

# DEATHWATCH™

## PANTALLA DEL DJ



WARHAMMER  
40,000  
ROLE PLAY

# CRÉDITOS

## JEFE DE DESARROLLO

Ross Watson

## ESCRITO Y DISEÑADO POR

Andrea Gausman

## ESCRITURA ADICIONAL

Mack Martin y Robin Everett-McGuirl

## BASADO EN DARK HERESY, DISEÑADO POR

Owen Barnes, Kate Flack, y Mike Mason

## EDICIÓN

Ben Lurie

## DISEÑO GRÁFICO

Kevin Childress

## DISEÑO GRÁFICO ADICIONAL

Mark Raynor

## ILUSTRACIÓN DE PORTADA

Michael Phillippi

## ILUSTRACIONES DEL INTERIOR

Victor Corbella, Simon Eckert, Mark Gibbons, Zach Graves, Anton Kokarev, Hector Ortíz, Erich Schriener y Mark Smith

## PRODUCTOR JDR

Mack Martin

## 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

### JEFE DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Alan Merret

### AGRADECIMIENTOS

“No Guts, No Glory” Sean Connor con Mathieu Booth, Nick Hodge, Stephen Pitson, Mark Smith, y Michael Thompson, David Schumpert con David Hudock, Martin Linde, Adam Schumpert y Pierre Wagenseil

TRADUCIDO Y MAQUETADO POR  
Pablo Pérez “Darkpaul” y Alvaro de Sande

(v1.1 – 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](http://www.FantasyFlightGames.com)



# SOMBRA DE LOCURA



ERIOCH

•

BARABAN

•

LOS GRANDES CLAROS

•

TRAS LAS LÍNEAS  
ENEMIGAS

•

EL CONTINENTE  
OCCIDENTAL

•

EL CONFLICTO FINAL



# SOMBRA DE LOCURA

*“Es misericordioso dejarme ser un loco. Compadezco al hombre que puede permanecer despiadadamente cuerdo.”*

—Escritos de un antiguo profeta terrano

La Demarcación Jericó hierve de secretos y misterios xenos, anteriores a la Edad de las Sombras. Entre sus muchos enigmas está Baraban, un planeta boscoso en el que los “fantasmas” atormentan a guardias imperiales y a sus enemigos tau por igual. **SOMBRA DE LOCURA** explora qué fuerzas insondables pueden haber maldecido el planeta y plantea dudas sobre su conexión con el propósito desconocido de la bóveda Omega.

## LA VERDAD DE BARABAN

La naturaleza real de las apariciones de Baraban no está arraigada en los espíritus, sino en la mente. Mucho antes de que esta región estelar recibiese el nombre de Saliente Canis, en la cúspide de la gloria del Sector Jericó, el planeta fue un prospero centro de agricultura y de aprendizaje. Su destino no fue muy diferente al de muchos otros mundos del sector: un enemigo malévolo y desconocido destruyó a la población con tecnología oscura y prohibida.

Quizás con la intención de preservar el ecosistema del planeta para su propio uso, el enemigo colocó las “rejas del delirio” para infectar a la población con visiones de muerte y locura. Los atormentados habitantes se destrozaron unos a otros, convirtiéndose en unas víctimas más de la Edad de las Sombras. Aunque la potencia de las rejas disminuyó con el paso de los milenios, aún contamina Baraban con ecos de locura que se manifiestan en las infames visiones del planeta.

## RESUMEN

Las rejas del delirio fueron ocultadas en Baraban mediante una extraña tecnología gradual que les impedía interactuar con el mundo material hasta estar listas para ser detonadas. Unas pocas no se activaron en el asalto que condenó al planeta. Desde ese día, perduran sin ser detectadas en las esquinas de la realidad. Ciertas longitudes de onda luminosa perturbaron el arcano mecanismo que las cubría. Por azar o destino, la interacción accidental de un cañón iónico tau con una ráfaga láser cambió el estado cuántico del láser a la onda de longitud necesaria para afectar a las rejas. Esto ha causado una serie de sucesos que requieren la intervención de los guardianes de la muerte.

La Cámara de Vigilancia sospecha desde hace mucho tiempo que la bóveda Omega controla de alguna manera el depósito de datos central de Erioch, para los acontecimientos de importancia para su misterioso propósito. (La información sobre la bóveda Omega se encuentra en el Libro Básico de **DEATHWATCH**, páginas 334–335. Su existencia no es un secreto para la mayor parte de los hermanos de batalla



y debes asegurarte de que tus PJs conocen el término). La bóveda reaccionó a las noticias llegadas desde Baraban revelando tres iluminadores de arcanotecnología. La escuadra se desplegará en el planeta. Allí, deben determinar su aura de locura y su efecto sobre la Guardia Imperial, así como en las fuerzas kroot enemigas y en una tropa de élite tau, que aparentemente compite por su objetivo. En caso de tener éxito en la adquisición y entendimiento de la tecnología xenos, comprenderán mejor el misterio de la maldición de Baraban, pero se quedarán con muchas más preguntas sobre qué o quién fue el responsable y su mayor relevancia.

## ERIOCH

*“La mano que construyó este lugar lo hizo con un propósito. Oremos para que este propósito nunca suceda”.*

—se rumorea que fueron las primeras palabras del epistolar Axineton al embarcar en la fortaleza de Erioch

La grandiosa y laberíntica fortaleza de la vigilia de Erioch puede ser un lugar de tranquilo reposo o de frío aislamiento, según el carácter del ocupante. El DJ debe animar a los jugadores a detallar lo que hacen sus personajes mientras esperan su próxima (o primera) misión, dándoles la oportunidad de examinar las dimensiones del hermano de batalla más allá de su habilidad marcial.

Los secretos de la fortaleza se custodian a sí mismos y hay poco restringido a un hermano de batalla. Tiene acceso a campos de entrenamiento, capillas para la oración y la meditación y bibliotecas repletas de tomos que han condenado a muerte a hombres menores solo por abrirlos. Si escoge desviarse en los resonantes y antiguos corredores en el corazón del recinto, ninguna mano le detendrá. Un hermano de batalla tiene oportunidades frecuentes de interactuar con otros marines espaciales que sirven en Erioch. Es probable que su ascética celda esté junto a la de un capitán de la vigilia o a la de uno de sus compañeros de escuadra, y todos los guardianes de la muerte comen juntos en un rincón de una estancia cavernosa que podría albergar diez veces su número. Para más detalles de los PNJs de la fortaleza, consulta el Apéndice en la página 24.

## PERSIGUIENDO SOMBRAS

Sea como sea el día típico de un hermano de batalla en la fortaleza de Erioch, esta misión lo interrumpe con una llamada al deber. Un siervo encapuchado se aproxima a cada hermano de batalla y respetuosamente le informa de que se pide su presencia en la sala de vigilancia. Esta sección asume que la inquisidora

### LAS REJAS DEL DELIRIO

El Ordo Xenos ha hallado en la Demarcación una red de xenotecnología que causa la locura, denominándola “rejas del delirio” por su efecto en humanos. Las rejas crean cambios sutiles en la disformidad, que provocan diferentes reacciones malignas en distintas formas de vida. Esta variación ha dado lugar a teorías acerca de que sus creadores eran inmunes a sus efectos o capaces de construir medidas de protección.

Una reja toma la forma de una matriz amenazante, pero delicada, de imágenes cambiantes hasta que es activada. Entonces, se pudre rápidamente y no deja rastro físico de su existencia pero asola el entorno en docenas de kilómetros. El número necesario para cubrir todo un planeta de locura es fácilmente cientos de veces el número de dispositivos descubiertos y tampoco hay informes conocidos del ajuste de fase utilizado para ocultar las rejas del delirio en Baraban. Esto quizás indica que su aplicación allí es única, ya que la alternativa—que permanecen latentes legiones de estas armas en los rincones oscuros de planetas de toda la Demarcación—es de hecho aterradora.

Quist del Ordo Xenos ofrece la sesión informativa, aunque el capitán de la escuadra también está presente. El DJ debe sentirse libre de sustituir a cualquier autoridad de la misión que resulte más interesante en el contexto de su campaña.

La cavernosa sala de vigilancia cuenta con centenares de monitores de control manejados por siervos. Los más simples son fosos con paneles de pantallas borrosas que rotan pictografías fijas y móviles de los muchos campos de batalla de la Demarcación. En los niveles superiores hay estaciones más complejas; marcos del águila rodean las pantallas y decorados tronos sientan a aquellos autorizados para ver las imágenes clasificadas de la Demarcación.

Todo está en desorden, lleno de notas, copias impresas, placas de datos y otros desechos evidencian que la intensa búsqueda de archivos se acaba de terminar. Los servidores ya han comenzado con la lenta tarea de restaurar el orden. Muchos fosos están vacíos y unos pocos aún contienen las contraídas formas de los siervos cuyos cerebros no pudieron resistir la inundación de datos procesados durante los últimos días.

La pantalla más grande de la sala forma una parrilla de cientos de imágenes, algunas fijas y otras en movimiento, en un circuito cerrado. La inquisidora Quist (consulta los perfiles de PNJs en las páginas 24–28) se sienta en el estrado central de mando. A medida que llega la escuadra, lee o parafrasea lo siguiente:



La inquisidora Quist levanta su mirada ojerosa de una extensión de mapas hechos a mano cuando os aproximáis. Su postura cansada sugiere que solo su voluntad le permite seguir de pie mientras inclina la cabeza en un respetuoso saludo. “Perdonadnos por tomar el control de vuestra sala de vigilancia. Hace unos pocos días recibimos un extraño informe del Saliente Canis”. Hace una pausa para mirar las pantallas de la sala, que parpadean entre la preponderancia de las fuerzas tau que dominan el Saliente Canis. “El informe describe ‘una lluvia de dagas negras’ que cayó sobre una batalla. La Guardia Imperial local intentó enviarnos una muestra, pero la caja llegó vacía. Sin embargo, aún más importante es que la bóveda Omega reveló otra sub-cámara justo después de que este informe fuese descargado al cogitador central de la fortaleza”.

Dependiendo del conocimiento de tus jugadores sobre la Demarcación Jericó, puede que tengas que explicar lo que son el Saliente Canis y la bóveda Omega. Como los mayores héroes del Imperio, esta información es ciertamente confiada a sus personajes. Una vez estés seguro de que los jugadores entienden los hechos que ocurren a su alrededor, continúa:

“Desde entonces, hemos intentado ver que otros datos podemos correlacionar con este incidente. Encontramos una pictografía de... interés”. Gira una pieza ornamentada en la consola de mando y una pictografía fija en la pantalla central eclipsa a las demás. En ella, se desencadena una batalla entre los vespides y la guardia imperial, oscurecida por una irregular y siniestra sombra. Ajusta otro dial y rebobina la imagen congelada. Pese a no tener una vista completa del paisaje, no hay nada que pueda proyectar la sombra. La inquisidora hace un círculo sobre la forma oscura con su dedo. “Creemos que es el mismo lugar descrito en el informe. Como podéis observar, hay algo claramente anormal. Podría enviar a mis agentes, pero la respuesta de la bóveda Omega interesa a toda la Cámara de Vigilancia. También creemos que los tau han desplegado una unidad de mando. Si hay algo peligroso—o relacionado con la bóveda—no podemos permitir que caiga en manos enemigas”.

Haz una pausa para las aportaciones de la escuadra antes de continuar. Si no preguntan acerca de lo que ha revelado la bóveda Omega, lo explica con detalle.

“Debéis observar meticulosamente lo que ha revelado la bóveda”. Gesticula hacia arriba y los espíritus máquina, que controlan la plataforma de mando, responden. La parte superior desliza un pedestal cercano y con un siseo de objeción de los antiguos solenoides, tres iluminadores idénticos de arcanotecnología salen a la vista de su interior. Los grabados son de clara fabricación imperial y una suave luz azul brilla a través de los intrincados tubos de vidrieras. La inquisidora se vuelve a vosotros. “Por el acuerdo sagrado entre mi orden y la vuestra, solicito vuestra ayuda para llevar la luz a la oscuridad una vez más”.

La inquisidora Quist responde con su mejor capacidad a las preguntas que tiene la escuadra y transmite los puntos de mayor relevancia para la misión:

- El informe proviene del puesto avanzado de la Guardia Imperial “epsilon 420”, bajo el mando del coronel Afton Hathe.
- No tiene ninguna pista sobre qué le ocurrió a la muestra desaparecida. (La verdad es que el fragmento de reja se desintegró ya que así fue diseñado).
- La fragata de clase cazador *Lanza de Furia* espera para transportar al equipo a epsilon 420 en Baraban y pueden contactar con ella para la extracción cuando estén listos.
- Las fuerzas enemigas en el frente de batalla son tropas regulares e incursores, pero se desconoce la fuerza y el número que puede escoltar a los oficiales tau detectados recientemente. Quist considera que a los hermanos de batalla les resultará más fácil moverse a través de la zona de guerra si no llaman la atención sobre ellos.
- Puedes distribuir la información del recuadro Baraban como un documento informativo o simplemente usarlo como referencia en esta conversación.

Una vez que la escuadra esté informada y que todas las preguntas estén contestadas con la información disponible, su capitán de la vigilia les procura su armamento.

## PORTADOR DE CONOCIMIENTO

La mayoría de los escuadras operan bajo un único capitán de la vigilia, pero eso no significa que él siempre deba iniciar su misión. Una sesión informativa ofrece la oportunidad de introducir PNJs fuera de los círculos normales de los guardianes. La buena información escasea a menudo en el Imperio, pero los hermanos de batalla están en la reducida élite de confianza con un acceso más o menos completo a lo conocido. Los hermanos marines espaciales, oficiales militares, adeptos y muchos otros personajes pueden, unidos, dotar a la escuadra con la inteligencia más precisa posible.

Adicionalmente, la sesión informativa suele ser el primer vistazo de los jugadores a la misión, estableciendo la pauta de lo que está por venir. El relato de la devastación de un planeta por parte de un superviviente establece expectativas muy diferentes a las de una visión general militar de la misma zona de batalla. La autoridad que realmente solicitó la misión también presenta posibilidades para la intriga. ¿Parece que la autoridad oculta algo? ¿Está su capitán satisfecho con esta tarea? ¿Por qué es esta misión tan importante para merecer la atención de los guardianes de la muerte? Un DJ perspicaz puede usar el tradicional arranque de una misión para transmitir algo más que los objetivos, si así lo elige.

## ARMAS Y JURAMENTO

Calcular la solicitud de una misión de investigación, donde la situación es desconocida, requiere anticipar qué objetivos establecerá la escuadra, algo de lo que el DJ nunca puede estar seguro. Tu mejor conjetura sobre qué pueden intentar los jugadores, se traduce en la intuición de la autoridad de la misión sobre la dificultad de la misma. No siempre podrás adivinar correctamente, pero un error deliberado en el juicio por parte de la autoridad de la misión debe ser un suceso calculado. Esta misión tiene una solicitud sugerida de 50 (redondeada desde 49), basada en los siguientes supuestos:

**Objetivo primario:** Impedir que el enemigo consiga una reja del delirio (objetivo experimentado, solicitud 17).

**Objetivo secundario:** Recuperar información útil sobre las rejas (objetivo principiante, solicitud 11).

**Objetivo terciario:** Proteger el puesto avanzado de la invasión kroot (objetivo principiante, solicitud 6).

**Objetivo terciario:** Rescatar al general Caroses (objetivo veterano, no incluido en el cálculo).

**Objetivo terciario:** Tratar con los guardias imperiales enloquecidos sin quitarles la vida (objetivo veterano, no incluido en el cálculo).

**Objetivo terciario:** Vencer a los salvajes kroot (objetivo experimentado, solicitud 7).

**Objetivo terciario:** Derrotar a la unidad de mando tau (objetivo veterano, solicitud 8).

Debes añadir o modificar estos objetivos iniciales y la solicitud según tus propias evaluaciones de qué objetivos pueden fijar o ignorar tus jugadores.

Además del equipo solicitado, los hermanos de batalla reciben un land speeder de asalto para el transporte por el planeta. Un vehículo más grande no podría maniobrar en sus densos bosques. Por último, reciben la custodia de los iluminadores de arcanotecnología. Solo queda el juramento, que puede prestarse en Erioch o en la *Lanza de Furia*, según la costumbre particular de la escuadra.

### Partida

La fragata *Lanza de Furia* espera a la escuadra. La nave, de un kilómetro de longitud, es estrecha y elegante como indica su nombre, con un casco de oscuro metal manchado en el hollín de la guerra. Su capitán es un complaciente hermano de batalla de los templarios negros. Da la bienvenida a sus hermanos a bordo, aunque su actitud se enfría si cuentan con un bibliotecario entre sus filas. Los tripulantes de la nave son predominantemente siervos del capítulo, aunque un puñado de guardianes de la muerte controla el puente. Uno de ellos es el hermano Dane, un joven iniciado que ha seguido fielmente a Jaresh al servicio en los guardianes. Los hermanos de batalla comen juntos como en Erioch, pero salvo eso, Dane es su enlace durante el viaje de dos semanas.

