la humanidad entra en un oscuro período de anarquía y desesperación.

Del 26° al 30° Milenio—La Era de los Conflictos

Los mundos humanos son desgarrados por guerras civiles, revueltas, depredación e invasión alienígena. Los psíquicos humanos y otros mutantes dominan algunos planetas y estos caen rápidamente presa de las criaturas de la disformidad, dejando a la humanidad al borde de la extinción.

30° Milenio—La Gran Cruzada

El Emperador conquista Terra y entra en una alianza con el Mechanicum de Marte. Las tormentas de disformidad remiten finalmente y el viaje interestelar es posible de nuevo. El Emperador construye el Astronomicón y crea las legiones de marines espaciales. Los mundos humanos son reunificados por el Emperador en una Gran Cruzada que dura doscientos años.

31° Milenio—La Herejía de Horus

El Señor de la Guerra Horus, el hijo genético predilecto del Emperador, se vuelve contra el que juró servir y dirige las huestes de un tercio de la humanidad contra Terra. El Emperador se enfrenta a su antiguo siervo en combate singular. El Señor de la Humanidad sale victorioso, pero sufre unas heridas tan terribles que solo la ascensión al soporte vital del Trono Dorado puede salvarlo. Comienza la Edad del Imperio.

Del 31° al 41° Milenio—La Edad del Imperio

La humanidad está encadenada dentro de las organizaciones y sociedades de la administración imperial. La vida del Emperador se mantiene por el funcionamiento arcano del Trono Dorado y el sacrificio humano continuo. Los siervos imperiales trabajan para el desarrollo de la humanidad y su supervivencia contra la miríada de peligros que amenazan con destruirla. Los psíquicos y los horrores del espacio disforme son controlados por la vigilancia de la Inquisición, los comandantes planetarios y otros siervos imperiales. Los psíquicos continúan apareciendo en números cada vez mayores. Los grupos anárquicos, anti-gubernamentales y predadores asociados con las criaturas de la disformidad y la dominación alienígena, están ganando poder a pesar de todos los esfuerzos para eliminarlos.



DOMINIOS DEL EMPERADOR

"Nadie puede decir con certeza cuántos mundos gobierna la humanidad. Un millón parece un cálculo adecuado. Pero, ¿contamos solo con los que tienen comandantes imperiales designados e ignoramos los que no? Entonces, ¿Debemos contar los mundos con los que no ha habido contacto en una generación, dos generaciones, tres? ¿Qué hay de los mundos que se saben poblados, pero que nadie ha decidido visitar? ¿Cuántos mundos perdidos existen más allá de la luz del muy bendito Astronomicón? Decimos un millón, porque nuestras débiles mentes humanas están satisfechas con ese número, pero solo el Emperador, en su absoluta sabiduría, conoce la verdad".

—Lord alto cónsul Grasticus Vak

El Imperio del hombre se extiende aproximadamente por dos tercios de la galaxia y consiste en más de un millón de mundos. Aunque es un número enorme de planetas, no es nada comparado a los cientos de billones de sistemas estelares en la galaxia. El Imperio, por tanto, se extiende a lo largo de un vasto volumen del espacio; sus mundos están esparcidos por el vacío y separados por cientos, incluso miles de años luz. Por ello no se puede pensar en el Imperio como un territorio coherente que se extiende por la galaxia con unas fronteras definidas. La humanidad comparte la galaxia con incontables civilizaciones alienígenas, imperios orkos, y vastas áreas asoladas por las flotas enjambre tiránidas o corrompidas por el Caos. Nadie sabe qué secretos yacen entre las estrellas. Sin duda, hay otras civilizaciones avanzadas, colonias humanas perdidas y las ruinas de razas que esperan hace mucho tiempo esperando ser descubiertas y exploradas.

El patrón de asentamiento humano a través de la galaxia debe mucho sin duda a la naturaleza del viaje espacial. Todo el viaje interestelar se realiza mediante poderosos motores de disformidad que lanzan a una nave a la dimensión alternativa conocida como 'espacio disforme', 'la disformidad', 'el empíreo' o 'el mar de almas'. Dentro del espacio disforme una nave puede cubrir el equivalente a muchos miles de años luz dentro un tiempo relativamente breve, cayendo de vuelta en el espacio real a muchos años luz del punto del que partió.

Debido a la naturaleza impredecible y turbulenta del espacio disforme, algunas partes de la galaxia son más difíciles de alcanzar que otras. Algunas zonas están eternamente aisladas por violentas corrientes de movimiento dentro del espacio disforme. Otras áreas son difíciles de llegar o solo pueden ser alcanzadas durante calmas periódicas en la disformidad. Más extraño aún, algunas partes del espacio disforme actúan como vórtices de energía, empujando o absorbiendo naves indefensas a su perdición. Muy pocas especies son capaces de realizar el viaje espacial disforme de un extremo a otro de la galaxia. Otras razas, como los orkos y los tau, solo pueden viajar cortas distancias a través de la disformidad, y esto limita el tamaño de sus imperios individuales e impide que se unan. Los eldar usan un método totalmente único para atravesar la disformidad. Solo la habilidad de la humanidad para viajar por la disformidad permite al Imperio funcionar como un conjunto.

LA DISFORMIDAD

"La disformidad es un lugar extraño y terrible. Podrías arrojar a un viajero en un mar de tiburones y decirle que nade a casa como enviarlo a través de la disformidad desprotegido. Es mejor no permitir al hombre común que viaje entre las estrellas. Mejor aún, no permitas que sepa que eso es posible".

—Fra Safrane, 5º ayudante del navegante De'el.

La razón por la que una nave del Imperio puede moverse por la galaxia, mientras otras razas sufren un vuelo espacial más restringido y lento, es una combinación de tres factores. El primero es el mantenimiento de la tecnología antigua por el Adeptus Mechanicus, los tecnosacerdotes de Marte que preservan el saber de la ciencia antigua en nombre del Adeptus Terra. Sin la ventaja de motores de disformidad eficientes sería imposible para el Imperio defender sus planetas. El segundo factor es la existencia de mutantes humanos conocidos como navegantes, una raza aparte cuyos orígenes se remontan a los tiempos inciertos de la Edad Oscura de la Tecnología. Solo un navegante puede pilotar una nave por el espacio disforme. Su cráneo hinchado alberga una mente sensible a las mareas y corrientes de la disformidad, permitiéndole guiar su nave a través del espacio disforme hacia su destino. Otras razas dependen de interminables maniobras correctivas para recorrer incluso las distancias más cortas a través de la disformidad. El tercer factor que hace posible el viaje disforme es la increíblemente poderosa baliza psíquica del Astronomicón. Emitida por un coro de psíquicos desde Terra, el Astronomicón atraviesa el espacio disforme, guiando las naves a su destino. Solo un navegante puede sentir la luz guía del Astronomicón y seguir su señal psíquica. El Astronomicón permite a un navegante utilizar sus poderes al máximo; sin su luz, ni siquiera el navegante más poderoso podría pilotar su nave sobre las inmensas distancias que separan los mundos del Imperio.

El espacio disforme es una dimensión alternativa compuesta de energía, al contrario que el universo material. En su interior ocurren eventos que podrían dañar a una nave y sacarla de su curso: turbulencias inesperadas, tormentas de disformidad, y bucles capaces de atrapar a una nave para la eternidad. Estos riesgos, aunque considerables, no son nada comparados a inimaginables peligros que acechan en el espacio disforme.

El espacio disforme se compone de energía psíquica. Los psíquicos extraen esta energía para usar sus poderes: para enviar mensajes telepáticos por la disformidad de un mundo a otro, o para impulsar un rayo de energía psíquica contra un adversario. El espacio disforme no está vacío, sino habitado por muchas y peligrosas criaturas, siendo las más terribles los grandes dioses del Caos y sus legiones de demonios.

Los demonios ansían carne y sangre de las criaturas vivas. Solo quieren destruir, arrastrar las almas a su reino sombrío, asolar el universo material y envolverlo dentro del espacio disforme. Afortunadamente, los demonios no pueden existir por mucho tiempo en el universo material, y necesitan portales para abandonar la disformidad. Esas entradas existen, pero son raras. La más vulnerable de todas es la mente de un psíquico. Los poderes de un psíquico abren un camino entre la realidad y la disformidad, un camino que un demonio puede encontrar y seguir hasta la misma mente del psíquico.

Sin la habilidad para viajar por el espacio disforme, el Imperio colapsaría con seguridad y la humanidad caería víctima de los mil peligros que amenazan con destruirla. Sin psíquicos, todo el sistema de astro-telecomunicación desaparecería, y sería imposible guiar los ejércitos y flotas del Imperio contra sus muchos enemigos. Por estos motivos, el espacio disforme es esencial para la misma existencia del Imperio. Pero al mismo tiempo, el espacio disforme alberga terrores tan grandes, peligros tan profundos, que buena parte de los esfuerzos del Imperio se emplean en combatirlos.

PLANETAS DEL IMPERIO

"En este mundo, mi palabra será escuchada como la del Emperador. Las almas de mis súbditos le pertenecen a Él, pero sus cuerpos son míos".

—King Lamok, comandante imperial y gobernante de Woebetide

La gran mayoría de los mundos del Imperio son gobernados por un individuo llamado comandante imperial o gobernador imperial. Algunos no caen bajo el control directo de una de las organizaciones del Imperio, como los marines espaciales o el Adeptus Mechanicus, en cuyo caso un miembro veterano de esa organización ostenta ese rango de forma adicional.

Cada mundo en el Imperio es, a todos los efectos, autónomo. Por supuesto, este autogobierno está sujeto a varias condiciones, siendo la principal que su líder entregue los debidos tributos al Imperio, en la forma de recursos y unidades militares, y mantenga un control estricto de su población psíquica.

Más allá de estas responsabilidades, los planetas son muy libres de administrarse como consideren adecuado. Aunque cada planeta tiene un individuo que ostenta el rango de comandante imperial, la forma exacta de gobierno varía enormemente. En la mayoría de los mundos, el comandante imperial ha heredado el título de una larga lista de predecesores, tal vez siendo capaz de rastrear su linaje a los primeros colonos, liberadores o conquistadores del mundo. Otros planetas son gobernados por un consejo, cuyo presidente tiene el rango de comandante imperial mientras lo preside. En un pequeño número de mundos la población decide quien gobierna, aunque esos regímenes rara vez sobreviven en la edad de guerra del 41º Milenio.

Aunque cada mundo es ciertamente independiente, el Imperio se divide en sectores y subsectores. Los mundos de estas regiones suelen ser interdependientes hasta cierto punto. Por ejemplo, los densamente poblados mundos colmena dependen de los mundos agrícolas cercanos para alimentar a su población. Incluso si no son directamente dependientes existe algún modo de federación, por el beneficio del comercio y la defensa mutua, normalmente presidida por un lord sector, o un poderoso individuo designado por el Adeptus Terra. Los lores de sector no tienen un control directo sobre los comandantes imperiales y sus mundos, pero tienen mucho control sobre el comercio y otros asuntos que afectan a cómo el mundo interactúa con el Imperio en general, un hecho que les da una gran influencia y ventaja sobre los comandantes imperiales que dependen de sus planetas para mantenerse.

El Administratum ha establecido un sistema especialmente complejo para catalogar las funciones de los mundos del Imperio. Algunos están relacionados con su clima, y la mayoría describe la función que sirve el planeta dentro del Imperio. Los tipos más comunes se describen a continuación.

MUNDOS COLMENA

Los planetas del Imperio más densamente poblados con diferencia, se caracterizan por sus enormes ciudades, normalmente separadas por paramos contaminados. Estos mundos sirven como centros de fabricación de productos de baja tecnología, bienes que apenas requieren trabajo manual en contraposición al producido mediante las técnicas secretas del Adeptus Mechanicus. La edad del Imperio y la naturaleza aislada de sus planetas implican que los mundos colmena son relativamente comunes, y la mayoría de los sectores albergan un puñado. Dependen por completo de los mundos agrícolas cercanos para alimentar a sus enormes poblaciones, e incluso breves períodos de aislamiento, causados tal vez por una tormenta de disformidad que interrumpa sus rutas de comercio, puede resultar en poblaciones enteras rebelándose contra sus señores, y a menudo volviendo a un canibalismo salvaje para sobrevivir. La brutal realidad de la vida en los mundos colmena es que la anarquía está solo a una comida de distancia, haciendo necesarios los métodos más duros de control. A pesar de este control brutal, o debido a ello, las áreas más pobres de las colmenas son a menudo parajes sin ley, hogar de criminales, dementes, herejes, rebeldes y peor.





MUNDOS CIVILIZADOS

El término “civilizado” puede conducir a error, porque la mayoría de los mundos del Imperio son gobernados por los regímenes más brutales y opresivos conocidos jamás por la humanidad. Estos mundos suelen ser autosuficientes y estables, lo que no quiere decir que estén libres de la rebelión, simplemente que los elementos insurgentes son mantenidos a raya por la mano de hierro del comandante imperial del planeta y sus agentes. Los mundos civilizados tienden a tener una base tecnológica media, aunque aún dependen de mundos más avanzados para la provisión de tecnología más sofisticada, como las naves estelares. Fallando otra clasificación o subtipo, la mayoría de los mundos del Imperio caen en esta amplia categoría.

MUNDOS AGRÍCOLAS

Estos mundos se dedican casi exclusivamente a la producción de alimentos u otros bienes vegetales o animales. Proporcionan materias primas, y a veces instalaciones de procesamiento, aunque se traslada fuera del mundo. Las poblaciones de los mundos agrícolas tienden a ser escasas, y se entregan por completo al cultivo o a la ganadería. En algunos mundos se utiliza un alto grado de automatización, con enormes máquinas de recolecta manejadas solo por un puñado de tripulantes, capaces de cosechar y procesar miles de toneladas de cereales en un único día. Los mundos agrícolas no suelen contar con poblaciones suficientes para defenderse contra una invasión, pero muchos albergan una guarnición de la Guardia Imperial, pretendida como poco más que una disuasión contra la rebelión o los piratas. Estos destacamentos no son en realidad más que mensajeros, con la misión de dar la noticia si ocurre una invasión a gran escala, puesto que la pérdida de un mundo agrícola puede tener terribles consecuencias en los planetas cercanos que dependen de él para alimentar a sus poblaciones.

MUNDOS PRIMITIVOS

La galaxia está repleta de mundos con poblaciones humanas que hace mucho regresaron a un estado primitivo. Esto puede haber ocurrido largo tiempo atrás, en la distante Edad de los Conflictos antes de que el Emperador reunificase los mundos perdidos del hombre, y sus pobladores nunca han recuperado el nivel tecnológico de sus antepasados colonos. De hecho, en la mayoría de los casos, al Imperio le interesa mantener a esos mundos en su estado bárbaro. Sus poblaciones son reclutas ideales para la Guardia Imperial y los marines espaciales, poseyendo un feroz espíritu guerrero que puede ser domado si el sujeto puede sobrevivir al inevitable shock de ser embarcado fuera de su mundo y enfrentado con la galaxia más allá. Un miembro de la clase noble privilegiada puede ser el comandante imperial de ese mundo. Alternativamente, el Adeptus Terra puede designar a alguien directamente. En ambos casos, el comandante imperial puede residir en una instalación orbital, a salvo de los salvajes bajo su gobierno, y pisando pocas veces el mundo por debajo.

MUNDOS FEUDALES

Los mundos feudales están un paso por encima de los mundos primitivos en términos de desarrollo social y tecnológico, pero no están tan avanzados como los mundos civilizados. Por lo general tienen culturas homogéneas y a escala planetaria, y de sus clases dirigentes sale el individuo que ostenta el rango de comandante imperial. Los mundos feudales tienen a menudo clases guerreras muy formalizadas, cuyos miembros exhiben refinados códigos marciales y son idóneos para el servicio en la Guardia Imperial, y ocasionalmente en los Adeptus Astartes.

MUNDOS MUERTOS

En una galaxia asolada por la guerra, es inevitable que algunos mundos hayan sucumbido a las terribles armas desatadas en los campos de batalla del 41º Milenio. Estos planetas son clasificados como mundos muertos, y suelen estar plagados de contaminantes venenosos, radiactivos, biológicos o un millar más de maldiciones por los que la Armada Imperial veta que nadie los visite de nuevo. Otros mundos muertos albergan los restos de civilizaciones alienígenas largo tiempo desaparecidas, o han sido reducidos a ese estado por causas que ni el Adeptus Mechanicus puede discernir.

MUNDOS LETALES

Muchos planetas son deseables debido a una concentración de raros recursos naturales, pero demasiado peligrosos para albergar una población humana. Estos mundos varían enormemente en clima y entorno; algunos son junglas repletas de depredadores y plantas carnívoras, mientras que otros podrían estar cubiertos en océanos de lava. Algunos podrían estar irradiados, envenenados o asolados por tormentas de plasma. Hay mundos letales tan hostiles a la vida humana que se dice que están poseídos por una inteligencia malévola que reúne activamente cada posible defensa contra la intrusión. A pesar de los peligros, algunos mundos letales han sido colonizados, aunque la vida es breve y brutal. Sus habitantes están entre los mejores reclutas para la Guardia Imperial y los marines espaciales. El mero hecho de haber sobrevivido su infancia los marca entre los individuos más duros y habilidosos de la galaxia.

ESTACIONES DE INVESTIGACIÓN

Las estaciones de investigación se encuentran en multitud de mundos, estableciendo una presencia humana en un planeta no reclamado por el Imperio ni gobernado por un comandante imperial. Son responsables de multitud de investigaciones, como pruebas de armas, el estudio de formas de vida peligrosas y el desarrollo de tecnología recién descubierta. Otras sirven como puestos de vigilancia, siempre alertas ante cualquier signo de invasión desde los oscuros vacíos de la galaxia.

MUNDOS FORJA

Los mundos forja son el dominio exclusivo del Adeptus Mechanicus, y la mayoría toman la forma de fabricas planetarias. En estos mundos los tecnosacerdotes y sus servidores construyen las máquinas de guerra más poderosas y crean tecnologías imposibles de fabricar en otro lugar. Los mundos forja sirven a menudo como base de operaciones para una de las legiones titán y son esenciales para el suministro de armas y blindaje para las fuerzas armadas del Imperio.

MUNDOS ALTAR

Los mundos altar son el dominio del Adeptus Ministorum, y a menudo indican un planeta antaño recorrido por uno de los muchos santos venerados del culto imperial. Están habitados por millones de sacerdotes y clérigos, y sus ciudades son enormes capillas, mausoleos o monasterios. Suelen recibir peregrinaciones masivas, con los creyentes acudiendo en masa desde años luz de distancia para rendir homenaje a las figuras históricas y héroes imperiales más celebrados del Imperio.

MUNDOS DE PLACER

Las incontables masas de la humanidad son afortunadas de residir en algo más que en una abarrotada casucha o en un dormitorio en su lugar de trabajo, pero los escasos privilegiados pueden poseer su propio domo en un mundo de placer. Estos planetas son reserva exclusiva de los imposiblemente ricos, y es en esos lugares donde los más grandes señores del Adeptus Terra podrían vivir sus últimos días. Sin embargo, para la mayoría, los mundos de placer no son más que una leyenda, un paraíso utópico habitado por indolentes buscadores de placer. No es sorprendente que bajo su superficie germine la herejía, ya que los aburridos vástagos de las familias nobles siempre buscan formas más extremas de distracción de los tedios de la vida.

MUNDOS DE ORIGEN DE MARINES ESPACIALES

Aunque algunos capítulos de marines espaciales están basados en su flota, la mayoría reclaman un planeta como propio. Estos planetas se vuelven los mejor defendidos de toda la galaxia, ya que son el hogar de las fuerzas militares más poderosas de la humanidad. Estos mundos son escogidos debido a que albergan a las culturas que producen los mejores reclutas para los Adeptus Astartes, y aunque los marines espaciales gobiernan sobre la población, raras veces interfieren con su vida diaria, manteniendo las condiciones que han producido a esos pueblos belicosos. Por tanto, muchas fortalezas-monasterio están situadas en regiones del planeta inaccesibles para los nativos, como en lo alto de las mayores cordilleras o incluso en una luna. En muchos casos, los marines espaciales son desconocidos para la población local, visitándola cada generación para presidir las rigurosas pruebas en las que los jóvenes pelean para probarse dignos de la selección por los legendarios “guerreros del cielo”. En unos pocos mundos, los marines espaciales forman una clase dirigente que administra la sociedad directamente, como es el caso con los ultramarines, que mantienen toda una región del espacio llamado Ultramar.

UNA GALAXIA EN GUERRA

“La propia galaxia clama por nuestra extinción; se esfuerza por apagar la luz de nuestra existencia. En respuesta, rugimos nuestro desafío, y golpeamos la garra que intenta envolvernos”.

—Lord militante Hectus Gryff

Cada humano leal al Imperio es solo una estadística, un pequeño destello perdido entre las estrellas. El 41º Milenio es una época oscura para la humanidad, una era sangrienta, una era en que la tecnología solo es un mito medio recordado, en el que la promesa de progreso, comprensión e individualismo ha sido dejada de lado hace mucho en favor de la guerra, el derramamiento de sangre y la lucha por la supervivencia.

El Imperio solo puede mantenerse unido por la fuerza de las armas, y solo resiste por la muerte de millones, atacado desde cada frente por sus enemigos. Cada aspecto del Imperio está dirigido hacia la lucha por la supervivencia. La galaxia resuena con el choque de las armas y el rugido de poderosas armas. Los ejércitos del Emperador no pueden permitirse la compasión, la debilidad ni el descanso en sus interminables guerras. La Armada Imperial envía flotas desde sus muchas bases de sector hacia la batalla. La mayor parte de sus naves—construcciones del tamaño de ciudades—tienen miles de años. Son antiguos leviantes góticos con armas aterradoramente poderosas y escuadrones enteros de cazas y bombarderos en sus hangares. Las flotas de batalla cruzan el espacio para llevar la ruina a los enemigos del Emperador; destruir sus naves y reducir sus mundos a polvo. Sus naves también sirven para recordar a los gobernadores planetarios el poder del Imperio, y la llegada de una única nave suele ser suficiente para poner de rodillas a muchos mundos desafiantes.

Además de sus flotas de guerra, la Armada Imperial tiene el sagrado deber de transportar a la Guardia Imperial de una zona de guerra a otra. Un antiguo decreto le prohíbe mantener sus propias flotas, por lo que la Guardia Imperial depende de la armada para transportar a sus regimientos. Agrupados en transportes colosales, decenas de miles de guerreros son embarcados a distantes sistemas estelares, para luchar y morir en planetas de los que jamás han oído hablar.

Los vastos ejércitos de la Guardia Imperial son el martillo con el que la humanidad puede aplastar a sus enemigos. Cubriendo los campos de batalla del Imperio con millones, los soldados del Emperador son tan numerosos como las propias estrellas. Cuando la Guardia Imperial va a la guerra, la misma tierra se estremece con el retumbo de los tanques, el rugido de la artillería y el martilleo de los pies marchando. Organizada en cada mundo del Imperio, la Guardia Imperial es una organización enormemente diversa y cada regimiento dispone de habilidades especiales bien distintas. Los regimientos de Catachan proceden de uno de los mundos letales más hostiles de la galaxia y son expertos luchadores de jungla. Los primeros y únicos de Tanith son tropas de infiltración sin par, y las brigadas blindadas de Narmenia se especializan en ataques relámpago con tanques pesados.

La Guardia Imperial lucha inmensas cruzadas para liberar sistemas estelares o sectores enteros de la dominación rebelde o alienígena. Dirigida por señores de la guerra, hombres poderosos en cuyas manos descansa el destino de billones, la

Guardia Imperial libra batallas en incontables mundos que a veces duran generaciones y no paran hasta conseguir la victoria, aunque para ello deba caer hasta el último hombre. Por debajo en la cadena de mando están los lores generales militantes y los coroneles de cada regimiento, donde sus decisiones se basan en preocupaciones tácticas más inmediatas y no en las grandes estrategias de los escalones superiores. Ser un soldado de la Guardia Imperial en primera línea significa ser uno entre incontables billones que enfrentan los horrores de una galaxia letal con solo un rifle láser y su propio coraje. Dirigidos por valerosos oficiales y los temidos comisarios, los soldados de la Guardia Imperial son el martillo de la ira del Emperador.

LOS MARINES ESPACIALES

A veces, una ofensiva total reacciona muy lentamente al desarrollo de la guerra. Si es preciso un ataque rápido se recurre a los marines espaciales del Adeptus Astartes. Superhombres mejorados genéticamente creados por el Emperador en el albor de la Edad del Imperio, los marines espaciales son los mejores guerreros de la galaxia, y combaten con una fe y determinación inigualable.

Con las mejores armas y blindaje del Imperio, los Adeptus Astartes son los ángeles de la muerte, golpeando como el rayo desde un cielo despejado y destruyendo personal enemigo e instalaciones clave antes de que puedan reaccionar.

Organizados en capítulos de mil guerreros, los marines espaciales son la fuerza de combate suprema en la galaxia. Más fuertes, rápidos y resistentes que casi cualquier enemigo

imaginable, sus cuerpos mejorados pueden luchar en cualquier entorno y sobrevivir a las heridas más traumáticas. Esta resistencia permite a un marine espacial combatir hasta el punto en que su cuerpo queda totalmente destruido. Se dice que los enemigos del Imperio temen muchas cosas: su descubrimiento, la derrota, la desesperación y la muerte. Pero por encima de todo, temen la ira de los marines espaciales.

LOS MUCHOS ROSTROS DEL ENEMIGO

"Busca primero al traidor, porque codicia tu mando. Busca después al xenos, porque tiene hambre de tu carne. Busca después al demonio, porque quiere consumir tu alma".

—Archidiacono Drass Corothis, confesor del lord solar Fell

Aunque el Imperio puede ser presentado como el mayor reino que ha construido la humanidad, es en realidad un edificio en ruinas, con sus cimientos podridos y su futuro incierto. Algunos mantienen que el Imperio es tan grande que nadie fuera de la galaxia podría derrocarlo, ya que incluso si caen grandes áreas de su territorio, otras se alzarían con el tiempo para reemplazarlas. Cada año se pierden mundos enteros, y otros son conquistados, recuperados, colonizados o liberados. Está por ver si este conflicto constante iguala la balanza, pero sin duda el Imperio podría sobrevivir durante muchos milenios, salvo por una calamidad a escala galáctica.

En un universo en el que la vida parecer resentir el dominio de la humanidad de las estrellas, las amenazas que enfrentan al Imperio pueden ser ampliamente clasificadas como el enemigo interno, externo y del más allá.

REBELIÓN (EL ENEMIGO INTERNO)

Muchos sostienen que la mayor amenaza para el Imperio no son las flotas enjambre que consumen la Franja Este, o la bárbara anarquía de los imperios orkos. Se dice que el enemigo más peligroso de la humanidad es la propia humanidad.

En miles de mundos, la rebelión hierve bajo la superficie. Los rebeldes y descontentos traman contra los comandantes imperiales, resentidos por las brutales medidas que deben tomar para mantener el orden frente a una galaxia hostil. Los agentes de la mayoría de los mundos ejecutan incesantes campañas de contrainsurgencia con elementos de su propia población. A veces, estos movimientos son afortunados y logran derrocar al gobierno de su planeta e instalar a sus propios líderes. Por lo general, estos nuevos líderes son tan despóticos como el régimen derrocado, y el ciclo de opresión y rebelión continúa. En lo que concierne al Imperio en general, estos cambios de régimen suelen pasar inadvertidos. Siempre que se entreguen los tributos y la cuota de psíquicos en un plazo razonable, el Adeptus Terra no ve motivos para interferir. Sin embargo, cuando se decide que una respuesta es necesaria, es una calamidad para los rebeldes, porque la respuesta tardará un tiempo en llegar pero será extremadamente devastadora.



Otra fuente aún más horripilante de peligro para la población del Imperio es el propio genoma humano. La base genética humana es más inestable y se corrompe cada vez más, y una plaga de mutación está barriendo la galaxia. Muchas de estas mutaciones resultan en impías deformidades físicas y en algunos mundos son tan prevalentes que grandes partes de la población existen como una subclase oprimida de trabajadores esclavos. Muchas economías planetarias dependen por completo del trabajo de esos miserables, mientras que en otros mundos son purgados sin piedad por mandato de grandilocuentes predicadores. Debido a la opresión que inevitablemente sufren, muchas poblaciones mutantes albergan elementos rebeldes que, si se les permite crecer, son capaces de instigar rebeliones a escala planetaria que solo pueden acabar en que los oprimidos cumplan una terrible venganza contra sus antiguos amos.

Los mutantes no solo representan la corrupción de la forma humana, sino la contaminación del alma. Siempre que se encuentran mutantes, también aparecerán psíquicos entre la población. Deben hacerse constantes purgas para entregar a los psíquicos a las naves negras, para que sus poderes incontrolados no atraigan la atención de las cosas que acechan en la disformidad. Si se abre una puerta a través de un psíquico incontrolado, podría perderse todo un planeta.

Otra amenaza contra la que el Adeptus Terra debe estar siempre vigilante es la secesión. Algunos mundos están tan aislados que sus gobernantes podrían llegar a soñar con crear su propio reino en la galaxia. Por lo general, el Imperio solo actúa cuando se retienen los tributos o se niega anclaje a las naves de la Armada Imperial, y entonces llega la venganza para emplazar un nuevo régimen. Las guerras de secesión pueden durar muchas décadas, incluso siglos, especialmente si grupos de mundos intentan separarse juntos. No obstante, cuando el Imperio reúne todas las fuerzas a las que tiene acceso, los secesionistas están condenados.

INCURSIÓN ALIENÍGENA (EL ENEMIGO EXTERNO)

El Imperio puede ser el mayor dominio de la galaxia, pero comparte espacio con incontables civilizaciones, y cualquiera de ellas podría ser un día su perdición. Por ejemplo, toda la galaxia está infestada de imperios orkos, y aunque luchan tanto entre sí como con otras razas, si se unieran bajo un único líder podrían ahogar a todo el Imperio bajo la tan temida “marea verde”. Las flotas enjambre tiránidas han aparecido recientemente en el este galáctico, y nadie sabe cuántos mundos de la galaxia han sido devorados ni cuántas flotas más están presentes en otras regiones. Los tau son un ejemplo de un pequeño pero dinámico imperio alienígena con planes mayores para la galaxia. Aunque ningún imperio como los tau representa una amenaza para el Imperio en general, su mera existencia significa que otros continuarán siendo una amenaza para los mundos humanos por los tiempos venideros.

El súbdito medio del Imperio tiene un conocimiento muy escaso del alienígena; lo que sabe procede de las diatribas de los fanáticos predicadores de la Eclesiarquía. Los orkos podrían ser vistos como el ejemplo definitivo de la barbarie, mientras que los eldar son presentados como una advertencia

contra el hedonismo y la decadencia. Estas razas podrían ser conocidas a lo largo de la galaxia, mientras que otras solo están presentes en un área estelar local, y podrían ser culpadas de los males que asolan los mundos humanos.

En los mundos periféricos se producen contactos con razas alienígenas, tomando por lo general la forma de relaciones comerciales limitadas. Ocasionalmente, las fuerzas de defensa local hacen causa común con guerreros alienígenas contra una amenaza que pone en peligro a ambos. Aunque esto va contra las doctrinas del culto imperial, la realidad en las fronteras hace a veces de estos acuerdos una necesidad. Incluso los mundos bien situados dentro de las fronteras del Imperio podrían quedar aislados durante décadas, incluso siglos, por tormentas de disformidad o simple negligencia, y alcanzar toda clase de acuerdos con las razas cercanas. La situación puede invertirse con la llegada de un inquisidor que lo denuncie como herético, o de un predicador que declare una cruzada contra los “impíos xenos”.

INCURSIÓN DEMONIACA (EL ENEMIGO DEL MÁS ALLÁ)

Las cosas que acechan en la disformidad, que quieren esclavizar el alma de la humanidad, pueden ser el producto de las pesadillas pero son muy reales. En su mayor parte, los demonios están restringidos al mar de almas, incapaces de manifestarse en el universo material durante más de un breve período de tiempo. Existen varios métodos por los que estos horrores pueden aparecer en los dominios del Emperador.

El primero es mediante un psíquico. Sin el ritual de comunión de almas pocos psíquicos son lo bastante fuertes para resistir la tentación de la disformidad, para la que sus almas brillan como balizas mientras que las de los hombres normales no son más que destellos apagados. Cuando el poder de un psíquico “no autorizado” aumenta, cada vez más depredadores demoníacos son atraídos por él, como un tiburón es atraído por la sangre. Cuando desata sus poderes, las bestias buscan una ruta al universo material e inevitablemente poseen al desafortunado psíquico. Ya poseído, el psíquico probablemente atraerá a más demonios a través del portal, hasta que se inicia una incursión demoníaca a gran escala y mundos enteros son condenados.

Otro método es la superposición del espacio real y disforme. Estas condiciones se dan en regiones del espacio afligidas por tormentas de disformidad, en cuyo interior lo demoníaco podría cobrar forma. En regiones como el Ojo del Terror, mundos enteros pueden ser tragados por esas tormentas, convirtiéndose en los dominios malditos de lo infernal.

Tal vez, el más terrible de todos los casos es cuando un hombre invoca deliberadamente a los poderes de la disformidad, creando mediante rituales o tecnología proscrita, una entrada por la que las cosas descienden al plano material. Aunque la mayoría de estos individuos imaginan que podrán controlar a los demonios a su voluntad, muy a menudo son las primeras, pero no las últimas, víctimas de las bestias.



GUERRAS DEL IMPERIO

"Ni un único mundo del Imperio está libre de la guerra. Ciertamente, no puede haber paz entre las estrellas".

—Almirante Narusk, azote de la Nebulosa de las Garras

Ningún rincón del Imperio está exento del toque de la guerra. Sea cuál sea su forma, desde el levantamiento mutante a la invasión alienígena, el conflicto es la única constante que conoce la mayoría. Algunas regiones podrían experimentar lo que los historiadores posteriores denominarán una era de los halcones, en donde se mantiene el orden al precio de una opresión constante solo rota cuando sus mundos son consumidos de nuevo por la guerra. Incluso los mundos que parecen estables y bien dirigidos para el observador, están invariablemente infectados con el cáncer de la herejía y la rebelión, siempre al mismo borde de la insurrección declarada. Algunos comandantes imperiales podrían imaginarse lo suficientemente poderosos para iniciar pequeñas guerras contras sus vecinos, buscando quizás anexionarse mundos o sistemas disputados y ricos en recursos naturales.

DEFENSA DEL REINO

El Imperio es tan grande, y tan enormes sus fuerzas armadas, que la mayoría de las guerras se libran en respuesta a una amenaza específica, ya sea interna o externa. Con los dispersos mundos del Imperio tan aislados, suele ser muy fácil para un atacante descender desde un lugar inesperado y lanzar una invasión devastadora. Para hacer frente a esta situación, el Imperio ha desarrollado un sistema que le ha servido bien a los largo de los años.

Cada mundo del Imperio debe encargarse ante todo de su propia defensa. Además de las fuerzas que cada comandante imperial debe entregar al Imperio, debe mantener sus propios ejércitos. Estos tienen muchos nombres, como guardia real, milicia leal o fuerza de defensa planetaria, y cada uno es tan distintivo y único como la cultura del mundo del que procede. Muchas fuerzas de defensa están tan bien equipadas como la Guardia Imperial, y algunas incluso más, mientras que otras llevan poco más que lanzas o armas de pólvora. En caso de invasión o levantamiento, se espera que estas fuerzas derroten solas al enemigo o, si no pueden, mantengan el frente el tiempo suficiente para que pueda pedirse ayuda.

Cuando se envía una señal de desastre, las fuerzas cercanas oyen primero la llamada. El Imperio puede desviar unidades de la Armada o la Guardia Imperial en ruta a otras zonas de guerra, o una fuerza marine espacial podría recibir la señal y enviar ayuda. De otro modo, el Oficio Munitorum requiere a los mundos más cercanos que reúnan a sus unidades de defensa más experimentadas y mejor equipadas, y las entreguen al mando del Guardia Imperial. La ayuda siempre se envía primero desde el mundo más cercano a la zona de guerra, aunque pueden pasar incluso largas semanas hasta que llegue la ayuda. Si la primera oleada de refuerzos se prueba incapaz de contener la amenaza, entonces se organizan más regimientos, con más y más planetas, cada vez más lejanos de la zona de guerra, proporcionando regimientos hasta que la amenaza es derrotada o contenida.

Aunque parece una guerra defensiva, en realidad se trata de ataque y contraataque. Mientras que los vastos regimientos de la Guardia Imperial alimentan la interminable picadora de carne para mantener el frente, las fuerzas de élite, como los marines espaciales, lanzan ataques contra objetivos clave enemigos o actúan como una reserva móvil para detener las brechas causadas por sus oponentes. Estas batallas pueden durar meses, años, o incluso siglos, con el ir y venir de las mareas de la guerra mientras millones se sacrifican en defensa de la humanidad.

De vez en cuando, el poder militar del Imperio pasa a la ofensiva. Estos sucesos ocurren generalmente cuando surgen grandes líderes, hombres y mujeres capaces de ganarse el respeto de las diferentes ramas de la máquina militar del Imperio. Dado el lento ritmo en el que se organizan y se reúnen las fuerzas del Imperio, estos eventos son ratos, ya que requieren años de planificación. Cuando ocurre es normalmente el resultado de una gran empresa, como la decisión de retomar una región perdida de la galaxia o vengar a los caídos de un héroe especialmente querido del Imperio.

Aunque la guerra expedicionaria a gran escala no es muy frecuente, las fuerzas más especializadas, móviles y autosuficientes, como los capítulos de marines espaciales, la ejecutan todo el tiempo. Al ser independientes de la cadena de mando militar del Imperio, un maestro del capítulo puede librar guerras donde y cuando considere apropiado. Un ataque marine espacial puede producirse en respuesta al desastre de un mundo asediado o porque el capítulo decide por su cuenta erradicar una amenaza duradera a la seguridad de una región.

MANDO ESTRATÉGICO

El poder militar del Imperio es tan variado como ilimitado, y cada cuerpo tiene sus propias doctrinas, cadenas de mando e incluso rivalidades. Abarca fuerzas dispares, desde las piadosas hermanas de batalla de la Adepta Sororitas a los pesados ogres de las auxilias subhumanas de la Guardia Imperial. Cada una de la miríada de fuerzas es una potente presencia militar, pero cuando se combinan son imparables. El único problema es que forjar una fuerza militar coherente de unidades tan variadas es una tarea que solo pueden lograr los líderes más devotos, carismáticos e influyentes.

Estos hombres son los señores de la guerra, aunque muchos prefieren el título de "Lord Solar" debido a los actos del architraidor Señor de la Guerra Horus. Estos individuos son designados por el mando de los Altos Señores de Terra, y reciben el encargo de cumplir las tareas más importantes. Esas misiones podrían demandar retomar sectores enteros perdidos a los enemigos de la humanidad, o erradicar todo un imperio alienígena. Podrían dedicarse muchas décadas para reunir a los vastos ejércitos que comandarán estos líderes, y que representarán cada una de las ramas militares del Imperio, desde las legiones titán hasta la Inquisición.

Los señores de la guerra y los lores solares son individuos cuyos nombres serán celebrados por todo el Imperio si tienen éxito en las tareas que se les han encargado. A menudo son los padres fundadores de sectores enteros, con ciudades e incluso planetas recibiendo su nombre. Si son derrotados, un millón de mundos maldecirán sus nombres, considerándolos un ejemplo de fracaso que no se debe repetir.

CONSEJOS DE MANDO DE LOS MARINES ESPACIALES

Cuando dos o más capítulos de marines espaciales luchan juntos, los mandos de cada capítulo suelen reunir un consejo para elegir un líder que actúe y hable por sus intereses. Este individuo es un guerrero que comanda el mayor respeto y admiración entre los líderes marines espaciales reunidos, y se le encarga el mando definitivo de las fuerzas combinadas de los marines espaciales. Al servir en un ejército mayor, el consejo de mando normalmente ratifica las órdenes de Señor de la Guerra, y actúa sobre ellas como considere adecuado. Pero no es algo poco común que los marines espaciales sirvan en la fuerza del Señor de la Guerra para perseguir sus propios objetivos, que pueden converger o no con los suyos. Muy ocasionalmente, un consejo de mando decidirá no ratificar las órdenes del Señor de la Guerra y puede desobedecerlas. Toma una clase muy especial de líder comandar el respecto de los guerreros que sirven en los consejos de mando marines espaciales, y es un testimonio definitivo de las habilidades y autoridad del Señor de la Guerra el poder hacerlo.

GUERRA EN TODOS LOS FRENTES

"El que contiene su mano, el que muestra compasión, el que habla de paz; es un traidor; y nada en este universo es tan infame como un traidor".

—Pator Norak, antes de la batalla del mundo de Griffin



En diez mil años de guerra a lo largo de toda la galaxia, el Imperio ha combatido en cada conflicto imaginable. Desde asedios que duran décadas a la encarnizadas guerras urbanas, no hay expresión del arte de la guerra que la humanidad no haya experimentado, o dominado. A continuación se describen algunos de los tipos más comunes.

GUERRA TOTAL

Cuando el Imperio va a la guerra, lo hace con una convicción absoluta, ya que sus líderes saben que la misma supervivencia de la humanidad está en juego. Cada recurso es empleado en la búsqueda de la victoria, con poblaciones planetarias enteras entregadas para apoyar el esfuerzo de guerra, sin importar el coste. Muchas de las guerras del Imperio han escalado durante siglos, empezando quizás como meras rebeliones antes de convertirse en guerras declaradas en sectores enteros e involucrando a cada rama militar del Imperio.

La guerra total ve a ejércitos de millones aplastarse entre sí por paramos de cráteres llenos de los huesos ennegrecidos de anteriores atacantes. Ciudades enteras se reducen a escombros, los enemigos luchan cuerpo a cuerpo en las ruinas, rechazando entregar ni un pedazo de terreno. Los mundos afligidos por la guerra total pronto se convierten en un páramo oscuro irreconocible. Los antaño frondosos planetas son reducidos a cenizas, con sus enemigos enfrentándose entre los restos esqueléticos de los árboles. Las ciudades colmena se transforman en imponentes mausoleos, con sus pasillos y cúpulas ahogadas con los muertos y plagadas de enfermedad.

Tras años de guerra total, tal vez los beligerantes lleguen a olvidar el origen de las hostilidades. La mayoría de las guerras libradas por el Imperio son una cuestión de supervivencia racial y no requieren justificación; del mismo modo, un ejército de rebeldes o secesionistas podría ver a sus miembros más fanáticos asesinados o martirizados en las batallas iniciales, pero continúa luchando porque de rendirse enfrentaría la inevitable justicia del Imperio. La mayoría de las razas alienígenas no necesitan motivos para hacer la guerra salvo su naturaleza esencial; para razas como los orkos y los tiránidos, la guerra es fundamental para la existencia, y no requiere ninguna racionalización.

ASALTOS PLANETARIOS

Los asaltos planetarios son un tipo de guerra común en el Imperio. A menudo un mundo cae antes de recibir ayuda, y los ejércitos del Imperio se ven obligados a reclamarlos. Algunos asaltos planetarios son realizados por pequeñas unidades de élite, como los marines espaciales, golpeando el corazón del enemigo. Los búnkeres, instalaciones defensivas, nodos de comunicación y centros logísticos son los objetivos, con los marines espaciales desplegándose mediante cápsulas de desembarco en medio de su enemigo. Muy pocos podrían resistir ese ataque, y no es raro que toda la cadena de mando colapse cuando sus escalafones superiores son atacados de este modo.

Otro tipo de asalto planetario es el desembarco en masa. Al contrario que el asalto quirúrgico, un desembarco en masa implica el despliegue de miles de soldados mediante cápsulas de desembarco capaces de transportar regimientos de infantería o cientos de tanques de batalla. No hay sutileza

en esos desembarcos. El Imperio simplemente desembarca todas las fuerzas posibles e intenta romper el frente enemigo para que sus reservas no caigan sobre el vulnerable punto de desembarco. Estas tácticas de ataque total pueden atravesar las defensas más inquebrantables, pero a un gran coste en las vidas de los atacantes. Afortunadamente para el Imperio, los hombres son un recurso que se puede despilfarrar; los planetas no.

GUERRA URBANA

La guerra urbana se desarrolla cuando una ciudad tiene valor para ambos bandos, ya sea militar, logístico o tan solo simbólico. Si solo un bando valora la ciudad, el otro probablemente usará cualquier medio disponible para negárselo a su rival, desde bombardeos de largo alcance hasta andanadas de naves estelares en órbita. Cuando dos ejércitos pelean por una ciudad, el conflicto se convertirá con seguridad en una masacre encarnizada, porque entre las ruinas la muerte espera en cada esquina. Poderosos tanques de batalla pueden atravesar los restos de edificios antaño orgullosos, pero son vulnerables a enemigos con armas de fusión. Los francotiradores se convierten en los señores del campo de batalla, capaces de abatir a líderes enemigos, dotaciones de armas pesadas y comandantes de tanques tan estúpidos como para quedar expuestos.

GUERRA BLINDADA

El poder industrial de los mundos forja y mundos colmena del Imperio hace posible que ejércitos enteros sean equipados con las máquinas de guerra más poderosas. Estas abarcan desde los ágiles bípodos, como el centinela, a los tanques superpesados como el monstruoso baneblade. Cuando el terreno y las condiciones estratégicas lo requieren, el Imperio es capaz de desplegar vastas formaciones de vehículos blindados, formando un puño titánico capaz de aplastar cualquier oposición. Además, en muchos casos las condiciones ambientales hacen imposible la actuación de la Guardia Imperial y solo pueden desplegarse tanques sellados. Razas como los tiránidos son capaces de sembrar el caos en el ecosistema de un planeta, y el único modo de combatirlos es cara a cara.

Las máquinas de guerra más blindadas del Imperio no son sus tanques, sino los titanes del Adeptus Titanicus. Los, así llamados, “dioses máquinas” se elevan sobre el campo de batalla, pudiendo aplastar con cada paso pelotones enteros de infantería enemiga. Además, un titán es capaz de portar armas solo usadas en emplazamientos de defensa planetaria o en los acorazados de la Armada Imperial.

GUERRA DE TRINCHERAS

Cuando la guerra está en punto muerto y ningún bando es capaz de romper el equilibrio, los ejércitos enfrentados fortificarán las posiciones que han reclamado y se defenderán sin importar el coste. Continentes enteros son atravesados con trincheras de miles de kilómetros de largo. Poderosos bastiones se construyen en las líneas de defensa, cada uno un reducto impenetrable armado con temibles armas antipersona, capaces de segar oleadas enteras de atacantes enemigos. Además, cada frente presenta múltiples líneas defensivas, de modo que si una

cae, la defensa puede mantenerse y lanzar contraataques desde las líneas posteriores. Un rasgo común de este estilo de guerra es el inimaginable coste en vidas por cada palmo de terreno. Regimientos enteros atacan un frente de unos pocos cientos de metros, con miles entregando sus vidas a cambio de tomar una posición que con seguridad será retomada dentro de unas horas. La guerra en el 41º Milenio no está sometida a las leyes morales o a la lógica estratégica; es una cuestión de fe, y la fe es lo único por lo que los hombres morirán voluntariamente.

SUPRESIÓN

La supresión es una guerra punitiva, lanzada contra un mundo por la seguridad de la región circundante. Podría combatirse contra elementos insurgentes en un mundo imperial, o contra el propio comandante imperial, que quizás ha retenido tributos, socorrido a traidores o se ha negado de otro modo a seguir los dictados del Adeptus Terra. Una supresión podría lanzarse contra una civilización alienígena que amenaza a los mundos del Imperio para prevenir una invasión anticipada.

Se pretende que estas guerras punitivas sean incisivas y breves, y llevar a cabo una serie específica de circunstancias estratégicas. Por supuesto, una supresión puede fallar en sus objetivos, y escalar en una guerra declarada que consuma millones de vidas y dure muchos años.

PURGAS

Aunque el Adeptus Terra prefiera dejar la administración de los mundos del Imperio a los comandantes imperiales designados, hay circunstancias en las que cierta población de un mundo debe ser eliminada por el bien de la región. Podría ser que la actividad insurgente o pirata haya alcanzado un punto en que el gobierno local ya no la puede contener, y que la seguridad de todo un subsector esté amenazada. Podría deberse a que la población de mutantes o psíquicos ha aumentado sin control. O tal vez una expresión local del culto imperial haya sido declarada herética, y sus partidarios deban ser perseguidos y castigados. En algunos mundos, estos cultos encubren la adoración de los Poderes Ruinosos de la disformidad, o son dominados por señores alienígenas.

Las purgas son brutales, y a menudo provocan un alzamiento a gran escala. Tienen el hábito de escalar cuando el Imperio busca pruebas de que la rebelión está más extendida de lo previsto. Pocas milicias planetarias permanecen ociosas mientras unidades forasteras de la Guardia Imperial realizan ejecuciones y reducen sus casas a cenizas. A menos que se realicen con una eficacia rápida y abrumadora, una purga puede convertirse pronto en una guerra de trincheras.

Las purgas son dirigidas por individuos como inquisidores, cuyos poderes no están sometidos a la ley imperial y que no vacilarán en hacer lo necesario para eliminar a sus objetivos. Los guerreros que realizan la purga suelen proceder de unidades de élite como los marines espaciales, capaces de atacar rápido y con una fuerza abrumadora, antes de que el enemigo pueda reaccionar. En el desenlace de la purga, probablemente haya un período de severa opresión donde miles serán juzgados y ejecutados. Pese a su dureza, la humanidad no puede permitirse menos en la batalla por su supervivencia.

GUERRA CIVIL

En una galaxia donde la humanidad esta asediada por enemigos en todos los frentes, es una tragedia de proporciones épicas que los mundos vayan a la guerra entre sí. Pero esos conflictos son comunes, ya que los comandantes imperiales codician territorio y buscan saldar viejas cuentas. Las guerras de secesión, libradas entre facciones rivales que creen ser los herederos legítimos del gobierno de un mundo imperial, reducen planetas enteros a páramos desolados incluso sin necesidad de invasores hostiles o elementos rebeldes. Las guerras comerciales escalan a conflictos abiertos y las milicias planetarias son usadas para capturar territorio de competidores encarnizados. Es raro que esos conflictos involucren a la Guardia Imperial o a organizaciones militares, ya que los beligerantes no desearán llamar la atención del Adeptus Terra, prefiriendo en su lugar resolver el conflicto con sus propias fuerzas. En lo que respecta al Imperio estas “guerras campestres” son insignificantes, a menos que interfieran con la entrega de tributos o la creación de nuevos regimientos de la Guardia Imperial. En estos casos, es probable que el Imperio lance un ataque por su cuenta, desplazando a los grupos enfrentados e instalando a un nuevo comandante imperial que mantenga el status quo.

LA MAQUINARIA MILITAR

“Cada uno de nosotros es un soldado en los ejércitos del Emperador. Desde el cadete que aprende a montar su rifle láser por primera vez, al más veterano maestro del capítulo de los Adeptus Astartes. Todos debemos luchar o todos moriremos”.

—Fundamentos de servicio, verso I

Cada mundo en el Imperio debe procurarse su propia defensa, puesto que la ayuda contra una agresión puede tardar meses en llegar, y la cabeza del comandante imperial probablemente ya esté clavada en una pica sobre las ruinas de su antiguo palacio. Para defenderse contra ataques piratas, rebeliones, invasiones alienígenas o cualquier otra amenaza, cada mundo mantiene algún tipo de milicia planetaria. Su número y naturaleza varía enormemente en función del tipo de mundo. Un mundo colmena densamente poblado puede organizar muchos millones de tropas, y con su vasta base industrial probablemente podrá equiparlas bien. Un mundo menos poblado puede organizar menos tropas, pero puede compensar la falta de números con habilidades especializadas. Los luchadores de jungla del mundo letal de Catanchan son un caso así. Pocos guerreros en la galaxia son capaces de igualarlos en su entorno nativo, y son soldados tan expertos y determinados que sus habilidades son demandadas sin importar la naturaleza del escenario de guerra.

Además de su deber de proporcionar tropas, el comandante imperial debe entregar equipo pesado en forma de tanques, transportes de tropas, artillería, etc. Debido a la naturaleza de la Plantilla de Construcción Estándar, probablemente será de un tipo estandarizado común a la mayoría de los mundos en el Imperio. A veces un mundo puede producir equipo de un diseño inusual, pero éste rara vez se incorpora a las filas de la Guardia Imperial por las dificultades de mantenerlo. El comandante imperial está también obligado a proporcionar

enormes reservas de armas y munición a los regimientos organizados en su mundo, y mantener esas reservas contra futuras emergencias en zonas de guerra cercanas.

Las fuerzas de defensa planetaria tienen toda clase de nombres y están organizadas según la costumbre local. Algunas parecen más ceremoniales que operativas, llevando uniformes chillones y armadura adornada, pero son reclutados de clases guerreras muy preparadas. Otros parecen poco más que bandidos harapientos, y sin embargo son curtidos veteranos comparables a cualquier unidad de la Guardia Imperial.

Cuando se requiere entregar tropas a la Guardia Imperial, el Oficio Munitorum exige a un comandante imperial los mejores miembros de sus fuerzas de defensa. Retener a sus unidades de élite ha provocado la caída de más de un comandante imperial, ya que a menudo es responsable de la actuación de sus tropas. Si las guerras obligan a crear más regimientos, es muy posible que la milicia de un mundo sea vaciada de su potencial humano por completo, haciendo del reclutamiento masivo una necesidad sin considerar la economía del planeta.

Al unirse a las filas de la Guardia Imperial, los soldados de las fuerzas de defensa pueden entrar en contacto por primera vez con tropas que nunca han visto antes. Pueden combatir junto a pesados ogres o sigilosos ratlings, y pueden incluso compartir campo de batalla con los legendarios marines espaciales.

LA GUARDIA IMPERIAL

La Guardia Imperial representa la élite de las milicias planetarias, llamada a luchar en la miríada de zonas de guerra de la galaxia. La Guardia Imperial se organiza en regimientos, una formación que varía en tamaño, carácter y modo de hacer la guerra. En su mayor parte consisten en una formidable infantería, equipada con rifles láser y una gran variedad de armamento pesado. Otras son formaciones blindadas, como guerreros transportados en el tanque de batalla Leman Russ. Otros son aún más especializados, como las tropas de desembarco elysianas, incomparables en el uso de inserciones aerotransportadas y desembarcos en masa. Algunos regimientos proceden de la élite guerrera nobiliaria de los mundos civilizados, mientras que otros son poco más que salvajes de mundos primitivos, más acostumbrados a empuñar una lanza que un rifle láser. Sin importar su origen, la Guardia Imperial es el bastión de la humanidad, sus efectivos son prácticamente ilimitados, y se llevan la peor parte de cada guerra que la galaxia ha arrojado contra el Imperio.

Las fuerzas de la Guardia Imperial en cada guerra varían enormemente. En lo más bajo del escalafón, un aumento de la piratería en un sistema podría activar el envío de un regimiento para tomar el control, dividiendo las compañías y pelotones de la unidad para desplegarlas en distintos mundos. Un mundo agrícola amenazado por incursiones intermitentes, por ejemplo, podría tener una única compañía asignada para su defensa, más como fuerza disuasoria que como una defensa seria. En el extremo opuesto, una fuerza de la Guardia Imperial enviada a desocupar la presencia alienígena de una región vital podría consistir en muchos cientos de regimientos. Ese fue el caso cuando el gran héroe del Imperio, el Lord Solar Macharius, lanzó su campaña de siete años en las Estrellas Halo del Segmentum Pacificus, comandando siete grupos de ejército en la mayor conquista de los tiempos recientes.

Habiendo alcanzado el objetivo por el que fue creado, un regimiento de la Guardia Imperial que sobrevive a sus primeras batalla probablemente esté muy mermado. Por ello, es mezclado con otras unidades debilitadas para crear un nuevo regimiento con los supervivientes de acciones previas. Muy ocasionalmente, un regimiento de la Guardia Imperial recibe la misión de mantener una guarnición permanente en un mundo que ha conquistado, en cuyo caso sus miembros formarán la base de una nueva milicia planetaria, y sus descendientes pueden ser un día reclutados en la Guardia Imperial, iniciando el ciclo de nuevo.

REGIMIENTO DE TROPAS DE ASALTO

Las tropas de asalto son una formación especializada que representa al regimiento más dedicado, mejor entrenado y soberbiamente equipado de toda la Guardia Imperial. Cada tropa de asalto es (en su mayoría) el huérfano de un siervo imperial, educado en una Schola Progenium e instruido en la doctrina del servicio desinteresado al Imperio. Los que han mostrado una inclinación para la guerra desde una edad temprana se someten a un duro régimen de entrenamiento, que los convierte en la élite de la Guardia Imperial y segundos en habilidad y dedicación tras los hermanos de batalla de los Adeptus Astartes y las hermanas de batalla de la Adepta Sororitas. Las tropas de asalto están equipadas con las mejores armas y armaduras que puede ofrecer el Oficio Munitorum, y suelen ir a la guerra en transportes valquiria, saltando a la batalla mientras descienden en paracaídas de gravedad.

Las tropas de asalto nunca son desplegadas como un regimiento completo, sino como compañías individuales en las zonas de guerra donde son más necesarias. A diferencia de los marines espaciales, están totalmente integrados en la cadena de mando del ejército, y por tanto constituyen la punta de lanza de los asaltos de la Guardia Imperial, se infiltran en territorio enemigo o proporcionan una fuerza de reacción rápida muy efectiva para aprovechar brechas o contraatacar al enemigo.

Se dice que los miembros de los regimientos regulares de la Guardia Imperial están resentidos por las atenciones prestadas a la élite de las tropas de asalto. Esto no es sorprendente, puesto que un guardia imperial podría servir toda su carrera (lo que equivale al resto de toda su vida) sirviendo en el mismo búnker, mientras que las tropas de asalto rara vez permanecen mucho tiempo en el mismo teatro de guerra. Pero ese resentimiento se expresa abiertamente pocas veces, ya que muchas tropas de asalto que sobreviven a su servicio se convierten en comisarios, encargados de mantener la disciplina entre las filas de la Guardia Imperial.



LA ARMADA IMPERIAL

Las naves de la Armada Imperial cuentan con las armas más devastadoras en el arsenal del Imperio, y pueden ser empleadas a lo largo y ancho del Imperio y más allá. Ninguna otra armada, perteneciente a cualquier otra especie o civilización en la galaxia, ostenta un poder tan brutal.

La Armada Imperial cumple muchas funciones. Su misión principal es asegurar que los dispersos mundos del Imperio continúan siendo parte del dominio de la humanidad; que las vitales rutas espaciales se mantienen abiertas y libres de cualquier ataque. Si los piratas amenazan una ruta particular, incluso el escuadrón más pequeño de la Armada Imperial suele bastar para impedir la piratería, y si el problema persiste, la armada perseguirá a los piratas, localizará sus guaridas y los destruirá por completo. Si un enemigo más organizado amenaza una región, la Armada Imperial será la primera línea de defensa, y muchas invasiones han sido detenidas incluso antes del desembarco planetario por las grandes batallas libradas en las regiones externas de un sistema estelar amenazado.

El transporte espacial de las fuerzas terrestres de las demás ramas militares es otra de las tareas de la Armada Imperial. Por un antiguo decreto, la Guardia Imperial no puede mantener sus propias naves estelares, por lo que depende de la armada para su transporte de un planeta a otro. Regimientos enteros pueden ser transportados en los cavernosos compartimentos de transporte de la Armada Imperial y desplegados mediante naves de desembarco en la superficie de cualquier planeta.

Otro papel de la Armada Imperial es el de apoyar las guerras sobre la superficie de un mundo. Muchos regimientos de la Guardia Imperial tienen oficiales y observadores de artillería adjuntos de las tripulaciones de las naves de la Armada Imperial en órbita, y la menor de ellas tiene tanta potencia de fuego como todo un regimiento de la Guardia Imperial. Estos oficiales ordenan descargas orbitales con una precisión infalible, apoyando los avances de la Guardia Imperial y llevando la ira del Emperador al enemigo, sin importar donde intente esconderse en la vasta galaxia.

LAS HERMANAS DE BATALLA

Las hermanas de batalla de la Adepta Sororitas son el brazo militante de la Ecclesiarquía. Aunque son relativamente pocas en número comparadas con las infinitas filas de la Guardia Imperial, esta orden femenina de guerreras es devota en su fe y cuenta con el mejor equipo que el Adeptus Ministorum puede obtener. Las hermanas de batalla tienen el deber de ejecutar Guerras de Fe contra quienes sus señores proclaman herejes, y proteger los lugares sagrados y rutas de peregrinos de quienes atacarían a sus creyentes. A menudo toman parte en las cruzadas del Imperio, ya que el Adeptus Ministorum desea ocupar su lugar en las glorias de la guerra y siempre busca asegurar su posición cuando se obtienen victorias.

Las hermanas de batalla son también llamadas a servir junto a los cazadores de brujas del Ordo Hereticus de la Inquisición. Las hermanas de batalla son tan fervientes e inquebrantables en su fe que pueden resistir herejía de la peor clase y, con bólter, lanzallamas y armas de fusión, purgar los mundos del Imperio del traidor, el mutante y el brujo.

EL ADEPTUS MECHANICUS

Los tecnosacerdotes de Marte mantienen sus propias fuerzas militares, que son a menudo llamadas a luchar junto a las otras ramas de la maquinaria bélica del Imperio.

Con mucho, los más grandes son los titanes del Adeptus Titanicus. Los titanes son inmensas máquinas de guerra, imponentes monstruosidades de varias decenas de metros de altura. Su mera presencia causa terror y poco puede igualar a su arsenal de armas. Pocos enemigos, salvo otros titanes, pueden resistirlos. Creados durante la fundación del Imperio, las legiones titán han aplastado a los enemigos del Emperador en incontables batallas y guerras. Protegidos por filas de generadores de escudos de vacío, los titanes pueden resistir daños que aniquilarían a compañías blindadas y regimientos de infantería. Marchan a la batalla bajo el destello de sus poderosas armas, abriendo enormes agujeros en las filas enemigas con descargas de cohetes, misiles y plasma, prestando poca atención a las tropas que avanzan en su estela. Las legiones titán son mantenidas por el Adeptus Mechanicus y enviadas a la batalla con las bendiciones de Marte. Cada legión tiene su base en un mundo forja, mundos que se extienden a lo largo del Imperio, de modo que en cualquier momento dado al menos una legión titán puede responder a la llamada a las armas. Las legiones son una fuerza inmensamente poderosa por derecho propio, y la presencia de titanes ha decidido el resultado de muchas campañas durante la larga historia del Imperio.

Junto a las legiones titán, el Adeptus Mechanicus también comanda el poder del Centurio Ordinatus. Esta organización controla inmensas máquinas de guerra, especializadas para cumplir misiones muy particulares. Algunas, como el ordinatus armageddon, emplean un enorme cañón capaz de aplastar máquinas de guerra y fortificaciones enemigas. Otras llevan una fila tras otra de grandes misiles, diseñados para extender una devastación a gran escala. Algunas llevan armas experimentales, como el cañón sónico puesto en uso por el ordinatus de Marte, que inutiliza los ataques enemigos y deja al oponente vulnerable al contraataque de las fuerzas del Imperio. Estos ordinatus se despliegan pocas veces, muchos se remontan a la Gran Cruzada y han sido meticulosamente mantenidos durante milenios. Son vistos como iconos vivos del Dios Máquina y el Culto Mechanicus los reverencia como tales.

El grueso de las fuerzas armadas del Culto de la Máquina son los guardianes de la forja conocidos como skitarii: soldados humanos con mejoras biónicas de comunicación, armas y sensoriales. Con el respaldo del poder de fabricación del Adeptus Mechanicus, los skitarii están entre los soldados mejor equipados en el Imperio. Aunque la mayoría de los mundos forja mantienen regimientos de skitarii, su papel dominante es reforzar el ya considerable poder de las gigantescas máquinas de las legiones titán y manejar el Centurio Ordinatus.



LOS MARINES ESPACIALES

Los marines espaciales se organizan en capítulos, una organización autónoma con su propia cadena de mando, naves estelares, objetivos y apoyo logístico. Los marines espaciales son los mejores guerreros que el Imperio puede desplegar, y la presencia de un pequeño número de hermanos de batalla puede cambiar el curso de una guerra que podría haber durado décadas. El grado en el que los marines espaciales se integran en los ejércitos del Imperio depende mucho del capítulo en cuestión, pero nunca forman un componente permanente del orden de batalla. En su lugar, los lores militantes deben negociar la ayuda de los marines espaciales, recurriendo a antiguas deudas de honor e invocando las grandes victorias del pasado. Mientras que algunos capítulos están más que dispuestos a participar en las cruzadas y guerras del Imperio, otros solo lo harán si sirve a su propia agenda, que raras veces, si acaso, hacen saber a cualquiera fuera del capítulo.

Aunque el mayor arma a disposición de un capítulo marine espacial son sus hermanos de batalla, cada capítulo puede desplegar un conjunto asombroso y devastador de armas, vehículos y naves. Muchos capítulos tienen los medios para construir esa maquinaria, mientras que otros han firmado pactos solemnes con mundos forja a cambio de ayuda en tiempos de crisis. La enorme variedad de equipo disponible para un capítulo marine espacial, combinado con la superior calidad de ese equipo en comparación al que recibe la Guardia Imperial, significa que un capítulo puede realizar sus misiones en grupos muy reducidos de guerreros.