No pasa nada durante el viaje, pero proporciona tiempo a la escuadra para preparar cualquier plan estratégico. Si algún hermano de batalla entabla conversación con Dane sobre su misión, este recuerda una anécdota de un cónsul blanco que en una ocasión recibió pasaje en la *Lanza*:

*“El hermano sargento Valus cruzó la puerta de disformidad con las fuerzas de la primera cruzada. Tenía mucha sabiduría que compartir sobre sus batallas en la Demarcación, pero por encima de ellas, recuerdo la historia que me contó de Baraban, tan blasfema como todo lo infectado en las Estrellas Caronte. Dijo que algo, bajo la apariencia de Guilliman, se le acercó una noche mientras estaba de guardia. Fue antes de saber lo traicionero del planeta y por un momento confundió la visión con una bendición. Pero entonces, el falso espíritu le hizo señas para que entrara al bosque y comenzó a dudar. ¿Por qué le pediría su Primarca abandonar su vigilancia y deber? Retó al insolente imitador, que se reveló como el retorcido impostor que era. Nuestro hermano le desterró con una lluvia de fuego bólder. ¿Qué clase de demonio osaría—o podría osar—suplantar a un Primarca y mantener el engaño incluso por un momento?”*

La Demarcación Jericó, devastada por la guerra, necesita demasiado a la *Lanza de Furia* para que permanezca detenida esperando en órbita. Jaresh entrega a la escuadra una baliza de voz para avisar a la fragata del momento de recogida. El hermano Dane conduce a los hermanos de batalla al puesto avanzado epsilon 420 en una thunderhawk. Tiene órdenes explícitas de soltarlos y regresar lo antes posible para que la nave pueda partir. Una vez que la escuadra desembarque y cualquier problema inmediato en su zona de aterrizaje haya sido despejado, será necesaria una persuasión muy fuerte para convencerle de cualquier cosa salvo regresar a la *Lanza*.



# BARABAN

*“Estaban a mi alrededor, tan seguro como que vosotros lo estáis ahora. Y estaban furiosos, furiosos de que yo hubiera sobrevivido al frente del Infierno Gris y todos ellos estuviesen muertos. Si no hubiera corrido me habrían arrastrado de vuelta al infierno”.*

—Testimonio del guardia Lars Ibsen antes de su ejecución por desertión

Los espesos bosques de Baraban ocultan la guerra en su interior, haciendo al planeta engañosamente tranquilo al aproximarse. Lee o parafrasea lo siguiente cuando la escuadra descienda a través de la atmósfera.

*No es precisamente vuestra primera vez en una thunderhawk, aunque el interior de esta familiar cañonera siempre parece cavernoso cuando alberga a un puñado de hermanos de batalla como vuestra escuadra—en vez de varias veces este número de astartes. Los holo-proyectores se activan cuando comenzáis a descender. Las abrazaderas fijan el land speeder a la cañonera y un perfil aerodinámico atraviesa la proyección tridimensional cuando las nubes dan paso al continente del noreste. En un universo de colmenas ascendentes y paisajes rocosos devastados por la batalla, Baraban parece sorprendentemente intacto, pese a que sabéis que millones de soldados se enfrentan bajo su dosel. Alcanzáis a ver un ondulado océano azul que limita con el collage rojo y oro del continente. Luego, el manto de los colores del otoño os rodea mientras la cañonera sigue descendiendo.*

*Repentinamente, la calma se rompe con unas calamitosas explosiones y un abrupto fin al descenso que pone a prueba la absorción de impacto de las servoarmaduras. Dane grita por encima del ruido, “¡El puesto avanzado está bajo ataque!”*

Entre la oscura maraña de ramas y hojas muertas, los hermanos de batalla pueden vislumbrar un búnker destruido y a los desesperados guardias imperiales luchando contra un abrumador número de kroot. Los proyectiles de inducción de los rifles kroot superan en cuatro a uno a los disparos láser y el creciente intervalo entre explosiones sugiere que se están terminando las granadas. La escuadra tiene que tomar una decisión: intervenir y arriesgarse a revelar su presencia a los tau, o permitir que el puesto avanzado sea arrasado.

El hermano Dane sigue sus órdenes si deciden participar en la batalla, pero es incapaz de llevar la thunderhawk por debajo de los 15 metros debido al denso bosque. Las armas de la cañonera aportan una ventaja decisiva en potencia de fuego pero al precio de un elevado daño colateral. Kroot y guardias se entrelazan mientras los desgarrados alienígenas atacan con cargas de inducción y las viles bayonetas de sus rifles. El combate cuerpo a cuerpo y el oscuro dosel de los árboles hacen que disparar sobre la refriega (con las armas de la nave o desde ella) sea Muy difícil (-30). Cualquier fallo o arma explosiva alcanzará también a unos pocos guardias.

Afortunadamente para aquellos sin mochilas de salto, la nave contiene un alijo de supresores de gravedad astartes de un solo uso, que pueden equiparse en un asalto. Un hermano de batalla particularmente impaciente o ágil puede intentar un salto directo sobre uno de los grandes árboles con una tirada de **Moderada (+0) de Agilidad o Acrobacias**. El fallo

hasta un nivel de fracaso indica que aterrizó sobre una rama, pero no pudo soportar el peso de su servoarmadura. Caer entre el crujiente follaje cuenta como una caída de 3 metros (página 263 del libro básico de DEATHWATCH) mientras que un fallo mayor causa una caída de 15 metros.

Los kroot forman una horda de magnitud 35 (página 363 del libro básico de DEATHWATCH). Una vez rota la horda, los kroot se retiran al bosque.

## HORDA CARNÍVORA KROOT

La sociedad guerrera de esta raza xenos fue adoctrinada en el “Bien Supremo” de los tau hace mucho tiempo. Fuertes y ágiles, están como en casa en los bosques de Baraban.

### Perfil del kroot carnívoro

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
42	35	(8)	45	47	25	(8)	30	18

**Movimiento:** 4/8/12/24

**Magnitud:** 35

**Habilidades:** Acrobacias (Ag), Escondarse (Ag) +20, Esquivar (Ag) +10, Hablar idioma (Kroot, Tau) (Int), Movimiento silencioso (Ag) +20, Perspicacia (Per) +10, Rastrear (Int) +10, Supervivencia (Int) +10, Tregar (F) +20.

**Talentos:** Asalto rabioso, Ataque veloz, Entrenamiento con armas básicas (PS, Primitiva), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas), Reflejos rápidos, Resorte, Veloz.

**Rasgos:** Arma natural (Pico), Fuerza antinatural (x2), Percepción antinatural (x2), Tamaño (Enorme).

**Blindaje:** Piel (horda 2, Primitiva).

**Armas:** Rifle kroot (110m; T/-/-; 1d10+5 E; Pen 1; cargador de 6 proyectiles; recarga 2 completos), pico (1d5+8† A, Primitivo [Usa las reglas para las armas naturales]).

El rifle kroot puede utilizarse en cuerpo a cuerpo (1d10+8† A; Equilibrada).

†Incluye bonificación de Fuerza.

**Equipo:** Cargadores del rifle.

## EL FRAGOR DE LA BATALLA

Si los hermanos de batalla se enfrentan a la horda kroot, difícilmente podrán encargarse de toda la turba enemiga. Del mismo modo que la escuadra se esfuerza en cambiar las tornas de la batalla, los guardias luchan por sus vidas. El DJ debe hacer esto evidente en su descripción de la escena asalto por asalto. A su llegada, aproximadamente una cuarta parte de los 100 guardias del puesto yacen muertos. Para representar el creciente número de bajas si el combate se alarga, asume que 1d10 guardias mueren cada asalto que la escuadra necesite para romper la horda. El DJ puede reducir estas bajas si los jugadores adoptan acciones deliberadas para proteger a los soldados.

## BARABAN

**Datos planetarios:** Situado en el Saliente Canis, la geografía de Baraban está dominada por bosques de hoja caduca. Los continentes del noreste y sureste son ecosistemas templados típicos con cuatro estaciones distintas. El continente occidental, más pequeño, se distingue por varias cadenas montañosas y por temperaturas frecuentes más bajas debido a la altitud. Algunos informes sugieren que las ruinas de una civilización anterior pueden estar bajo el terreno boscoso, pero no se ha hecho una exploración formal puesto que el planeta es un frente de batalla activo.

**Disposición militar:** En todo momento, hay varios regimientos activos en Baraban. Existen posiciones de apoyo principales en cada continente, aunque las cambiantes líneas de frente implican que numerosos bunkeres y trincheras, construidos por el Imperio, están ahora en manos del enemigo. Los cuatro mayores posiciones imperiales son el fuerte Avernus y la guarnición Epsilon en el continente noreste, el fuerte Dorn en el sureste y la estación Torre de fe en las montañas occidentales.

Las fuerzas enemigas son principalmente kroot y véspides que emplean tácticas de guerrilla, con escasa evidencia de liderazgo tau. Pese a la aparente falta de organización enemiga, la Guardia Imperial ha sido incapaz de mantener una ventaja duradera. El mando de la cruzada culpa en gran medida a las extraños sucesos del planeta (consultar la anotación del conservador) pero no sería la primera vez que los riesgos ambientales son el chivo expiatorio del mal liderazgo.

**Anotación del conservador:** Los, así llamados, “fantasmas de Baraban” son, por desgracia, un fenómeno bien documentado. La mayoría de las tropas estacionadas en el planeta parecen haber experimentado apariciones que van desde voces suaves a legiones de muertos. Las mentes mortales están poco preparadas para tales experiencias e incidente tras incidente, se dan casos de pelotones desertando por miedo o volviéndose unos contra otros por la locura.

Los informes recopilados en las misiones anteriores de los guardianes y del apoyo de los vigilantes de tormenta a la cruzada enumeran al menos cinco casos de Adeptus Astartes observando experiencias similares. Dos de estos casos, de los archivos de Erioch, son anteriores en décadas a la Cruzada de Achilus, planteando serias dudas sobre las teorías imperiales que culpaban a los tau de la responsabilidad de este fenómeno.



De una forma u otra, el asalto Kroot finalmente acaba, bien con los carnívoros derrotados, o arrastrando una gran cantidad de cadáveres para un festín de la victoria tras sus líneas. Dentro de los escombros de epsilon 420, la escuadra puede encontrar al joven teniente Lionus Drayle (su relativa condición física y el número de supervivientes dependen de si los marines espaciales intervinieron y en ese caso por cómo fue de decisiva su victoria). Drayle es un oficial recién graduado de su regimiento y—como las tropas ahora bajo su mando—no tiene ni idea de que no se encuentran en las Estrellas Halo. Inteligente y prodigo en los catecismos de su formación imperial, Drayle es el oficial de más rango (y el único) del puesto. Tiene el pelo rubio muy corto y patillas prominentes. Luce heridas superficiales en distintos estados de curación, contando la historia de batallas recurrentes y sangrientas. Si su perfil es relevante, usa el oficial de la Guardia Imperial, en la página 379 del libro básico de **DEATHWATCH**.

- El general Caroses de la guarnición Epsilon desapareció recientemente en combate y esto ha arrojado a las fuerzas imperiales locales al desorden. El coronel del puesto, Afton, regresó a la guarnición y asumió el mando. Este cambio repentino dejó a Drayle al mando, no por planificación sino más bien por defecto. Ya ha enviado los formularios al Departamento Munitorum para pedir un nuevo líder y trata de no pensar en el extravío de la documentación.
- Drayle no puede ocultar su admiración por los Adeptus Astartes, pero su disciplina le permite atemperarla lo bastante como para disertar de un modo casi normal. Con todo, está convencido de que debe su vida y la de los otros

supervivientes (sean muchos o pocos) a la intervención de la escuadra. Incluso en el caso de que los hermanos de batalla no luchasen contra los kroot, está convencido de que su repentina llegada representa el favor del Emperador sobre los que resisten. En repetidas ocasiones les da las gracias por “salvar sus vidas y sus almas de los corrompidos xenos”.

- Sin saber siquiera su misión, ofrece a la escuadra un guía, tropas, suministros, o cualquier cosa que pueda ayudar en su tarea. Por supuesto, es probable que los marines espaciales hayan aprendido hace mucho tiempo que la “ayuda” de los hombres normales es generalmente un obstáculo.

Si se le pregunta por la batalla que trajo aquí a la escuadra, el teniente estaba presente y da su informe.

*“Habíamos hecho retroceder a un cielo lleno de agujonjes toda la mañana. Estábamos haciendo progresos pero eso no cuenta demasiado aquí. Tras más escaramuzas de las que puedo contar aparecieron los fantasmas. Así que deliberadamente forcé la línea hacia el claro. Hay algo en ese lugar que parece no gustar a los fantasmas. Les mantiene alejados. Pensamos que habíamos hecho huir al enemigo pero entonces un hammerhead salió de los arboles. Estábamos disparando a los agujonjes y abrió fuego sobre nosotros con un cañón iónico. Y entonces—sucedió. Durante un segundo, en vez de cielo había un muro negro y podía ver algo moviéndose en él. Esas picas negras llovieron sobre nosotros; solo acordarme me pone la piel de gallina. Luego desapareció. También asustó al enemigo, porque nunca he visto retirarse a un vespíd tan rápida y repentinamente”.*

Puede dirigirles de inmediato al lugar porque la sombra se encuentra solo a unos pocos kilómetros del puesto avanzado. El lugar es notable no solo por su terreno inusual sino como un lugar de santuario—no de la muerte, sino de la locura.

## NO ESTÁIS SOLOS

La sesión informativa fue precisa sobre la actividad enemiga: una fuerza tau ha aterrizado en el planeta para competir por el mismo objetivo que los marines espaciales. El Septo Velk'Han revisó informes de la batalla que llamó la atención del Ordo Xenos y ha desplegado su propio equipo de combate para investigar. Su líder, Shas'El Keyl, es un veterano de las batallas tiránidas en el área que los imperiales denominan el Xenocidio. Antaño quería incorporar a la humanidad al imperio tau, pero los horrores de la flota enjambre Dagon le endurecieron. Ahora esta contrariado porque la humanidad sigue haciendo la guerra al Bien Supremo. Personalmente, ha

### PELIGROS DEL CAMPO DE BATALLA

A pesar de su misterioso pasado y sus interminables bosques, Baraban es ante todo una zona de guerra. Además de los posibles problemas causados por los tau, el DJ puede utilizar uno o más de los siguientes encuentros para enfatizar sus entornos peligrosos y exóticos cuando la escuadra viaje por el planeta:

- **Hambre de muerte:** La escuadra encuentra el resultado de otra—incluso mayor—batalla entre los kroot y las fuerzas de la Guardia Imperial. Cientos de cadáveres de ambos bandos están esparcidos por el bosque, pero los alienígenas con aspecto de ave parecen haber ganado por un pequeñísimo margen. La docena de vencedores abandona rápidamente su festín de carne humana para volver torpemente el cañón de un tanque leman russ o hellhound contra los invasores.
- **Tierra quemada:** La escuadra encuentra un amplio radio de cenizas y árboles calcinados. Los huesos crujen bajo el paso de sus botas cuando atraviesan esta cicatriz de la guerra. La tierra quemada marca un área bajo control enemigo. Una masa de drones centinela (página 371 del libro básico de DEATHWATCH) salen de las cenizas para defender el perímetro.
- **Legado de locura:** El delirio podría golpear a cualquiera, en cualquier momento. El DJ debe sentirse libre de añadir tiradas adicionales de delirio (consulta el recuadro) de distinta dificultad cada vez que lo considere apropiado.
- **En ruinas:** Los hermanos de batalla encuentran un laberinto de escombros y trozos de estatuas humanas enredadas entre las raíces de árboles gigantes. Si el DJ favorece un desahogo cómico ocasional, una masa de furiosos roedores sale de su guarida para atacar a la escuadra, arañando su servoarmadura con sus dientes y colmillos.

llegado a pensar en la voraz e inconsciente marea biomorfa como la mayor de las amenazas. Si la humanidad merece ser adoctrinada, debe contar con un aliado que pueda unirse a ella contra ese mal. Shas'El Keyl llegó a Baraban creyendo que el gue'la probaba una nueva arma. Ahora sabe que ha encontrado una tecnología que puede volverse en su contra.

Un equipo de guerreros de la casta del fuego y unos pocos guerreros de élite en trajes de sigilo le acompañan (Shas'El Keyl usa el perfil de comandante tau del **Capítulo XIV: Adversarios** del libro de básico de DEATHWATCH, y el perfil de sus tropas también está en ese capítulo). Si la escuadra participó en la batalla por epsilon 420, los kroot supervivientes informan rápidamente de su presencia a la fuerza de combate. Desde este momento, un equipo de infiltración (aproximadamente del mismo tamaño que la escuadra) puede emboscar a los hermanos de batalla cuando el DJ considere apropiado.

## VELOS DE SOMBRA

Los hermanos de batalla son libres de seguir por el bosque otoñal en busca del objetivo. Sobre el terreno la guerra es mucho más aparente. El penetrante olor a cadáver podrido incomoda a los que no sellen herméticamente su casco. Aunque el claro del bosque es más fácil de encontrar con la ayuda de Drayle, la escuadra puede tropezarse con el lugar por su cuenta después de 1d10 horas de búsqueda (salvo que tengan un enfoque bien pensado). Lee o parafrasea lo siguiente cuando lleguen:

*El denso follaje se abre en un claro natural. Brillantes hojas escarlata cubren los árboles y la tierra, pero salpicaduras de sangre seca deslustran el cuadro como el oxidado. Los cuerpos han sido retirados—o consumidos. Inconfundible, la gran sombra se cierne de forma prominente—la silueta de un gigante ausente.*

Las personas y objetos pueden pasar libremente por el espacio en donde debe encontrarse la fuente de la sombra. La inspección visual no revela nada, pero los bibliotecarios pueden sentir una ligera inquietud. La fuente es, de hecho, una de las monolíticas redes de tecnología xenos llamadas *Delirium Trellises*. Un atacante desconocido empleó estas armas perturbadoras de la mente hace mucho tiempo, y su vinculación con los fantasmas de Baraban será evidente para los PJs en la aventura. Sin embargo, algunas no detonaron y son sombras durmientes fuera de fase con la realidad.

La luz de los iluminadores arcanotecnológicos reacciona a la extraña naturaleza de los artefactos, haciéndolos visibles y tangibles durante cortos intervalos en donde cae la luz azul. Usar las lámparas en el área es, obviamente, la manera más fácil de encontrar los *Delirium Trellises*, pero los jugadores podrían crear sus propios planes para localizar la fuente de la sombra sin los iluminadores. Algunas posibilidades son:

- Una tirada **Difícil (-20) de Psiniciencia** permite saber que algo siniestro y vagamente contaminado por la disformidad ocupa el lugar, pero nada más. Varios poderes psíquicos de adivinación pueden proporcionar información pertinente sobre el área, el objeto oculto, o su ubicación y naturaleza exacta.

## VEHÍCULOS EN DEATHWATCH

Futuros suplementos introducirán reglas para el uso de vehículos como parte de tu juego de DEATHWATCH. Sin embargo, las naves y transportes son parte integral de los deberes de los marines espaciales y las aventuras de ese tipo pueden necesitar la presencia de un vehículo. Puedes utilizar las siguientes reglas simplificadas para que los vehículos pasen a formar parte de una batalla.

### PROPIEDADES DE VEHÍCULOS

**Armas:** Las armas disponibles y si están a disposición del conductor o (si procede) del artillero. Un personaje sentado en la posición adecuada puede disparar estas armas en su turno, siguiendo todas las reglas estándar para el arma. El objetivo debe estar en la línea de fuego del arma.

**Velocidad táctica:** Una abstracción de lo rápido que es el vehículo durante los asaltos de combate. Es el movimiento máximo del vehículo en metros.

**Velocidad de crucero:** Lo rápido que se mueve el vehículo en tiempo narrativo.

**Blindaje:** Los puntos de blindaje del vehículo. Estos puntos se aplican como los PB de cobertura (consulta la página 251 en el libro básico de DEATHWATCH) para cualquiera dentro del vehículo. El DJ tiene la última palabra sobre qué localizaciones tienen cobertura para los que disparan fuera desde vehículos abiertos. Los oponentes pueden hacer ataques a distancia sobre personajes dentro de un vehículo con una penalización de -10, declarando a qué parte están apuntando (conductor, artillero, carga de pasajeros, etc.). La cobertura aún se aplica de forma normal.

**Integridad estructural:** El equivalente a las Heridas del vehículo. Se asume que el vehículo es destruido (aunque no necesariamente los personajes en su interior; el efecto sobre ellos queda a criterio del DJ) una vez se exceden estas Heridas.

- El uso de un auspex y una tirada **Moderada (+0) de Competencia tecnológica** revela algo en la base de la sombra y que puede reaccionar ante ciertas longitudes de onda de luz. (Otra tirada, igual a la anterior, puede modificar el auspex u otro objeto que produzca luz, como un arma láser, a la longitud de onda adecuada).

- Aún fuera de fase y durmiente, un *Delirium Trellis* puede ser maligno. Cualquiera cerca de su ubicación durante 10 minutos o más, debe hacer una tirada para resistir el delirio con una bonificación de +10 a Voluntad. Tanto si tiene éxito o falla, el hermano de batalla es consciente de que una influencia oscura presiona en su mente.

Si la escuadra consigue finalmente una visual de una reja del delirio, lee la siguiente descripción:

*Un arco plano e irregular se alza sobre el claro; su silueta se alinea perfectamente con la sombra. Oscuros paneles de imágenes cambiantes se extienden entre alas abiertas de circuitos inactivos xenos. Se distinguen unas pocas formas que giran rápidamente: ¿Quizás un ojo? ¿Quizás el rastro de un cometa? Tenéis la sensación de que solo veis una parte de un patrón más grande.*

Los *Delirium Trellises* son oscuros, pero no desconocidos para los círculos de los guardianes. Una tirada **Complicada (-10)** de Saber prohibido (Xenos) o **Muy difícil (-30)** de **Saber prohibido (Adeptus Mechanicus)** permite a un hermano de batalla reconocer su función y recordar ciertos detalles, como se relata al principio de la aventura.

La escuadra debe decidir ahora que hacer con el *Trellis*. ¿Destruirlo? ¿Intentar salvar la totalidad o una parte para su estudio? Si optan por un plan que implique explosivos y no trajeron cargas de demolición, hay algunas disponibles en el puesto avanzado. La siguiente información puede ayudar al DJ a responder a sus acciones:

- Trastear el objeto es una proposición arriesgada. Un personaje con las habilidades Competencia tecnológica y Saber prohibido (Xenos) puede llevar al *Trellis* en fase con la realidad, haciendo una tirada con la más baja de las dos habilidades. Pero un fallo lo activa. Un *Delirium Trellis* es más potente cuando es puesto en marcha por primera vez. Cualquiera en 100+5d10 kilómetros debe hacer una tirada por el delirio con un -20.
- Los objetos pequeños (como los explosivos) plantados en el dispositivo mientras es tangible, se incorporan al campo de fase y se desvanecen de la misma realidad, como el *Trellis* cuando se retira la fuente de luz.
- Pueden romperse pequeñas piezas de la red mientras el dispositivo es tangible (o dispararles duplicando los rayos láser ionizados que revelaron la amenaza). Estas piezas no se sincronizan, se desintegran en pocas horas.

TABLA 1-1: VEHÍCULOS EN SOMBRAS DE LOCURA

Vehículo	Armas	Velocidad táctica	Velocidad de Crucero	PB	Integridad estructural
Land speeder de asalto	Bólter pesado (Artillero)	30m	275kph	18†	15
	Cañón de asalto (Conductor)				
Cañonera thunderhawk††	Dos cañones láser (Piloto)	30m	2000kph	35	40
	Turbo-láser (Piloto)				
	Misiles hellstrike (Artillero)				
	Bólteres pesados (Artillero)				

†El land speeder de asalto es un vehículo abierto. Cubre las piernas del conductor y el artillero. Solo ofrece alguna cobertura a los 4 pasajeros según su posición y ángulo en la ampliada parte posterior.

††Consulta la página 23 para los perfiles de las armas de la thunderhawk.

TABLA 1-2: DISTANCIA ENTRE LAS LOCALIZACIONES IMPORTANTES DE BARABAÑ

	Punto inicial	Los grandes claros	Bosque del sureste	Montañas occidentales
Los grandes claros	1233 km (4.5 horas)			
Bosque del sureste	2451 km (9.0 horas)	1297 km (4.5 horas)		
Montañas occidentales	5240 km (19 horas)	4018km (14.5 horas)	3487 km (12.5 horas)	
Cuartel general tau	1180 km (4.0 horas)	1354 km (5.0 horas)	120 km (0.5 horas)	3595 km (13 horas)

Los desconocidos fabricantes de las rejas del delirio las construyeron para el secreto. La única forma de eludir este mecanismo es desplazar todo el conjunto a la vez, o con un campo de estasis.



## EL DELIRIO

Una reja del delirio se introduce en la mente humana buscando sus pensamientos más terribles y agobiantes. Luego, conjura un estado de delirio por el que caminan esas personas y criaturas de pesadilla. Sin embargo, los Adeptus Astartes ya no son completamente humanos. Del mismo modo que el miedo no les afecta como a los ciudadanos imperiales normales, las visiones producidas por el delirio son también diferentes. Resistir al delirio comienza con una tirada de Voluntad. El fracaso causa 1d5 puntos de locura y el correspondiente efecto a continuación.

### DELIRIO MORTAL

La mayoría de los individuos sufren el delirio como se describe anteriormente, y tratan una tirada de delirio fallida como una tirada de miedo. Haz una tirada de conmoción, añadiendo un +20 adicional al resultado.

### VISIONES DE LO INMEMORIAL

La mente de un marine espacial se traba con la historia de su capítulo y, de hecho, de la propia humanidad. Si se ve afectado por el delirio, puede ver personas o recuerdos que evocan sus propios fracasos personales, o el delirio puede retroceder a una ascendencia igualmente llena de dolor. Los marines espaciales afectados pueden experimentar los horrores presenciados por miembros muertos de su capítulo, su Primarca, o incluso el propio Emperador. El trauma mental de tales experiencias se manifiesta en una aflicción temporal de la maldición de su Primarca (consulta las páginas 282–283 en el libro básico de *DEATHWATCH*). Si el personaje ya está sufriendo la maldición, entonces aumenta en severidad durante 1d10 horas. En caso contrario, sufre un nivel aleatorio de la maldición durante 1d10 horas.

### EL SUEÑO DE LA UNIDAD

Aunque no es necesariamente hechicería, la tecnología detrás de las rejas del delirio implica al menos una pequeña cantidad de manipulación del inmaterium. Por tanto, su efecto sobre los tau, alejados de la disformidad, disminuye pero no está ausente. Los tau reciben un +10 para resistir al delirio. Si fallan no sienten miedo, sino más bien la agradable ilusión de haber logrado su objetivo fundamental: la aceptación universal del Tau'va, el Bien Supremo. Un tau afectado trata a cualquiera como un miembro fiable del imperio tau (en su mente todas las razas son una). Esto no significa que su percepción de un individuo no pueda verse alterada por sus hechos o palabras (particularmente las hostiles), solo que asume que todos, incluyendo humanos y marines espaciales, siguen el Bien Supremo hasta tener una razón para la duda.

### RETORNO A LO SALVAJE

Los kroot no están alejados del mundo y la mentalidad salvaje en el que les encontraron los tau. Los kroot bajo el influjo del delirio regresan a un estado salvaje y animal. Todas las demás formas de vida se reducen a sus ojos a una fuente de alimento. El Bien Supremo y el imperio tau no son ni siquiera un recuerdo lejano en este estado primitivo.

## OSCURAS IMPLICACIONES

Hay otros tres dispositivos “sin detonar” en Baraban, y estos también deben mantenerse fuera del alcance del enemigo. Dispones de varias opciones para alertar a la escuadra del hecho de que su misión no está acabada (si no llegan a esta conclusión por sí mismos), incluyendo:

- La Guardia Imperial puede mencionar que se rumorea que existen otras áreas de calma espiritual en el planeta —similar al claro que contenía el primer *Trellis*.
- Un tecnomarine audaz podría interactuar con la reja para obtener más información. Esta acción puede ser peligrosa para su mente, dependiendo del resultado de su tirada de Competencia tecnológica, pero también revela bastante sobre su alcance efectivo y establece que por sí solo no podría contaminar el planeta.
- Las consultas o investigaciones sobre los movimientos recientes del enemigo, informan de un descenso en la actividad en casi todos los frentes, como si sus tropas estuviesen siendo desviadas a otra tarea que no sea la presión en la guerra. La fuerza de combate tau también puede ser visto “en busca de algo” en otros continentes.
- Si la escuadra está resueltamente decidida a terminar su misión en el claro, el DJ tiene algunas opciones: Puede dejarles partir y acortar la aventura, con los sucesos posteriores revelando que han fracasado en su objetivo primario; los tau obtienen una nueva arma que con seguridad volverá a afectar a las fuerzas de la cruzada. O (una opción de mano dura pero menos rigurosa), cuando la *Furia* regresa para la extracción, el hermano capitán Jaresh pregunta por la misión. Al enterarse de los detalles, informa que el módulo sensorium de su nave sufrió extrañas reacciones al leer la superficie del planeta y sugiere que puede haber más *Trellises*. Es el menos complacido con regresar, pero la escuadra tiene de nuevo la cañonera para un transporte planetario más rápido.

Una vez que los hermanos de batalla comprendan que puede haber otras rejas en el planeta, necesitan un método para encontrar su localización. El DJ debe alentar sus propias ideas, pero algunas posibilidades son:

- Escanear imágenes del planeta para localizar anomalías visuales similares. Por supuesto, los hermanos de batalla necesitarían meses para vadear entre todas las pictografías almacenadas en las instalaciones imperiales, por lo que necesitan las tiradas adecuadas para emplear o persuadir cogitadores, servidores, o personal para la tarea.
- Un tecnomarine con acceso a un *Delirium Trellis* puede descubrir que cada dispositivo contiene la matriz de coordenadas planetarias utilizada para desplegar las rejas. Una tirada **Moderada (+0) de Lógica** puede descifrar la información suficiente para determinar los lugares en donde los dispositivos no se activaron. Un fallo simple revela toda la red, compuesta de cientos de puntos de implantación, pero no da una idea acerca de los que aún permanecen inactivos.
- Si la escuadra ha advertido que la luz interfiere con el mecanismo de sincronización, los augurios planetarios de las principales instalaciones militares podrían modificarse para buscar las señales de las rejas por el planeta.

## REGLA OPCIONAL: VISIONES VOLUNTARIAS

Los jugadores tienen a menudo el prejuicio de que ser víctima de un ataque o efecto es una experiencia puramente negativa (y a veces puede ser cierto). Sin embargo, algunas de las escenas más memorables del rol ocurren cuando las tiradas salen mal. El efecto del delirio sobre un marine espacial es en realidad una oportunidad de diversión para que los hermanos de batalla exploren su herencia y las facetas más extremas de la personalidad de sus personajes. El DJ puede ofrecer a sus jugadores la opción de no ganar puntos de locura a cambio de sufrir automáticamente un efecto. Esto ofrece a todos una oportunidad de interpretación sin sentirse penalizado.

### POSIBLES VISIONES

El DJ debe sentirse libre para crear su propio capítulo o sucesos específicos de personaje para los hermanos de batalla que caen presa del delirio. No obstante, aquí tienes algunas ideas en las que basarte:

Un templario negro puede ver a un vengativo aquelarre de brujas que exterminó en sus primeros días con el capítulo. O puede sentirse repentinamente perseguido por sus hermanos por la falta de adhesión de su capítulo al Codex Astartes.

Un vigilante de tormenta puede experimentar una distorsión temporal, como si estuviese en estasis con la primera compañía. O ver a un Primarca demoníaco cuestionando la pureza de su semilla genética.

Un ángel sangriento puede ver a Horus cayendo sobre él por traición, o encontrarse rodeado por los que han sucumbido a la furia negra, indicándole que se una a ellos en su violencia sin sentido.

Un ángel oscuro puede encontrar de repente a los caídos traidores acechando en su entorno, o tener la constante sensación de que la tierra bajo sus pies se agrieta—reviviendo la destrucción de Caliban.

Un ultramarine puede sentir un dolor agudo y constante bajo su casco, como participando de la herida mortal de su Primarca. O puede ver los restos medio consumidos de muchos hermanos de batalla perdidos ante los tiránidos en la Batalla de Maccrage.

Un lobo espacial puede escuchar la llamada de su manada lupina en la distancia, o percibir a sus antepasados de Fenris, animándole constantemente a desafiar a sus hermanos marines espaciales en retos de habilidad, fuerza—o nada en absoluto.

Tras determinar las localizaciones de las otras rejas, la escuadra puede encargarse de ellas en cualquier orden (aunque algunos caminos son más eficientes que otros). La **Tabla 1–2** proporciona las distancias entre cada una de las localizaciones relevantes y el tiempo de viaje a la velocidad máxima de crucero del land speeder. El DJ debe ampliar ligeramente la serie de acontecimientos en la localización que sea visitada en último lugar, como se describe en la sección El conflicto final.

## EL PUÑO DEL EMPERADOR

La escuadra puede optar por un curso de acción que requiera traductores, personal, y/o equipamiento de la Guardia Imperial estacionada en el planeta. Hay cuatro instalaciones principales del ejército Imperial en Baraban.

La **guarnición Epsilon** en el continente noreste es el lugar más cercano al punto de llegada de la escuadra; el puesto avanzado 420 es uno de sus satélites. La moral es baja desde la desaparición del general Caroses y el coronel Afton está ocupado tratando de restaurar el orden. Es receptivo a las solicitudes que no graven demasiado su tiempo y recursos, solo para quitarse a la escuadra de en medio.