LOS CABALLEROS GRISES

Un capítulo marine espacial cuya existencia es desconocida incluso entre los escalafones más altos de la jerarquía militar del Imperio, los caballeros grises fueron creados para un propósito: combatir al demonio. Mientras que la mayoría de guerreros mortales se ven reducidos a carcasas gimoteantes ante la mera visión de un demonio de la disformidad, los caballeros grises están entre los pocos capaces de expulsarlo a la disformidad. Cada caballero gris es un psíquico, y su mente es un arma entrenada en la lucha contra las criaturas de la disformidad. Son poderosos guerreros, maestros en las espadas y alabardas de perdición del demonio que empuñan en batalla. Son incorruptiblemente puros de corazón, y se dice que en un universo donde incluso el hijo más querido del Emperador se volvió contra todo lo que amaba, ningún caballero gris ha traicionado sus votos ni ha abrazado los poderes que juró combatir.

Los caballeros grises realizan misiones desesperadas contra las fuerzas del Caos, y aunque su base secreta está en la fortaleza-monasterio de la luna Titán, están equipados con las naves más rápidas, capaces de responder a amenazas por todo el Imperio. Los caballeros grises sirven a menudo bajo el mando del Ordo Malleus, formando la primera, y a veces la última, línea de defensa contra las amenazas descubiertas por los cazadores de demonios. Aunque no son honradas, sin las hazañas de los caballeros grises el Imperio podría haberse sumergido hace mucho bajo una imparable marea de locura demoníaca, con sus mundos acosados por demonios y sus habitantes convertidos en los juguetes de los viles siervos de los Poderes Ruinosos.



GUARDIANES DE LA MUERTE

EL ORIGEN DE LOS
GUARDIANES DE LA
MUERTE

•

LA ORGANIZACIÓN DE
LOS GUARDIANES DE
LA MUERTE

•

LA AMENAZA XENOS

•

MISIONES DE LOS
GUARDIANES DE LA
MUERTE



CAPÍTULO XI: GUARDIANES DE LA MUERTE

“¿Cuántos han dado sus vidas al servicio de la Humanidad sin que sus nombres sean recordados, sin que sus hazañas sean celebradas?

Los guardianes de la muerte no buscan laureles; basta con que el Emperador conozca nuestros nombres y nuestras hazañas”.

—Hermano sargento Ghalis (tres días antes de su muerte en las garras de un señor de la Diáspora Nebulax)

El Culto Imperial predica que la humanidad es el pináculo de la creación, que su destino manifiesto es purificar las estrellas de la contaminación de todas las demás formas de vida inteligente. La forma del hombre está moldeada a partir del Emperador, que es el ser humano perfecto y la forma de vida suprema. Esta doctrina no es producto de una mezquina intolerancia; es un asunto de supervivencia racial, ya que casi todas las formas de vida inteligentes que la humanidad ha encontrado se han mostrado hostiles, perniciosas, engañosas o simplemente tan malvadas que no se les puede permitir el seguir existiendo.

El Imperio del hombre reclama dos terceras partes de toda la galaxia, un volumen que comprende miles de millones de sistemas estelares e incontables planetas. A lo largo de toda la galaxia se encuentran evidencias de que cientos, incluso miles de imperios estelares, se han visto reducidos a polvo con el paso del tiempo. Solo uno de entre varios cientos de miles de sistemas estelares es habitable. Aunque el resto no merece la pena o son inhabitables, las razas alienígenas reclaman mucho más. Incluso desde que la humanidad puso su pie por primera vez entre las estrellas, estas razas le han negado su derecho a hacerlo y el hombre ha estado en guerra casi con cada forma de vida inteligente en la galaxia.

Esta prolongada guerra es más amarga por la propia naturaleza del Imperio. Los dominios del Emperador no son una zona del espacio con fronteras definidas y defendibles, donde la humanidad gobierna de forma absoluta. Más bien, cada mundo es uno entre muchos cientos o miles en un sector, de los que solo una docena pueden estar ocupados por humanos. El resto podría incluso no haber sido explorado y cualquiera de ellos podría ser el hogar de las más viles razas alienígenas. Esta situación es tan cierta a escala galáctica como a nivel regional. El millón aproximado de mundos del Imperio son como islas desperdigadas en un mar lleno de depredadores. Civilizaciones alienígenas podrían existir a años luz de mundos imperiales principales y pocos en el Imperio se atreverían a reflexionar demasiado tiempo sobre lo que podría existir más allá de la Franja Este, dentro del turbulento Núcleo Galáctico, o en el frío y silencioso Halo de estrellas.

Apenas sorprende que la humanidad libre una continua lucha por su supervivencia. Incluso sin las constantes guerras internas y los depredadores de la disformidad, la humanidad estaría en apuros para prevalecer sobre las otras razas de la galaxia. Desde su infancia, se enseña al hombre común a

aborrecer al alienígena, a odiarlo con tal celo que si se enfrentase a tal abominación no caería de rodillas presa del terror, sino que permanecería en pie y le golpearía, con su brazo reforzado por su inquebrantable fe en el Emperador. Esto solo es posible gracias a la predicación del Adeptus Ministorum, que inculca dicho odio en sus congregaciones para que incluso la más terrorífica de las bestias alienígenas no cause temor.

Aunque la fe permite mantenerse firme ante una impía abominación, no protege contra el golpe del alienígena, ni contra cualquier vida microbiana maligna o letal que pudiera albergar. Contra muchos enemigos xenos, las únicas fuerzas capaces son los marines espaciales del Adeptus Astartes, ya que sus corazones están endurecidos contra el miedo, sus cuerpos a prueba de casi cualquier ataque, y sus armas y blindaje son superiores a casi todo lo que podrían encontrar. Por diez mil años, los astartes han resistido contra lo peor que la galaxia podría arrojar contra la humanidad, derrotando ola tras ola de invasores alienígenas y llevando la batalla a los malignos crisoles de blasfemia que les dieron origen.

Sin embargo, hay amenazas alienígenas contra las que incluso los marines espaciales pasan apuros. Algunos xenos son tan absolutamente malvados, su misma naturaleza tan repulsiva, sus métodos tan malévolos, sus intenciones tan perversas, que se necesita una fuerza dedicada para combatirlos. Esa fuerza son los guardianes de la muerte.

Los guardianes de la muerte son un capítulo astartes, pero uno muy distinto al resto. Muchas cosas les diferencian de sus hermanos de batalla, en primer lugar el hecho de que sus hermanos no son miembros permanentes, sino enviados desde otros capítulos para una misión específica o un período de servicio. No todos los capítulos envían a sus hermanos de batalla a servir en los guardianes, pero para aquellos que lo hacen, el servicio otorga un gran honor al astartes en particular y al capítulo en su conjunto. Los orígenes de esta práctica se pierden en la historia, pero ciertamente muchos capítulos han tomado terribles votos para ofrecer a sus más experimentados cazadores de alienígenas cuando se les ha pedido hacerlo. Es tal el honor que se concede a un marine espacial que ha servido en los guardianes de la muerte, que muchos continúan llevando su hombrera heráldica distintiva una vez que han regresado a su capítulo de origen.

El segundo punto que hace al capítulo inusual es que los guardianes están casi exclusivamente trabados en la lucha contra el alienígena. Esto no quiere decir que el capítulo evite la confrontación con otros enemigos, sino que la mayoría de sus misiones son contra las razas xenos que amenazan a la humanidad. Los guerreros que se unen a sus filas son siempre aquellos con más experiencia en la lucha contra los alienígenas. Se han enfrentado a todo tipo de amenaza xenos y han vencido. Se han enfrentado a las impuras blasfemias del fétido Reek y han salido puros. Han entrado en la oscura pesadilla de las madrigueras hrud y purificado esos viles lugares. Han resistido la dominación de los devoradores de mentes khrove y recompensado a esas formas de vida con la muerte. En resumen, han entrado en los lugares más siniestros de la galaxia, enfrentado sus terrores y salido victoriosos. Los guardianes de la muerte están entre los más poderosos defensores de la humanidad, sin ellos, un millar de razas xenos habrían arrollado a los hombres hace siglos.

La última y quizás la más significativa diferencia entre los guardianes y sus capítulos hermanos es el hecho de que su misión no está, en general, dirigida por los dictados de un maestro del capítulo, sino por los inquisidores cazadores de alienígenas del Ordo Xenos. Esta rama de la Inquisición se preocupa principalmente de la detección, el estudio, la contención y erradicación de las amenazas alienígenas, y a veces los guardianes son nombrados como su “cámara militante”. Puesto que un inquisidor individual no es rival para toda una horda de monstruosidades esclavizadoras alienígenas, los guardianes de la muerte se crearon para el propósito específico de derrotar a ese enemigo, y las dos organizaciones trabajan estrechamente unidas en la incesante guerra contra el vil xenos.

EL ORIGEN DE LOS GUARDIANES DE LA MUERTE

Los guardianes de la muerte operan bajo condiciones de gran secretismo; su existencia no es muy conocida ni sus victorias muy celebradas. Los orígenes del capítulo están aún más envueltos en el secreto, puesto que nacieron de un solemne pacto entre la Inquisición y los Adeptus Astartes.

Hace siglos, un conclave de grandes inquisidores, el cónclave apócrifo de Orfite IV, se reunió con el único propósito de formular una estrategia imperial para combatir a las muchas amenazas xenos que atacaban a la humanidad. Los miembros de este cónclave procedían, en su mayoría, del Ordo Xenos y todos ellos compartían la creencia de que un

día la humanidad sería consumida por monstruos esclavistas xenos, o dominada por criaturas de orígenes indeciblemente alienígenas. Predecían una edad en donde cada forma de vida alienígena en la galaxia, y otras de más allá, se alzarían poniendo fin a la Edad del Imperio. No tenían indicios de cuando podría llegar esa terrible era, pero sabían con temible certeza que llegaría con seguridad y determinaron que no debía escatimarse ningún esfuerzo para evitar ese fin.

El cónclave se reunió durante muchos años y se desencadenó un amargo debate entre los grandes inquisidores de muchas posturas diferentes. Algunos creían que cada vida alienígena debía ser purgada de la galaxia, mientras unos pocos abogaban por formar alianzas con las razas que pudieran ser toleradas. Algunos hablaron de antiguos seres, parecidos a dioses, dormidos desde antes de la creación de la humanidad y que se despertaban para esclavizar la galaxia, mientras otros predecían que la muerte llegaría de una invasión procedente de otras galaxias. Aunque muchos grandes inquisidores declararon el cónclave como una admisión de la derrota por contemplar que la humanidad no prevalecería frente a estas amenazas, venció un consejo más sabio y eventualmente se formuló una estrategia. El cónclave solicitaría una audiencia para reunirse con los maestros de los capítulos Adeptus Astartes y les pediría un solemne compromiso.

No se sabe cuántos maestros se reunieron para escuchar las palabras del cónclave, puesto que tal evento solo ha ocurrido un puñado de veces en la larga historia del Imperio. Tampoco se registraron las palabras de los inquisidores para la posteridad. Ciertamente, bastantes maestros debieron de responder a la llamada puesto que se convino un quórum de asistentes. El cónclave presentó su profecía a los maestros, evocando la amenaza de alcance galáctico de los rapaces xenos. Los maestros de los distintos capítulos, cada uno un veterano de mil campañas contra los terrores del vacío, escucharon las palabras de los inquisidores y se retiraron a considerar el asunto.

Los resultados de las deliberaciones de los maestros fueron entregados al cónclave al amanecer del día siguiente. Cada uno de los maestros y los inquisidores tomaron juntos un solemne juramento. Formarían un nuevo capítulo, formado por marines espaciales veteranos altamente experimentados en combatir a los xenos. Este capítulo fue denominado como los “guardianes de la muerte”, puesto que estaría en guardia contra la maldición profetizada por el cónclave. Hasta hoy día, este juramento aún permanece. Los hermanos de batalla de los guardianes de la muerte llevan la guerra contra el alienígena hasta los más oscuros confines del vacío, llegando a reunir una fuerza que ningún inquisidor individual podría esperar lograr. En esta misión, el Ordo Xenos y los guardianes de la muerte son iguales, con los inquisidores descubriendo a los enemigos para que los guardianes de la muerte los erradiquen. Aunque ninguna parte está sujeta al mando de la otra, ambas trabajan en concierto hacia su objetivo común, de acuerdo a los juramentos hechos hace siglos. Los dos trabajan estrechamente unidos, siempre vigilantes para ese fatídico día en que las profecías del cónclave se cumplan.



LA ORGANIZACIÓN DE LOS GUARDIANES DE LA MUERTE

Los guardianes de la muerte tienen a su disposición todos los recursos de cualquier otro capítulo y más, ya que está organizado con líneas completamente diferentes más adecuadas a su misión. La unidad clave táctica en la que se organizan los marines espaciales guardianes de la muerte es la “escuadra”. Esta unidad pequeña y flexible representa un grupo de guerreros dedicados a su misión y a sus compañeros. La escuadra puede contar desde tres hermanos de batalla a una docena, y sus misiones les son asignadas por un capitán de la vigilia. Una serie de escuadras se agrupan bajo el mando de un comandante de la vigilia, que es responsable de coordinar las misiones de todas las escuadras bajo su mando.

CAPITANES DE LA VIGILIA

Los capitanes de la vigilia son hermanos de batalla que han servido con gran distinción y han llevado a cabo múltiples períodos de servicio con los guardianes de la muerte. No es raro que los hermanos de batalla especialmente habilidosos sean llamados a servir muchas veces, y en algún momento, estos veteranos cazadores de alienígenas recibirán el honor de asumir el rango de capitán de la vigilia. Aceptar este papel conlleva no regresar a su capítulo durante muchos años, ya que el tiempo servido como capitán de la vigilia se considera como una única “misión” en sí misma.

El rol del capitán de la vigilia es supervisar una o más escuadras, controlando cada aspecto de su reclutamiento, entrenamiento, equipo y despliegue. También es su tarea registrar las hazañas de los hermanos de batalla, y asegurarse de que, si es posible, los restos de los caídos sean devueltos a sus capítulos de origen con los debidos honores.

Es inusual que un capitán acompañe a sus guerreros en una misión, pero lo hará si el enemigo es especialmente peligroso y su intervención pudiera cambiar el curso de la batalla. En muchos casos el capitán de la vigilia supervisa una misión, normalmente en una cañonera thunderhawk especialmente equipada para servir como centro de mando, hospital de emergencia, arsenal y recinto de cuarentena para enemigos capturados. Desde esta cañonera, el capitán puede controlar el progreso de la misión, viendo exactamente lo que ve cada hermano de batalla mediante los sensores multibanda construidos en su servoarmadura. También controla la condición fisiológica de sus guerreros, asegurándose de que no transmitan ningún contaminante biológico alienígena a su regreso.

Cuando los capitanes de la vigilia acuden al campo de batalla, su presencia puede cambiar las tornas del combate. Un capitán de la vigilia es un líder con experiencia en comandar tropas e inspirar actos de gran heroísmo, y un temible guerrero por derecho propio. Ha visto cada horror que la galaxia puede ofrecer y ha permanecido firme contra todos ellos. Permanecerá impertérrito incluso frente a un terror alienígena gigantesco, y es capaz de aniquilar a todo un ejército y discernir de inmediato sus puntos débiles más vulnerables. Los capitanes de los guardianes de la muerte están entre los sirvientes más heroicos del Imperio, incluso aunque sus nombres y sus hazañas solo sean conocidos por sus hermanos de batalla.

COMANDANTES DE LA VIGILIA

Los comandantes de la vigilia de los guardianes de la muerte están entre los marines espaciales xenocombatientes más experimentados de toda la galaxia. Antes de ser asignados a los guardianes de la muerte, es probable que un comandante de la vigilia haya ascendido al rango de capitán, y algunos incluso hayan servido como maestros de su capítulo. El papel del comandante de la vigilia, como cualquier otro en el capítulo, es en teoría temporal; sin embargo, muchos toman esta posición sabiendo que nunca podrán regresar a su capítulo de nuevo, tan vital y pesada es la carga de ese rango. Por esa razón, el servicio es solitario, ya que el comandante de la vigilia ve a incontables guerreros servir bajo su mando antes de que regresen a su capítulo y sabe, con toda certeza, que él nunca lo hará.

El proceso para ser elevado al rango de comandante de la vigilia varía de caso a caso, pero la mayoría han servido en el puesto de capitán. La promoción puede venir por defecto; el ocupante previo resulta muerto en la línea del deber y el capitán de la vigilia más veterano bajo su mando simplemente le releva. En ocasiones, el proceso es conducido por los capitanes de la vigilia que eligen a uno de entre ellos para tomar el mando general, mientras que en otras ocasiones es un inquisidor del Ordo Xenos el que hace la designación, que debe ser ratificada por los capitanes y otros comandantes. En un puñado de casos, un comandante de la vigilia se ha unido incluso a las filas de la Inquisición, designando su reemplazo antes de dejar la fortaleza de la vigilia.

Los comandantes de la vigilia ostentan una posición de gran autoridad y responsabilidad, ya que tienen acceso a informes y archivos de otro modo solo disponibles por la



Inquisición. Tienen conocimiento completo de las terribles amenazas que enfrentan, un conocimiento solo compartido con quienes cuentan con la confianza de los más altos rangos de la Inquisición. Reciben la atención de la Inquisición y de los Adeptus Astartes, y bajo su autoridad pueden arder sectores enteros. Ellos, y solo ellos, tienen los códigos de acceso a las criptas selladas en el corazón de cada fortaleza de la vigilia y sostienen en sus manos el poder del Exterminatus.

FORTALEZAS DE LA VIGILIA

Un comandante de la vigilia y sus escuadras se establecen en una fortaleza de la vigilia. Dichos lugares tienen muchas y variadas formas; podrían ser poderosas estaciones espaciales, imponentes torreones fortificados en la superficie de un planeta, instalaciones impenetrables a muchas millas bajo tierra, o estar excavadas en asteroides plagados de armamento y protegidas mediante arcanos sistemas de camuflaje.

En cada fortaleza de la vigilia las escuadras entrenan y se preparan para las futuras misiones. Cada fortaleza combina la función de centro de mando, torreón, archivo, guarnición y más. El comandante de la vigilia coordina el seguimiento de un centenar de diferentes amenazas; o su atención podría centrarse en una única preocupación primordial en la que vuelca todos sus esfuerzos. El comandante está asistido en sus tareas por un grupo de especialistas; algunos son marines espaciales, como tecnomarines, apotecarios y similares, mientras que muchos más son el equivalente a siervos del capítulo. Algunos son especialistas enviados del personal de uno o más inquisidores, pero en su mayoría son servidores monotarea.

Entre sus miembros más importantes están los astrópatas, y hay varios siempre presentes en cualquier fortaleza de la vigilia. En todo momento, al menos un astrópata está encerrado en una cámara segura blindada (a veces referida como el “cofre de ébano”) con su propio sistema de soporte vital aislado del sistema de la fortaleza. Si la instalación fuese arrasada, se pretende que este astrópata sobreviva lo suficiente para transmitir un mensaje al bastión inquisitorial o mundo de origen marine espacial más cercano. Por supuesto, enviar dicho mensaje es más importante que la supervivencia del astrópata y muchos se han suicidado antes de caer en manos enemigas, una vez que el mensaje había sido transmitido. Dicho esto, es sabido que un astrópata al servicio de la Inquisición sobrevivió durante seis meses dentro de su cámara, mientras los repugnantes slaught invadían la fortaleza y golpeaban infructuosamente la escotilla blindada de la cámara. Para cuando la fortaleza fue retomada, su pobre alma estaba bastante desequilibrada y fue liberada de su miseria poco después.

El número de escuadras estacionadas en una fortaleza varía enormemente. Algunas son hogar de solo un puñado de hermanos de batalla, mientras que otras albergan varias docenas de escuadras. A pesar del pequeño número de guerreros estacionados en incluso la más grande de las fortalezas de la vigilia, sería suicida para un enemigo intentar atacar una, incluso si lograra encontrarla. Cada una está repleta de armamento, en parte controlado por servidores o manejado a distancia por el personal del comandante de la vigilia. Se dice incluso que algunas están protegidas por grandes cañones y baterías de misiles controlados por espíritus máquina autónomos.

En el corazón de cada fortaleza existe una cámara sellada que contiene sus artefactos más valiosos. Algunas de estas criptas se conservan en campos de estasis; el tiempo permanece detenido en su interior e incluso los pergaminos más antiguos pueden ser preservados. De otras cámaras se dice que están encerradas en campos de desplazamiento cuántico; realmente no están localizadas en la fortaleza de la vigilia sino que existen en fase con ella, de modo que si la fortaleza fuese destruida sus contenidos sobrevivirían. Lo que guardan exactamente estas cámaras depende de la misión de la fortaleza y de las amenazas contra las que protege. Algunas contienen vastas bibliotecas de textos prohibidos, conocimientos tan terribles que solo pueden consultarse cuando el destino de la humanidad está en riesgo. Artefactos alienígenas de potencia desconocida o devastadora podrían también estar dentro, ofreciendo a los sabios del Ordo Xenos la oportunidad de estudiarlos mientras se mantienen fuera de las manos de quienes los emplearían en contra de la humanidad. Algunas fortalezas incluso mantienen un arsenal de armas más exóticas, que son mantenidas a salvo en la cámara y solo salen a la luz en las situaciones más terribles. Aquí se encuentran las cabezas de guerra de los torpedos ciclónicos empleados para el Exterminatus. Algunas armas son tan únicas y devastadoras que nunca han sido usadas: las singulares reliquias de la Edad Oscura de la Tecnología. Esto incluye artefactos tales como el detonador anti-bariónico de una fortaleza en el corazón de las estrellas necrófago, y el masivo generador de vórtices “perdición estelar” oculto dentro del depósito Ormand, sellado durante eones cerca del Anillo de Fuego.

Aparte de este armamento, cada fortaleza contiene vastas reservas de armas y munición convencionales. Las fortalezas de la vigilia mantienen reservas suficientes para durar siglos sin aprovisionarse, además del equipo pesado empleado por los marines espaciales, como artillería y vehículos. Muchas de las armas son reliquias veneradas, hechas a mano por maestros artesanos largo tiempo muertos y cuyos nombres se han vuelto legendarios entre los marines espaciales.

Las fortalezas más grandes son hogar de toda clase de instalaciones. En vastas cúpulas se recrean entornos únicos donde los hermanos de batalla perfeccionan su instrucción de combate y ensayan sus misiones. Algunas de estas cúpulas han sido surtidas con formas de vida, como la flora y fauna de un mundo letal, para crear las condiciones de entrenamiento más realistas posibles. Se sabe incluso de alienígenas capturados y arrojados en estas cúpulas, para ser cazados por las escuadras en mortíferos ejercicios de misiones simuladas.

Aunque no se escatiman recursos para ellos, los hermanos de batalla viven una existencia austera en la fortaleza de la vigilia, y cada guerrero mantiene una capilla personal donde practicar las devociones y ritos particulares de su capítulo. Por ejemplo, un hermano de batalla de los ultramarines podría mantener una simple capilla dedicada al primarca Roboute Guilliman, mientras que uno procedente de los mortificadores podría hacer su vigilia ante las calaveras blanquecinas de un centenar de enemigos caídos. Cuando no está inmerso en una misión o ejercicio de entrenamiento, y medita en su capilla, el marine espacial puede descansar en una celda poco mayor que una cámara desnuda de muros de piedra. No obstante, los marines espaciales requieren poco sueño y emplean la mayor parte de su tiempo en la batalla o preparándose para ella.

Además del comandante, los capitanes y las escuadras, muchas, aunque no todas, fortalezas de la vigilia hospedan a un inquisidor del Ordo Xenos. El papel de este individuo es comunicar las estrategias de la Inquisición y coordinarlas con las misiones de los guardianes de la muerte. El inquisidor es más un embajador que un supervisor, y no tiene control directo sobre el comandante de la vigilia o sus fuerzas. Más bien, proporciona un enlace entre las dos organizaciones, asegurándose de que el antiguo pacto entre los dos cuerpos permanezca estable para la defensa de toda la humanidad.

ESTACIONES DE LA VIGILIA

Aunque las fortalezas son relativamente escasas, hay un mayor número de complejos conocidos como estaciones de la vigilia. No son más grandes que una pequeña nave escolta y algunas son poco más que un bunker de hormigón sobre la cima de una solitaria montaña. Las estaciones de la vigilia proporcionan vigilancia contra una amenaza específica o protegen una localización. Pueden haber sido establecidas hace siglos, tal vez a causa de una profecía mística, una lectura propicia del Tarot del Emperador, o tal vez como defensa contra un gran enemigo que ya fue derrotado antes en ese lugar.

Como en el caso de las fortalezas, existen diferentes estaciones de la vigilia. Muchas son silenciosos centinelas en órbita alrededor de un mundo, mientras que otras son torres solitarias que guardan un campo de batalla largo tiempo abandonado. Las estaciones de la vigilia proporcionan

instalaciones para poco más que una única escuadra, y los hermanos de batalla rara vez permanecen allí largos períodos de tiempo; sus recursos son muy escasos para que cada estación sea permanentemente provista de personal. En vez de eso, las estaciones de la vigilia son empleadas como punto de partida si una amenaza cobra forma, y para este fin están provistas de amplias reservas de munición, armas, y equipo.

Mientras no están manejadas por hermanos de batalla, muchas estaciones de la vigilia son el hogar de una dotación mínima de tecno-sensores y siervos de la vigilia. Estos pasan toda su vida realizando su deber, vigilantes ante la amenaza alienígena y preparados para llamar a sus señores si tal evento ocurriera. Muchos de estos siervos viven y mueren sin conocer nunca a un hermano de batalla, pero todos están adoctrinados y condicionados en su tarea, y su guardia nunca termina.

Muchas estaciones de la vigilia no son manejadas por hombres, sino por espíritus-máquina. Esto es posible solo gracias a las bendiciones de los más altos acólitos del Dios Máquina, ya que semejantes aparatos son muy raros. Quien sepa dónde buscar podría encontrar estaciones orbitando en un mundo letal, silenciosos centinelas mecánicos con ojos de cristal escudriñando la superficie, y con sus transmisores enfocados hacia las distantes estaciones de retransmisión.

La tarea principal de cualquier estación de la vigilia es reunir información y enviarla a una fortaleza. La naturaleza de la información puede ser un detallado registro de actividad recopilada por siervos o, por otro lado, puede ser un parloteo de lenguaje de máquina, emitido en una transmisión

MUNDOS EN CUARENTENA

HAY MUNDOS EN LA GALAXIA QUE SON CONOCIDOS POR ALBERGAR FORMAS DE VIDA TAN PELIGROSAS O VILES, QUE EL IMPERIO HA IMPUESTO UNA CUARENTENA SOBRE ELLOS PARA QUE NADIE PUEDA PONER PIE SOBRE SU SUPERFICIE. MUCHOS DE ELLOS ESTÁN CLASIFICADOS COMO MUNDOS LETALES, PLANETAS DONDE RETOZAN FORMAS DE VIDA TAN DEPREDADORAS QUE INCLUSO EL EXPLORADOR MÁS EXPERIMENTADO PODRÍA RESULTAR MUERTO A LOS POCOS MINUTOS DE DESEMBARCAR. OTROS MUNDOS EN CUARENTENA PODRÍAN ALBERGAR RESTOS DE CIVILIZACIONES ALIENÍGENAS EXTINTAS HACE LARGO TIEMPO, Y SER HUÉSPED DE MILES DE TUMBAS SELLADAS EN DONDE DESCANSAN RELIQUIAS DEMASIADO PELIGROSAS PARA PERMITIR QUE CAIGAN EN LAS MANOS EQUIVOCADAS. ALGUNOS MUNDOS ALBERGAN VIDA MICROSCÓPICA TAN MORTAL QUE SIMPLEMENTE RESPIRAR SU AIRE PROVOCARÍA UNA MUERTE HORRIBLE EN POCOS MINUTOS.

MUCHOS DE ESTOS MUNDOS ESTÁN PROTEGIDOS POR SOLITARIAS ESTACIONES DE LA VIGILIA, PERO SIMPLEMENTE HAY DEMASIADOS A LO LARGO DE LA GALAXIA PARA QUE TODOS ELLOS SEAN VIGILADOS. ALREDEDOR DE ESTOS SE COLOCAN BALIZAS QUE ADVIERTEN A CUALQUIER NAVE ESPACIAL QUE SE APROXIME QUE TRASPASARLAS INVITA A LA RETRIBUCIÓN DE LA INQUISICIÓN. AQUELLOS LO BASTANTE IDIOTAS PARA IGNORAR ESTAS ADVERTENCIAS RARAMENTE SOBREVIVEN A LOS PELIGROS SEÑALADOS. PERO AÚN ASÍ, SUS IDENTIDADES SON REGISTRADAS, DE MODO QUE LA INQUISICIÓN PUEDA PERSEGUIR A CUALQUIER SUPERVIVIENTE Y CASTIGARLE POR SU CRIMEN. MUCHAS SON LAS BANDAS DE PROSCRITOS, REBELDES, Y PIRATAS, QUE HAN SOBREVIVIDO DE ALGÚN MODO A LOS PELIGROS DE UN MUNDO LETAL, SOLO PARA SER CAZADOS POR UNA ESQUADRA DE LOS GUARDIANES DE LA MUERTE.

casi interminable por el vacío. Las estaciones de la vigilia más importantes son atendidas por un astrópata, pero otras dependen de visitas regulares para recoger sus informes. En muchos casos, no es el repentino y alarmante informe de actividad alienígena lo que llama la atención de los guardianes de la muerte, sino la ausencia de informe alguno. La doctrina estándar dicta que cualquier silencio inesperado debe ser investigado de inmediato enviando una escuadra para prevenir un posible ataque alienígena.

RECLUTAMIENTO

Los capítulos que prestaron el gran juramento que originó a los guardianes de la muerte proporcionan a sus xenocombatientes más experimentados para servir en sus escuadras, al igual que otros capítulos cuyos maestros no estuvieron presentes para tomar el juramento original, pero lo hicieron más tarde. Hay algunos capítulos en especial (puños carmesíes y guerreros mantis, entre ellos) que consideran un orgullo enviar a sus marines espaciales a servir en los guardianes de la muerte. La mayoría de los hermanos de batalla son veteranos de un centenar de guerras alienígenas antes de ser iniciados en los guardianes de la muerte, pero la elección no depende solo de la duración de servicio. En teoría, incluso un explorador con gran destreza en la lucha contra los xenos puede ser elegido para servir, aunque tal suceso es extremadamente raro. Principalmente, se trata de hermanos de batalla que han enfrentado un amplio abanico de amenazas alienígenas y han sobrevivido, han vencido, aprendiendo y transmitiendo nuevos métodos para derrotar a tales enemigos. Estos guerreros han enfrentado hordas de criaturas tiránidas tan grandes que desbordan el horizonte, y nunca han cedido una pulgada de terreno. Han permanecido cara a cara contra bestias gigantescas como los carnifexes tiránidos y han salido victoriosos. Son maestros en cazar bestias tan temibles como el ambull, y conocen cada engañosa táctica que es probable que utilicen los eldar.

Aparte de la habilidad obvia del guerrero, es quizás más importante su pureza de corazón y su firmeza de mente. Enfrentarse a los xenos es ser testigo de los horrores más viles y depravados que la creación puede producir, como si el universo hubiese mutado y la misma vida se volviese contra la humanidad. Los marines espaciales, por encima de todo, están creados para defender el Imperio contra la más grave de las amenazas, y reconocen el peligro que suponen los alienígenas. Hay algunas razas inteligentes tan diferentes en forma y naturaleza que solo considerarlas es desafiante, y observarlas es destructivo para la mente. De hecho, algunas son tan completamente alienígenas que solo un xenocombatiente experimentado las reconocería, ya que pueden parecer charcos de lodo, una nube de polvo o una nociva niebla reptando por el suelo.

Muchos alienígenas hacen la guerra contra la humanidad en formas inimaginables para el hombre común. De hecho, en ocasiones no hacen la guerra, por lo menos desde su perspectiva, sino que cazan presas, cosechan alimento, o subyugan a esclavos. Un marine espacial iniciado en los guardianes de la muerte debe ser capaz de enfrentarse a todas estas verdades y permanecer firme con su cordura intacta.

Otro escenario de guerra para el que los marines espaciales están excepcionalmente equipados es el microscópico. Cada raza alienígena es el producto de una herencia biológica única, evolucionando, en la mayoría de los casos, en un ecosistema de variedad ilimitada. Incluso el contacto no violento con un alienígena podría resultar en una contaminación microbiótica que causaría que un hombre normal enfermase y muriese en horas. Los marines espaciales están sellados dentro de su casi impenetrable armadura y bendecidos con los sistemas inmunológicos de bio-ingiería más resistentes, y lo que es más importante, bien versados en la adecuada doctrina del primer contacto (cuyo primer punto es disparar primero).

El proceso por el que un hermano de batalla es seleccionado para el servicio en los guardianes de la muerte varía, pero el más común es por recomendación de los capitanes, apotecarios

EL MÁS PURO DE LOS PUROS

Es de hecho algo raro que la herencia genética de un capítulo esté completamente libre de contaminación. Mientras que la mayoría de las impurezas son de escasa o ninguna importancia, otras son un asunto de gran preocupación entre los apotecarios de un capítulo y de cuyos efectos deben protegerse constantemente. Dos de los capítulos más celebrados del Imperio están afligidos por tal herencia, los ángeles sangrientos y los lobos espaciales. Los primeros sufren de la Sed Roja, que condena a un hermano de batalla a sufrir tales abrumadoras visiones de la muerte de su primarca que le convierten en un loco raboso, obligándolo a entrar en las filas de la compañía de la muerte. Los últimos pueden sufrir de la maldición del wuffen, y convertirse en una violenta bestia de músculo y colmillos. Si hay alguna posibilidad de que un hermano de batalla susceptible a dicho destino pueda sucumbir a él, no será enviado a servir en los guardianes de la muerte, puesto que solo los apotecarios de su propio capítulo pueden protegerle contra su maldición y administrarle los ritos finales si cae presa de ella.



y capellanes del capítulo. Cada uno de ellos está especializado en su campo para juzgar este asunto, y es habitual que los tres deban ponerse de acuerdo antes de trascender la decisión a su maestre del capítulo. El capitán del hermano de batalla lo ha visto en combate, y conoce sus capacidades. El apotecario es consciente de su salud corporal y estado físico, crucial para su capacidad para combatir al alienígena en cada posible nivel. La tarea del capellán es controlar su bienestar espiritual, crucial para su capacidad de servir. Solo después de que estos tres, y tal vez otros, hayan debatido y considerado el asunto profundamente, se acercarán al maestre del capítulo y recomendarán al hermano para el servicio en los guardianes de la muerte. La decisión de promocionar al hermano de batalla recae en el maestre del capítulo, y puede llamar al guerrero ante él para que hable por sí mismo y así alcanzar una opinión adecuada. De hecho, la responsabilidad del maestre del capítulo en este asunto es grave, ya que el juramento de servicio a los guardianes de la muerte es solemne y terrible, y en él reside la última y mayor esperanza de la humanidad contra las terribles profecías del apocalipsis alienígena. Presentar un hermano de batalla indigno para la tarea acarrearía un gran deshonor al capítulo, y podría tener consecuencias en mundos enteros. Si una batalla se perdiese debido a que el guerrero flaquease en un momento crucial, si una fortaleza de la vigilia cayese porque un hermano de batalla fue laxo en sus deberes, o si debe abandonarse un planeta porque un marine espacial dudase de si podía ser mantenido, entonces el futuro de la propia humanidad podría verse comprometido.

Cuando un hermano de batalla es juzgado digno de servir en los guardianes de la muerte, su nombre y sus hazañas son enviados a la fortaleza de la vigilia más cercana para ser considerado por el comandante de la vigilia. En muchos casos el capítulo no volverá a saber más de este asunto, ya que la llamada al servicio podría no llegar nunca. Sin embargo, los guardianes de la muerte podrían necesitar refuerzos debido a

recientes bajas en batalla, o quizás planeen una misión que requiere guerreros adicionales, como establecer una nueva fortaleza de la vigilia. En tal caso, el hermano de batalla puede ser asignado inmediatamente a servir en una escuadra.

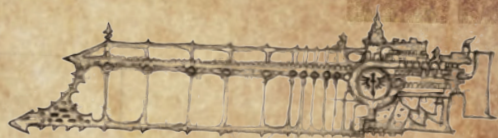
Otro método por el que un guerrero podría servir es que los guardianes de la muerte hagan una petición general a otros capítulos en la región. El comandante de la vigilia podría visitar a cada uno de estos capítulos y solicitarlo ante sus maestros, o si las circunstancias no permiten tal cumplimiento, puede transmitir comunicados astropáticos encriptados con el sello de código más alto, o despachar a hermanos de confianza del mismo capítulo si es posible, para hacer la petición en su nombre.

En algunos casos, la petición de servicio podría venir no de los guardianes de la muerte, sino de la Inquisición. Suele ocurrir cuando un inquisidor del Ordo Xenos tuvo motivos para ir al campo de batalla junto a los marines espaciales y quedó especialmente impresionado con sus capacidades de combate. Aunque los agentes de la Inquisición tienen la autoridad de ordenar a casi cualquiera de las fuerzas de combate del Imperio para servir en su causa, no tienen ese poder sobre los Adeptus Astartes. En vez de eso, un inquisidor puede solicitar a un capítulo que sus guerreros sirvan en su equipo, y, si resulta muy impresionado, puede recomendar a un comandante de la vigilia que el hermano de batalla sirva en sus escuadras.

El servicio en los guardianes de la muerte, por una antigua convención, está limitado a una única misión. Sin embargo, una misión puede entenderse como una campaña o vigilia de duración indefinida. Cuando se es escogido para servir en los guardianes de la muerte, el guerrero normalmente ofrece una despedida a sus hermanos como si nunca fuese a volver verlos o a luchar a su lado de nuevo; lo cual tal vez sea cierto.

Algunos capítulos han desarrollado rituales formales para marcar la partida de un hermano de batalla al servicio en los guardianes de la muerte. Algunos, como los vigilantes de la tormenta, reúnen a toda la compañía del elegido, e incluso a todo el capítulo, para despedirle cuando se va en una de las cañoneras thunderhawk pintadas de negro de los guardianes de la muerte. Otros celebran un solemne servicio dirigido por el capellán más veterano, con las filas congregadas inclinando sus cabezas en oración por el hermano que parte. Los lobos espaciales entablan una estridente celebración durante toda la noche en el que se agota la bodega de la gran compañía, mientras que en los templarios negros toda la compañía de combate se arrodilla en una vigilia silenciosa durante toda la noche ante una capilla dedicada a Rogal Dorn. Con todo, se señala la partida del hermano de batalla puesto que deja a un lado su servicio a su capítulo, aunque solo por un corto período de tiempo, y da la espalda a sus antiguos camaradas según embarca en el transporte que le espera.

Al entrar al servicio de los guardianes de la muerte, el marine espacial debe tomar el más solemne de los votos. El juramento obliga al guerrero al secretismo, prohibiéndole revelar cualquier cosa que aprenda mientras sirva con el capítulo. Renuncia incluso a confiar en los hermanos de su propio capítulo, salvo aquellos que también hayan servido en los guardianes. Por una antigua convención, quienes llevan la hombrera de plata de los guardianes de la muerte nunca son cuestionados sobre lo que han visto y han hecho, e incluso el explorador más inexperto sabe que hacerlo sería un grave insulto.



Naves de la muerte: La maldición de los mundos

Las naves de la muerte de los guardianes son aparatos no tripulados y automatizados, guiados por avanzados espíritus-máquina, que son empleados en las circunstancias más extremas para promulgar el Exterminatus sobre un mundo perdido para el Imperio. Están equipados con los más valiosos artefactos de encubrimiento, a menudo ejemplos únicos de conocimiento largamente perdido que data de la Edad Oscura de la Tecnología. La misión de una nave de la muerte es entrar en un sistema sin ser detectada, deslizarse silenciosamente entre los centinelas que los invasores pueden haber puesto en sus límites y acercarse al mundo objetivo sin ser vista. Viajando en modo silencioso, la nave de la muerte entra en órbita, libera su carga letal y entonces se catapulta lejos empleando la propia gravedad del planeta. Incluso mientras la nave de la muerte parte, el apocalipsis está descendiendo sobre el mundo condenado, el acto final de venganza y la negación promulgada en su vigilia.

ENTRENAMIENTO

Cualquier hermano de batalla sirviendo en los guardianes de la muerte es por definición uno de los xenocombatientes más experimentados de toda la galaxia, pero tal vez no esté tan bien instruido en la materia como un veterano capitán o comandante de la vigilia. El hermano podría haber combatido contra un centenar de diferentes razas alienígenas, pero hay miles de ellas que podría no haber visto nunca o incluso ni oído hablar de ellas. Los guardianes de la muerte se encargan de transmitir todo el conocimiento posible a sus guerreros, mediante una miríada de distintos métodos.

El hermano recién reclutado es inicialmente sometido a un estricto régimen de adoctrinamiento hipnótico, en el que su mente subconsciente se llena a rebosar con los detalles de cada raza inteligente conocida, y muchas clasificadas como animales inconscientes pero altamente peligrosos. Este proceso meramente sienta las bases para una posterior instrucción y estudio, que abre todo el potencial de la superior capacidad mental del marine espacial. Un guerrero enfrentado con un enemigo al que nunca ha encontrado antes, puede así recordar el punto débil exacto que puede abatirlo.

Sin embargo, el adoctrinamiento hipnótico no es sino la menor de las preparaciones de un guardián de la muerte, y se realiza un entrenamiento constante en los métodos requeridos para combatir a enemigos específicos. Aunque buena parte de su entrenamiento es teórico, otra es muy real. Podría solicitarse al hermano entrar en una celda sellada con un combatiente alienígena capturado. No se le permite salir hasta haberlo matado, normalmente armado solo con su cuchillo de combate, con sus manos desnudas y sus dientes, o sin su armadura. Solo cuando el capitán de la vigilia está convencido de que está preparado, y el comandante de la vigilia está de acuerdo, es autorizado a ocupar su lugar en una escuadra y lleva a cabo su primera misión.

LA HERÁLDICA DE LOS GUARDIANES DE LA MUERTE

Al unirse a las filas de los guardianes de la muerte, el hermano de batalla se somete a un ritual en el que su armadura es pintada de negro. No toda la armadura; la hombrera derecha mantiene su color original para poder reconocer el capítulo paterno del hermano. Oscurecer el icono del propio capítulo se considera un acto que enfurecería al espíritu-máquina e invitaría a su ira en un momento crucial en la batalla. Así, los orígenes de cualquier guerrero guardián de la muerte son claramente visibles por la heráldica de su hombrera derecha.

En la hombrera izquierda porta con gran orgullo la heráldica de los guardianes de la muerte. La hombrera y todo el brazo izquierdo son de plata electrochapada y con un pulido brillante. En el centro de la placa está el icono de los guardianes de la muerte — la “I” inquisitorial, sobre una calavera y los huesos cruzados. Alrededor del icono hay grabados pasajes de distintos textos devotos, incluyendo el Catecismo del Xenos y la Tercera Abjuración de Terra. Tales pasajes recuerdan al hermano su deber en todo momento, y no es raro que recite las líneas de dichas oraciones en batalla, endureciendo su corazón y el de sus camaradas contra el mal de los xenos.

Aparte de estos detalles, el blindaje de un guardián de la muerte está decorado con una combinación de sellos de pureza e iconos sagrados únicos a su capítulo paterno. Los lobos espaciales, por ejemplo, adornan su armadura con toda clase de runas y talismanes de la cultura de su mundo natal, Fenris, y esto se ve a menudo en la armadura de los lobos espaciales que sirven en los guardianes de la muerte. Los ángeles sangrientos son conocidos por llevar pequeños iconos de lágrimas, mientras que los ángeles oscuros portan pequeños colgantes de espadas aladas.

Cuanto más sirve en los guardianes de la muerte, más se adorna la armadura del guerrero con sellos de pureza y escrituras devotas. Habiendo enfrentado a los más viles horrores de la galaxia, el hermano de batalla sabe que es la fe la que derrota al xenos. Mientras porta las mejores armas y armadura disponibles, la pureza es el arma más mortífera que los guardianes de la muerte pueden tener contra su enemigo.

EQUIPO DE GUERRA DE LOS GUARDIANES DE LA MUERTE

La Inquisición y los guardianes de la muerte tienen acceso a un amplio abanico de armas y artefactos de las que incluso otros marines espaciales carecen. Aparte de los objetos altamente especializados o únicos, cada guardián de la muerte está equipado con el mejor equipo de guerra posible. Cada rifle bólter es una obra de arte hecha a mano por un armero, creada y mantenida por los mejores herreros de la galaxia. Cada armadura ha sido entregada a generaciones de guerreros, y está imbuido del espíritu de cada uno de ellos. Cada marine espacial que coge un arma le da algo de sí mismo, y a cambio es bendecido con la protección de sus predecesores.

Muchas de las armas y servoarmaduras en el arsenal de los guardianes de la muerte son reverenciadas como iconos sagrados. Muchos tienen nombres individuales, tomados de un antiguo portador o de una gran hazaña realizada. Hay rifles bólter con nombres como “destripador del hermano Kalk” y “maldición de Piscea”. Hay servoarmaduras llamadas “liberación de lord Odeck” y “espíritu de hierro”.

Además de la calidad maestra que conserva cada pieza de equipo, gran parte de los objetos de los guardianes de la muerte emplea mejoras y modificaciones conocidas solo para el más veterano de los tecnoadaptos. Es una declaración del estatus del capítulo el tener acceso a los más altos escalones del Culto Mechanicus y a maravillas tecnológicas más allá incluso del alcance de los marines espaciales. Quizás la más obvia expresión de este acceso se ve en los muchos tipos de munición altamente especializada que emplea el capítulo. A través de incontables enfrentamientos, el capítulo ha desarrollado venenos especializados codificados a la biología de alienígenas específicos, y estos pueden ser entregados mediante proyectiles bólter especializados. Los guardianes de la muerte hacen uso de aparatos de rastreo que emplean ramas de tecnología de otro modo perdidas, incluyendo escáneres electro-magnéticos, detectores de movimiento y unidades de pronosticación coeficiente. Cada hermano de batalla porta normalmente un equipo solo llevado por los especialistas de su propio capítulo, abarcando desde bombas de fusión a la altamente valorada granada vórtice.

Parte del equipo empleado por los guardianes de la muerte está tan altamente valorado que no puede permitirse que caiga en las manos (o garras, tentáculos, o pseudópodos) del enemigo. Un detonador vórtice es bastante peligroso en las manos de un marine espacial completamente entrenado, pero en posesión de un infiltrador alienígena cambiante de fase puede ser devastador. En el extraño caso de que un objeto así se perdiese en el campo de batalla, no es raro que los guardianes de la muerte organicen más misiones para recuperarlo o, si eso no es posible, para destruir el objeto. Los artefactos más preciados y peligrosos son ocasionalmente dotados con cargas de negación, en orden a dejarlos inútiles en el caso de su pérdida. Con todo, tales objetos han caído ocasionalmente en posesión del enemigo, como fue el caso cuando la tercera luna de Libertad se volvió inestable en su órbita y se estrelló sobre la superficie del planeta, arrasando toda la vida en ese mundo. Este suceso catastrófico fue causado por la pérdida del “catalizador multifase de Von Dee”, una reliquia de la Edad Oscura de la Tecnología que cayó en las manos de los alienígenas antipath. Si los antipath pretendían detonar el catalizador cuando lo hicieron, o si fue un terrible accidente, nunca será conocido, pero sirve para demostrar la potencia de algunas de las armas de los guardianes de la muerte y las consecuencias de su pérdida.



LA AMENAZA XENOS

“No te preguntes por qué matar al alienígena. Pregúntate por qué no hacerlo”.

—Hermano de batalla Artemis

La amenaza alienígena de la galaxia se manifiesta en muchas formas diferentes. Algunas especies son abiertamente hostiles, mientras que otras son más perniciosas. Algunas consideran a la humanidad solo una fuente de alimento, mientras que otras buscan retorcerla y manipularla para su propio beneficio. Hay imperios alienígenas que dominarían a la humanidad, y otros tan solo erradicarían hasta el último vestigio de ella.

Aparte de la amenaza obvia de la guerra y la invasión declarada, y la pérdida de mundos, vidas y recursos que la acompaña, los peligros representados por los xenos pueden ser bastante más insidiosos y sutiles. Algunas razas buscan infiltrarse en sociedades individuales y corromperlas desde dentro, debilitándolas contra una invasión eventual, o precipitando una revolución declarada en el que los mismos alienígenas son instalados como señores. Hay tontos o desposeídos en algunas comunidades que voluntariamente se vuelven hacia los xenos para la salvación cuando su propia suerte parece tan desesperada que incluso la fe en el Emperador es insuficiente. Los emisarios y demagogos alienígenas se mueven entre los marginados y los desesperados, estableciéndose como salvadores y visionarios, y lentamente reemplazan al Dios-Emperador como el objeto de adoración del pueblo. A veces esto se acompaña del simple engaño, pero demasiado a menudo la dominación se consigue mediante manipulación psíquica o genética, esclavizando poblaciones planetarias completas a la voluntad de los xenos.

LOS GUARDIANES DE LA MUERTE Y EL CODEX ASTARTES

Aunque cuentan como un capítulo, los guardianes de la muerte son una organización altamente inusual, que tiene poco parecido con lo establecido en el *Codex Astartes*. Mientras que un capítulo “*Codex*” regular está organizado para ser altamente móvil y flexible, y para ser desplegado casi en cualquier lugar de la galaxia a corto plazo, los guardianes de la muerte se centran normalmente en una amenaza y en una región. Esto significa que un comandante de la vigilia es capaz de disponer sus fuerzas a medida de la tarea a mano. Algunas fortalezas de la vigilia hacen custodia sobre vastos imperios orkos, siempre dispuestos a oponerse a la casi imparable invasión que desatan periódicamente. Otros guardan contra amenazas más sombrías, bastante más difíciles de detectar pero igual de peligrosas. Aún más, enfrentan a una multitud de enemigos y deben adaptarse constantemente a una situación estratégica siempre cambiante.

Los guardianes de la muerte tienen acceso a todas las máquinas de guerra especializadas empleadas por otros capítulos, y más. Incluso si una fortaleza de la vigilia no hace un uso regular de tal equipo, mantiene reservas inactivas de todo, desde motocicletas de ataque a cruceros, para emplear cómo y cuándo sea necesario.

En estructura, los guardianes de la muerte no se adhieren a la organización estricta de escuadras y compañías que dicta el *Codex Astartes*. La única unidad táctica relevante es la escuadra, que puede ser organizada y equipada en cualquier modo que el capitán de la vigilia considere apropiado. En una misión la escuadra puede ir a la guerra sobre motos, y en la siguiente en un poderoso land raider. Aquellos hermanos de batalla con el conocimiento adecuado podrían ir a la guerra en un voluminoso blindaje de exterminador, o en la ligera armadura de explorador con capas camaleónicas. Ocasionalmente, varias escuadras son combinadas en una fuerza mayor, un signo seguro de que se va a enfrentar a un enemigo altamente peligroso.

Es quizás inevitable que los marines espaciales nuevos en el servicio en los guardianes de la muerte puedan experimentar un período en el que deben ajustarse a un modo de organización extraño. Este es especialmente el caso cuando se proviene de capítulos que se adhieren rigidamente al *Codex Astartes*, como los ultramarines y sus sucesores. En la práctica, un hermano de batalla que no pudiese adaptarse no sería enviado a los guardianes de la muerte, y aquellos que sí lo hacen suelen ser los guerreros más altamente eficaces.

También se da el caso de que no todos los alienígenas que enfrentan los guardianes de la muerte puedan ser denominados “inteligentes”. Por ejemplo, los tiránidos son, individualmente al menos, poco más que bestias depredadoras, pese al hecho de que emplean estrategias altamente desarrolladas en el campo de batalla. Otras razas son más literalmente bestias, sin ninguna agenda estratégica más que su sentido de la supervivencia, como los ambulls o los drugh, y los guardianes de la muerte deben ser adeptos en luchar contra tales enemigos como contra cualquier otro. Algunas formas de vida alienígena no son incluso de naturaleza animal, y mucho menos inteligentes, como la flora carnívora de muchos mundos letales, y a todas ellas deben enfrentarse los guardianes de la muerte en la incesante batalla contra los horrores de la galaxia.

Finalmente, aunque los guardianes de la muerte fueron formados en respuesta a la amenaza de los xenos, sus miembros han enfrentado, a lo largo de siglos de servicio, también a muchos otros enemigos. Rebeldes y criminales han sentido la ira de los guardianes de la muerte, como lo han hecho los seguidores de los Poderes Ruinosos. Al mantener su eterna vigilia, los guardianes de la muerte a menudo disciernen terribles amenazas aparte de las de origen alienígena, y dado su juramento de servicio a la humanidad responden con exactamente el mismo celo y vigor.

LAS FLOTAS ENJAMBRE TIRÁNIDAS

“Debemos purgarlos de las estrellas antes de que ellos hagan lo mismo con nosotros”.

—Capellán Cassius de los ultramarines

Los tiránidos son la más alienígena de las razas que maldicen la galaxia con su existencia. Una fuerza elemental, se congregan en bancos que navegan el vacío, sin remordimientos, hambrientos y demasiado numerosos para detenerlos. Se cree que los tiránidos han migrado desde más allá de la galaxia conocida en busca de nuevos sistemas a consumir; enjambres rapaces descienden sobre los planetas y les desproveen de toda vida. Cada ser vivo es consumido, llevado de vuelta a las naves colmena y disuelto en una nutritiva papilla biológica del que crecen nuevos organismos tiránidos. Cuando los tiránidos se mueven en busca de una presa fresca, dejan los planetas como nada más que esferas de cruda roca a su paso.

Al contrario que muchas otras amenazas alienígenas que enfrenta la humanidad, los tiránidos son un enemigo completamente nuevo. La llegada de esta amenaza galáctica salió por primera vez a la luz cuando el inquisidor Kryptman del Ordo Xenos recuperó una placa de datos de la cáscara estéril que una vez había sido el mundo imperial de Tyran. Las flotas alienígenas estaban compuestas de una innumerable marea de materia viva, desde navíos de ataque biológicos a monstruosas naves colmena con tentáculos — todas células de un único organismo alienígena que amenazaba con devorar el Imperio. Codificada como “Behemoth”, la invasión tiránida devoró sectores enteros, y culminó en una de las más largas batallas espaciales en la historia del Imperio, alrededor de los anillos de Circe. Tanto los ultramarines como la flota de batalla Tempestus sufrieron terribles bajas antes de que la invasión fuese finalmente quebrada.

Pese a la gran victoria ganada en Circe, pronto se descubrió que derrotar a los tiránidos no era simple. Aunque la mayoría de los navíos tiránidos fueron destruidos, los más pequeños se dispersaron y, pronto, pequeñas “flotas escindidas” aparecieron a lo largo de la Franja Este. A pesar de ser una fracción del tamaño de la flota Behemoth, incluso la más pequeña de esas flotas escindidas es capaz de arrasarse un planeta entero, y las más grandes, en especial aquellas aún activas en la región de la Demarcación Jericó, consisten en vastos enjambres capaces de arrasarse sistemas estelares enteros.

Durante la amarga lucha contra la flota Behemoth, los guardianes de la muerte realizaron varias misiones vitales, incluyendo acciones de abordaje casi suicidas contra las naves más grandes, desde donde se teorizaba que se controlaba la flota enjambre. Durante estas misiones se obtuvo mucha experiencia vital, pronto extendida cuando los marines espaciales del capítulo de los ultramarines, que habían llevado el peso de la lucha, tomaron servicio en los guardianes de la muerte.

Muchos altos cargos del mando imperial creen que la terrible amenaza representada por la flota Behemoth ha sido evitada. Mientras que los esfuerzos para derrotar a las restantes flotas escindidas están en marcha, los líderes dan gracias de que la flota enjambre fue destruida, incluso si coste fue casi inasumible. Sin embargo, hay muchos en el Ordo Xenos que no están tan seguros y aconsejan vigilar por el regreso de los tiránidos. Son muchas las estaciones de la vigilia que han vuelto sus incansables ojos a la oscuridad del espacio interestelar, siempre atentos a que las estrellas se vean aadas por los incontables navíos de otra flota enjambre tiránida.



¡WAAAGHS! ORKOS

"En todas partes a las que la humanidad ha viajado también hay orkos. Infestan esta galaxia y sin duda otras, como los rudos parásitos que son. Mi única esperanza es que se maten entre ellos antes de que nos maten".

—Capitán de la vigilia Evangelos, guardianes de la muerte

Los orkos son monstruos de piel verde que solo viven para luchar, extendiendo la carnicería y la matanza. Aunque categorizadas como criaturas "inteligentes", muchos consideran el término altamente inapropiado, ya que son bestias rudas y bárbaras, y no tienen concepto de su propia mortalidad. Tan grande es la necesidad de los orkos por la batalla que luchan entre ellos si no hay enemigos cerca. Este constante estado de guerra asegura que solo los más fuertes, resistentes, y corpulentos, sobreviven para enfrentarse a sus enemigos.

Si los orkos se dedicasen a sus guerras internas la raza representaría poca amenaza para la galaxia. Sin embargo, los orkos son más numerosos que cualquier otra raza, infestando planetas desde el Núcleo hasta los mundos del Halo. Aún peor, el auténtico peligro es el hecho de que periódicamente un único orko se abre camino hasta la cima de su sociedad, uniéndolo por la fuerza y el ejemplo a las distintas facciones y dirigiéndolas en una invasión similar a una guerra santa. A esta invasión los orkos la llaman un "¡Waaagh!" en su lengua gutural, una palabra aprendida por los guerreros del Imperio cuando diez mil maníacos verdes lo rugen al lanzarse hacia las líneas de los defensores. Los ¡Waaaghs! orkos pueden abarcar a regiones enteras del espacio, esclavizando a sus poblaciones para fabricar más armas para los orkos, o para devorarlas.

Siendo la más numerosa de las especies alienígenas que los defensores del Imperio deben enfrentar, los marines espaciales están bien versados en combatirlos. Ningún capítulo tiene menos de un millar de honores en batalla contra los orkos, e igualmente, todos han perdido a algún renombrado héroe a sus manos. Algunos historiadores afirman que el arma icono de los marines espaciales, el rifle bólter, fue creado con el orko en mente. La alta cadencia de disparo del arma permite realizar muchos disparos puesto que los orkos avanzan en innumerables oleadas. El poderoso bólter volatiliza la escasa y ruda armadura que llevan los orkos, y cuando el bólter explota en el interior del cuerpo de su objetivo, es capaz de decapitar incluso a un orko. Desafortunadamente, muchas veces se ha observado a un orko ignorar sus heridas y seguir combatiendo como si nada.

Es totalmente posible que la raza orka fuese la causa de que los fundadores de los guardianes de la muerte profetizaran el fin de la humanidad a manos de enemigos alienígenas. Según el más experto de los inquisidores del Ordo Xenos, los orkos creen que un día se alzará un gran líder y desatará la más grande de todas las batallas, que arrastrará a cada orko de la galaxia. Parece que ese líder aún está por llegar, pero los guardianes de la muerte están siempre atentos a la aparición de un señor de la guerra orko que aglutine a la discolta raza.

Uno de los más perniciosos efectos de las invasiones orkas es que incluso si son derrotadas siempre parecen reaparecer más orkos, bastante inexplicablemente, en aquellos mundos de los que han sido expulsados. Hay un millar de teorías diferentes sobre la razón de esto, con algunos xeno-sabios abogando por la idea de que cuando un orko muere, se



activa la liberación de miles de esporas microscópicas que se introducen en el terreno. De este modo, afirman, es cómo se reproducen los orkos y también explica su constante necesidad de guerra. Se dice que los orkos crecen de estas esporas, aunque esta teoría está lejos de ser universalmente aceptada y es de hecho ridiculizada por muchos. Con todo, la doctrina estándar de los guardianes de la muerte es purificar a conciencia el campo de batalla después de una derrota orka. Los guardianes de la muerte se han vuelto expertos en el empleo del "frente de fuego", barreras de fuego lanzadas desde la órbita que incineran cada pulgada del terreno y reducen a cenizas cada rastro de materia biológica.

HUESTES DE GUERRA ELДАР

"Comparados a ellos no somos sino niños. Tristemente, el devenir de las cosas es que los niños nunca aprenden de los errores de las generaciones anteriores, y siempre están condenados a repetirlos".

—Inquisidor Czevak

Como raza, los eldar casi han desaparecido de la galaxia, habiendo disminuido su poder hace mucho tiempo debido a su propia locura. Ahora, la antaño avanzada raza de elegantes estetas se aferra a la existencia a bordo de solitarios mundos astronave que navegan lentamente por el vacío. Hace milenios, estos alienígenas enigmáticos y espirituales gobernaban toda la galaxia; sembraron mundos completos y ostentaban el poder de los mismos dioses. Aún, se dice que los eldar rechazaron desaparecer en la oscuridad del vacío y que la raza es aún una poderosa fuerza.

La humanidad y los eldar han luchado entre sí durante diez mil años de calamidad y derramamiento de sangre. Aunque cada eldar, ya sea guerrero o artesano, está bien instruido en las artes de la guerra, cada muerte es vivamente sentida. Los eldar son una raza moribunda, ya que incluso en la cúspide de su poder estos alienígenas extremadamente longevos se reproducían solo a un nivel muy bajo. Tan total es la guerra que engulle la galaxia que los eldar no pueden reemplazar las pérdidas de incluso la más pequeña de las escaramuzas, y cada año sus poderosos mundos astronave se vuelven cada vez más silenciosos.

Algunos dirían que lo más sabio para una raza al borde de la extinción sería retirarse por completo, huir en la noche y viviendo sus escasos días restantes en relativa paz. Para los eldar, este lujo es imposible, ya que su raza fue la causante del nacimiento del Dios del Caos Slaanesh, y su destino está inexorablemente entrelazado a los Poderes Ruinosos. Pese a sus disminuidos números, los eldar buscan combatir el Caos en cada ocasión, puesto que saben que su último destino es entablar la batalla final con los Poderes Ruinosos que decidirá el destino de toda la galaxia, y del universo.

La causa principal de conflicto entre los eldar y la humanidad es la posesión de los mundos vírgenes, planetas sembrados hace milenios por los antiguos eldar para ser poblados una vez se completase su transformación en mundos paradisíacos. En los diez mil años desde la caída de la civilización eldar a escala galáctica, muchos de estos mundos han sido colonizados por la humanidad y otras razas. La presencia de cualquiera, salvo los eldar, es suficiente para declarar una guerra genocida para expulsar a los intrusos. Muchos de estos mundos han sido ocupados durante miles de años y sus poblaciones lucharán hasta la última gota de sangre en la defensa de lo que consideran su mundo de origen. Es común para los eldar llegar de forma inesperada a un mundo que consideran suyo, exigiendo a los “intrusos” que evacúen el mundo en un tiempo determinado. En general, el tiempo dado es completamente inadecuado, y de cualquier modo es rechazado. Entonces los eldar desatan su furia sobre la población, no mostrando piedad sobre los defensores o su pueblo. Estos ataques suelen prolongarse en guerras más grandes, ya que las fuerzas del Imperio son estoicas e intratables y, al contrario que los eldar, tienen unos recursos humanos casi ilimitados a los que recurrir.

Pese a los conflictos entre la humanidad y los eldar, en ocasiones ambas razas han luchado codo con codo; normalmente al enfrentarse a un enemigo común, normalmente el Caos. Sin embargo, los eldar también han prestado su fuerza en la lucha contra los tiránidos. Estas operaciones son tensas, ya que el soldado común está adoctrinado para odiar y temer al xenos, y los eldar, humanos en apariencia, son especialmente vilipendiados. Incluso al más disciplinado marine espacial le es difícil contener su mano contra tales enemigos, y a menudo solo los guardianes de la muerte son capaces de compartir campo de batalla con los eldar sin abrir fuego sobre sus aliados.

Además, se rumorea que quizás existe un puñado de hombres dentro de la Inquisición que han obtenido la confianza de los eldar y acceso a sus más terribles secretos. Tales hombres caminan una peligrosa senda entre la condenación y la salvación, y está por ver si sus acciones salvarán tanto a la humanidad como a los eldar, o conseguirán la extinción de ambos.

EXPANSIONES TAU

“Su tiempo llegará, no temas. Déjales creer que son mejores que nosotros, déjales pensar que pueden convertir a nuestros mundos a su enfermiza filosofía. Ellos piensan en décadas; nosotros pensamos en siglos. Cuando llegue el momento, aplastaremos completamente este así llamado “Imperio”, y lo reduciremos a polvo bajo nuestros talones”.

—Lord cónsul Lasant en el tratado de Gharak

Los tau son una raza joven, que solo recientemente ha entrado en contacto con la humanidad. Buscan traer la iluminación y la unidad del “Bien Supremo” a aquellos que se les unan. Mientras el Imperio está asediado por todas partes, el imperio tau crece más y más fuerte. En la Frontera Este, bastante lejos del poder de Terra, un mundo tras otro ha caído a su dinámica expansión. Cuando un mundo rechaza unirse al imperio tau, toda resistencia es barrida, puesto que los tau creen que el bien supremo puede superar cualquier obstáculo.

El relativamente pequeño tamaño del imperio tau desmiente el peligro real que representa para el Imperio. Aunque la raza no es abiertamente hostil, y está perfectamente deseosa de comerciar y tratar con el Imperio, la filosofía del Bien Supremo es considerada perniciosa e insidiosa. Mientras que las gentes del Imperio están gobernadas de acuerdo a las brutales realidades de supervivencia en una galaxia hostil, los tau predicán que todos deben ser iguales y que solo entonces puede todo el imperio avanzar como uno. Son guiados por una casta de gobernantes y líderes espirituales llamados etéreos, que parecen ser capaces de inspirar en los tau una curiosa combinación de deber y alegría. El Imperio no se preocupa de que sus ciudadanos estén contentos, en tanto que cumplan con su deber; para los tau ambos conceptos son uno y el mismo. Hay algunos, entre los más altos escalones de mando del Imperio, preocupados de que la doctrina tau del colectivismo pueda extenderse a lo largo de las poblaciones de los mundos humanos con los que entran en conflicto. Si esto ocurriera, se teme, con seguridad seguiría el caos y la anarquía.