El **fuerte Avernus** también está en el continente noreste, en su península más sureña. Sus poderosas defensas láser y su buen emplazamiento hacen de ella la instalación más segura. Desde aquí, el lord general Sarenus comanda toda la lucha por Baraban. Es un sereno veterano que ha trabajado con suficientes marines espaciales en su larga carrera como para no dejarse intimidar por ellos. No obstante, comprende el valor estratégico de desentrañar a los fantasmas del planeta.

El **fuerte Dorn** es un maltratado punto de apoyo en el continente sureste dominado por los tau. Oleadas enemigas atacan casi ininterrumpidamente la base subterránea. Miles de soldados, no aptos mentalmente para el frente, trabajan en sus niveles inferiores reparando las perforaciones de los véspides. El general Kire está un poco tocado por el planeta y tiene problemas para distinguir a sus tropas vivas de las apariciones de los muertos.

La **estación Torre de fe** es la más pequeña de las cuatro instalaciones. Situada en la ladera de una de las montañas más altas de la cordillera, tiene vistas a cientos de kilómetros del continente occidental. En su mayor parte está dedicada a plataformas de acoplamiento y plazas de vehículos, ya que la casi todo el tráfico espacial aterriza por la densidad menor del combate en este continente. La estación también tiene la rotación más rápida de mando por su fácil acceso a los canales extraplanetarios para solicitar la reasignación. Su autoridad actual es el capitán Martex de la Armada Imperial.

## LOS GRANDES CLAROS

Los árboles más altos y antiguos de Baraban cubren la parte occidental del continente noreste. El *Delirium Trellis* se encuentra en un disputado palmo de terreno que cambia de manos a diario entre las fuerzas imperiales y los véspides. Toda la información disponible indica que los hermanos de batalla tendrán que combatir para alcanzar su objetivo. Pero sin que ellos lo sepan, la zona fue investigada por la fuerza de combate tau, que activó accidentalmente el delirio al intentar recuperarlo. Shas'El Keyl y la mayoría de su equipo conservaron la cordura lo suficiente para retirarse, pero los véspides no tuvieron la misma suerte. La población



local sufrió un destino similar al que desgarró la civilización de Baraban hace miles de años.

Cuando llega la escuadra, todo está en silencio.

*Los véspides han edificado un hogar en su larga ocupación de Baraban. Los túneles se esconden en los enormes troncos de los árboles y atraviesan las nudosas lomas de raíces, moldeando el venerable bosque con el matiz de un paisaje alienígena. Algunos cadáveres insectoides se encuentran en la maleza. Más cuerpos xenos cuelgan fuera de sus catacumbas de fabricación propia, y miembros y alas quitinosas siembran la tierra arcillosa.*

El examen superficial de la escena revela que los véspides murieron de distintas formas, en su mayor parte por las garras de su propia estirpe y por disparos de sus propias armas de neutrones. El marchitamiento del *Trellis* sigue languideciendo cerca de una convergencia de aberturas de túnel. Las rejas oscuras están aún, vacías de movimiento y de brillo. Grandes parches de los paneles ya están moteados, como las primeras flores de la putrefacción de un cadáver. Sin embargo, los hermanos de batalla deben lidiar primero con algo mucho más apremiante. El efecto del delirio aún es muy fuerte sobre esta área. Cada hermano de batalla debe hacer una tirada por el delirio con una penalización de -20. El terreno alrededor del *Trellis* podrido es inestable por las estructuras subterráneas. Una vez localizado, cualquiera que se aproxime a menos de 15 metros debe hacer una tirada **Moderada (+0) de Perspicacia**. Con un fallo no advierte la inestabilidad del suelo por debajo. A menos de 10 metros es necesaria una tirada **Complicada (-10) de Agilidad** o Acrobacias para no caer 8 metros a través de la blanda en el nido de muertos de abajo (esta tirada asume que el hermano de batalla viste su pesada servoarmadura, siendo **Moderada (+0)** sin el peso adicional). Si un personaje cae en la red de túneles y no tiene medios para saltar o trepar fuera, deambula por la necrópolis 2d10 minutos (reducidos por una tirada de Supervivencia) hasta encontrar una salida. El nido está tan lleno de cadáveres como la superficie y es apenas ancho para un marine espacial, pero la tierra blanda cede con facilidad y solo ensucia su armadura.

El *Trellis* se deteriora lentamente ante la mirada de la escuadra. Cualquiera que supere un tirada **Moderada (+0) de Perspicacia** advierte que un panel ya ha desaparecido por completo. ¿Se pudo antes que el resto o fue arrancado? Si la escuadra no hace nada, la reja desaparece por completo en 1d10+5 horas. Por el contrario, son libres de tomar las acciones que decidan con el dispositivo, aunque tienen que ser cautelosos con la inestabilidad del terreno.

## EL CRIADERO

Un irregular montículo de piedra se eleva del terreno sobre el lado occidental de la escena, cubierto de agujeros con el diámetro del puño de un marine espacial. Esta catacumba en miniatura acoge agujerones en desarrollo. Incluso las criaturas más maduras son pequeñas e indefensas ante los hermanos de batalla. No oponen resistencia si deciden purgarlas antes de que puedan crecer y convertirse en nuevos enemigos. Sin embargo, sacrificar seres indefensos puede dejar mal sabor de boca en los Adeptus Astartes más vinculados al honor.

## ¿ES IMPÍO EL EQUIPO XENOS?

Durante el servicio en los guardianes de la muerte, los encuentros con tecnología alienígena son inevitables. Las opiniones de los Adeptus Astartes respecto a este tópico son más diversas que las de la ciudadanía imperial en general. Muchos capítulos no son tan supersticiosos como el hombre común, pero son categóricos en fe, honor y tradición. La difícil relación entre los capítulos y la Eclesiarquía está enraizada en las mismas diferencias filosóficas fundamentales.

Algunos marines espaciales ven la tecnología xenos como proclama la Eclesiarquía: un producto de los enemigos del hombre. Pero para otros, igual que el Emperador en toda su grandeza fue aún un hombre, una herramienta alienígena es solo una herramienta.

La xenotecnología puede ser una línea divisoria no solo en los guardianes, sino también en el Ordo Xenos al que sirven. Finalmente, la posición de un hermano de batalla: pragmática, condena fanática o indiferencia, es algo que cada jugador debe contemplar.

## RESTOS TAU

Mientras los hermanos de batalla inspeccionan el área, una tirada **Ordinaria (+10) de Perspicacia** identifica el cuerpo de un guerrero de fuego. El examen del cadáver revela que también murió a manos de las armas de neutrones. Lo más interesante es que más de una docena de véspides salpican el suelo, perforados por los impactos de un arma de inducción. O este guerrero de la casta del fuego era un combatiente extraordinario para derrotar a tantos enemigos, o no estaba solo.

Si deciden echar un vistazo más de cerca al detritus, una tirada **Moderada (+0) de Buscar** revela una cúpula del tamaño de la palma de una mano, con una clase de módulo proyector por encima. La sofisticada tecnología tau está bien diseñada, así que a pesar de su naturaleza alienígena una tirada **Ordinaria (+10) de Competencia tecnológica** puede activarla. Produce una imagen tridimensional de un *Delirium Trellis*, con anotaciones en idioma tau. El esquema es el resultado del estudio de la casta de la tierra sobre la batalla en donde las rejas aparecieron por primera vez. Si un personaje posee Hablar idioma (Tau), descubre que contiene instrucciones sobre cómo utilizar la luz para sacar a las rejas de su existencia gradual. Los tau están usando este método para recuperar una muestra de uno de los dispositivos.

## LA CRIPTA DE CRISTAL

Un trozo particular del terreno está lleno de exoesqueletos alienígenas, como las pilas de insectos muertos que podrían salir de una colmena envenenada. Si la escuadra busca por debajo del montículo de alas y quitina, encuentran un pozo hundido que acoge un cofre de metal fuertemente asegurado. Abrirlo requiere una tirada **Ordinaria (+10) de Seguridad**. En su interior hay un depósito de cristales, exclusivos del mundo natal de los véspides. Estos cristales dan poder a sus



armas características, modulados por el batir de sus alas a las frecuencias de energía apropiadas. El delirio crea un ciclo fatal de atracción para esta energía natural. Los véspides vuelan en torno a los cristales, creando un campo de energía sostenido. El campo y su sonido ultrasónico actúan como una droga, acercando cada vez más a los véspides mientras envenena sus cuerpos con sus emisiones.

## TRAS LAS LÍNEAS ENEMIGAS

El continente sureste es similar en ecología al noreste, pero los árboles son del verde oscuro del verano. Los tau y sus aliados tienen un dominio más fuerte en este continente. La reja del delirio ubicada aquí está hacia el centro del territorio, a menos de doscientos kilómetros de una de las instalaciones tau más grandes del planeta. La escuadra debe ser cautelosa y estar alerta una vez llegue a los espesos y verdes bosques. Los sigilosos kroot están como en casa entre la arbórea local y son bastante más numerosos que en los otros continentes. Si la escuadra no establece al menos un plan para evitar la detección según avanzan hacia su objetivo, son interrumpidos varias veces por los ataques kroot (el DJ podría resumir algunos o todos para evitar la monotonía). Esto tiene el efecto secundario adicional de revelar su presencia a los tau, si no hubiera sucedido antes.

Una sensación constante de estar siendo observado persiste en el viaje, mientras las ramas crujen constantemente bajo las copas de los árboles y la visibilidad es escasa. Mantener la velocidad máxima ante la densa maleza y las lianas, requiere una tirada **Ordinaria (+10) de Conducir (Aerodeslizador)**. Un fallo añade tiempo adicional al viaje.

El área que contiene la reja del delirio es similar al resto del continente. Dos árboles han crecido sobre el dispositivo en forma de abanico, en los milenios desde su colocación, y está bien encajado entre ellos. Pero los hermanos de batalla deben lidiar con algo más que con la intratable flora. Estos árboles son el hogar de una tribu kroot que han sucumbido al delirio de Baraban. Las criaturas (que suman el tamaño de la escuadra por uno y medio) saltan desde los árboles casi tan pronto como la escuadra abandona el land speeder.

### LOS KROOT SALVAJES

Aunque las rejas del delirio no afectan a las razas alienígenas como a los humanos, las desafortunadas repercusiones de su exposición no pueden ser negadas. A lo largo de Baraban, muchos kroot han regresado a una mentalidad primitiva bajo la maligna influencia del planeta. Olvidando su alianza con los tau, habitan nidos aislados en los densos bosques. Parecen poco más que animales, aunque han desarrollado un mortífero estilo de caza adecuado a su naturaleza arbórea.



### Perfil del kroot salvaje

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
50	25	<sup>(12)</sup> 50	45	60	15	<sup>(8)</sup> 44	30	12

**Movimiento:** 6/12/18/36

**Heridas:** 19

**Habilidades:** Acrobacias (Ag) +20, Escondarse (Ag) +20, Esquivar (Ag) +10, Hablar idioma (Kroot) (Int), Movimiento silencioso (Ag) +20, Perspicacia (Per) +10, Rastrear (Int) +10, Supervivencia (Int) +10, Trepar (F) +20.

**Talentos:** Asalto rabioso, Ataque veloz, Danza asesina<sup>††</sup>, Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas), Muerte desde arriba<sup>†††</sup>, Reflejos rápidos, Resorte, Veloz.

**Rasgos:** Arma natural (Pico), Fuerza antinatural (x2), Percepción antinatural (x2), Tamaño (Enorme).

**Blindaje:** Piel (horda 2, Primitiva).

**Armas:** Espada de caza Kroot (1d10+10<sup>†</sup> A; Pen 4), pico (1d5+8 A, Primitivo).

<sup>†</sup>Incluye bonificación de Fuerza.

**Equipo:** Ninguno.

<sup>††</sup>El movimiento parcial tomado por la Danza asesina puede ser en cualquier dirección, incluyendo un salto vertical o escalada.

<sup>†††</sup>Los kroot pueden cargar verticalmente con una tirada exitosa de Acrobacias. Hacerlo otorga los mismos beneficios que consigue un marine de asalto de Ira de los ángeles cuando utiliza una mochila de salto.

La mayoría de los xenos aún tienen rifles kroot, pero han olvidado como disparar con ellos. En su lugar usan los filos de las armas para el cuerpo a cuerpo. Aunque los marines espaciales tienen una clara ventaja por su entrenamiento y equipo, el campo de batalla favorece claramente a los kroot y es evidente que saben cómo aprovecharse de ello.

Los kroot son lo bastante inteligentes para no enfrentarse cara a cara con los Astartes. Por el contrario, aprovechan su velocidad y movilidad para lanzar ataques en picado desde las ramas e inmediatamente retroceder a una posición oculta. Las ramas no tienen poder de contención para proporcionar cobertura, pero hacen más difícil apuntar a las criaturas. Las tiradas de Habilidad de Proyectiles para impactar a los kroot en el follaje de los árboles son **Complicadas (-10)**.

Una vez que los hermanos de batalla se encarguen de los kroot, la dificultad de tratar con el *Trellis* depende de sus planes. Si han fijado un curso de acción para destruir los dispositivos, entonces se les presenta un pequeño desafío adicional. Cualquier fuerza lo bastante destructiva como para aniquilar la reja del delirio es casi seguro que derribará los dos masivos árboles que la rodean. Si la escuadra parece haberse olvidado de este pequeño detalle mientras meten a presión sus explosivos en el reducido espacio, el DJ podría solicitar tiradas de Inteligencia para advertir el peligro potencial, o simplemente pedir tiradas de Esquivar para evitar golpes y daño de los árboles caídos. En cualquier caso, los explosivos y/o la caída de los grandes árboles resuena como un trueno a través del bosque, levantando tormentas de gemidos de pájaros y casi con seguridad justificando una investigación desde la cercana base tau. Un equipo enemigo, a criterio del DJ, llega en 3d10 minutos y se traba con los hermanos de batalla si no han partido para entonces.

Intentar extraer la reja del delirio encajada constituye una proposición más desafiante. Las posibles vías incluyen:

- Usar una espada sierra en la base de uno de los árboles. Es un método lento que no requiere tiradas, pero lleva 20 minutos menos la bonificación de Fuerza del usuario.
- Una tirada **Moderada (+0) de Demolición** puede pulverizar uno u ambos árboles entrelazados sin dañar la reja. El fracaso por dos o más niveles indica que el *Trellis* resulta destruido en la explosión.
- La escuadra puede tallar una parte de los troncos para exponer la reja. Esto requiere tres éxitos en una **tirada prolongada de Habilidad de Armas** con un arma cuerpo a cuerpo, o una **tirada prolongada de Habilidad de Projectiles** con un arma de fusión o un lanzallamas.

Si la escuadra emplea cualquier método que implique derribar los árboles, un uso exitoso de Tasar para determinar los puntos débiles reduce el tiempo a la mitad, o añade un +10 a las probabilidades de éxito.

## RESTOS XENOS

Los kroot han anidado en las ramas de los árboles, a unos quince metros por encima. Si los hermanos de batalla miran arriba, ven las estructuras formadas por pieles de animales, hojas y un sedimento de madera parcialmente digerida por los estómagos de hierro de los kroot. Cualquiera interesado en investigar debe hacer una tirada **Moderada (+0) de Trepar** para escalar hasta los primitivos nidos. Deambular por ellos requiere una tirada ocasional **Rutinaria (+20) de Perspicacia** para vigilar los pasos, puesto que un hermano de batalla presiona considerablemente más los frágiles nidos que los ligeros kroot. (Estas tiradas son un paso más fácil sin la complicación del peso de la servoarmadura).

Parece que toda la colonia se unió a la refriega contra la escuadra, puesto que la exploración no encuentra más kroot. Pero si ofrece una evidencia concreta de que las criaturas se habían separado de su facción. Los restos de víctimas tau, imperiales, véspides e incluso otros kroot llenan las chozas. La mayoría del equipo no dañado es de escaso uso, tanto por su tamaño como por su inferior calidad. No obstante, un par de granadas tau PEM ruedan libremente cerca de una pieza pectoral de caparazón manchada de sangre.

## PALABRAS DE ADVERTENCIA

Otro punto de interés se desmorona en la línea de visión de la guarida kroot. El bosque se abre en un gran lago con columnas de piedra quebrada rompiendo su superficie y vigas de adamantina tanto tiempo olvidadas que incluso el metal ultra-resistente está lentamente oxidándose. Este lugar fue antaño el refugio de los últimos habitantes de Baraban. Los pocos que escaparon a la locura que asoló su planeta huyeron aquí para esconderse de los menos afortunados.

Una tirada **Ordinaria (+10) de Escrutinio** sugiere que los restos formaron un bunker fortificado con suministro de agua del lago. Quedan pocas evidencias más de los solitarios ocupantes del bastión y de la condenada civilización del planeta. Los fragmentos de hueso, entre los restos de metal y

## EVITANDO AL ENVIADO

Si el devenir de la historia o la naturaleza de los jugadores no se prestan para la aparición de Kor'Ui Arsheth, es necesario encontrar algún otro mecanismo para alertar a la escuadra de los sucesos que están ocurriendo en la base tau. Las posibles vías incluyen:

- Un mensaje de la Guardia Imperial comunicando que han descubierto la localización del general.
- Llegar tarde a una localización y encontrar que el *Trellis* ha desaparecido. El tamaño de la nave necesaria para transportarlo fuera del planeta, indica que posiblemente está en su base principal.
- Tras un choque con el equipo de combate tau (o de los cuerpos en el gran claro), la escuadra podría apoderarse de documentos de inteligencia. Su interpretación requerirá la ayuda de alguien con Hablar idioma (Tau) o un esclarecedor.
- Mueve la localización de la base a algún lugar en donde la escuadra vea una de las lanzaderas orbitales descender a través de la atmósfera.

piedra, sugieren que quienes se ocultaron aquí posiblemente lo hicieron hasta su muerte. Las páginas arrugadas de un manuscrito en gótico clásico revolotean entre los escombros. Parecen ser el relato de un superviviente del asentamiento original, pero solo la primera página es legible. El tiempo ha terminado lo que no hicieron las rejas del delirio.

*Podemos ser los últimos supervivientes de este planeta. Otros viven, pero no son nada más que cascarras vacías con forma de hombre pero repletas de locura. Hace solo unos días entré en los jardines de canto de la capital con mi esposa e hijo. Qué lejos parece cuando lo comparo al recuerdo de encontrarles sin vida en un gran charco de su sangre mezclada. El cuchillo aun estaba en su mano.*

*Aunque dudo que nunca se encuentren estas palabras, me siento obligado a rendir alguna memoria al hogar que fue. Quizás es mi propia necesidad de ocupar mi mente, para que la soledad y la pérdida no hagan lo que el horrible arma del enemigo no pudo hacer. Debo también dejar advertencia acerca de estos malditos demonios, porque su oscuridad volverá sin duda*

# EL CONTINENTE OCCIDENTAL

La reja del delirio del montañoso continente occidental reside en el lado imperial de las líneas de batalla. Desafortunadamente, la compañía local de la Guardia Imperial ha perdido toda su cordura por los fantasmas de Baraban, y están en manos del dispositivo. Esta unidad del 39° de Iocanthos desertó hace varios meses, matando a su capitán y comisario en una furia inducida por el terror. La mente de algunos hombres está irreparablemente rota por la experiencia, mientras que los parcialmente recuperados no están más inclinados a regresar. La locura sería apenas más excusa que la cobardía por sus actos de traición, y saben que están marcados con una sentencia de muerte. La compañía se refugia en el “viejo hueco”, una montaña llena de cavernas y túneles excavados hace décadas por los vespides, antes de que las fuerzas imperiales reclamasen el territorio. La reja del delirio está en lo alto de la montaña, algo que los guardias nunca habrían sabido si los tau no la hubiesen encontrado y hubiesen venido a recuperarla. Desgraciadamente, los tau no contaban con los hombres armados y enloquecidos que vivían dentro de la montaña. Antes de perecer lograron sacar de fase a la reja, revelándola a la compañía desertora.

El land speeder puede sortear las empinadas montañas para alcanzar el viejo hueco, aunque a veces el vehículo va casi vertical para hacerlo. La vida nativa—grandes felinos y carneros peludos—muestran poco temor a los hermanos de batalla o a su vehículo según cruzan las coníferas cubiertas de nieve. Sea cual sea el método usado por la escuadra para localizar el *Trellis*, lo más cerca que pueden aproximarse es un risco a un tercio del camino hacia el monte hueco. Varios túneles circulares en la piedra salen a una repisa en la roca, en donde se encuentra un gran círculo de tierra despejada.

## EL POZO DE FUEGO

La compañía desertora pasa la mayor parte de su tiempo en la montaña, excepto cuando cocinan, recargan las baterías láser, calientan piedras, y realizan otras tareas con fuego que deben hacerse fuera para no inundar de humo los túneles. Fuegos de varios tamaños arden en el claro. Pequeñas llamas parpadean en cascos dados la vuelta y en pequeños agujeros excavados en el suelo helado, mientras que el fuego más grande—usado para asar animales—ruge en los restos de la cabina de un bípedo centinela. Hay una docena de hombres en el área. Su blindaje es aún visible bajo las pieles animales.

Los miembros aún cuerdos de la compañía son fáciles de detectar porque son los primeros que se retiran rápidamente a la red de cuevas al ver a la escuadra. Dos de los hombres simplemente se quedan donde están, eviscerando cadáveres de carneros. Un trío de los guardias más enloquecidos lanza un demencial (y suicida) asalto sobre los marines espaciales. Puedes encontrar el perfil de los guardias imperiales en la página 379 del libro básico de **DEATHWATCH**.



Los dos restantes no reaccionan a lo que suceda entre sus compañeros y la escuadra, porque sus mentes han conjurado visiones mucho más extrañas desde que llegaron a Baraban. De hecho, si los hermanos de batalla intentan hablar con ellos, requiere una hábil persuasión convencerles de que no son fantasmas del planeta. Mediante interpretación o tiradas de interacción, la escuadra puede convencer a los soldados para que respondan quienes son o qué hay en las cuevas. No ponen ninguna objeción si los ángeles de la muerte entran en la montaña.

## UN PASO ESTRECHO

Los vespides son más grandes que los tau, pero no tanto como un marine espacial blindado—particularmente cuando los xenos pliegan sus alas a sus cuerpos para excavar. Los túneles de piedra no ceden como los pasajes de tierra en el continente del noreste. Los hermanos de batalla caben en el monte hueco, pero por poco. A menos que quieran dejar su sagrada servoarmadura, el camino hacia el *Trellis* está lleno de arañazos y de chispas. Su blindaje no sufre un daño real, pero necesitará volver a ser pintada.

El camino serpentea a través de la montaña, abriéndose ocasionalmente a cuevas vacías o dividiéndose en pequeños recovecos, pero el paso a la reja del delirio es relativamente directo. De vez en cuando escucharán pasos cercanos, pero a menos que hayan encontrado una ruta segura por los pasajes restringidos, todos los desertores se alejan ante la llegada de la escuadra.

## LA COSECHA

Iocanthos es un duro planeta en donde los señores de la guerra batallan sin cesar por la rara y valiosa flor de fuego espectral. La mayor parte de las levas del mundo procede de estos ejércitos nómadas. Al carecer de un enemigo inmediato y sumergidos en la inestabilidad mental, muchos soldados regresaron a sus arraigados hábitos de cosecha. El nodo más grande que encuentra la escuadra al recorrer los escarpados túneles, es el lugar de descanso de todo este esfuerzo inútil.

Los desertores han tallado estantes irregulares alrededor de los muros de las cavernas con cuchillos y hachas. El bizarro conjunto de “tributos” recolectados en estos estantes ofrece una perspectiva de las distintas locuras presentes en el monte hueco. Muchos presentan un parecido obvio con la cosecha principal de Iocanthos: cardos púrpura de montaña y semillas rojas de los árboles locales. Sin embargo, otros son la consecuencia de sueños que es mejor no conocer. El improvisado almacén también contiene bolsas de cartuchos bólder, ídolos de madera tallados a mano y ojos de vespíd—secados y atados juntos en largas cuerdas.

## EL SALÓN DEL REY DE LA MONTAÑA

Un soldado carismático llamado Samsael Orlos es el líder de facto de los antiguos soldados. El pelo castaño de Samsael ha crecido de forma irregular y viste el abrigo desgarrado y ensangrentado del comisario muerto. La pistola bólder del oficial cuelga de la cadera de Orlos, aunque malgastó su preciosa munición tiempo atrás disparando contra enemigos imaginarios. Fantasea con ser el Vai (o “príncipe”) de una partida de guerra en ascenso. Muchos hombres aceptaron esta estructura familiar y los pocos que se opusieron no duraron demasiado. Cuando sus hombres arrebataron la reja del delirio a los tau, se convenció de que sus imágenes cambiantes reflejaban un mundo al otro lado y de que el *Trellis* es solo una puerta que hay que abrir. Durante días ha reunido a los desertores en torno al *Trellis*, predicándoles la liberación de la guerra y del frío que les espera al otro lado de la puerta.

Orlos y sus hombres arrastraron el dispositivo todo lo que permitió la estructura de las cavernas. El artefacto visible y ligeramente dañado se alza en el centro de una cámara enorme, con las imágenes espectrales aún danzando en sus oscuros paneles. El grueso de los desertores y los resultados de su esfuerzo por abrir su puerta fuera de Baraban llenan la sala. Sin tecnosacerdotes para comulgar con el artefacto, Orlos y sus hombres recurrieron a la experimentación y a la mejor aproximación de saber tecnológico que sabían imitar. Cables y tubos conectan el *Trellis* con un servidor que carece de miembros o armas. Un anillo calcinado de piedra y varios cadáveres carbonizados sugieren que un ritual con prometio salió mal, y una efigie del *Trellis*, construida de rifles láser y paneles de vehículos, es el testimonio de una súplica fallida.

Cuando los marines espaciales entran en la ignominiosa sala de ceremonias, Orlos está sacudiendo al servidor por los hombros, exigiéndole que descifre el misterio del artefacto. Aunque está consumido por su tarea, varios de sus hombres oyen llegar a la escuadra y apuntan con sus rifles láser hacia la entrada. Cuando Orlos vuelve finalmente su atención a los

marines espaciales, se indigna. Su primer pensamiento al ver a los ángeles del Emperador es que han venido a reclamar la “puerta”, un regalo del que se ha probado indigno. También considera injusto este juicio. Si hay un tecnomarine presente, asume que representa al grupo y le dirige su diatriba, en caso contrario se dirige a todos ellos:

*“No, ¡Esperad! ¡Necesito más tiempo!” Camina hacia vosotros, con una expresión ligeramente temerosa pero no sorprendida por la llegada de los Adeptus Astartes. “Estoy cerca de abrirla, puedo sentirlo. Esto, todo esto...” señala la sala jadeante, “He hecho esto para Su tarea. ¡La terminaré!”*

Modifica el perfil de guardia imperial como sigue para Samsael Orlos: añade una pistola bólder vacía (cuenta como un arma improvisada) a sus armas, suma +10 a su Empatía, y dale el talento Coraje. Orlos es obviamente inestable, pero también lo es que muchos guardias imperiales seguirán sus órdenes. Los hermanos de batalla tienen varias opciones, desde la diplomacia a la violencia. La siguiente información puede ser útil para decidir el resultado:

- Orlos es un devoto creyente en la divinidad de los elegidos del Emperador. Siempre que su mensaje apoye su fantasía de que él conducirá a los desertores a un lugar mejor, será receptivo a lo que tengan que decir.
- Si estallan las hostilidades, los guardias forman una o más hordas con una magnitud total de 40.
- Intimidar es menos efectiva con los desertores que otras formas de persuasión debido a su locura. Si un hermano de batalla hace una tirada exitosa de Intimidar contra los desertores, la mitad de los guardias se acobardan. Sin embargo, la otra mitad ataca de inmediato (con una magnitud total de 20 en lugar de 40).



# EL CONFLICTO FINAL

*“El que cree que la fuerza de las armas no contribuye a la victoria es un necio, pero el que cree en la fuerza sobre la astucia entrega su victoria a los necios”.*

–Doctrinas de batalla del capítulo de los ángeles oscuros

**K**or’Ui Arsheth es un enviado de la casta de agua que llegó a Baraban, dentro de una unidad mayor, para persuadir al general Caroses de la perspectiva tau. Sin embargo, sufrió sus propias desgracias en Baraban, siendo el mayor que ahora está bajo los efectos del delirio. El DJ es libre de colocarlo en cualquier situación y localización que desee, pero encontrarle probablemente activará los sucesos más climáticos de la misión. Los que favorecen un enfoque flexible a la historia pueden querer que aparezca en la última localización investigada. Las posibles opciones incluyen:

**Los grandes claros:** Kor’Ui Arsheth había acompañado a los guerreros de la casta del fuego para ver el objeto de interés, y fue herido en el caos producido por la activación del *Trellis*. Está inconsciente cerca de los demás cadáveres tau.

**Tras las líneas enemigas:** Kor’Ui Arsheth no advirtió lo mucho que los kroot se habían separado del Bien Supremo. Acudió a persuadirlos de regresar a una alianza pacífica. La oportuna interrupción de la escuadra es realmente lo único que lo salvo de ser devorado, y se apresura a salir de su escondite para agradecerse una vez finalice la batalla.

**El continente occidental:** Kor’Ui Arsheth acompañó a los guerreros de la casta del fuego en su intento fallido de recuperar el *Trellis*. La escuadra lo encuentra prisionero de Samsael Orlos.

Independientemente del lugar, el tau está afectado por el delirio y considera a los hermanos de batalla como aliados. Tras agradecerles su “rescate”, hace una petición:

*“Gracias Kai’El. Soy muy afortunado de que me encontraseis. Sin embargo, debo pedirlos ayuda de nuevo. No pretendía que esto se alargara tanto. Un importante general que la nos espera para mostrarle la sabiduría del Bien Supremo. No pasará mucho antes de que otros de mi casta asuman mi desaparición en este extraño conflicto y partan con él. Creo que tendré un regreso mucho más rápido y seguro en vuestra compañía. ¿Me escucharéis de vuelta?”*

La base tau se asienta en un terreno bajo, con su estructura circular cubierta con paneles blancos. La línea de árboles ha sido despejada 100 metros en todas direcciones, haciendo visible y un objetivo fácil a cualquiera que se acerque. Ocho rectángulos empotrados rodean todo el edificio a intervalos regulares, evidenciando el uso de armas retráctiles. Dos aceleradores lineales cubren cada una de las cuatro entradas. Una escuadra de guerreros de la casta del fuego (consulta la página 372 del libro básico de **DEATHWATCH**) también patrulla el perímetro de la base.

Cuando Kor’Ui Arsheth (asumiendo su presencia) dirige a los hermanos de batalla por el valle descendente, tienen una imagen clara de la actividad por debajo. La base tiene 40 metros de alto y en su techo tiene una plataforma de aterrizaje para naves. Según se aproximan, una nave de desembarco clase “orca” aterriza sobre la estructura, y dos guerreros de la casta del fuego escoltan a un hombre en uniforme imperial hacia ella. Cualquiera que use un amplificador de visión para observarlo ve que la expresión del general es decidida pero temerosa.

En el límite de la zona deforestada hay otro círculo de aterrizaje más ancho. Esta plataforma fue construida para su uso por las masivas naves tau clase “mantarraya”. Una de esas naves superpesadas está ahí ahora. Incluso con los motores apagados su potencia de fuego es amenazadora: filas de lanzamisiles, cañones gemelos pesados, y una torreta tras otra de baterías. La tripulación de la casta de aire está fuera realizando tareas de mantenimiento y preparando la nave para el despegue.

Esta nave trajo a Shas’El Keyl y su equipo a Baraban, y su fuerza no ha estado ociosa mientras los hermanos de batalla trabajaban. El comandante tau ha sufrido varias frustraciones, encontrando una localización del *Trellis* solo para llegar y descubrir que la escuadra lo consiguió antes. Lo único que ha podido recuperar es un panel de los grandes claros, y lo ha asegurado en un campo de estasis. Si la escuadra perdió una de las localizaciones, entonces los tau pueden tener un premio más sustancial para llenar la bodega de carga de la enorme nave que trajeron con tanto optimismo.

Los hermanos de batalla tienen una clara de visión sobre ambas naves, y algunas elecciones importantes que tomar. Aunque el DJ no debe dictar lo que sus jugadores pueden y no pueden intentar, debe asegurarse de que comprendan los números y la fuerza de las armas que enfrentan; los marines espaciales solo venden caras sus vidas. Una carga en terreno abierto hacia la base es muy arriesgado, mientras que una lucha en donde la mantarraya puede conseguir un disparo claro con su armamento es casi suicida. Una tirada de Tácticas es oportuna para que la escuadra evalúe sus opciones. En función del éxito de los hermanos de batalla, el DJ puede ofrecer información o consejo de acuerdo a los siguientes hechos:

- El general está a largo alcance para un bólter modelo godwyn. Una solución sencilla para impedir que los tau puedan persuadirle de compartir secretos imperiales. Los hermanos de batalla solo necesitan sacrificar una vida.
- La escuadra puede contar nueve tau de la casta de aire sin armadura en torno al círculo de aterrizaje. La tripulación normal de una mantarraya. Si los hermanos de batalla pueden eliminarlos antes de que vuelvan a la nave, es no es probable que nadie en las cercanías inmediatas esté entrenado para tripular la sofisticada nave. Además, la carga tiene lugar en la rampa trasera, el lado contrario al armamento principal. En el desafortunado caso de que el armamento de la mantarraya sea relevante, consulta la **Tabla 1–3**.
- Nada indica la posible disposición de fuerzas dentro de la base. Pero lo cierto es que solo la ocupan pequeños grupos de guerreros de la casta del fuego; los tau no mantienen una gran presencia en Baraban, dejando la carga a kroot y véspides. Los guerreros dentro pueden formar una horda con una magnitud máxima de 30.