Aunque el Imperio ha luchado una guerra mayor, y muchas menores, contra el imperio tau, ha habido un ligero grado de contacto y, en ocasiones, cooperación. Parece que los tau entienden que no conquistarán el Imperio por la fuerza militar, y en vez de eso esperan el momento en el que la humanidad vea la sabiduría del Bien Supremo y se una a ellos. Los enfrentamientos que han ocurrido están, en lo principal, confinados a pequeñas regiones, aunque el reciente conflicto en la Demarcación Jericó ha provocado que muchos sospechen que los tau extiendan sus ataques para mayores beneficios.

El Ordo Xenos busca estudiar a los tau, puesto que algunos entre sus filas codician la despreocupada voluntad con la que siguen y obedecen a los etéreos. Actualmente, no se sabe si los etéreos ejercen alguna forma de control mental psíquico de bajo nivel sobre sus súbditos, si el efecto se basa en las feromonas, o si dicha obediencia está simplemente conectada en la propia naturaleza tau. Huelga decir que hay algunos a los que entusiasmaría la opción de estudiarlo más.

PLAGAS DE ESCLAVISTAS

“Llámalos como desees, krell, psirenas, o esclavistas. Un solo brujo no autorizado destruyó la colmena Skorpios cuando una de estas cosas usó su cerebro como portal de entrada a este mundo. En tres días, toda la población de la colmena fue reducida a babeantes esclavos mentales. En tres semanas un continente entero estaba en guerra. Y todo porque el gobernador pensó que su familia debía estar exenta del tributo psíquico y rechazó entregar a su hija a las naves negras”.

—Inquisidor Mallen, Ordo Xenos

Los esclavistas representan una forma de vida totalmente anatema para cualquier otra en la galaxia. Aunque biológicos, estos seres parecen existir principalmente en la disformidad pero no se conocen detalles de su naturaleza. Lo que hace esta raza peligrosa para el Imperio, y de hecho para toda la vida en la galaxia, es el hecho de que los esclavistas hacen incursiones en el universo material que, si no son controladas, se expanden en plagas a escala planetaria. En tal caso, el Exterminatus es un final compasivo para la población esclavizada del planeta.

Lo que se sabe de los esclavistas es que, desde la disformidad, son capaces de detectar la presencia de psíquicos poderosos pero desprotegidos en el reino material, y emplean sus mentes para crear un portal entre las dos dimensiones. Este proceso es una blasfemia en sí misma, ya que el cuerpo de la víctima se transforma en un distendido arco que se retuerce con la pulsante oscuridad del abismo. A través de esta puerta de entrada, los esclavistas salen en números aún mayores. Habiéndose establecido en el universo material, estas viles criaturas esclavizan a todas las formas de vida inteligentes a su alcance, tomando control completo de sus cuerpos y empleándolos como un ejército de autómatas esclavos mentales.

Se dice que ser esclavizado está entre los peores posibles destinos que pueden acontecer a un hombre. Su mente permanece totalmente consciente de su situación, pero su cuerpo ya no está bajo su control. No es nada más que una marioneta de los esclavistas. Los alienígenas no tienen conocimiento o preocupación por la salud de los autómatas, y los emplean hasta que caen por el hambre, negligencia, o sus heridas. Los autómatas se tambalean hacia adelante bajo el control de sus amos, forzados contra su voluntad a portar armas contra los suyos. Cuando la plaga esclavista, como se conoce a estas catástrofes, progresa, cantidades aún mayores de humanos son esclavizados, hasta que vastas e incontables hordas de autómatas arrollan el planeta. Lo que ocurre una vez que los esclavistas obtienen la victoria se desconoce, y es demasiado horrible para considerarlo.

Aunque no es una amenaza tan prevalente como otras razas alienígenas, los esclavistas son sin embargo vigilados con la máxima atención. Las acciones punitivas de los guardianes de la muerte se lanzan ante la más ligera sospecha de una plaga inminente, puesto que el período de tiempo entre la aparición de la primera puerta de entrada y la infestación abrumadora total puede ser espantosamente rápido. Predecir en donde podrían ocurrir tales plagas es casi imposible, excepto quizás con un recurso frecuente y habilidoso al Tarot del Emperador. Definitivamente, la única forma de estar seguro de que ninguna plaga tiene lugar es mediante estrictos tributos psíquicos y la misión eterna de las naves negras.

EL ASCENSO DE LOS ANTIGUOS

“Hay cosas marchitas descansando en frías tumbas muy por debajo de la superficie de mundos muertos que una vez dominaron la galaxia. Y hay aquellos que por sus hechos despiertan a tales criaturas. No en mi vigilia...”.

—Hermano Fenrik “ojo rojo” de los guardianes de la muerte

La galaxia es realmente antigua y abundan las evidencias de imperios extintos. Incontables ciudades humanas se han construido sobre los restos de civilizaciones más antiguas, sin preocuparse de lo que podría dormir en las polvorientas tumbas subterráneas. Existen ciudades colmena excavadas en estructuras alienígenas de kilómetros de profundidad. Incluso en los mundos más antiguamente establecidos y densamente poblados, en las zonas salvajes podrían encontrarse obeliscos levantados por canteros desconocidos. En muchos mundos, los colonos originales habrían luchado una guerra de exterminio contra cualquier clase de raza inteligente que viviese allí antes; en otros, los alienígenas habrían muerto o partido milenios antes de que la humanidad pusiese el pie allí.

Hay aquellos cuya misión es asegurarse de que esa miríada de imperios de la galaxia permanezcan perdidos. Los inquisidores del Ordo Xenos y sus aliados los guardianes de la muerte persiguen cualquier rastro de estos extintos imperios galácticos, y buscan signos de su existencia. Esto se debe a que, aunque los imperios perdidos ya no son poderosos, hay quienes intentarían restaurarlos a su estado anterior. Estos podrían ser los descendientes alienígenas de una raza antaño poderosa, acechando en los yermos y ocultándose para renovar el poder de sus ancestros. Algunos humanos han sido engañados para resucitar civilizaciones alienígenas perdidas, quizás tras adquirir un fragmento de conocimiento perdido, o han caído bajo el poder de algún artefacto recuperado de un lugar sagrado.

Ciertos inquisidores del ordo Xenos perciben la actividad alienígena allá adonde miran. Mientras que aquellos en las líneas del frente solo pueden percibir lo que enfrentan en el calor de la batalla, los más viejos y eruditos inquisidores y sabios anotan las localizaciones de los mundos necrópolis a lo largo de sectores, regiones, segmentos y de hecho, la galaxia entera. Mientras que muchos toman sus advertencias como los delirios de ancianos acabados, otros ven la verdad de sus palabras y temen lo que podría ser de la humanidad si los antiguos despertasen de acuerdo a alguna maquinación con eones de antigüedad. La Demarcación Jericó es una región en la que tales planes oscuros han emergido, aunque su significado desafía a la inteligencia y cordura humana.

Algunos en el ordo Xenos creen que la condenación de la humanidad no vendrá de la mano de las razas existentes hoy día, sino por los antiguos. Proclaman que el Tarot del Emperador está revelando siempre portentos más terribles, advirtiendo de una era en donde los siervos sin alma de dioses hace mucho tiempo muertos se alzarán de sus tumbas y cosecharán cada forma de vida en la galaxia. Hablan de salvajes alienígenas acechando en las junglas de distantes mundos fronterizos que se despojarán del manto de la ignorancia y reclamarán lo que una vez fue suyo. Hablan de los mismos dioses regresando a combatir entre ellos; una guerra en la que humanidad puede ser la primera baja.

MISIONES DE LOS GUARDIANES DE LA MUERTE

"Aquel que permite vivir al alienígena, comparte su crimen de existencia".
—Inquisidor Apollyon

Los antiguos juramentos de los guardianes de la muerte los comprometen a combatir la amenaza xenos donde pueda ser encontrada y bajo cualquier forma que pueda tomar. Las misiones llevadas a cabo por los guardianes de la muerte son muy variadas, y abarcan desde una vigilancia permanente contra una amenaza, hasta acompañar a un inquisidor cazador de alienígenas en una desesperada misión más allá de las fronteras del espacio conocido. Pese a la variedad de perfiles de misión en las que destacan los guardianes de la muerte, algunas conforman la mayoría de sus operaciones.

Una de las tareas más simples de los guardianes de la muerte es permanecer en eterna vigilia contra las acciones de los xenos. Esta es la base del sistema de fortalezas y estaciones de la vigilia. Cada una está situada en un área donde existe una amenaza conocida, o en una región estratégica por donde dicha amenaza llegaría a mundos imperiales. Un ejemplo de lo primero sería una estación de la vigilia en las demarcaciones externas de un sistema conocido por albergar los restos de una antigua raza xenos, siendo su misión vigilar el regreso del enemigo. Un ejemplo de lo último sería una fortaleza de la vigilia en una confluencia de rutas de disformidad, por donde es probable que se desplacen invasiones alienígenas.

Investigar amenazas potenciales es una tarea vital de los guardianes de la muerte. Una escuadra es enviada a revisar áreas donde se sospecha que operan alienígenas peligrosos. Mundos recién descubiertos por exploradores o comerciantes independientes pueden ser juzgados peligrosos y requerir una investigación de los guardianes de la muerte, en ocasiones acompañados por un inquisidor u otros especialistas. Estas misiones pueden ser peligrosas y las escuadras deben prepararse para enfrentar cualquier amenaza. A menudo no podrán recibir refuerzos o rescate si las cosas se ponen feas, de modo que los hermanos de batalla deben apoyarse entre



sí y llevar tanta munición como sea posible. Las misiones de investigación pueden llevar a la escuadra a una asombrosa variedad de mundos, para los que todos sus miembros deben estar preparados. Se espera que los hermanos de batalla sean capaces de cruzar un ardiente desierto de afilados cristales de sulfuro, o pantanos ácidos infestados de depredadores alienígenas. Con toda probabilidad, la información sobre la naturaleza de cualquier amenaza alienígena será limitada o nula; aún así, la escuadra debe estar preparada para enfrentarse

RADICALES Y PURITANOS

La Inquisición es una institución compuesta de incontables individuos, cada uno facultado por las más altas autoridades del Imperio para cumplir su deber como vea adecuado. A lo largo de los milenios, han surgido muchas grandes doctrinas, cada una conformando las creencias de sus partidarios sobre cómo debe ser aplicado este poder. Las muchas facciones se dividen principalmente en dos campos opuestos — los puritanos y los radicales.

Los puritanos creen que cualquier y toda amenaza al Imperio debe ser destruida sin piedad, sin tener en cuenta su origen. Los puritanos más extremistas ven tales amenazas en todos los lugares en los que miran y exterminarán poblaciones planetarias enteras para que los pecados de un pequeño número de herejes sean contenidos. Los radicales, por otro lado, normalmente emplean cualquier método a su disposición, incluyendo el uso de armas de sus enemigos en el fomento de sus planes. Así, un inquisidor puritano puede promulgar el Exterminatus contra un mundo que ha sido infiltrado por un culto de adoración xenos, mientras que un inquisidor radical puede buscar a esos mismos sectarios, con la intención de aprender sus secretos o incluso ponerles a su servicio.

No es raro que inquisidores diametralmente opuestos choquen, a menudo violentamente, uno contra otro. Los guerreros de los guardianes de la muerte están por encima de estas facciones, y nunca se han visto involucrados en las batallas que a veces se desencadenan entre inquisidores rivales. Su misión es simple, y aunque puede considerarse que ocupa el extremo puritano del espectro, no está aliada a ningún punto de vista. Los inquisidores no involucran a los guardianes de la muerte en sus propios conflictos, y los extremistas tienden a moderar su posición cuando trabajan con ellos o hacen peticiones de los guardianes de la muerte. Es tarea del comandante de la vigilia acceder a, o incluso rechazar, tales peticiones, y lo hace de acuerdo a su propio juicio y principios.

XI: GUARDIANES DE LA MUERTE



a cualquier enemigo, desde bárbaros salvajes montando reptiles voladores, hasta seres con poderes psíquicos altamente desarrollados. El objetivo de tales misiones es observar la naturaleza de la amenaza, de modo que la escuadra, reforzada si es necesario, pueda regresar más tarde y aniquilarla.

En una misión de “purificación”, el objetivo de los guardianes de la muerte es limpiar totalmente un área, planeta o sistema, de la presencia alienígena. Tal vez el Imperio haya decidido establecer alguna clase de presencia en el área, o puede tratarse de una colonización en toda regla. En general, los guardianes de la muerte solo participan en dichas misiones cuando la Guardia Imperial o los marines espaciales convencionales carecen de la experiencia necesaria contra el enemigo, lo que en el caso de los Adeptus Astartes indica que se trata de una terrible amenaza. Los guardianes de la muerte pueden disponer de habilidades especiales o de una extensa experiencia en combatirla, de las que podrían carecer otras unidades disponibles. Las misiones de purificación varían enormemente en escala, desde un simple ataque contra una localización defendida por alienígenas hasta una rigurosa campaña genocida. El Imperio tolera la presencia de ciertas razas alienígenas en un mundo, mientras sus instalaciones no se vean amenazadas, pero otras razas xenos son tan viles que su presencia no puede ser permitida en modo alguno.

Una misión especialmente peligrosa es el asesinato específico. El objetivo es matar a un individuo determinado para interrumpir las actividades del conjunto y permitir la intervención de otras fuerzas imperiales. Estas misiones están entre las más peligrosas de todas, y se debe valorar el riesgo de perder a los más experimentados y valiosos guerreros guardianes de la muerte y el no llevar a cabo la misión. A pesar de los riesgos, muchas especies alienígenas son extremadamente vulnerables contra esta táctica. Los tiránidos, por ejemplo, son conocidos por exhibir la estructura jerárquica más extrema jamás observada, con formas de vida progresivamente superiores controlando a cada nivel inferior. Incluso las formas superiores no emiten órdenes, sino que dirigen la voluntad del colectivo, por lo que matar a una criatura así puede tener un efecto demoledor sobre sus vasallos. Varias misiones de este tipo fueron exitosamente completadas durante la guerra contra la flota enjambre Behemoth, donde pequeñas escuadras de élite abordaron las naves biológicas tiránidas, abriéndose paso por arterias en lugar de pasillos, y eliminando organismos que controlaban flotas completas. Se ha observado un efecto similar al combatir a los tau; al matar a un miembro de la casta etérea, las normalmente bien coordinadas fuerzas tau pueden perder su disciplina, convirtiéndose en un objetivo perfecto para el ataque.

Una misión menos común, pero vital, es la localización y recuperación de artefactos alienígenas. Las razas inteligentes son comunes a lo largo de la galaxia, tanto las existentes como las extintas, y los objetos creados por manos no humanas pueden encontrarse en cualquier parte. La mayoría son inofensivos y de escaso valor, e incluso pueden ser útiles u ornamentales en algunos mundos. Otros son más raros, fabricados en un estándar superior o hechos de materiales preciosos, y estos normalmente encuentran su camino hasta las colecciones privadas de acaudalados nobles. En muchos mundos, cualquier relación con lo alienígena es ilegal, y

tales actividades son encubiertas; su ilegalidad hace el riesgo más emocionante para los aburridos y mimados de las clases gobernantes. Sin embargo, algunos artefactos xenos están muy lejos de ser inofensivos. Son reliquias de gran poder, a veces armas, y normalmente con el poder de dominar a los débiles de mente. El, así llamado, “comercio frío” ha aumentado en todo el Imperio. Aventureros valientes, pero temerarios, recuperan esas reliquias para venderlas por precios exorbitantes a coleccionistas privados. Los guardianes de la muerte pueden ser llamados para poner fin a esas empresas, o para recuperar los artefactos antes de que los criminales los descubran y los exploten. Una vez recuperados, estos objetos son entregados a la Inquisición para estudiarlos, utilizarlos, ocultarlos o destruirlos, dependiendo del inquisidor y de la naturaleza del objeto. Nadie puede imaginar cuántas armas de potencia catastrófica han sido recuperadas de esta manera, algunas almacenadas en las cámaras de una fortaleza de la vigilia a la espera del momento en el que la humanidad no tenga otra opción que desatar su espantoso poder.

Una de las tareas más agotadoras que pueden realizar los guardianes de la muerte es la de “desinfectar” fuerzas humanas expuestas a contaminación alienígena. Algunos xenos son tan perniciosos que respirar el mismo aire que ellos es suficiente para perder la propia alma, mientras que otros, como los esclavistas, poseen poderes psíquicos tan terribles que pueden llevar a ejércitos enteros desde la luz del Emperador a la dominación alienígena en un instante. Incluso si el Imperio prevalece y los xenos son derrotados, muchas fuerzas humanas pueden haber sido comprometidas. La semilla de la dominación alienígena puede haber sido plantada y la Inquisición, mediante los guardianes de la muerte, debe volverse hacia sus aliados en el mismo momento de la victoria. Hacerlo de otra manera sería dejar la victoria incompleta e invitar a la derrota. Principalmente, son las milicias planetarias las que deben ser purificadas, aunque en ocasiones unidades de la Guardia Imperial sin la protección adecuada, química, biológica, o psíquica, deben ser tratadas. Debido a su superioridad genética, es muy raro que un marine espacial se vea comprometido, aunque se conoce el caso de una compañía del capítulo de los subyugadores durante la campaña del Cinturón Technetium. El modo en el que las fuerzas amigas son “desinfectadas” varía enormemente. Algunos son bombardeados con virus letales, lanzados desde naves orbitales del capítulo. Otros podrían ser enfrentados directamente. En ocasiones, el mismo acto puede activar una influencia alienígena previamente inerte, provocando que las víctimas se vuelvan contra sus antiguos camaradas con renovada furia, o que escapen a cualquier oscuro refugio de origen xenos que puedan encontrar.

OPERACIONES CONJUNTAS

Aunque la vasta mayoría de las misiones que realizan los guardianes de la muerte se llevan a cabo en solitario, lejos de testigos, en ocasiones forman parte de un cuadro estratégico más grande. Por ejemplo, un avance masivo de la Guardia Imperial podría ser posible debido solo a que una escuadra incapacitó la estructura del alto mando enemigo, enviando a todo el ejército xenos al desorden. Con toda probabilidad, las acciones de la escuadra serán poco conocidas, ya que como cámara militante

del Ordo Xenos, los guardianes de la muerte deben permanecer en las sombras para que la miríada de enemigos alienígenas de la humanidad desconozca sus actividades.

Con todo, hay ocasiones en las que un soldado de la Guardia Imperial se encuentra luchando junto a un marine espacial vestido en negro, aunque solo sea por un breve período antes de que las mareas de la batalla los separen una vez más. Ser testigo de semejante poderoso guerrero en acción es verdaderamente inspirador para el soldado común, sirviendo como ejemplo y a menudo reforzando un vacilante asalto. Se considera preferible que las fuerzas convencionales, como las fuerzas de defensa planetaria y la Guardia Imperial, sepan lo mínimo posible de los guardianes de la muerte y sus métodos. Los guardianes de la muerte nunca buscan el auto-engrandecimiento, y la victoria es rutinariamente adscrita a los hechos de otras unidades.

Solo en los más altos escalafones de la máquina militar del Imperio existe alguna conciencia de la existencia y misión de los guardianes de la muerte, e incluso entonces, hay mucho rumor y especulación. Es casi imposible que un general común, incluso un Lord Militante, simplemente "solicite" la ayuda de los guardianes de la muerte. En vez de eso, los guardianes de la muerte intervienen allí donde ven la necesidad de hacerlo, en ocasiones sin ni siquiera anunciar su presencia a los comandantes implicados, en otras trabajando estrechamente con ellos. Debido a sus fuertes lazos con la Inquisición, un inquisidor puede solicitar el despliegue de los guardianes de la muerte, y en ocasiones un general podría solicitar que lo hiciera en su propio beneficio. Sin tener en cuenta cómo sucedió, la implicación de incluso una única escuadra de los guardianes de la muerte puede cambiar las tornas de una guerra de trincheras que ha durado siglos, y anunciar la victoria para las fuerzas del dios Emperador de la Humanidad.

ESCUDOS NEGROS

De vez en cuando, quizás solo una vez en el servicio de un comandante de la vigilia, un guerrero que no lleva la iconografía de ningún capítulo, con su armadura pintada completamente en negro, se presenta en una fortaleza de la vigilia. Por una antigua tradición, estos guerreros no son cuestionados o presionados para explicar sus orígenes. El comandante de la vigilia tiene el derecho de rechazarlos, pero en la práctica esto raramente ocurre.

¿Quiénes son estos misteriosos guerreros?, ¿Quiénes ocultan los símbolos de su capítulo y a menudo esconden sus rostros bajo capuchas oscuras? Algunos dicen que son los últimos de sus capítulos, habiendo perdido a sus hermanos de batalla por la guerra, el desastre, o la irreversible desestabilización de su semilla genética. Otros susurran que estos extranjeros solitarios podrían haber permanecido leales a sus juramentos mientras que todos sus compañeros se volvieron contra ellos. Algunos pueden ser incluso traidores devueltos a la luz, pero obsesionados por una vida de pecado y blasfemia que nunca podrán confesar.

Lo que muchos de estos guerreros tienen en común es que cuando entran en servicio con los guardianes de la muerte es invariablemente de por vida. No tienen capítulo al que volver, ni hermanos de batalla con los que reunirse. Algunos están poseídos de un terco fatalismo, como si buscasen la muerte en el servicio. Otros sirven como si con cada xenos que matan se absolviera un innombrable pecado propio.

Lo más extraño de todo es cuando uno de estos, así llamados, "escudos negros" se alza a través de las filas de los guardianes de la muerte. Esto ha ocurrido solo una vez en la historia archivada de la fortaleza de la vigilia de la Demarcación Jericó, en el caso de un comandante de la vigilia de nombre Israfil. Este austero guerrero condujo a sus fuerzas contra una miríada de enemigos a lo largo de tres décadas, antes de desaparecer en una misión a la que acudió en persona, contra los perniciosos mire. A pesar de la rápida intervención de un sustancial grupo de batalla del capítulo de los ángeles oscuros, el cuerpo de Israfil nunca fue recuperado, pero su nombre es honrado en la fortaleza de la vigilia hasta hoy día.

La preservación de la vida en sí misma no es digna de elogio cuando el sacrificio ofrece una razonable opción de ganancia. Con todo, el desperdicio de vidas sin propósito es igualmente evitado. La pérdida de personal entrenado implica la pérdida de recursos, equipo y conocimiento. Un verdadero guerrero no menosprecia su valor como un recurso. El deber del comandante es juzgar qué medios deben ser tomados para conseguir cada objetivo. Debe ser consciente de lo que se va a ganar y de lo que puede ser perdido. Un comandante que sitúa a sus tropas en una posición en donde probablemente puede perder más de lo que probablemente puede ganar, arriesga más que las vidas de sus hombres. Se arriesga a mucho más; se arriesga al fracaso. La pérdida es aceptable, el fracaso no.



CATECISMO DEL XENOS

Ser impío

Esa es la marca del xenos

Ser impuro

Esa es la marca del xenos

Ser aborrecido

Esa es la marca del xenos

Ser vilipendiado

Esa es la marca del xenos

Ser perseguido

Esa es la marca del xenos

Ser purgado

Esa es la marca del xenos

Ser purificado

Esa es la marca del xenos

—Extracto del tercer libro de adoctrinamiento





LA DEMARCACIÓN JERICÓ

PUERTA DE
DISFORMIDAD:
FAUCES DE JERICÓ

•
LOS DOMINIOS DE LOS
GUARDIANES

•
LA CRUZADA DE
ACHILUS

•
EL SALIENTE ORFEO

•
EL SALIENTE ACHEROS

•
EL SALIENTE CANIS



CAPÍTULO XII: LA DEMARCACIÓN JERICÓ

"Ha nacido de la sangre y la oscuridad, y a la sangre y a la oscuridad regresará".

—Palabras pronunciadas durante una lectura del Tarot del Emperador en el inicio de la Cruzada de Achilus

La Demarcación Jericó es una región del espacio perdida hace mucho por la humanidad. Ha sucumbido a la oscuridad y la barbarie, está infestada de xenos y contaminada por los Poderes Ruinosos. Situada cerca de la Franja Este, el área conocida como la Demarcación Jericó fue parte del Imperio en el pasado, y permaneció así muchos milenios hasta que cayó en una era de aislamiento, degeneración y maldad. Un descubrimiento significativo cambió el estatus de la región: contiene una puerta de disformidad que conecta dos extremos muy lejanos de la galaxia. Ahora, el Imperio sueña de nuevo con hacer suya la Demarcación Jericó, pero su intento de reconquista se ha empapado rápidamente en sangre y sus esperanzas se han convertido en pesadillas.

La Cruzada de Achilus es una guerra de reconquista librada en tres frentes. Una guerra salvaje en la que el Imperio emplea todas sus armas, y sus comandantes han jurado que no fracasará. A pesar de estos votos, la Cruzada de Achilus puede sucumbir. El imperio tau ha puesto su ojo en los mundos y recursos de la Demarcación y se mueve con fuerza para hacerla suya. En mundos perdidos hace mucho por el Imperio reinan los esclavos de los dioses oscuros del Caos, y en el corazón de la Demarcación, desconocido al inicio de la cruzada, han creado un dominio blasfemo gobernado por príncipes demonio y señores del Caos, en donde ahora rigen las extravagantes leyes de la disformidad en lugar de la frágil realidad. Quizás aún peor, de las profundidades del vacío inexplorado se ha alzado el Gran Devorador; los tiránidos que lo consumirán todo dentro de la Demarcación Jericó y que solo dejarían mundos consumidos entre las antiguas estrellas.

Mientras ruga la guerra entre las fuerzas de la Cruzada de Achilus y sus muchos enemigos, otros con agendas mucho más antiguas que las de la cruzada se mueven entre las estrellas de la Demarcación Jericó. Han vigilado estos mundos y estrellas desde antes de que cayesen en la sombra. Son los guardianes de la muerte: Una división única del Adeptus Astartes, los marines espaciales, unidos por antiguos juramentos y que mantendrán la larga vigilia contra la mayor oscuridad aún por llegar. Mientras que el resto del Imperio apartó su mirada del Sector Jericó tras su caída, la vigilancia de los guardianes nunca ha vacilado. En los largos milenios de la Edad de la Sombra, han permanecido vigilantes desde su fortaleza y las dispersas estaciones a lo largo del sector caído, siendo a veces la presa, pero más a menudo el cazador, una sombra dentro de las sombras. Muchos enemigos del Imperio han sido derrotados por su mano y desterrados entre las estrellas olvidadas de la Demarcación, y muchas grandes amenazas

han terminado antes de que se alzasen para asediar al mayor Imperio del Hombre, implícitos y desconocidos incluso para los distantes señores de los guardianes. No obstante, estas batallas han sido el preludio de batallas venideras, porque según muchos, el verdadero Fin de los Tiempos ha llegado y ha empezado la última vigilia. La Demarcación Jericó cuelga en la balanza—la intervención de los guardianes de la muerte puede ser el único modo para influir en el resultado de la Cruzada de Achilus, para bien o para mal.

ANTES DE LA CAÍDA DE LA NOCHE

Aunque la Demarcación Jericó es ahora una herida abierta, infectada con las mentiras de dioses falsos y la presencia de alienígenas, no siempre fue así. El área del espacio conocida como la Demarcación Jericó fue incorporada al Imperio durante la Gran Cruzada librada por el Emperador y sus legiones marines espaciales hace diez milenios. Aunque existen pocos detalles de su fundación, se sabe que fue una campaña excepcionalmente sangrienta, y que los sucesos posteriores de la Herejía de Horus y el doloroso desenlace de la guerra civil causaron una mayor devastación a sus mundos. En los milenios posteriores, fueron dominados mundos salvajes y dominios xenos, y el Sector Jericó fue construido como un bastión del poder y majestad imperial tallado en el espacio y colonizado por un Imperio poderoso y expansivo. Se levantaron mundos desde las ruinas y las cenizas a potencias industriales, las poblaciones crecieron prosperas, y con ellas, aumentó la importancia y esplendor del Sector



Jericó. El orden predominaba y las heridas del pasado se curaron con piedad y la seguridad de la estabilidad. Desde las más altas torres de obsidiana del mundo colmena de Verronus a las brillantes capillas de cristal del santificado Eleusis, el dominio del Dios-Emperador corría ininterrumpido a lo largo de un centenar de mundos. Aunque las guerras y los desastres menores iban y venían como tormentas, el Sector Jericó fue un parangón del orden y la fuerza imperial durante muchos milenios hasta que, abruptamente, todo se perdió; totalmente abandonado a la oscuridad y al derramamiento de sangre del que había sido creado.

LA EDAD DE LA SOMBRA

Durante su Edad de la Sombra, la oscuridad y el descenso a la anarquía envolvieron al Sector Jericó, rompiendo los lazos del gobierno imperial y devolviendo sus mundos a un estado de barbarie. Esta era vio como se deshacía todo el esplendor y poder del Sector Jericó, convirtiéndolo en un área conocida en las cartas de la Navis Nobilite como la Demarcación Jericó; un lugar sumergido en maldad y no tocado por la luz del Imperio. La Edad de la Sombra llegó rápidamente, pero no cayó sobre el Sector Jericó de la noche a la mañana. En vez de eso, se deslizó inexorablemente a través de los mundos de la Demarcación Jericó como la sombra de una puesta de sol.

El declive comenzó durante el tiempo de desgoberno, falta de fe y tiranía conocido como la Edad de la Apostasía. Durante esta era de aislamiento y guerra civil, el Imperio se acercó más a su destrucción por su propia mano desde los tiempos de la Herejía de Horus. Por razones poco claras, la comunicación entre el Sector Jericó y el núcleo del Imperio se volvió cada vez más difícil; los mensajes astropáticos se volvieron poco fiables, y las naves que viajaban dentro y fuera de la región se perdían en tormentas de disformidad que aumentaron el aislamiento del sector. En particular, las grandes rutas de comercio entre el sector y los poderosos mundos de la región imperial de Ultramar y el sur galáctico fueron aisladas por un masivo ¡Waaagh! orko de una escala no vista en milenios. Con el Imperio en desorden y con la creciente marea de la guerra, el Sector Jericó fue marginado y olvidado, deslizándose más allá del alcance del Imperio sin que ningún escriba en la Sagrada Terra lo advirtiese.

Registros dispersos recuperados muchos siglos después indicaron que un terror corrosivo penetró en el sector, asilándolo del mayor Imperio. Uno a uno, los planetas anteriormente bajo el dominio central de la capital del sector, Verronus, cayeron en la oscuridad. Algunos, como el propio Verronus, sucumbieron a la rebelión desde dentro. Privados de ayuda externa, otros cayeron en la guerra con sus vecinos por pura paranoia o una ambición desatada; con sus líderes aferrándose a las promesas de los dioses oscuros o caídos por los defectos de sus propios corazones. En solo una generación, la mayor parte del Sector Jericó se deslizó en la anarquía y la barbarie primitiva. Cuando la última patrulla naval del segmento fue reclamada a Kar Duniash para tareas más urgentes, informó que los últimos retazos del orden imperial en el Sector Jericó eran círculos pequeños e irregulares de luz asediados por una oscuridad depredadora. Pronto, ignorados y olvidados, también cayeron, y la Edad de la Sombra del

sector duro casi cinco milenios. Sus hechos notables, y las tragedias y desastres que cayeron sobre los mundos en su agarre, permanecen en su mayor parte desconocidos y no registrados. Solo los guardianes poseen algún conocimiento de lo que pasó en la Edad de la Sombra, e incluso entonces, registraron poco. Su mirada estaba en otro sitio, en lugares muertos y oscurecidos, y sus preocupaciones eran de mucho mayor importancia que la pérdida de unos pocos mundos.

Durante el treintaisieteavo milenio, los Altos Señores de Terra—como parte de un gran replanteamiento de los dominios del hombre conocido como la Tercer Misericordia Imperialis Mundi—decretaron que el Sector Jericó, junto con otra docena a lo largo de la Franja Este, dejase de serlo hasta que una cruzada pudiera llevarlo de nuevo al rebaño del Imperio. La región fue denominada como la Demarcación Jericó, y así regresó en nombre y naturaleza a la oscuridad de la que había surgido. Las tormentas de disformidad y la distorsión temporal que aisló la Demarcación Jericó al inicio de la Edad de la Sombra nunca han cesado del todo. Aunque han crecido y disminuido muchas veces, las fronteras reclamadas por el Imperio se han hundido aún más. En consecuencia, viajar a la región siguió siendo peligroso y arduo. De hecho, es una tarea que pocos fuera de los guardianes de la muerte y la Inquisición han intentado en los últimos cuatro milenios. Pero esto iba a cambiar con el descubrimiento de la puerta de disformidad que conecta la Demarcación Jericó al Sector Calixis; un hecho que ha permitido que la Demarcación Jericó se vuelva de nuevo accesible a las fuerzas del Imperio, con la inevitable consecuencia de la cruzada.

USANDO LA DEMARCACIÓN JERICÓ

Este capítulo presenta la Demarcación Jericó, sus localizaciones importantes, y algunos detalles de los sucesos cruciales que se están desarrollando en su interior. Esta información pretende proporcionar a los DJs un escenario preparado para sus campañas de DEATHWATCH, y para actuar como el contexto de futuros suplementos y aventuras. La Demarcación Jericó pretende mostrar los muchos rostros del Imperio en guerra: su dinamismo, arrogancia, heroísmo y ceguera. También ofrece un ejemplo de los enemigos que enfrenta el Imperio y cómo pueden interactuar para producir una situación en la que la victoria no está asegurada para ningún bando. También presenta un ejemplo de cómo pueden operar los guardianes de la muerte y cómo su deber y tradiciones los separan de las demás fuerzas del Imperio que también combaten en la Demarcación Jericó.

Es importante señalar que se anima al DJ a usar y modificar la Demarcación Jericó: como se presenta aquí: crea el escenario a tu gusto, toma lo que prefieras, descarta lo que no quieras, y modifícalo como creas. Este es tu juego, y puedes alterar el universo donde se desarrolla como consideres apropiado. Mantén tu bólter cargado, tus ojos vigilantes ante la oscuridad, y disfruta.

BORDE EXTERIOR

CONTRAGIRO

Phaegis

El pozo de la noche

Puerta de disformidad

Hethgard

Freya

SALIENTE ORFEO

Castobel

Vanir

Eleusis

Aurum

Alphos

Pyrathas

Calisi

Karlak

Carmyn

Despecho

Ormasim

Credence

Rheelas

Argoth

Kaggeran

Hestus

Bellom

Ira

Scansion beta

Meskaile

Themiskon point

Pelegius

Tabius Rasa

La trinidad de la sangre

Vespasia

Resgulus

Hlesan Secundus

Samech

LA ANOMALÍA HADES

Magog

Bolgra

Midael

Malehi

Klaha

Ravacene

Erioch

Melancholia

Vormos

Pellor

Andronicus

Skapula

Zurcon

Iphigenia

Krrk'tikit

Tsua'Malor

EL ARRECIFE NEGRO

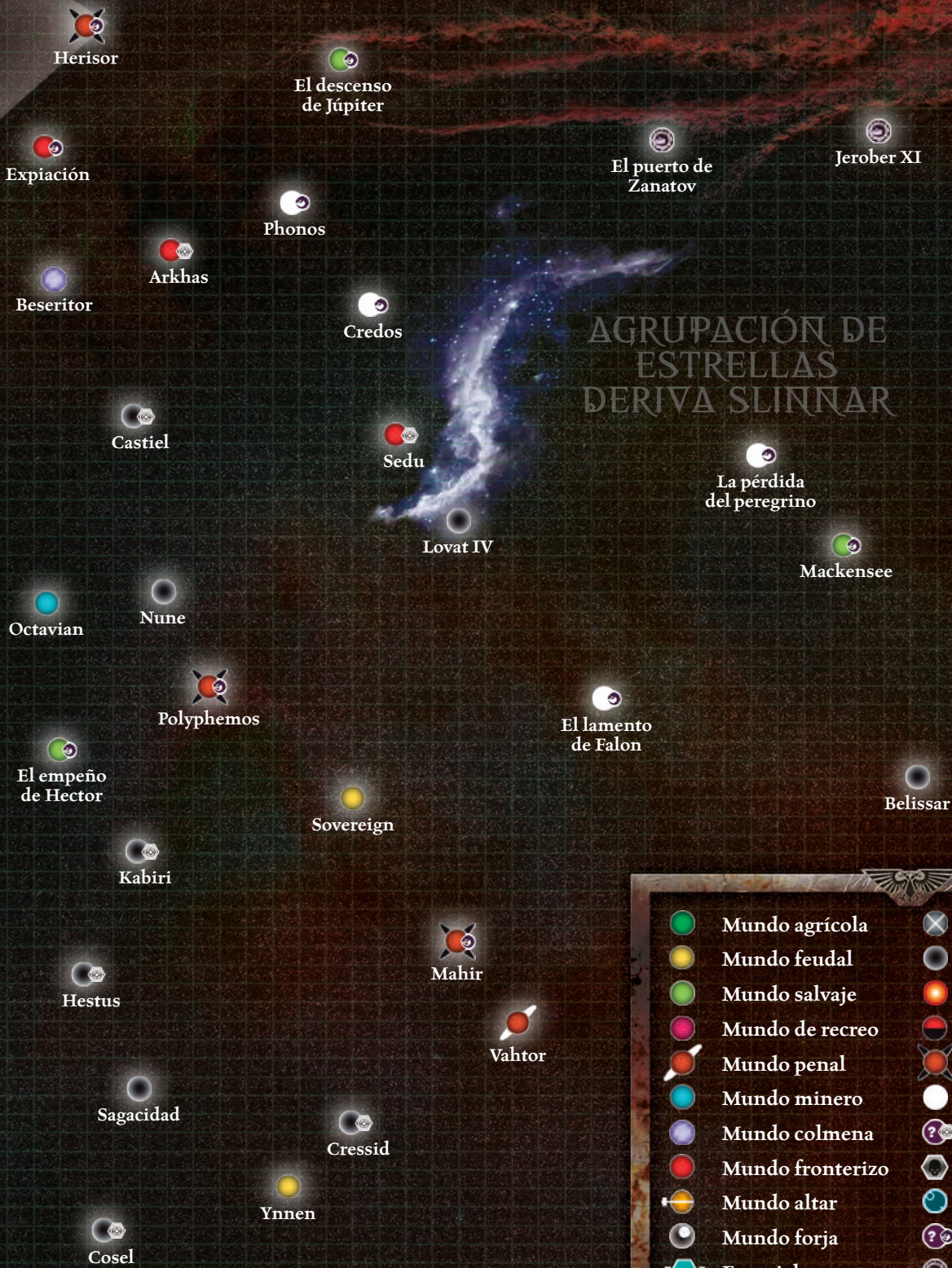
Frete del Infierno Gris

Floa Tau Malcor Shi

Flota enlambre Dagon

AGRUPACIÓN DE ESTRELLAS DERIVA SLINNAR

GIRO



	Mundo agrícola		Mundo prohibido
	Mundo feudal		Mundo muerto
	Mundo salvaje		Gigante gaseoso
	Mundo de recreo		Mundo en guerra
	Mundo penal		Mundo letal
	Mundo minero		Sin clasificar
	Mundo colmena		Estación de la vigilia
	Mundo fronterizo		Mundo fortaleza
	Mundo altar		Mundo de dominio Tau
	Mundo forja		Ataque tiránico
	Especial		Mundo devorado

NÚCLEO

PUERTA DE DISFORMIDAD: FAUCES DE JERICÓ

"Hay lugares malditos de sangre y oscuridad, y que devoran todo lo que cae a su alcance, pero los caminos hacia ellos parecen a menudo sencillos o afortunados, y así, suelen conducir a los incautos a su perdición".

—Teresa Sinos, comerciante independiente

La puerta de disformidad de las fauces de Jericó une el perdido sector imperial de la Demarcación Jericó en el Segmentum Ultima con la turbulenta tormenta de disformidad en el Segmentum Obscurus que divide el Sector Calixis y la Expansión Koronus. Sus orígenes son totalmente desconocidos, y su verdadera naturaleza es uno de los muchos misterios que afectan a estas regiones. Descubierta en 755.M41 por el Imperio, la puerta estaba activa en ese momento, aunque es cuestión de debate cuanto tiempo había permanecido así. Dentro del Ordo Xenos, muchos creen que la puerta ha estado dormida tal vez durante decenas de milenios, hasta que alguna causa desconocida la activo no antes de 397.M41, quizás en conexión con el, así llamado, "año de las profundidades durmientes", un período de prolongadas y a menudo letales perturbaciones de la disformidad que afectaron a la Expansión Koronus. Ciertamente, la puerta era desconocida para el Sector Jericó, cuyas antaño bien establecidas rutas de disformidad pasaban por su apertura actual en el pasado.

Las puertas de disformidad son 'conductos' estables de doble sentido entre localizaciones estelares muy distantes a través del empíreo. Aunque son extraordinariamente raras, no son desconocidas para el Imperio, ni son uniformes en naturaleza, apariencia, o alcance. Tal vez la 'red' más extensa de esas puertas es la legendaria telaraña eldar, una serie de portales que interconectan una red arterial que antaño abarcaba los antiguos dominios de la raza eldar, aunque ahora está muy reducida y llena de peligros desde su caída del poder. Otras puertas de disformidad parecen ser incluso anteriores al ascenso de los eldar, y pertenecientes a seres y razas tan antiguos como para ser los mitos de una era divina. La puerta de disformidad de las fauces de Jericó es de esta última categoría, según los xeno-sabios del Imperio.

Las estructuras físicas en los dos extremos del espacio real de la puerta de las fauces de Jericó son totalmente idénticas: vastas formas irregulares de media luna colgando silenciosas y solitarias en el vacío del espacio interestelar, inmóviles e implacablemente resistentes a cualquier fuerza externa. En apariencia, parecen creadas de piedra negra, con rasgos geométricos en oro deslustrado y oscuro metal nacarado. Brillan débilmente al ojo humano, casi como un espejismo con la consistencia de un sueño. Esta ilusión óptica se confirma aún más por los continuos efectos electromagnéticos y de gravedad encontrados en las proximidades de la puerta, y por el hecho de que toda la estructura está envuelta en un poderoso efecto de ruptura dimensional que no es muy distinto en naturaleza (aunque sí más poderoso en magnitud) a los escudos de vacío de una nave estelar imperial.

Cualquier materia sólida que pase por la extensión entre los grandes brazos de la media luna—que abarcan una distancia de unos cien kilómetros—desaparece en la oscuridad y es arrojado irresistiblemente al otro lado de la puerta, llegando al otro extremo de la galaxia, mediante, a falta de un término más preciso, lo que podría describirse como una 'trampilla' en la disformidad. Por lo que se puede discernir, el tiempo tomado por el tránsito es casi imperceptible; meros segundos de una dislocación oscura y helada que cubren una distancia que podría necesitar de varios años de viaje disforme, si es que ese recorrido directo fuese posible. No obstante, el paso no carece de peligros y, aunque la puerta no requiere motor de disformidad o campo Geller, es turbulento. Se descubrió rápidamente que las naves poco resistentes eran muy dañadas, o incluso partidas, por el estrés del tránsito, limitando el uso práctico de la puerta de disformidad a las naves de guerra y otras fuertemente construidas.

La existencia de la puerta de disformidad de las fauces de Jericó no es solo un enigma y una oportunidad, sino también una fuente de peligro potencial para el Imperio, y del que los señores del Imperio son muy conscientes. La puerta existe y está abierta; por lo que hay que ocuparse de ella. El asunto se complica por el hecho de que el Imperio no ha adivinado el modo de controlar el funcionamiento de la puerta de disformidad o de destruir la estructura física de una de sus aperturas; una acción incierta que requeriría la potencia de fuego de toda una flota de batalla. Fue este factor, más que cualquier otro, lo que hizo casi inevitable la Cruzada de Achilus y podría precipitar una acción drástica si fracasara.



EL POZO DE LA NOCHE

"La mayor bendición otorgada a la humanidad es su incapacidad de concebir su lugar en el universo—el de un despreciable pedazo de materia perdido en una mar interminable de aplastante oscuridad—un don sin el cual especies enteras habrían cortado su propio cuello nada más nacer".

—Archihereje Elak Sarda

El pozo de la noche es el nombre de la primera nave sonda imperial que atravesó la apertura de la puerta de disformidad desde el lado de las fauces que daba a la zona muerta estelar que esperaba al otro lado. Un inmenso mar de nada absoluta carente de estrellas o mundos, con su enorme vacío solo interrumpido por invisibles nubes de polvo a la deriva, cuyas partículas pueden romper el casco como una salva de misiles, y letales arrecifes de energía nula que pueden hacer naufragar a una nave ante el implacable y frío vacío. En el corazón de esta oscuridad asesina, aparentemente estática e inmóvil, está la apertura de la puerta de Jericó.

Desde el descubrimiento de la puerta de disformidad se han hecho repetidos intentos de crear una base permanente en las cercanías de la apertura de Jericó. Esto ha encontrado un repetido fracaso, debido a los riesgos transitorios del pozo de la noche y a las infrecuentes, pero letales, distorsiones de gravedad y oleadas de energía provocadas por la puerta. Como compromiso, el Adeptus Mechanicus mantiene una nave de guerra, por lo general no inferior a un crucero, en rotación cerca de la apertura de la puerta para controlarla y servir como punto de relé para las naves en tránsito. Aunque el servicio nominal para estas naves es de diez meses, se rumorea en los círculos de la Armada Imperial que ninguna nave en la última década ha durado más de siete meses sin ser relevada y abandonar su puesto debido a la degradación y daños del casco. De hecho, hay un muelle orbital sobre el mundo forja Het de los Tornos, en el Sector Calixis, con la misión de atender esta necesidad continuada de reparaciones.

Huelga decir que una vez atravesada la puerta de disformidad, las naves rara vez permanecen mucho en el pozo de la noche antes de viajar con sus motores de disformidad a su destino.

LOS DOMINIOS DE LOS GUARDIANES

"La vigilancia será nuestra fortaleza y el futuro su protectorado".

—atribuido a Roboute Guilliman

Los guardianes de la muerte han vigilado la Demarcación Jericó mucho antes de que Achilus lanzase su cruzada. Durante milenios, han observado, esperado y combatido entre las estrellas perdidas y los mundos abandonados de la Demarcación. Sus dominios han permanecido desde una era ahora no recordada y perdida al olvido de la historia muerta. Han visto mundos conquistados por el Imperio caer de nuevo en la oscuridad. Su vigilia es una misión de milenios. Antiguos secretos, cerrados y sellados hace mucho, están ahora abiertos, y no cabe duda: el momento ha llegado al fin, y el futuro, tan esperado y temido, está aquí.

Los dominios de los guardianes en la Demarcación Jericó existen para ayudarles en la larga vigilia. Estos lugares solo los mantienen ellos, en secreto y bien protegidos. Estos dominios abarcan desde la enorme y misteriosa fortaleza de la vigilia de Erioch, que orbita una estrella moribunda, a las muchas estaciones de la vigilia menores que hacen un trabajo silencioso en mundos desolados, lunas sin aire, y en las marcas muertas del espacio a lo largo de la Demarcación Jericó. Estos dominios sirven a los guardianes proporcionando lugares donde pueden observar la oscuridad más allá, rearmarse, reunir información, o (como último recurso) mantener la línea contra los muchos enemigos que infestan la Demarcación Jericó. Los guardianes de la muerte se desplazan entre estos dominios secretos usando rápidas naves de asalto y reconocimiento, a menudo invisibles a enemigos y aliados.

LA DEMARCACIÓN JERICÓ, EL SECTOR CALIXIS Y LA EXPANSIÓN KORONUS

La Demarcación Jericó está vinculada por la antigua puerta de disformidad alienígena a dos regiones del espacio en el otro lado de la galaxia.

El Sector Calixis es una provincia del Imperio que rodea las Estrellas Halo en el Segmentum Obscurus. Conquistado por una cruzada en los últimos milenios, es un sector joven libre del conflicto en la escala que asola a la Demarcación Jericó. Sin embargo, la paz del Sector Calixis es una piel falsa bajo la que bullen conspiraciones y herejías del potencial más terrible. Acechado por un fenómeno antinatural conocido como la Estrella Tirana, y ligado a un destino escrito en sangrientas profecías, el Sector Calixis avanza a ciegas en el futuro.

Separada del Sector Calixis por una frontera formada por la región de grandes tormentas de disformidad conocida como las Fauces, se encuentra la Expansión Koronus. Una región inexplorada del Halo de Estrellas, la Expansión Koronus es un lugar de planetas perdidos, secretos alienígenas, y de comerciantes independientes que buscan dominarla en nombre del Dios-Emperador de la humanidad. Oculto en el paso entre el Sector Calixis y la Expansión Koronus está el final de la puerta de disformidad que conecta ambas a la Demarcación Jericó. Estas tres regiones de la galaxia están unidas tan estrechamente que el destino de una es el destino de todas.

Dispones de más información sobre el Sector Calixis en el libro básico de **DARK HERESY** y sus suplementos, mientras que el libro básico de **ROGUE TRADER** y sus suplementos ofrecen más detalles de la Expansión Koronus.

LA LARGA VIGILIA

La presencia de los guardianes de la muerte en la Demarcación Jericó se debe a una antigua resolución y orden sacrosanta. Bajo condiciones de absoluto secreto, la causa y propósito de esta resolución permanecen ocultos incluso para los Adeptus Astartes que cumplen sus términos. Pero el efecto de la orden fue colocar a la Demarcación Jericó directamente bajo la mirada de los guardianes en perpetuidad, por encima de todas las demás preocupaciones en el área. Para cumplir este pacto, los guardianes de la muerte construyeron su oculta fortaleza de la vigilia en el sistema muerto de Erioch sobre las ruinas de un antiguo artefacto anterior a que el hombre caminase sobre el suelo de la Sagrada Terra. En el corazón de la fortaleza, construyeron la bóveda Omega y sellaron en su interior las terribles verdades de un futuro aún por nacer.

Durante milenios, los guardianes de la muerte se han asegurado de permanecer en este oscuro lugar, para seguir vigilando. Su determinación nunca ha vacilado. Pese a cualquier desastre, invasión, o guerra civil, han mantenido su vigilia. Los hermanos de batalla de los guardianes han combatido y caído, han conocido la victoria y la derrota, y continúan la lucha contra la miríada de enemigos que asolan la Demarcación Jericó como alimañas. Lo hacen para honrar su larga vigilia y para proteger contra la mayor oscuridad por llegar.

La verdadera naturaleza de esta amenaza secreta permanece oculta de los guardianes de la muerte que permanecen en la Demarcación Jericó, hasta que llegue su hora predestinada. Parte de la verdad es conocida para el comandante de la vigilia

y los inquisidores del Ordo Xenos admitidos en la Cámara de Vigilancia. Esta información se transmite a lo largo de los siglos, y ese conocimiento guía las misiones de los guardianes de la muerte en la fortaleza de Erioch. Últimamente, partes del intrincado mecanismo de la bóveda Omega se han abierto por sí mismos; como en respuesta a sucesos cambiantes en la Demarcación Jericó y a los registros de misión archivados por los guardianes en sus mecanismos antediluvianos. En algunos casos, un antiguo arma, artefacto o tarea, ha sido revelado a los guardianes de la muerte. En otros casos, la bóveda ha entregado datos que han llevado a escuadras a lugares distantes de la Demarcación Jericó, enviadas a una muerte certera para nunca regresar. La fortaleza de Erioch se agita ahora como nunca antes, y solo quedan unos pocos cierres antes de que la bóveda Omega se abra por completo—un temible presagio.

FORTALEZA DE ERIOCH

“El corazón de un guerrero debe ser como el hierro: Inflexible e indiferente a todo salvo al deber. Con ese corazón, un guerrero puede resistir contra los terrores del universo indomable e intacto”.

—Atribuido a Ferrus Manus

La fortaleza de la vigilia de Erioch es un enorme bastión en los límites exteriores del sistema Erioch, en el vacío inexplorado entre los salientes Canis y Acheros. Está situada en una zona muerta estelar habitada por un puñado de estrellas antiguas y moribundas—como la propia Erioch. Una basílica acorazada brutal, repleta de cúpulas y torres, la fortaleza está cubierta con suficiente armamento para rivalizar con un grupo de naves de guerra, ocultando el hecho de que bajo la cerámica y la potencia de fuego imperial está construida sobre un artefacto arruinado anterior a la formación de la estrella de Terra. En su enorme laberinto de pasillos resonantes y alfombrados de polvo hay silenciosas capillas y criptas selladas tras puertas de adamantina. Bajo estandartes de glorias pasadas, maltratados por la guerra, los guardianes de la muerte se mueven entre las celdas, zonas de práctica, arsenales y posibles escenarios como espectros en una ciudad muerta, con su número tragado por la vasta y laberíntica naturaleza de la fortaleza.

Dentro de la fortaleza, los guardianes de la muerte se reúnen para rearmarse, entrenar, e informar. Desde aquí, se envían escuadras en misiones a cada rincón de la Demarcación Jericó, y a veces más allá. La fortaleza contiene vastas catedrales de mando donde los capitanes discuten la estrategia, el desarrollo de sus vigiliadas asignadas, y consultan con el inquisidor de la Cámara y el “maestre de vigilancia”. Junto a los imponentes Adeptus Astartes se encuentran los numerosos servidores y siervos encapuchados que mantienen la fortaleza viva y en funcionamiento. Estos siervos lobotomizados o juramentados manipulan el armamento de la fortaleza, y sirven bajo la mirada del maestro de la forja en el mantenimiento de sus espíritus máquina, con sus pasados borrados por el condicionamiento mental. No recuerdan nada de su pasado y no saben nada de la vida más allá de la fortaleza y de su deber.

La fortaleza de la vigilia podría albergar a todo un capítulo de Adeptus Astartes con facilidad, pero sus registros muestran que hay poco más que unas pocas docenas de guardianes en guarnición en cualquier momento. Incluso durante los sombríos



sucesos del Consejo de la Ascensión en 756.M41, no había más de doscientos hermanos de batalla en la fortaleza. Por lo general, la mayoría de los marines espaciales guardianes de la muerte de la Demarcación Jericó solo pasan breves períodos en la fortaleza antes de partir para cumplir sus misiones o para servir en otras estaciones dentro de la Demarcación. De hecho, algunos nunca ven la fortaleza durante su servicio en la región. En su lugar, van de un sangriento campo de batalla a otro, o como un vigilante solitario en estaciones de la vigilia lejos de sus hermanos de batalla. La única excepción son los custodios de la Cámara de Vigilancia; una escuadra de diez guardianes de la muerte. Unirse a ellos es una posición de gran honor, y solo los hermanos de batalla que han realizado una hazaña de coraje y dedicación ejemplar durante su servicio son considerados para el servicio entre estos custodios.

Aparte de los guardianes de la muerte y sus siervos—including coros de navegantes y astrópatas bajo su servicio—la fortaleza de la vigilia de Erioch alberga ocasionalmente a miembros de la Inquisición y sus equipos de agentes del trono, acólitos, y otros seguidores. La mayoría de estos inquisidores acuden a consultar con la Cámara de Vigilancia, para examinar algún artículo recuperado por los guardianes de la muerte, o solicitar apoyo en persona. Durante milenios, muchos inquisidores han pasado por la fortaleza. Algunos permanecen largos períodos, otros apenas unas horas. Algunos dejan artefactos en una de las criptas de la fortaleza, selladas a todos salvo a ellos, o a quienes confían el código, o secreto de su apertura. Algunas criptas han permanecido selladas durante milenios; los horrores o secretos en su interior están velados incluso para los guardianes de la muerte.

A pesar del poder de la Inquisición y el antiguo y honrado papel del inquisidor de la Cámara, la única autoridad final de la fortaleza, y por tanto de todos los guardianes en la Demarcación Jericó, es el maestro de la vigilia, una posición ejercida por el capitán más veterano en la Demarcación Jericó. Quienes han ignorado su autoridad, incluyendo a ciertos miembros de la Inquisición, han pagado este error con su vida.

LUGARES DE ENTRENAMIENTO Y DEVOCIÓN

Dentro de la fortaleza de Erioch hay muchos lugares donde los hermanos de batalla de los guardianes de la muerte pueden afinar sus habilidades y atemperar su espíritu. Hay enormes cámaras de disparo donde se realizan ejercicios de puntería con fuego real, con entornos que abarcan desde ruinas hasta túneles llenos de líquido o el frío del vacío. Junto a estas hay centenares de salas de ejercicio y combate más pequeñas, donde nuevas habilidades con la espada y el puño pueden ser transmitidas de un hermano de batalla a otro. Existen numerosos conjuntos de jaulas de lucha blindadas (se dice que introducidas por un capitán de la vigilia procedente de los puños imperiales) en donde los hermanos de batalla pueden probar su habilidad de armas entre sí. También hay bibliotecas llenas con tratados tácticos, registros de misiones pasadas y textos espirituales para la edificación de las facultades mentales de un hermano de batalla. Para los marines espaciales bibliotecarios, hay recintos especializados protegidos y blindados en donde un psíquico puede afinar sus propios dones al servicio del Emperador.

Además de estos lugares donde afinar el cuerpo y mente de un guerrero, hay santuarios donde los marines espaciales pueden blindar su alma. Estos dispersos sanctums suelen centrarse en las tumbas de hermanos de batalla caídos, y requieren un largo y complicado viaje hacia las profundidades de la fortaleza. Entre el silencioso aliento del incienso, los guardianes de la muerte meditan sobre su deber y observan las tradiciones de su capítulo de origen. Muchas de estas pequeñas capillas acogen estandartes y reliquias dadas como marca de honor por los capítulos cuyos hermanos han muerto como parte de los guardianes de la muerte. Se dice que pueden encontrarse las marcas de un centenar de capítulos en los santuarios de la fortaleza de Erioch, incluyendo la heráldica e iconos de capítulos olvidados en los largos milenios. Cada capilla es venerada por cualquier miembro del capítulo que viene a la fortaleza.

El sistema Erioch

El sistema estelar Erioch es, y siempre ha sido, un lugar de misterio y temor. La estrella Erioch es un arruinado y furioso enano blanco cuya muerte se mide en lentos eones. Alrededor de esta antigua estrella hay siete planetas en una órbita perfectamente circular, y la distancia espacial entre ellos es matemáticamente exacta, como si fuese el diseño de un artesano cósmico. Cada planeta es una roca desolada de idéntico diámetro, un poco mayor que la Sagrada Terra. Todos carecen por completo de vida y no hay signo de que jamás haya existido en su superficie, sin atmósfera, sin agua, y sin viento para perturbar las llanuras de polvo gris que cubren la superficie. Más extraño aún, ningún cráter de meteorito o de otros restos estelares marca la superficie permanecen impresas en el polvo, como el único signo de que algo vivo ha tocado sus sombríos rostros.

Alrededor del sexto planeta está la fortaleza de los guardianes. Ningún registro conocido explica por qué razón se situó la fortaleza en el sistema Erioch. Hasta hoy día, ninguna nave puede alcanzar Erioch a menos que su navegante haya recibido la información secreta sobre cómo encontrarlo en la disformidad. Incluso entonces los visitantes deben entrar en el espacio real en el límite del sistema, o no entrarán.

El propio sistema parece resistirse a ser encontrado por casualidad, como si algo en su naturaleza deseara permanecer oculto.

BARRACONES

Los Adeptus Astartes a bordo de la fortaleza de Erioch son alojados en celdas individuales. Según las tradiciones de la fortaleza, la celda está desnuda y sin adornos. Sus muros están formados de piedra deslucida o metal sin pulir, y solo contienen un plinto de piedra para descansar y huecos para que el hermano de batalla acomode su armamento personal, objetos devocionales y otro equipo. Este simple alojamiento es igual para todos, tanto para un hermano de batalla estándar como para un honrado capitán de la vigilia (sin embargo, algunos marines espaciales particularmente individualistas incumplen esta tradición colocando trofeos, recuerdos, u otros recordatorios de su capítulo de origen). Según esas mismas tradiciones, los hermanos de batalla que llegan a la fortaleza son agrupados juntos en celdas próximas a los hermanos de batalla ya residentes, sin división por rango o formación de combate. Asimismo, las comidas se celebran tradicionalmente juntos en uno de los refectorios, con los hermanos de batalla sentados en bancos de piedra en torno a mesas rematadas en hierro y bajo la luz de velas votivas.

Aunque la fortaleza de la vigilia es el dominio de los Adeptus Astartes de los guardianes de la muerte, otros hombres y mujeres viven y sirven en su interior. Los siervos y otros funcionarios importantes, como el coro astropático de la fortaleza, se alojan en enclaves alejados de los hermanos de batalla de los guardianes de la muerte y sin un acceso rápido a los profundos lugares de la fortaleza y sus muchas criptas. El inquisidor de la Cámara de Vigilancia mantiene tradicionalmente su residencia en la Torre de Bronce, que penetra en el vacío desde el casco superior de la fortaleza como la punta de una espada saliendo de la espalda de un enemigo atravesado. Esta torre, aunque parte de la fortaleza, no está ocupada por los guardianes por cortesía, a menos que el deber o la sospecha los llamen allí. Dentro de este vasto edificio, el inquisidor de la Cámara aloja a su personal y séquito. Es, en efecto, su dominio personal para mantenerlo como desee. Otros inquisidores que acuden a la fortaleza son a menudo invitados personales del inquisidor de la Cámara y son alojados en la Torre de Bronce. Algunos, sin embargo, no reciben el honor de tal invitación o prefieren no tener compañía, y son alojados en uno de los muchos camarotes de lujo de la fortaleza, que están vacíos hasta ser necesitados.

RELICARIOS DE LOS ÚTILES DE GUERRA

Los arsenales de la fortaleza se encuentran muy por debajo de su casco blindado, asegurados tras las puertas más duras y capas internas de escudos de vacío, de las comúnmente utilizadas para proteger a los titanes de batalla. Este es el reino del metal y la luz actínica, del golpeteo de martillos y el fuego de forjas que arman y blindan a los ángeles de la muerte del Emperador. Compuesto de talleres y arsenales, estos son los dominios de los tecnomarines que sirven en los guardianes de la muerte, y que caen bajo la autoridad final del maestro de la forja de la fortaleza. Espadas sierra, hachas de energía, bólteres, cápsulas de desembarco, tanques, cañones thunderfire, y todas las herramientas del Adeptus Astartes se guardan aquí; con sus belicosos espíritus máquina apaciguados por el zumbido

mecánico de los servidores y el toque de ungüentos sagrados hasta que son necesarios. Además hay billones de proyectiles, cargas y cilindros de munición, desde la batería láser más simple a los enormes macro-proyectiles disparados por las baterías principales de la fortaleza.

En lo más profundo de los arsenales, en un sueño inducido, están los antiguos de los guardianes de la muerte. Los que han resultado gravemente heridos en su servicio con los guardianes pueden, con la bendición de su capítulo, recibir el honor de ser insertados en la red ciberorgánica de un sarcófago blindado, de modo que en momentos de gran necesidad puedan servir de nuevo junto a sus hermanos de batalla como un dreadnought. Se cree que hay tres raros y poderosos dreadnoughts, actualmente dormidos, dentro de los arsenales de la fortaleza de la vigilia de Erioch, aunque no han sido despertados para la guerra en casi un siglo. Solo el maestro de la forja conoce la verdad de su número y estado.

Sin embargo, muchas de las armas más exóticas y potentes de la fortaleza se conservan dentro de criptas selladas en las profundidades de la fortaleza, accesibles solo a los que poseen el secreto de su apertura. Algunas criptas solo se abren a miembros de un capítulo particular o a aquellos con la semilla genética de un determinado Primarca, que han recibido este don de un miembro de ese capítulo. Otras solo se abren a miembros particulares de la Inquisición o el Adeptus Mechanicus. Los más secretos de todos son los terribles artefactos guardados en las catacumbas externas de la bóveda Omega, la gran cámara sellada en el corazón de la fortaleza de la vigilia de Erioch. Estas armas incluyen cargas de implosión vórtice, contenedores del virus devorador de vida, y el encarcelado hijo de la pesadilla. Estas armas solo se emplean de una en una y por la voluntad de los sistemas que residen en el centro de las muchas cámaras de la bóveda, observando y esperando el futuro.

DEFENSAS Y MUELLES DE VACÍO

El exterior de la fortaleza de Erioch está erizado de armamento. Sus costados están repletos de fauces de macrocañones, lanzamisiles, bahías de lanzamiento de thunderhawks y morteros de plasma, mientras que las torres que se elevan de su superficie están serradas con centenares de láseres de defensa. La fortaleza tiene suficiente potencia de fuego para vaporizar a un acorazado en una única andanada o para quebrar una pequeña luna si surge la necesidad.

La fortaleza de Erioch tiene además extensos muelles de vacío en los que pueden atracar y ser reabastecidas al mismo tiempo una docena de naves capitales o barcasas de batalla. No obstante, la mayoría de las naves que llegan a la fortaleza son pequeñas, como las naves de ataque rápido de los guardianes de la muerte o la nave ocasional que transporta a un dignitario de visita.

Defensas y muelles están tripulados por legiones de servidores supervisados por siervos humanos jurados a servir toda su vida a los guardianes de la muerte. En una crisis, el mando de la fortaleza y sus defensas recaen en el maestre de la vigilia como su castellano.

Relaciones entre los guardianes de la muerte y la cruzada

La Cruzada de Achilus y los guardianes de la muerte tienen preocupaciones distintas en la Demarcación Jericó, preocupaciones que a veces concuerdan, pero no siempre.

La Cruzada de Achilus está comandada por el decreto de los Altos Señores de Terra para reconquistar la Demarcación Jericó, para traer sus mundos bajo el gobierno imperial, para negárselos a los enemigos de la Humanidad, y para destruir a esos enemigos allí donde se encuentren. Su líder indiscutido es el Lord Militante Tetrarchus. Por debajo están sus generales predilectos, almirantes y archiconfesores. Además, en alianza con la cruzada, están los comandantes de los distintos destacamentos marines espaciales, legiones titán y archimagos del Mechanicus, sobre los que la autoridad del lord militante, aunque nominalmente absoluta, nunca es del todo segura.

Los guardianes de la muerte, por otro lado, tienen un deber sacrosanto y mucho más antiguo, comandado por una gran y antigua autoridad, mantener una vigilia sobre la Demarcación Jericó y proteger contra la oscuridad que se concentra en su interior y la perdición que un día sucederá. Los guardianes de la muerte realizan sus deberes de muchas formas, principalmente combatiendo a los enemigos de la Humanidad cumpliendo su incansable vigilia sin descanso ni respiro. No son, de hecho, parte de la cruzada, ni están ligados a servir a su señor o a sus agentes antes que a su propio deber jurado.

En la actualidad, los guardianes de la muerte, por su propia voluntad y designio, organizan misiones para destruir a los agresores tiránidos, recuperar artefactos xenos de mundos sometidos por el Caos, e interferir y destruir los intentos tau para expandir sus intereses en la región. Conducen sus propias misiones para reunir información y buscan reducir y detener las amenazas que encuentran. Los guardianes de la muerte hacen esto de acuerdo a su propia agenda y porque es su naturaleza, no porque se lo ordenen los señores de la cruzada. En ocasiones, la agenda de los guardianes de la muerte puede coincidir con la de la Cruzada de Achilus, o pueden responder favorablemente a una petición de ayuda de su alto mando, o incluso a las señales de desastre de miembros de las fuerzas de la cruzada. En esos casos y durante ese tiempo, ambos pueden trabajar en concierto hacia un objetivo común. Pero una vez logrado ese objetivo, los guardianes de la muerte seguirán sus propios planes y buscarán su propio consejo.

A veces, esta autonomía ha llevado a fricciones entre los guardianes de la muerte y los implicados en la Cruzada de Achilus, particularmente con los que mandan en la cruzada (y por tanto saben algo de la presencia de los guardianes de la muerte en la Demarcación Jericó).

La existencia de los guardianes de la muerte no es un hecho ampliamente conocido entre las fuerzas de la Cruzada de Achilus. Los miembros de los capítulos Adeptus Astartes, inquisidores, y otros siervos veteranos del Dios-Emperador saben de los guardianes de la muerte, pero muy pocos aparte de los grandes comandantes y poderosos pares del Imperio son conscientes de que los guardianes de la muerte están activos en la Demarcación Jericó. Menos aún comprenden la extensión de sus operaciones o dominios en el área, solo de la existencia de la fortaleza de la vigilia de Erioch. Sin embargo, gracias a su vigilia, los guardianes de la muerte tienen un conocimiento preciso y profundo de la cruzada y de sus pérdidas y progresos. Este supera con mucho al poseído por los señores de la cruzada, y es una información que los guardianes de la muerte no son muy proclives a compartir.

El deber de los guardianes de la muerte es, después de todo, secreto.



LA CÁMARA DE VIGILANCIA

La Cámara de Vigilancia es el consejo militar de los guardianes de la muerte en la Demarcación Jericó. Establecida por una tradición cuyos orígenes se perdieron hace mucho, el principal propósito de la Cámara de Vigilancia es debatir el desarrollo de los sucesos en la Demarcación Jericó y decidir cómo deben responder los guardianes. Las razones para una reunión de la Cámara de Vigilancia son muchas y diversas. Por lo general, las reuniones están conectadas a nueva información sobre una amenaza para la Demarcación, o en respuesta a informes de batalla de los guardianes de la muerte. No obstante, en las décadas recientes, la apertura de una parte de la bóveda Omega ha causado también que las reuniones de la Cámara de Vigilancia sean cada vez más frecuentes.

La Cámara de Vigilancia toma su nombre de la cámara central del nivel de mando principal de la fortaleza de Erioch. La cámara es circular y de casi doscientos pasos de ancho. Su techo es una gran cúpula, en cuyo centro hay un círculo de cristal blindado que permite entrar la luz reflejada del moribundo sol de Erioch. Cuando se convoca una reunión, los braseros queman madera de incienso en siete nichos alrededor del borde de la cámara, y los servo-cráneos, amarillos por la edad, dan vueltas registrando cada detalle de lo que acontece. El suelo es de piedra negra grabada con símbolos y palabras del Codex Astartes trabajados en adamantina. El símbolo de los guardianes de la muerte descansa en el centro de la cámara bajo la pálida luz del vacío proyectado desde la estrella Erioch. No hay sillas en la Cámara de Vigilancia; todos se reúnen de pie como signo de que el deber de su vigilia es interminable y sin descanso. Incrustados en el suelo y el techo hay generadores de campos de ocultamiento y deflectores de voz, además de proyectores hololíticos y generadores de sonido para cuando debe mostrarse información a una reunión.

La pertenencia a la Cámara no es fija, y consiste en todos los miembros veteranos de los guardianes de la muerte presentes en el momento de la reunión, más cualquier miembro de la Inquisición presente en la fortaleza que puede ser invitado (su asistencia queda a criterio del maestro), o cualquier otro siervo del Imperio cuya voz y conocimiento sea importante para las deliberaciones de la Cámara. Aunque la pertenencia a la Cámara de Vigilancia varía, hay dos posiciones permanentes por tradición: el maestro de la vigilia y el inquisidor de la Cámara. Ambos deben estar presentes para convocar una reunión.

El maestro de la vigilia

El maestro de la vigilia es un veterano de los guardianes de la muerte estacionado la fortaleza de Erioch, lo que significa que es normalmente, aunque no siempre, el comandante de la vigilia o el capitán de mayor rango. El portador de este honor está jurado a actuar como el arbitrador definitivo de las decisiones tomadas por la Cámara de Vigilancia, además de gobernar y mantener la fortaleza de la vigilia, las estaciones y los demás dominios de los guardianes de la muerte en la Demarcación Jericó.

El título de maestro de la vigilia se confiere a un hermano de batalla por decisión de la Cámara de Vigilancia y se confirma por la misiva de los Altos Señores de Terra. Este

honor es tradicionalmente llevado por un individuo durante una decena de años antes entregárselo a otro, salvo que un período de gran crisis o de guerra haga poco conveniente el cambio de liderazgo por su duración. El maestro de la vigilia permanece dentro de la fortaleza de Erioch durante su servicio, con ciertas excepciones hechas bajo circunstancias críticas.

La única marca de rango del maestro de la vigilia es su singular heráldica en la hombrera de su armadura, un guantelete agarrando del cuello a una serpiente con las fauces abiertas.

El inquisidor de la cámara

El inquisidor de la Cámara es un miembro de la Inquisición que, por una antigua tradición, representa los intereses de los Sagrados Ordos dentro de la Cámara de Vigilancia. Este inquisidor casi siempre procede de las filas del Ordo Xenos, aunque se han hecho excepciones en el pasado. El inquisidor de la Cámara es una posición de honor y un símbolo de los lazos entre los guardianes de la muerte y la Inquisición en la Demarcación Jericó.

EL MISTERIO DE LA BÓVEDA OMEGA

La bóveda Omega es un complejo sellado de antiguos motores, catacumbas y cámaras, que se encuentra en el corazón de la fortaleza de Erioch. La bóveda Omega ha sido parte de la fortaleza de la vigilia desde que se estableció en la Demarcación Jericó, aunque su interior es desconocido para cualquiera vivo. La bóveda es una ancha porción cilíndrica de la fortaleza que abarca muchos niveles a lo largo de su núcleo. Solo hay una entrada a la bóveda Omega; una única puerta de cuarenta pasos de alto. La puerta está sellada y blindada por capas de escudos de vacío y placas de adamantina, tan gruesas como la proa de una nave de guerra. Grabados sobre ella están los símbolos de los guardianes de la muerte y la antigua runa terrana 'Omega', rodeando una imagen del Emperador estrangulando a una serpiente enroscada. Por encima de las grandes puertas unas palabras en gótico clásico rezan: "Y La Última Fortaleza Es La Verdad". Cada hermano de batalla recién estacionado en la fortaleza es traído ante estas palabras para prestar su juramento de vigilia.

Ningún ser vivo puede abrir las puertas de la bóveda; se abren solo por designio de los antiguos y misteriosos artefactos en su interior. Los que han estado dentro han cruzado pasillos y bajado por escaleras en espiral alineadas con catacumbas, cada una cerrada por una puerta y rodeada por fragmentos secos de pergamino y marcas arcaicas grabadas en plata. Tras cada puerta espera un secreto de la bóveda Omega, contenido en una cámara blindada y protegido por poderosas defensas automáticas y cierres de una complejidad indescifrable.

Se sabe que la bóveda Omega entrega una parte de sus artefactos crípticos e información en respuesta directa a los sucesos que se producen en la Demarcación Jericó. También hay evidencias de que el depósito central de datos de la fortaleza de Erioch está conectado a algo profundo dentro de la bóveda Omega. En ocasiones, la bóveda ha respondido a nueva información enviada desde las estaciones de la vigilia o por informes de misión de los guardianes, revelando una parte de lo colocado en su interior hace muchos milenios.

No obstante, este proceso permanece sumergido en el misterio, particularmente sobre si las acciones de la bóveda se basan completamente en una secuencia preordenada o son, al menos, parcialmente reactivas por naturaleza. Lo cierto es que hay numerosos sucesos de gran importancia acaecidos en la Demarcación Jericó que han fallado en activar una respuesta de la bóveda. Más recientemente, por ejemplo, se produjo la incursión de la amenaza tiránida en el Saliente Orfeo. Hasta ahora, este suceso no ha tenido respuesta de la bóveda, aunque peligros específicos desde entonces, causados por los tiránidos, han provocado actividad dentro de la bóveda Omega. Es un enigma que continúa ocupando los pensamientos de guardianes de la muerte e inquisidores por igual.

Solo se ha abierto y revelado una cámara cada vez que la bóveda Omega se ha abierto. Una vez que se ha cogido lo que había en la cámara abierta, la bóveda se cierra de nuevo, haciendo sonar una ruidosa campana para advertir del cierre y de las fatales consecuencias que sufriría todo aquel que se retrasase demasiado.

En el pasado, la bóveda ha proporcionado tomos de saber arcaico, fragmentos extraños de artefactos alienígenas, armas antiguas forjadas en tiempos muy remotos, contenedores de virus asesinos de mundos, enigmáticas cartas astrales, y bizarros especímenes xenológicos. En una ocasión, su regalo fue un antiguo astrópata dentro de un campo de estasis. Al despertar, el astrópata envió un breve mensaje astropático y dijo dos palabras antes de morir de viejo, con su último deber cumplido.



En el centro de la bóveda Omega se encuentra otra bóveda interior: un secreto de secretos, cerrado con decenas de mecanismos de cierre que se han abierto solos lentamente, uno a uno, a lo largo de los siglos. La Cámara de Vigilancia cree que sellado en su interior se encuentra la verdad definitiva y, tal vez, la última arma que necesitarán los guardianes de la muerte para la Demarcación Jericó.

Qué plan o diseño ordenado en el lejano pasado puede haber necesitado la construcción de la bóveda Omega—y qué manos la construyeron—es un misterio que muchos han considerado. Y presenta más acertijos por las habilidades aparentemente precognitivas y los recursos requeridos para crear semejante bóveda. De lo que no hay duda es de que los creadores de la bóveda Omega fueron humanos, una verdad evidente no solo por los elementos de su diseño, sino por un detalle significativo. Contenido dentro del aire de la bóveda hay un patógeno sintético sorprendentemente poderoso, inerte fuera de los muros de la bóveda Omega. Este patógeno es un arma antigua e irrepitable, absolutamente letal a toda clase de vida salvo una: la humana.

La Cámara de Vigilancia tiene el deber de proteger la bóveda Omega y usar y seguir la información que contiene, como considere adecuado, en la defensa del Imperio. Es un deber que han tenido que cumplir con mayor frecuencia en las décadas posteriores a la apertura de la puerta de disformidad y el inicio de la Cruzada de Achilus. Ahora, solo permanecen bloqueados un puñado de cierres en la bóveda interior.

ESTACIONES DE LA VIGILIA

“El ojo de un guerrero debe parecer verlo todo: El movimiento de la espada del enemigo, la intención de sus ojos, la duda en su corazón. Pero para lograr esto, debes saber dónde colocar tu mirada, y sobre todo, cuando hacerlo”.

—Atribuido a Rogal Dorn

Las estaciones de la vigilia son puestos fortificados usados por los guardianes de la muerte en la Demarcación Jericó. Hay muchas estaciones de la vigilia dispersas entre los mundos, lunas y el helado vacío de la Demarcación, y no hay dos estaciones iguales. Algunas toman la forma de bastiones blindados desde las que gárgolas con cabeza de águila miran las silenciosas extensiones de los mundos muertos. Otras son complejos de torres prohibidas que se elevan a través de los picos de las cordilleras lunares, mientras que otras son pequeñas estaciones irregulares que vigilan desde la oscuridad del espacio, erizadas con dispositivos de auspex y pronosticadores.

No importa su localización, todas las estaciones de la vigilia existen para servir a los guardianes de la muerte como bases de operaciones, y como una mirada siempre vigilante sobre la Demarcación Jericó. Cada estación está equipada con sensores muy avanzados que reúnen información constantemente sobre el área circundante. Estos sensores miran lejos al espacio, purgan el aire en busca de toda clase de comunicación, e incluso ojean la disformidad con poderosos augures de visión bruja. Toda la información recogida por una estación de la vigilia se almacena en depósitos de datos en el corazón de la estación.



Cuando un guardián de la muerte deja una estación de la vigilia, debe llevarse una copia de la información recogida en la estación y devolverla a la fortaleza de Erioch para introducirla en sus registros. Pequeñas naves rápidas y con capacidad de vuelo disforme, conocidas como “cazadores oscuros”, están diseñadas para deslizarse entre las estrellas mientras hacen sus patrullas, recogiendo los datos valiosos de la estación de la vigilia. De este modo, los guardianes de la muerte ven mucho más que otros de lo que acontece en la Demarcación Jericó.

Todas las estaciones de la vigilia albergan caches de armas y material, que pueden ser empleados por cualquier escuadra de los guardianes si surge la necesidad. Muchos también cuentan con amplias instalaciones médicas, laboratorios y talleres, a disposición de las escuadras, aunque para hacer un uso completo de ellas son necesarias las habilidades especializadas de un apotecario o tecnomarine.

La mayoría de las estaciones de la vigilia no están manejadas físicamente por hermanos de batalla, salvo cuando funcionan como base de operaciones en campaña. Muchas estaciones de la vigilia pueden estar décadas sin que un hermano de batalla cruce su umbral. En situaciones normales, las estaciones son mantenidas, manejadas, y si es necesario, defendidas, por los mejores sistemas automatizados que el Culto de la Máquina puede proporcionar. Si una estación de la vigilia es atacada, su protección puede sostenerla de casi todo menos del más poderoso y decidido asalto. Si su defensa cae, se autodestruirá, aniquilándose por completo, no dejando ningún secreto para el enemigo. Sin embargo, las mayores defensas de una estación de la vigilia son el secreto, el aislamiento, y la ocultación de su existencia.

Siguen tres ejemplos notables de las numerosas estaciones de la vigilia presentes en la Demarcación Jericó:

ESTACIÓN DE LA VIGILIA ARKHAS

La estación de la vigilia Arkhas es una estación espacial blindada que parece una peonza de hierro flotando en los límites exteriores del sistema Arkhas. La estación de la vigilia es pequeña, con espacio para acomodar a una docena de hermanos de batalla. La mayor parte de la estación está ocupada por sensores diseñados para controlar el sistema Arkhas y más allá. Inusualmente, la estación Arkhas alberga a un astrópata asignado dedicado a su servicio. El astrópata actual es un practicante profundamente experimentado de su arte llamado Varrus. Sin embargo, han pasado muchos meses desde que pudiera enviar o recibir mensajes a través de la disformidad con cierta fiabilidad o claridad, debido a la creciente sombra que se mueve en la disformidad bloqueando las señales astropáticas y llenando los augures de la estación de la vigilia con una estática que zumba como un enjambre de langostas.

El sistema Arkhas tiene una serie de cuerpos planetarios, incluyendo dos capaces de albergar vida. Sin embargo, ambos son mundos desérticos, con poca o ninguna agua y con columnas irregulares de roca negra emergiendo como los huesos de grandes bestias fosilizadas. Hay unos pocos restos erosionados por la arena que indican que albergaron vida inteligente en el distante pasado; posiblemente incluso colonias humanas, aunque ahora no queda nada.

El sistema ha merecido desde hace mucho la vigilia de los guardianes de la muerte. Ha sido el campo de batalla de hombres y alienígenas y el lugar de varios fenómenos extraños que permanecen inexplicados. La tercera luna de Arkhas II aún muestra los restos achicharrados de una nave del terror orka, abatida por un abordaje de los guardianes hace siglos.

En los últimos meses, el sistema y sus mundos han formado el centro de un intento de las fuerzas de la cruzada, bajo el mando del general Casterlix, de reagruparse y reorganizarse tras las enormes bajas causadas por la marea tiránida. Casterlix y sus fuerzas son, por el momento, completamente ignorantes de la presencia de la estación de la vigilia.

ESTACIÓN DE LA VIGILIA MIDAEL

La estación de la vigilia Midael se encuentra en un mundo muerto y envuelto en una nube de gris metálico, cerca de los mundos Caronte en manos del Caos. La estación de la vigilia toma la forma de una torre blindada que se eleva desde un espolón de roca por encima de una de las mesetas de polvo del planeta. La fortaleza de Erioch no ha recibido noticias de esta estación en casi tres décadas.

En realidad, es un lugar muerto y sin vida, habitado por un solitario hermano de batalla, aislado del exterior por la extensa y maligna influencia de las Estrellas Caronte. Por más de treinta años, ha esperado que otros guardianes de la muerte vengan y lo releven, permaneciendo de guardia sobre la cosa contenida en la cámara más profunda de la torre.

Lentamente, los servidores de la estación de la vigilia han fallado y muerto, y los sistemas de la torre se han corrompido y atrofiado. Cada pocos años, las fuerzas enemigas vuelven

para reclamarla. Pero hasta ahora han fracasado en derrotar al solitario hermano de los guardianes de la muerte que espera dentro. Fuera de la torre, el viento aúlla y la luz sangrienta de la Anomalía Hadex brilla con fuerza en los fríos cielos.

ESTACIÓN DE LA VIGILIA OERTHA

La estación de la vigilia Oertha es un bastión bajo asedio, situada en un mundo semi-árido dentro de una de las principales de zonas de guerra del Saliente Canis. Las fuerzas tau creen que el planeta Oertha posee vastos recursos de combustible y materias primas. Ha estado en los planes tau durante algún tiempo como un candidato principal para la explotación y la colonización. El prolongado estatus de mundo deshabitado ha llevado a los tau a reclamar el planeta; una reclamación disputada por la estación de la vigilia y las fuerzas en su interior. La estación de la vigilia Oertha es un complejo extenso y fuertemente fortificado que permanece oculta en los laberínticos cañones de las montañas ecuatoriales Berrick. En un raro caso de cooperación abierta entre las fuerzas de la cruzada y los guardianes de la muerte, la estación de la vigilia Oertha se ha convertido en la clave de los esfuerzos para negar el planeta a los tau. Veinte hermanos de batalla, bajo el codiciario Kurita, y cincuenta marines espaciales aliados del capítulo de los vigilantes de la tormenta, forman la guarnición de la estación, usándola como una base desde la que lanzan devastadoras incursiones contra los tau. Hasta ahora, estos ataques han imposibilitado la expansión tau en el planeta. Actualmente ambos bandos esperan refuerzos, y solo el tiempo determinará finalmente el destino de Oertha.

NAVES DE GUERRA

“No valores demasiado la fuerza y el poder, porque solos no garantizan la victoria. Valora primero la velocidad y la precisión: Si lo haces, el poder y la fuerza no harán nada salvo correr tras tus pies”.

—Atribuido a Jaghatai Khan

Los guardianes de la muerte en la Demarcación Jericó mantienen multitud de naves de guerra, ligeras, y otras. Normalmente operan solas, transportando a los hermanos de batalla donde son necesarios, combatiendo amenazas del espacio, y proporcionando apoyo orbital para apoyar las operaciones de los guardianes. La mayoría de estas naves toman la forma de destructores, fragatas, y otras clases de naves de ataque rápido, junto con destructores de la clase cazador conocidos como “cazadores oscuros”. Las naves más grandes y también varias naves incursoras y mercantes capturadas se mantienen en reserva si una misión particular garantiza su uso.

Las clases de naves más ligeras se adecuan a las necesidades de los guardianes de la muerte admirablemente, ya que sus misiones suelen necesitar números muy pequeños de hermanos de batalla con gran velocidad, precisión, y cuando hace falta, subterfugio. Como otras naves marines espaciales, las naves de los guardianes de la muerte está principalmente tripuladas por servidores y siervos jurados, con un puñado de hermanos de batalla sirviendo como oficiales. Estas naves son altamente sofisticadas en diseño, equipo y armamento, incluso sobre las usadas por otros capítulos del Adeptus Astartes.

PALABRA DEL TRUENO

La *Palabra del Trueno* es una fragata modificada de la clase gladio que ha servido en los guardianes de la muerte de la Demarcación Jericó durante dos milenios. Se rumorea que fue construida en los sagrados muelles orbitales sobre Marte bajo la supervisión directa del archi-fabricador Castilus. Compacta, fuertemente armada, y mucho más rápida de lo que cabría esperar para su clase, esta nave solo puede desplegar un puñado de hermanos de batalla en acción debido al espacio interno entregado a sus enormes baterías y poderosos motores.

Comandada por el venerable hermano de batalla Pellas, la *Palabra del Trueno* ha sido usado en algunas de las operaciones más peligrosas realizadas por los guardianes de la muerte en la Demarcación Jericó. Su lista de honores de batalla se ha vuelto legendaria: más de treinta naves incursoras y xenos eliminadas. Su misión más condecorada fue la osada incursión entre las flotas del Caos sobre Samech para recuperar los registros de la estación de la vigilia perdida conocida como el Matadero. También fue la *Palabra del Trueno* la primera en divisar las bionaves en las lunas de Freya y alertar del avance del Gran Devorador a través de los sistemas exteriores. La *Palabra del Trueno* es uno de los instrumentos predilectos del maestro de la vigilia si es necesario desplegar una escuadra de los guardianes en el interior del territorio enemigo.

CUSTODIOS DE LA VIGILIA

“Mira a tus hermanos. Conoce sus corazones y conocerás el tuyo. Porque si no lo haces, todo estará roto y perdido a la oscuridad”.

—Atribuido a Lion El'Johnson

La presencia establecida de los guardianes de la muerte en la Demarcación Jericó significa que, en todo momento, hay una serie de guardianes veteranos dentro de sus fronteras. Estos hermanos de batalla son capitanes de la vigilia, bibliotecarios epistolares, maestros de la forja, y otros de marca o servicio distinguido.

Además de los propios guardianes de la muerte, los miembros de la Inquisición tienen una estrecha relación con la misión de los guardianes en la Demarcación, y sus miembros, agentes del trono y acólitos, son probablemente los que tienen un mayor contacto con los guardianes de la muerte.

COMANDANTE DE LA VIGILIA

MORDIGAE: MAESTRE DE LA VIGILIA

El comandante de la vigilia Mordigael es un mando de hombres rápido y decisivo con un carisma natural ligado a una habilidad aterradora en batalla. Un ángel sangriento en origen, Mordigael es un parangón de las cualidades y tradiciones de su capítulo. Sus rasgos son afilados y atractivos, como cortados de la estatua de un santo imperial, y sus ojos arden con una intensidad casi febril. Se deleita en la perfección de todas sus empresas, desde la práctica en las disciplinas marciales a la contemplación de las futuras implicaciones de todo lo que acarrea su sagrado deber.



Durante cinco siglos, Mordigael ha servido a su Emperador y a su capítulo; en tres ocasiones, ha tomado el deber de servir en los guardianes de la muerte. Uno de estos servicios anteriores fue en la propia Demarcación Jericó. La vigilia actual de Mordigael ha durado casi cinco décadas, y le ha visto recibir el honor de ser nombrado maestre de la vigilia hace poco más de diez años. En este tiempo, Mordigael ha visto cambios dentro de la Demarcación Jericó; las implicaciones de la apertura de la puerta de disformidad han afectado a todo. El inicio de la Cruzada de Achilus le preocupa mucho, puesto que ve la posibilidad de que se origine un gran desastre de una guerra librada mediante la ignorancia y la arrogancia. Ve la amenaza de los tiránidos bajo la misma luz, aparte del terrible peligro que representan por sí mismos. En más de una ocasión, el maestre de la vigilia ha tenido que recordar al lord militante Tetrarchus que los guardianes de la muerte no están sujetos a las necesidades de la cruzada.



EPISTOLAR AXINETON

El epistolar Axineton es un bibliotecario de los cónsules blancos que ha llegado hace poco a servir en la Demarcación Jericó. De rasgos delgados, pelo negro, y poseedor de una actitud sombríamente superior, Axineton es caustico y seco con sus iguales. Nunca permite que un defecto percibido pase sin ser mencionado, ni un fallo sin castigo, y su comportamiento le ha creado una reputación de arrogancia y pedantería entre algunos. Pese a esto, es un guerrero de una habilidad incuestionable y un psíquico de gran poder; un poder que puede ostentar con la sutileza de la cuchilla de un torturador o la fuerza bruta del hacha de un verdugo. Como veterano de la guerra contra la amenaza tiránida, ha proporcionado una valiosa perspectiva a sus iguales.

Axineton ha estado fascinado por la naturaleza secreta de la misión de los guardianes de la muerte en la Demarcación Jericó desde que supo de ella, y su mente hambrienta ha devorado todo lo que puede del saber y la historia de la bóveda Omega. Es una presencia constante, pero a menudo silenciosa, durante las reuniones de la Cámara de Vigilancia, a veces solo hablando para condenar.

INQUISIDORA CARMILLUS: INQUISIDOR DE LA CÁMARA

La inquisidora Hezika Carmillus del Ordo Xenos ha servido a los Sagrados Ordos durante tres siglos. En ese tiempo, ha dirigido pogromos que han purgado infestaciones xenos de una docena de mundos, condenado y ejecutado a lores comandantes y almirantes, acabado con comerciantes independientes traidores e influyentes, y denunciado el radicalismo entre los suyos. Alta y esbelta, lleva un blindaje mejorado de exoesqueleto en todo momento y mantiene siempre cerca a una corte de guerreros diversos y letales, recogidos de docenas de mundos. Su voz es miel sedosa en un instante y acero implacable al siguiente, según desee. Bajo ninguna circunstancia, se permite ser percibida como algo distinto a lo que es: una sabia guerrera al servicio del Dios-Emperador de la Humanidad. No está intimidada por los asesinos sobrehumanos a cuya compañía le ata su deber actual, y no tolerará desafíos a su autoridad, en particular de otros inquisidores, aunque es muy consciente de sus limitaciones.

La inquisidora Carmillus ha sido la inquisidora de la Cámara y dama de la Torre de Bronce durante dieciséis años, y ha ejecutado sus tareas con una dedicación precisa y completamente despiadada. Aunque posee un temperamento belicoso, es también muy inteligente y sutil. Estos rasgos hacen de ella un emisario ideal para el dominio de los guardianes de la muerte y bien preparada para tratar con sus señores Adeptus Astartes. Ha dado voz a la opinión, en la Cámara, de que aún siendo favorable a la Cruzada de Achilus debe trazarse un plan de contingencia para destruir la puerta de disformidad si la cruzada sufre un fallo catastrófico. Cree que la puerta de disformidad representa una enorme amenaza si deja de estar bajo el control directo del Imperio. Pero el resto de sus motivaciones se mantienen en secreto.

LA CRUZADA DE ACHILUS

“Veré el dominio del Dios-Emperador extenderse a los límites más lejanos. A los lugares donde la luz de las estrellas y las lunas brilla sobre ruinas y solo proyecta sombras, y los impíos caminan sin ser castigados. Veré a los que se han apartado bajo la punta de la espada y a los profanadores bajo el martillo. Veré cómo me desangro antes de abandonar este camino”.

—Del juramento de Tiber Achilus, tomado al inicio de la cruzada en la Demarcación Jericó

La Cruzada de Achilus es una guerra librada para traer a la Demarcación Jericó de vuelta al dominio del Dios-Emperador. Se ha peleado durante cuatro décadas, y en ese tiempo, ha consumido millones de vidas, ha visto la destrucción de docenas de mundos, y su final se pierde en un futuro empapado en sangre que nadie vivo puede ver. La Cruzada de Achilus existe por la puerta de disformidad estable que conecta la Demarcación Jericó y los Márgenes del Halo con el muy distante Sector Calixis. La primera etapa de la cruzada se lanzó a través de la puerta de disformidad en los años de su descubrimiento. Fue un intento atrevido de retomar la Demarcación Jericó y usarla como punto de partida para poder iniciar una reconquista mayor de las áreas perdidas de la Franja Este. Desde allí, el Imperio podría empezar un segundo frente contra los ambiciosos planes de expansión del imperio tau.

Al principio, las fuerzas del lord militante Achilus tuvieron rápidos éxitos, tomando varios mundos y estableciendo un núcleo de sistemas para actuar como base de posteriores conquistas. Pero desde esas victorias tempranas, la cruzada ha visto la muerte de su líder, la división de sus ejércitos para luchar en muchos frentes y el desangramiento de sus fuerzas en las trincheras y en las matanzas de enemigos letales en número y fuerza inesperada. En el corazón de la Demarcación Jericó, las fuerzas del Caos (atrinceradas desde la caída de la Demarcación Jericó) han llevado a la cruzada a un punto muerto. Aquí, entre estos mundos de horror, muerte y hierro, los esclavos de los dioses oscuros han ahogado en su propia sangre a ejércitos completos. Esta no ha sido la única calamidad de la cruzada. Las fuerzas expansionistas de los tau han avanzado en partes de la región y enfrentado a las fuerzas de la cruzada por el control de planetas habitados y los recursos para alimentar sus esfuerzos de guerra. Piratas, corsarios, y alienígenas hostiles se han probado mucho más numerosos y problemáticos de lo que muchos en el alto mando de la cruzada creían posible. Así ha permanecido la situación durante décadas, pero lo peor estaba por llegar.

Una nueva amenaza, tal vez mayor que el resto, proyecta su larga sombra desde el vacío sin vida hacia el borde galáctico, y esta guerra está al límite del desastre. En esa marea ascendente han muerto mundos enteros, se han perdido grupos de batalla navales a la aullante oscuridad, y una nube asfixiante se ha extendido por la disformidad. Es una guerra comenzada en secreto, librada en la oscuridad, y sin piedad ni cuartel. Pero lo cierto es que la carnicería vista hasta ahora es solo el principio.

LA PUERTA SE ABRE

La catálisis para el lanzamiento de la Cruzada de Achilus fue el descubrimiento de una puerta de disformidad activa en los turbulentos Márgenes Halo cerca del Sector Calixis, en el Segmentum Obscurus. Este antiguo y ciclópeo artefacto alienígena de una edad desconocida ha demostrado ser activo y estable, con una puerta correspondiente en el espacio real en el otro extremo del núcleo galáctico en el borde de la Demarcación Jericó. Aunque la Demarcación estuvo una vez bajo el control imperial, la existencia de esta puerta dentro de sus fronteras nunca fue descubierta; un misterio que no se ha resuelto. La puerta de disformidad y las posibilidades que ofrecía vieron la luz en 755.M41, cuando el navegante de fragata insignia imperial *Lanza de Tarsus* advirtió que algo causaba un área localizada de calma en el límite de la tormenta de disformidad que estaba cruzando. Al salir de la disformidad cerco de este mar de tranquilidad, la fragata se encontró en presencia de una enorme puerta de disformidad de origen xenos, colocada en la fría oscuridad del espacio interestelar y lejos de la órbita de cualquier estrella; una puerta que, aunque indudablemente antigua, había sido activada (o reactivada) en el pasado reciente. Con este descubrimiento, se iniciaron una cadena de sucesos que causarían que se lanzase la Cruzada de Achilus.

Cuando la *Lanza de Tarsus* regresó al espacio imperial con la noticia de su descubrimiento, no pasó mucho tiempo hasta que se organizó una expedición secreta para descubrir la naturaleza de la puerta y a donde llevaba. Los exploradores del Adeptus Mechanicus y el Ordo Xenos enviaron naves de exploración, tripuladas por los agentes más capaces y navegantes experimentados. Su rápido regreso no solo anunció otra puerta, también colgada en el vacío lejos de cualquier estrella, sino de la verdad certera de que esta otra puerta estaba en el Segmentum Obscurus, cerca de la Demarcación Jericó en el otro extremo de la galaxia. Con la confirmación, nació un plan dentro de las mentes de los grandes señores del Imperio: La posibilidad de usar la puerta para lanzar una cruzada en la Demarcación Jericó y reclamarla para el Imperio como un paso para otras conquistas. La idea encontró el favor de los Altos Señores, que dieron su bendición, y así la idea de una cruzada singular creció en las mentes de los grandes, hasta que el lord militante Achilus recibió el mandato de hacerla realidad. Sin embargo, a los Altos Señores les preocupaba que la existencia de la puerta ofreciese tanto peligro como posibilidad, y decretaron que la cruzada se lanzase desde un punto inicial lejos del territorio que pretendía conquistar bajo el más absoluto secreto. Pero, como muchas otras grandes campañas lanzadas por el Imperio durante milenios, se pretendía conseguir una rápida victoria y usar la luz del Dios-Emperador para derrotar a la oscuridad.

En la víspera de la fiesta de la ascensión del Emperador en 777.M41, incontables millones de la Guardia Imperial, miles de Adepta Sororitas, y al menos una docena de capítulos marines espaciales, avanzaron para conquistar los mundos de la Demarcación Jericó bajo la sombra de los titanes de batalla y el retumbar de los cañones de la Armada Imperial. Fue un inicio valiente y feroz.

LA MUERTE Y LA ASCENSIÓN

El lord militante Achilus era un veterano forjado en la guerra por muchas campañas, sobre todo contra los orkos y otras amenazas alienígenas como los khrove y el colectivo ylariano en las guerras del Sector Formoriano, donde ganó su fama. Además era decidido, seco, y en cierto modo cauto por naturaleza, favoreciendo la probada estrategia de 'atacar, pacificar y fortificar' en lugar de los grandes avances. Actuando sobre la mejor inteligencia que poseía, había subestimado mucho lo atrincherada o peligrosa que sería la resistencia nativa a la cruzada dentro de la Demarcación Jericó.

Su creencia era que la cruzada había sido lanzada principalmente para abrir un nuevo frente contra los tau, y preparó planes para este objetivo a largo plazo, tal vez en detrimento de la cruzada en su conjunto. Independientemente de si tenía razón en sus conclusiones, no viviría lo bastante para saberlo, ya que Achilus no sobrevivió para ver el fin de la primera década de su cruzada.

Mientras viajaba para revisar el progreso de los grupos de batallas de vanguardia, a bordo del gran crucero *Proclamación de Ira* en 786.M41, la nave sufrió un fallo catastrófico del campo Geller y se perdió en el empíreo. El lord militante y su plana mayor estuvieron entre los ahogados por la energía pura de la disformidad.

Hasta su muerte, Achilus basó su estrategia en asegurar una base de operaciones cerca de la puerta de disformidad; una cuidadosa campaña para llevar a la Demarcación bajo su dominio, seguida de un impulso de la cruzada contra las partes de la Demarcación Jericó amenazadas por la expansión tau y quizás más allá. Su esperanza era asegurar rápidamente el núcleo de la Demarcación y seguir presionando, pero aparte de los éxitos iniciales, las fuerzas de la cruzada se encontraron con repetidos retrasos y, en algunos casos, con la derrota absoluta a manos de los heréticos habitantes de los mundos centrales de la Demarcación. Entretanto, los tau aparecieron con sus incursiones. La cruzada había empezado a detenerse peligrosamente, con sus fuerzas reducidas en centenares de enfrentamientos menores, mientras la intransigencia de Achilus causaba descontento en sus aliados marines espaciales y del Mechanicus, que exigían una acción más decisiva.

Ejércitos ignorantes

Para proteger el secreto de la puerta de disformidad que conecta la Demarcación Jericó y el Sector Calixis, la mayor parte de las fuerzas de la cruzada no saben que están luchando una guerra al otro lado de la galaxia desde personal de la cruzada son, por supuesto, conscientes de la verdad, como los miembros navales veteranos y otros miembros vitales del Adepta Sororitas. Además, la verdad es conocida para los que no es posible ocultarla, como los navegantes que guían las flotas cruzadas y los astrópatas que transmiten sus mensajes.

La abrumadora mayoría de los que luchan y mueren en la Demarcación Jericó, lo hacen en completa ignorancia de que están bajo la luz de soles distantes que no serían visibles desde los lugares que llaman hogar. Lo que saben es que embarcaron en una nave que atravesó la disformidad y los trajo a una zona de guerra en la que deben combatir. Si alguno considera la posición del suelo por el que pelea en el gran marco de las cosas, probablemente creará estar combatiendo dentro del Halo de Estrellas, o en los límites salvajes del Sector Calixis. Sin embargo, pocos se preguntan por la naturaleza de su lugar en la galaxia, porque la ignorancia es una virtud imperial.

La razón principal para este secretismo es, en parte, proteger la línea de suministro vital que permite la puerta de disformidad entre la Demarcación Jericó y los Márgenes del Halo. Es una línea de suministro sin la que la Cruzada de Achilus moriría en, quizás, no más de unos pocos meses, incapaz de armar o alimentarse, y menos aún de asegurar más soldados con los que luchar. La propia puerta de disformidad, en manos enemigas, representaría una terrible amenaza para el Sector Calixis y los avances imperiales en la Expansión Koronus. Por tanto, el secreto es un escudo para que esto no suceda.

Hay otra razón para el engaño que no es de menor importancia: permite que la cruzada se alimente con los tributos militares hasta un punto que no podría conseguirse fácilmente de otro modo. Aunque los señores de la cruzada podrían simplemente demandar, y seguir demandando, fuerzas y activos por derecho, la política de sector haría que la ayuda fuera a lo sumo de mala gana en comparación con las amenazas mucho más cercanas a su hogar. Es mejor que los mundos involucrados en el tributo permanezcan ignorantes de los hechos, salvo de que sirven la voluntad del Dios-Emperador, y de que los soldados probablemente nunca verán las estrellas de casa de nuevo—una situación que dista mucho de ser única en la historia del Imperio.

En consecuencia, la mayoría de los regimientos organizados de los mundos dentro de los sectores Calixis, Scarus e Ixaniad, creen actualmente estar en guerras y frentes muy cerca de casa—generalmente en la interminable y lenta Cruzada Margin—excepto unos pocos miembros veteranos de los Adepta. Esto es, de hecho, una mentira, porque la cruzada del gran confesor Corvinus en las Estrella Halo se perdió, y se presume totalmente destruida, hace dos décadas.

Como la Cruzada de Achilus ha seguido consumiendo hombres y material a un nivel voraz, la Cruzada Margin se ha mantenido viva sobre el papel como un medio de justificar los pesados tributos a los sectores cercanos a la puerta que lleva a la Demarcación Jericó. Este es un hecho del que, por supuesto, los gobernadores planetarios y de sub-sector son completamente ignorantes. Para que no interrumpen el flujo de carne y hierro en la máquina de matar de la Cruzada de Achilus. Entretanto, los predicadores del Ministorum consiguen nuevos reclutas desde el púlpito, y los escribas y procuradores del Departamento Munitorum desvían la disposición de decenas de miles de combatientes, naves de apoyo y recursos con el frío giro de una pluma.

Fuerzas del Dios-Emperador de la Humanidad

Disposición al inicio de la Cruzada de Achilus cerca de 7252.777.M41

Nota del compilador: Referencia cruzada: Orden secreta Lamas-V

Unidades notables de la Guardia Imperial Reserva del Segmentum

Tropas de choque de Cadia: 2 Regimientos
Blindados de Tekarn: 1 Regimiento
Guardia tributada iaxiana: 2 Regimientos
Guardia de Terrax: 3 Regimientos
Halcones de guerra harakoni: 1 Regimiento
Guardia de hierro de Mordia: 1 Regimiento
29º Lanceros Descaal: 1 Regimiento

Leva del sector Calixis

Infantería pesada escintilana: 2 Regimientos
Guardia escintilana: 3 Regimientos
5ª Guardia macabea “guardia de Drusus”
16º Jenízaros macabeos
14º Highlanders mortressanos: 1 Regimiento
13º Blindado de Armetalica
3º de Volg “portadores de piedad”
202ª Infantería ligera de Landria
25ª Ala escita de reconocimiento de Monrass
Unidades penitenciarias de Merov: 4 legiones penales
Granaderos pesados de Gathalamor: 8 batallones

Contingentes conocidos del Adeptus Astartes

Ángeles Bermellón: 1 Compañía
Lobos Espaciales: 1 Compañía de batalla
Cónsules Blancos: 2 Compañías
Hijos Oscuros: 3 Compañías
Caballeros Grises [RESTRINGIDO]
Espadas Sangrientas: 2 Compañías
Relictores: 1 Destacamento especial
Vigilantes de la Tormenta: 7 Compañías
También elementos de los Espectros de la Muerte, Subyugadores, Discípulos de Caliban, y Serpientes de Hierro representados en una compañía cruzada autorizada como los guardianes del santo estandarte de la Cruzada.

Contingentes registrados de la Adepta Sororitas

Orden del Corazón Valeroso: 1 Comandancia
Orden de la Rosa Ensangrentada: 4 Comandancias
Orden del Sudario de Plata: 1 Preceptoría
Orden de la Lágrima Ardiente: 1 Misión
Orden del Juramento Carmesí: 2 Misiones

Contingentes registrados del Oficio Asesinorum

Asesinos [RESTRINGIDO]

Contingentes registrados del Adeptus Mechanicus

Adeptus Titanicus—Legio Venator: 3 Manípulos de batalla, 2 manípulos de exploración
Centurio Ordinatus: 1 Ordinatus
Tecnoguardia skitarii: 4 Regimientos
Ordo Reductor: 2 Formaciones de asedio
Casa de caballeros Korvath: 2 Formaciones
Legio Cibernética: 1 División

Contingentes registrados de la Flota Imperial

+Naves destacadas

Belial – Acorazado de la clase Emperador

Ejecución – Acorazado de la clase Oberon eterno

Proclamación de Ira – Gran crucero de la clase

Venganza [perdido en 786.M41]

Réquiem Eterno – Gran crucero de la clase Exorcista

Caelestis Dictatio – Crucero de batalla de la clase Marte

Contingentes registrados del Departamento Munitorum

Reclamación y proveedor militar:

3 Regimientos de zapadores

2 Regimientos de policía militar

4 Batallones de trabajo

1 Cuerpo de trabajo del Administratum

Contingentes registrados de los Sagrados Ordos de la Inquisición

Clasificado

Contingentes registrados/Fuerzas misceláneas

Los vasallos del comerciante independiente

Kazandus Lan [5 naves de línea, el equivalente a

3 Regimientos militantes]

Su sucesor en el manto del lord militante fue un hombre muy distinto. Solomon Tetrarchus era también un veterano de la Guardia Imperial, pero con una reputación de estrategia valiente, liderazgo carismático y la práctica de delegar muchas decisiones tácticas a los comandantes bajo su mando. Dentro del año de su ascensión en la cruzada, Tetrarchus reemplazó o apartó a la mayoría de la 'vieja guardia' de generales que habían servido con Achilus. En su lugar colocó a nuevos oficiales que poseían el dinamismo independiente que él valoraba. Entonces ordenó que las fuerzas de la cruzada se dividiesen en tres grupos de ejército, comprometió la mayor parte de las reservas que su predecesor había guardado, y presionó el ataque, pronosticando la caída de la Demarcación dentro de una década.

La más grande de las recién creadas fuerzas de la cruzada avanzaría hacia el núcleo de la Demarcación Jericó y aplastaría la resistencia nativa, mientras que las otras dos se moverían rápidamente hacia los escasamente poblados mundos del borde, rodeando el antiguo núcleo del sector. El existente y lento avance hacia los mundos disputados por la expansión tau se convertiría en una punta del tridente que atravesaría la carne corrompida de la Demarcación Jericó y la haría de nuevo el dominio del Dios-Emperador de la humanidad.

Los tres salientes fueron designados Canis, Acheros, y Orfeo respectivamente, y aparte de la relativa sabiduría de su estrategia, la guerra aún continúa tres décadas después. La Demarcación Jericó y el destino de la cruzada cuelgan ahora en la balanza.



EL SALIENTE ORFEO

"Se dice que en tiempos antiguos los hombres rezaban para que los monstruos del mar no saliesen de la profundidades. Ahora miró a la oscuridad entre estas estrellas y siento que las mismas oraciones acuden sin querer a mis labios".

—Capitán Ahabron a su primer oficial en el crucero Almirante Ishmael, caído en combate en 814.M41

El Saliente Orfeo es la zona de mayor penetración de la Cruzada de Achilus en la Demarcación Jericó. Planificado por el lord militante Tetrarchus para avanzar por lo que eran sobre todo sistemas no disputados y desiertos, el Saliente Orfeo fue antaño el más exitoso de la Cruzada de Achilus, ganando terreno rápidamente sobre el resto y llevando más de sesenta sistemas bajo el control de la cruzada. Estos éxitos terminaron, y sus fuerzas están ahora muy dispersas, mientras que la mayoría de sus comandantes están perdidos y probablemente muertos.

La maldición que cayó sobre el Saliente Orfeo muy recientemente ha llegado del lejano vacío como una marea que se traga todas las ganancias pasadas en un maremágnum de confusión y muerte. En cuatro años, el horror xenos devorador de todo conocido como los tiránidos ha llegado para asediar y consumirlo todo. Sin preparación para su furia, las fuerzas de la cruzada se han derrumbado en sangrientos desastres. Solo se conocen unos pocos mundos que hayan resistido la matanza del Gran Devorador, y se cree que han perecido docenas. Otros pueden estar aún combatiendo desesperadamente contra el enemigo, con su sufrimiento desconocido, o permanecen ignorantes y temerosos en la silenciosa oscuridad, sin saber que las fauces de un monstruoso enemigo se cierran a su alrededor.

La posibilidad de un completo desastre está en ciernes, y solo una cosa es segura: lo que ha sucedido hasta ahora es solo el principio.

VICTORIA O DESASTRE

El Saliente Orfeo se lanzó un año después de la ascensión de Solomon Tetrarchus a la posición de lord militante, comandando la cruzada en la Demarcación Jericó. En ese momento, la información del alto mando de la cruzada sugería que los sistemas hacia el borde de la Demarcación estaban compuestos de mundos fronterizos escasamente poblados y unos pocos mundos formalmente imperiales. Estos planetas, aunque muy atrasados, habían mantenido la fe con el Credo Imperial y continuado del mismo modo al momento previo a la caída de la Demarcación Jericó en la Edad de la Sombra. Algunos incluso habían mantenido un contacto casual con el Imperio y proporcionado ayuda e inteligencia a las fuerzas exploradoras de la cruzada. Parecía que estos mundos podrían ser traídos rápidamente de vuelta al control imperial, proporcionando valiosos recursos a la cruzada y actuando como punto de partida para abrir un segundo frente contra las fuerzas del archienemigo que estaban haciendo pagar un alto precio a las fuerzas del Saliente Acheros.

El mando del Saliente Orfeo fue dado al general Curas, el más joven y dinámico de la plana mayor de Tetrarchus, visto por muchos como su protegido favorito. Algunos dudaban de que el joven Curas tuviese la experiencia para impulsar el rápido avance exigido por su comandante. Pero sus dudas probaron ser erróneas, ya que el Saliente Orfeo avanzó velozmente, destruyendo los pequeños imperios secesionistas y trayendo los mundos leales de vuelta a la luz del Emperador. Mientras las fuerzas de Curas progresaban, mantuvieron un continuo flujo de información y asistencia con las fuerzas aliadas de los marines espaciales y los guardianes, identificando objetivos adecuados para el ataque. En una década y media, la vanguardia del Saliente Orfeo había penetrado más en la Demarcación Jericó que cualquier otra fuerza de la cruzada. El progreso del Saliente Orfeo fue tan exitoso que el lord militante Tetrarchus comenzó a restarle elementos, incrementando el flujo de refuerzos al hervidero de la zona de guerra Cellobos.

Entonces, en 999812.M41, las comunicaciones astropáticas entre los distintos mundos y los grupos de batalla del Saliente Orfeo comenzaron a debilitarse, y los escasos mensajes que llegaron fueron esporádicos, siniestros y apenas inteligibles. Los astrópatas y otros psíquicos autorizados a lo largo del saliente despertaron gritando de sueños llenos con una interminable oscuridad y un millar de murmullos. Algunos se suicidaron y muchos otros quedaron reducidos a frases balbuceantes sobre 'la marea creciente', las 'hambrientas profundidades' o maldiciones similares. Debido a la interrupción de las comunicaciones, nadie en el alto mando conocía la disposición o actividad de las fuerzas a lo largo del saliente, ni podía ejercer ningún control cohesivo sobre ellas, mientras que los Adeptus Astartes se mantenían aparte, manteniendo su propio y sombrío consejo sobre el asunto.

Los retazos de información que surgieron en los meses posteriores parecían indicar que algunos elementos se habían perdido, y que mundos previamente asegurados estaban



asediados. Era como si una sombra reptante hubiese envuelto al saliente, en cuyo interior empezaban a desarrollarse terribles sucesos. La maldición del Saliente Orfeo—y tal vez de toda la Cruzada de Achilus—recibió un nombre solo por una extraña comunicación en abierto de los misteriosos guardianes de la muerte. Los tiránidos habían llegado a la Demarcación Jericó.

Flota enjambre Dagon

El ataque tiránido en la Demarcación Jericó ha dejado a las fuerzas del Imperio confusas y desordenadas. En parte, esto se debe a que los tiránidos proyectan una sombra delante de su avance que interrumpe la comunicación astropática de la que depende el Imperio. Adicionalmente, la Cruzada de Achilus no tiene medios de saber cuántos enjambres tiránidos avanzan en el vacío. Esta confusión significa que no hay una estimación precisa de las fuerzas tiránidas por parte del alto mando, y los marines espaciales (y lo que es más importante, los guardianes de la muerte) no han compartido abiertamente sus descubrimientos con las fuerzas de la cruzada.

En una atmósfera de pánico creciente y escasa información, algunos han proclamado que los tiránidos deben tener vastos números, mientras que otros juzgan que no hay evidencia que apoye otra cosa salvo un ataque de una pequeña flota escindida, que cuenta quizás con una docena de bionaves. No obstante, la mayoría de los que examinan la situación están de acuerdo en que están enfrentando una escisión de la flota enjambre Behemoth, que se separó antes o durante la ruptura de la gran flota enjambre en 745.M41.

Aunque algunos entre los magos biólogos, el Ordo Xenos y el Administratum, debaten si es correcto dar una nueva designación a las fuerzas tiránidas que atacan la Demarcación Jericó, esa designación fue dada en 989814.M41 por el lord militante Tetrarchus. Antaño, pudo comenzar como una escisión de una flota mayor, pero ahora es una amenaza en sí misma—una amenaza del presente, no del victorioso pasado. Por ello, se le dio un nombre de tiempos antiguos que hablaba de maldiciones y monstruos soñados en una era arcaica.

Ese nombre es flota enjambre Dagon.

Desde este momento, las fuerzas de la cruzada a lo largo del Saliente Orfeo han sido brutalmente golpeadas y se estima que ahora reúnen menos de un cincuenta por ciento de su fuerza de combate efectiva anterior. Su liderazgo está fracturado y su moral severamente, tal vez fatalmente, comprometida, mientras que el vital mundo fortaleza de Hethgard está ahora bajo asedio de un masivo asalto tiránico. Los guardianes estiman que al menos nueve mundos anteriormente habitados han sido arrasados por los tiránidos. Seis más están bajo amenaza inmediata o ya están trabados en la lucha, mientras que el destino de otros veinte sistemas, perdidos bajo la sombra de disformidad, permanece desconocido.

CASTOBEL

“Y las estrellas serán borradas, y los hombres se desesperarán diciendo que no tienen luz. Y en ese momento de herejía se condenarán con toda seguridad”.

—De los sermones de Sebastian Thor

Castobel es un maltratado mundo colmena, gobernado por una elite nobiliaria, que permaneció leal a los modos del Imperio durante la larga Edad de la Sombra de la Demarcación Jericó. Es también un mundo que ahora está casi solo, enfrentando un enemigo que pretende consumirlo. Mientras que otros mundos cayeron en la anarquía y la atracción de los falsos dioses, Castobel permaneció leal al Credo Imperial y devoto a la creencia de que, con el tiempo, el Imperio retornaría para devolverlo a su gloria. Mediante la aplicación de una autoridad brutal, un consejo de nobles llamado la “prelacia del Aquila” mantuvo el orden, las catedrales sin profanar, y las forjas y los manufacturums alimentados con los recursos cosechados en los planetas menores del sistema. La prelacia ayudó a las presionadas defensas de Castobel a aguantar los asaltos intermitentes de piratas y depredadores xenos del más allá. Cuando las fuerzas de la cruzada llegaron a Castobel, fueron bienvenidas. La cruzada encontró un mundo capaz de dar apoyo y ansioso por reintegrarse en el Imperio. Desde entonces, Castobel ha disfrutado en su importancia en la consecución de la cruzada; sus gobernantes aplican una brutalidad cada vez mayor a su maltratada población para entregar armamento, provisiones, y regimientos de tropas a la cruzada.

La flota enjambre Dagon llegó sin previo aviso, y Castobel quedó de nuevo aislada del Imperio. Gracias a su brutal control, la prelacia evitó que el pánico se convirtiese en disturbios, pero pronto empezaron a circular historias de cosas blasfemas acechando las profundidades sin luz de las colmenas, y se extendieron rumores de los siniestros destinos que ha sufrido la cruzada en el frío vacío más allá. El trabajo y los niveles de producción han caído, y los informes de susurros sediciosos captados por la red de informantes de la prelacia han aumentado por todo el sistema. Se han hecho intentos desesperados por restablecer el contacto con el Imperio. Sin embargo, unas pocas naves de la cruzada, perdidas y maltrechas, lograron llegar a puerto para rearmarse y reabastecerse. Sus tripulaciones extendieron relatos de monstruos acechando en las estrellas y terribles batallas perdidas. Poco después, una gran masa oscura apareció en el cielo nocturno sobre Castobel, borrando la luz de las estrellas. Se reunieron tropas y los astrópatas que

quedaban hicieron suplicas desesperadas e ignoradas a las fuerzas de la cruzada. En la víspera de 817.M41, comenzaron a caer esporas oscuras sobre Castobel, a pesar de que muchas fueron destruidas por las antiguas redes de defensa del mundo. Abandonados y condenados, buena parte de la élite dirigente se desesperó y se arrojó desde las torres más altas de la colmena Cressos, mientras que otros se conjuraron para vender caro su mundo al enemigo inhumano. Castobel es ahora un mundo en guerra contra el enemigo más terrible imaginable, con sus ciudades colmena asediadas y su población combatiendo por su supervivencia. Sin embargo, su destino aún está por decidir, ya que las fuerzas tiránidas que han descendido sobre el planeta son una parte del conjunto y no tan numerosas como para arrasar Castobel rápida o completamente. La superficie desolada del mundo, con sus desiertos azotados por el viento y llanuras volcánicas han probado ser una ventaja en su resistencia, puesto que cobran su precio al invasor y ofrecen poca biomasa para alimentar al enemigo. Aunque dos de las seis grandes colmenas han caído, una se convirtió en una pira funeraria atómica al morir, robando al enemigo su carne. Las otras aún resisten, pero precariamente. Los guardianes son conscientes del apuro de Castobel y ahora consideran sus propios planes para una posible intervención.

El destino de Castobel está en la balanza, aunque una cosa es cierta—su futuro está incluso ahora escrito en sangre.



ELEUSIS

“La blasfemia es una búsqueda de la humanidad más antigua que la piedad. Está profundamente arraigada en el alma, y desde allí, probablemente eclosiona cuando la mente se prueba demasiado débil para los horrores de este universo”.

—Cazador de brujas Paulos, en los
Primeros principios de la persecución

Eleusis es un mundo de capillas y piedad cuya luz parpadea en las envolventes fauces de la flota enjambre Dagon y donde el miedo amenaza convertir la santidad en favor de las promesas de los falsos dioses. Antes de que la Edad de la Sombra cayese sobre el Sector Jericó, Eleusis era un mundo altar. La mayoría de su superficie estaba cubierto de grandes mares y en sus escasos continentes se construyeron diez mil templos y capillas de cristal al Dios Emperador, formando las grandes ciudades santuario. Estas maravillas disfrutaron de

una serena santidad durante cinco mil años, convirtiéndose en un lugar de peregrinación para aspirantes de lugares tan lejanos como Macragge y Salem. Con la llegada de la Edad de la Sombra, la devoción de los sacerdotes, sacerdotisas, y clérigos fue retorcida a la adoración de los dioses oscuros de la disformidad, cuando la muerte acechaba los templos y lo profano superó a lo piadoso. Cuando las fuerzas de la cruzada reconquistaron el planeta, quemaron a todos sus habitantes y templos. Desde entonces, la Ecclesiarquía ha pasado décadas reconstruyendo las ciudades santuario y haciendo de Eleusis su nueva sede de poder para la reconquista de la Demarcación Jericó. Pero, tal vez, las piedras de Eleusis recuerdan su oscuro pasado y susurran a los sacerdotes que miran al cielo nocturno. Ven las formas oscuras moviéndose entre las estrellas, y ya hay rumores de demonios asesinos acechando las criptas de las ciudades santuario.

Las noticias de los tiránidos han causado el pánico en algunos, pero han reafirmado la fanática devoción de otros, mientras que otros escuchan los susurros en sus sueños y son tentados a abandonar sus creencias y volver a pedir de nuevo la protección de los falsos dioses.

FREYA

“Así como los muertos fueron como somos nosotros ahora, los lugares muertos de esta galaxia pudieron haber sido como nuestros mundos más poderosos o brillantes. Como son ahora los fríos paramos, entonces también pueden ser así nuestros mundos en tiempos aún por llegar”.

—Advertencia de los *Siete libros de vigilancia*

Antes de que la Demarcación Jericó cayese en su Edad de la Sombra, Freya era un mundo minero en el que millones de trabajadores siervos trabajaban en enormes minas abiertas para alimentar a los, ahora perdidos, mundos forja de la Demarcación. Durante los largos milenios de la Edad de la Sombra, el mundo cayó en el desorden y la anarquía; su superficie marcada por las minas se convirtió en el campo de batalla de incontables bandas de tecnobárbaros, sectarios de alma oscura, y mutantes devoradores de carne. El último fragmento de dominio imperial permaneció en el espacio; un dispositivo sensor orbitando una de las muchas lunas de Freya. Este dispositivo astropático especial era uno de los muchos dispersos por la Demarcación que servían a los guardianes en su vigilia secreta. En una advertencia que pronto caería sobre todo el Saliente Orfeo, el dispositivo de Freya (que había resistido durante miles de años de oscuridad y frío) quedó repentinamente en silencio. En 001814.M41, la nave de los guardianes *Palabra del Trueno* entró en el sistema Freya para investigar lo ocurrido. No encontró rastro del dispositivo ni de vida en el sistema. Preparándose para abandonar el sistema, la *Palabra del Trueno* encontró dos naves drones tiránidas que habían estado acechando en las órbitas de las lunas de Freya—una retaguardia dejada a la estela de depredadores mayores—y batallaron. Con su casco dañado y perforado con ácido, y sus municiones prácticamente gastadas, la *Palabra del Trueno* llegó a la fortaleza de Erioch como un mensajero cabalgando delante de una tormenta: los tiránidos habían llegado a la Demarcación Jericó. Consecuentemente, no se ha hecho ningún intento de volver a Freya.



HETHGARD

*“Que las puertas aguanten contra la bestia fuera.
Que las piedras del muro sean firmes bajo mis pies.
Que mi espada beba mucho del enemigo y nunca esté satisfecha.
Que no sienta el toque del miedo en la muerte que es mi servicio.
Que luche como un guerrero, y si caigo, que caiga con mi espada en mi mano”.*

—Palabras de Ivar Ravensclaw, guardia del lobo del capítulo de los lobos espaciales, en la mañana en que cayeron las primeras esporas sobre Hethgard

Hethgard es un mundo fortaleza imperial y la región más recientemente atacada por la amenaza tiránida. Hethgard fue antaño un mundo minero, cuyas montañas y cadenas de volcanes durmientes fueron vaciadas hace mucho de la gran riqueza de raros minerales metálicos que contenían. Lo que quedó después fueron llanuras de piedra quebrada que brillaban con un lustre metálico, montañas quebradas llenas de resonantes pasajes, e incontables cañones sin cartografiar.

Aunque vaciada de recursos, los ingenieros de la Cruzada de Achilus encontraron que Hethgard era perfectamente adecuada para las necesidades estratégicas del lord militante Achilus. El interior de muchas montañas de Hethgard estaba cubierto de pieles blindadas, generadores, almacenes y barracones que se hundían profundamente en las minas abandonadas. Las defensas fueron rodeadas con miles de millas de muros, alambre de espino y minas, mientras que las cámaras dentro de las fortalezas montañosas fueron convertidas en vastos arsenales para alimentar a los miles de emplazamientos de armas que coronaban las cimas blindadas de las montañas. De este modo, Hethgard se convirtió en una poderosa fortaleza para proteger el flanco de la cruzada y en un arsenal para sus fuerzas, solo por detrás de Karlack. En sus tres décadas de servicio, ningún enemigo ha tomado Hethgard. Sin embargo, sus defensas han sido seriamente probadas dos veces: una por los freebooterz orkos del Ojo de Bronce, y otra por una desconocida y poderosa xenofoma no humanoide que atacó con máquinas de guerras parecidas a orbes negros. Estos incursos fueron rechazados gracias, en parte, a la oportuna intervención de los guardianes de la muerte.

Aunque es indomable, Hethgard tiene aún que enfrentar su mayor prueba. Atacando en números arrolladores, la flota enjambre Dagon ha caído sobre el mundo fortaleza con fuerza. Millones de criaturas murieron por las armas de Hethgard en las primeras horas del conflicto, cuando el enemigo desembarcó. Sin embargo, las esporas tiránidas y aullantes criaturas aladas llegaron en números aún mayores, hasta cubrir las grises llanuras entre las montañas con sus caparazones brillando como un mar vivo. Desde la caída de las primeras esporas el asalto no ha cesado, y no importa cuántos tiránidos maten los defensores imperiales, más parecen venir. La ayuda y los refuerzos no han llegado aún a Hethgard. Aunque decenas de miles defienden sus muros, con contingentes de los lobos espaciales y vigilantes de la tormenta liderando la batalla, los números y suministros de sus defensores no son ilimitados. Hethgard caerá con el tiempo si la balanza de la guerra no se inclina a su favor.

Si Hethgard perece, caerá uno de los mayores mundos fortaleza en la Demarcación Jericó y se abrirá una brecha en el corazón de la cruzada.

VANIR

“Si la humanidad no se une, será destruida. Si el precio de la unidad es un billón de vidas, o diez billones, o un número como los granos de arena en la orilla, entonces debemos pagarlo. Si no lo hacemos, si no estamos unidos, entonces estaremos débiles y divididos contra los implacables enemigos de una era apocalíptica”.

—Cardenal Salazar Scrone, sermón en el Monte Amalath

Vanir es un sistema de mundos habitados en donde se combate una guerra entre las fuerzas de la Cruzada de Achilus y los rebeldes leales a los autoproclamados monarcas del reino de Vanir. Las desesperadas fuerzas del grupo de batalla Icarus, tras retirarse por las enormes bajas sufridas ante el avance tiránido, está trabadas en una carrera para derrotar a las fuerzas rebeldes que han tomado posesión del sistema Vanir.

Los imperiales saben que el tiempo se acaba, y que la única probabilidad de sobrevivir a la marea tiránida es renovar las defensas del sistema antes de que los tiránidos lleguen a destruir Vanir y arrasen a lealistas y rebeldes por igual.

Durante la Edad de la Sombra, Vanir era el centro del falso ‘reino de Vanir’, un pequeño imperio unido por el poder militar de los monarcas. Una pequeña flota de naves con capacidad disforme mantenía unidos los mundos del reino mediante el miedo al bombardeo orbital y al despliegue de la temida y mejorada genéticamente guardia de la corona. Cuando las fuerzas de la cruzada llegaron a los mundos del reino, se produjo una batalla de un año que finalizó con un peligroso ataque sobre el propio Vanir de los marines espaciales del capítulo de los vigilantes de la tormenta y la sangrienta derrota de la guardia de la corona. Muchos de los monarcas huyeron de la ira del Imperio cuando Vanir fue brutalmente obligado al acatamiento; algunos fueron perseguidos y ejecutados con una corona de oro fundido, pero unos pocos escaparon. Posteriormente, las comunicaciones se interrumpieron por la sombra proyectada por la flota enjambre Dagon. Esto desorganizó a los imperiales, y los monarcas huidos tramaron de nuevo derrocar el gobierno imperial, aprovechando la oportunidad de alimentar una revuelta. Esta rebelión levantó el yugo del dominio imperial de nuevo, trayendo la caída del gobierno con el baño de sangre de una guerra civil y recuperando el control de Vanir.

Los maltrechos elementos del grupo de batalla Icarus intentaron reagruparse en Vanir tras combatir a los invasores tiránidos a lo largo del Saliente. Sin embargo, fueron atacados al entrar en el sistema y se encontraron luchando una guerra contra las fuerzas resurgidas de los monarcas. Con una necesidad desesperada por los recursos del sistema Vanir, el grupo de batalla no ha tenido más opción que luchar en desventaja—con el poder de fuego de su flota amordazado por el hecho de que no pueden arriesgarse a destruir la infraestructura o defensas que necesitarán cuando lleguen los tiránidos.