## OPERACIONES OCULTAS

En la oscuridad del 41° Milenio solo hay guerra—pero no todas las guerras son creadas iguales. Particularmente para personajes poderosos como los Adeptus Astartes, a veces un evento no presenta demasiado desafío o interés narrativo para emplear mucho tiempo de juego interpretándolo. En estos casos, puede ser útil resumir el intento y su resultado para que la historia principal pueda continuar. Una vez que el DJ y los jugadores se hayan puesto de acuerdo en el resultado pretendido por los jugadores y el curso de acción para lograrlo, el DJ designa una tirada de habilidad o característica por cada personaje involucrado. Esta tirada debe representar la mejor abstracción de las capacidades que está utilizando el personaje en la operación. Cada personaje hace su tirada e indica sus niveles de éxito o de fracaso. El DJ determina entonces el total de niveles de éxito y consulta la **Tabla 1–4** en la página 22, para determinar el resultado. Como norma general, no debes conceder pe (o marcadores de muerte) por las operaciones ocultas.

### EJEMPLO

La escuadra ha logrado todos sus objetivos en Vanir y regresa a su baliza de teleportación para la extracción. Al inicio de la misión fueron hostigados por las fuerzas de un monarca rebelde, pero no tenían tiempo de tratar con cosas tan simples como una guerra civil. No obstante, deben atravesar ese territorio de nuevo, y la escuadra decide ayudar a la causa imperial acabando con todos los rebeldes que vean. La escuadra cuenta con 5 hermanos de batalla. El DJ permite a cada personaje tirar con su característica de combate preferida (HA o HP). Los resultados del grupo son: 4 nde, 2 ndf, 1 nde, 3 nde, 0 ndf. Esto suma 6 niveles de éxito, una victoria moderada. Purgaron eficazmente a cada rebelde que encontraron, pero fue una nota a pie de página comparado con la verdadera misión.

- Las montañas cercanas ofrecen cobertura y senderos estrechos en donde los vehículos no pueden entrar y que niegan la ventaja del número. Sin embargo, esto es más viable como una retirada estratégica que como un cebo, ya que no hay garantías de que sus objetivos les persigan.
- Dos cañones cubren cada lado de la base, pero el camino es terreno abierto y deben enfrentar la patrulla de los guerreros de la casta del fuego. No obstante, los tau pueden ser emboscados. Si un hermano de batalla alcanza a la estructura, aún debe pasar una tirada **Moderada (+0) de Seguridad** para entrar. El interior de la base está construido para los diminutos tau, y un hermano de batalla en servoarmadura sufre un -10 a las tiradas de Habilidad de Armas debido al reducido espacio.
- Si la escuadra planea emplear a Kor’Ui Arsheth como una distracción o señuelo, pueden convencerlo con una tirada de Engañar o una historia bien concebida.
- Si los hermanos de batalla aún conservan las granadas PEM de los nidos kroot, los tau son muy dependientes de su tecnología.

Ha llegado el momento de la verdad. ¿Se arriesgan a permitir que caiga información militar vital sobre Baraban en manos enemigas? ¿Se juegan que los tau no han logrado recuperar nada de relevancia de los *Trellises*, o se arriesgan

a que sus enemigos no se beneficien de ellos si escapan con uno de los extraños artefactos alienígenas? Tanto asaltar la zona de aterrizaje para rescatar al general como batallar a la fuerza enemigo desafiará a toda la escuadra. La fuerza de las armas no servirá a los hermanos de batalla si se dividen para encargarse de ambos frentes. Una vez establecida la batalla, la victoria o la derrota dependen de las elecciones de los hermanos de batalla—y del Director de Juego.

## ARMAS DEL MANTARRAYA

**Cañón iónico:** (300m; T/2/-; 3d10+5; Pen 7; Acoplada)<sup>†</sup>

**Cañón de inducción:** (60m; -/-/10; 2d10 X; Pen 3)<sup>†</sup>

**Misiles buscadores:** (2000m; T/-/-; 3d10+6 X; Pen 10; Car 5)<sup>†</sup>

**Módulo lanzamisiles:** (120m; T/2/-; 2d10+6; Pen 5; Acoplada)<sup>††</sup>

**Acelerador lineal pesado:** (400m; T/-/-; 6d10+12 I; Pen 12; Acoplada, Cortadora, Devastadora [1])

<sup>†</sup>La mantarraya tiene suficiente munición para el arma, por lo que el tamaño del cargador es irrelevante.

<sup>††</sup>Los misiles proporcionan un +20 a todas las tiradas de Habilidad de Projectiles con esta arma. Cada misil solo puede dispararse una vez.

TABLA 1-3: ARMAMENTO DEL MANTARRAYA

	Cañones de inducción	Módulo lanzamisiles	Misiles buscadores	Cañón iónico	Acelerador lineal pesado
<b>Número</b>	16	1	2	6	1
<b>HP de los drones</b>	30	N/A	N/A	N/A	N/A
<b>HP de la casta del aire</b>	N/A	35	35	35	35
<b>Frentes cubiertos</b>	Frontal: 8 Izquierda: 6 Derecha: 6 Trasero: 10	Frontal: 1	Frontal: 2	Frontal: 6	Frontal: 1

TABLA 1-4: OPERACIONES OCULTAS

1 PJ involucrado	2-3 PJs involucrados	4+ PJs involucrados	Resultado
4+ Niveles de fracaso	5+ Niveles de fracaso	7+ Niveles de fracaso	<b>Catastrófico:</b> Los personajes involucrados casi mueren, ponen en peligro la misión, o hacen una burla completa de sí mismos. Resta 1 de renombre de la recompensa de la misión.
1-3 Niveles de fracaso	1-4 Niveles de fracaso	2-6 Niveles de fracaso	<b>Fracaso:</b> La operación es un fracaso. Fuera lo que fuera lo que intentaran, consiguen lo contrario. Si la operación implicaba un combate, cada personaje sufre 1d5 de daño de la batalla.
0 Niveles de éxito/fracaso	0 Niveles de éxito/fracaso	0-1 Niveles de éxito/fracaso	<b>Tablas:</b> No hay un resultado claro de la operación. Los personajes hicieron un esfuerzo respetable; el DJ puede matizar si lograron algo incluso trivial dependiendo de si el intento fue más un éxito que un fracaso.
1 Nivel de éxito	1-3 Niveles de éxito	1-5 Niveles de éxito	<b>Victoria menor:</b> La operación será pronto olvidada, pero los personajes lograron lo que pretendían. Los efectos pueden ser temporales.
2-3 Niveles de éxito	4-6 Niveles de éxito	6-9 Niveles de éxito	<b>Victoria moderada:</b> Los personajes fueron admirables, logrando la mayor parte del objetivo pero sin un brillo particular.
4-8 Niveles de éxito	7-10 Niveles de éxito	10-13 Niveles de éxito	<b>Victoria decisiva:</b> La operación fue un relato digno de contar. Los personajes alcanzaron un logro permanente que era todo lo que podían esperar conseguir.
9+ Niveles de éxito	11+ Niveles de éxito	14+ Niveles de éxito	<b>Hazaña heroica:</b> Los personajes lograron más de lo que buscaban. Lo que comenzó siendo un añadido puede muy bien terminar como la parte más memorable de la misión. Añade 1 de renombre a la recompensa de la misión.

## REGRESO A ERIOCH

Una vez su baliza de largo alcance es activada, la *Lanza de Furia* tarda uno o dos días en regresar de sus propias batallas para recuperar a la escuadra. Los marines espaciales no son conocidos por esperar ociosos, y puede que los hermanos de batalla quieran usar este tiempo para adelantar el esfuerzo de guerra. El DJ debe darles la oportunidad de trazar batallas o actividades particulares en las que quieran participar, aunque deben mantenerse como escuadra para permitir una rápida extracción cuando llegue la *Lanza*. Puedes usar las reglas de operaciones ocultas para resumir estos sucesos.

La inquisidora Quist se reúne con los hermanos de batalla a su regreso. Escucha su informe e identifica los dispositivos como rejas del delirio, si es que ellos no lo han hecho ya. Llena sus dudas con todo lo que sabe de los *Trellises* (como se detalla al principio de la aventura). Está excepcionalmente complacida si lograron traer una muestra para su estudio, pero solo ofrece elogios generales siempre que la tecnología no cayese en manos tau. Quist exhibe un leve interés en los kroot salvajes y los tau, pero le preocupa poco el destino de los regimientos de la Guardia Imperial en Baraban, y menos aún las decisiones tomadas por la escuadra.

## RECOMPENSAS

Cada reja arrebatada a los tau merece 200 pe. Si la escuadra rescató o asesinó al general, esto merece 100 pe, al igual que derrotar a la unidad de mando tau. Encargarse de los guardias enloquecidos en el monte hueco, sin matarlos, y evitar que Epsilon 420 sea arrasado, merecen también 100 pe cada uno. Concede 200 pe adicionales si la escuadra logró rescatar (no matar) al general e impedir que Shas'El Keyl escapase. Las siguientes acciones merecen 1 punto de renombre:

- Impedir que los tau consigan una reja del delirio
- Impedir que los tau se lleven al general
- Derrotar a Shas'El Keyl y a su unidad de mando
- Encargarse con éxito de dos o más de los siguientes: los kroot atacando el puesto avanzado, los kroot salvajes, los desertores en monte hueco

Como siempre, el DJ debe sentirse libre de recompensar los planes inteligentes y la buena interpretación.

## REFLEXIONES PARA EL ORDO XENOS

Los hermanos de batalla tienen ahora cierta perspectiva de los "fantasmas" de Baraban, pero muchas nuevas preguntas. ¿Qué amenaza podría crear semejantes armas? ¿Y por qué se eligió Baraban? ¿O hay más rejas del delirio por descubrir en planetas populosos incluso ahora? ¿Fue una coincidencia que los iluminadores de la bóveda Omega revelasen estos artefactos, o están conectados a su inescrutable propósito?

# PNJs Y ANTAGONISTAS

## INICIADO DANE, TEMPLARIOS NEGROS

Dane es joven para ser un miembro de los guardianes, más aún como adjunto del capitán Jaresh. Es consciente de su posición inusual en las filas y está ansioso de probarse ante los hermanos de batalla más veteranos y ante su capitán. Tiene una mente inquisitiva y analiza la información que otros le impartan.

### Perfil del iniciado Dane

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
55	40	(10)	(8)	47	48	38	48	43

**Movimiento:** 5/10/15/30

**Heridas:** 20

**Habilidades:** Códigos (Runas del capítulo, Guardianes) (Int), Conducir (Vehículos terrestres) (Ag), Esquivar (Ag) +10, Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Leer/escribir (Int), Movimiento silencioso (Ag), Navegación (Superficie) (Int), Perspicacia (Per), Pilotar (Nave estelar) (Ag), Saber académico (Codex Astartes) (Int), Saber popular (Adeptus Astartes, Guardianes de la muerte, Imperio) (Int), Saber prohibido (Xenos) (Int), Tácticas (Int).

**Talentos:** Ambidiestro, Brazos fuertes, Combate con dos armas (cuerpo a cuerpo), Entrenamiento con armas Astartes, Entrenamiento de los guardianes de la muerte, Maestro desarmado, Nervios de acero, Odio (Herejes), Resistencia (Poderes psíquicos), Sentido desarrollado (Vista).

**Rasgos:** Fuerza antinatural (x2), Resistencia antinatural (x2), Tamaño (Voluminoso).

**Blindaje:** Servoarmadura (Cabeza 8, Brazos 8, Cuerpo 10, Piernas 8; Historia: Una furia como el relámpago).

**Armas:** Pistola bólter Astartes (30m; T/3/-; 2d10+5 X; Pen 5; Car 12; Recarga completa, Desgarradora), cuchillo de combate Astartes (1d10+10<sup>+</sup> A; Pen 2), espada sierra Astartes (1d10+11<sup>+</sup> A; Pen 4; Desgarradora, Equilibrada).

<sup>†</sup>Incluye bonificación de Fuerza.

**Equipo:** Mochila de salto, 3 cargadores, cadena de devoción.

**Actitudes:** Acepta cualquier desafío, Estudioso.

## ARMAMENTO DE LA THUNDERHAWK

**Cañones láser (2):** (300m, T/-/-, 6d10+10 E, Pen 10, Car 40, Recarga 2 completos)

**Turbo-láser:** (750m, T/-/-, 4d10+30 E, Pen 20, Car 5, no puede recargarse en combate, Explosión [6])

**6 Misiles Hellstrike:** (1000m, T/-/-, 4d10+6 X, Pen 10, solo puede dispararse cada misil una vez, Explosión [1])

**Bólteres pesados gemelos (4):** (150m, -/-/10, 3d10+1 X, Pen 6, Car 200, Recarga 2 completos, Acoplada, Desgarradora)<sup>††</sup>

<sup>†</sup>Puede disparar el piloto o el espíritu máquina (HP 40).

<sup>††</sup>El artillero selecciona objetivos para estas armas, y debe tirar por ellas usando la Habilidad de Proyectiles del espíritu máquina.

## AGUIJONES ALADOS DE VESPID

Los véspides son una raza alienígena voladora cubierta en un duro exoesqueleto de quitina, que protege incluso sus alas. Leales a los tau, están plenamente integrados en su imperio. Aunque no hay encuentros directos con véspides en este escenario, abundan en Baraban. Una serie de acciones (o adiciones por parte del DJ) podría llevar a la escuadra a un conflicto con estos agentes xenos de los tau, y se ofrece su perfil aquí en aras de la conveniencia.

### Perfil del aguijón alado

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
35	45	30	(8)	60	25	30	30	15

**Movimiento:** 6/12/18/36

**Heridas:** 15

**Habilidades:** Acrobacias (Ag), Esquivar (Ag) +10, Hablar idioma (Tau, Vespíd) (Int), Perspicacia (Per), Supervivencia (Int).  
**Talentos:** Entrenamiento con armas básicas (PS, Primitiva), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitiva), Reflejos rápidos.

**Rasgos:** Armas naturales mejoradas (Garras), Resistencia antinatural (x2), Volador (10).

**Blindaje:** Armadura natural de quitina (3 PB Todo).

**Armas:** Blaster de neutrones<sup>††</sup> (45m; T/2/-; 2d10+3 E; Pen 6; Car 24; Recarga completa), garras (1d10+3<sup>+</sup> A).

<sup>†</sup>Incluye bonificación de Fuerza.

**Equipo:** Yelmo de comunión (incluye comunicador).

<sup>††</sup>Un blaster de neutrones solo funciona en manos de un vespíd.



# APÉNDICE

Los Personajes No Jugadores (PNJs) presentados en esta sección constituyen una selección de personalidades destacadas que frecuentan la fortaleza de Erioch. Son una serie inicial de personajes que pueden servir de líderes, aliados o rivales para una escuadra. La descripción de cada PNJ también contiene ideas acerca de cómo pueden iniciar misiones o jugar de otro modo un papel en tu campaña.

## CAPITÁN DE LA VIGILIA TARRAN CEARR

*“A los tiránidos no les impresiona el número de muescas que has tallado en la empuñadura de tu espada. ¡Muéstrame cómo la usas!”*

—Capitán Tarran Cearr

Como en el caso de muchos vigilantes de tormenta, Tarran es visto como excepcionalmente valiente o imprudente en función de quien opina. Su cabeza rapada es un lienzo de los tatuajes comunes en Sacris. Cada intrincado entrelazado relata la historia de una gran batalla—para cualquiera que pueda interpretar los símbolos de su tribu natal. Cearr es extrovertido, con una camaradería cuyo mordaz ingenio no perdona a nadie, y ha desafiado a casi todos los hermanos de batalla en Erioch a un duelo amistoso, al menos una vez. La excepción a su buen carácter es el capitán Servais. Ambos se han enfrentado una y otra vez por cuestiones de estrategia,

filosofía y personalidad. La oposición diametral respecto a sus aproximaciones al combate ha abierto una brecha entre ambos desde que llegó el guerrero de la guardia del cuervo.

Aunque Tarran está completamente comprometido con la misión de los guardianes, no ve ninguna razón para no promover los intereses de los vigilantes de tormenta durante su período de servicio. Pese a la prohibición inquisitorial, posee un ardiente impulso para descubrir la verdad detrás del “incidente némesis”. Cree tener la clave para el regreso de la primera compañía original del capítulo. Nadie ha leído el Liber Tempest más que Tarran; siempre está dispuesto a presentarse voluntario, junto a aquellos bajo su mando, para cualquier misión en donde la plaga de los esclavizadores pudiera estar involucrada, y suele sondear a los miembros del Ordo Xenos para cualquier información al respecto.

## SEMILLA DE AVENTURAS

- En su servicio, Tarran se ha enfrentado al señor de la guerra orko Zrikgutta en un campo de batalla tras otro por toda la Demarcación Jericó. Tarran ha localizado la supuesta base de su enemigo en Shedu y está ansioso por resolver su duelo inacabado. Pero los guardianes no son bienvenidos en este centro del comercio criminal. La escuadra debe lidiar con este violento recelo, mientras rastrean a su presa en un páramo lleno de orkos

## LA POLÍTICA DE LA GUERRA

En la superficie, los guardianes de la muerte pueden parecer una hermandad unida en el servicio y el deber. Sin embargo, en realidad existe fricción cuando tantos individuos fuertes de ideologías ardientes y diferentes son repentinamente empujados a unirse, sin importar todo lo que tienen en común. Además de las agendas privadas de los guerreros, capítulos e inquisidores, el rol de la organización en la Demarcación Jericó puede ponerles en conflicto con la Cruzada de Achilus. El DJ puede, o no, hacer de esto un tema principal en su campaña, pero hay oportunidades para los grupos que prefieren fuertes dosis de interpretación interpersonal.

Los PNJs presentados en esta sección muestran solo algunas de las muchas personalidades y agendas que podrían cruzar el umbral de Erioch. Es importante comprender que las tensiones entre los hermanos de batalla casi nunca llegan a la violencia letal. Aunque Servais y Tarran Cearr pueden burlarse y tratan de superarse entre sí, nunca se pondrían en peligro, y menos aún a sus misiones. No obstante, los desaires personales, los favores a otros rivales y la influencia sobre las decisiones del consejo, son todos legítimos.

Los amigos dentro y fuera de los guardianes de la muerte también pueden cosechar beneficios concretos. Un inquisidor bien dispuesto podría acceder a sus archivos para proporcionar información adicional para una misión, y nunca es perjudicial que la autoridad que evalúa la dificultad de tu misión ofrezca ventajas.



- Una transmisión de la lejana estación de Gracia informa del inicio de una plaga de esclavizadores en un mundo remoto. Siempre deseoso de saber más sobre esta especie invasora y la relación con su capítulo, Tarran se une a la escuadra para responder a esta llamada. Cuando llegan al planeta, ya se encuentra bajo sanción del Ordo Xenos. ¿Eliminarán los hermanos de batalla a los esclavizadores tan rápido cómo sea posible? ¿O satisfarán el deseo de Tarran de aprender más del enemigo antes de destruirlo?

## INQUISIDORA ADRILLE QUIST

*“Todos queremos lo mismo, hermano-sargento: recuperar para la humanidad no solo la Demarcación, sino toda la galaxia del enemigo”.*

—Adrielle Quist

Adrielle Quist fue observada en primer lugar por la inquisidora Carmillus, por sus prodigiosas capacidades telepáticas. Su aguda e indagadora mente la despuntó de sus compañeras acólitas, y en su ascenso como interrogadora fue una de las pocas llevadas a la Torre de Bronce cuando su señora se convirtió en inquisidora de la Cámara. Hace cinco años Quist obtuvo su roseta y permanece como la mano principal de Carmillus sobre el terreno.

Quist tiene una profunda fascinación por la tecnología que mantiene bien oculta. Es demasiado consciente de que muchos a su alrededor la tacharían de radical o traidora por su deseo de alcanzar los avances tecnológicos de razas como los tau. Secretamente es una de las principales fuentes de artefactos xenos del Crisol de Resolución.

A la nueva inquisidora le gustaría mucho encontrar guerreros guardianes que compartan su mentalidad abierta sobre la senda para el progreso de la humanidad, porque haría bastante menos laborioso adquirir objetos de sus misiones.



## SEMILLA DE AVENTURAS

- El Crisol de Resolución ha adquirido recientemente un traje de batalla “crisis” casi intacto. Desafortunadamente, su vital cogitador central está gravemente dañado. Quist solicita la ayuda de los hermanos de batalla en una misión de asesinato que es solo una excusa para adquirir las partes perdidas para sus aliados. Si tiene razones para confiar en los hermanos de batalla, puede iluminar a algunos, o a todos ellos, sobre su objetivo real. Si no es así, entonces pueden encontrar muy cuestionables algunas de las órdenes de la inquisidora.
- El Arrecife Negro ha sido por mucho tiempo una fuente de oscuras leyendas y de maléficos artefactos alienígenas en la Demarcación. Una nueva abominación ha surgido en la fría región: parásitos que roban a los hombres su voluntad y los convierten en dóciles títeres—al menos por un tiempo. La conspiración fue descubierta debido a que los infectados entraron eventualmente en una furia asesina, persiguiendo implacablemente al que les infectó y balbuceando en una lengua alienígena desconocida. La Inquisición ha rastreado a estos parásitos hasta un planeta en el límite del Arrecife Negro y Quist encarga a los hermanos de batalla que pongan fin a su fuente. Para hacerlo, deben cruzar a través del espacio dominado por el Septo Velk’Han y luego entrar en los peligrosos mundos del mismo arrecife.

## HARL GREYWEAVER

*“¡Esa prensa es una afrenta a los espíritus máquina! Hónralos a la antigua usanza, con un martillo y el sudor de tu frente”.*

—Maestro de la forja Greyweaver

Este sacerdote de hierro ha sido el maestro de la forja de Erioch desde que su predecesor respondió a una llamada a servir en la Cruzada de Achilus, hace una década. Aunque la influencia del período de Greyweaver en las poco ortodoxas salas de los guardianes se muestra en su servoarnés y en otras pequeñas desviaciones de las tradiciones de las Islas del Hierro, no está lo bastante cerca de las enseñanzas de Marte como desearían muchos de los tecnomarines que sirven bajo su mando. El sacerdote de hierro ha adornado la mayoría de los talleres principales de la fortaleza con iconos del lobo de hierro, y ríos de metal fundido fluyen por sus dominios en las profundidades del corazón de Erioch. Es notoriamente intolerante hacia las marcas de fabricación tecnológica de otros capítulos, pero su eficacia en conjurar las herramientas de la guerra es tan inmensa que hasta ahora nadie ha sido capaz de derrocarlo. Su ferviente odio por todo lo que tenga que ver con la tecnología alienígena suele enfrentarle con el Crisol de Resolución y la inquisidora Quist. Cada pieza de xenotecnología adoptada en el arsenal de los guardianes desde su llegada, ha sido aceptada a regañadientes.



## CAPITÁN SERVAIS

*“Puede que bravuconear no sea tan importante como escuchar”.*

—Capitán de la vigilia Servais al capitán Cerrr

Servais, de la guardia del cuervo, lleva menos de un año en los guardianes. Un francotirador e infiltrador experto, él y las escuadras bajo su mando son llamados con frecuencia a ejecutar, o a ser consultados sobre, asesinatos selectivos. Su calma y calculados gestos le han aislado de algunos de sus hermanos de batalla, aunque nunca se ha negado a entrenar a cualquiera que le buscara. Servais habla despacio y prefiere analizar y evaluar antes de golpear. El disgusto de Tarran Cerrr por sus tácticas es recíproco, y el francotirador busca siempre probar los triunfos de la previsión sobre el frenesí.

Servais puede ser difícil de conocer, pero es intensamente leal al comandante de la vigilia Mordigael y, de hecho, a cualquiera—marine espacial o no—que haga el esfuerzo de romper su aislamiento exterior.

### SEMILLA DE AVENTURAS

- Cuando los marines espaciales del Caos profanaron la semilla genética de unos hermanos caídos en el Saliente Orfeo, cometieron una afrenta que no puede quedar sin respuesta. La carga ha sido llevada a una fortificación del Caos en Khazant. Muchos miembros del capítulo se han presentado voluntarios para recuperarla; Servais y Tarran Cear entre ellos. El plan del primero implica una infiltración sigilosa, mientras que el segundo propone un audaz asalto frontal. La escuadra puede acompañar a uno de los capitanes y seguir su plan, o formular el suyo.

- El registro de muertes de Servais es casi perfecto. Casi su única misión fallida regresa para asolar el Saliente

Canis. Los humanos convertidos al infrecuente Bien Supremo de los tau son demasiado comunes en

el Saliente Canis. Uno de los traidores es una antigua acólita del Ordo Xenos, Serena Erizon. La filosofía alienígena contaminó el joven cerebro de la erudita.

Cuando Servais quiso evitar que sus conocimientos cayesen en manos del enemigo, Serena escapó en una sorprendente muestra de poder psíquico latente. Ella ha utilizado el escaso entendimiento de los tau de sus poderes para elevarse entre las filas de conversos a una velocidad alarmante y ahora domina un mundo periférico del Septo Velk’han.

### SEMILLA DE AVENTURAS

- Es un momento triste en Erioch. Una escuadra de cinco hermanos de batalla, con armaduras de exterminador, sufrió recientemente una terrible muerte en Castobel. Su fracaso para detener el último asalto contra una de las colmenas que resisten en el planeta y la pérdida de todo un equipo es un golpe grave. Su magnitud es reforzada por una acusación de que los espíritus máquina de sus armaduras los habían traicionado. La escuadra debe acabar la misión de sus hermanos caídos y recuperar sus restos, por si el maestro de la forja fracasó en su vocación. Greyweaver no es popular; tiene bastantes enemigos que pueden haber conspirado en su contra.
- Los apóstatas tecno-magi de Samech han desatado una nueva arma en su corrupto arsenal: una nave de guerra que no necesita de tripulantes, controlada por complejos cogitadores y el sacrificio de miles de almas para saciar su hambre. La Palabra del Trueno derribó a esta blasfema creación sobre el planeta Ries. Sin embargo, el motor central de la nave sobrevivió a su paso a través de la atmósfera e infecta ahora el mundo fronterizo. El propio maestro de la forja se une a la escuadra para acabar con su sacrilega tecnología demoníaca. Desafortunadamente, los nativos la han encontrado primero y muchos se han entregado a la adoración del dios recién caído.



## ARIUS HYZERON

*“La oscuridad espera su momento. Debemos igualar su paciencia en la espera, y confiar nuestras almas a la luz del Emperador”.*

—Arius Hyzeron

El ultramarine Arius Hyzeron ha estado más tiempo en la fortaleza de Erioch que ningún otro hermano de batalla. Ha servido durante más de dos siglos como uno de los diez custodios de la Cámara de Vigilancia. Aunque nadie puede confirmarlo o negarlo, se dice que el mismísimo sargento Varthion recomendó a Arius a su puesto actual por su papel en la defensa de la puerta de disformidad. Esto sitúa a Arius en la Demarcación hace más de cuatrocientos años. Desde entonces, ha visto la llegada de muchas amenazas xenos.

Arius posee el carisma de su capítulo y ha forjado muchos lazos durante su estancia en Erioch—incluso con el maestro de la forja Greyweaver. Es de sonrisa fácil, aunque su rostro está desfigurado por un triunvirato de cicatrices paralelas que cruzan sobre su ojo izquierdo. También es depositario de especulación e historias pasadas de la Bóveda Omega. Esto le hace de gran interés para el epistolario Axineton.

### SEMILLA DE AVENTURAS

- El puesto de Arius le mantiene alejado del teatro de operaciones, salvo cuando acompaña a un miembro de la Cámara de Vigilancia. Cuando se descubre un patrón alarmante de informes que describe la llegada a destino de transportes de tropas imperiales cubiertos de sangre pero sin ningún cadáver, Arius cree reconocer una seria amenaza de tiempos pasados. Solicita personalmente a la escuadra que se ocupe del asunto.
- La Bóveda Omega desclasifica un manuscrito preservado que detalla la ubicación de un planeta en las Demarcaciones Exteriores. Arius reconoce el planeta y narra la historia de una escuadra que persiguió a un desconocido enemigo xenos a esas mismas coordenadas. Enviaron unas pocas comunicaciones de largo alcance y luego se perdió el contacto. El último mensaje de la escuadra fue: “Perdónanos Emperador por abrir sus terribles ojos. Sacrificaremos hasta la última gota de nuestra sangre para cerrarlos”.

## COMERCIANTE DÍAZ LAN

*“Les aseguro que este es un golpe estratégico de gran importancia. Los guardianes de la muerte deben estar ahí cuando desembarquen las fuerzas de la cruzada. ¿Si habrá xenos? ¿Por qué no debería haberlos? ¿No está la Demarcación plagada de ellos?”*

—Comerciante independiente Díaz Lan

La dinastía de comerciantes independientes Lan proviene de un origen militar y ha enviado muchos navíos a la Cruzada. Díaz es el hermano más joven del heredero de la dinastía, Kazandus. Mucho mejor diplomático que el ocupado lord militante, Díaz Lan fue denominado por la dinastía para tomarse un descanso de la exploración y servir de enlace con la Cruzada. A menudo, es la voz de las solicitudes de la Cruzada y del mismísimo lord militante Tetrarchus.

En realidad, Lan está muy cansado de su posición aunque lo disimula bien. Obtuvo el mando de su nave, El Orgullo del Horizonte, solo unos pocos años antes de que su hermano le asignase al contingente de la guerra. Desea más libertad en sus empresas y oportunidades para el beneficio de lo que le permiten los tres sangrientos salientes. Un guerrero afable y capaz, tiene excelentes relaciones con muchos militares de la Cruzada y comanda muchos recursos. Sus naves tienen el hábito de “apartarse” de la flota principal de la Cruzada en las áreas menos exploradas de la Demarcación. Los informes que devuelven a Lan, le convierten en un vasto depositario de conocimiento sobre las razas y mundos xenos.

### SEMILLA DE AVENTURAS

- Uno de los equipos exploradores de Lan, más allá del frente de guerra, ha regresado con noticias del Saliente Orfeo: la flota emjambre se dirige a un nuevo objetivo planetario. La pequeña colonia podría ser evacuada con facilidad y quizás podría tenderse una trampa para la incipiente horda. Lan no puede informar de esto a la Cruzada porque causaría demasiadas preguntas, así que informa a los guardianes de la muerte. Lan insiste en ir con la escuadra ya que uno de los suyos sigue allí.
- Tras una serie de devastadoras pérdidas en el Saliente Canis, la moral es peligrosamente baja. La estancada guerra a bordo de la Ejecución Eterna se ha convertido en un símbolo de la lucha en el Saliente. La Cruzada envía a Lan a pedir la ayuda de los guardianes para poner fin a esa batalla. Pero sin que ellos lo sepan, los tau han enviado al famoso comandante Desprecio para resolver el asunto a favor del imperio tau.
- Lan llega a Erioch con un pequeño grupo de oficiales de la Cruzada. Casi inmediatamente después, un intento de asesinato fallido sobre el comandante Mordigael pone en alerta a todos en la fortaleza. La posibilidad de un traidor y la certeza de que hay un enemigo dentro de los muros son nociones intolerables. Los hermanos de batalla deben determinar si Lan o alguno de sus pasajeros trajeron al asesino, además de localizarlo antes de que cause un daño real a la fortaleza de la vigilia.

# CONSTRUCCIÓN DE MISIONES

*“Ningún hombre, encumbrado o principal, es más importante que la misión.”*

—Comisario Holt

El libro básico de **DEATHWATCH** presenta arquetipos de misión para las escuadras. Esta sección expande una parcela para construir misiones que es importante para los jugadores y les permite experimentar una convincente variedad de oportunidades de interpretación y combate. La mayoría de los DJs suele establecer una estructura para crear aventuras, y no existe una única interpretación “correcta”. Sin embargo, si eres nuevo en el rol de DJ o en el juego de **DEATHWATCH**, puedes encontrar útil esta guía. Este modelo divide una misión del siguiente modo:

- **Localizaciones:** El entorno o entornos físicos en los que transcurre la misión.
- **Objetivos:** Las tareas que debe completar la escuadra para que la misión sea un éxito.
- **Enemigos:** Los adversarios que se oponen a la escuadra, por lo general con la amenaza de la violencia.
- **Activos:** Condiciones que ayudan a la escuadra para lograr sus objetivos.
- **Obstáculos:** Impedimentos para el éxito de la escuadra que son menos abiertos que las fuerzas enemigas.
- **Elecciones:** Decisiones que la escuadra debe tomar en el curso de la misión.

Cada componente sirve de herramienta para construir las misiones, y cada uno tiene un efecto distinto en la historia que creas con tus jugadores. El siguiente texto discute el uso de estos componentes, y presenta un menú de opciones iniciales para tu caja de herramientas. Cuando construyas tus misiones, emplea esta caja y selecciona tus herramientas, combinándolas con elementos de diseño propio en misiones que se adecuen a tus jugadores y campaña.

## LOCALIZACIÓN

El entorno de una misión puede alterarla drásticamente. Incluso la simple misión de buscar y destruir es muy diferente en una ciudad colmena que un desierto ártico. La localización incluye el terreno, además de los habitantes y la situación política del escenario. Debido al relativo aislamiento de los Adeptus Astartes respecto a la humanidad, es poco probable que se involucren en política y conflictos locales, haciendo que los sucesos de gran importancia para los ciudadanos comunes sean otro elemento más del trasfondo de una misión. Una revuelta civil, o incluso una guerra abierta, pueden ser irrelevantes para la misión de la escuadra, pero es importante colorear la localización en donde transcurre la misión. El **Capítulo XIII** del libro básico de **DEATHWATCH** detalla localizaciones con geografía, cultura y trasfondo interesantes. Las sugerencias aquí presentadas son lo bastante genéricas para situarlas en la Demarcación Jericó.