Con las arenas del tiempo devaneciéndose, Vanir sigue siendo un mundo dividido que enfrenta la aniquilación.

EL DESTINO DEL GRUPO DE BATALLA ARGO

El grupo de batalla Argo era el grupo de mando del Saliente Orfeo, desde el que el general Curas dirigía el rápido avance de las fuerzas de la cruzada bajo su mando. El general siempre deseaba supervisar el avance en persona, y por ello el grupo de batalla Argo estaba casi invariablemente en primera línea de la cruzada, transportando a los regimientos personales de su mando elegido. En su acción más famosa, el grupo de batalla tuvo el honor de purificar Eleusis de los “oráculos del osario”, y vieron las capillas largamente profanadas derruidas y reconstruidas en el culto del Dios Emperador, mientras que una fuerza de ataque escogida del grupo de batalla Argo rompió el desafío de los monarcas del falso reino de Vanir. Como era típico en Curas, cuando la entonces desconocida amenaza de la flota enjambre Dagon oscureció las comunicaciones dentro del saliente, ordenó al grupo de batalla Argo que se sumergiese en el corazón de la sombra. Los detalles de lo que ocurrió después han sido encontrados solo en los recuerdos de pesadilla de un puñado de hombres rotos que escaparon de la agonía del Argo. Su última posición conocida fue al borde del sistema Phonos, cuando un ataque masivo descendió sobre él desde el frío vacío. Los escasos supervivientes escaparon en las naves de escolta que huyeron cuando la oscuridad cayó sobre la flota. Todos fueron posteriormente ejecutados por cobardía por la Armada Imperial.

No hay noticias del grupo de batalla Argo desde ese día. Muchos creen que el grupo de batalla está irrevocablemente perdido, y el general Curas con él. Otros, sin embargo, sospechan que el destino del grupo de batalla Argo puede haber sido mucho peor que la mera destrucción a manos de un voraz enemigo. Los cascos arruinados de antiguas naves de guerra imperiales, llenos de organismos, han sido observados por delante de la flota enjambre, dispersos como semillas letales en el viento. Estas naves son de una línea y medida familiar, y algunas aún emiten señales de desastre con la encriptación de la cruzada, como los gritos automatizados de los muertos inquietos.

EL SALIENTE ACHEROS

"En la guerra, nada es seguro salvo que el precio de la victoria siempre se paga en sangre, la tuya y la de tus enemigos".

—Tactica Imperialis

El Saliente Acheros es el frente central de avance de la Cruzada de Achilus. Desde el lanzamiento de los tres salientes por el lord militante Tetrarchus, se ha encharcado en sangre e infamia. Ha mostrado el menor progreso en términos de mundos capturados, incluso con las recientes bajas masivas en el Saliente Orfeo, y ha consumido la mayor cantidad de vidas imperiales y material bélico en la pira de la batalla. El Saliente Acheros recibió inicialmente la mayor parte de los regimientos pesados de la Cruzada y su misión era ir directamente al corazón de la Demarcación Jericó. Se sabía que estos mundos estaban plagados de humanos renegados adoradores de la disformidad y esclavistas xenos. Albergaba varios pequeños imperios y estaba dominada geográficamente por la Anomalía Hadex, una distorsión de la disformidad y el espacio real que se sabe que tragó la antigua capital del sector dentro de su vórtice hace algunos miles de años.

Desde el principio, el asalto de la cruzada sobre el área ocupada por el antiguo subsector Cellebos de la Demarcación Jericó tuvo problemas. El plan de Tetrarchus descartó los dosieres de inteligencia (en parte basada en datos proporcionados por los guardianes) compilados por antiguos adjuntos del lord militante Achilus como 'exagerados y muy cautelosos'. El lord militante mandó un asalto dispersado en varios frentes. Creyó que este plan permitiría a la cruzada hacer un avance de rodillo y 'eliminar' toda seria resistencia. Al final, se demostró rápidamente que el nuevo lord militante tenía razón, pero la escala de la resistencia fue mucho mayor de lo que habían advertido las proyecciones más pesimistas.

La cruzada fue enfrentada por un contraataque masivo y bien organizado. Aunque la cruzada estaba esperando pequeñas naves incursoras capaces del viaje disforme, este nuevo enemigo también poseía letales pecios espaciales y varias naves clase crucero, algunos en manos de los temidos marines espaciales del Caos de las legiones traidoras.

Los activos de la flota del Saliente Acheros estaban en formaciones dispersas a través de más de veinte subgrupos de batalla. Enfrentados a esta oposición, el resultado fue un desastre sangriento. Docenas de naves fueron aisladas y destruidas, mientras los convoyes de tropas con escoltas inadecuadas fueron perseguidos y sistemáticamente destruidos. De este modo, miles de guardias, que no vivirían lo bastante para pegar un tiro al servicio de la cruzada, fueron asesinados en el frío vacío del espacio. Solo la valentía y habilidad de los comandantes navales de la flota, y la resolución del contingente marine espacial asignado a las fuerzas de la cruzada, impidió que las repentinas y salvajes bajas convirtiesen el saliente en una huida desorganizada. Estos decididos supervivientes organizaron una retirada combatiendo hasta la seguridad de Karlack y el Collar de Hierro. Las bajas fueron altas, calculadas posteriormente en

cerca de 160,000 tropas y personal auxiliar en menos de seis semanas terranas estándar. La mayoría de estas bajas murieron en sus naves de transporte o aislados en el mundo de Khazant, una conquista de la cruzada arrasada por las fuerzas del enemigo en una orgía de destrucción. Además, más de una docena de naves de línea se perdieron o fueron capturadas por el enemigo. La pérdida más grave fue la barcaza de batalla Hijo de la Guerra de los vigilantes de la tormenta, cuyo casco sin vida fue abandonado en órbita en la zona barrida por la radiación del pulsar binario Magog.

KARLACK

"Siempre me ha gustado una buena fortaleza: dales una para sentarse y la mayoría de enemigos están contentos de quedarse donde puedes encontrarlos fácilmente, y dormir profundamente en sus camas mientras te deslizas para comerte sus corazones".

—Dama Miram Saynay, sibarita y capitana corsaria

Karlack es un mundo fortaleza, la sede principal de la Cruzada de Achilus, y la mayor concentración del poder militar del Imperio en la Demarcación Jericó. En los días perdidos del antiguo Sector Jericó, Karlack era poco más que un anodino mundo colonia. Su población nunca creció lo suficiente para ser un poder en la política del sector, ni poseía recursos suficientes para atraer el interés del Adeptus Terra. Cuando llegó la Edad de la Sombra, el estatus relativamente marginal de Karlack lo protegió de algún modo y amortiguó su caída en el aislamiento, salvándolo de la guerra y del desastre que acechó a los mundos cercanos al núcleo del sector. Con el paso de los siglos, descendió lentamente en un feudalismo pre-industrial.

Tras el descubrimiento de las Fauces de Jericó, el destino de Karlack fue decidido por simple conveniencia geográfica: era el sistema capaz de soportar vida y con valor estratégico en la Demarcación Jericó más próximo a la puerta de disformidad. Por ello, fue el primer sistema que interesó al lord militante Achilus. Las grandes fuerzas de la cruzada fueron recibidas con los brazos abiertos por los nativos de Karlack, cuya cultura local había mantenido viva las tradiciones heredadas del Credo Imperial y el dominio del Emperador. El contingente del Ministorum de la cruzada enalteció pronto esa fe y extirpó la herejía de la población. Rápidamente, las montañas fueron niveladas para proporcionar materias primas, aplanando las llanuras para los campos de reunión de decenas de miles de tropas, y levantando enormes fortificaciones en el suelo y en órbita. Para no ser menos, el Adeptus Mechanicus convirtió varios asteroides en estaciones de armas y muelles orbitales para servir como el fondeadero principal de la cruzada.

Desde entonces, Karlack ha sido la sede primordial del poder de la cruzada y el principal punto de reunión y centro de suministros para las fuerzas imperiales en la Demarcación Jericó. Sus estaciones orbitales albergan mandos clave y elementos de control para las flotas de la armada, una base de reparación y suministros navales, y el principal coro astropático de la cruzada. Karlack es también la piedra angular en un amplio arco de puestos de escucha y estaciones de defensa conocidas como la Argolla de Hierro, disperso por la parte de la Demarcación Jericó que rodea el pozo de la noche y desde el que se apoyan los salientes de la cruzada.

En los casi cuarenta años desde que las fuerzas de Achilus pusieron el pie en Karlack, nada ha ido bien para los habitantes nativos del mundo. El clima de Karlack se ha vuelto inestable debido a la alteración de la superficie planetaria, junto con la rápida industrialización y los métodos forzados de agricultura empleados para alimentar a las fuerzas de la cruzada.

Los mares y el aire de Karlack se envenenan lentamente, con su pueblo cada vez más subordinado al esfuerzo de la guerra, dados de lado en su propio mundo. Esto ha creado un movimiento de 'resistencia' cada vez mayor en la periferia, que se ha fortalecido a pesar de los esfuerzos del Departamento Munitorum por aplastarlo. Algunos observadores imperiales han señalado un crecimiento en la actividad de los cultos, y hay informes de agitadores entre los humanos indígenas. Estos factores podrían convertir los esporádicos disturbios civiles e incidentes de sabotaje—por el momento, una pequeña irritación para las fuerzas de la cruzada—en algo mucho peor.

EL CENOTAFIO DE ACHILUS

Reconstruido en un monolítico mármol negro-grisáceo sobre las ruinas de una antigua catedral imperial destruida durante la Edad de la Sombra de Karlack, el cenotafio de Achilus se eleva sobre la ciudad de Kar'thir. Este monumento fue construido en el centro de asentamiento indígena más grande de Karlack como una gran tumba, para alzarse por siempre sin su planeado ocupante, el lord militante. Sin embargo, la prematura muerte del lord militante ha convertido este cenotafio en una capilla para el primer señor de la cruzada.

También sirve como lugar de devoción para sus soldados y un memorial a los caídos. Los nombres de los perdidos están grabados en sus sofocantes criptas y cámaras, y muchos creen que el cenotafio es el corazón espiritual del esfuerzo de guerra imperial. Pero para quienes han llegado a ver la presencia imperial en Karlack como una maldición, más que una bendición, es el mayor símbolo de su opresión y temor.

LA CIUDAD BAJO EL MAR

Considerada poco más que un mito local por la mayoría, se dice que el ancho océano que cubre buena parte del hemisferio sur de Karlack contiene una misteriosa ciudad sumergida. Se dice que allí son arrastrados los espíritus atormentados de los muertos deshonrados por espectros de túnicas negras, entre torres ahogadas y zigurats oscurecidos, para ser devorados por toda la eternidad. Todas las calamidades y desastres experimentadas por las gentes de Karlack son atribuidas a este inframundo acuático, y los nativos que viven en las dispersas islas del sur son vigilados con sospecha por sus hermanos.

Mito o no, la construcción de enclaves defensivos y baterías orbitales, necesarios estratégicamente, en las cadenas de islas del sur ha resultado muy problemática para las fuerzas de la cruzada en Karlack. Los problemas vienen tanto de la resistencia local como de la elevada frecuencia de accidentes inexplicados, desapariciones, sobrecargas y fallos de equipo experimentados en la zona sur del océano.

La investigación inquisitorial en el área—comunicada a los guardianes para su verificación—ha fracasado en discernir una causa directa de los incidentes. Sin embargo, los informes

de la Inquisición han revelado que estos problemas se han incrementado en los últimos meses. También han encontrado ejemplos previamente desconocidos de antiguos artefactos no humanos entre la construcción de las islas. Estos artefactos presentan extraños diseños matemáticos y geométricos que han causado gran preocupación entre el Ordo Xenos. Hasta hace poco, el inquisidor Zaer Vincent presidía la investigación. Pero el inquisidor desapareció a principios de 817.M41, y se presume que lo han matado. Los guardianes están muy interesados en cómo se desarrollan los acontecimientos aquí.

LA ZONA DE GUERRA CELLEBOS

"Estas estrellas y planetas han sido escenario de batallas que nunca habría soñado en mis más oscuras pesadillas. Pero temo que, de todas mis pesadillas, la peor está por llegar".

—de los diarios privados del coronel Havius Blan, 202° de infantería ligera de Landria, oficial al mando, zona de guerra Cellebos, 443817.M41

Desde el desastroso cambio de fortuna en el Saliente Acheros, el lord militante Tetrarchus ha concentrado su asalto sobre la región, derramando todos los refuerzos que pudo reunir en lo que se ha convertido en una sangrienta guerra de trincheras a lo largo de cincuenta sistemas estelares y veinticinco años de lucha. La guerra se ha centrado alrededor del control de sistemas clave en lo que ahora es conocido como la zona de guerra Cellebos, sobre todo Khazant, Vanidad, y la Trinidad de Sangre. Las ganancias imperiales sólidas han sido escasas y muy disputadas, con las fuerzas heréticas cediendo terreno en algunas áreas, pero dificultando o haciendo imposible el control de otras. Entretanto, la maligna influencia de los poderes antinaturales que habitan en las Estrellas Caronte de la Anomalía Hadex se ha vuelto cada vez más aparente con el paso del tiempo.

Pese a estas dificultades, el Saliente Acheros estaba al fin empezando a mostrar lentos signos de progreso, con nuevos refuerzos imperiales canalizados desde el Sector Calixis y sacados de los demás salientes, aumentando su poder. Sin embargo, todo esto ha acabado gracias a los recientes desastres en el Saliente Orfeo y la llegada de la amenaza tiránida. Esto ha llevado a un nuevo atrincheramiento frente a una posible masacre en un segundo frente que podría causar el colapso de todo el frente Orfeo, amenazando la propia existencia de la Cruzada de Achilus. En estos últimos años de tribulación, el carácter del lord militante Tetrarchus ha cambiado, y aunque sigue siendo un líder carismático, se ha visto sujeto a macabros cambios de opinión. Tetrarchus ha evidenciado una creciente paranoia sobre 'traidores' en sus rangos, una paranoia tal vez bien justificada, dada la naturaleza de los enemigos que enfrenta, pero un comportamiento muy peligroso para un hombre con la autoridad de un lord militante.



KHAZANT

“¿Por qué lloras camarada? ¿Es la sangre que pisamos? ¿Tal vez el retumbar de los cañones? ¿O es esta trinchera para cadáveres? Amigo, alégrate, nuestro salvador, el Emperador, nos ha traído a este bonito mundo de cielos abiertos y amplias vistas, y tan abundante como jamás he visto, y todo lo que pide es que matemos a unos pocos de estos bastardos herejes. Porque, es algo estupendo, ser un guardia imperial”.

—Soldado Morlok Drax, 3º regimiento Volg

Khazant es un mundo en guerra: un campo de batalla planetario en el que se ha derramado la sangre casi continuamente desde la llegada de la Cruzada de Achilus a la Demarcación Jericó. Famoso durante muchos años por ser un bastión corsario, este antiguo planeta imperial y su población oprimida han estado esclavizados por un caudillo u otro, siendo sus diques navales y abundantes recursos su mayor premio. Desde el inicio de la Cruzada de Achilus, Khazant fue siempre considerado un objetivo primario, y su conquista inicial y la expulsión de las fuerzas heréticas del sistema Khazant en una larga campaña de un año, fue la última gran victoria de la cruzada bajo el lord militante Achilus. Se permitió escapar a los antiguos señores de Khazant; algo que, posteriormente, tendría las más oscuras consecuencias para el esfuerzo de la cruzada. Poco después, el recién aclamado lord militante Tetrarchus dividió la cruzada para formar los tres salientes. Las incursiones de fuerzas heréticas en los territorios controlados por el Imperio en la región Cellebos empezaron a aumentar dramáticamente, y el Saliente Acheros, bajo el

mando directo de Tetrarchus, encontró que su asalto principal enfrentaba una resistencia organizada y masiva. Durante este período, Khazant quedó temporalmente aislado y abrumado, con su guarnición prácticamente eliminada antes de que un contraataque imperial pudiera de nuevo disputar el sistema.

Desde entonces, el control de Khazant ha avanzado y retrocedido numerosas veces, y su ahora agrietada superficie se ha convertido en el principal campo de batalla de la guerra en el saliente. Su sistema estelar está ahora lleno de los restos de naves destruidas en combate, y se ha convertido en el coto de caza de incursores de ambos bandos. Estos ataques están salpicados de intentos, imperiales y heréticos por igual, de superar el bloqueo enemigo para desembarcar refuerzos terrestres sobre la superficie. En Khazant, los regimientos de la cruzada aún batallan diariamente contra las fuerzas del stigmartus y sus blasfemos aliados en la tierra de nadie de una docena de frentes, que ahora es poco más que una enmarañada ciénaga de bunkers, trincheras y fango. Es una guerra de interminables descargas de artillería, gas venenoso, demoledores blindados y cuerpo a cuerpo brutal, y no muestra signos de ablandarse.

VANIDAD

“Sería mejor para un hombre morir aullando en las fauces de un tiránido y conocer la liberación en la gracia del Emperador, que morir tranquilo en su cama en este frío mundo: porque aquí, las almas de los muertos tienen hambre de compañía”.

—Malin Grey, psíquico primaris, fuerza especial inquisitorial

Un páramo radioactivo, desolado y maldito, de ciudades colmenas quebradas y una grandeza caída, ‘Vanidad’—como siempre ha sido conocida—fue antaño el mundo colmena de Corulsiem. Un mundo prominente, Corulsiem fue la capital del subsector Cellebos y solo detrás de Varrus en poder económico y militar. Durante la Edad de la Sombra, los orgullosos y díscolos gobernantes de Corulsiem estuvieron entre los primeros en caer a la división y el conflicto interno. Sus ciudades colmena estallaron en una salvaje guerra civil, que rápidamente escaló al uso de prohibidas armas atómicas, convirtiendo el planeta en una carbonizada carcasa de mundo sin vida.

Durante muchos siglos después, Corulsiem fue poco más que un objetivo para los carroñeros más desesperados o estúpidos, dispuestos a enfrentar sus letales páramos en busca de despojos. Se hizo comúnmente conocida con el nombre de ‘Vanidad’ por los habitantes de la Demarcación, en referencia al orgullo y necesidad de sus antiguos señores. Con la llegada de la Anomalía Hadex, la reputación de Vanidad se volvió aún más oscura: envuelta durante un tiempo dentro de la tormenta de disformidad, la leyenda cuenta que las almas torturadas de los billones de muertos de Corulsiem se alzaron gritando. Desde entonces, Vanidad se ha convertido en un lugar maldito y legendario. Estas leyendas probaron ser una verdad letal cuando el mundo se convirtió en una segunda línea en la guerra entre la ofensiva de la cruzada imperial y las fuerzas del Caos del stigmartus; ambos han sufrido a manos de los fenómenos espectrales del planeta.

La lucha en Vanidad ha sido esporádica y brutal, con ambos bandos intentando ganar la mano y usar el sistema como una base para sus propias operaciones, o al menos negárselo a su enemigo. Debido a las condiciones extremas, ambos bandos han decidido desplegar tropas con probabilidades de supervivencia en lugar de la más numerosa carne de cañón, que no vive lo suficiente para ser tácticamente efectiva. Para las fuerzas de la cruzada, esto significa el despliegue de equipos de ataque marines espaciales de élite, mientras que el stigmartus ha formado sus fuerzas predilectas de mutantes retorcidos bien adecuados para operar en el mundo envenenado, apoyados por brujas y dirigidos por los letales contingentes de las legiones traidoras.

LA TRINIDAD DE SANGRE

"Aplastaré a mis enemigos, los expulsaré delante mío, y escucharé la laminación de sus esclavos. Todo esto lo hago en vuestro nombre, ¡oh grandes dioses de sangre y noche!"

—Juramento de Maratan

Antaño conocida como las Hermanas Mataras en los días del perdido sector Jericó, este sistema estaba considerado como una joya del Imperio. El sistema tenía cuatro paradisíacos mundos agrícolas que servían de granero para los planetas del núcleo del sector. La Edad de la Sombra anunció un lento descenso a la blasfemia para este sistema cuando, con el tiempo, las separadas y abandonadas poblaciones humanas abrazaron la barbarie y las falsas promesas de los dioses oscuros para salvarse de las

brutales depredaciones de esclavistas y los apetitos obscenos de los alienígenas. En 920.M37, Mataras IV fue sometido a la sanción final del Exterminatus. Esta sanción fue ejecutada por los guardianes de la muerte para impedir que una colonia parásita de la horripilante xenofórmula "Hadrus tejedor de piel" se extendiese a los mundos vecinos. Cuando las poblaciones de las Hermanas Mataras sucumbieron lentamente a la adoración del caos, se esforzaron en superarse entre sí en salvajismo y matanzas. Los tres mundos supervivientes de Mataras fueron conocidos como la Trinidad de Sangre, esforzándose en su violencia y combatiendo entre sí sin descanso por el favor de sus dioses, unidos solo contra los bastante estúpidos como para intentar conquistarlos. Los guardianes sospechan desde hace mucho que los belicosos nativos de la Trinidad de Sangre fueron elegidos como nuevos reclutas para ciertas partidas de guerra de las legiones traidoras, seleccionando para sus filas a los guerreros más depravados.

Cuando las fuerzas de la cruzada probaron la zona de guerra Celebos y agitaron a los siervos del Caos en respuesta, los clanes y aquelarres de la Trinidad de Sangre sirvieron como una base dispuesta de material humano para los poderes de la condenación. Algunas de las más viciosas tropas de choque del stigmatus proceden de los mundos de la Trinidad de Sangre.

Las fuerzas heréticas son muy conscientes de la importancia de la Trinidad de Sangre para su causa. El sistema está ahora muy patrullado por naves renegadas que, hasta ahora, han derrotado cualquier intento de las fuerzas de la cruzada de forjar una cabeza de playa en el sistema o realizar una incursión efectiva. Además, el infame crucero de la clase

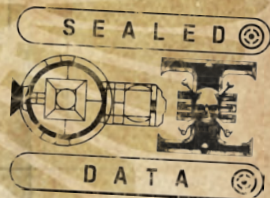
El rostro del enemigo

Las fuerzas heréticas y del Caos que se oponen a la cruzada en Saliente Acheros son muy diversas, pero muy bien organizadas. Las fuerzas enemigas abarcan desde abominaciones mutantes casi sin mente de los mundos en el límite de las Estrellas Caronte, a demonios de la disformidad conjurados por rituales infernales; desde salvajes guerreros primitivos reclutados de las tribus de la Trinidad de Sangre, a clanes piratas nacidos en el vacío que han pasado milenios más allá del alcance de la ley imperial.

Sin embargo, los dos grupos más poderosos que debe enfrentar la cruzada son las fuerzas que mantienen el esfuerzo de guerra del Caos: un ejército herético conocido como el Stigmatus, y varias partidas de guerra de élite de las legiones traidoras que han llegado a la Demarcación para hacer la guerra al Imperio.

Los stigmatus son famosos por las quemaduras rituales en su carne con el símbolo de sus amos. Aunque brutales y frenéticos en extremo, mantienen una dura disciplina y orden militar desde sus capataces de culto. Los stigmatus organizan sus líneas de un modo que parodia la estructura de la propia Guardia Imperial. Se cree que los escalones de mando del stigmatus son los restos de los antiguos gobernantes de Khazant, que huyeron ante la campaña del lord militante Achilus. Ahora, están unidos bajo el carismático liderazgo de un general de culto llamado Elak Sarda, del que se dice que está jurado por un oscuro pacto a alguna entidad demoníaca sin nombre dentro de las Estrellas Caronte.

Uno de los contingentes más poderosos y aterradores de las fuerzas del Caos son las partidas de guerra y ejércitos de los marines espaciales del Caos. Estos asesinos sobrehumanos y archiservidores de los dioses oscuros ya han causado enormes bajas a las fuerzas de la cruzada. Facciones de la infame Legión Alfa, Portadores de la Palabra, berserkers de Skatherax, y de La Pira, han sido confirmadas en la zona de guerra Celebos. Ha habido informes sin confirmar de hordas demoníacas, legiones titán traidoras, e incluso toda una flota espacial del Caos localizada cerca del corazón de la anomalía.



matanza Grial Negro y su flota acompañante—que se cree que actualmente está en manos de una facción escindida de la legión traidora de los portadores de la palabra—ha sido registrada repetidamente en anclaje orbital sobre Matarus III, lo que proporciona cierta medida de los peligros que enfrenta cualquier fuerza que intente conquistar este sistema.

LA ANOMALÍA HADEx Y LAS ESTRELLAS CARONTE

“Venid signos, venid figuras, todo el infierno danza ante mí en una luz maldita. Ven asombro, ven placer, ahógame en la noche infernal”.

—De la obra proscrita ‘El Banquete de Malfi’

En la zona de guerra Cellebos existen aspectos idénticos de un fenómeno maléfico: la Anomalía Hadex. Aunque no clasificada, es similar a una perturbación disforme de clase III, una turbulencia en el éter que se derrama en el espacio real, distorsionando y retorciendo su tejido y haciendo la navegación y la observación casi imposibles bajo su nefasta influencia. Aunque considerablemente más pequeña que las grandes y legendarias heridas de la realidad como el temido Ojo del Terror o el Torbellino, no es menos peligrosa. Las Estrellas Caronte, a su vez, es el nombre que reciben los cuerpos estelares atrapados al alcance de la brecha disforme, estrellas que ahora emiten un resplandor asesino e impuro donde sea que caiga su luz. Semejante a un “agujero” en el espacio, la Anomalía Hadex rara vez se queda en el mismo lugar mucho tiempo, habiendo sido vista en diferentes regiones del espacio en numerosas ocasiones. La movilidad de la Anomalía sugiere que puede tener cierta sensibilidad maligna. Una teoría del Adeptus Mechanicus en la Cruzada de Achilus es que la Anomalía vomita el tiempo de otras dimensiones sobre el nuestro, distorsionando cualquier intento de monitorearla. El borde externo de la Anomalía contiene un anillo lleno de escombros de naves fantasma que se quedaron atrapadas en algún tipo de estasis del que no hay liberación.

La Anomalía Hadex surgió durante una alineación planetaria el 656.M40. Según los registros de los guardianes de la muerte, el vórtice fue el resultado de un sangriento diseño de los adoradores del Caos, que se materializó en uno de los mundos perdidos que absorbió: un ritual que desencadenó el abismo disforme en la realidad. Gracias a la caída del sector en la anarquía, ningún agente del trono estuvo allí para detenerlo.

En la furia de su nacimiento, la Anomalía aumentó a más del doble de su diámetro actual antes de reducirse de nuevo. Desde entonces, la Anomalía ha crecido gradualmente hasta alcanzar su tamaño actual. Ahogado en su resplandor infernal había una docena de mundos habitados que una vez formaron el núcleo del antiguo sector Jericó. Esto incluye su capital, el mundo colmena de Varrus, caído desde hace mucho tiempo en una sangrienta guerra civil y la adoración de los Poderes Ruinosos. Algunos dicen que Varrus se ha transformado en un mundo demoníaco, donde los sirvientes de los Dioses del Caos planean la destrucción de la Demarcación.

Cualesquiera que sean los poderes oscuros que controlan a los herejes en la zona de guerra Cellebos, esos mismos invocaron el poder de las legiones traidoras a sus estandartes de batalla. Las Estrellas Caronte son su dominio, y bajo la sangrienta luz roja

de estas estrellas sus sacerdotes y comandantes corruptos hacen sus sacrificios. Muchos rumores afirman que estos secuaces de los Poderes Ruinosos buscan apaciguar la propia Anomalía, como si se tratara de una bestia antigua y poderosa que los hubiese traído aquí en las extrañas mareas de la disformidad.

SAMECH

“¿De qué le sirve al hombre ganar el mundo si al hacerlo pierde su alma?”

—Antiguo proverbio terrano

Conocido como “el foso de hierro” por los renegados humanos que viajan allí para comerciar, Samech fue una vez un mundo forja imperial, un puesto de avanzada del Adeptus Mechanicus en el Sector Jericó, famoso por la habilidad de sus adeptos tecnológicos y la calidad de sus cogitadores. Durante la lenta caída del Sector Jericó hacia la barbarie y el aislamiento, Samech mantuvo su poder e independencia mucho más tiempo que otros mundos del núcleo del sector. La fortaleza de Erioch mantuvo sus comunicaciones con Samech durante más de doscientos años tras la caída de Varrus. A medida que pasaban los siglos, los magos de Samech se volvieron cada vez más insulares y paranoicos. Siempre acosados por invasores xenos, antiguos aliados y renegados humanos, Samech comenzó a disparar contra cualquier nave que entrara en su sistema. La verdadera infamia de Samech salió a la luz el 325.M40, cuando una flotilla exploradora del Mechanicus logró abrirse camino a través de las tormentas de disformidad que envolvían la Demarcación para volver a contactar a Samech y fue atraída a una órbita cercana y reducida a átomos. Este acto de traición llevaría al Culto Mechanicus a declarar apóstata al mundo forja bajo pena de muerte—una pena que aún no se ha llevado a cabo.

Sin duda, las cosas empeoraron cuando la Anomalía Hadex hizo erupción por primera vez y se tragó Samech. La inteligencia reunida por los guardianes describió a los magi de Samech como cada vez más corruptos, abrazando blasfemias tecnológicas prohibidas y comerciando con armas, e incluso motores disformes, con renegados envilecidos y conspirando con las formas más viles de xenos sin favor o distinción. Algunos informes afirmaban que los magi levantaron altares a los dioses oscuros para consagrar sus trabajos de pesadilla.

A lo largo de los siglos desde entonces, los emisarios y las obras de Samech han sido un enemigo repetido y amargo para los guardianes. No son solo aliados de fuerzas alienígenas hostiles, también son rivales en la búsqueda de artefactos xenos y de la sabiduría que el Imperio no puede permitir que caiga en manos del enemigo. Se ha informado de la presencia de las naves araña de color óxido de Samech en lugares tan lejanos como las ruinas del Descenso de Júpiter y cazando en los bordes de las colonias tau en busca de ‘especímenes’.

Tal como están las cosas, Samech es un factor permanente en el fracaso del Saliente Acheros, ya que es el principal proveedor de máquinas de guerra y armas para las fuerzas del Caos en la zona de guerra Cellebos y para las naves que acosan los límites de la cruzada. Los retorcidos amos de Samech se relacionan con cualquier criatura, humana o no, que pueda pagar su precio en esclavos y conocimientos secretos. Samech posee suficiente potencia de fuego y aterradores siervos para destruir a cualquiera que piense tomar lo que ofrece por la fuerza.

MUNDOS DESTACADOS DE LA DEMARCACIÓN EXTERIOR

“...Aquí hay Dragones”.

—La Encarta Universalis

Más allá de las conflictivas zonas de guerra de los salientes de la cruzada, un gran número de mundos permanecen intactos desde la caída del antiguo sector imperial hace milenios. Estos mundos están ubicados en el lado giro de la Demarcación Jericó y acechan entre estrellas oscuras cuyo abandono es muy anterior a ese tiempo perdido. La naturaleza y caminos de estas estrellas inexploradas son casi desconocidos, excepto para los guardianes, ciertos comerciantes independientes y viajeros de un tono mucho más oscuro. Algunos ejemplos notables de estos mundos se enumeran aquí.

SHEDU Y LA DERIVA SLINNAR

Un mundo desértico, ahora el dominio de unos pocos mutantes degradados y clanes dispersos de orkos en guerra, Shedu marcó antaño el límite exterior de los mundos civilizados del antiguo Sector Jericó y el comienzo de su frontera del giro. A pesar de ser un páramo en gran parte árido, sigue siendo una encrucijada y estación de paso para el tráfico ilegal y los esclavistas xenos. La importancia de Shedu refleja su estatus como el único mundo que soporta vida en el borde de un extenso grupo estelar conocido como la Deriva Slinnar. La Deriva es una formación estelar cuyos sistemas planetarios, aunque hostiles, son ricos en recursos minerales y elementos químicos exóticos producidos por sus proto-estrellas activas. La Deriva Slinnar es también notable por la curiosa estabilidad de las condiciones del espacio disforme local en la región.

EL DESCENSO DE JÚPITER

El Descenso de Júpiter es un mundo extraño e impenetrablemente misterioso, cuya promesa y leyenda ha atraído tanto a renegados humanos como a comerciantes independientes a sus profundas enredaderas y curiosos obeliscos envueltos en vegetación. La superficie del planeta presenta numerosas junglas densas y extrañas ruinas inhumanas arrasadas y cubiertas durante siglos. Se cree que alguna vez fue el centro de un imperio xenos presuntamente destruido durante la Gran Cruzada, al que se hace referencia en algunos registros como “ghanathaar”. De los muertos ghanathaar, incluso los guardianes de la muerte pueden decir poco con certeza, salvo que eran antiguos, no humanoides y muy avanzados. La evidencia sugiere que los ghanathaar destruidos por la Gran Cruzada no eran más que la sombra de una raza que hace mucho tiempo fue sometida por un gran enemigo en el pasado incognoscible.

POLIFEMO

Un infame mundo letal, prohibido al contacto humano incluso durante el gobierno del Sector Jericó, Polifemo es un enorme planeta de pesada gravedad. Su superficie está cubierta de nocivos bosques de plantas de hongos de decenas de metros de diámetro y repleta de una multitud de especies depredadoras, muchas de ellas sin análogos en ningún otro lugar del espacio conocido. De la plétora de monstruos que caminan por sus fétidos suelos, los llamados “devoradores” están entre los peores. Se cree que los devoradores fueron una vez ogretes ahumanos abandonados hace mucho tiempo por esclavistas. Estas cosas retorcidas, errantes y hambrientas han sido mutadas por cientos de generaciones de exposición a las viles esporas venenosas que infestan el aire. Los devoradores son infames por su hambre interminable y su locura congénita, unida a la fuerza para desgarrar por la mitad la servoarmadura de un marine espacial con sus garras huesudas.

EL SALIENTE CANIS

“¡No me digas que no tenemos bastantes hombres! ¡No me digas que no se puede hacer! ¡Dime cuántas cabezas hay clavadas en nuestras almenas! ¡Dime cuán profundas deben ser ahora las fosas comunes!”

—Lord comandante Sebiascor Ebongrave

El Saliente Canis es la zona de guerra más grande y antigua en la Demarcación Jericó. Situada en el lado núcleo de la Demarcación, sus primeras batallas se libraron en una cruzada para liberar a docenas de mundos habitados por humanos de la expansión tau. Sin embargo, no todo fue bien, ya que la cruzada imperial se convirtió en el objetivo de una especie xenos muy diferente, pero igualmente malévola: los tiránidos. Una escisión de la flota enjambre tiránida se estrelló contra el avance imperial y solo sacrificios terribles impidieron que los alienígenas invadieran y despojaran la vida de todos los mundos del Saliente y más allá.

Bajo el lord comandante Ebongrave, las fuerzas imperiales en el Saliente Canis luchan una guerra en dos frentes. Los regimientos de la Guardia Imperial combaten interminables batallas convencionales contra los tau y sus auxiliares, esperando el punto de apoyo que les permita avanzar hacia la capital del Septo. El segundo frente es una sangrienta acción de defensa para detener la marea tiránida. Las fuerzas imperiales son delgadas, luchando en ambas guerras a la vez, y pocos realmente creen que los tiránidos puedan ser mantenidos a raya para siempre. Con los tau fomentando la rebelión y la desertión a través de sus embajadores de la casta de agua, seguramente solo es cuestión de tiempo antes de que las líneas imperiales se rompan y una marea alienígena se derrame sobre la fortaleza Rencor y hacia el espacio imperial. Sin un plan maestro para romper el estancamiento, los millones de vidas imperiales sacrificadas en el Saliente Canis serán en vano.

FORTALEZA RENCOR

Rencor es el mundo fortaleza desde donde el lord comandante Ebongrave dirige la cruzada imperial contra los tau. El mundo se está recuperando de un terrible ataque de descontentos humanos apoyados por los tau, que mató a millones y quebró el planeta. Capturado relativamente intacto de los tau a principios de la cruzada, Rencor es un mundo muy poblado e industrializado, que transformó toda su producción para el esfuerzo de guerra. Hace menos de tres años sufrió un ataque inesperado y devastador conocido como la Blasfemia.

Los fanáticos del llamado “Septo de la Venganza” secuestraron una nave factoría cargada de combustible y la estrellaron sobre una falla principal en el mayor continente de Rencor. Los terremotos y volcanes resultantes devastaron ciudades y dejaron inhabitables vastas zonas del continente. La fortaleza Rencor apenas ha servido como cuartel militar desde la Blasfemia, y los refugiados invaden por millones a las ciudades restantes.

Muchas ciudades aún se alzan en Rencor—la más grande es hogar de decenas de millones. Estas ciudades son patrulladas por las “milicias de higiene moral”, creadas bajo las órdenes de Ebongrave para vigilar la sedición y a los simpatizantes xenos, y sufren frecuentes visitas de los pelotones de purga de la Guardia Imperial, enviados para perseguir a los peores delinquentes. Cada ciudad es ahora tan paranoica que forma su propio estado aislado, con ciudadanos que se niegan a entrar o salir sin la autorización del mando de Ebongrave. Los millones de refugiados tras la Blasfemia se agolpan frente a las ciudades, suplicando que los dejen entrar antes de que llegue el inmisericorde invierno de Rencor.



LA ZONA NEGRA

“Primero, dices, ‘¿Dónde están tus papeles?’ Si va más lejos de eso, es demasiado tarde para decir nada en absoluto”.

—Sargento Okkus, 14º highlanders mortressanos.

La zona negra es el cuartel militar del lord comandante Ebongrave, que se mantiene aparte de las ciudades de Rencor. La zona está fuera del alcance de los civiles, y cualquiera que se acerque sin autorización a sus murallas recibe un disparo. En su centro se encuentra el Bastión Achilino, rodeado por fortificaciones masivas que fueron severamente dañadas en los terremotos que siguieron a la Blasfemia. El bastión es una torre achaparrada de rococemento negro, con sus lisas paredes decoradas con miles de horcas. En cada patíbulo se balancea el cuerpo de un ciudadano o soldado que cayó en una de las purgas de Ebongrave. Las fortificaciones de la Zona Negra encierran innumerables campos de ejecución, con cada muralla plagada de agujeros de bala y cada asta de bandera y viga utilizada para servir como patíbulo. Todo el bullicio habitual de la vida militar se puede encontrar aquí, pero bajo un manto de fatalismo y miedo que encuentra su expresión en los sitios de ejecución y el humor morboso de los guardias imperiales.

EL LAMENTO

El Lamento es la enorme cicatriz tectónica que dejó el ataque del Septo Venganza. Es una ruina de grietas, flujos de lava y volcanes recién nacidos, que deja cicatrices en la superficie del planeta a lo largo de más de tres mil millas. El Lamento recorre una docena de ciudades importantes, cuyas poblaciones están ahora muertas o desplazadas. La escoria más baja de Rencor merodea entre las ruinas. Siempre en peligro de un repentino estallido de lava o un terremoto, cazan las riquezas supuestamente dejadas atrás por refugiados adinerados, o enterradas bajo las cenizas junto a los muertos. El Peregrino Silencioso, la nave utilizada por el Septo Venganza, también se encuentra como una pila de chatarra derretida en algún lugar del Lamento. Aún no ha sido localizado por los agentes de Ebongrave, que cree que debe contener información crucial sobre la red de espías y saboteadores xenos que ve en cada esquina.

SEPULCRO SIGMA

“Te digo que yo no sé nad... [ilegible] maldito seas, ¿Dónde están vuestras almas? Cómo puedes... no, no... [ilegible]... muy bien. Muy bien, escoria. ¡Fui yo! Yo fui el hombre en el relé augur, ¡guiándolos dentro! ¿Es eso lo que quieres oír?”

—Prisionero HX331-43-omicron

El nombre en clave dado a la instalación de interrogatorios de Ebongrave es el Sepulcro Sigma. Es un lugar del que pocas personas—incluidos los soldados que lo custodian—regresan. Cualquiera demasiado valioso para ser ejecutado en el acto es llevado aquí para ser interrogado por oficiales cuyos uniformes no muestran rango o regimiento, y que informan a Ebongrave de lo que saben en persona. A Ebongrave no le importa cómo obtienen la información, solo que siga llegando. El Sepulcro Sigma fue antaño un monumento a las victorias de Achilus,

tumbas enclavadas en un valle bordeado de titánicas estatuas de los primeros héroes y líderes de la cruzada. Ahora cada tumba se divide en celdas con argollas en las paredes y drenajes en los suelos, y sus ataúdes de piedra ahora albergan unidades de medicina y monitores de signos vitales.

MUNDOS EN CUARENTENA

Ebongrave es agresivo, incluso fanático, al erradicar la influencia tau en los mundos del Saliente Canis. Tres de estos mundos, Argoth, Kaggeran y Rheelas, los consideró tan plagados de emisarios y simpatizantes tau que estaban más allá de toda esperanza. Ordenó ponerlos en cuarentena, por lo que no se permite la entrada o salida de ninguna nave. Las transmisiones fragmentadas de estos planetas, agrupados cerca de Rencor, dan una imagen de inanición masiva, disturbios y cultos apocalípticos. Ebongrave no ha permitido que ningún cargamento llegue a los planetas, temiendo que amenazas morales escapen en los transportes de regreso, y ha hablado en ocasiones de convocar a la flota para bombardear sus ciudades hasta el olvido. Para muchos, el horrible destino de los mundos en cuarentena son la evidencia más clara de la locura de Ebongrave.

SEPTO VELK'HAN

El Septo Velk'Han es el imperio gobernado por los tau y el objetivo principal de la cruzada imperial en el Saliente Canis. Consiste en docenas de mundos poblados. Aunque varios planetas son mundos tau colonizados, muchos otros están en su mayoría poblados por humanos y son gobernados por líderes humanos simpatizantes. El mundo capital del Septo, Tsua'Malor, actúa como sede central del gobierno y mandato Tau.

Los humanos del Septo (llamados gue'la por los tau) no se adhieren al Credo Imperial, sino al ideal tau del Bien Supremo. Los tau enseñan que la sociedad perfecta, basada en su modelo, tiene un lugar para cada criatura, que cumple su papel sin cuestionar, y por el bien del Septo en su conjunto. La religión imperial está prohibida y la casta del agua tau dirige los programas de educación (y reeducación) que inculcan la comprensión y el amor al Bien Supremo en las reticentes mentes gue'la. Las poblaciones son esterilizadas con regularidad para evitar su crecimiento al extender los métodos de control tau. Los transgresores humanos contra el Bien Supremo no son ejecutados públicamente, como hace el Imperio, ya que los tau no ven la necesidad de publicitar los destinos de quienes se oponen a ellos. En su lugar, esos gue'la simplemente desaparecen, y el camino del Bien Supremo es convencerse de que nunca existieron.

El Mal'caor Shi, la fuerza de combate tau que gobierna y defiende el Septo, dispone de varios contingentes de unidades militares tau y naves espaciales. La fuerza tau contiene muchas unidades veteranas de guerreros de fuego y pilotos de la casta del aire, y sus líderes están muy motivados para agregar la Demarcación a la expansión del imperio tau. También comanda muchas fuerzas auxiliares de especies que se han unido a los tau en la búsqueda del Bien Supremo. Los auxiliares xenos más numerosos son los kroot, un número considerable de vespídos insectoides y unidades más pequeñas de otros guerreros xenos especializados. Los tau también emplean tropas humanas,

pero nunca en persona. En cambio, los deseos de los tau son transmitidos a los líderes de los mundos humanos, que luego equipan y comandan sus propias fuerzas planetarias. La Guardia Imperial que lucha en los límites del Septo, en el frente del Infierno Gris, se encuentra luchando contra estas fuerzas humanas tanto como con enemigos xenos.

Los tau enfrentan desafíos constantes en su lucha para mantener viable el Septo Velk'Han. Los tiránidos y la cruzada imperial los obligan a comprometer un gran número de auxiliares. No obstante, incluso antes de que la cruzada golpeará el Saliente Canis, el Septo tuvo sus problemas. El principal de ellos fue la funesta influencia de las ruinas encontradas en el Arrecife Negro y en muchos mundos asentados por humanos. Estas ruinas, restos de una especie xenos muerta hace mucho tiempo, son sin excepción enemigos de la vida, y parecen defenderse infectando a humanos y tau por igual con la locura. La agresión imperial obligó a los tau a abandonar sus esfuerzos por comprender estas ruinas, y sus secretos permanecen ocultos bajo el suelo de los mundos del Septo.

TSUA'MALOR

“¿Qué necesitas entender sino el Bien Supremo? ¿Qué más que el Bien Supremo puede albergar preocupación para ti? No te preguntes dónde está tu marido. En su lugar, ¡regocíjate de que su ausencia nos beneficia a todos!”

—Maskin Quiore, intermediario gue'la de la casta del agua

Tsua'Malor es el mundo capital del Septo Velk'Han y cuartel general del Mal'caor Shi. Antaño un concurrido y avanzado mundo humano, fue transformado por los arquitectos de la casta de la tierra en un brillante ejemplo de civilización e iluminación. Pocas vistas en la Demarcación Jericó son tan magníficas con el horizonte de la vasta Ciudad Ecuatorial de Tsua'Malor. Extendiéndose alrededor de la circunferencia del mundo desértico, acoge a millones de colonos tau y a los grandes edificios de aprendizaje y gobierno. El consejo dirigente del Mal'caor Shi, un pequeño número de etéreos y embajadores, se reúnen en un edificio de un kilómetro de largo conocido en la lengua gue'la como la Transcendencia. Cada casta tiene su propio distrito en Ciudad Ecuatorial, desde las plataformas flotantes de la casta del aire a las fortalezas de muros de bronce de la casta de la tierra. Varios billones de humanos viven también en este mundo, en las demás ciudades del planeta separadas del rocoso desierto por colonos peregrinos imperiales hace miles de años. Cada ciudad tiene un distrito tau de torres brillantes y grandes pabellones, donde los líderes humanos se reúnen para escuchar la sabiduría de los embajadores tau. Una de esas ciudades, Beldar, alberga el Gue'Retha, una universidad e institución de investigación a la que los tau llevan a los humanos más dotados y brillantes para educarlos en la filosofía y tecnología tau. Unido al Gue'Retha hay un lugar que los tau declinan nombrar, pero al que los humanos descontentos llaman el Lacuna. Se rumorea que esta instalación de investigación subterránea es donde los tau realizan experimentos psicológicos sobre los prisioneros gue'la. Los resultados ayudan supuestamente a los tau a refinar sus métodos de manipulación social, pero nadie puede asegurarlo, puesto que cualquiera que susurre esos pensamientos desaparece, muy posiblemente en el propio Lacuna.

IPHIGENIA

El mundo de Iphigenia es, de muchas maneras, típico del Septo Velk'Han. Es un mundo humano con una población de cerca de siete billones, que viven sobre todo en las ciudades polares alejadas del calor del cercano sol rojo del planeta. Sus gentes nacen en una de varias docenas de tribus, y cada tribu tiene su propio rey unido bajo el Gran Rey. Todas las leyes se deciden de acuerdo a la tribu; las transgresiones en una tribu son a menudo aceptadas en otra, incluso aunque las poblaciones de varias tribus viven codo con codo en cada ciudad. Pero desde que Iphigenia fue absorbida en el Septo, otra estructura de poder ha llegado a existir junto a los reyes tribales: los "reyes grises", el nombre dado a los emisarios tau que han entrado en un acuerdo con el Gran Rey. A cambio de permitir que las tribus se gobiernen a sí mismas, los reyes grises requieren que las fuerzas armadas de Iphigenia luchen por los tau. Además, los reyes tribales deben entregar a sus súbditos más capacitados técnicamente a las estaciones orbitales en las que viven los reyes grises.

Cada estación es una enorme instalación de reeducación. Muchos de los que la enviados aquí son entrenados en tecnología tau y enviados a trabajar a otro lugar en el Septo, bajo equipos de trabajo de la casta de tierra o tripulaciones estelares de la casta de aire. Otros son devueltos a Iphigenia, radiantes con su nuevo propósito y ansiosos de extender su comprensión del Bien Supremo entre sus compatriotas.

El pueblo de Iphigenia está lejos de estar universalmente convencido del Bien Supremo. Sin embargo, los 'iluminados' que regresan desde la órbita, están prestos a resolver esas preocupaciones a cualquiera que desee acompañarlos a las extrañas estructuras que los reyes grises están construyendo en los páramos del sur.



LORD COMANDANTE EBONGRAVE

SEBIASCOR EBONGRAVE ERA UN OFICIAL CAPAZ, INCLUSO HERDICO, QUE SE DISTINGUIÓ SIRVIENDO EN LA CABALLERÍA DE LOS HUSARES DHKASIN Y SE CONVIRTIÓ EN CONSEJERO DE CONFIANZA DEL SEÑOR DE LA GUERRA TETRARCHUS ANTES DE RECIBIR EL MANDO DEL SALIENTE CANIS. EBONGRAVE NO HA LLEVADO BIEN SU PAPEL. ESTE ANTAÑO GALLARDO JINETE ES UN HOMBRE GRIS Y AMARGADO QUE RARAS VECES ABANDONA SU POSICIÓN FORTIFICADA EN LAS SALAS DEL BASTIÓN ACHILINO. SE HA VUELTO CADA VEZ MÁS PARANOICO Y HA ORDENADO PURGAS DE COMANDANTES DE REGIMIENTO, OFICIALES NAVALES Y GOBERNADORES IMPERIALES, A VECES ANTE EL MÍNIMO INDICIO DE SIMPATÍAS TAU O DEBILIDAD IDEOLÓGICA. NO IMPORTA LO IMPOSIBLE QUE SE VUELVA LA LUCHA CONTRA LOS TIRÁNIDOS, SE NIEGA A CONTENERLOS DESVIANDO TROPAS Y NAVES QUE COMBATEN A LOS TAU. ALGUNOS CREEN QUE ESTÁ PERDIENDO SU AGARRE CON LA REALIDAD, MIENTRAS QUE OTROS PIENSAN QUE VE LA REALIDAD DEMASIADO BIEN Y QUE ES EL ÚNICO HOMBRE QUE APRECIA LO RETORCIDOS QUE SON REALMENTE ESTOS ENEMIGOS XENOS.

EL 14º DE HIGHLANDERS MORTRESSANOS

CUANDO EBONGRAVE NECESITA GENTE EN LA QUE PODER CONFIAR PARA EJECUTAR A SUS COMPATRIOTAS CIUDADANOS O SOLDADOS IMPERIALES, RECURRE AL 14º MORTRESSANO. RECLUTADOS DEL MUNDO LETAL CALIXIANO DE MORTRESSA, ESTOS VETERANOS CREEN QUE LA VIDA CARECE DE SENTIDO Y QUE SOLO IMPORTA EL MODO EN EL QUE MUERE UN HOMBRE. NO TIENEN REPARO O CULPA SOBRE LO QUE HACEN, UNA RAREZA PSICOLÓGICA QUE EBONGRAVE VALORA MUCHO. LOS MORTRESSANOS SIRVEN EN LOS PELOTONES DE PURGA QUE ERRADICAN FALLOS IDEOLÓGICOS ENTRE LOS REGIMIENTOS DE LA GUARDIA, Y EN LAS UNIDADES DE EJECUCIÓN EN LA ZONA NEGRA. LOS GUARDIAS QUE PERMANECEN VIGILANDO UNA CELDA DE INTERROGATORIO EN EL SEPULCRO SIGMA PROBABLEMENTE PROCEDEN DE MORTRESSA.

KRRK'TIKIT

Este mundo es, en la superficie, una roca desnuda, pero está repleto hasta su núcleo de cuevas cristalinas. Nunca colonizado por humanos, Krrk'tikit fue entregado por los tau a sus auxiliares véspidos, y los insectoides xenos habitan ahora ciudades colmena construidas en las cámaras más grandes. Se han construido criaderos, lagos de nutrientes y cámaras de reunión de guerreros, mientras que los líderes véspidos hacen sangrar a sus guerreros en enormes laberintos de túneles de cristal irregular designados como campos de batalla.

En lo profundo de sus cámaras, donde los cristales están bañados en radiación letal, las criaturas indígenas de Krrk'tikit han sido contactadas después de millones de años de aislamiento. Extraños seres flotantes con cuerpos de cristal y que manipulan campos de energía como armas, estas criaturas son objetivo para su absorción en el Septo y su educación en el Bien Supremo. Pero los primeros intentos de contacto no han ido bien, con embajadores de la casta de agua muertos o desaparecidos. Los comandantes de la casta de fuego más agresivos aconsejan abandonar o incluso atacar Krrk'tikit, temiendo que las criaturas indígenas puedan estar conectadas con la raza, largo tiempo muerta, que aún asola el Septo Velk'Han.

ESTACIÓN SKAPULA

"Por tu voluntad, Fio'Ui. El relieve parece mostrar iconografía relacionada a la religión gue'la. Quitaré el panel para un estudio posterior. Hermano de trabajo, pásame el cutter de fusión... ahí, eso debería... [sonido de rápidos disparos láser, luego estática]."

—Comunicación interceptada de la casta de tierra

La estación de la vigilia Skapula, de los guardianes de la muerte, fue abandonada hace mucho y orbita un mundo desolado en el espacio tau. Aunque desactivada, la estación está protegida por defensas automáticas que aún siguen operativas, a pesar del tiempo que la estación ha pasado vacía.

Los tau están interesados en la estación, creyendo que tiene un propósito religioso que podría ser importante para comprender la mentalidad gue'la. Los ingenieros humanos dirigidos por arqueólogos de la casta de la tierra han intentado examinar la estación, pero las defensas los han contenido a pesar de los intentos de entenderlas y desactivarlas.

La estación Skapula podría ser un activo muy valioso para el Imperio. Es muy avanzada e incluso capaz de cortos saltos de disformidad, haciéndola extremadamente útil como un punto de partida para las operaciones de los guardianes contra el Septo Velk'Han. Una misión para capturar la estación Skapula de los tau y reactivarla está con seguridad en la agenda de los guardianes de la muerte para las operaciones en la Demarcación Jericó.

EL ARRECIFE NEGRO

Gran parte de la idoneidad de Tsua'Malor como capital del Septo procede del Arrecife Negro, un fenómeno estelar que lo protege desde la mayoría de los ángulos de aproximación. El Arrecife es una serie de anomalías de gravedad que pocos, salvo los pilotos humanos más temerarios y las naves más

rápidas, podrían intentar navegar. Cientos de planetas y millones de asteroides están atrapados en el Arrecife Negro, bailando sin fin en orbitas retorcidas mientras la fluctuante gravedad las empuja. Algunos de estos planetas estuvieron antaño habitados, mucho antes de la era del Imperio, y las atormentadas ruinas de antiguas ciudades pueden ser vislumbradas en bloques de corteza planetaria mientras flotan a través de las corrientes del Arrecife. El reflejo del Arrecife en la disformidad es una masa impasable de energías positivas y negativas que chocan constantemente y se aniquilan entre sí, en un baile de destrucción por el que ningún navegante navegaría voluntariamente.

La presencia del Arrecife Negro hace mucho más fácil para las flotas tau vigilar las aproximaciones a Tsua'Malor. No obstante, esto no satisface al Mal'caor Shi, y varios equipos de especies auxiliares, bien dotadas para la exploración espacial, han sido enviadas al Arrecife Negro para cartografiar cualquier posible ruta que lo atravesase. Estos xenos sufren un alto número de bajas, incluso aunque puedan sobrevivir a condiciones que matarían a un tau o a un humano. Pero la información que traen de vuelta merece su sacrificio, ya que junto a las cartas del Arrecife traen destellos de la catástrofe que creó el Arrecife y de los seres que lo habitaban antes del cataclismo.

EL FRENTE DEL INFIERNO GRIS

Una de las dos principales zonas de batalla en donde se concentran fuerzas imperiales, el frente del Infierno Gris es un cinturón de mundos donde la Armada y la Guardia Imperial luchan para establecer puntos de apoyo cercanos al espacio tau. Son enfrentados por algunos auxiliares tau, pero sobre todo por equipos de guerreros de la casta del fuego. La principal fuerza auxiliar son ejércitos kroot, bien adaptados a los mundos jungla especialmente comunes a lo largo del frente. La capacidad kroot para evolucionar rápidamente de acuerdo al material genético que absorben ha conducido a nuevas cepas kroot en el frente del Infierno Gris. Ejércitos humanos también luchan bajo órdenes tau, conduciendo a una atmósfera de paranoia en donde cualquier soldado puede ser un infiltrado del otro bando. Las purgas de Ebongrave son más frecuentes en el frente del Infierno Gris, y un guardia tiene tantas posibilidades de ser ejecutado por los suyos como de morir a manos de los xenos. La vida no es mejor para los auxiliares gue'la, que tienen el habito de ser abandonados por sus superiores tau o traicionados por oficiales de la inteligencia imperial que han ascendido entre sus filas.

El frente del Infierno Gris es considerado una picadora de carne por las tropas que sirven allí, pero el lord comandante Ebongrave es inflexible en que solo presionando el frente y alcanzando el espacio tau, puede la cruzada lograr un asalto directo sobre el Septo Velk'Han. A pesar de la situación muy dispersa de las fuerzas imperiales en el Saliente Canis, Ebongrave rechaza cualquier sugerencia de retirada del frente del Infierno Gris.

Objetivos prioritarios

Los miembros del alto mando del Mal'caor Shi (colectivamente 'la Transcendencia') son nombrados aquí por orden de la 31ª cohorte de inteligencia (sección de enlace en la Zona Negra). La calidad de esta información, aunque representa la suma total del conocimiento relevante a disposición imperial, es provisional. Añadido a lo siguiente, las proyecciones de inteligencia sugieren de dos a cuatro miembros de la casta etérea de rango inferior, no observados hasta el momento.

Aun'El Basel'kyth

Sospechoso de ser investigador/filósofo principal, casta etérea. Eliminación proyectada solo para afectar la moral enemiga. Objetivo prioritario. Localización proyectada: Academia Beldar, Tsua Malor.

Aun'O Tsualal

Presencia confirmada en la zona de batalla Velen, frente del Infierno Gris. Importante estratega tau, casta etérea. Una comunicación interceptada sugiere que comanda las fuerzas de Tsua Malor. Objetivo prioridad Omega. Unidad gravitatoria blindada personal, escolta de la casta del fuego, enjambre de drones escudo/arma presente en todos los contactos.

Shas'O M'yen

Consejero táctico veterano, casta del fuego. Designado por simpatizantes como 'Comandante Desprecio'. Localización proyectada: Desconocida. Objetivo prioridad Omega. Armadura de combate crisis/armas de apoyo, múltiples drones de combate, sección de mando de la casta del fuego.

Aun'Vi Kol'denh

Consejero de ingeniería social, casta etérea. Múltiples contactos, zona de guerra Epsilon. Unidad anti-gravedad blindada, sistema de soporte vital (posible salud deteriorada). Localización proyectada: Instalación orbital, Iphigenia. Capacidades defensivas/ofensivas desconocidas.

Kor'O Volessur

Embajador veterano, casta del agua. Localización proyectada: Muelles orbitales, Tsua Malor. Nave personal conocida entre simpatizantes como la Liberación. Importantes capacidades evasivas/ofensivas, destacamento de abordaje de la casta del fuego.

BARABAN

Los interminables bosques de Baraban no solo albergan enormes ejércitos véspidos y kroot, sino presencias espectrales que depredan la cordura de los guardias que combaten allí. La guerra en Baraban es convencional, con líneas de trincheras y fortificaciones, ataques y contraataques, con cada bando intentando hacer retroceder al otro. Una y otra vez la Guardia Imperial lanza puntas de lanza blindadas que rompen las líneas xenos y que parecen asegurar una victoria aplastante. Entonces, aparecen los fantasmas de Baraban, y las fuerzas de la Guardia son abatidas por el terror y la locura. Un ejército completo puede verse asaltado por visiones y sensaciones extrañas, y debe luchar para salvarse de sus enloquecidos camaradas además de enfrentar a los xenos.

Se desconoce el origen de los fantasmas de Baraban, pero cualquiera que ha estado allí y ha sobrevivido tiene su explicación. Se aparecen a cada guardia de un modo diferente: algunos como voces en la mente, otros como visiones de seres queridos muertos o en planetas lejanos. Incluso los guardianes que han participado en la batalla por Baraban han visto a su Primarca caminando en la batalla, o han sentido la agonía del Emperador cuando Horus le causó su herida mortal. Muchos comandantes de la Guardia creen que los tau están implicados en los fantasmas de Baraban, pero otros creen que los kroot y los véspidos tienen sus propias dificultades en el planeta. Los kroot, en particular, desarrollan cepas extrañas e inútiles muy fácilmente, como ganado inconsciente o depredadores incontrolables, debido a la cruel influencia del planeta.

BEKRIN

"Baliza de voz automática 1145EG-BK. Mundo en cuarentena, volveos. Baliza de voz automática 1145EG-BK. Mundo en cuarentena, volveos. Baliza de voz automática...".

—Emisión de voz en todos los canales, Bekrin

Bekrin es un mundo cardenalicio, capital religiosa de la diócesis que cubría buena parte de lo que es ahora el Saliente Canis. Su clero evacuó el mundo para escapar del avance tiránido, y aunque los tiránidos fueron desviados antes de que pudieran alcanzar Bekrin, el planeta nunca ha sido repoblado. El Adeptus Ministorum solicita a menudo al lord comandante Ebongrave que reclame Bekrin e instale un nuevo cardenal para servir como el líder espiritual del Saliente. Ebongrave, por motivos desconocidos, se ha negado bruscamente e incluso a declarado a Bekrin un mundo en cuarentena. Nadie sabe el por qué, aunque abunda la especulación sobre las horribles imágenes que podrían encontrarse sobre la famosa belleza natural y las doradas ciudades-templo de Bekrin. Para algunos, Bekrin es un ejemplo de la paranoia de Ebongrave, pero otros insisten en que debe haber algo terriblemente malo en el planeta. En cualquier caso, no ha habido ninguna noticia oficial sobre Bekrin en más de cuarenta años.



RAVACENE

“¿Queréis saber quién está al mando, señor? ¿Veis eso? Si, ese pequeñajo con todas las piernas arrastrándose sobre vuestro zapato. Él está al mando. Es el único que sabe qué demonios está haciendo”.

—Especialista Vynes, 11º regimiento de Ornsworld

Pocas asignaciones son menos bienvenidas que un destino en Ravacene. Se dice que los bosques ahogados en ceniza han dado su nombre al frente del Infierno Gris, y la Guardia Imperial que lucha para erradicar a los kroot en este planeta libra una horrible batalla contra el mundo y sus enemigos alienígenas por igual. La ecología de Ravacene se basa en los abundantes volcanes que hay en su único continente. La ceniza tóxica vomitada por estos volcanes alimenta las densas junglas negras y grisáceas que cubren sus llanuras y valles. Las junglas son resistentes a los intentos de quemarlas o defoliarlas, y proporcionan el entorno perfecto para que los kroot desarrollen una guerra fluida basada en la emboscada y la confusión.

Ravacene consume regimientos de la Guardia Imperial a un ritmo aterrador. Solo los veteranos de mundos letales llegan a durar más de unas pocas semanas antes de retirarse. Lo peor de todo es el efecto psicológico de combatir en sus densas junglas, esperando emboscadas kroot tras cada árbol o eludiendo las enfermedades provocadas por la atmósfera tóxica ahogada en cenizas. Incluso con respiradores y trajes químicos, cada soldado sufre eventualmente del aire corrosivo y venenoso.

Los objetivos de la Guardia Imperial en Ravacene son simples. Ravacene está idóneamente situado para actuar como punto de partida para una ofensiva sobre el espacio tau, y sus lunas serían idóneas como muelles orbitales. Antes de poder usar el planeta de ese modo, los kroot deben ser exterminados. Las densas junglas significan que esta tarea debe ser ejecutada sobre el terreno, un kroot tras otro, no importa cuántos guardias sean necesarios. Por su parte, los kroot han evolucionado para adaptarse a las junglas de ceniza de Ravacene.



VEREN

Por razones que las fuerzas imperiales no pueden discernir, los tau están muy interesados en impedir que el Imperio conquiste Veren. El planeta, un mundo de montañas negras cristalinas y océanos poco profundos repletos de corales y algas, es de escaso valor estratégico. Las rutas de disformidad estables desde las cercanías de Veren terminan en el Arrecife Negro, así que no serviría para iniciar un ataque sobre Tsua'Malor. No obstante, la fuerza expedicionaria enviada para explorar el planeta fue de inmediato enfrentada por equipos de cazadores tau.

Ebongrave está convencido de que hay algo en Veren que los tau quieren defender, y que enviar tantos tau a protegerlo indica su importancia. Ebongrave ha ordenado que Veren sea capturado y mantenido, pero los tau parecen conocer muy bien el planeta y usan sus túneles de coral llenos de aire bajo los poco profundos mares para moverse alrededor de Veren con impunidad. Las batallas en los túneles de Veren y en sus pasos de montaña son viciosas y en cuerpo a cuerpo, y los tau sufren aquí más bajas que en cualquier otro lugar del Saliente Canis. Algunos bajo el mando de Ebongrave creen que Veren es una enorme finta, urdida para atraer regimientos de la Guardia Imperial lejos de mundos realmente importantes, y que los tau se irán y obligarán a la Guardia Imperial a dejar una guarnición en el planeta, o que atraerán más y más regimientos hasta que puedan eliminarlos en algún enorme cataclismo preparado por los tau. Esos puntos de vista son casi heréticos para los oídos de Ebongrave, y la guerra en Veren prosigue.

Profecías y Diseños

Algunos en el Ordo Xenos creen que la Demarcación Jericó es el centro de una bizarra profecía establecida en 744.M33 por el profeta ciego Satarrion.

“Al este del reino del Emperador se encuentran mundos malditos, una demarcación de estrellas frías y dominios de muerte. Los fuegos de la guerra iluminarán estos planetas ignorantes, algunos encendidos con fe, otros devorados por la oscuridad. Los enemigos golpean desde dentro y desde fuera, ajenos a los Patronos Oscuros que esperan alzarse y destruir hasta que solo quede el olvido. Solo los que vigilan en las profundidades de la noche pueden equilibrar la balanza”.





XIII



ADVERSARIOS

LOS NIVELES DE LOS
ENEMIGOS

•
HORDAS

•
CAOS

•
LOS TAU

•
TIRÁNIDOS

•
PERSONAJES NO
JUGADORES



CAPÍTULO XIII: ADVERSARIOS

"El Imperio es una fortaleza construida contra los enemigos de la humanidad. He visto a esos enemigos; he permanecido de pie en los muros de la fortaleza y he mirado en sus ojos sin alma. Los he observado agitarse y multiplicarse en la oscuridad y sé que somos todo lo que se alza entre ellos y el fin de los días".

—Ignatius Sable, capitán de la 4ª compañía de los exorcistas, cita al inicio de la Cruzada Angevina

El destino de los guardianes de la muerte es proteger a la humanidad de los terribles enemigos que la amenazan. Se enfrentan a monstruosidades alienígenas y a criaturas contaminadas por la disformidad. Este capítulo proporciona a los Directores de Juego reglas para los enemigos que los hermanos de batalla deben enfrentar en una partida de **DEATHWATCH**. Se incluye una selección de los siervos de los Dioses Oscuros del Caos, las fuerzas de la mente enjambre tiránida, y los dinámicos y avanzados guerreros del imperio tau. Además, se presenta una pequeña selección de Personajes No Jugadores que resultarán útiles a los DJs para crear aventuras y campañas de **DEATHWATCH**.

LOS NIVELES DE LOS ENEMIGOS

En **DEATHWATCH**, los enemigos se dividen en niveles. Cada nivel representa un grado de desafío para los hermanos de batalla y proporciona una referencia a los Directores de Juego de cómo encaja ese enemigo en una pequeña escaramuza o en una gran batalla. Los enemigos presentados en este capítulo se dividen en tres niveles:

Tropas: Los enemigos en el nivel de tropa constituyen el grueso de las fuerzas enemigas en los combates a gran escala. Desde los guerreros tau de la casta del fuego a los hormagantes tiránidos, algunos antagonistas en este nivel pueden estar muy bien entrenados, mientras que otros son poco más que carne de cañón. En general, un individuo o un pequeño grupo de enemigos de nivel tropa, no son rival para un hermano de batalla individual y menos aún para toda una escuadra.

Élites: Individualmente o en pequeños grupos, los enemigos de élite son rivales dignos para un único hermano de batalla, sin importar lo poderoso que pueda ser. En igualdad de número, las élites pueden representar una amenaza letal para una escuadra de hermanos de batalla. Los enemigos en el nivel élite vienen en la forma de marines espaciales del Caos, armaduras sombra y guerreros tiránidos.

Maestros: Los tiranos de colmena y los príncipes demonio son enemigos maestros. Este nivel de encuentro representa a enemigos devastadoramente poderosos o a astutos amos del mando y el control, cuya presencia puede convertir a una turba en una fuerza digna de tener en cuenta. Algunos de los enemigos más poderosos en este nivel son tanto aterradores como astutos comandantes.

CREANDO UNA FUERZA ENEMIGA

Se pretende que los antagonistas en **DEATHWATCH** sean usados individualmente y en grupos mixtos. Un grupo mixto representa una sustancial fuerza enemiga que los hermanos de batalla deben enfrentar y derrotar. Cuando se crea dicha fuerza enemiga hay algunas guías útiles a tener en cuenta.

Mezcla unos élites y maestros con hordas de tropas: Una horda es una amenaza sustancial porque lleva tiempo desgastarla, mientras que contra las élites y los maestros es necesario coordinar esfuerzos para abatirlos. Combinarlos juntos implica que los hermanos de batalla deben tomar decisiones tácticas para sobrevivir y alcanzar la victoria.

Un maestro hábil en combate al que enfrentarse en solitario: Algunos enemigos de nivel maestro son tan poderosos que sirven como enemigos por sí mismos. Durante una gran batalla, podría aparecer en el medio de una horda que se bate en retirada para enfrentarse solo a los hermanos de batalla.



HORDAS

“Sus números oscurecían la tierra y ensombrecían el sol. Había tantos como estrellas en el cielo, o granos de arena en la orilla del mar, vinieron a matarnos y a tomar aquello que les negáramos”.

—Varrus, capitán de la 3ª compañía de los vigilantes de la tormenta, hablando sobre la segunda defensa de Karlack

Los enemigos de la humanidad pueden atacar en grandes cantidades; aullantes herejes, hordas en movimiento u ordenados guerreros. Solos, dichos enemigos no tendrían posibilidad contra los Adeptus Astartes. Sin embargo, en grandes grupos representan una amenaza abrumadora. Las hordas tienen el potencial para derrotar a los mejores del Emperador mediante superioridad numérica. Las reglas presentadas aquí pretenden ayudar a los Directores de Juego a reflejar estas fuerzas con las que enfrentar en batalla a los guardianes de la muerte.

No todos los enemigos son capaces de formar una horda, y el DJ debe emplear su criterio para decidir si un enemigo puede, o no, formar una horda. Por ejemplo, es improbable que 50 serpientes de la jungla sean una amenaza para un marine espacial. Sin embargo, 50 hormagantes tiránidos ciertamente amenazarán a una escuadra de los guardianes de la muerte.

Cuando los ataques de una criatura tienen una propiedad especial (por ejemplo, Desgarradora o Tóxica), se aplica esa propiedad a todos los ataques para una horda compuesta por esa criatura. Sin embargo, el DJ debe emplear su criterio para determinar si esta propiedad no debe aplicarse (por ejemplo, si más de la mitad de las criaturas en la horda no posee esa propiedad). Además, el DJ debe ser consciente de que las propiedades especiales para los ataques de una horda pueden hacer el enfrentamiento particularmente peligroso para los marines espaciales y aplicar los ajustes correspondientes.

EMPLEANDO UNA HORDA

Una horda se comporta como una única gran criatura. La horda tiene el mismo perfil que la criatura base que la compone. Una horda de herejes del Caos, por ejemplo, tiene el mismo perfil que un hereje del Caos individual en la página 368. 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 su magnitud. Esto representa la determinación de la horda y su número como un valor abstracto. 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 esas criaturas particulares luchan en grandes cantidades y solo se aplican cuando esa criatura forma parte de una horda.

ATACAR 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 fuesen contra una única criatura, incluso aunque puedan representar el moverse entre filas de enemigos o cercenando a muchos rivales.

Con todo, los personajes deben tirar para impactar a una horda, aunque aplicando la bonificación por tamaño apropiada a estas tiradas según la magnitud de la horda.

Las armas que pueden disparar en ráfaga automática o semiautomática causarán impactos adicionales. Estos impactos se asignan a la horda y no a cualquiera de los oficiales o maestros que también puedan estar presentes.

Las hordas normalmente no esquivan o paran ataques. A discreción del DJ, una horda puede esquivar o parar ataques como lo haría una criatura individual, lo que representa simplemente que no han sido heridos suficientes individuos para afectar a su magnitud. Las armas cuerpo a cuerpo de una horda no pueden ser destruidas mediante la propiedad Campo de energía (consulta la página 144). Múltiples enemigos atacando a la misma horda no se benefician por atacar en grupo (consulta la página 249).

DAÑAR 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 intención de esto es que el fuego sostenido y las armas explosivas sean mucho más efectivas contra las hordas que las armas que solo 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 se considera que han causado un impacto adicional por cada ataque realizado.
- Las localizaciones no se emplean al combatir una horda.
- Una horda tiene un único valor de blindaje que se aplica a todo el daño recibido, en vez de diferentes valores de blindaje para diferentes localizaciones.
- Las hordas pueden ser acobardadas del modo habitual (la horda hace una única tirada de Voluntad). Sin embargo, la horda gana una bonificación a sus tiradas de Voluntad para resistir el acobardamiento igual a su magnitud.
- Las hordas no sufren el miedo del mismo modo que un individuo. En su lugar una horda gana una bonificación a sus tiradas de Voluntad para resistir los efectos del miedo igual a su magnitud actual, y sufre las penalizaciones señaladas en la **Tabla 9-6: Dificultad de la tirada de miedo** (consulta la página 279). Si la horda falla su tirada de Voluntad rompe su formación y huye con su valor de movimiento más alto. Las hordas compuestas de enemigos con alguno de los talentos: Coraje, Marea sangrienta, Miedo o Tiránido son inmunes al miedo.

Cuerpo a cuerpo

Al luchar contra una horda en cuerpo a cuerpo, un marine espacial causa un impacto por cada dos niveles de éxito en su 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 causa un número de impactos igual a su valor de explosión. Así, una granada con Explosión (4) impactará automáticamente cuatro veces si es lanzada con éxito sobre la horda.

Armas lanzallamas

Un arma lanzallamas empleada contra una horda impactará tantas veces como la cuarta parte del alcance del arma en metros (redondeado hacia arriba) más 1d5. Así, un arma lanzallamas con un alcance de 10m causará 1d5+3 impactos a la horda.

Una horda no puede prenderse en llamas y no sufre los efectos persistentes del fuego (consulta la página 263).

Poderes psíquicos

Los poderes psíquicos empleados contra una horda impactarán un número de veces igual al Factor psíquico usado en el poder, sin importar de qué poder se trata. Si el poder psíquico afecta a un área, añade 1d10 impactos adicionales. A criterio del DJ, si un poder psíquico particular no inflige daño (como Compulsión) aún causa “impactos”, significando que elementos de la horda han sido convencidos para no atacar, etc. Además, el DJ debe tener cuidado de adjudicar los efectos de ciertos poderes psíquicos (como Vórtice de perdición) en situaciones específicas contra hordas (como una horda estrechamente comprimida en un pequeño espacio).

DISPERSAR UNA HORDA

- Si 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 rompe su formación y huye con su valor de movimiento más alto.
- Si la magnitud de la horda es inferior al 50% de su valor inicial, sufre un -10 a la tirada de Voluntad. Si la magnitud es inferior a un 25% de su valor inicial huye automáticamente.
- Las hordas de enemigos con el talento Coraje superan automáticamente los chequeos de Voluntad cuando su magnitud se reduce: nunca huirán.

TABLA 13-1: EJEMPLOS DE MAGNITUDES DE HORDA

Magnitud	Equivalente descriptivo	Tamaño y modificador para impactar
30	Una turba	Masivo (+30)
60	Una falange	Inmenso (+40)
90	Un asalto en masa	Monumental (+50)
120+	Una marea de enemigos	Titánico (+60)

EL ATAQUE DE LA HORDA

Una horda puede hacer ataques cuerpo a cuerpo contra enemigos cercanos, y ataques a distancia contra enemigos 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 muy cercanos (el DJ decide si un objetivo está lo suficientemente cerca, si no se usa un mapa); si hay cinco hermanos de batalla muy cerca de una horda, todos serán atacados. Una horda con múltiples ataques por estar equipada con dos armas, o poseer los talentos Ataque veloz o Ataque relámpago, puede emplear todos sus ataques contra cada objetivo elegible. Aunque una horda representa un gran número de atacantes, la horda no obtiene los beneficios por superar en número (consulta la página 249). En su lugar, el peso de la horda se representa por el hecho de que los ataques cuerpo a cuerpo hechos por las hordas no pueden pararse ni esquivarse, a menos que se especifique lo contrario.

A distancia: Una horda puede hacer tantos ataques a distancia como el primer dígito de su magnitud. Así, una horda de magnitud 25 puede hacer dos ataques a distancia. Cualquiera de los impactos adicionales por fuego sostenido puede aplicarse a un objetivo. Por tanto, si los herejes impactan al hermano Silas causando un impacto adicional con sus pistolas automáticas, este se aplicará al hermano Silas.

Los modificadores de alcance y fuego sostenido se aplican de la manera habitual, pero una horda nunca puede apuntar.

El gasto de munición y el encasquillamiento nunca se aplican a las hordas—siempre tienen bastantes balas para seguir disparando.

Generalmente, los ataques a distancia de una horda no pueden ser esquivados—esto representa el masivo volumen de disparos. A discreción del DJ, ciertos ataques a distancia de una horda se pueden esquivar de forma normal. Por ejemplo, una horda de herejes del caos puede poseer un único lanzamisiles entre todas sus armas. Ya que el resto de la horda no está disparando lanzamisiles, el lanzamisiles no se beneficia de las capacidades de la horda para los ataques a distancia; por lo tanto no recibe una bonificación al daño y puede ser esquivado.

DAÑO CAUSADO POR LAS HORDAS

Cualquier ataque de una horda que impacta, aumenta el daño que causa en un número de d10 igual a la magnitud de la horda dividida entre diez, con una bonificación máxima de +2d10. Esto se suma al daño normal causado por el arma con la que está equipada la horda. También se suma la bonificación de Fuerza al daño causado por las armas cuerpo a cuerpo. El daño se reduce de la manera habitual por la bonificación de Resistencia del objetivo y su blindaje. Así, una horda de magnitud 25, de herejes armados con hachas, añadirá 2d10 al daño normal que un hereje haría con su hacha (1d10+5), y por tanto causa 3d10+5 de daño si impacta en combate. Igualmente, la misma turba armada con pistolas automáticas causará 3d10+2 de daño con sus ataques a distancia. Esto representa a un enemigo siendo arrollado, con enemigos que le golpean incontables veces o con proyectiles impactando como la lluvia sobre un único objetivo.

CREAR UNA HORDA

Crear una horda es simplemente cuestión de escoger el perfil de un esbirro de este capítulo y reemplazar sus heridas con el valor de magnitud de tu elección.

EJEMPLO DE HORDA

Esta horda es una gran turba de herejes del Caos. El Director de Juego ha establecido su magnitud en 34 y los herejes del Caos empleados como base de la horda obtienen el rasgo Tamaño (Masivo) para representar el volumen de la turba. La horda empleará también su valor de blindaje 5 (Horda) contra el daño y activa el rasgo Marea empapada en sangre.

Perfil de horda de herejes del caos								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
35	25	30	30	30	20	30	40	20

Movimiento: 3/6/9/18 **Magnitud:** 34
Habilidades: Hablar idioma (Gótico vulgar, Lengua blasfema)(Int), Nadar (F), Perspicacia(Per), Supervivencia(Int), Tregar (F).
Talentos: Asalto rabioso, Carga frenética, Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (PS).
Rasgos: Marea empapada en sangre (Horda), Tamaño (Masivo).
Blindaje: Túnica antifragmentación y blindaje de caparazón de bronce (Horda 5).
Armas: Espada monofiló (1d10+3[†] A; Pen 2), Pistola automática (30m; T/—/6; 1d10+2 I; Pen 0; Car 18; Recarga completa).
[†]Incluye la bonificación de Fuerza.
Equipo: Respirador, 3 recargas para la pistola automática.





XIII: ADVERSARIOS



CAOS

"Cada momento de rabia, odio, engaño, dolor, sufrimiento, placer y deseo, se refleja en el poder del Caos. Cuando sus legiones marchan, marchan para devolvernos una ruina que es de nuestra propia creación".

—Arenal, vidente

El Caos es la condenación que espera a la humanidad, un oscuro destino que grita y está hambriento por las almas de la humanidad en la disformidad. La siempre presente amenaza del Caos es la contaminación del empíreo. Retorciendo los cuerpos y marchitando las mentes, el Caos rasga el tejido de la realidad y atrae las almas de débiles e inconscientes hacia su perdición.

La disformidad es el reino de las sombras que refleja el espacio real (el que compone la realidad tangible), un reino vital para la humanidad. Sin la disformidad, el viaje entre las distantes estrellas sería casi imposible y el mismo Imperio se derrumbaría. El inmaterium es poco comprendido y alberga los más terroríficos peligros imaginables. El espacio disforme es un reino paralelo de emoción oscura, locura y cambio eterno. Cuando el velo entre los reinos es débil, la disformidad pasa a veces al mundo físico con resultados catastróficos. En el empíreo hay vastas entidades y cosas inexplicables que se alimentan de emociones negativas y beben almas mortales. La humanidad, con su capacidad para el fanatismo, la violencia, el vicio, la desesperación y el cambio, es un manjar sin igual para estas entidades. Este océano de seres blasfemos y su funesta influencia es conocido colectivamente como Caos.



Estos seres, desde el más ínfimo depredador disforme hasta los cuatro grandes, los llamados Dioses del Caos—Khorne, señor de la batalla y la matanza; Tzeentch, archiconspirador y mutador de la carne; Slaanesh, la perversión encarnada y amo del exceso; y Nurgle, el decadente y fuente de impurezas—o las incontables legiones de demonios, desean ansiosamente destruir y romper la realidad física para alimentar su hambre y sumergir el cosmos en un eterno infierno viviente.

Sin embargo, los demonios y los poderes del Caos están confinados en la disformidad, a menos que sean liberados por sus adoradores o los caprichos del desastre cósmico. Para asegurar la liberación de los hijos de la disformidad, los Poderes Ruinosos conspiran e intrigan. Depredan sobre el vicio y la corrupción de la humanidad y de otras razas, y derraman sus dudosos dones sobre quienes juran servicio al demonio y lo llaman maestro. Entre estos sirvientes del Caos, los perdidos y los condenados, muchos son humanos mortales caídos por sus propios pecados o lo bastante desafortunados de haber nacido en mundos más allá de la Luz del Emperador, donde dominan las mentiras y las promesas susurradas por los dioses oscuros. Otros son antiguos devotos sirvientes y soldados del Imperio convertidos en traidores hacia su propia especie, a cambio de la promesa del poder o por simple supervivencia. Entre los más grandes sirvientes del Caos están los más grandes traidores al Imperio—los marines espaciales del Caos.

Conocidos como las legiones traidoras, los marines espaciales del Caos se remontan a los días de la Herejía de Horus—una apocalíptica guerra civil que se libró hace muchos milenios al final de la Gran Cruzada y en la que la mitad de la fuerza del Imperio se volvió en su contra, conducida por el mal camino por los susurros del Caos y bajo el liderazgo del Señor de la Guerra Horus, anteriormente la mano derecha del mismísimo Emperador. La guerra fue brutal y amarga. Asoló el naciente Imperio de un extremo al otro y en su sangriento desenlace los traidores fueron derrotados y se dispersaron por los lugares más oscuros de la galaxia, donde los vengativos guerreros del Imperio no pudiesen seguirlos fácilmente. Estos refugios incluyen la vasta tormenta disforme conocida como el Ojo del Terror y las desconocidas fronteras de la Zona del Halo, en el límite del espacio explorado. Desde los largos milenios transcurridos, las legiones traidoras se han vuelto auténticas criaturas del Caos, aunque sus cuerpos sobrehumanos soportan mejor el toque de la disformidad que cualquier forma meramente humana. Los marines espaciales del Caos se han vuelto más amargados, díscolos, corruptos y desquiciados. Algunos se han entregado totalmente a alguno de los poderes del Caos, volviéndose sus campeones, mientras que otros rechazan arrodillarse ante ningún señor, incluso los dioses oscuros. En vez de eso, estos renegados buscan usar el Caos como un medio para un fin, siendo ese fin el mismo poder y venganza sobre el Imperio que los despreció y los expulsó.

Debido a los efectos que la retorcida mano de la disformidad tiene sobre el flujo del tiempo y también a su propio odio inmortal, algunos de los marines espaciales del Caos encontrados ahora, al final del 41° Milenio, son los mismos traidores que se volvieron contra el Emperador hace casi diez mil años, mientras que otros son nuevos vástagos, elegidos de los mundos infernales empapados en sangre y hechicería para cubrir las vacantes tras interminables guerras. Aún más, son renegados de una cosecha reciente, convertidos

al servicio del Caos cuando su capítulo se apartó de la luz (aunque esta situación es extraordinariamente rara) o como individuos que han renunciado a sus alianzas pasadas o caído en la corrupción. Por su traición e infamia, por el mismo hecho de su existencia, los marines espaciales del Caos son odiados y perseguidos por los marines espaciales leales del Adeptus Astartes. Para los guardianes de la muerte esta antipatía permanece intacta, aunque, debido a su papel único, otros objetivos o las necesidades del capítulo pueden tener prioridad sobre antiguos juramentos de venganza, al menos por un tiempo. Sin embargo, esos juramentos no son nunca olvidados y para un marine espacial enfrentarse a un oscuro reflejo de sí mismo puede ser el mayor peligro que puede encontrar, tanto en cuerpo como en espíritu.

PRÍNCIPE DEMONIO (MAESTRO)

“El poder de la humanidad no es nada comparado a los dones de la disformidad: aquellos que nieguen esto, están ciegos al tormento y la muerte que les espera como precio de su ceguera”.

—de la Proclamación de Khazant divulgada por el apóstol oscuro Bellephrades

Los príncipes demonio son entidades increíblemente poderosas de la disformidad, vastos seres de pesadilla cuya esencia es la inmortal materia infernal del empíreo, consagrado, concentrado y dado forma. No hay dos que sean verdaderamente parecidos, aunque muchos mantienen una forma aproximadamente humanoide cuando se encarnan en el reino material, con sus formas exactas moldeadas de horror solidificado y marcadas con los signos y estigmas de



cualquier gran poder al que sirven. Quizás, lo más terrible de estas blasfemias andantes es, si son creídos los textos maléficos de la prohibida demonología, que una vez fueron mortales. Los príncipes demonio surgen de seres mortales (humanos, marines espaciales traidores y en ocasiones incluso criaturas alienígenas) que se entregaron en vida al culto del Caos y se convirtieron en sus terribles campeones. Estos campeones del Caos prosperaron, masacraron y encontraron el favor de los caprichosos dioses oscuros que entonces los transfiguraron, remodelando sus almas contaminadas en la forma demoníaca. El precio otorgado por su servicio e innumerables hechos impíos es una eternidad de oscuridad en la disformidad.

Perfil del príncipe demonio

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
75	60	(18) 66	(12) 45	48	48	48	75	30

Movimiento: 7/14/21/42

Heridas: 80

Habilidades: Escrutinio +20 (Per), Esquivar +10 (Ag), Hablar idioma (Gótico vulgar, Lengua blasfema) (Int), Intimidar +20 (F), Leer/Escribir (Int), Mando +20 (Em), Perspicacia +10 (Per), Saber prohibido (Demonios, Disformidad, Psíquicos) +20 (Int), Trepas (F).

Talentos: Ambidiestro, Ataque lacerante, Ataque veloz, Carga atronadora, Combate con dos armas (C/C), Entrenamiento con arma astartes, Golpe asesino, Golpe mortífero, Maestría en combate, Mazazo, Odio (Marines espaciales leales), Rapidez sobrenatural, Sentidos desarrollados (Todos).

Rasgos: Carga brutal, Criatura del más allá, Demoníaco (BR 8), Fuerza antinatural (x3), Materia de pesadillas, Miedo 4 (Aterrador), Resistencia antinatural (x2), Visión en la oscuridad, Tamaño (Enorme), Tocado por el destino (3).

Blindaje: Armadura del Caos (Todo 12).

Armas: Espada forjada del Caos (2d10+25[†] [escoge A, E o I]; Pen 6; Aparatosa, Cortante).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Equipo: Ninguno.

Reglas especiales

Aura de desesperación y muerte: El príncipe demonio está rodeado por un aura blasfema que mina la voluntad de sus enemigos. El aura tiene un alcance de 75 metros. Todos los oponentes del príncipe demonio dentro de esta área sufren una penalización de -10 a su Voluntad. Además, la primera vez que cualquier miembro de la escuadra se encuentra dentro del aura, debe hacer una tirada **Moderada (+0) de Voluntad**, tomando en cuenta la penalización de -10 impuesta. Si falla, la escuadra recibe 1 punto de daño de cohesión. Esto significa que el daño potencial de cohesión del aura es igual al número de hermanos de batalla que componen la escuadra. El aura de desesperación y muerte es un efecto basado en el miedo que afecta a la mente, de modo que se aplicará cualquier talento, rasgo, equipo u otras reglas que ofrecen resistencia a los ataques basados en la disformidad o en poderes psíquicos.

El daño a la cohesión causado por aura de desesperación y muerte no reemplaza la tirada de voluntad a causa del nivel de Miedo del príncipe demonio; se aplican ambos.

MARCAS DEL CAOS

Un campeón del Caos que ha mostrado una excepcional devoción a uno de los cuatro grandes Dioses del Caos puede ser marcado por ese dios. A discreción del DJ, una marca del Caos puede ser concedida a un príncipe demonio o a otro siervo del Caos para crear nuevas variaciones de los enemigos existentes.

MARCA DE KHORNE

Khorne es el asesino dios de la sangre y la batalla. Los marcados por Khorne son salvajes guerreros que tienen sed de sangre derramada y de carnicería.

Efectos: Los portadores de la marca de Khorne obtienen los talentos: Asalto rabioso, Ataque veloz, Carga frenética, Furia asesina, Resistencia (Poderes psíquicos) y Torbellino de muerte. Si ya tienen el talento Ataque veloz, obtienen Ataque relámpago.

MARCA DE TZEENTCH

Tzeentch es el gran hechicero, el dios de la magia, la conspiración y el destino. Los marcados por Tzeentch son manipuladores sutiles y poderosos hechiceros.

Efectos: Los portadores de la marca de Tzeentch obtienen el rasgo Voluntad antinatural (x2), y los efectos del rasgo Demoníaco. Muchos reciben también poderes brujos, representados por un Factor psíquico y una serie de poderes psíquicos. Los poderes más apropiados podrían ser Augurio, Escudo de posibilidad, Levantar el velo, Compulsión y Dominar.

MARCA DE NURGLE

Nurgle es el señor de la podredumbre que preside sobre la corrupción física, la decadencia y la descomposición. Los marcados por Nurgle están hinchados por la corrupción, con sus cuerpos muertos al dolor mientras se pudren y gestan las aterradoras plagas del su amo.

Efectos: Los portadores de la marca de Nurgle obtienen un 25% más de Heridas y ganan los rasgos Criatura de pesadilla y Resistencia antinatural (x2). Si la criatura ya posee Resistencia antinatural, aumenta el multiplicador en +1.

MARCA DE SLAANESH

Slaanesh es el príncipe del placer, un dios de belleza blasfema cuyo dominio es cada placer y deleite secreto. Los marcados por Slaanesh reciben un perverso placer de cada experiencia, tienen un aura seductora y se mueven con una gracia y fluidez antinatural.

Efectos: Los portadores de la marca de Slaanesh obtienen el talento Sentido desarrollado (Todos) y los rasgos Agilidad antinatural (x2) y Empatía antinatural (x2).

Esclavos de la oscuridad: Los seres menores que sirven a un príncipe demonio en la guerra están esclavizados por el miedo y atados por terribles juramentos para cumplir su voluntad. Se matarían entre sí a su orden y lo temen más que a las armas del enemigo. Cualquier horda que acompañe al príncipe demonio recupera 1d5 de magnitud al inicio de su turno ya que los muertos son sustituidos por nuevos fanáticos.

MARINE ESPACIAL DEL CAOS (ÉLITE)

“¡Muerte al falso Emperador! ¡Muerte al débil Imperio de la humanidad!”

—Juramento de las legiones traidoras

Los marines espaciales del Caos son retorcidos reflejos de sus contrapartidas leales imperiales, empapados en siglos de sangre y maldad, sus almas están irremediablemente manchadas por incontables hechos impíos. En muchos casos, sus cuerpos están contaminados por el mutador toque de la disformidad. Son asesinos sobrehumanos, implacables y supremamente habilidosos en la batalla, armados y equipados con poderosas armas y tecnología que se llevaron con ellos al exilio y que han saqueado en muchas conquistas. Salvajes y crueles, muchos están encuadrados en partidas de guerra corsarias, viajando entre las oscuras estrellas de una zona de guerra a otra. Permanentemente en batalla entre sí, y con cualquiera con el que crucen camino, los marines espaciales del Caos buscan sobre todo dañar y destruir el Imperio contra el que se rebelaron y que tan amargamente desprecian. Son capaces de ejecutar atrocidades que harían que incluso el más endurecido renegado humano se negase por su alcance y horror. La mayoría se han dado en cuerpo y alma al culto de los dioses oscuros y obtienen más de su favor y de sus caprichosos dones, a cambio de su servicio y del sacrificio humano. Si los marines espaciales del Caos tienen una debilidad es su egoísta amargura y el pesar en sus negros corazones.

Perfil del marine espacial del caos

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
50	50	⁽¹⁴⁾ 65	⁽⁸⁾ 45	40	35	40	43	17

Movimiento: 5/10/15/30

Heridas: 29

Habilidades: Escrutinio (Per), Esquivar +10 (Ag), Hablar idioma (Gótico vulgar, Lengua blasfema) (Int), Intimidar +20 (F), Leer/Escribir (Int), Mando +10 (Em), Nadar (F), Perspicacia (Per), Saber prohibido (Demonios, Disformidad) (Int), Supervivencia (Int), Tregar (F).

Talentos: Ataque veloz, Coraje, Desenfundado rápido, Difícil de matar, Duro de pelar, Entrenamiento con armas astartes, Golpe asesino, Impávido, Instrucción en bólter, Odio (Marines espaciales leales), Recarga rápida, Sentidos desarrollados (Oído, Olor, Vista).

Rasgos: Fuerza antinatural (x2), Resistencia antinatural (x2), Tamaño (Voluminoso), Visión en la oscuridad.

Blindaje: Servoarmadura astartes (Cabeza 8, Brazos 8, Cuerpo 10, Piernas 8).

Armas: Pistola bólter astartes (30m; T/3/–; 2d10+5 X; Pen 5; Car 12; Recarga completa, Desgarradora), bólter astartes (100m; T/2/4; 2d10+5 X; Pen 5; Car 28; Recarga completa, Desgarradora), cuchillo de combate astartes (1d10+14⁺ A; Pen 2), espada sierra astartes (1d10+14⁺ A; Pen 4; Desgarradora, Equilibrada).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Equipo: 2 cargadores de pistola bólter, 4 cargadores de bólter.

MILICIA RENEGADA (TROPAS)

"Las recompensas de la tolerancia son la traición y el engaño".

—Máxima imperial

Los siervos del Caos tienen una necesidad insaciable de soldados y combatientes entrenados en su incesante guerra contra el universo. Esos soldados pueden ser antiguos guardias imperiales o miembros de la fuerza de defensa planetaria de mundos antaño leales que se desviaron o se convirtieron en traidores. Otros pueden proceder de regimientos organizados e instruidos en mundos rebeldes por caudillos renegados. Aunque su procedencia, uniforme y equipo de guerra puede variar muchísimo, todos sirven a la causa de los Poderes Ruinosos. Los recursos que sus amos pueden aportar y las debilidades y preocupaciones de los caprichosos dioses oscuros a los que sirven varían de la escasez a la abundancia, pero todos tienen en común la disciplina y la crueldad. Estos factores son reforzados con el látigo y la amenaza de tormentos que hacen que las admoniciones del comisariado imperial parezcan compasivas. Se destruye toda piedad y humanidad en ellos, y se sustituye con una malicia sádica y una obediencia ciega a sus amos.

Perfil de la milicia renegada

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
35	35	35	35	30	20	30	35	20



Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 10

Habilidades: Hablar idioma (Gótico vulgar, Lengua blasfema) (Int), Nadar (F), Perspicacia (Per), Supervivencia (Int), Tregar (F).

Talentos: Entrenamiento con arma básica (Láser, PS), Entrenamiento con arma cuerpo a cuerpo (Primitiva), Entrenamiento con pistola (PS).

Rasgos: Disciplinada (Horda), Horda.

Blindaje: Armadura antifragmentación (Todo 4, Horda 4).

Armas: Cuchillo de combate (1d5+6⁺ A; Primitiva), rifle automático (90m; T/3/10; 1d10+3 I; Pen 0; Car 30; Recarga completa) o rifle láser, (100m; T/3/—; 1d10+3 E; Pen 0; Car 60; Recarga completa; Fiable).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Equipo: Respirador, 3 cargadores para el rifle, amuletos desagradables, fetiches rituales.

Horda: La milicia renegada puede usarse como una horda (consulta Hordas en la página 361 de este capítulo).

HEREJE DEL CAOS (TROPAS)

"Más allá del círculo de luz, hay incontables esclavos de la oscuridad que solo conocen el odio y la locura. Miran al Imperio y solo ven la posibilidad del fuego y la muerte, y encuentran eso bueno".

—Inquisidor Glavius Wroth

Pocos prosperan y sobreviven al servicio o adoración de los dioses oscuros debido a su crueldad, capricho y sed de vida humana. Los que lo hacen son fanáticos, almas oscuras que se han entregado completamente al culto del Caos, sumidos en el pecado y la depravación, y están lejos de estar cuerdos. Aunque a menudo son poco disciplinados y habilidosos en las artes de la guerra, son extraordinariamente peligrosos, sobre todo en grandes números, porque carecen de miedo y están dispuestos a morir por sus impíos dioses. No se detienen ante nada, no importa lo horrible que sea el acto, en nombre del Caos.

Perfil del hereje del caos

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
28	25	30	30	30	20	30	40	20

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 10

Habilidades: Hablar idioma (Gótico vulgar, Lengua blasfema) (Int), Nadar (F), Perspicacia (Per), Supervivencia (Int), Tregar (F).

Talentos: Asalto rabioso, Carga frenética, Entrenamiento con arma cuerpo a cuerpo (Primitiva), Entrenamiento con pistola (PS).

Rasgos: Horda, Marea empapada en sangre (Horda), Resistencia (Miedo).

Blindaje: Túnica antifragmentación y blindaje de caparazón de bronce (Brazos 5, Cuerpo 6, Piernas 4, Horda 5).

Armas: Hoja monofiló (1d10+3⁺ A; Pen 2), Pistola automática (30m; T/—/6; 1d10+2 I; Pen 0; Car 18; Recarga completa).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Equipo: Respirador, 3 recargas para la pistola automática.

Horda: Los herejes del Caos pueden usarse como una horda (consulta Hordas en la página 361 de este capítulo).

LOS TAU

"Este es un mensaje a las gentes del Imperio y al honorable Emperador de ese reino. Os ofrecemos paz si os unís a nosotros, y la guerra si es lo que preferís. Esperamos vuestra respuesta, porque reconocemos en vuestra raza a seres de honor y coraje".

—Última transmisión conocida de Por'el Tau'n Ukos, negociador de la casta de agua.

Los tau proceden de un pequeño, pero denso, racimo estelar en la Franja Este. El imperio tau es declaradamente joven, pero la naturaleza dinámica de la especie está impulsando una rápida expansión en el espacio circundante. Esta desenfrenada conquista de los sistemas vecinos del imperio tau es lo que ha llevado a la especie al conflicto con la humanidad y con otras razas. Aunque los hombres y los tau hacen a veces una tregua al enfrentar a mayores amenazas, frecuentemente intercambian golpes porque los tau buscan absorber más y más mundos y culturas en su imperio.

Comparados con muchas de las especies de la galaxia, los tau no son abiertamente agresivos o especialmente fuertes físicamente. Pero en su breve historia, su imperio ha desarrollado muy rápidamente una gran variedad de tecnología sofisticada, que en muchos casos compensa las debilidades inherentes que pudieran tener los tau. Aunque ningún tau es rival para un marine espacial, por ejemplo, al equiparlo con una armadura de batalla con su conjunto de armas, sensores, y otro equipo exótico, se convierte en un enemigo temible. Los tau utilizan tecnología en cada nivel de la guerra—incluso el guerrero de fuego de menor rango está equipado con sistemas avanzados que en algunos casos se aproximan al nivel de los llevados por los marines espaciales, y que superan con mucho al equipo de cualquier guardia imperial. El arma estándar de la casta de fuego, el rifle de inducción, es una maravilla de la tecnología que sobrepasa al bólter astartes en su capacidad destructiva.

Todos los tau nacen en una de cinco castas, que determinan su papel en su cultura. La casta de fuego es la más agresiva y temeraria, y de sus filas se forman los ejércitos tau.

La casta de fuego es la más numerosa y fuerte de los tau, tan anchos como un humano, pero un poco más bajos. Los guerreros de fuego están muy motivados por un estricto código de honor en batalla. Consideran el combate a distancia más deseable que la carnicería del cuerpo a cuerpo, prefiriendo usar su armamento avanzado en lugar de la fuerza bruta para ganar batallas. Los guerreros de fuego sirven durante muchos años, y si sobreviven lo



suficiente pueden convertirse en comandantes. Finalmente, se les permite retirarse del servicio activo y unirse al consejo de asesores para jugar un papel relevante en la política tau.

La tecnología tau es el producto de la casta de tierra, y gracias a sus innovaciones los tau han expandido su imperio tan rápidamente. La tecnología militar tau es extremadamente avanzada, siendo sobre todo una mezcla de armamento energético de plasma y armas de corredera. Esta clase de armas son particularmente potentes y de mucho interés para ciertas facciones del Adeptus Mechanicus. La tecnología antigravedad, similar a la de los eldar, es muy empleada por los tau en su tanques hammerhead y sus transportes blindados devilfish. Estas bases tecnológicas son empleadas también en aplicaciones no militares.

Ciertos objetos de la tecnología tau está en manos del Imperio, sobre todo equipo de construcción y agrícola confiscado en mundos fronterizos de colonos que habían comerciado con mercaderes tau. Esa tecnología ha sido transportada a Marte para un mayor estudio, y los adeptos del Dios Máquina esperan penetrar sus secretos.

COMANDANTE TAU (MAESTRO)

Los comandantes tau son los héroes del imperio tau, dedicados por entero al propósito del, así llamado, "Bien Supremo". Cada uno es sabio y reflexivo, y una figura inspiradora para sus tropas. Los comandantes tau mantienen su heroica presencia llevando, o más bien pilotando, una de las más sofisticadas armaduras de batalla. A diferencia de los líderes de otras razas, los generales tau no observan la batalla a millas del combate. La doctrina tau dicta que el comandante debe estar donde se le necesite, por lo que si es necesario pueda dirigir desde primera línea. Bajo circunstancias normales, un general estaría en gran peligro tan cerca del frente de batalla, pero su blindaje proporciona niveles sin precedentes de protección, una prodigiosa potencia de fuego y un conjunto de sistemas secundarios que lo ayudan a dirigir y controlar las unidades bajo su mando. Un comandante tau es un temible oponente, y uno que los guardianes han aprendido a respetar.

Perfil del comandante tau

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
35	55	(10) 50	(10) 57	45	40	55	55	30

Movimiento: 12/24/36/72

Heridas: 90

Habilidades: Acrobacias (Ag), Esquivar (Ag), Mando +20 (Em), Perspicacia (Per), Saber popular (Imperio tau) (Int), Hablar idioma (Gótico vulgar, Kroot, Tau) (Int).

Talentos: Ambidiestro, Autoritario, Combate con dos armas (a distancia), Disparos independientes, Meditación, Reacción rápida, Veloz.

Rasgos: Estabilización automática, Fuerza antinatural (x2), Resistencia antinatural (x2), Tamaño (Enorme), Tocado por el destino (2), Visión en la oscuridad, Volador (12).



Blindaje: Armadura crisis XV8 (Todo 9).

Armas: Rifle de plasma, módulo lanzamisiles.

Equipo: Armadura de batalla crisis, que incorpora un detonador de seguridad o un sistema de eyección (escoge uno), microcomunicador, auspex de manufactura xenos.

Detonador de seguridad: Algunos héroes del imperio tau son tan devotos del Bien Supremo que se equipan para hacer el último sacrificio si la derrota es inevitable, y así permitir a sus compatriotas escapar para luchar otro día. Si las Heridas del comandante llegan a 0, no tires en la tabla de críticos. En su lugar pasa una de estas dos cosas. El comandante puede, justo antes de perder la conciencia, anular el detonador apagando la armadura de batalla, por lo que no tomará parte en el encuentro. O, si juzga que sirve mejor al Bien Supremo, puede permitir que la carga en su armadura de batalla explote, con la esperanza de matar a sus enemigos y salvar a sus amigos, incluso aunque muera. El detonador de seguridad explota en el instante que las Heridas del comandante llegan a 0 (salvo anulación), causando 4d10 de daño explosivo en un radio de 10 metros.

Sistema de eyección: Algunos comandantes tau son considerados demasiado valiosos para permitir que mueran, aunque no están dispuestos a servir lejos de la primera línea. Como compromiso, algunos permiten que su armadura de batalla esté equipado con un sistema eyector, que arroja su cuerpo fuera del blindaje si recibe un daño arrollador. En el instante en que el comandante es reducido a 0 Heridas, el sistema eyector lo lanza 2d6 metros en una dirección aleatoria. Un comandante eyectado tiene Fuerza 32, Resistencia 37 y 10 Heridas. Su movimiento pasa a ser 3/6/9/18 y pierde todos los rasgos señalados en su perfil (los proporcionados por la armadura). El comandante está equipado con un microcomunicador y una pistola de inducción, lo mejor para ayudarlo en su posterior intento de escape.

El cazador paciente: Los comandantes tau son expertos en las antiguas doctrinas de la casta de fuego, basadas en la sabiduría y la filosofía marcial. Sopesan las fortalezas y debilidades de sus propias tropas y las de sus enemigos, golpeando en el momento más oportuno con una fuerza arrolladora. Si la cohesión de la escuadra se reduce a 0, el comandante tau puede gastar una acción completa para invocar el cazador paciente. Todas las unidades bajo su mando, equipadas con un microcomunicador, pueden repetir cualquier tirada de ataque a distancia fallida contra la escuadra mientras su cohesión permanezca en 0.

SISTEMAS DE ARMAS DE UNA ARMADURA TAU

Los tau producen una asombrosa variedad de armamento, desde la compacta y eficaz pistola de inducción al devastador cañón de corredera. Muchas utilizan tecnologías totalmente desconocidas para los tecnosacerdotes del Adeptus Mechanicus, y para horror de la orden, los tau no cesan en refinar sus avances en un esfuerzo de hacerlas más ligeras, pequeñas y letales. La doctrina militar tau enfatiza un enfoque de apoyo, en el que los distintos tipos de unidades se apoyan entre sí, compensando las carencias de cada unidad. Los equipos de guerreros de fuego, por ejemplo, no llevan armas pesadas. En su lugar, trabajan muy estrechamente con otras unidades, como los equipos de armadura de batalla crisis y vehículos, y piden su apoyo con precisión.

Las armas más grandes se montan en armaduras de batalla y vehículos, que son capaces de suministrar la energía y munición suficiente para todo un combate sin necesidad de abastecerse, haciendo a esas unidades muy efectivas en el campo de batalla.

Sistemas integrados: Los sistemas de armas de las armaduras de batalla tau están totalmente integrados y reciben un suministro continuo de energía y munición. Estas armas no tienen perfil de cargador o peso, puesto que se asume que la armadura de batalla tiene suficiente munición y energía para un único encuentro. El DJ solo necesita tener esto en cuenta si la armadura de batalla es incapaz de regresar a una estación base entre encuentros.

Las armas montadas en una armadura tau poseen la mejora montura de arma para antebrazo, pero no reducen su alcance. Los sistemas de armas de la armadura tau normalmente se montan en el antebrazo o sobre los hombros, y pueden ser disparados con una sola mano sin la penalización de -20, del mismo modo que una servoarmadura astartes (consulta la página 162).

ARMAS DE INDUCCIÓN

Las armas de inducción reciben su nombre porque disparan micro-pulsos de plasma acelerado con mucha potencia y a gran distancia. La especializada carabina de inducción sacrifica el alcance por la portabilidad y contiene un lanzador incorporado de granadas de fogonazo fotónico (trátalo como un lanzagranadas auxiliar con un cargador de 1).

TABLA 13-2: ARMAS TAU

Nombre	Clase	Alcance	CDD	Daño	Pen	Car	Rec	Especial
Rifle de plasma	Básica	90m	T/2/-	2d10+9 E	8	—	—	Desgarradora, Montura de arma para antebrazo (pág. 159)
Módulo lanzamisiles	Básica	90m	T/2/-	2d10+6 X	5	—	—	Montura de arma para antebrazo (pág. 159)
Cañón de inducción	Básica	60m	-/-/10	2d10+2 E	4	—	—	Montura de arma para antebrazo (pág. 159)
Rifle de inducción	Básica	150m	T/2/4	2d10+2 E	4	36	Media acción	Giro-estabilizada
Carabina de inducción	Básica	60m	T/-/3	2d10+2 E	4	24	Acción completa	Giro-estabilizada
Pistola de inducción	Pistola	30m	T/2/-	2d10+2 E	4	16	Media acción	—

ARMADURAS MIMÉTICAS TAU (ÉLITE)

Las armaduras miméticas son una forma especializada de la armadura de combate tau, diseñada para misiones de reconocimiento, infiltración y emboscada. Son significativamente más pequeñas que las armaduras “crisis” y llevan menos armamento. Pero lo que carecen en potencia de fuego, lo compensan por su habilidad para moverse casi invisibles para el enemigo hasta el último instante. Las armaduras miméticas operan en dos modos. El modo pasivo utiliza distintas tecnologías para ocultar la señal electromagnética de la armadura, de modo que los escáneres enemigos tengan menos posibilidades de detectarlos. Este modo es llamado “pasivo” porque su uso no puede ser detectado, ya que en vez de interferir con los sistemas enemigos, simplemente oculta la armadura. Sin embargo, en modo activo, el generador de campo de sigilo se activa. El acabado negro mate de la armadura ondula y se emborrona, volviéndose una representación casi perfecta de lo que hay detrás y haciéndola casi transparente. Además, al operar en modo activo, los sistemas de la armadura interfieren y saturan los sensores enemigos. Al hacerlo, la saturación revelará que las armaduras miméticas están presentes, pero hará su detección casi imposible.

Perfil de la armadura mimética

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
30	42	(8) 42	47	38	30	40	40	40

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 30

Habilidades: Acrobacias +10 (Ag), Escondarse +20 (Ag), Esquivar +10 (Ag), Hablar idioma (Kroot, Tau) (Int), Perspicacia +20 (Per), Rastrear +10 (Per), Saber popular (Imperio tau) (Int), Seguimiento +20 (Ag).

Talentos: Blanco difícil, Reacción rápida, Veloz.

Rasgos: Estabilización automática, Fuerza antinatural (x2), Visión en la oscuridad, Volador 12.

Blindaje: Armadura mimética XV15 (Brazos 7, Cabeza 8, Cuerpo 8, Piernas 7).

Armas: Cañón de inducción.

Equipo: Armadura mimética, incorpora un generador de campo de sigilo, cañón de inducción, microcomunicador, escáner.

Generador de campo de sigilo: Una armadura mimética está siempre en uno de dos modos, activo o pasivo. El modo puede cambiarse de uno a otro como una acción libre.

En modo pasivo, las tiradas para detectar una armadura mimética y de Habilidad de Proyectiles para alcanzarla sufren una penalización de -10 (solo para la vista, los demás sentidos no están afectados). En modo activo, cualquier tirada para detectar la armadura mimética, y de Habilidad de Armas y Habilidad de Proyectiles, sufre una penalización de -30 (esta penalización se aplica a todos los sentidos, incluidos los mejorados por autosentidos, telescopios y similares). Cualquiera que intente localizar una armadura mimética puede hacer una tirada de Perspicacia (añadiendo la penalización). Superar la tirada por uno o más niveles de éxito alertará al personaje de que sus sensores están siendo interferidos por los sistemas de la armadura mimética.



Si se supera la tirada por uno o más niveles de éxito, el buscador será consciente de la interferencia de las armaduras miméticas con sus sensores.

DRONES DE COMBATE (TROPA)

Los tau usan una gran variedad de inteligencias artificiales, lo que condena a toda su raza a ojos del Adeptus Mechanicus y de buena parte de la jerarquía imperial. Las inteligencias imbuidas con un dispositivo móvil son conocidas como drones, y pueden tomar muchas formas. Algunos pueden interactuar con sus amos, obedecer instrucciones e incluso anticipar las tareas que se requieren de ellos. Los tau parecen valorar a estos drones y, aunque no tienen la misma consideración que un tau, son tratados con cierto grado de respeto, algo parecido a un animal de compañía. Los drones de combate son máquinas en forma de disco que se mueven mediante un generador antigraavedad y están equipados con un par de carabinas de inducción. Aunque algunos sirven a amos individuales, son más letales cuando operan en un escuadrón independiente más grande. Al operar de ese modo, los drones de combate son capaces de coordinar sus sistemas de proceso, de selección de objetivo y sensoriales, haciendo al conjunto mucho más letal que la suma de sus partes.

Perfil del drone de combate

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
20	25	20	40	40	15	25	20	10

Movimiento: —

Heridas: 15

Habilidades: Acrobacias (Ag), Esquivar (Ag), Perspicacia (Per).

Talentos: Coraje, Entrenamiento con arma (Carabina de inducción) (solo puede usar un sistema de armas integrado).

Rasgos: Instrucción de disparo, Máquina (5), Volador 12.
Armas: Dos carabinas de inducción acopladas (cuenta como una carabina de inducción con la propiedad Acoplada).
Equipo: Micromunicador integrado (para recibir instrucciones).
Red de Inteligencia Mecánica: Por cada dron de combate en el escuadrón, el valor de HP, Int y Per aumenta en +2. Esto se recalcula de inmediato si alguno resulta destruido.

GUERREROS DE LA CASTA DEL FUEGO (ÉLITE)

Los guerreros de fuego son la infantería de línea de los ejércitos tau. Todos proceden de la casta de fuego, y son por tanto criados para la guerra y totalmente devotos al Bien Supremo. Los equipos de guerreros de fuego están muy bien equipados, con el rifle o la carabina de inducción, y un blindaje de alta eficacia. Cada uno lleva un casco que incorpora dispositivos de comunicación y sensores, asegurando el contacto con su comandante y el cumplimiento inmediato de sus órdenes. Las tácticas de los guerreros de fuego enfatizan las maniobras fluidas sobre el obstinado y rígido enfoque de muchos ejércitos humanos. Cederán terreno y se volverán a desplegar cuando la situación lo permita, intentando siempre llevar al enemigo a la batalla bajo los términos más favorables posibles. Este enfoque busca emplear la considerable potencia de fuego del equipo con una precisión devastadora, y los guerreros de fuego son expertos en señalar al enemigo más peligroso y destruirlo por completo, antes de moverse a una nueva posición para buscar a otro objetivo.

Perfil del guerrero de la casta del fuego

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	35	30	30	25	30	20	30	30

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 12

Habilidades: Hablar idioma (Tau) (Int), Perspicacia (Per), Saber popular (Imperio tau) (Int).

Talentos: Entrenamiento con arma exótica (Armas de inducción tau).

Rasgos: Instrucción de disparo, Retirada de combate.

Blindaje: Armadura de guerrero de fuego tau (Todo 6).

Armas: Rifle de inducción o carabina de inducción.

Equipo: Microcomunicador, visor fotosensible.



"Seguir una senda que no sea la Tau'va es condenarnos a todos. Solo unidos con coraje y disciplina nos alzaremos victoriosos. Luchad con fuego y valor, y nada podrá detenernos".

—Comandante Shadowsun

LAS DOS CARAS DE LA GUERRA

Los tau practican una compleja serie de filosofías marciales, pero en esencia, todas son variaciones de dos doctrinas principales. La primera, llamada el Mon'ka, o 'golpe mortal', dicta que los guerreros de fuego esperen pacientemente emboscados, a veces durante días, antes de desatar un ataque arrollador sobre sus enemigos. En este estilo de guerra, la sincronización y la posición lo son todo, realizando mucha preparación y reconocimiento para asegurar que los tau determinan cada aspecto del ataque. La segunda filosofía es el Kauyon, o 'cazador paciente', en el que un señuelo, por lo general una unidad tau pero a veces una posición que el enemigo desea asegurar, es usado para hacer avanzar al rival. En el momento más oportuno, los tau desatan un contraataque devastador que pocos pueden resistir. Un comandante tau debe ser un experto en ambas caras de la guerra y en sus incontables variantes. Muchos establecen academias de entrenamiento tras retirarse del servicio activo, en donde las nuevas generaciones de comandantes estudian bajo el augusto tutelaje de un verdadero experto en las artes de la guerra.

TIRÁNIDOS

"Hay un cáncer devorando el Imperio. Cada década avanza más profundo, dejando mundos consumidos a su paso. Este horror, esta abominación, tiene una mente y propósito que funcionan a una escala inimaginable, y solo podemos intentar detener los enjambres de monstruos que desata sobre nosotros. Hemos dado un nombre al horror para salvar nuestros miedos; lo llamamos raza tiránida, pero si es consciente de nosotros de algún modo debe conocernos solo como su presa".

—Inquisidor Czevak en el Cónclave de Har

La amenaza tiránida es distinta a cualquier otra enfrentada por el Imperio, masiva y totalmente alienígena en su naturaleza y necesidad de devorar toda la vida en la galaxia. Los tiránidos son un enjambre de bestias depredadoras controlado por una única mente enjambre: una carne, una voluntad y una biología, todo ello diseñado para consumir y absorber biomasa y solo centrada en saciar un hambre sin fin. Han venido desde las frías profundidades del espacio intergaláctico—los tentáculos del Gran Devorador—un enjambre destructor compuesto por billones de organismos, cada uno el agente de una gran e inmortal inteligencia. No han dejado más que cascara vacías a su paso por mundos llenos de vida, y si el Imperio no puede detenerlos, toda esperanza está perdida.

Nombrada así por el puesto avanzado del Mechanicus en Tyran que cayó ante lo que sería llamado la flota enjambre Behemoth en 745.M41, la amenaza tiránida ha arrasado cientos, o miles, de sistemas estelares, principalmente en el Segmentum Ultima, como unos enormes y monstruosos colmillos royendo la galaxia, aunque ningún rincón del amplio Imperio ha demostrado estar más allá del alcance de los tentáculos de esta marea de pesadilla. De hecho, los robagenes, una larga e insidiosa amenaza que ha perturbado a la humanidad durante milenios, parecen ser ahora un heraldo de los tiránidos. Los sombríos secretos del antiguo pasado señalan amenazas previas, pero ninguna tan amplia o catastrófica como en el presente.

En batalla, los tiránidos son un horror más allá de toda comprensión, una marea monstruosa de garras, veneno y colmillos, con la que no se puede negociar, razonar, ni rendirse. Golpea con la furia de una bestia rabiosa, pero está impulsada por una inteligencia fría y alienígena que hace a cada componente del enjambre—desde los pequeños parásitos carnívoros hasta las gigantescas criaturas titánicas—mucho más peligroso que un mero animal. Transportadas por el vacío en inmensas naves orgánicas, las aparentemente incontables e incansables flotas enjambre son atraídas hacia mundos ricos en vida, como a un gran depredador del océano le atrae a la sangre en el agua. Descienden sobre sus mundos presa, descargando esporas venenosas que contaminan la atmósfera y desatan depredadores asesinos para masacrar cualquier vida animal que pudiera representar una amenaza para su consumo. En función de los recursos y tamaño de la flota, se crean biológicamente otras criaturas líderes y bestias que mutan y se adaptan al entorno, y llevan a cabo una guerra de exterminio sobre el mundo, una guerra que solo acabará de una de entre dos formas: la derrota y purga del asalto tiránido por los defensores, o la reducción y el consumo completo de toda la materia viva por la flota enjambre, dejando un mundo asolado a su paso.

Desde la llegada de la amenaza tiránida, los guardianes de la muerte y las fuerzas del Imperio la han considerado como una amenaza prioritaria a enfrentar y derrotar, para que la humanidad no perezca algún día en sus fauces.

TIRANO DE ENJAMBRE (MAESTRO)

"Y miré a la gran bestia del enjambre, y supe que no había esperanza".

—atribuido a Hector Prime, comandante de la torre de adamantio, Hethgard, ejecutado por cobardía.

El señor del enjambre de batalla, el tirano de enjambre es una criatura masiva y poderosa que sirve en cierto modo como el "líder" del ataque tiránido en tierra. Similar en potencia a un tanque vivo, capaz de desgarrar las placas de blindaje como papel mojado y causar una matanza indiscriminada, es también increíblemente rápido y ágil. Algunos pueden incluso poseer alas y mutaciones biomórficas extremas, a menudo tomando la forma de armas malsanas que pueden quemar o estrangular a sus víctimas a distancia. Cada uno es un poderoso nudo psíquico para la mayor mente enjambre tiránida, proporcionando no solo un foco estratégico y un propósito predominante, sino también empleando el poder de la mente enjambre ofensivamente para conducir con el miedo a las frágiles mentes humanas a la locura y quemar los cerebros de los psíquicos enemigos que intenten usar sus irrisorios poderes en su contra.





Perfil del tirano de enjambre

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
78	33	(18) 60	(15) 53	45	45	49	(14) 70	—

Movimiento: 7/14/21/42

Heridas: 120

Habilidades: Nadar (F), Perspicacia (Per), Tregar (F).

Talentos: Ambidiestro, Ataque relámpago, Ataque veloz, Combate con dos armas (C/C), Coraje, Golpe mortífero, Factor psíquico (8), Maestría en combate, Sentidos desarrollados (Todos).

Rasgos: Arma natural mejorada (Garras), Armadura natural (Exoesqueleto), Brazos múltiples, Carga brutal, Criatura sináptica, Fuerza antinatural (x3), Miedo 4 (Aterrador), Resistencia antinatural (x3), Sombra en la disformidad, Tamaño (Masivo), Tiránido, Tocado por el destino (2), Visión en la oscuridad.

Blindaje: Exoesqueleto (Todo 10).

Armas: Garras (1d10+22[†] A; Pen 3).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Equipo: Ninguno.

Reglas especiales

Biomorfo: A criterio del DJ, un tirano de enjambre puede recibir el rasgo Tóxico (1d10). Este rasgo se aplica al arma natural y a los ataques a distancia del tirano de enjambre. Pueden recibir espadas de hueso y látigos orgánicos, además de sus garras, de las armas tiránidas en la página 376 en este capítulo. También pueden eliminar el talento Ataque relámpago y tomar un arma a distancia de las armas tiránidas en la página 376 en este capítulo.

Monstruoso psíquico tiránido: El tirano de enjambre es un psíquico que extrae sus poderes de la mente enjambre en lugar de la manipulación directa de la disformidad. Por esto y por el monstruoso poder de la mente enjambre no necesita tirar para usar sus poderes psíquicos y nunca sufre fenómenos psíquicos o peligros de la disformidad. Un tirano de enjambre solo puede emplear un poder psíquico durante su turno.

Catalizador (Poder psíquico): Como media acción, el tirano de enjambre puede enviar una señal desde la mente enjambre que infunde a las criaturas tiránidas inferiores con una vitalidad antinatural. Este poder puede usarse sobre una única horda tiránida en un radio de 75 metros: hasta el inicio del próximo turno del tirano de enjambre, la horda gana 10+1d10 de magnitud.

Grito psíquico (Poder psíquico): Como media acción, el tirano de enjambre puede emitir un terrible grito silencioso que resuena en la mente como un chillido paralizante. Todas las criaturas vivas sintientes (no demonios ni máquinas sin alma) a menos de 20 metros sufren un impacto que causa 1d10+8 daño de impacto en la cabeza con la propiedad Conmocionadora (consulta el **Capítulo V: Arsenal**). Este daño ignora el blindaje pero no la bonificación de Resistencia. Las víctimas sufren una penalización de -30 a sus tiradas de Resistencia para resistir el aturdimiento. Si se falla la tirada, la víctima resulta aturdida durante 1d5 asaltos.

El horror (Poder psíquico): Como media acción, el tirano de enjambre puede desatar una oleada de horror que carcome la resolución de sus enemigos. Este poder puede usarse contra una escuadra a menos de 75 metros. Cada miembro de la escuadra dentro del alcance de este poder debe hacer una tirada de Voluntad con un -30. La escuadra sufre un punto de daño de cohesión por cada miembro que falle la tirada. Todos los demás PNJs no tiránidos (y no marines espaciales) en el alcance del tirano de enjambre deben pasar una tirada de miedo de Voluntad con un -30, o huir presas del pánico.

Connoción mortal: Cuando un tirano de enjambre cae, su muerte envía una oleada de connoción a través de la mente enjambre. Todas las criaturas tiránidas a alcance de sinapsis (bonificación de Voluntad x10 metros) que no tengan el talento Coraje o el rasgo Criatura sináptica huirán automáticamente lo más rápido que puedan (este efecto anula Comportamiento instintivo en este caso). Cualquier criatura tiránida con el talento Coraje o el rasgo Criatura sináptica debe pasar una tirada **Moderada (+0) de Voluntad** o resultar aturdido por un asalto.

GUERRERO TIRÁNIDO (ÉLITE)

“Cada una de la miríada de criaturas guerreras tiránidas es una máquina de matar, perfectamente adaptada para masacrar a sus víctimas. Son los depredadores definitivos, y nosotros somos su presa”.

—de las reflexiones de un adepto desconocido

El guerrero tiránido es la muerte encarnada; una máquina biológica diseñada para matar, literalmente sobrehumana en cada aspecto de fuerza, tamaño y resistencia. Son increíbles combatientes, capaces de igualar a un marine espacial en combate, tanto con sus grandes garras de hueso parecidas a guadañas (lo bastante afiladas para partir en dos a un hombre con blindaje de un único golpe) como con las aterradoras armas vivas que emplean parásitos comedores de carne como munición y consignan a sus víctimas una muerte demasiado vil de contemplar. Los guerreros tiránidos también actúan como resonadores psíquicos vitales para el enjambre tiránido, recibiendo, amplificando, y transmitiendo la voluntad y propósito de la mente enjambre a las criaturas menores en torno suyo.



Perfil del guerrero tiránido

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
55	30	⁽¹²⁾ 60	⁽¹⁰⁾ 50	44	20	35	50	—

Movimiento: 6/12/18/36

Heridas: 48

Habilidades: Nadar +10 (F), Perspicacia (Per), Tregar (F).

Talentos: Ataque veloz, Coraje.

Rasgos: Arma natural mejorada (Garras guadaña o zarpas desgarradoras), Armadura natural (Caparazón endurecido), Brazos múltiples, Criatura sináptica, Fuerza antinatural (x2), Miedo 3 (Horripilante), Resistencia antinatural (x2), Sombra en la disformidad, Tamaño (Enorme), Tiránido, Visión en la oscuridad.

Blindaje: Quitina reforzada (Todo 8).

Armas: Garras guadaña (1d10+14[†] A; Pen 3), o zarpas desgarradoras (1d10+12[†]; Pen 5 Afilada), devorador (30m; —/—/6; 1d10+6 A; Pen 0; Car —; Recarga —; Asalto, Desgarradora, Munición viva) o escupemuerte (40m, T/3/—; 1d10+6 E; Pen 4; Car —; Recarga —; Desgarradora, Munición viva).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Equipo: Ninguno.

Reglas especiales

Biomorfo: A criterio del DJ, un guerrero tiránido puede recibir el rasgo Tóxico (1d10). Este rasgo se aplica al arma natural y a los ataques a distancia del guerrero tiránido. También pueden eliminar el arma a distancia y ganar el talento Ataque relámpago.

Alcaudones: A criterio del DJ, un guerrero tiránido puede poseer el rasgo Volador (10). Los guerreros tiránidos que poseen alas son llamados alcaudones.

HORMAGANTE (TROPAS)

"No podemos vivir con esto. La humanidad no puede vivir con esto. En un solo día han cubierto este planeta con una inundación de cuchillas vivas y bocas de colmillos afilados. Mata una y diez toman su lugar. Si realmente no tienen número, entonces nuestra raza está condenada a una muerte violenta antes de que cada retazo de nuestra civilización sea purgada por una fuerza más voraz que los fuegos del mismo infierno. ¡La muerte! Por el Dios Máquina, ¡La muerte está aquí!"

—Magos Varnak, últimas palabras

Una biomutación aparentemente estable del género gante de las bestias tiránidas, el hormagante es una máquina biológica, un arma viva diseñada y creada con un único propósito en mente: acercarse al enemigo lo más rápido posible y eviscerarlo con sus largas garras, y hacerlo otra vez, y otra, y otra, sin remordimiento ni descanso hasta que no queda nada con vida. Desatados en grandes enjambres compuestos de apretadas filas de afiladas garras y duras placas de quitina, los hormagantes se mueven por el terreno como rápidos bancos de peces letales. Atraídos por el olor de la sangre, se acercan para matar, saltando, aullando y corriendo. No dejan nada vivo a su paso.



Perfil del hormagante

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
45	20	35	30	55	10	40	30	—

Movimiento: 10/20/30/60

Heridas: 9

Habilidades: Acrobacias +20 (Ag), Esquivar +10 (Ag), Movimiento silencioso (Ag), Nadar +10 (F), Perspicacia (Per).

Talentos: Ataque veloz, Resorte.

Rasgos: Arma natural mejorada (Garras), Armadura natural (Caparazón de quitina), Arrolladora (Horda), Comportamiento instintivo (Alimentarse), Tiránido, Velocidad sobrenatural, Visión en la oscuridad.

Blindaje: Caparazón de quitina (Todo 3, Horda 3).

Armas: Garras (1d10+5[†] A; Pen 3).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Equipo: Ninguno.

Reglas especiales

Horda: Los hormagantes pueden ser usados como una horda (consulta Hordas en la página 361 de este capítulo).

Biomorfo: A criterio del DJ, los hormagantes pueden recibir el rasgo Tóxico (1d10). Este rasgo se aplica al arma natural del hormagante.

TERMAGANTE (TROPAS)

"Cuando miré en sus negros ojos muertos, vi la terrible sentencia que tenía en lugar de alma. Y buscando en los más oscuros recesos de la mente alienígena percibí lo que solo puedo describir como un hambre inmortal".

—Bibliotecario jefe Tigurius, ultramarines

El termagante es una de las unidades guerreras básicas del enjambre tiránido, y una de las criaturas más comúnmente encontradas en el campo de batalla. Son criados y desatados a millares por las flotas enjambre en grandes oleadas para mitigar el fuego de sus enemigos y arrollarlos en una marea imparable de carnes y colmillos. De tamaño humano, pero encorvados en apariencia, son ágiles, rápidos y extremadamente letales. Los termagantes están normalmente armados con una variedad de armas-criaturas simbióticas de distintas formas, además de con sus colmillos y garras con los que despedazan y devoran a su presa.