## USANDO LA LOCALIZACIÓN

La localización puede usarse mucho o poco, según tus necesidades. Cuando la localización es importante, recuerda a los jugadores su entorno con frecuencia al describir el área y los sucesos a su alrededor. La localización puede tener un efecto en el combate, creando un campo de batalla simple o complejo cuando un encuentro lo pide; consulta el **Capítulo VIII: Reglas de Juego** del libro básico de **DEATHWATCH** para modificadores de situación o diseñar los tuyos propios. La localización también colorea los encuentros de la escuadra y el modo en el que tienden a reaccionar ante los jugadores.

## BLOQUES DE CONSTRUCCIÓN

- El entorno es muy húmedo y pantanoso. Aunque su servoarmadura protege a los hermanos de batalla, el tecnomarine debe realizar un mantenimiento trivial en casi todas las armas, equipo y vehículos. El riesgo de armas encasquilladas puede aumentar.
- El entorno es un atestado ecosistema. Abundan tanto los lagartos y mamíferos pequeños que los hermanos de batalla los aplastan si no caminan con cuidado.
- La misión transcurre en un desierto. Los habitantes son duros, acostumbrados a la vida en ese difícil entorno, y valoran el agua por encima de todo. El viaje a pie o en vehículos es lento debido a las dunas movedizas, y las frecuentes tormentas de arena impiden la visibilidad.
- La población local nunca ha oído hablar de los Adeptus Astartes. Tratan a los hermanos de batalla como ogros o alguna otra subespecie humana. La civilización puede ser particularmente intolerante y oponerse a que estos “mutantes” tengan armaduras y armas poderosas.
- Los objetivos de la escuadra están en un planeta en guerra. La muerte y la matanza les rodea; las madres suplican a los Ángeles del Emperador que protejan a sus hijos, pero la escuadra tiene que ignorar un millar de pequeñas miserias para combatir una amenaza mayor.

El entorno local es extremadamente tóxico; ni siquiera un marine espacial duraría demasiado si estuviese expuesto a la asfixiante atmósfera y al terreno ácido. Cada perforación en la servoarmadura de un hermano de batalla debe ser sellada de inmediato, o el entorno venenoso se cobrará su precio.

## OBJETIVOS

Tanto el **Capítulo VIII** como el **Capítulo X** del libro básico de **DEATHWATCH** cubren la definición de objetivo de misión y establecen diferentes tipos. Los objetivos suelen ser el eje central de una misión, puesto que definen el motivo para el despliegue de la escuadra. No obstante, la propia naturaleza de los guardianes implica que los objetivos pueden ser fluidos, y el DJ debe tener una idea de lo que la escuadra espera que sean los objetivos, y de lo que finalmente serán. A continuación se ofrecen algunos ejemplos detallados listos para la construcción de una misión.

## USANDO OBJETIVOS

Los objetivos pueden ser tan concretos o abstractos como desee el DJ. No debes sentirte obligado a revelar a los jugadores lo que consideras como objetivos de la misión. A veces, la situación y todo lo que hay que lograr pueden definirse en la sesión informativa. Otras veces, las acciones realmente necesarias para lograr un éxito heroico pueden no parecerse en nada a lo que la escuadra esperaba. Si tus jugadores son propensos a marchar solo por el camino de enfrente, pueden terminar una misión sin descubrir otros posibles objetivos. Puedes ayudar arrojando otro "gancho" a los jugadores si perdieron el primero. Los DJs menos compasivos pueden estar tentados de que los jugadores cosechen los frutos de su inconsciencia, pero, ¿quieres desperdiciar tu trabajo creativo porque alguien no hizo la pregunta correcta o falló una tirada de Perspicacia?

## BLOQUES DE CONSTRUCCIÓN

- Una invasión de fuerzas enemigas cae sobre un planeta estratégicamente crítico. Una flota militar está en ruta, pero la escuadra se encuentra más cerca y debe ayudar a sobrevivir a los locales hasta que llegue la ayuda.
- Se ha recibido una transmisión de una escuadra que se creía perdida en el Saliente Acheros hace una década. Los PJs deben arriesgarse a una posible trampa y entrar en los dominios de las legiones traidoras para recuperar a sus hermanos, o al menos recuperar su semilla genética.
- La Cruzada de Achilus ha acordado intercambiar prisioneros con el enemigo. Los militares solicitan a los guardianes que se aseguren de que el cambio transcurra con normalidad.
- La escuadra es enviada como refuerzo para una misión de asalto activo de otra escuadra o para un despliegue de una compañía de capítulo tradicional.
- Se ha descubierto tecnología alienígena en un populoso planeta. La escuadra no solo debe recuperarlo de donde está, sino también de las manos de ciudadanos imperiales que voluntaria, o involuntariamente, lo poseen.
- Los hermanos de batalla responden a una petición de ayuda de un mundo imperial. Cuando llegan, su población está muerta o desaparecida. La escuadra debe hallar la amenaza que destruyó este mundo antes de que reclame otro.

## ENEMIGOS

Warhammer 40.000 ofrece infinitas opciones de enemigos para enfrentarse directamente a la escuadra. El **Capítulo XIV** del libro básico de **DEATHWATCH** es un punto obvio de partida, pero otras fuentes de **DEATHWATCH 40.000**, tanto del juego de rol como del juego de tablero, pueden ofrecer inspiración. Una vez establecida la especie y tecnología base del enemigo (o enemigos) en tu misión, debes tomar otras decisiones. ¿Cuál es el poder y capacidad de las fuerzas presentadas en esta misión? ¿Qué quieren y qué riesgos tomarán para conseguirlo? ¿Hay un punto en el que el enemigo se retirará en lugar de seguir luchando? ¿Evitarán deliberadamente el combate con los hermanos de batalla en primer lugar?

## USANDO ENEMIGOS

Si los jugadores recuerdan poco sobre una misión, por lo general recuerdan contra quién lucharon. Incluso si tu grupo tiene un enemigo predilecto, luchar siempre contra lo mismo puede ser repetitivo. Si usas la misma fuerza enemiga en una historia prolongada, decide si quieres recurrir a la amenaza en general o a individuos específicos (que probablemente necesitarán un nivel o dos de Tocado por los hados). Entre las multitudes sin nombre, puedes variar la composición, armamento, números, y nivel de desafío de la tropa.

## BLOQUES DE CONSTRUCCIÓN

- Un miembro de una facción enemiga tiene un agravio contra un hermano de batalla o contra toda la escuadra. Este individuo no se parará ante nada para eliminarlos de la forma más dolorosa posible.
- El enemigo es cobarde. Sus fuerzas pueden vencer a humanos desarmados, pero se ocultan ante el primer susurro de la presencia de los Adeptus Astartes. Los hermanos de batalla deben erradicar esta amenaza y obligarla a combatir.
- El enemigo depende de fuerzas mercenarias. Los hermanos de batalla no pueden enfrentar la amenaza real debido a las oleadas de intermediarios. Quizás el enemigo real no está ni siquiera presente en el lugar de la misión.
- No se permite a los hermanos de batalla atacar al enemigo. El enemigo cuenta con inmunidad política, o tiene en su poder información crucial que los guardianes deben conseguir a cualquier precio.
- La escuadra tiene un agravio contra el enemigo. Este es el opuesto del primer caso. El enemigo dañó gravemente el honor de la escuadra o de uno de sus capítulos, o realizó algún otro acto para ganarse su animosidad. Los hermanos de batalla pueden no actuar siempre racionalmente durante su búsqueda de este odiado rival.

## OBSTÁCULOS

Los enemigos no son el único factor que podría enfrentar una escuadra. Circunstancias menos directas y normalmente menos violentas pueden poner en desventaja a la escuadra, u ofrecer ventaja al enemigo. Varias de las complicaciones en **DEATHWATCH** caen dentro de esta categoría. Los obstáculos y las complicaciones son esencialmente lo mismo; su discusión aquí se centra en su papel en la construcción de la misión.

## USANDO OBSTÁCULOS

Los obstáculos son un ingrediente clave de las historias memorables. Sin ellos, la aventura puede convertirse en una sucesión de combates con unas pocas frases de exposición para conectarlas. Los obstáculos presentan una opción para controlar el ritmo, para permitir a los jugadores emplear su capacidad de resolver problemas, y para alterar el nivel de desafío de una misión sin ajustar el perfil del enemigo. Los obstáculos ofrecen a menudo los escenarios más interesantes. Elige obstáculos que resalten los intereses de tus jugadores, las capacidades de sus personajes, y los temas de tu historia.

## BLOQUES DE CONSTRUCCIÓN

- El objetivo de la escuadra es una simple búsqueda y destrucción. Pero una fuerza amiga, como la Inquisición o la Cruzada de Achilus, persigue lo mismo y sus planes definitivamente no implican destruir al objetivo.
- Un individuo o raza que uno (o más) de los personajes desprecia está presente en la misión, pero como aliado, consejero, contacto u otro rol en donde el hermano de batalla debe dejar su odio personal a un lado.
- Un PNJ amistoso vital en la misión es realmente un traidor. Pasa la misión informando de los movimientos de la escuadra al enemigo, y oponiéndose secretamente a su éxito.
- Los Adeptus Astartes están encargados de proteger a la población local de una amenaza, pero es evidente que los nativos están ocultando algo. No son abiertamente hostiles o heréticos, pero tampoco son acogedores o cooperativos. Los hermanos de batalla pueden empezar a preguntarse si la mayor amenaza está dentro o fuera.
- La escuadra se encuentra en una situación que requiere de maniobras políticas y de poder militar. Incluso los capitanes de la vigilia más carismáticos son rancios en sus interacciones con la sociedad normal. La escuadra debe aliarse con un militar o miembro de la Inquisición que es una carga fuera de la arena política.
- La escuadra recibió mucha información sobre su misión y tiene unas excelentes oportunidades para prepararse. Desafortunadamente, el enemigo ha desaparecido y la escuadra debe enfrentarse en su lugar con algo que es totalmente diferente.

## ACTIVOS

La circunstancia no siempre favorece al enemigo. Considera si el azar, la planificación, o las elecciones pasadas podrían ofrecer a la escuadra alguna ventaja (siempre puedes arrojar más obstáculos para que las cosas no se pongan muy fáciles). Este es también un modo excelente para que los jugadores sientan que sus decisiones importan (consulta más adelante).

### USANDO ACTIVOS

Los activos son otra herramienta para diferenciar una misión de otra. Los activos que ofrecen información pueden usarse para exponer hechos relevantes o empujar a los jugadores hacia el siguiente segmento de la historia. También dan la oportunidad de enfrentarse a la escuadra contra enemigos y obstáculos que de otro modo nunca podrían superar.

## BLOQUES DE CONSTRUCCIÓN

- La escuadra tiene la fortuna de ser acompañada por aliados que no representan una carga, como agentes del Ordo Xenos o soldados veteranos.
- El culto a los Astartes es tenue pero está presente en esta misión. La población local es educada y cooperativa, haciendo recados, investigando, y dando información que puede ayudar a la escuadra.

- El enemigo o localización ha sido tratada antes. La escuadra tiene información extensa y precisa sobre la misión para planear y equiparse adecuadamente.
- La autoridad de la misión opta por ofrecer a la escuadra Solicitud adicional, o equipo especializado más allá del nivel de amenaza.
- No uno, sino dos amenazas o enemigos asolan la misión. Sin embargo, están tan enfrentados entre ellos como contra los marines espaciales. El enemigo gasta tiempo y recursos valiosos en una guerra que no tiene nada que ver con los marines espaciales, pero que deja amplias oportunidades para aprovechar la situación.
- El terreno no favorece al enemigo—tal vez son seres voladores pero el planeta sufre vientos tempestuosos, o una raza de sangre fría en un mundo helado.
- La escuadra se encuentra con un aliado inesperado en la misión: unidades de guardias imperiales dispuestos a obedecerles, hermanos de batalla en su propia misión, o la tripulación de un comerciante independiente que se enfrentan por negocios a la amenaza xenos.

## ELECCIONES

La elección es el ingrediente secreto que transforma una aventura divertida en una historia para recordar. Obligar a los personajes a tomar elecciones difíciles (o no tan difíciles) da a los hermanos de batalla una oportunidad de afectar a la historia y resalta a la vez su personalidad. Los marines espaciales son individuos orientados a la acción, propensos a expresar sus creencias por sus actos y no mediante diatribas o charlas sentimentales. Emplear elecciones de moralidad, filosofía, o de preferencia personal, sirve el doble propósito de implicar más a los jugadores en la historia, y permitirles (u obligarles) a mostrar qué es lo más importante para ellos.

### USANDO ELECCIONES

Las elecciones no son solo un medio para que los personajes interactúen con la historia, sino entre sí. Con los muchos grises en los dilemas morales encontrados en el Imperio, los hermanos de batalla pueden estar en desacuerdo con el camino “correcto”. La mayoría de los grupos disfrutan de cierto conflicto interpersonal, y esto es muy cierto para los marines espaciales cuyos lazos son muy estrechos. Pero, como DJ, necesitas conocer donde se encuentra el umbral particular de tus jugadores para los debates. Algunos grupos sienten que merece la pena pasar media noche discutiendo sobre el enfoque hacia un único objetivo, mientras que otros sienten estar “perdiendo el tiempo” con largas discusiones. Debes saber cuándo debes dejar a tus jugadores disfrutar del debate, y cuando dirigir al líder a hacer una llamada.

Como DJ, tienes tus propias elecciones sobre lo graves que son las consecuencias por las decisiones tomadas por cada hermano de batalla. A veces pueden resonar a lo largo de la Demarcación, y otras veces causan una breve punzada de remordimiento antes de ser olvidadas.

## BLOQUES DE CONSTRUCCIÓN

- Los marines espaciales son los defensores del hombre, pero no pueden salvar a todo el mundo. Encuentran a un amistoso grupo de personas que serán masacrados si los hermanos de batalla no intervienen, pero el tiempo corre en su contra para alcanzar su objetivo principal.
- La escuadra encuentra a menudo tecnología xenos en sus misiones. ¿La destruyen o hay algunos artefactos dignos de ser estudiados? Si recuperan esos dispositivos, ¿a quién se los confían?
- En medio de una misión, la escuadra recibe una orden directa de la autoridad de la misión que parece deshonorosa o contraproducente. ¿Confían en la sabiduría de sus líderes ausentes, o siguen su propia estimación sobre lo que es correcto?
- La escuadra encuentra una colonia que camina en la fina línea entre la ignorancia y la herejía. Todo el planeta se perdió durante la Edad de la Sombra pero sin caer en el mal. ¿Purgarán los hermanos de batalla la semilla de la tentación antes de que florezca, o intentarán devolver a las almas perdidas a la luz del Emperador?
- Los hermanos de batalla han luchado y sangrado en la caza de un despreciable agente del enemigo. Pero cuando lo alcanzan, descubren que tiene información vital sobre algo de una importancia mayor. ¿Negocian e intentan obtener la información, o se niegan a capitular con los enemigos del hombre?

## UNIÓN DE COMPONENTES

El conjunto es más grande que la suma de sus partes. Muchos de los bloques de construcción anteriores difuminan las líneas entre categorías, y no hay necesidad de meterlas con calzador. Relacionar los componentes en la historia es tan importante como las piezas que la forman. A menudo los activos y obstáculos surgen directamente de la localización. Tal vez la clase de enemigo enlaza naturalmente con ciertas elecciones u obstáculos. El universo de Warhammer 40.000 es tan extenso que encapsularlo en una aventura puede ser intimidatorio. Los siguientes consejos pueden ser útiles.

Empieza por lo pequeño. Elige uno o dos bloques para empezar, y evalúa si llevan a la elección de cualquier otro componente. Si te cuesta llenar la estructura, emplea esta herramienta (u otra de fuentes favoritas de inspiración) para llenar los huecos.

Se consciente de los temas. Escoge un modo o mensaje particular para tu aventura y selecciona los componentes que enfatizan ese tema.

Equilibra tus componentes. Demasiados enemigos llevan a un baño de sangre. Demasiadas elecciones y obstáculos pueden provocar que el juego se ralentice. Varía el grado y orden en el que aparecen tus componentes para adecuarlo al estilo de juego de tu grupo y a tu ritmo deseado para la misión.



# DEATHWATCH™

## MANUAL DE REFERENCIA PARA EL DJ



Este magnífico suplemento ayudará al DJ a encauzar las misiones de la escuadra. Tras la gruesa pantalla el DJ puede ocultar sus tiradas e impedir que los jugadores lean sus notas. Impreso en el lado del DJ hay varias tablas de referencia que harán el juego mucho más sencillo. Además, aquí se incluye un libreto de 32 páginas a todo color con una aventura completa, una selección de PNJs útiles, y un sistema de generación de misiones ampliado.



**GAMES  
WORKSHOP®**

[www.FantasyFlightGames.com](http://www.FantasyFlightGames.com)