Perfil del termagante

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
30	33	32	30	40	10	40	30	—

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 9

Habilidades: Esquivar (Ag), Movimiento silencioso (Ag), Nadar +10 (F), Perspicacia (Per), Tregar (F).

Talentos: Resorte.

Rasgos: Arma natural mejorada (Colmillos y garras), Armadura natural (Caparazón de quitina), Comportamiento instintivo (Acechar), Tiránido, Visión en la oscuridad.

Blindaje: Caparazón de quitina (Todo 3, Horda 3).

Armas: Perforacarne (20m; T/—/—, 1d10+5 A; Pen 3, Car N/A, Recarga —; Desgarradora, Munición viva), colmillos y garras (1d10+3[†] A; Pen 3).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Equipo: Ninguno.

Reglas especiales

Horda: Los termagantes pueden ser usados como una horda (consulta Hordas en la página 361 de este capítulo).

Biomorfo: A criterio del DJ, los termagantes pueden recibir el rasgo Tóxico (1d10). Este rasgo se aplica al arma natural del termagante y a los ataques del perforacarne.

ARMAS TIRÁNIDAS

Las armas tiránidas son cosas vivas. En muchos casos, las armas empuñadas por las distintas especies de los tiránidos son criaturas simbióticas que crecen y viven con la criatura huésped que las empuña. Aquí se presenta una selección de armas tiránidas; hay muchas más que aparecerán en futuros suplementos de **DEATHWATCH**.

Entrenamiento con arma: Solo las criaturas con el rasgo Tiránido pueden usar armas tiránidas. Un tiránido no necesita ningún talento de entrenamiento para usar un arma tiránida.

Lazo letal (Propiedad de arma): El arma envuelve al objetivo en ligamentos que no solo aprietan sino que buscan estrangular y desollar a su víctima. Esta propiedad funciona del mismo modo que la propiedad Apresadora (consulta el **Capítulo V: Arsenal**), salvo que cualquier personaje atrapado por el arma sufre el daño del arma de nuevo en su turno cada asalto hasta que se libere.

Munición viva (Propiedad de arma): Las armas a distancia tiránidas emplean munición que crece, se gesta o se excreta, por la criatura o el arma. Por tanto, las armas a distancia tiránidas no tienen valor de cargador (se considera infinita), y no necesitan ser recargadas. El arma nunca se encasquilla.

ARMAS A DISTANCIA

Enredadera de púas y cañón enredadera

La enredadera de púas dispara una semilla del tamaño del puño de un hombre usando una contracción muscular a lo largo del cañón carnososo del arma. Al impactar, la semilla enredadera madura en segundos, extendiendo tentáculos con ganchos para sujetar y desgarrar a su presa. El cañón enredadera es una versión más potente del anterior que desarrolla tentáculos más letales y agresivos.

Escupemuerte

Un escupemuerte es una compleja arma simbiótica que dispara organismos parecidos a gusanos con un espasmo muscular. Al alcanzar al objetivo, el sinuoso proyectil se desintegra en una corrosiva masa gelatinosa.

Devorador

Un devorador es un cuerno cónico de carne que rocía a su objetivo con una masa de parásitos, parecidos a gusanos, que perforan a través de la carne y el blindaje, devorando vivo al objetivo.

Parásito cerebral: Un devorador puede albergar esta variedad más voraz y letal de criaturas. Un devorador con parásitos cerebrales causa 2d10+6 A de daño, y si causa daño en una escuadra de hermanos de batalla, la escuadra sufre un punto adicional de daño de cohesión.

Perforacarne

Un perforacarne es un nido de escarabajos perforadores de colmillos afilados que los arroja sobre el enemigo.

Cañón venenoso y cañón venenoso pesado

El cañón venenoso emplea una carga electrostática para disparar cristales altamente corrosivos cubiertos en un residuo metálico venenoso. Al impactar, los cristales se rompen, creando una nube letal de fragmentos. Algunas especies tiránidas mayores emplean una versión más grande y potente del cañón venenoso, denominado cañón venenoso pesado por la fuerzas imperiales.



TABLA 13-3: ARMAS TIRÁNIDAS

Armas a distancia

Nombre	Clase	Alcance	CDD	Daño	Pen	Car	Rec	Especial
Enredadera de púas	Pesada	80m	T/-/-	1d10+5 I	3	—	—	Desgarradora, Explosión (10), Lazo letal, Munición viva
Cañón enredadera	Pesada	80m	T/-/-	2d10+10 I	3	—	—	Desgarradora, Devastadora (2), Explosión (10), Lazo letal, Munición viva
Escupemuerte	Pesada	40m	T/3/-	1d10+6 E	4	—	—	Desgarradora, Munición viva
Devorador	Básica	30m	-/-/6	1d10+6 R	0	—	—	Asalto, Desgarradora, Munición viva
Perforacarne	Básica	20m	T/-/-	1d10+5 R	3	—	—	Desgarradora, Munición viva
Cañón venenoso	Pesada	100m	T/-/-	3d10+5 I	6	—	—	Explosión (6), Munición viva, Tóxica (1d10)
Cañón venenoso pesado	Pesada	100m	T/-/-	4d10+10 I	6	—	—	Explosión (6), Munición viva, Tóxica (1d10)

Armas cuerpo a cuerpo

Espada de hueso	C/C		1d10 A	6				Drenar vida
Látigo orgánico	C/C		1d10+3 A	3				Apresadora, Flexible
Garras guadaña	C/C		1d10+2 A	3				—
Zarpas desgarradoras	C/C		1d10 A	5				Afilada

ARMAS CUERPO A CUERPO

Espada de hueso

Las espadas de hueso son filos vivos de quitina que poseen una conciencia rudimentaria y esclavizada a la voluntad del portador, lo que infunde a la espada con una crepitante energía psíquica y drena la fuerza vital de sus víctimas.

Drenar vida: Cuando una víctima recibe daño de una espada de hueso, el portador y la víctima hacen una tirada enfrentada de Voluntad. Por cada nivel de éxito, el portador causa 1d10 puntos de daño adicionales, ignorando el blindaje y bonificación de Resistencia de la víctima.

Látigo orgánico

Un látigo orgánico es un azote vivo de músculo y tendones. Sus tentáculos se enroscan alrededor de las defensas del oponente para estrangular y atrapar a los que no son partidos por los ganchos de hueso en la punta de cada tentáculo.

Garras guadaña

Afiladas garras de quitina fusionada y hueso serrado, empleadas para apuñalar y para cortar.

Zarpas desgarradoras

Garras de hueso tan duras como el diamante, capaces de aplastar la ceramita reforzada y desgarrar el blindaje más grueso con una facilidad espantosa.

MODIFICANDO ENEMIGOS

Los enemigos presentados en este capítulo pueden, y deben, ser modificados por el DJ para crear los tipos de rivales que necesita para su juego. Algunas opciones y variaciones se presentan como parte de los perfiles, pero las posibles variedades exceden esto con mucho y los DJs deben sentirse libres para hacer los ajustes que consideren adecuados. Si, por ejemplo, un juego requiere un grupo de milicianos renegados armados con lanzamisiles, pueden crearse cambiando sus rifles automáticos por lanzamisiles y concediéndoles el talento Entrenamiento con arma pesada (Lanzador).

PRESENTACIÓN DEL PERFIL ENEMIGO

En todos los perfiles presentados en este capítulo se incluyen, con todas las modificaciones realizadas, las características, valores de movimiento y daños de armas. Por ejemplo, la Fuerza de un marine espacial del Caos incluye el aumento de +20 debido a su servoarmadura astartes, y su bonificación de Fuerza tiene en cuenta esto y los efectos del rasgo Fuerza antinatural. Los daños de armas incluyen los efectos de la bonificación de Fuerza y de talentos como Golpe mortífero. Los talentos, rasgos y reglas especiales que tienen un efecto variable, o que solo se aplican en circunstancias particulares, como el talento Mazazo, no se han añadido en los perfiles aquí presentados. Es también importante señalar que los PNJs no están necesariamente ligados a seguir las mismas estructuras para sus perfiles que los personajes jugadores.

PERSONAJES NO JUGADORES

“¡Nada aplasta el espíritu del hombre! El Imperio prevalece—y
¡NOSOTROS SOMOS EL IMPERIO!”

—Sargento Hektor Voss del 4º de infantería Hyrkan
en la Batalla del Acanilado de sangre

Las entradas presentadas en esta sección ofrecen al Director de Juego perfiles de personajes no jugadores que pueden ser encontrados por los hermanos de batalla en el transcurso de un juego de DEATHWATCH.

SIERVO DEL CAPÍTULO

Los capítulos marines espaciales (y los guardianes no son una excepción) son servidos por un personal auxiliar de cientos de siervos humanos. Estos siervos son hombres de confianza, entrenados y educados en un alto estándar, que realizan todas las tareas frugales y de apoyo necesarias para que un capítulo opere con eficacia, y en tiempos de crisis incluso toman las armas. Muchos ven su deber y servicio como una vocación sagrada, mientras que para otros es la única vida que han conocido.

Perfil del siervo del capítulo

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
30	30	30	35	30	30	30	30	35

Movimiento: 3/6/8/16

Heridas: 10

Habilidades: Escrutinio (Per), Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Leer/Escribir (Int), Lógica (Int), Perspicacia (Per), Saber popular (Imperio) (Int) y otra adecuada a su labor +10.

Talentos: Entrenamiento con arma básica (Láser, PS), Entrenamiento con arma cuerpo a cuerpo (Primitiva), Entrenamiento con pistola (Láser, PS).

Blindaje: Ninguno.

Armas: Ninguna.

Equipo: Túnicas de oficio, sello de servidumbre.

CIVIL

La humanidad se extiende por las estrellas en incontables billones. La mayoría pasa sus vidas como puede y según dictan sus circunstancias, desde trabajadores de colmena a miserables colonos, pasando por aquellos nacidos en mundos muy lejanos que nunca han conocido el Credo Imperial.

Perfil del civil

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
20	20	30	30	30	25	20	20	25

Movimiento: 3/6/8/16

Heridas: 10

Habilidades: Hablar idioma (Gótico vulgar o lengua local) (Int), Saber popular (Imperio o Mundo exterior) (Int), Leer/Escribir (Int) si procede de un mundo avanzado, Supervivencia (Int) si procede de un mundo primitivo, otra habilidad relevante a la ocupación diaria.

Blindaje: Ninguno.

Armas: Arma improvisada (1d10+1[†] I, Desequilibrada, Primitiva).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Equipo: Posesiones y ornamentos apropiados.

AGENTE IMPERIAL

El Imperio está gobernado por el Adeptus Terra, una vasta organización a escala galáctica con muchas ramas que administran y dirigen cada faceta de su monumental burocracia, infraestructura y aparato político. Algunos ejemplos incluyen los incontables escribas del Administratum, el sagrado Ministorum, la temida Inquisición, y los distintos gobiernos locales de los comandantes imperiales. Muchas de estas organizaciones, además de sus funcionarios casi autómatas y miembros más destacados, emplean talentosos emisarios y agentes de campo para que hagan cumplir su voluntad y sean sus ojos y oídos en el amplio Imperio. El perfil aquí mostrado representa a uno de esos agentes.

Perfil del agente imperial

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
38	38	30	35	30	40	35	40	35

Movimiento: 3/6/8/16

Heridas: 12

Habilidades: Carisma +10 (Em), Escrutinio +10 (Per), Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) +10 (Int), Leer/Escribir (Int), Lógica (Int), Mando (Em), Perspicacia (Per), Saber popular (Imperio, uno o más relevantes) (Int), Seguridad (Ag), Tasar +10 (Int).

Talentos: Entrenamiento con arma básica (Láser, PS), Entrenamiento con arma cuerpo a cuerpo (Primitiva), Entrenamiento con pistola (Láser, PS).

Blindaje: Malla corporal reforzada bajo pesadas túnicas (Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3).

Armas: Pistola láser compacta (15, T/—/—; 1d10+1 E; Car 15; Recarga completa; Fiable), monofilos (1d10+3[†] A; Pen 2, Equilibrada).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Equipo: Túnicas de oficio, respirador, comunicador personal encriptado, artículos de autoridad, placa de datos.

OFICIAL VETERANO DE LA GUARDIA IMPERIAL

La Guardia Imperial está dirigida por hombres y mujeres endurecidos por las consecuencias del conflicto, y bien entrenados en las artes de la guerra por inclinación y experiencia personal. Son ellos los que supervisan el despliegue de regimientos y batallones, los que ordenan machacar al enemigo con una implacable aplicación de blindaje, municiones y el sacrificio de las tropas bajo su mando, para que el Imperio pueda resistir y prevalecer.

Perfil del oficial veterano de la GI

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
35	35	30	35	35	45	45	40	40

Movimiento: 3/6/8/16

Heridas: 18

Habilidades: Engañar (Em), Escrutinio +10 (Per), Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) +10 (Int), Intimidar +10 (F), Mando +20 (Em), Nadar (F), Perspicacia (Per), Saber académico (Tactica Imperialis) +20 (Int), Saber popular (Guerra, Imperio) +20 (Int), Tasar (Int), Tregar (F).

Talentos: Entrenamiento con arma básica (Láser, PS), Entrenamiento con arma cuerpo a cuerpo (Energía, Primitiva), Entrenamiento con pistola (Láser, PS).

Rasgos: Tocado por el destino (3).

Blindaje: Uniforme de malla (Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3).

Armas: Espada de energía (1d10+8[†] E; Pen 6; Campo de energía, equilibrada), pistola láser compacta (15, T/-/-; 1d10+1 E; Car 15; Recarga completa; Fiable).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Equipo: Medallas e insignias de rango, placa de datos, comunicador personal encriptado.

OFICIAL DE CAMPO DE LA GUARDIA IMPERIAL

El mando en campaña de la Guardia Imperial se entrega a los oficiales de campo, individuos de habilidad y valor probado ante enemigos a menudo tan inhumanos y aterradores que pocos podrían imaginarlos desde la seguridad relativa de la mayoría de los mundos imperiales. Dada la violencia y brutalidad de las guerras que combate la Guardia Imperial, la clase de los oficiales imperiales mantiene un siniestro axioma humorístico sobre que los primeros en caer al mando son, "los cobardes, los incompetentes y los desafortunados, en ese orden", bien a manos de la furia del enemigo o por el juicio de un comisario.

Perfil del oficial de campo de la GI

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
40	45	35	40	40	35	38	45	45

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 15

Habilidades: Engañar (Em), Escrutinio +10 (Per), Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) +10 (Int), Intimidar +10 (F), Mando +20 (Em), Nadar (F),

Navegación (Superficie) +10 (Int), Perspicacia (Per), Saber académico (Tactica Imperialis) (Int), Saber popular (Guerra, Imperio) +20 (Int), Supervivencia (Int), Tregar (F).

Talentos: Autoritario, Entrenamiento con arma básica (Bólder, Láser, PS), Entrenamiento con arma cuerpo a cuerpo (Energía, Primitiva, Sierra), Entrenamiento con pistola (Bólder, Láser, PS).

Rasgos: Tocado por el destino (2).

Blindaje: Blindaje antifragmentación con coraza de caparazón (Cabeza 4, Brazos 4, Cuerpo 6, Piernas 4).

Armas: Bólder (90m; T/2/-; 1d10+5 X; Pen 4; Car 24; Recarga completa, Desgarradora), pistola bólder (30m; T/2/-; 1d10+5 X; Pen 4; Car 8; Recarga completa, Desgarradora), espada de energía (1d10+8[†] E, Pen 6, Campo de energía, Equilibrada) o espada sierra (1d10+5[†] A; Pen 2; Desgarradora, Equilibrada).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Equipo: Comunicador personal, respirador.

GUARDIA IMPERIAL

El Imperio está protegido y se expande principalmente por las vidas y acción disciplinada de la Guardia Imperial, una masa entrenada de soldados cuyo vasto número es su mayor arma contra los enemigos de la humanidad. Uniformes en su función, pero no en aspecto y organización, la mayoría de los guardias imperiales portan un equipo básico y están motivados por la fe en el Imperio y los rigores de un régimen inquebrantable de orden y obediencia. Tras las filas de la mayoría de los regimientos hay suficiente armamento y artillería para someter a un mundo.



Perfil del Guardia Imperial

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
35	35	30	35	35	45	45	40	40

Movimiento: 3/6/8/16

Heridas: 10

Habilidades: Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Nadar (F), Perspicacia (Per), Saber popular (Guerra) (Int), Supervivencia (Int), Tregar (F).

Talentos: Entrenamiento con arma básica (Láser, PS), Entrenamiento con arma cuerpo a cuerpo (Primitiva), Entrenamiento con pistola (Láser, PS).

Rasgos: Disciplinada (Horda).

Blindaje: Blindaje antifragmentación (Todo 4, Horda 4).

Armas: Cuchillo de combate (1d5+6⁺ A; Primitiva), rifle láser, (100m; T/3/-; 1d10+3 E; Pen 0; Car 60; Recarga completa; Fiable).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Equipo: Respirador, 3 baterías láser, varillas de lho, *El manual del soldado imperial*.

SERVIDOR DE COMBATE (MODELO ERIOCH)

Muchos tecnomarines mejoran sus servidores para que los asistan en combate además de en los ritos mecánicos. Estos servidores son fáciles de reconocer no solo por el armamento que llevan, sino por los injertos musculares y tejidos reforzados usados para hacerlos capaces de causar y soportar la clase de castigo enfrentado al servicio de los Adeptus Astartes. Los servidores que suelen acompañar a sus amos al combate son normalmente un parcheado de carne reemplazada, placas de metal y cicatrices.

Si un tecnomarine solicita un servidor de combate para una misión, también solicita el armamento para instalarlo en lugar de uno, o ambos, de sus servo-puños. Este proceso no requiere tirada si se realiza en una estación de la vigila con las instalaciones adecuadas, y lleva una hora por arma.

Perfil del servidor de combate

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
35	35	50 ⁽¹⁰⁾	48 ⁽⁸⁾	30	20	30	35	—

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 20

Habilidades: Perspicacia (Per), Oficio (Cualquiera) +10 (Varia), Oficio (Tecnómata) +10 (Int).

Talentos: Ambidiestro, Combate con dos armas, más cualquier entrenamiento con arma adecuado a su armamento.

Rasgos: Armas naturales (servo-puño[s]), Estabilización automática, Fuerza antinatural (x2), Máquina (4), Placas blindadas, Resistencia antinatural (x2), Vigoroso, Visión en la oscuridad.

Blindaje (máquina): Todo 6.

Armas: Servo-puño (1d10+10⁺, Pen 6), mas cualquier arma instalada por el amo del servidor.

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Equipo: Comunicador interno.

SERVIDOR MONOTAREA (MODELO ERIOCH)

Intentar contar todos los servidores de este tipo que llevan a cabo las tareas más tediosas del Imperio sería imposible, ni la mayoría pensaría en intentarlo como nadie se preocupa por contar los enlaces en las orugas de un land raider. Los tecnomarines reemplazan a veces al menos una de las manos del servidor con una versión menos poderosa de sus servo-brazos. Los servidores monotarea no resisten mucho en las extenuantes batallas que enfrentan los marines espaciales, pero pueden ser útiles en misiones para reparaciones sencillas, trabajos comunes o labores de centinela.

Perfil del servidor monotarea

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	25	40 ⁽⁸⁾	40	20	20	20	30	—

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 15

Habilidades: Perspicacia (Per), Oficio (Cualquiera) +10 (Varia), Oficio (Tecnómata) +10 (Int).

Rasgos: Armas naturales (servo-puño[s]), Fuerza antinatural (x2), Máquina (4), Vigoroso.

Blindaje (máquina): Todo 4.

Armas: Servo-puño (1d10+8⁺, Pen 6).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Equipo: Comunicador interno.

SERVOCRANEO

Un servocráneo es un cráneo humano, a menudo el de un siervo favorecido o el de un ciudadano imperial particularmente honorable, que ha sido equipado con un rudimentario espíritu máquina, sistemas de apoyo, y un suspensor para permitirle flotar en el aire. Estos limitados artefactos están dedicados a una tarea particular y portan el equipo básico para llevar a cabo su propósito. Su pequeño tamaño y maniobrabilidad les permite entrar en espacios de otro modo inaccesibles y actuar como ojos y oídos de sus amos.

Perfil del servocráneo

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	25	40 ⁽⁸⁾	40	20	20	20	30	—

Movimiento: —

Heridas: 4

Habilidades: Escondarse +10 (Ag), Esquivar (Ag), Movimiento silencioso +10 (Per), Perspicacia +10 (Per), otra habilidad adecuada a su función +20.

Talentos: Coraje.

Rasgos: Máquina (2), Tamaño (Diminuto), Visión en la oscuridad, Volador 6.

Blindaje (máquina): Todo 2.

Equipo: Vocotransmisor integrado y cogitador, además de uno de los siguientes: auspex, combiherramienta, pistola láser, (30m; T/-/-; 1d10+2 E; Pen 0; Car 3; Recarga completa (solo el propietario); Fiable) con mira láser, o pluma, tinta y capacidad de memoria ampliada.



XIV



EXTRACCIÓN



RESUMEN

•
MISIÓN A TANTALUS

•
BUSCAR, LOCALIZAR,
DESTRUIR

•
PLAN DE ESCAPE



CAPÍTULO XIV: EXTRACCIÓN

“¿Qué es el coraje? ¿Es la respuesta de luchar ante el peligro repentino e inesperado? No, jeso es un instinto animal! El coraje es el desprecio voluntario de la muerte y la aceptación deliberada del sufrimiento, por honor, deber, o por el Emperador. Más allá de esto, la verdadera gloria—la voluntad de enfrentar el horror, de volverse contra la muerte, de estrangular la pesadilla con las manos desnudas, y hacerlo anónimo y desconocido por la salvación de la Humanidad”.

—Inquisidor Silas Marr, *Reflejos en un espejo oscuro*

La Demarcación Jericó es un tramo condenado de estrellas ahogado en una sangrienta marea de guerra. Este antaño dominio imperial está asediado por terrores xenos y el mal de hombres perversos. En medio de sus mundos amenazados está la luna industrial de Tantalus, en el disputado sistema Castobel del Saliente Orfeo. Desde hace cinco meses solares, el sistema Castobel está bajo la devoradora amenaza tiránida, y Tantalus no es una excepción. Mientras el destino del mundo colmena de Castobel aún cuelga en la balanza, Tantalus no ha sido tan afortunado y la colonia está ahora en sus últimos coletazos de vida.

Con la batalla por Tantalus perdida y las fauces tiránidas cerrándose inexorablemente sobre la luna, los escasos supervivientes están atrapados entre la lucha por sobrevivir y los desesperados intentos de huida. Pero sus vidas, se miden en horas. La caída de Tantalus y las horripilantes muertes de sus habitantes pueden no haber sido completamente en vano, porque un pequeño contingente del Adeptus Mechanicus Biologis estaba presente, estudiando la vida local, cuando llegó el ataque. Atrapados en Tantalus, aprovecharon la oportunidad para estudiar las monstruosas formas de vida que venían a devorar el mundo. Los datos sobre las bioformas y patrones de ataque de la flota enjambre Dagon, adquiridos con el sacrificio de la mayoría de los magos, pueden tener un valor incalculable para la guerra en el Saliente Orfeo y deben ser obtenidos por los guardianes a cualquier precio.

Para Tantalus, el fin ha llegado abruptamente. La batalla se inclinó para los tiránidos con la llegada de una bionave que trajo muchos refuerzos en órbita sobre la luna. Mientras la lucha con los organismos de vanguardia era desesperada, la bionave desató sin oposición una oleada tras otra de grandes esporas, con monstruosos depredadores y parásitos letales que han masacrado la resistencia imperial, y comenzado a consumir la biosfera de Tantalus. Incapaz de atravesar el asalto y escapar del planeta, la lanzadera que portaba al último miembro del Mechanicus, el magos Vyakai, huyó a las regiones del polo sur de Tantalus, hasta el momento libres de la invasión. Desafortunadamente, fue abatida por los tiránidos a unos doce kilómetros de la relativa seguridad del hielo polar, estrellándose cerca de un complejo de extracción de prometio, designado Piroclasta-Gamma-9. Desde el lugar del accidente



unas transmisiones fragmentadas del magos han indicado su supervivencia y la de los datos vitales que porta. La fragata de los guardianes *Palabra del Trueno*, que debía encontrarse con la lanzadera, está ahora luchando por lograr una extracción en el último minuto; una escuadra va a ser desplegada en Piroclasta Gamma-9. La última transmisión fue hace tres horas, antes de perder el contacto en la tormenta estática. La comunicación indicaba el avistamiento de depredadores de vanguardia y que el gran enjambre no podía estar muy lejos. Las arenas del tiempo están corriendo y está por ver si los personajes jugadores pueden localizar al magos Vyakai y escapar con los datos, o si sucumben al horror de los tiránidos.

RESUMEN

Extracción es una aventura corta para **DEATHWATCH** con una misión de combate en base a un objetivo. Pretende ser un ejemplo de la típica misión para la que están hechos los guardianes de la muerte, además de proporcionar al DJ un armazón útil que puede expandir, en mayor o menor medida, lo aquí presentado.

La aventura tiene un objetivo claro y definido, recuperar y extraer al magos Vyakai y los datos que porta. Además tiene también un área de acción bien delimitada, la zona geográfica de Pyroclast-Gamma-9.

Este “entorno limitado” ofrece el alcance y escenario de lugares y encuentros dentro de la aventura, y puede ser más elaborado o adaptarse a tu gusto. La aventura también tiene un mecanismo muy simple para controlar el ritmo y la construcción de la tensión: una cuenta atrás. Después de varias horas de tiempo en el juego, la imparable marea del enjambre tiránico engulle y arrasa la zona, y si los miembros de los guardianes de la muerte están todavía allí cuando sucede, su propia y brutal desaparición es una certeza. Por lo tanto, deben escapar antes de que esto ocurra, con o sin éxito.

USANDO UNA CUENTA ATRÁS

En esta aventura puedes usar una cuenta atrás, que representa las ‘arenas del tiempo’ vaciándose hasta el fin del escenario, bien en triunfo o en tragedia. En este caso particular, el arrollador enjambre tiránico proporciona la catástrofe que acaba con todo.

Se recomienda que uses una cuenta atrás para esta aventura, pero puedes no hacerlo. De hecho, si es tu primera vez como DJ en un juego de rol, déjalo estar, ¡ya tendrás suficiente que hacer!

La cuenta atrás es útil para la estructura del juego de distintas maneras:

- **Establecer un marco narrativo:** Dar a los personajes jugadores un período de tiempo determinado para llevar a cabo su misión, establece tanto la naturaleza de la historia que relata el DJ, como le aporta una estructura. Esto es particularmente importante dado el alcance abierto de la aventura en lo que se refiere a las acciones de los personajes jugadores. Los jugadores pueden elegir dónde quieren ir y lo que quieren hacer, involucrarse en tantas luchas como quieran, y así sucesivamente, pero saben desde el principio que el reloj no se detiene.
- **Construyendo tensión:** Cuanto más avanza la cuenta atrás, menos tiempo tienen los personajes jugadores para lograr sus objetivos, lo que debe servir para centrar sus esfuerzos y hacer sus planes en consecuencia. También, cuando la aventura se acerca a su conclusión, el número de tiránicos en el área debe aumentar, y todo será más peligroso para la escuadra.
- **Cinco minutos para el juicio final:** Otra cosa buena sobre el uso de una cuenta atrás en este tipo de aventura, es que está muy en consonancia con lo que son los guardianes, y representa perfectamente el tipo de misiones que realizan. No son simples soldados que combaten en las guerras de desgaste o hacen patrullas, ni siquiera marines espaciales “estándar” participando en asaltos quirúrgicos y ataques relámpago. Por el contrario, a menudo deben luchar solos y sin ayuda, y operar contra obstáculos insuperables con los márgenes más ligeros de error en términos de tiempo y acción.

Hay distintas formas para usar una cuenta atrás en un juego. Puedes hacerlo literalmente con un reloj, o de una forma más abstracta, marcando el paso del tiempo en base a lo que los personajes jugadores hacen en el juego, en vez de usar el tiempo en el “mundo real”. Esta última opción se recomienda para esta aventura, empleando las siguientes directrices:

Duración del tiempo

La aventura ha sido escrita asumiendo que los personajes jugadores tienen cinco horas después de que su cápsula de desembarco aterrice en Tantalus, hasta que el enjambre llegue a Piroclasta-Gamma-9 y extinga toda la vida en el área. Puedes extender la hora límite para jugadores novatos o incluso acortarla para una aventura más tensa. Los personajes jugadores deben saber de antemano que este va a ser el caso, pero también que es solo una estimación “conjetura” aproximada, no una garantía, ya que el enjambre es una cosa viva y sujeta a fuerzas y motivaciones que no pueden ser predichas con exactitud.

Marcando el tiempo

Debes preparar secretamente una tabla temporal para la estancia de los personajes jugadores en la superficie de Tantalus. Puedes hacerlo concediendo diez unidades de tiempo abstracto por cada hora que tienen los personajes jugadores, y marcarlas según procedan. Debes hacer tus propios juicios sobre cuánto tiempo requieren las actividades de los personajes jugadores en el juego, y no significa que sea una ciencia exacta. Aquí tienes algunas sugerencias:

- **Cubriendo terreno:** Usando el mapa de cuadrículas del área, cubrir cinco cuadros podría llevar aproximadamente 1D5+2 unidades temporales si la escuadra se mueve con cautela, 1d5 unidades a una buena velocidad, y 1D5–2 (mínimo de 1) unidades si lo hace sin descanso.
- **Registrando edificios:** Una búsqueda superficial de un edificio podría llevar una unidad temporal, mientras que una detallada requiere 1d5 unidades. Un edificio más grande requerirá más unidades.
- **Combate:** Una escaramuza podría llevar una unidad temporal, mientras que una batalla prolongada requiere considerablemente más, según dicten los sucesos dentro del juego.

Comunicando la cuenta atrás

Los personajes jugadores pueden preguntar en cualquier momento si están dentro del tiempo. Aunque no debes mostrarles la tabla, debes darles información como “vais bien en vuestra primera hora” o “casi la mitad del tiempo se ha ido”, etc. También es importante ofrecer esta información en intervalos importantes con el fin de aumentar la tensión.

Obstáculos

También tienes la opción de interferir con la cuenta atrás de una manera u otra, ya sea para dar a los jugadores más tiempo o para robárselo (de un modo que haga la aventura más entretenida). Esto puede lograrse haciendo que la escuadra reciba una actualización de datos a través de la interferencia, informándoles sobre el movimiento del enjambre, que podría estar más lejos de lo estimado inicialmente, o mucho, mucho más cerca...

PIROCLASTA-GAMMA-9

La localización de la aventura es el área de Piroclasta-Gamma-9, una instalación industrial y refinería de prometio en el extremo sur de Tantalus, situada entre rocas afiladas, peñascos caídos y densa tundra. Una de una cadena de instalaciones similares dispersas en estas latitudes, es un complejo extenso, con numerosos edificios, estaciones, y depósitos de suministros que abarcan varios kilómetros cuadrados, aunque buena parte de sus infraestructuras no habitadas (como los tanques de almacenamiento químico) están enterradas bajo tierra por cúpulas de acero, redes de tuberías y los compactos bloques de ferrocemento que constituyen la instalación. Durante operaciones complejas, la zona es atendida por un grupo de funcionarios y tecnómatas del Departamento Munitorum, sus servidores y una considerable mano de obra de trabajadores convictos, mantenidos a raya mediante el uso de collares de castigo inductores de dolor y el látigo del supervisor. Por desgracia, la crisis ha visto llegar la tragedia y la muerte a la zona. En los últimos días, los organismos de vanguardia del enjambre tiránido han atacado, y muchos de los tecnómatas ya han huido o han muerto, dejando a los prisioneros fuera de control y a los servidores de la estación en programas de protección de emergencia, pero sin ningún tipo de control central. Los hormagantes y termagantes ya están al acecho en las sombras de las quebradas cercanas y han entrado por la fuerza en varios edificios, matando a todos los que estaban dentro, mientras que las formas de oscuras alas de los alcaudones vuelan sobre los cielos fríos en número creciente. El enjambre está en camino, y la existencia de Piroclasta-Gamma-9 puede medirse en horas.

USANDO EL MAPA

Esta aventura usa los mapas de Piroclasta-Gamma-9 (consulta las páginas 390 y 392) como un marco para la acción y los acontecimientos que tienen lugar. Cada localización nombrada en el mapa del DJ es un área distinta en la que es posible que se halle el magos Vyakai. Cada una de estas localizaciones se describe brevemente en la segunda parte de la aventura, pero no se ha intentado detallarlas exhaustivamente (ya que esto no solo ocuparía mucho espacio, sino que en gran medida es irrelevante). Como DJ, puedes construir más estos lugares, posiblemente haciendo tus propios bocetos de mapas y poblándolos con adiciones y encuentros propios. Si lo deseas, puedes explotar tu libertad para reducir lo que no es importante a unas pocas líneas de descripción verbal para los jugadores, con el fin de preparar el terreno y pasar a los eventos más importantes y emocionantes.

Es importante que los jugadores tengan libertad para ir donde quieran en el mapa; es su misión y su deber el cómo realizar su tarea. Depende de ti, como DJ, determinar lo que encuentran mientras ejecutan sus decisiones.

CONDICIONES LOCALES

El área alrededor de Piroclasta-Gamma-9 es tundra sub-ártica, y el terreno está desgarrado con mástiles de granito, suelo roto, riscos empinados, colinas pedregosas y hoyos fangosos, agravados por el tráfico industrial y la contaminación química. El aire es frío y espeso, cargado del olor de los productos químicos ardiendo y nubes de humo negro. Los niveles de luz son bajos—el mediodía de Tantalus corresponde a un crepúsculo brillante en la mayoría de los otros mundos habitables, y aunque los cielos polares son de un duro gris helado, el horizonte al sur ya ha sido tragado por un remolino púrpura-negro, atravesado por venas antinaturales de canceroso amarillo—la atmósfera de la luna está siendo devorada por las esporas tiránidas.

Salpicando este sombrío paisaje natural hay evidencias de la mano del Imperio en la explotación de los recursos de la luna, en forma de vías enrejadas de metal, filas de maltratados globos de lumen, trabajos de máquinas, y las cicatrices brutales de excavaciones anteriores. Las huellas de los vehículos pesados han batido el suelo. La evidente arquitectura es prefabricada y brutalmente funcional, construida de duros bunkers cuadrados de ferrocemento estampados con los emblemas del Departamento Munitorum y admoniciones para los trabajadores de obedecer y seguir siendo productivos. Grandes motores de hierro negro y tuberías oxidadas atraviesan el paisaje. Aquí y allá, hay signos de la reciente violencia y la destrucción, maquinaria volcada, zonas ennegrecidas por el fuego (algunas todavía humeantes) y los cuerpos grises de trabajadores convictos muertos. Muchos han sido despojados de su carne por las garras y colmillos de los organismos tiránidos de vanguardia, pero otros tienen heridas de bala o arma blanca, causadas por otros seres humanos.

Tantalus casi ha sucumbido a la sombra de los tiránidos. La comunicación de voz y el rastreo auspex en su superficie se han vuelto casi imposibles. El acceso por teleportación también es imposible, y cualquier nave que se acerque a la órbita cercana y atmósfera superior de la luna, es objeto de un ataque rápido y destrucción por los tiránidos. Una única cápsula de desembarco, disparada desde una órbita alta ofrece la mejor posibilidad para evadir la detección, y ahí es donde la escuadra de personajes jugadores entra en juego.

LA SUERTE DEL MAGOS VYAKAI

Tras estrellarse en su lanzadera en una de las escasas zonas abiertas del complejo, el magos Vyakai, protegiendo sus valiosos datos, logró una última comunicación estableciendo su supervivencia y su búsqueda de refugio, antes de que la interferencia estática la cortase. Después, Vyakai y su pequeño grupo de camaradas fueron emboscados por hormagantes, y todos murieron excepto el magos. Sin embargo, Vyakai sufrió serias heridas en la cabeza durante la batalla, heridas que le habrían matado si no hubiese estado tan bendecido por el Ommissiah. El cuerpo-máquina del magos aún está ejecutando sus últimas instrucciones; autodefensa y búsqueda de refugio, mientras el magos pierde y recupera la conciencia, y sus sistemas de reparación intentan evitar la muerte de sus componentes orgánicos. Para Vyakai, la vida se vuelve una pesadilla confusa e ilógica, donde su agarre a la realidad es débil y cambiante, un sueño febril del que no puede despertar.

Situando al magos Vyakai en el mapa

La ubicación del Magos Vyakai en el mapa de Piroclasta-Gamma-9 depende de ti. Debes decidirlo antes de que empiece la aventura. Basta decir, que no debe ser situado en el lugar del accidente (aunque puede ser rastreado desde allí—consulta la descripción del lugar en la página 389). Lo lejos que ha llegado el magos es un buen método para prolongar la aventura. Si está en un sitio obviamente lógico y cercano, la aventura será más corta que si ha tenido que huir una distancia considerable desde el lugar del accidente. Simplemente modifica los detalles de uno de los encuentros para incluir la presencia del magos allí.

Por supuesto, tienes la opción de cambiar de idea en mitad del juego sobre donde está el magos. Esto solo debe hacerse por los “motivos correctos”, es decir, porque hace mejor el juego, para prevenir un final prematuro, para recompensar la buena interpretación y toma de decisiones de los jugadores, o para acabar en el tiempo adecuado.

Interactuar con Vyakai

Cuando la escuadra encuentre finalmente a Vyakai, hay una serie de formas en las que pueden proceder dados su inesperado estado. En primer lugar, claramente le pasa algo, una parte de su cabeza encapuchada y hombros están empapados con sangre negra-carmesí, y una de sus mecadendritas montadas en la espalda está partida por la mitad, arrojando chispas ocasionales de descarga eléctrica. Sus movimientos son una curiosa mezcla del balanceo de un borracho con paradas repentinas y correcciones precisas a su equilibrio y postura. El Magos es

además bastante inaccesible. Sus dañados sistemas máquina pueden malinterpretar a los personajes jugadores como una amenaza y reaccionar en consecuencia. Usa lo siguiente como directrices para manejar este encuentro según se desarrolle:

Simplemente gritar a Vyakai o intentar darle órdenes no tiene más efecto que provocar un confuso parloteo binario y hacer que se aleje.

Hacer gestos amenazadores con armas o intentar rodearlo resulta en que prepara rápidamente sus armas y mecadendritas para un uso inmediato.

Los intentos de maltratar a Vyakai o someterlo por la fuerza encuentran una respuesta violenta proporcional a la utilizada en su contra. Esto podría resultar en el magos disparando su pistola infierno sobre los personajes jugadores.

Superar a Vyakai sin matarlo primero es posible, pero problemático y peligroso. Cualquier lucha o tiroteo pone los datos que lleva en peligro. La cantidad de daño que pueden resistir los datos se deja a tu criterio, pero si los guardianes simplemente abaten a Vyakai con una lluvia de fuego bólter o utilizan armas pesadas, deben resultar por lo menos dañados y muy posiblemente destruidos por completo, complicando o haciendo fallar su misión.

Es posible comunicarse directamente con Vyakai y hacerse entender por medios verbales lógicos y claros, o mejor aún, usar el parloteo binario adecuado. Esto puede ser interpretado con éxito por los personajes jugadores (en cuyo caso no se requerirá ninguna tirada) o mediante una tirada **Difícil (-20) de Empatía**, o **Moderada (+0) de Saber académico (Adeptus Mechanicus)** o **Hablar idioma (Lingua technis)**.

UNAS NOTAS ADICIONALES PARA EL DJ

Extracción es una aventura basada en una situación en curso, en la que se ven envueltos los personajes jugadores. Es importante recordar que los personajes que la escuadra puede encontrar esperándoles en Piroclasta-Gamma-9, tienen sus propias motivaciones y temores, y no tienen idea de que los guardianes de la muerte se han involucrado en la situación (la excepción es el magos que han venido a rescatar). Esto significa que los PNJs pueden reaccionar en cualquier número de formas, desde la repentina esperanza, al asombro y el terror absoluto. Recuerda que los marines espaciales, aunque salvadores de la humanidad en un sinnúmero de ocasiones, son a menudo temidos por los hombres y mujeres comunes a lo largo de todo el Imperio. Se les conoce como “los ángeles de la muerte” por una razón. Una vez dentro del entorno de Piroclasta-Gamma-9, los personajes jugadores tienen mano libre sobre cómo proceder y qué direcciones y planes seguir. Te corresponde, como DJ, responder a sus acciones como consideres apropiado. Al dirigir una aventura como esta, donde no hay un camino establecido “correcto” para que lo sigan los personajes jugadores, el DJ debe sentirse libre para embellecer los detalles, aportar nuevos encuentros, y hacer que los eventos e individuos reaccionen a las acciones de los personajes jugadores. Esto siempre resulta en una historia más fuerte, da un sentido de poder a sus jugadores y, por tanto, garantiza un mejor juego en todos los aspectos. Estas aventuras, a pesar de que pueden estar muy orientadas al combate y tienen un objetivo relativamente simple, exigen un poco más del DJ que una simple misión de combate de estilo “juego de mazmorras”, debido a su forma libre. Como DJ, se te requerirá pensar con los pies en la tierra, tener una idea de lo que está pasando en tu cabeza y responder a cualesquiera planes e ideas que puedan proponer sus personajes.

La clave es ser firme pero justo; no tengas miedo de tener PNJs actuando o reaccionando negativa y violentamente, si ese es el resultado lógico a las acciones de los personajes jugadores. Por supuesto, recompensa el pensamiento rápido y las buenas ideas por parte de los jugadores, con más información, ayuda y asistencia.

Es importante estar familiarizado con los detalles de la aventura en sí, no solo para saber quién está, dónde y haciendo qué, sino también para poder evaluar cómo los PNJs importantes van a reaccionar a lo inesperado. De este modo puedes añadir cosas sobre la marcha y sin riesgo de echar a perder la trama. Aunque pueda parecer obvio, tener a mano un cuaderno para registrar los nombres y similares, sin mencionar detalles como el control de la cuenta atrás, es esencial. Todo esto es un poco de trabajo, como habrás adivinado, pero también puede ser muy gratificante en sí mismo. Si te has ofrecido voluntario para ser el DJ, probablemente tienes algo de narrador de corazón, y podrás disfrutar con la experiencia de ser el dueño de tu propia historia épica, llena de tanta acción y aventura oscura como desees.

Si alguno de estos métodos tiene éxito, lee en alto o parafrasea lo siguiente:

Bajo la ensangrentada capucha, una unidad de voz crepita y una voz imperiosa ladra:

"Escuadra de los guardianes reconocida. Soy el magos biologis Zardos Vyakai... [código interrumpido, fallo]... Estoy herido y operando bajo protocolos de emergencia [advertencia, advertencia] mantenimiento total de conciencia [des, des, desviación] ya no es posible, llévenme de inmediato a extracción, [Omniisiah lo quiere] Reconozcan conformidad. El enjambre se acerca, esta luna muere. Reconozcan conformidad. Repetición de mensaje..."

El mensaje se repetirá hasta que uno de los personajes jugadoras lo reconozca. El magos seguirá entonces al grupo mayor de marines espaciales donde quiera que vayan, pero no permitirá ser examinado de cerca, ni participará en ninguna conversación. Más importante aún, no permitirá que le cojan los datos o se toquen sus heridas, y recurrirá a la violencia para evitarlo.

Puedes encontrar el perfil del magos Vyakai en la página 395, en la sección de PNJs y Antagonistas de esta aventura.

MISIÓN A TANTALUS

Como corresponde a una aventura repleta de acción, con el tiempo corriendo, el escenario comienza en el corazón de los acontecimientos mortales en Tantalus, a medida que se desarrollan, con los personajes jugadores descendiendo a toda velocidad hacia la superficie de la luna para comenzar su misión. Una vez que todo el mundo tiene su personaje preparado, la aventura empieza.

DESEMBARCO

Lee en alto o parafrasea lo siguiente:



Descendéis en alas de fuego a la tierra atormentada de un mundo moribundo.

En el atronador y claustrofóbico compartimento de la cápsula de desembarco, el asalto a los sentidos y la agonía que la fuerza de la gravedad ejerce en vuestros cuerpos podrían matar a un hombre ordinario, mientras que fuera, la ceramita blindada arde como una estrella fugaz. Pero no sois hombres comunes, sois marines espaciales, los ángeles de la muerte elegidos del Emperador.

En vuestras mentes, recordáis el informe de la misión con perfecta claridad. Estáis en Tantalus, una luna de recursos en el borde del sistema Castobel, en torno al que se cierran las fauces del Gran Devorador. Os centráis en el objetivo de la misión y recordáis la última emisión desde la superficie: una áspera voz helada ladrando por el comunicador entre la aullante estática:

"Atención Palabra del Trueno. Soy el magos biologis Zardos Vyakai. Mi transporte ha sido gravemente dañado y me vi obligado a aterrizar de camino a la zona de encuentro. He sobrevivido, y los datos sobreviven. Requiero extracción inmediata desde esta ubicación. El enjambre se acerca, el lugar del accidente no es seguro, buscaré un refugio cercano hasta su llegada. Los datos deben ser recuperados. Sigán la ubicación adjunta. Este mensaje se repetirá mientras el ánima perdure. Mensaje terminado."

La voz se cortó y fue seguida por un rápido parloteo de sagrado código binario, antes de comenzar de nuevo:

"El enjambre, a cinco horas y contando, cinco horas hasta que toda la zona sea barrida de vida bajo una marea de colmillos, venenos y garras. Cinco horas. Cinco horas y contando."

Los retropropulsores se activan como el azote de un dios enfurecido. Las puertas de la cápsula explotan al abrirse y saltáis los arneses antichoque, los sistemas de la servoarmadura ya están operativos, los autosentidos rastreando, armas en mano. La luz del día se desvanece, y vuestros filtros detectan dos olores que impregnan el aire frío y terrible: químicos ardiendo y sangre humana.

INFORME DE LA MISIÓN

Tras la narración inicial, puedes ir directo al meollo de la cuestión, permitiendo a los personajes jugadores preguntar para tener más detalles de lo que están haciendo y por qué, o retirarte de los acontecimientos del juego y dar a los jugadores un informe completo a un ritmo más pausado. Si quieres, entrégales el mapa del área (consulta la página 390) mostrando el lugar del accidente. Puedes escoger un lugar de aterrizaje, o pedirles que escojan sus coordenadas de aterrizaje, (ser una escuadra de los guardianes implica que tienen que tomar sus propias decisiones tácticas).

Independientemente del enfoque que elijas, debes transmitir los siguientes puntos clave de información a los jugadores:

- Los personajes jugadores están en una misión de extracción de emergencia en el área de la refinería Piroclasta-Gamma-9 en la zona sub-ártica de la luna industrial de Tantalus, un mundo imperial en sus últimos momentos y ya considerado perdido.
- Deben recuperar los datos del magos biologis Vyakai y, si es posible, rescatar al magos. Los datos contienen información vital sobre los organismos tiránidos de la flota enjambre Dagon.

BUSCAR, LOCALIZAR, DESTRUIR

- En cinco horas, el principal enjambre tiránido llegará al área. Las posibilidades de supervivencia de cualquiera atrapado allí en ese momento son insignificantes.
- Una vez logrado el objetivo, o si el tiempo se acaba, la escuadra debe alcanzar un terreno elevado y activar una baliza de extracción. Una thunderhawk modificada desafiará la tempestad en la atmósfera y los rescatará.
- Se prevé la presencia de organismos tiránidos de vanguardia en la zona, son peligrosos en extremo.
- Puede haber supervivientes imperiales en el área, restos del personal de la refinería, u otros huidos del enjambre. Deben ser considerados sacrificables, que el Emperador se apiade de sus almas.
- Los personajes jugadores deben estar equipados para una misión estándar y además, cada uno llevará doble carga de su arma principal. También poseen un mapa-imagen de la zona tomada desde la órbita justo después del accidente, señalando el lugar del mismo, y un transmisor-baliza de emergencia de un solo uso para permitir su recuperación.
- La fragata de los guardianes Palabra de Trueno está en una órbita peligrosa por encima de la zona, evadiendo la detección de los destructores organismos tiránidos, y permanecerá así hasta que se necesite extracción, cuando rompa la cobertura para efectuar un rescate.

ELECCIONES Y TÁCTICAS

Otra cosa que debes hacer es asignar las prioridades para esta misión, tomar juramentos, establecer solicitud, etc. (consulta Misiones en la página 228). Sin embargo, como se trata de una aventura introductoria, cargada de un peligro considerable para los personajes jugadores, se recomienda que no se utilice la opción de complicaciones de la misión. Estas son algunas de las prioridades lógicas basadas en la tarea en cuestión:

Objetivo primario: Recuperar los datos de los magos. Este es sin duda el eje de la misión.

Objetivo secundario: Rescatar a los magos Vyakai. El magos es valioso para el Imperio y el esfuerzo de guerra en el sector, permitir su muerte disminuiría el éxito de la misión.

Objetivos terciarios (y personales): La misión tiene una serie de encuentros y elementos, que pueden inspirar objetivos terciarios y personales, algunos evidentes al desarrollarse la aventura. Estos podrían incluir:

- **Orgullo de armas:** Matar a una criatura tiránida en combate cuerpo a cuerpo.
- **Trofeo de muerte:** Recuperar un trofeo importante (como un cráneo de hormagante) obtenido personalmente.
- **Honrar al Adeptus Mechanicus:** Rescatar a los magos personalmente (muy apropiado si uno de la escuadra es un tecnomarino).
- **Honrar a los leales siervos del Emperador:** Intervenir de parte del comisario Sander y quizás incluso rescatarlo cuando ocurra la extracción.
- **Purgar a los xenos:** Matar tantos tiránidos como sea posible.

Negar al enemigo lo que pertenece al Emperador: Destruir la refinería en la partida.

El cómo conducen los personajes jugadores su búsqueda del lugar del accidente y las instalaciones de la refinería, depende de ellos. Pueden ser impulsivos y apresurados, o calmados y metódicos, y corresponde al DJ acomodar sus tácticas escogidas y responder en consecuencia. Recuerda considerar donde has escogido situar a los magos Vyakai, y además controlar la cuenta atrás de los sucesos. Las notas de localización presentadas en la siguiente sección deben considerarse guías, y eres libre de expandir su detalle, modificar, añadir u omitir tanto como desees para dirigir un juego que tanto tú como tus jugadores disfrutaréis.

ENCUENTROS TIRÁNIDOS

El cuerpo principal del enjambre tiránido aún tiene que llegar a Piroclasta-Gamma-9 y tragar la zona en una marea de garras y veneno. Sin embargo, sus criaturas de vanguardia se mueven por delante de la multitud y surgen de los rincones oscuros y ocultos del terreno. Ya han hecho sentir su presencia, sembrando el caos y la muerte por la instalación. La primera, y una de las más peligrosas en mostrarse, han sido cepas de termagantes y hormagantes, regurgitados de esporas dispersas que se han estrellado lejos del asalto principal. Estas repugnantes criaturas se deslizaron desde la oscuridad de la tundra en grupos pequeños, atraídos por las luces y la vida de la instalación. Ya han conseguido entrar en varios de los bunkers y casamatas, y han hecho su trabajo sangriento en el interior, contribuyendo al colapso del mando y control de la instalación. Como consecuencia, las autoridades liberaron a los presos con el fin de luchar contra la amenaza, una acción que solo se ha traducido en más desorden y derramamiento de sangre; varias partes de la instalación ya están en llamas por los disturbios. En las últimas horas, bandadas de alcaudones han aparecido en el cielo, cada vez en mayor número. Precursores del gran enjambre que se acerca, estos terrores alados cazan víctimas aisladas y reconocen el terreno para el enjambre.

Cuando llega la escuadra, Piroclasta-Gamma-9 ya está fuera de control y muchos de sus habitantes han muerto por el pánico, el fuego, los trabajadores convictos vengativos o las fauces de los depredadores alienígenas que acechan entre ellos. La situación solo va a empeorar rápidamente.

Al presentar el combate con los tiránidos, es importante transmitir su salvajismo y horror alienígena. No son meras bestias; son intencionadamente implacables, sin miedo o preocupación por su propia seguridad, y suelen mostrar no solo una sed de sangre suicida, sino también una astucia malévola que desmiente su aspecto de pesadilla. Este es particularmente el caso de los alcaudones, asesinos enormes y aterradores que son poderosos, viciosos, y veloces como el rayo, pero sigilosos y pacientes cuando tienen que serlo. Cada uno es más que un rival para un marine espacial en sus propios términos.

DATOS PLANETARIOS: TANTALUS

Referencia de sistema: Principal luna satélite de Castobel (apodada Halsadt), designada “Tantalus”, referencia Atlas Stellarum Jericó, M.35.
Población: Aproximadamente 79 millones.

Grado de diezmo: Exactus—[Cruzada Specis]: (La luna alberga considerables recursos naturales en sub-estratos de prometio [grado Vulcano-989] y otros químicos geológicos, cuya explotación está totalmente establecida y tributada al consumo de la Cruzada de Achilus mediante un edicto del Departamento Munitorum).

Geografía/Demografía: Tantalus es un mundo de aproximadamente dos tercios de la masa de la Sagrada Terra en órbita estable alrededor de un gigante de gas de tipo III, cuya duración diaria, gravedad y condiciones climáticas, apuntan a la alteración deliberada durante la Alta Edad Oscura (consultar ejemplos existentes en todo el Segmentum, como Typha-IV, Magna Borallia, Locura de Jaeger, etc.), y fue un mundo agrícola que servía al mundo colmena principal de Castobel (consultar Castobel I) durante el período de gobierno imperial del Sector Jericó. En el último milenio separado del control imperial, Tantalus ha sufrido una transición hacia un enfriamiento climático asociado con el lento inicio de una edad de hielo y las condiciones prevalentes en la luna son predominantemente tormentosas. La topografía ha sucumbido a una tundra sub-ártica con capas polares avanzando para cubrir un 32% de la superficie de la luna.

La vida humana se redujo considerablemente durante la “Edad de las Sombras” local, a menos de diez millones, que vivían como cazadores-pastores pre-industriales. Sin embargo, con la llegada de la Cruzada de Achilus y el resurgir del mundo colmena de Castobel, se construyeron grandes refinерías de prometio, el puerto estelar/ciudad de Desembarco de Tantalus y otros asentamientos, y la población aumentó mediante inmigración forzosa de trabajadores del diezmo y fuerzas cruzadas.

Tipo de gobierno: Dictadura de la Cruzada/Satrapía del Departamento Munitorum.

Gobernador lunar: Cuestora-Intendente Charlotta Grimes.

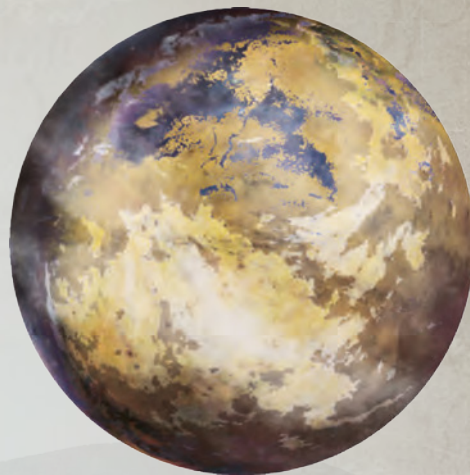
Presencia Adeptus: Extensa presencia del Departamento Munitorum, nivel sub-directorado, presencia menor del Adeptus Mechanicus/Chthonico, Adeptus Mechanicus/Biologis. Otra presencia adeptus no considerada destacable.

Ejército: Fuerzas de la cruzada en guarnición: Tantalus es usado como una rotación de “segunda línea” para las unidades del Saliente Orfeo. Niveles medios de guarnición de entre diez mil y quince mil tropas en rotación (Alta/Alta). Fuerzas adicionales de supervisores prebostes/cuerpos disciplinarios del Adeptus Munitorum encargados de mantener el orden y asegurar la producción, y comprenden cerca de doscientos mil operativos (Media/Baja).

+++Addendum de los guardianes: Código omega-negro+++

Tantalus arrasado por xeno-formas tiránidas. Resistencia imperial aplastada. Puertos estelares y zonas habitacionales principales perdidas, guarnición de la Guardia Imperial destruida, gobierno lunar destruido, bajas estimadas en la población del 89% y subiendo. Los organismos catalíticos tienen ahora prevalencia ambiental en la zona ecuatorial de Tantalus, se estiman de veinte a setenta horas hasta que comience la conversión biosférica. Resistencia fragmentada aguantando de momento en las regiones polares. Sin embargo, el armamento y tamaño de las fuerzas restantes es totalmente inadecuado para evitar que el enjambre tiránido avance sistemáticamente y purgue el mundo de vida.

+++Tantalus está perdido: Que el Dios-Emperador se apiade de las almas de sus defensores+++



Aunque ciertos encuentros tiránidos en esta aventura están condicionados a ciertos lugares en el mapa (consulta la página 390), la escuadra también debe encontrarse las garras de la amenaza tiránida mientras buscan en el complejo. Su frecuencia depende de ti, pero uno por cada hora de tiempo en el juego debería ser suficiente para un equipo novato. Como regla general, cuanto más circunspectos y prudentes sean los personajes jugadores, (es decir, eviten usar sus armas de forma innecesaria, procedan con bastante sigilo, etc.) los encuentros serán menos frecuentes. Sin embargo, cuanto más llamen la atención, es más probable que sean atacados. Todo empeorará a medida que la cuenta atrás se acerque a la hora final, con tiránidos cada vez más numerosos y letales llegando a la zona. Como pauta para estos ataques y emboscadas, consulta la **Tabla 14-1: Encuentros tiránidos**, para determinar lo que puede ocurrir, tira 1d100 en secreto y aplica los siguientes criterios para el resultado, sumando las bonificaciones aplicables:

- Por cada hora transcurrida en la cuenta atrás: +10 (acumulativa)
- La escuadra procede a buen ritmo, viajando en un vehículo o llamando la atención de otro modo: +10 a +20 (a criterio del DJ)
- La escuadra se ha trabado hace poco en un tiroteo u otra batalla: +10
- La escuadra está en una zona llena de cadáveres u otra carroña: +10
- La escuadra está con un grupo de humanos vivos, diez o más de fuerza: +20 o más (a criterio del DJ)

LOCALIZACIONES

I: LANZADERA ESTRELLADA

Lee en alto o parafrasea lo siguiente a la escuadra cuando se acerquen a esta localización:

“La cicatriz dejada por el accidente en la negra tierra quemada es visible mucho antes de llegar a la propia lanzadera. Una vez una máquina poderosa, la punta de lanza de la lanzadera interplanetaria de clase Kestral yace hecha añicos contra un banco de tierra creado por su aterrizaje forzoso, con su popa quebrada y su casco desgarrado como el papel. Pese de la ruina de los restos es evidente que los reactores y depósitos de combustible no se rompieron con el impacto, pues de lo contrario aquí solo habría un cráter brillante. Las puertas del compartimento de la proa acorazada trasera cuelgan abiertas donde sus voltios explosivos de emergencia se liberaron para que los ocupantes escapasen, pero no hay rastro de ellos o de cualquier otra vida”

Los restos del transporte dejan poca evidencia excepto por la violencia de su aterrizaje forzoso. La búsqueda dentro revela que cuatro de los tripulantes, incluido el piloto, murieron en el impacto, sus cuerpos están donde murieron. Varios servidores también fueron pulverizados o triturados en la bodega central cuando el transporte comenzó a deshacerse. En el compartimiento de control, se han realizado diversas modificaciones después del accidente con los sistemas de comunicación. Una tirada de **Ordinaria (+10) de Competencia tecnológica** o una **Difícil (-20) de Inteligencia**, realizada después de estudiar el sistema determinará que fue expertamente readaptado para aumentar la potencia de su señal, y debidamente ungido con los ritos de extremaunción del Culto Mechanicus. Es, sin duda, la fuente de la última transmisión del magos Vyakai, un acto que irremediablemente lo quemó en el proceso. La energía a bordo de la nave fue apagada correctamente antes de que fuera abandonada.

Rastreando al magos Vyakai

Cualquier personaje jugador con las habilidades y talentos relevantes puede intentar rastrear el progreso de Vyakai y los otros sobrevivientes desde el lugar del accidente, aunque es bastante difícil y en ningún modo una tarea garantizada. El seguimiento se complica por las condiciones del terreno, que varían entre el denso barro-químico, rocas rotas, y paneles de rejilla de acero hundidos en la superficie para proporcionar equilibrio en las vías de comunicación entre los distintos edificios. También hay una falta de visibilidad debido a la escasa luz.

- Rastrear a Vyakai desde el lugar del accidente y descubrir la dirección general de su viaje requiere una tirada **Complicada (-10) de Rastrear**. Si superan la tirada con dos o más niveles de éxito (o por un golpe de suerte si el DJ lo desea), la escuadra encuentra el sitio donde el magos fue emboscado entre las rocas a unos veinte minutos a pie. Allí descubren el cuerpo, aún produciendo chispas y tembloroso, de un servidor de combate, dos tripulantes navales muertos y un servo-cráneo destrozado. También están los cuerpos de dos hormagantes muertos, uno medio fundido en ceniza por un rayo de fusión. No hay ninguna señal del magos. Unas gotas de sangre negruzca se alejan de la lucha, pero pronto se desvanecen.
- Otras tiradas de habilidad pueden sacar alguna conclusión de esta escena. Una tirada **Complicada (-10) de Medicinae** determina que la sangre negruzca es propia de los métodos Mechanicus de élite de mejora de sangre y auto-curación, y la pérdida de sangre, aunque indica una herida grave, no parece fatal. Por otro lado, si se examina de cerca al servidor, una tirada **Difícil (-20) de Competencia tecnológica** o **Moderada (+0) de Saber prohibido (Adeptus Mechanicus)** permite recuperar y descargar las últimas imágenes de la corteza visual del servidor en una placa de datos o auspex. Esto muestra una verdosa imagen granulada de las garras intermitentes de un hormagante y una breve lucha desesperada, vista desde el nivel del suelo, que muestra las muertes salvajes de los dos soldados navales pese a un valiente intento de defensa. Llegando rápidamente a la vista, una figura en una túnica encapuchada, cuartelada en negro y blanco, se defiende en un combate a muerte contra monstruos rápidos como el rayo, azotando y golpeando con los giros de miembros mecánicos, y desatando explosiones ardientes de energía sobre ellos.

TABLA 14-1: ENCUENTROS TIRÁNIDOS

Resultado	Encuentro
01-30	No hay encuentro
31-50	Una horda de termagantes (magnitud 20) preparan una emboscada a la escuadra
51-70	1d5-2 alcaudones (mínimo 1) atacan desde el cielo (exterior) o 1d5+2 hormagantes atacan desde las sombras (interior)
71-110	1d5 alcaudones caen desde el cielo (exterior) o 1d5 hordas de hormagantes (magnitud 20) atacan en tierra (interior)
111-130	2d5 alcaudones atacan, rodeando a la escuadra y atacando por todos los lados
131+	Un enjambre tiránido mayor desciende sobre la localización actual de la escuadra. Los personajes pueden hacer tiradas Ordinarias (+10) de Perspicacia para detectar su avance minutos antes de su llegada. Este enjambre comprende una horda de termagantes u hormagantes dirigidos por un grupo de tres guerreros tiránidos. Si este ataque ocurre durante la última hora de la cuenta atrás, o cuando la escuadra está retrocediendo hacia el punto de extracción, la horda está dirigida por un tirano de enjambre (consulta la página 373).



La figura resulta victoriosa, pero una mancha oscura se extiende clara y rápidamente a través de su capucha y se tambalea fuera del campo de visión del servidor caído, que poco después rompe en estática antes de apagarse.

- Seguir a Vyakai después de este punto se vuelve pronto imposible debido a las condiciones del terreno, aunque una tirada **Difícil (-20) de Rastrear** proporciona una idea razonable de la dirección general que tomó.

2: PLATAFORMAS DE TREN MAGNÉTICO

Lee en alto o parafrasea lo siguiente a la escuadra cuando se acerquen a esta localización:

“Cruzando un área de terreno accidentado pero abierto, el terreno se nivela considerablemente. Dos plataformas de carga paralelas de cien metros de largo de ferrocemento coronan vías muertas de tierra apilada y roca compactada a ambos lados de un magneto-raíl industrial, que corre de este a oeste. El alumbrado de emergencia parpadea en una pequeña post-estación en el otro extremo del andén opuesto”.

Parte de la red del tren magnético, estas plataformas están desiertas salvo por un solitario y asustado escriba llamado Halis. Fue abandonado en el pánico de la evacuación general hace unos días y ha estado ocultándose desde entonces en el almacén de la oficina de la estación, aunque ahora se han agotado sus escasos suministros de alimentos y agua rescatados.

Halis está aterrado de la escuadra, pero también tratará de aferrarse a ellos como su última esperanza desesperada de vida una vez que reconoce lo que son. Ha oído hablar de los marines espaciales en parábolas e historias desde su infancia, pero nunca ha visto uno antes de ahora. De bajo rango y no demasiado brillante, Halis lleva encerrado tres días en una habitación, y por tanto sabe muy poco de interés sobre los alrededores o acontecimientos inmediatos. Sin embargo, la escuadra puede deducir lo siguiente hablando con él:

- Piroclasta-Gamma-9 perdió todo contacto con las ciudades del sur hace casi cinco días, y con sus vecinos de la cadena de refineries desde hace dos.
- El intendente de las obras, los adeptos de rango y los guardias, se fueron en el último vagón del tren magnético hace dos días, provocando el desorden general y el pánico entre los que se quedaron, y cientos de trabajadores convictos fueron abandonados a su suerte.
- Halis ha escuchado los sonidos de lucha y gritos en la distancia, pero no ha sido lo suficientemente valiente como para salir, no desde que escuchó a algo “grande” en la estación anoche, husmeando mientras él se encogía detrás de una pila de bidones de prometio en la sala de almacenamiento. Finalmente, lo oyó aletear alejándose.
- No ha visto ninguna señal del magos.



Si los miembros de la escuadra tratan a Halis civilizadamente, él tratará de acompañarlos a partir de ahora por su seguridad, creyendo que han sido enviados por el Emperador en respuesta a sus oraciones. Si no se le convence de lo contrario (una tirada Rutinaria (+20) de Carisma o Intimidar bastará), Halis intentará seguir a la escuadra lo mejor que pueda, muy probablemente atrayendo la peor clase de atención.

Puedes encontrar el perfil de Halis en la página 395 en la sección de PNJs y Antagonistas de esta aventura. Ten en cuenta que posee un dispositivo codificador (un pequeño amuleto de metal que lleva el símbolo del Munitorum y equipado con un solo botón), que le permite indicar a los servidores de la instalación que no es hostil.

3: TREN MAGNÉTICO, LÍNEA PRINCIPAL

Lee en alto o parafrasea lo siguiente a la escuadra cuando se acerquen a esta localización:

“A medida que rodeáis un vacío en los peñascos, veis un área abierta tallada del terreno áspero, dominado por un carril elevado de tren magnético corriendo de este a oeste. El carril es alto y está en silencio, con el zumbido característico de su funcionamiento callado y ausente”.

Utilizado para transportar hombres y materiales a lo largo de la cadena de estaciones de extracción de la zona, el tren magnético está completamente desactivado y sin energía. La depresión igualada y pavimentada en ferrocemento sobre el que corre puede proporcionar a la escuadra un acceso relativamente fácil de este a oeste por su recorrido, y puede esconderlos de cualquier cosa que pueda detectarlos visualmente. Puede recorrerse el terreno aproximadamente el doble de rápido de lo normal.

4: BÚNKER DE SEGURIDAD

Lee en alto o parafrasea lo siguiente a la escuadra cuando se acerquen a esta localización:

“Rodeado por una valla de alambre de espino, en la que cuelgan varios avisos de que se pena a los intrusos con la muerte, hay un pequeño búnker blindado. Esparcidos sobre el terreno están los restos destrozados de pesadilla de criaturas parecidas a murciélagos, que reconocéis como alcaudones tiránidos. Los bólteres pesados automatizados que coronan el techo del búnker, y que probablemente causaron su desaparición, ahora están en silencio y desactivados. El búnker y su puerta blindada parecen intactos”.

La puerta del búnker está bloqueada desde dentro y requiere una considerable fuerza para abrirla (la puerta tiene 15 PB, y se requieren 30 puntos de daño para causar una brecha.) Dentro hay una escena de carnicería, el recinto está sembrado de los restos desmembrados de las fuerzas prebostes. Un agujero enorme en el centro del suelo conduce a un túnel de tierra derrumbado.

Hay poco útil en el búnker salpicado de vísceras para la escuadra (escopetas, equipo de agentes, paquetes de raciones, etc.) Sin embargo, si la escuadra utiliza los códigos de anulación de los guardianes en las pocas terminales aún viables, y superan una tirada **Ordinaria (+10) de Competencia tecnológica**, pueden obtener un informe de seguridad de la refinería. No obstante, los relés de imagen y voz están completamente muertos. El informe revela la siguiente información útil:

- **Refinería principal: Seguridad comprometida.**

Sistemas defensivos inoperantes, múltiples violaciones de accesos, no hay más información disponible.

- **Prisión de trabajadores: Error total del sistema.**

Última grabación disponible (la grabación muestra brevemente una pantalla de estática con un sonido de gritos horribles en el fondo, antes de cortarse abruptamente).

- **Enlace de comunicación: Nominal de seguridad.**

Dos unidades servidores informan que la zona es segura.

Además, si se supera la tirada de acceso al sistema con tres o más niveles de éxito, la escuadra descubre que se ha accedido la misma información de seguridad recientemente desde otra ubicación remota. Esto debería apuntar a la dirección del magos Vyakai.

Por cada pocos minutos que la escuadra permanezca en el búnker, hay una posibilidad de que la cosa que masacró a los agentes regrese. Tira 1d10. Con cualquier número impar, un guerrero tiránido (consulta la página 374) irrumpe desde el túnel colapsado en la tierra debajo de ellos.

5: ENLACE DE COMUNICACIÓN

Lee en alto o parafrasea lo siguiente a la escuadra cuando se acerquen a esta localización:

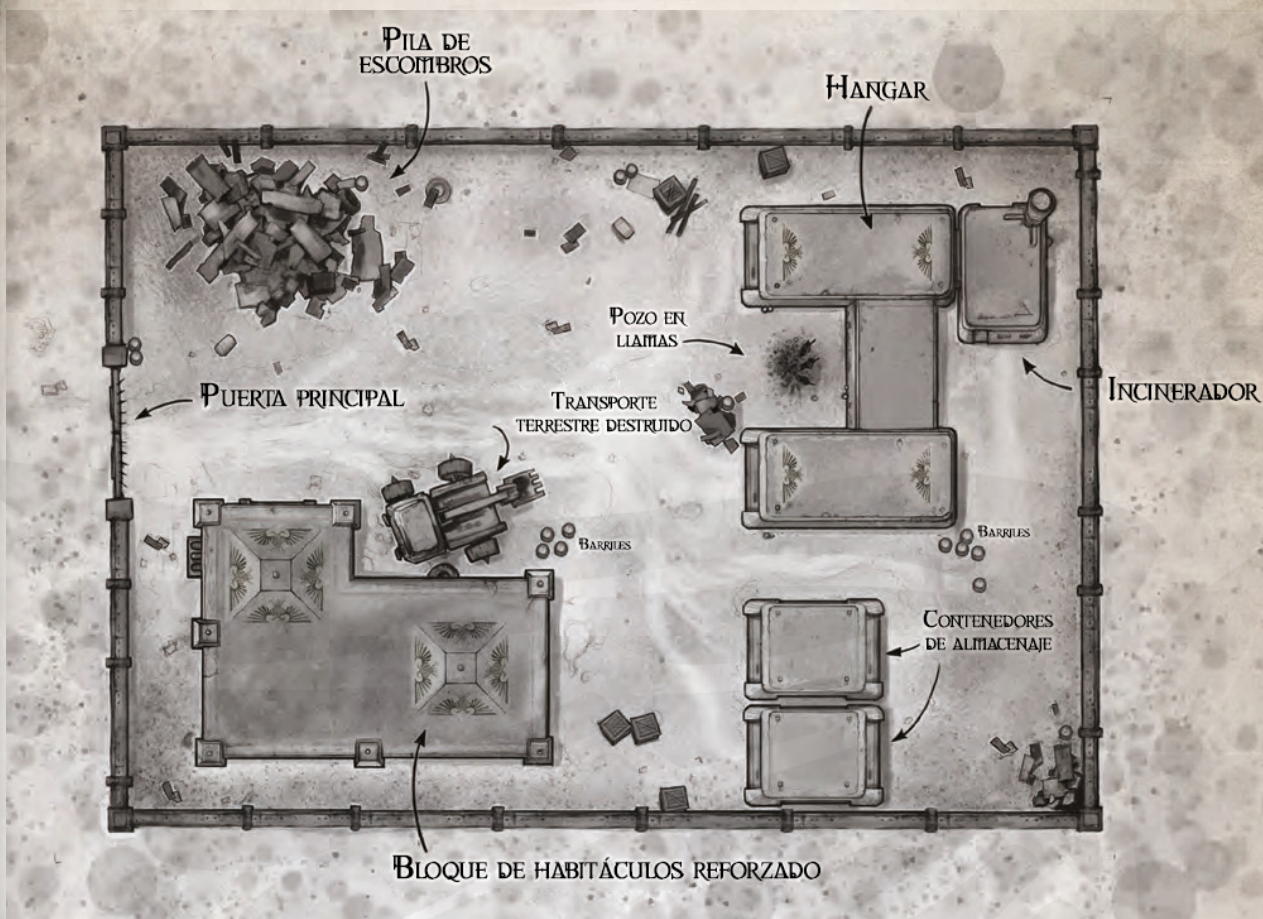
“En la parte superior de un monte escarpado que se cierne sobre la zona, una torre cónica de acero y azotada por el tiempo se eleva en el cielo gélido, rematado por una esquelética antena de transmisión”.

La torre es una estructura hueca que solo sirve para proteger del mal tiempo sub-ártico a la maquinaria automatizada de la antena de comunicaciones. En el interior hay dos servidores industriales (consulta la página 396) que obedecen a su programación de emergencia de defender la zona. Apilados a un lado están los cuerpos de tres trabajadores convictos y un alcaudón tiránido que llegaron demasiado cerca de la torre.

El enlace de comunicaciones es el mejor lugar para efectuar una extracción aérea, puesto que es un terreno elevado, lejos de la instalación principal. Si el estrecho camino a la cumbre se utiliza defensivamente para resistir, otorga una bonificación de +10 a los combatientes (tanto ataques de cuerpo a cuerpo y para disparar) contra cualquier persona o cosa que ascienda por las laderas bajo de ellos.

6: TRANSPORTE TERRESTRE VOLCADO

Lee en alto o parafrasea lo siguiente a la escuadra cuando se acerquen a esta localización:



“A medida que os acercáis a un amplio barranco sumergido en la tierra, oís el distintivo chasquido del fuego láser y el sordo rugido de órdenes bramadas. Avanzando cautelosamente a un escarpado cercano para obtener una visión más clara de la situación táctica, miráis hacia abajo para ver los restos de un transporte de carga de ocho ruedas. Tomando una posición defensiva con el vehículo en un flanco hay una escuadra irregular de dieciséis guardias imperiales, agachados en posiciones de disparo. Los cuerpos de más guardias están diseminados por la zona, y entre ellos se encuentran los restos destrozados y quemados de una docena de alcaudones tiránidos, enormes, pesadillas con alas de murciélago con ensangrentadas garras como guadañas.

Erguida en medio de los soldados está la inconfundible figura de un joven comisario imperial, con su largo abrigo negro roto y manchado de sangre. Sin mostrar temor o preocupación por su propia seguridad, grita órdenes a sus hombres para que se mantengan firmes y mueran por la gloria del Emperador. Más allá de ellos, al otro lado del barranco, el movimiento ondula entre las rocas mientras los tiránidos se congregan para otro ataque”.

En el barranco se despliega lo que tal vez sea la última resistencia del comisario Sander de la Guardia Imperial y sus hombres. Sander conduce su unidad en retirada hacia la base polar, ya que no tiene otro lugar adonde ir. El último transporte de carga de su convoy yace volcado y averiado en el barranco, con el eje de transmisión hecho añicos. Sander sabe que el final está cerca y ha decidido que él y sus restantes hombres venderán su vida lo más cara posible. Una vanguardia del enjambre que se aproxima está a punto de darles esa oportunidad.

La escuadra permanece sin ser vista tanto por los guardias como por los tiránidos. Hay distintas maneras en que los personajes jugadores pueden reaccionar a la escena. Pueden simplemente alejarse y dejar que los guardias mueran, distrayendo o eliminando a algunos tiránidos en el proceso. Aunque, si su orgullo bélico no les permite apartarse, pueden intervenir, un acto que los podrá en peligro y consumirá un tiempo valioso, pero que sin duda cambiará el rumbo en favor de los soldados de la Guardia Imperial.

La línea de fuego de los soldados de la guardia está a punto de ser atacada por una horda de hormagantes (el DJ debe determinar su magnitud apropiada, pero no debería ser inferior a 20) y dos guerreros tiránidos, una mera prueba del enjambre por venir. Si se produce este combate, debes centrarte en el rol de los personajes jugadores, y determinar el resto de la acción en base a sus éxitos y acciones. Por ejemplo, si los jugadores intervienen de forma rápida y con éxito, entonces Sander y la mayoría de sus tropas también sobrevivirán, pero si la escuadra no se coordina, solo Sander y un puñado de guardias saldrán con vida. Si la escuadra no interviene, entonces el joven comisario y sus hombres morirán valientemente.

Puedes encontrar el perfil de los hormagantes y los guerreros tiránidos en las páginas 374 y 375, respectivamente, y los perfiles de Sander y sus tropas en la 396.

Si es rescatado, Sander buscará primero en la escuadra noticias de un reagrupamiento y contraataque, pero si le dicen la verdad sobre el destino de Tántalus, lo aceptará estoicamente. Entonces ofrecerá su servicio y el de sus hombres supervivientes, “En cualquier tarea en la que el Dios Emperador crea conveniente que intervingamos”. Esto podría incluir unirse

a la escuadra, defender el barranco (o algún otro lugar) todo lo que puedan, llevar a cabo una búsqueda en un área, e incluso asegurar la zona de extracción para la escuadra mientras continúan su búsqueda. Permite a los jugadores decidir. Sander no pedirá su rescate, pero aceptará con mucho gusto una eventual extracción con la escuadra si se le ofrece.

7: REFINERÍA PRINCIPAL

Lee en alto o parafrasea lo siguiente a la escuadra cuando se acerquen a esta localización:

“El complejo de la refinería principal se encuentra en una meseta irregular de roca que sobresale sobre la tundra. Solo una parte de su verdadera extensión es visible, ya que una corona irregular de redes de tuberías, mástiles de antenas y edificios bajos reforzados de metal, se alzan contra la roca. Todo está en silencio, salvo por el vaivén de las líneas de cables en el viento”.

La refinería, apagada y sellada cuando huyeron los adeptos, ha sido traspasada. En primer lugar por las dispersas bandas de convictos, y luego por depredadores más oscuros siguiendo su rastro. Dentro hay un oscuro laberinto de pasillos tallados en la roca desnuda, alineados con una maraña de cables y cubiertos con mamparos prefabricados, cámaras de almacenamiento, celdas de adeptos y amplias bóvedas de procesamiento químico. No se ha proporcionado ningún mapa o encuentros específicos para esta área, y depende del DJ decidir el nivel de detalle que desees emplear aquí, aunque bandas de convictos delirantes, emboscadas tiránidas y servidores industriales dañados, son algunos posibles encuentros. Aunque los personajes jugadores siempre pueden optar por volver sobre sus pasos para salir del laberinto una vez que hayan entrado (gracias a sus dones de ingeniería genética), encontrar su camino con rapidez y precisión a través de la maraña a menudo ilógica de pasadizos oscuros en el interior, requiere una tirada **Ordinaria (+10) de Perspicacia** del que esté en cabeza.

Entrar desde la superficie requiere en primer lugar que la escuadra escale las paredes de los acantilados, lo que requiere una tirada **Ordinaria (+10) de Trepas**. Luego, tienen que encontrar una entrada abierta a través de una escotilla de acceso rota, o forzar la entrada a través de una. Esto puede hacerse con la fuerza (PB 10, 10 de daño necesario, los mamparos interiores son iguales) o el uso de una habilidad, lo que requiere una tirada **Ordinaria (+10) de Seguridad**. Alternativamente pueden introducirse en la instalación a través de los hangares de transporte (consulta más adelante), que tienen un paso a través de la roca para el funcionamiento de la refinería.

En el centro aproximado de la refinería, a tres niveles por debajo de la superficie, está sellada la cámara de control central de la instalación. Puede forzarse la puerta mediante la violencia (PB 13, 20 puntos de daño necesario) o superando el sello de estancamiento de la puerta con una tirada **Moderada (+0) de Seguridad**.

8: ENTRADA/ESTACIÓN DE TRANSPORTE

Lee en alto o parafrasea lo siguiente a la escuadra cuando se acerquen a esta localización:

“Las amplias puertas de entrada al complejo de la refinería cuelgan abiertas como una boca rota, lo que lleva a la oscuridad de los hangares de transporte en su interior. El lugar parece abandonado y desierto, con desechos y antiguas escrituras de los adeptos dispersas a vuestro alrededor en el viento helado, papeles sin duda abandonados durante una huida temerosa. De los transportes de carga y otros vehículos que pasaron por aquí, no hay ninguna señal salvo por las marcas en la tierra”.

La entrada y la estación de transporte están de hecho desiertas, salvo por un par de hormagantes al acecho y listos para atacar en lo alto de las vigas. Con el fin de determinar si tienen éxito en la emboscada, haz una tirada de habilidad enfrentada (consulta la página 205), entre la Perspicacia de los personajes jugadores y el Esconderte de los hormagantes.

En la parte trasera de los hangares de transporte hay un conducto de acceso abierto hacia el interior de la refinería.

9: CONTROL CENTRAL

Lee en alto o parafrasea lo siguiente a la escuadra cuando se acerquen a esta localización:

“Con la puerta sellada rota, puede verse una cámara oscura llena en gran medida de máquinas, consolas y cables colgando. Tenues luces de emergencia verde parpadean dentro y fuera de la sala, cuando de repente, con un estrépito de caída de metal, la pesada masa de un servidor industrial se despliega contra la pared opuesta”.

El servidor atacará a cualquiera que entre en la sala sin presentar el código de acceso correcto, pero no abandonará la cámara de control. La maquinaria y los monitores de la cámara, que sirven principalmente para controlar y regular el flujo de los procesos de la refinería, se encuentran en modo de apagado completo y, si quisieran hacerlo, reiniciarlos requeriría más tiempo del que dispone la escuadra. Dentro de la cámara de control, la escuadra puede encontrar dos botiquines, tres cargas de demolición con temporizadores y codificadores de seguridad que permiten el libre acceso a cualquier parte de la instalación.

A menos que hayas optado por situar al magos Vyakai en esta cámara, la escuadra puede hacer una tirada **Moderada (+0) de Competencia tecnológica** (y gastar 1d5-1 unidades de tiempo si se está utilizando la cuenta atrás) para activar parcialmente la energía del sistema de escaneo-auspex de la instalación. Esto puede ser utilizado para identificar más o menos la ubicación del magos en cualquier lugar del área gracias a su particular firma energética.

10: TANQUES DE COMPRESIÓN PRINCIPALES

Lee en alto o parafrasea lo siguiente a la escuadra cuando se acerquen a esta localización:



"Situada aparte, una fila de enormes cúpulas de hierro negro sobresale desde la meseta rocosa, estampada con símbolos antiguos de advertencia de peligro y muerte. Sabéis que estos son probablemente solo los meros consejos de los grandes depósitos y tanques de mezcla de la instalación, llenos de prometio volátil y de gases a presión".

No se puede acceder directamente a estas cúpulas, aunque hay un número de compuertas de inspección y de grúas móviles que entrecruzan sus superficies. En caso de que los personajes jugadores quieran manipularlas, están comprensiblemente muy blindadas y requerirán armamento anti-tanque para quebrarlas. Romperlas dará lugar a un incendio repentino y masivo, y una columna de fuego de treinta metros de largo surgiendo de la brecha (el efecto para cualquiera atrapado en esta explosión es el del impacto de un lanzallamas pesado cada asalto). Sin embargo, conseguir que las cúpulas detonen correctamente requiere que un personaje jugador supere una tirada **Ordinaria (+10) de Demolición** o **Moderada (+0) de Inteligencia**, y colocar una bomba de fusión, o una serie de granadas perforantes comunes o cargas de demolición, en lugares estratégicos alrededor de las cúpulas. Por supuesto, un temporizador también es necesario. Si se hace esto, la refinería principal y todo lo que haya en ella será destruido, y todo aquello más allá de este punto hasta el borde de la montaña sobre la que se asienta el enlace de comunicaciones sufrirá 4d10 E de daño, puesto que la zona se ahoga en un mar de fuego durante unos segundos cuando el combustible de los tanques explota y llueven escombros sobre todo el área.

PLAN DE ESCAPE

Una vez que los personajes jugadores tengan al magos Vyakai, o decidan que se han quedado sin tiempo, deben salir de forma segura de este mundo condenado. Esto implica activar sus balizas de señalización y llegar al terreno elevado escogido con su carga a cuestas (el enlace de comunicaciones o los riscos por encima de la refinería principal son adecuados para este propósito). Puedes optar por hacer esta huida final tan difícil o fácil para los jugadores como desees, pero ten en cuenta que los personajes jugadores pueden estar maltrechos, heridos, y bajos en recursos en este punto, por lo que administra tu amenaza en consecuencia. Ofrecerles un último combate desesperado para escapar, se sumará al drama de la final de la aventura y al sentido de logro de los jugadores, pero arrojarles a un encuentro cuya amenaza ya no pueden manejar y elimina a la escuadra en esta etapa, desafía el propósito del juego.

Sin embargo, si la escuadra lo ha tenido bastante fácil hasta ahora por una razón u otra, haz que la primera forma oscura que aparezca a través de las nubes, no sea la thunderhawk esperada, sino el horror de un alado tirano de enjambre (consulta la página 373). Esta bestia atacará a la escuadra y se trabará en combate con ella durante 1d5 asaltos antes de retirarse con un chillido para dirigir el enjambre a la zona.

TANTALUS MUERE

Tras lo que parece una espera angustiosamente larga en el punto de extracción (unos veinte minutos), mientras las oscuras nubes en ebullición son absorbidas en el horizonte a una velocidad espantosa, una súbita ráfaga de datos proclama la inminente llegada del rescate de la escuadra.

Lee en alto o parafrasea lo siguiente, modificándolo según las circunstancias de los últimos momentos de la aventura:

"Detectáis un sonido repentino y terrible, como un trueno aumentando su intensidad. Conmocionados os dais cuenta de que el sonido es la llegada del enjambre tiránido, compuesto de miles y miles de garras corriendo y el choque de innumerables fauces con colmillos en busca de festín. La muerte ha llegado.

Es entonces, como una liberación enviada por el propio Emperador, cuando la thunderhawk rompe las hirvientes nubes púrpura-negro sobre vosotros, con su casco oscuro señalado con marcas de ácido, pero con sus motores rugiendo al rojo vivo en desafío a la tormenta. El piloto no se arriesga a aterrizar, pero con una habilidad consumada deja caer la escotilla principal en vuelo estacionario, y podéis saltar a bordo. Echáis un vistazo atrás mientras la escotilla se cierra, para ver una marea ilimitada de terror que comienza a cubrir la tierra torturada por debajo, y al fin, el condenado Tantalus muere bajo vuestra mirada.

Sin embargo, habéis escapado de las fauces de la muerte y continuaréis vuestra vigilia otro día más".

RECOMPENSAS

El DJ debe basarse en cuantos parámetros de su misión cumplió la escuadra, como se establece en la Parte I. Las recompensas sugeridas para personajes de nivel principiante (1–3) son:

- **Objetivo primario completado:** 500 pe cada uno.
- **Objetivo secundario completado:** 200 pe cada uno.
- **Objetivos terciarios/personales completados:** 50 pe cada uno.

Además, debería conceder puntos adicionales, a su criterio, por una buena interpretación, planes eficaces y para los jugadores que se han involucrado en sus personajes y en la aventura.

AVENTURAS POSTERIORES

Puedes desarrollar todo lo que desees la extracción de Tantalus, o dejarla simplemente como una misión aislada, y pasar a nuevas batallas y misiones de tu propia invención.

Algunos posibles ganchos argumentales incluyen:

- **Escapar de la órbita:** La huida de Tantalus podría no haber terminado aún, y el Palabra del Trueno podría ser atacado y abordado por criaturas parasitarias tiránidas. Corresponde a la escuadra repeler a estos monstruos, luchando en los pasillos y bóvedas de su propia nave para sobrevivir.
- **Invitado inesperado:** Quizás Vyakai o uno de los otros rescatados de Tantalus (si los hubiera) lleva en secreto un parásito tiránido. Podría crecer para consumirlo y amenazar a otros, o peor, su espora psíquica podría actuar como baliza para la mente enjambre o causar que el campo Geller de la nave se debilite y permita entrar a la disformidad.

- **Los secretos de los datos:** Los misterios que poseen los datos dependen de ti, tal vez deben ser llevados a otros mundos infestados, o entregarse a la Inquisición o al Mechanicus en algún lugar peligroso. Puede ser la tarea de la escuadra llegar allí y defenderlos de enemigos inesperados.
- **El destino de Castobel:** Tantalus es solo un mundo en el sistema Castobel, y el destino del resto aún está por decidir. Los guardianes podrían intervenir para inclinar la balanza.
- **Desatando el infierno:** Con Tantalus condenado y su biomasa a punto de ser cosechada por la flota enjambre, el mando de los guardianes de la muerte podría muy bien decidir que es el momento adecuado para negar a los tiránidos su victoria de la manera más abrupta y mortal posible. Un veredicto de Exterminatus sobre Tantalus podría muy bien exigir que la escuadra lo ejecute, y como los tiránidos son notoriamente resistentes a las armas virales y el poder de fuego requerido para convertir la luna en cenizas no puede ser traído a tiempo, podrían ser necesarios otros medios para cumplir la voluntad del Emperador. Estos pueden incluir plantar cargas sísmicas en puntos geológicamente débiles en la sub-superficie, detonar un enorme carguero estelar lleno de residuos radiactivos en la atmósfera superior de la luna, o hacer caer un asteroide o una base orbital en el mundo condenado como un cometa caído.

PNJS Y ANTAGONISTAS

MAGOS VYAKAI

Un magos biologis de gran prestigio y reputación entre sus compañeros en el Adeptus Mechanicus, Vyakai estaba en Tantalus en el momento del ataque tiránido, y ha aprovechado la oportunidad para registrar datos vitales sobre la naturaleza de la flota Dagón y sus innumerables horrores. Su lanzadera fue derribada sobre Piroclasta-Gamma-9 al intentar escapar, y ha buscado refugio y espera el rescate de los guardianes. Desafortunadamente las cosas no han ido según lo planeado y ha sido gravemente herido, sufriendo grandes daños craneales en una batalla con un hormagante poco después de su última comunicación. Ahora los sistemas de auto-reparación de su cuerpo medio-máquina están luchando para mantener vivo su cerebro herido y su espíritu máquina está cumpliendo metódicamente su última tarea ordenada, refugiarse y defenderse.

Consulta la página 385 para los detalles relativos a cómo comunicarse con el Magos.

Perfil del magos Vyakai

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
30	20*	40	45	29	23*	23*	24*	09*

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 11*

Habilidades: Código (Biologis) +10 (Int), Conducir (Bípodo, Vehículo terrestre) (Ag), Competencia química (Int), Competencia tecnológica +20 (Int), Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Indagar (Em), Lengua secreta (Lenguaje Máquina) +10 (Int), Lógica +10 (Int), Perspicacia (Per), Pilotar (Civil, Nave estelar) (Ag), Saber popular (Imperio, Culto de la Máquina, Tecnología) +10 (Int), Saber prohibido (Adeptus Mechanicus, Xenos) (Int), Saber académico (Arcaico, Genética, Numerología, Química) +20 (Int), Seguridad +10 (Ag).

Talentos: Atracción férrea, Auxilio eléctrico, Cavidad oculta, Descarga de lumen, Entrenamiento con pistola (Bólter, Fusión, Láser, PS, Plasma, Primitiva), Entrenamiento con arma cuerpo a cuerpo (Energía, Primitiva, Sierra), Estabilizadores sanguíneos, Impávido, Mandíbula de hierro, Meditación, Ortopraxis, Parloteo binario, Recarga de lumen, Reserva de energía, Rito de pensamiento puro, Suspensión magnética, Uso de electroinjerto, Uso de mecadendrita (Arma, Manipulador, Herramienta).

Rasgos: Tocado por el destino (2).

Implantes: Buena calidad: brazos biónicos, locomoción biónica, módulo sensorial, interfaz UIM. Mejor calidad: sistema respiratorio biónico, cibersentidos (incorporando visión en la oscuridad, visores fotosensibles, grabadora, visión microscópica, sentido sonar y sistema de voz). Mecadendrita con manipulador, mecadendrita con herramienta.

Blindaje: Augméticos implantados (Todo 5).

Armas: Pistola infierno (10m, T/-/-; 2d10+4 E; Pen: 12, Car 12 [cinturón]; Rec 1), escalpelo láser (1D10 E, Pen 5), manos mecanizadas (1d5+6† I Primitiva).

†Incluye bonificaciones de Fuerza y augméticos.

Equipo: Caja de datos encriptados encadenada al cinto, munición suelta para la pistola infierno, claves cifradas, bio-auspex portátil.

*Las partes máquina de Vyakai mantienen su cuerpo con vida y móvil por el momento, y solo está parcialmente consciente, el resto funciona según ordenes y mecanismos automáticos programados. Si es curado todas las características marcadas con un * doblan su valor de característica.

ADEPTO MENOR ROGE HALIS

Halis es un hombre flaco y afectado, prematuramente de mediana edad, con ojos azules llorosos y la piel casi tan gris como su raída túnica de adepto. Está al borde de la desnutrición y el colapso nervioso cuando la escuadra le encuentra, escondido en la sala de almacenamiento en el sótano de una plataforma del tren magnético abandonado, dejado atrás cuando el personal superior fue evacuado de Piroclasta-Gamma-9. Los personajes jugadores podrían llegar rápidamente a considerar a Halis como un "hombre muerto andante", y puede que tengan razón.

Perfil del adepto menor Roge Halis

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
16	20	25	30	30	27	29	21	28

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 8

Habilidades: Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Leer/escribir (Int), Oficio (Tecnómata) (Int), Perspicacia (Per), Saber popular (Imperio) (Int), Tregar (F).

Talentos: Ninguno.

Rasgos: Ninguno.

Blindaje: Ninguno.

Armas: Ninguna.

Equipo: Malla corporal aislante de pobre calidad, túnica gris de adepto, tabulador de bolsillo y placa de datos, llave menor de códigos para Piroclasta-Gamma-9.

COMISARIO FALCO SANDER

Sander es un joven comisario en su primer despliegue en servicio activo, que se ha encontrado como el último oficial superviviente de su destacamento, y posiblemente de Tantalus. La unidad de Sander estaba tratando de llegar a las regiones polares cuando su convoy fue emboscado y arrasado por las vanguardias del enjambre tiránido. Se las arregló para llevar a un grupo hasta el refugio de Piroclasta-Gamma-9, cuando su suerte finalmente se acabó y su transporte se estrelló en las afueras de las instalaciones bajo el ataque de los alcaudones. Tomando refugio en los escombros y rocas cercanas, Sander ha dirigido lo que queda de sus hombres, la mayoría heridos y con poca munición, en una desesperada última batalla para morir por su Emperador.

Perfil del comisario Falco Sander

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
46	46	35	38	40	35	38	50	35

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 9 (al encontrarlo)

Habilidades: Engañar (Em), Escrutinio +10 (Per), Esquivar (Ag), Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) +10 (Int), Intimidar +10 (F), Mando +20 (Em), Nadar (F), Navegación (Superficie) +10 (Int), Perspicacia (Per), Saber académico (Credo Imperial, Tactica Imperialis) (Int), Saber popular (Guerra, Imperio) +20 (Int), Supervivencia (Int), Tregar (F).

Talentos: Autoritario, Entrenamiento con arma básica (Bólder, Láser, PS), Entrenamiento con pistola (Bólder, Láser, PS, Plasma), Entrenamiento con arma cuerpo a cuerpo (Energía, Primitiva, Sierra), Fe inquebrantable, Nervios de acero.

Rasgos: Tocado por el destino (1).

Blindaje: Armadura de la guardia con coraza de caparazón (Cabeza 4, Brazos 4, Cuerpo 6, Piernas 4).

Armas: Espada sierra (1d10+5⁺ A; Pen 2; Desgarradora, Equilibrada), pistola de plasma (30m, T/—/—; 1d10+7 E; Pen: 6, Car 10; Rec 1; Recarga, Sobrecalentamiento), pistola láser compacta (15m, T/—/—; 1d10+1 E; Car 15; Rec 1; Fiable).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Equipo: Comunicador personal, respirador, copia de los Dictados Imperiales, placa de datos (contiene notas personales, reconocimientos para los caídos, detalles de juicios sumarísimos e informes de bajas).

GUARDIAS IMPERIALES DE SANDER

Consulta en la página 379 el perfil de los guardias imperiales y sus oficiales, que deberían formar una horda de una magnitud determinada por el DJ, aunque no inferior a 15. Los encontrados en el área de Piroclasta-Gamma-9 están agotados y desesperados. Muchos tienen poca munición y suministros, y están insensibilizados por los horrores que han presenciado. Todos ellos saben fuera de toda duda que están condenados, pero una mezcla de disciplina, fe, y sobre todo, la presencia y el liderazgo de Sander, les mantiene en pie.

SERVIDOR INDUSTRIAL/MINERO

Aún hay en funcionamiento pesados servidores industriales y mineros alrededor de Piroclasta-Gamma-9. Son enormes bestias descomunales, de aspecto vagamente simiesco, con exoesqueletos hidráulicos blindados fundidos a su carne antaño humana y un gran número de herramientas implantadas. La mayoría aún actúan bajo órdenes de emergencia para defender sus puestos, pidiendo la contraseña de seguridad con voz gutural a cualquier humano que se acerque, y atacando sin piedad si la contraseña no se pronuncia en diez segundos, hasta que el intruso está muerto o es expulsado. Aunque lentos y no diseñados para el combate, son implacables, extremadamente fuertes y están bien protegidos, y son capaces de convertir a un humano en una mancha de sangre de un solo golpe.

Perfil del servidor industrial/minero

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	10	50	50	15	10	20	30	05

Movimiento: 1/2/3/6

Heridas: 20

Habilidades: Perspicacia +10 (Per), Tregar (F).

Talentos: Entrenamiento con armas arrojadas (Primitivas), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas), Sentidos desarrollados (Vista).

Rasgos: Arma natural mejorada (Herramientas implantadas), Fuerza antinatural (x2), Máquina (5), Placas de armadura, Tamaño (Voluminoso), Vigoroso, Visión en la oscuridad.

Blindaje: Estructura reforzada y armadura de placas (Todo 7).

Armas: Herramientas implantadas: sierras, taladros, amoladoras y servo-garras (1d10+12⁺ A o I, Pen 4).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Equipo: Microcomunicador interno (solo para transmitir datos y recibir instrucciones), respirador incorporado.

ALCAUDONES TIRÁNIDOS

Los alcaudones son una variación común de los guerreros tiránidos; depredadores alados que preceden a la fuerza principal de un enjambre, explorando los puntos de resistencia y las concentraciones de presas, atacando a las más vulnerables, devorando, siempre inquietos, siempre hambrientos.

Los alcaudones utilizan el perfil de los guerreros tiránidos de la página 374, pero tienen además el rasgo Volador (10). Son algo torpes cuando se ven obligados a estar en el suelo y su movimiento en tierra se reduce a la mitad.

A

Abandonar combate.....	239
A bocajarro.....	248
Aborrecer al brujo (Talento).....	113
Acarrear, mover y levantar peso	210
Acarrear peso	210
Acción completa	238
Acciones.....	236, 238
Acciones de escuadra	222
Acción libre	238
Acción prolongada	238
Acobardamiento	251
Actitudes.....	32
Activar una actitud.....	32
Adoctrinamiento hipnótico de los guardianes de la muerte	36
Afianzar arma pesada	240
Agilidad	25
Alcance extremo	249
Ambidiestro (Talento)	113
Apotecario guardián de la muerte.....	68
Apresurarse	207
Apuntar.....	240
Armamento (Misiones)	232
Armas astartes.....	144
Armas bólter	148
Armas cuerpo a cuerpo	155
Armas de energía.....	156
Armas de fusión.....	150
Armas de plasma	149
Armas de proyectil sólido.....	151
Armas encasquilladas	249
Armas lanzallamas	150
Armas láser.....	151
Armas psíquicas.....	157
Armas sierra.....	155
Armas tradicionales	158
Arrojar granadas.....	153
Arrojar objetos	211
Asalto rabioso (Talento)	113
Asaltos.....	236
Ataque.....	246
Ataque cauteloso.....	240
Ataque combinado (Talento)	113
Ataque lacerante (Talento)	113
Ataque localizado	240
Ataque normal	240
Ataque relámpago (Talento)	113
Ataques en grupo.....	249
Ataques múltiples	240
Ataque total	240
Atracción férrea (Talento).....	113
Aturdir	240
Autoritario (Talento).....	113
Auxilio eléctrico (Talento)	114

B

Bastión de voluntad de hierro (Talento)	114
Bendecir armas (Talento).....	114
Bibliotecario guardián de la muerte.....	72
Blanco difícil (Talento)	114
Blindaje.....	162
Brazos fuertes (Talento).....	114
Buena reputación (Talento).....	114

C

Caer de pie (Talento).....	114
Calidad.....	142
Calidad del blindaje	167
Campos de fuerza.....	168
Capacidades del capítulo en modo solitario	219
Capacidades del codex en modo solitario.....	218
Capacidades del modo escuadra	221
Capacidades del modo solitario	217
Capacidades de un marine espacial.....	36
Características.....	25
Carga 240	
Carga frenética (Talento).....	115
Cavidad oculta (Talento).....	115
Cazador de alienígenas (Talento)	115
Clamar venganza (Talento)	115
Clima y condiciones antinaturales	249
Cobertura	251
Cohesión.....	213
Combate.....	236
Combate con dos armas (Talento)	115
Combate desarmado	247
Complicaciones de la misión	233
Concentrar poder	240
Condiciones y daño especial.....	262
Conocimiento infuso (Talento)	115
Contraataque (Talento).....	115
Coraje (Talento).....	115
Correr 241	
Correr en tiempo narrativo.....	208
Corrupción.....	284
Corto alcance	250
Curación	263

D

Dados de juego.....	10
Danza asesina (Talento).....	115
Daño a las características.....	253
Daño crítico.....	252
Daños 252	
Deber hasta la muerte (Talento).....	115
Decidir la evolución del personaje	58
Defensa incondicional (Talento).....	116
Derribo	241
Desarmar (Talento)	116
Descarga de lumen (Talento).....	116
Descriptores de habilidades	94
Desgarrador de carne (Talento).....	116
Desviar proyectil (Talento).....	116

Difícil de matar (Talento).....	116
Dificultad de la tirada	205
Disciplina adivinación	191
Disciplina férrea (Talento)	117
Disciplina telepatía	191
Disparar a ciegas.....	247
Disparar contra objetivos trabados en cuerpo a cuerpo	250
Disparo doble (Talento).....	117
Disparo en movimiento (Talento).....	117
Disparo infalible (Talento)	117
Disparos independientes (Talento)	117
Dispersión	251
Distancia de apoyo	215
Dominio de habilidades	92
Drogas y artículos de consumo	174
Duro de pelar (Talento)	117

E

Elegir al líder (Misiones)	230
Empatía	25
Enemigo (Talento).....	117
En las puertas del infierno (Talento).....	117
Entrenamiento con armas Astartes (Talento).....	118
Entrenamiento con armas básicas (Talento).....	118
Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Talento) ..	118
Entrenamiento con armas lanzallamas.....	118
Entrenamiento con armas pesadas (Talento)	118
Entrenamiento de los guardianes de la muerte	36, 119
Equipar.....	241
Equipo de guerra	173
Equipo inicial	28
Escaladas sencillas	208
Especialidades	26
Especialización con armas Astartes (Talento)	119
Esquiva.....	241
Esquivar fuego automático y armas con área de efecto	241
Estabilizadores sanguíneos (Talento).....	119
Establecer la solicitud.....	275
Estado	245
Estructura biónica mejorada (Talento)	120
Eunuco (Talento)	120
Experto en armaduras (Talento)	120
Extremidades inutilizadas	262

F

Factor psíquico.....	186
Fallo y dispersión.....	251
Fatiga	253
Fatigado	250
Favorecido por la disformidad (Talento)	120
Fenómenos psíquicos.....	189
Finta	241
Formación de combate (Talento)	120
Fuego de contención	241
Fuego de oportunidad.....	242
Fuego purificador (Talento)	120
Fuerza	25

Furia asesina (Talento).....	120
Furia de combate (Talento)	121
Furia mental (Talento)	121
Furia virtuosa	247

G

Golpe demoledor (Talento).....	121
Golpe doble (Talento)	121
Golpe mortal (Talento)	121
Golpe mortífero (Talento)	121
Granadas y misiles.....	152
Gravedad.....	212
Grupo de talentos	108
Grupos de habilidades	94

H

Habilidad de Armas	25
Habilidad de Projectiles.....	25
Habilidades avanzadas	94
Habilidades básicas	92
Habilidades de fabricación.....	94
Habilidades de interacción.....	94, 277
Habilidades de investigación	94
Habilidades de movimiento	94
Habilidades de operador	94
Hereje del caos	368
Heridas.....	27, 252
Heridas críticas	264
Heridas graves.....	264
Heridas leves	264
Herramientas	175
Historia de la servoarmadura	28, 163
Hordas.....	361
Hostigar	242

I

Iluminación	211
Imitador (Talento)	122
Impávido (Talento).....	122
Implante lógico (Talento)	122
Inconsciencia	263
Incorporarse/montar	242
Iniciativa	236, 237
Inspirar ira (Talento).....	122
Instruido en el bólter (Talento)	122
Inteligencia	25
Interacción.....	277
Interpretar a un marine espacial	35
Invocación férrea (Talento).....	122

J

Juramento (Misiones)	230
----------------------------	-----

L

Lanzadores.....	154
Largo alcance	250
Lesiones	252
Letanía de odio (Talento)	123
Levantar peso	210
Levitación magnética (Talento).....	123
Líder de escuadra	213
Locura	280
Lucha a ciegas (Talento)	123

M

Maestría en combate (Talento)	123
Maestro de esgrima (Talento)	123
Magnitud	361
Mandíbula de hierro (Talento)	123
Maniobras de ataque	223
Maniobras defensivas.....	225
Mantener capacidades de modo escuadra	222
Mantenimiento de poderes psíquicos.....	188
Marcadores de muerte	275
Marcas del Caos.....	367
Marcha forzada	208
Marea sangrienta (Horda) (Rasgo)	137
Marine de asalto guardián de la muerte	76
Marine devastador guardián de la muerte	80
Marine espacial del caos	367
Marine táctico guardián de la muerte.....	84
Matademonios (Talento)	123
Mecanizado (Talento)	123
Media acción	238
Meditación (Talento)	123
Mejora de característica.....	57
Mejoras	33
Mejoras de armas.....	158
Mejoras de élite.....	59
Mejoras de habilidades y talentos.....	58
Mejoras de los capítulos.....	66
Mejoras de los guardianes de la muerte	64
Mejoras generales de marine espacial.....	60
Miedo	279
Misiones.....	228
Misiones y experiencia detallada.....	272
Modo escuadra	215
Modo solitario.....	215
Mover peso	210
Movimiento	27, 207, 242
Movimiento narrativo y terreno	207
Movimiento táctico	242
Movimiento y entorno	208
Muerte.....	264
Muerte desde arriba (Talento)	124
Munición	160

N

Nadar	209
Nervios de acero (Talento)	124
Niebla, bruma o sombras.....	250
Niveles de éxito y fracaso	205

O

Objetivos.....	274
Objetivos aturdidos	250
Objetivos de la misión	232
Objetivos desprevénidos.....	250
Objetivos indefensos	250
Odio (Talento)	124
Ojo de venganza (Talento)	124
Orador experto (Talento)	124
Orden de iniciativa	236
Ortopraxis (Talento)	124
Oscuridad	250
Otros personajes de rol de Warhammer 40.000 y Deathwatch.....	34

P

Parar	243
Parloteo binario (Talento)	125
Peligros de la disformidad.....	188, 190
Percepción	25
Pistolero consumado (Talento).....	125
Poderes de adivinación	194
Poderes de telepatía.....	192
Poderes psíquicos	182, 186, 187, 191
Postura defensiva.....	244
Potencia psíquica.....	187
Predicción (Talento).....	125
Preparación (Misiones)	229
Presa	243, 248
Prestar ayuda.....	206
Propiedades de las armas.....	144
Prótesis biónicas y cibernética.....	264
Puntos de destino	27, 206
Puntos de experiencia.....	271

Q

¿Qué necesitas para jugar a Deathwatch?.....	10
Quirurgo experto (Talento)	125

R

Ráfaga automática	244
Ráfaga semiautomática	244
Rasgos	131
Rayo de lumen (Talento)	125
Reacción.....	238
Reacción rápida (Talento)	125
Realimentación estridente (Talento).....	126
Recarga.....	245
Recarga de lumen (Talento)	126
Recarga rápida (Talento)	126
Recio (Talento).....	126

Recompensas.....	234
Recompensas de renombre	272
Recuperar la semilla genética	273
Reflejos rápidos (Talento).....	126
Reglas de los implantes marines espaciales.....	36
Reliquias	169
Reliquias de los guardianes de la muerte	170
Renombre	141, 234
Requisitos previos.....	108
Reserva.....	245
Reserva de energía (Talento).....	126
Resistencia	25
Resistencia a X (Talento)	126
Resorte (Talento)	126
Robusto (Talento).....	128

S

Saber académico	103
Saber popular	103
Saber prohibido	104
Sacrificar destino	207
Sacrificio heroico	264
Sacrificio heroico y recuperar la semilla genética	273
Saltar	245
Salto horizontal con carrerilla	209
Salto horizontal inmóvil.....	209
Salto vertical con carrerilla.....	209
Salto vertical inmóvil.....	209
Salto vertical y horizontal.....	209
Sentido de combate (Talento)	128
Sentido desarrollado (Talento)	128
Sentido disforme mejorado (Talento).....	128
Servoarmadura	162
Servoarnés integrado (Talento)	128
Sesión informativa (Misiones).....	229
Solicitud.....	140, 275
Solicitud y los juegos de rol de Warhammer 40.000	34
Sorpresa	236, 237
Sueño ligero (Talento).....	128
Suspensión magnética (Talento)	129

T

Tabla de conmoción	279
Talentos.....	112
Tamaño	250
Tecnomarine guardián de la muerte	88
Terreno difícil.....	250
Terreno elevado	250
Tiempo estructurado	236
Tiempo narrativo.....	236
Tipos especiales de munición	161
Tirada de concentrar poder	187
Tiradas	204
Tiradas de habilidad.....	204
Tiradas enfrentadas.....	205
Tiradas prolongadas.....	205
Tirador de élite (Talento).....	129
Tirador excepcional (Talento)	129
Tiro certero (Talento)	129
Torbellino de muerte (Talento)	130
Trabado en cuerpo a cuerpo	250
Tregar	208
Tumbado.....	251
Turnos.....	236

U

Último hombre en pie (Talento).....	130
Unirse a capacidades mantenidas de modo escuadra ..	222
Usar una habilidad	245
Uso de electroinjerto (Talento).....	130
Uso de mecadendrita (Talento)	130

V

Vacío	263
Visioingeniero experto (Talento)	130
Volar	212
Voluntad	25
Voz inquietante (Talento).....	130

UN AGRADECIMIENTO ESPECIAL A NUESTROS PLAYTESTERS

Los grupos de testers "Bolter & Chainsword" Matthew Hunt con Andrew Binsack, Ruben Dejong, Richard Galvez, Austin W. Hoffman, Anders Lang, Scott Mallinson y Ryan Powell "Bring the Noise" James Savage con Davie Gallacher, Thomas S. Ryan, y Stewart Strong, "Curious Pastimes" Paul Tucker con Colin Brook, Ben Cawkwell, Sarah Cawkwell, Edd Duggan, Liam Evers, Alexander Lampson y James Littlewood "No Guts, no Glory" Sean Connor con Mathieu Booth, Nick Hodge, Stephen Pitson, Mark Smith, y Michael Thompson "Sons of a Rogue Trader" Robin Everett, McGuirl con Chris Brandmeier, Adam Hargraves, Peter Larotta, Bob Leuzarder, Matthew Robenhymmer, y Nate Taylor, "Veterans of a Psychic War" Benn Williams con Robert Adducci, Derick Adkins, Chris Doyseher, Chris Lancaster, John Ross, Aric Wieder, Rebecca Williams, y Eric Young, David Schumpert con David Hudock, Martin Linde, Adam Schumpert, y Pierre Wagenseil, Craig Williams con Chenoa Crabb, Stefan Elliot, Leonard Goulds, David Thatcher y Danna Zuk, "FFG Special Ops," Kevin Childress, Tim Flanders, Tod Gelle, J. R. Godwin, James Hata, Mack Martin, Thadd Powell, y Sam Stewart, plus extra thanks to Bo Hasle Buur y Gav Thorpe.

NOMBRE DEL PERSONAJE

CARRERA

ACTITUD DEL CAPÍTULO

ESPECIALIDAD

DESCRIPCIÓN

NOMBRE DEL JUGADOR

EVENTOS PASADOS

ACTITUD PERSONAL

RANGO

HISTORIA DE LA SERVOARMADURA

CARACTERÍSTICAS

HAB. DE ARMAS (HA)	HAB. DE PROYECT. (HP)	FUERZA (F)	RESISTENCIA (R)	AGILIDAD (AG)	INTELIGENCIA (INT)	PERCEPCIÓN (PER)	VOLUNTAD (VOL)	EMPATÍA (EM)

HABILIDADES

	Básica	Entren.	+10%	+20%		Básica	Entren.	+10%	+20%		Básica	Entren.	+10%	+20%
Acrobacias (Ag)	☐	☐	☐	☐	Indagar (Em)	☒	☐	☐	☐	Saber popular (Int) [†]	☐	☐	☐	☐
Actuar (Em) [†]	☐	☐	☐	☐	Interrogar (Vol)	☐	☐	☐	☐	Adeptus astartes	☐	☒	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	Intimidar (F)	☒	☐	☐	☐	Guardianes de la muerte	☐	☒	☐	☐
Aguate (R)	☒	☐	☐	☐	Jugar (Int)	☒	☐	☐	☐	Imperio	☐	☒	☐	☐
Buscar (Per)	☒	☐	☐	☐	Leer/Escribir (Int)	☐	☒	☐	☐	Guerra	☐	☒	☐	☐
Carisma (Em)	☒	☐	☐	☐	Lógica (Int)	☒	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐
Código (Int) [†]	☐	☐	☐	☐	Mando (Em)	☒	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐
Runas del capítulo	☐	☒	☐	☐	Medicae (Int)	☐	☐	☐	☐	Saber prohibido (Int) [†]	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	Movimiento silencioso (Int)	☒	☒	☐	☐	Xenos	☐	☒	☐	☐
Competencia química (Int)	☐	☐	☐	☐	Nadar (F)	☒	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐
Competencia tecnológica (Int)	☐	☐	☐	☐	Navegación (Int) [†]	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐
Conducir (Ag) [†]	☐	☐	☐	☐	Terrestre	☐	☒	☐	☐	Seguimiento (Ag)	☐	☒	☐	☐
Vehículo terrestre	☐	☒	☐	☐		☐	☐	☐	☐	Seguridad (Ag)	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	Oficio (varía)	☐	☐	☐	☐	Supervivencia (Int)	☐	☐	☐	☐
Contorsionismo (Ag)	☒	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐	Tácticas (Int) [†]	☐	☐	☐	☐
Demolición (Int)	☐	☐	☐	☐	Perspicacia (Per)	☒	☒	☐	☐		☐	☒	☐	☐
Engañar (Em)	☒	☐	☐	☐	Pilotar (Ag) [†]	☐	☐	☐	☐		☐	☒	☐	☐
Escondarse (Ag)	☒	☒	☐	☐		☐	☐	☐	☐	Tasar (Int)	☒	☐	☐	☐
Escrutinio (Per)	☒	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐	Trato animal (Int)	☐	☐	☐	☐
Esquivar (Ag)	☒	☐	☐	☐	Psinisciencia (Per)	☐	☐	☐	☐	Tregar (F)	☒	☒	☐	☐
Hablar idioma (Int) [†]	☐	☐	☐	☐	Rastrear (Int)	☐	☐	☐	☐	Trucos de manos (Ag)	☐	☐	☐	☐
Gótico clásico	☐	☒	☐	☐	Saber académico (Int) [†]	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐
Gótico vulgar	☐	☒	☐	☐	Codex astartes	☐	☒	☐	☐		☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐
Invocación (Vol)	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐

[†]Indica un grupo de habilidades

TOTAL []
ACTUAL []
FATIGA []

HERIDAS:

DAÑOS CRÍTICOS

LOCURA:

VALOR ACTUAL []

FATIGA DE BATALLA

MALDICIÓN DEL PATRIARCA

MOVIMIENTO:

MEDIA [] CARGAR []
COMPL. [] CORRER []

PUNTOS DE DESTINO:

TOTAL []
ACTUAL []

CORRUPCIÓN:

VALOR ACTUAL []

[CAPACIDADES DE LOS MARINES ESPACIALES]

Corazón secundario/Osmodula/Biscopea/

Hemastamen: Obtienes los rasgos Fuerza antinatural (x2) y Resistencia antinatural (x2).

Órgano Larraman: No sufres hemorragias.

Nodo catalepsiano: No sufres penalizaciones a tiradas basadas en Percepción por permanecer despierto largos periodos de tiempo.

Preomnor: Ganas una bonificación de +20 a las tiradas de Resistencia para resistir venenos.

Omoфа́gea: Puedes usar una habilidad al devorar una porción del enemigo.

Pulmón múltiple: Puedes repetir tiradas fallidas de Resistencia para evitar la asfixia. Además, sumas +30 a las tiradas de Resistencia para resistir gases; también puedes repetir estas tiradas.

Ocuglobo y Oído Lyman: Ganas el talento Sentido desarrollado (Vista y Oído), lo que suma +10 a las tiradas relevantes basadas en Percepción.

Membrana an-sus: Puedes entrar en animación suspendida.

Órgano melanocrómico: Puedes repetir tiradas fallidas de Resistencia para resistir venenos y toxinas, incluidos los ataques con la propiedad Tóxica.

Neuroglotis: Puedes detectar venenos o toxinas mediante el gusto con una tirada de Perspicacia. Ganas una bonificación de +10 a las tiradas de Rastrear contra un objetivo que hayas saboreado antes.

Mucranoides: Puedes repetir tiradas fallidas de Resistencia causadas por temperaturas extremas.

Glándula de Betcher: Puedes escupir ácido como un arma a distancia con el siguiente perfil: (Alcance: 3m, Daño: 1d5, Pen: 4, Tóxica). Si aciertas al objetivo por 3+ niveles de éxito queda cegado 1d5 asaltos.

Progenoides: Pueden ser retiradas mediante una tirada de Medicae.

Caparazón negro: Al llevar una servoarmadura, los enemigos no se benefician de tu tamaño para impactarte.

ΕΜΠΑΤΙΑ
(E_M)

ARMA

NOMBRE			
CLASE	DAÑO	TIPO	PEN
ALCANCE	CDD	CAR	REC
REGLAS ESPECIALES			

BLINDAJE

BLINDAJE

CABEZA
(1-10)

Tipo:

BRAZO DER.
(11-20)

Tipo:

CUERPO
(31-70)

Tipo:

BRAZO IZQ.
(21-30)

Tipo:

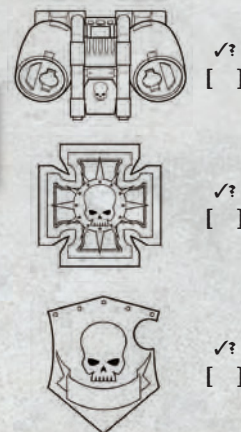
PIERNA DER.
(71-85)

Tipo:

PIERNA IZQ.
(86-00)

Tipo:

COMPLEMENTOS



[CAPACIDADES DE LA SERVOARMADURA]

NOMBRE			
CLASE	DAÑO	TIPO	PEN
ALCANCE	CDD	CAR	REC
REGLAS ESPECIALES			

Musculatura servo-aumentada: +20 Fuerza.

Auto-sentidos: Visión en la oscuridad, inmune a las granadas de flogonazo fotónico y cegadoras, los ataques localizados son media acción, +10 a las tiradas de vista y oído basadas en Percepción (total de +20 junto a Sentido desarrollado).

Enlace de voz integrado

Botas magnéticas integradas

Reciclador de nutrientes: Puede mantenerse hasta 2 semanas sin viveres.

Supresión de retroceso: Puede disparar armas básicas con una mano sin penalizadores.

Tamaño – Voluminoso: (El caparazón negro niega la bonificación que recibirían los enemigos para atacar).

Pobre destreza manual: Las tareas delicadas sufren una penalización de -10, salvo para emplear equipo especializado para marines especiales.

Sustentador de vida branquia osmótica: Con el casco puesto, la servoarmadura está herméticamente sellada.

Ambidiestro	_____
Brazos fuertes	_____
Desenfundado rápido	_____
Duro de pelar	_____
Entrenamiento con armas Astartes	_____
Fuerza antinatural (x2)	_____
Golpe mortal	_____
Maestro desarmado	_____
Nervios de acero	_____
Sentido desarrollado (Oído, Vista)	_____
Resistencia a (Poderes psíquicos)	_____
Resistencia antinatural (x2)	_____

RENOMBRE: ACTUAL [_____]

EXPERIENCIA: PE GASTADO [_____]

 PE TOTAL [_____]

Factor Psíquico []

[illegible]

EQUIPO

MODO SOLITARIO

Nombre del capítulo:

Rango:

Nombre del jugador:

Capítulo:

Nombre de la habilidad del capítulo:

Rango requerido:

Efectos:

Nombre de la habilidad en modo solitario:

Rango requerido:

Efectos:

Nombre de la habilidad en modo solitario:

Rango requerido:

Efectos:

Nombre de la habilidad en modo solitario:

Rango requerido:

Efectos:

Nombre de la habilidad en modo solitario:

Rango requerido:

Efectos:

Nombre de la habilidad en modo solitario:

Rango requerido:

Efectos:

JURAMENTO:

NOMBRE DE LA ESCUADRA:

COHESIÓN: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

Maniobra de defensa	Acción	Coste	Manten.	Efecto
Cuerpo a tierra	Reacción	1	No	Un maríne espacial clama para buscar una zona de cobertura.
Formación dispersa	Completa	1	Si	La escuadra se separa para reaccionar al peligro.
Atraer el fuego	Reacción	2	No	Un maríne espacial recibe una ráfaga automática con su escuadra.
Reagruparse	Completa	2	No	Un maríne espacial llama a reunir la escuadra en una ubicación.
Atrincheraarse	Completa	3	Si	La escuadra hace un uso experto de la cobertura.
Posición de apoyo	Completa	3	Si	Un maríne espacial coordina el fuego para defender una posición.
Maniobra de ataque	Acción	Coste	Manten.	Efecto
Avance de escuadra	Media/libre	1	Si	La escuadra atraviesa terreno peligroso manteniéndose a cubierto.
Destructor de tanques	Libre	1	No	Un maríne espacial distrae a un objetivo para crear una oportunidad.
Fuego de apoyo	Media/libre	1	Si	La escuadra concentra su fuego de supresión.
Fuego de efecto	Media	2	Si	La escuadra dispara a los enemigos a medida que aparecen.
Asalto bñler	Libre	3	No	La escuadra avanza disparando sus bñleres.
Carga rabiosa	Libre	3	No	La escuadra carga contra el enemigo al unísono.

Capacidades del modo escuadra (pág. 221)

Nombre del personaje:

Nombre del jugador:

Capítulo:

MODO ESCUADRA

PREGUNTAS FRECUENTES

Pregunta: ¿La cantidad máxima de impactos que puede causar un arma con la propiedad Asalto es igual al número indicado en su CDD, o el doble de su CDD?

Respuesta: El doble de su CDD.

Pregunta: Al esquivar disparos de armas con la propiedad Asalto ¿Cuántos disparos se evitan por cada nivel de éxito?

Respuesta: En el caso de las armas con la propiedad Asalto, una tirada de Esquivar con éxito evita dos disparos, más dos adicionales por cada nivel de éxito.

Pregunta: ¿Se pueden esquivar poderes psíquicos?

Respuesta: A menos que se indique lo contrario, los poderes psíquicos ofensivos pueden esquivarse como cualquier otro ataque. A discreción del DJ algunos poderes pueden ser invisibles o abarcar áreas demasiado grandes para evitarlos.

Pregunta: ¿Puedes flotar en el aire con una mochila de salto?

Respuesta: Sí, un personaje puede mantenerse flotando en el mismo lugar sin gastar acciones durante no más de un minuto. Cambiar de dirección o altitud requeriría emplear media acción y tal vez una tirada de Pilotar (personal) a discreción del DJ.

Pregunta: Un tipo de daño aparece como 1d10xFP. Para un personaje con Factor psíquico 3. ¿Serían 1d10+3, o 3d10?

Respuesta: 3d10.

Pregunta: ¿Un selector de disparo contiene 3 cargadores de tamaño estándar para su arma? Y si es así ¿puede usarse con un bólder de asalto? ¿Los cargadores del bólder de asalto tendrían el mismo coste de Solicitud en este caso?

Respuesta: El selector de disparo contiene 3 cargadores de tamaño estándar para su arma, incluso un bólder de asalto. Los cargadores del bólder de asalto tienen el mismo coste de Solicitud que los cargadores de bólder estándar.

Pregunta: ¿El cargador de munición especial del marine táctico debe ser compatible con su bólder estándar, o puede servir para cualquiera de sus armas solicitadas?

Respuesta: Puede servir para cualquiera de las armas que haya solicitado para la misión, o para la que posea el talento Equipo predilecto.

Pregunta: Si un personaje falla un desafío a la cohesión para activar el modo escuadra, ¿puede el siguiente jugador realizar de nuevo el desafío a la cohesión, o gastar una acción completa para activar el modo escuadra, o la escuadra debe permanecer en modo solitario durante una ronda entera?

Respuesta: Sí, otro jugador puede realizar el desafío a la cohesión o emplear una acción completa para activar el modo escuadra, no hay límite a la cantidad de veces que la escuadra puede intentar entrar en modo escuadra, pero cada personaje solo puede realizar un intento por turno.

Pregunta: Si una habilidad de modo escuadra o modo solitario permite a un personaje realizar media acción o una acción completa fuera de su turno, o como una acción libre, ¿el personaje puede realizar sus acciones normales en su turno?

Respuesta: Sí. Por ejemplo, si un hermano de batalla usa Asalto bólder para cargar y disparar como una acción libre, aún puede usar una acción completa para cargar y atacar con un arma cuerpo a cuerpo, o utilizar dos medias acciones.

Pregunta: ¿Cómo funciona la opción de primeros auxilios de la habilidad Medicae al recibir múltiples heridas?

Respuesta: Primeros auxilios se aplica a todo el daño recibido desde la última vez que recibió tratamiento médico, incluso si provenía de múltiples fuentes. Si se falla la tirada de Primeros auxilios o no llega a recuperar daño, el jugador debe anotar ese daño como “tratado”—por tanto, no puede ser tratado de nuevo mediante otra tirada de Primeros auxilios, solo mediante Cuidados prolongados o la recuperación natural de daño.

Pregunta: ¿Los puntos de destino eliminan daño tratado mediante Medicae, o solo daño no tratado?

Respuesta: Los puntos de destino eliminan cualquier tipo de daño (salvo daños críticos), sin importar si el daño ha sido tratado o no.

Pregunta: ¿Puede un hermano de batalla llevar más de un ornamento del capítulo?

Respuesta: No. Aunque el DJ puede permitir al jugador cambiar su ornamento entre misiones, está limitado a un máximo de un ornamento del capítulo a la vez, por las restricciones de los guardianes de la muerte.

Pregunta: ¿Cuanta munición recibe un marine espacial para cada misión?

Respuesta: La munición especial debe adquirirse por separado, y el cose de Solicitud indicado en la **Tabla 5–11: Tipos especiales de munición** se aplica a cada cargador por separado. Cada personaje recibe una cantidad ilimitada de munición estándar para sus armas iniciales y las armas de su Equipo predilecto durante cada misión, y no necesita anotar su munición restante ni su peso. A discreción del DJ, los personajes pueden agotar su munición estándar en situaciones donde no puedan aprovisionarse. Como regla general, el DJ puede usar la “regla de tres”, lo que quiere decir que a cada marine espacial le quedan 3 recargas para cada arma a distancia, a menos que se indique lo contrario.

Pregunta: ¿Puede un hermano de batalla adquirir una armadura de exterminador con el talento Equipo predilecto?

Respuesta: No. El coste total de la armadura de exterminador incluye sus sistemas integrados, lo que supera la Solicitud de 100, lo que la sitúa fuera del límite del Equipo predilecto (Heróico).

Pregunta: ¿La escuadra recupera 1 punto de cohesión siempre que un miembro gaste un punto de destino por cualquier motivo?

Respuesta: No. El hermano de batalla debe gastar el punto de destino específicamente para recuperar la cohesión.

DEATHWATCH™

EL JUEGO DE ROL AMBIENTADO EN EL DESPIADADO Y OSCURO UNIVERSO DEL 41º MILENIO

Eres un marine espacial, uno de los guerreros supremos del Imperio. Genéticamente mejorado mediante implantes especiales para ser el soldado definitivo, eres más fuerte, resistente—y mortífero— que cualquier otro humano. Has sido seleccionado para unirse a una hermandad de guerreros de élite cazadores de alienígenas conocida como los guardianes de la muerte.

Como un marine espacial guardián de la muerte, tu deber será buscar las ruinas de viles alienígenas en mundos prohibidos, aventurarte tras las filas enemigas para realizar misiones especiales que nadie más puede cumplir, y enfrentarte a los desafíos más peligrosos que existen en esta galaxia... desafíos que solo los héroes de los marines espaciales pueden superar.

Una creación rápida de personajes que te permitirá introducirte rápidamente en el juego, incluyendo una amplia variedad de posibilidades gracias al sistema de especialidades.

Reglas dinámicas para todas las eventualidades que te permitirán controlar desde la interacción social hasta rápidos combates mortíferos, poderes psíquicos y aventuras estructuradas conocidas como misiones, perfectas para partidas de Deathwatch.

Trasfondos comprensibles para marines espaciales, escritos por el novelista de Warhammer 40.000 Andy Hoare.

Dirige a tus jugadores directamente contra las filas enemigas de la cruzada con una aventura completa de iniciación.

El libro básico de Deathwatch contiene todo lo que necesitas para iniciar tu aventura en el universo de Warhammer 40.000.



**GAMES
WORKSHOP®**

www.FantasyFlightGames.com